

กลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์



น.ส.รัตติยา กาญจนภิญโญกุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Narrative Device and Interaction of Readers in Thailand's Online Literary Communities



Miss Rattiya Kanchanapinyokul

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Philosophy in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University



รัตติยา กาญจนานัญญกุล : กลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์. ( Narrative Device and Interaction of Readers inThailand’s Online Literary Communities) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.ปริดา อัครจันทโชติ

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านนิยายออนไลน์และการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ และสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนและการผลิตนิยายออนไลน์ การเล่าเรื่องของนิยายรัก การอ่านนิยายออนไลน์ และปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์ ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ตัวบท การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตการณ์

ผลการศึกษาพบว่า กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์เป็นขั้นเชิงทางภาษาและทักษะการเขียนอันแสดงถึงความเชี่ยวชาญของนักเขียนนิยายออนไลน์ในการประยุกต์ใช้อิทธิพลของ Web 2.0 และการเล่าเรื่องตามขนบเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง โดยนิยายออนไลน์ในบริบทสังคมไทยได้รับอิทธิพลในประเด็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ตัวตนของผู้เขียน การใช้ภาษาแบบบทสนทนา การประยุกต์จังหวะความเร็วบนอินเทอร์เน็ต สื่อประสม ทางเชื่อมข้อมูลต่างๆ ให้เข้ากับการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์รายตอน รวมถึงการยินยอมให้ปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ ดังนั้น บนเวทีคิดออนไลน์จึงมีเนื้อหากระชับ อ่านเข้าใจง่าย โครงเรื่องไม่ซับซ้อน ยังคงขนบการเล่าเรื่องของนิยายรัก บอกเล่าเรื่องราวของสังคมไทยร่วมสมัย สะท้อนถึงความสามารถของปวงชนและเป็นความบันเทิงที่มวลชนสามารถเข้าถึง

นอกจากนี้ ชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมการสร้างสรรคัวรรณกรรมระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ประกอบด้วย กิจกรรมการขีดเส้นต้นฉบับร่วมกัน การสนับสนุนซึ่งกันและกัน การแสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน รวมถึงการตั้งข้อสังเกตและอภิปรายร่วมกัน ทั้งนี้ ปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านส่งผลต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ทางอ้อม โดยผู้เขียนจะยินยอมรับอิทธิพลจากผู้อ่านในระหว่างที่ผู้เขียนกำลังวางเค้าโครงเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการเขียนภาคต่อหรือเรื่องใหม่ ในบางกรณีผู้เขียนอาจจะสร้างกลไกการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรคัวรรณกรรมร่วมกัน

ผู้วิจัยสร้างโมเดลทฤษฎีเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์โดยคำนึงถึงกระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการสร้างนิยายออนไลน์ ซึ่งสังเคราะห์ขึ้นจากขั้นตอนการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ ขั้นตอนการสื่อสารเพื่อการต่อรอง และปฏิบัติการทางวรรณกรรมบนชุมชนนิยายออนไลน์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มักเกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการผลิตนิยายออนไลน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์  
ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต .....  
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5985102628 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: storytelling / narrative / romance / internet fiction / interaction / online literary community /  
participatory culture / Web 2.0 / media convergence

Rattiya Kanchanapinyokul : Narrative Device and Interaction of Readers in Thailand's Online Literary Communities. Advisor: Assoc. Prof. PREEDA AKARACHANTACHOTE, Ph.D.

A qualitative study of "Narrative Device and Interaction of Readers in Thailand's Online Literary Communities" aims to explore narrative devices of internet fiction, interactions of readers on the production of internet fiction and establish knowledge concerning the subject. The literature review includes theories on writing internet fiction and its production, storytelling in the romance genre, reading internet fiction and interactions on online literary communities. The data is collected through document analysis, textual analysis, in-depth interviews and online observation.

The findings reveal that the narrative device of Thai internet fiction concerns proficiency in using language style and writing skills of internet fiction writers in applying the characteristics of Web 2.0 and the narrative genre as part of their storytelling. In Thai context, they were influenced on issues of self-expression, conversational writing, speed of internet, multimedia and hypertext and interactions of readers on internet fiction production. As a result, Thai internet fiction featured shorter sentences and easy to digest contents with a clear story plot of romance narrative genre. In addition, the writers attempted to tell stories portraying Thai contemporary society, ordinary lifestyle and entertainment that the majority of people can identify themselves with.

Thailand's online literary communities promote participatory culture through collective literary activities including editing and proofreading manuscripts, giving mental and financial support, expressing like-minded interest and discussing fiction. However, interactions of readers affected writers' internet fiction production indirectly during the production process. They would be influenced while they were drafting the story plot, moving the story or beginning a fiction series or new story. In some cases, the writers used mechanisms to enhance participatory amongst writers and readers.

The researcher synthesizes a theoretical model regarding the negotiation process of writers and readers on the production of internet fiction related to the narrative devices and interactions of readers in Thailand's online literary communities. The process combined the internet fiction production process, negotiation process and collective literary activities between writers and readers during the negotiation process.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature .....

Academic Year: 2020

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ..

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ ที่เมตตาและปรารภนาติจน  
ผู้วิจัยได้มีวันนี้

ครูบาอาจารย์และมิตรภาพที่ผ่านพบแม้เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่ง  
ป่าและม้าที่คอยสนับสนุน และเป็นแบบอย่างของผู้ให้เสมอมา

พริม จตุรงค์โชค ชญานิน วั่งซ้าย สลิตา วอนเพียร วีรินทร์วดี สุนทรหงส์ และวิศุวัฒน์ พฤษ  
วานิช ที่คอยอยู่เคียงข้างตลอดการเดินทางอันยาวไกล



รัตติยา กาญจนานิฏญกุล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ญ	ญ
สารบัญแผนภาพ.....ฎ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา..... 1	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 7	7
1.3 ขอบเขตของการวิจัย..... 7	7
1.4 ข้อจำกัดการวิจัย..... 8	8
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย..... 9	9
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 11	11
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย..... 11	11
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 12	12
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนและการผลิตนิยายออนไลน์..... 12	12
2.1.1 นิยามความหมายของนิยายออนไลน์..... 12	12
2.1.2 อิทธิพลของสื่อใหม่ต่อการเขียนนิยายออนไลน์..... 16	16
2.1.3 อิทธิพลของชุมชนนิยายออนไลน์ต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์..... 25	25
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของนิยายรัก..... 34	34
2.2.1 การเล่าเรื่องของนิยายรักในบริบทสังคมร่วมสมัย..... 34	34

2.2.2	อิทธิพลของสื่อใหม่ต่อการเล่าเรื่องของนิยายรัก.....	39
2.3	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านนิยายออนไลน์ .....	42
2.3.1	อิทธิพลของสื่อใหม่ต่อการอ่านนิยายออนไลน์.....	42
2.3.2	อิทธิพลของชุมชนนิยายออนไลน์ต่อการอ่านนิยายออนไลน์ .....	45
2.4	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์.....	47
2.4.1	บทบาทของผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์.....	47
2.4.2	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ .....	48
บทที่ 3	ระเบียบวิธีวิจัย.....	53
3.1	กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย.....	53
3.1.1	แหล่งข้อมูลในชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	53
3.1.2	แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร .....	56
3.1.3	แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล .....	58
3.2	การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	60
3.3	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	61
3.4	การวิเคราะห์ข้อมูล .....	62
บทที่ 4	ผลการศึกษา.....	63
4.1	บริบทของการผลิตและการบริโภคนิยายออนไลน์ในสังคมไทย.....	64
4.1.1	การเปลี่ยนผ่านจากนวนิยายสู่นิยายออนไลน์.....	64
4.1.2	ผลกระทบของนิยายออนไลน์ต่อธุรกิจหนังสือ.....	66
4.1.3	แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ภายใต้หลักการของ Web 2.0 .....	67
4.1.4	แนวเรื่องของนิยายออนไลน์ .....	72
4.2	ผู้เขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย .....	73
4.2.1	ความเท่าเทียมของนักเขียนและความหลากหลายของเนื้อหาบนชุมชนนิยายออนไลน์.....	73
4.2.2	ความรับผิดชอบของนักเขียนนิยายออนไลน์และปัญหาทางลิขสิทธิ์.....	76



4.2.3 การสร้างตัวตนและความสำเร็จของนักเขียนนิยายออนไลน์ด้วย Web 2.0.....	78
4.2.4 อิทธิพลของ UGC ต่อการผลิตนิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ.....	83
4.2.5 มิติทางสังคมวัฒนธรรมของการผลิตนิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ.....	87
4.3 ผู้เขียนและตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย.....	90
4.3.1 บนเป้าหมายของตัวตน จารีต ความร่วมสมัย และนวัตกรรมการเขียนบน Web 2.0.....	90
4.3.2 อิทธิพลจาก Web 2.0 ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์.....	104
4.3.3 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของนิยายรัก.....	119
4.4 ผู้อ่านและตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย.....	152
4.4.1 การทับซ้อนระหว่างการอ่านออฟไลน์กับการอ่านออนไลน์.....	152
4.4.2 อิทธิพลของอุปกรณ์รองรับการอ่านต่อประสบการณ์อ่าน.....	155
4.4.3 การคัดกรองนิยายออนไลน์สู่การตัดสินใจบริโภคนิยายออนไลน์.....	158
4.4.4 ความชอบที่เจาะจงบนทางเลือกที่หลากหลายในการอ่านนิยายออนไลน์.....	161
4.4.5 บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการอ่านเชิงสังคมและการอ่านเชิงรุก.....	162
4.4.6 ผู้อ่านกับความผูกพันบนชุมชนนิยายออนไลน์.....	164
4.5 ผู้เขียน ผู้อ่าน และตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย.....	166
4.5.1 บทบาทของผู้เขียนและผู้อ่านบนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม.....	166
4.5.2 อิทธิพลของปฏิบัติการทางวรรณกรรมต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์.....	174
4.5.3 ความสัมพันธ์เชิงอำนาจบนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม.....	179
4.6 องค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยาย ออนไลน์.....	182
4.6.1 กระบวนการศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่อง.....	183
4.6.2 กระบวนการศึกษาปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์.....	185
4.6.3 โมเดลทฤษฎีเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยาย ออนไลน์.....	186

บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการศึกษา .....	201
5.1 สรุปผลการศึกษา .....	201
5.1.1 กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ .....	201
5.1.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านนิยายออนไลน์และการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ .....	207
5.1.3 องค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ .....	208
5.2 อภิปรายผลการศึกษา .....	208
5.2.1 นิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ .....	208
5.2.2 การเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในบริบทสังคมร่วมสมัย .....	213
5.2.3 การผลิตสร้างนิยายออนไลน์บนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม .....	216
5.2.4 คำแนะนำสำหรับการวิจัยในอนาคต .....	220
บรรณานุกรม .....	221
ประวัติผู้เขียน .....	228

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	ตารางเปรียบเทียบวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์และวรรณกรรมในสื่ออินเทอร์เน็ต ..17
ตารางที่ 2	กลุ่มตัวอย่างผู้เขียนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง.....54
ตารางที่ 3	แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์และระบบการเขียนและการขายในประเทศไทย .....68
ตารางที่ 4	สรุปข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างผู้เขียนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย...74
ตารางที่ 5	แนวทางการพิจารณาเนื้อหาของนิยายออนไลน์จากแพลตฟอร์มชุมชนนิยาย ออนไลน์ ในสังคมไทย ..... 77
ตารางที่ 6	ช่องทางการผลิตและเผยแพร่นิยายออนไลน์ในสังคมไทย.....83
ตารางที่ 7	สรุปแนวเรื่อง โครงเรื่อง ความขัดแย้ง และแก่นเรื่องของนิยายออนไลน์ที่เป็น กรณีศึกษา..... 119
ตารางที่ 8	สรุปบุคลิกนิสัย สถานะทางสังคม และความขัดแย้งของตัวละครหลัก..... 122
ตารางที่ 9	สรุปมุมมองการเล่าเรื่อง..... 148

## สารบัญแผนภาพ

หน้า

แผนภาพที่ 1	กรอบแนวคิดการวิจัย .....	11
แผนภาพที่ 2	กระบวนการผลิตวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตของกรณีศึกษาในประเทศจีน .....	49
แผนภาพที่ 3	หน้าแนะนำนักเขียนนิยายออนไลน์ .....	76
แผนภาพที่ 4	หน้านิยายออนไลน์ “ชาย่าอ่องนิยายออนไลน์กระตุกเหล็ก” .....	81
แผนภาพที่ 5	ประกาศหยุดให้บริการเว็บไซต์ Jamplay .....	84
แผนภาพที่ 6	ตัวอย่างการประยุกต์ใช้การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเล่าเรื่อง .....	112
แผนภาพที่ 7	ตัวอย่างการตัดต่อรูปภาพดาราศาสตร์ .....	116
แผนภาพที่ 8	ตัวอย่างการใช้บทเพลงประกอบการเล่าเรื่อง .....	117
แผนภาพที่ 9	ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลหรือเพิ่มตอนพิเศษ .....	117
แผนภาพที่ 10	ตัวอย่างการออกแบบหน้าเว็บไซต์ของนิยายออนไลน์ .....	157
แผนภาพที่ 11	ตัวอย่างโพสต์ข้อความให้กำลังใจ .....	167
แผนภาพที่ 12	ตัวอย่างโพสต์แสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน (1) .....	168
แผนภาพที่ 13	ตัวอย่างโพสต์แสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน (2) .....	169
แผนภาพที่ 14	ตัวอย่างโพสต์วิพากษ์วิจารณ์นิยายออนไลน์ (1) .....	170
แผนภาพที่ 15	ตัวอย่างโพสต์วิพากษ์วิจารณ์นิยายออนไลน์ (2) .....	172
แผนภาพที่ 16	ตัวอย่างโพสต์ช่วยกันขัดเกลาด้านฉบับ .....	173
แผนภาพที่ 17	ตัวอย่างโพสต์เพื่ออภิปรายและตั้งข้อสังเกตร่วมกัน .....	174
แผนภาพที่ 18	ตัวอย่างโพสต์หวิดตัวละคร .....	176
แผนภาพที่ 19	ตัวอย่างโพสต์เปิดให้โหวตโดยผู้เขียน .....	180
แผนภาพที่ 20	กระบวนการศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่อง .....	183
แผนภาพที่ 21	กระบวนการศึกษาปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ .....	185

แผนภาพที่ 22	กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์.....	187
แผนภาพที่ 23	กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการวางเค้าโครงเรื่อง ....	188
แผนภาพที่ 24	ตัวอย่างโพสต์ถามความคิดเห็นจากผู้อ่าน (1).....	190
แผนภาพที่ 25	ตัวอย่างโพสต์ถามความคิดเห็นจากผู้อ่าน (2).....	192
แผนภาพที่ 26	ตัวอย่างโพสต์เปิดให้โหวตเพื่อหาพล็อตสำหรับเรื่องใหม่.....	193
แผนภาพที่ 27	กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการดำเนินเรื่อง .....	194
แผนภาพที่ 28	ตัวอย่างโพสต์เปิดให้โหวตเพื่อหาพล็อตรองระหว่างการดำเนินเรื่อง .....	196
แผนภาพที่ 29	กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการเขียนภาคต่อ .....	197
แผนภาพที่ 30	ตัวอย่างโพสต์เปิดให้โหวตเพื่อถามความคิดเห็นการเขียนภาคต่อ .....	199



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สื่อบันเทิงเป็นสื่อที่ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องนับจากสมัยบรรพกาลจนกระทั่งถึงปัจจุบัน ด้วยอาจจะเป็นเพราะเหตุผลสำคัญหนึ่ง ผู้คนเห็นดีเห็นงามจากภาระหน้าที่การงานหนักหนาในแต่ละวัน การพึ่งพาความบันเทิงเริ่มมีมาจากการเสพสื่อ จึงเป็นดังการพาตัวเองหลบซ่อนเข้าไปอยู่ในโลกที่ห่างไกลจากความเป็นจริง แม้จะเป็นเพียงช่วงระยะเวลาไม่นานนัก (Bryant & Miron, 2002; Skains, 2010) การได้ดื่มด่ำกับโลกแห่งจินตนาการของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไปตามวาระกาลเวลา ครั้งหนึ่ง ความสำเร็จอาจอยู่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ เรื่อยมาจนกระทั่งถึงสื่ออินเทอร์เน็ต จุดเปลี่ยนในแต่ละช่วงเวลาเปรียบเสมือนหน้าหนึ่งของบันทึกประวัติศาสตร์สื่อท่ามกลางบริบทของสังคมนั้นๆ เป็นภารกิจของนักนิเทศศาสตร์ที่จำเป็นต้องย้อนมองอดีต เข้าถึงปัจจุบัน เดินหน้าตามติดกระแสของความเปลี่ยนแปลง และแสวงหาหนทางเพื่อทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ดังกล่าว

ครั้งหนึ่ง ชูศักดิ์ ภัทธกุลวณิช (2545, หน้า 21-22) พูดถึงสถานการณ์และอภิปรายถึงความเป็นไปได้ของแวดวงนวนิยายไทยในอนาคต เขายกตัวอย่างให้เห็นภาพ ในอดีตละครโทรทัศน์พึ่งพาความนิยมของนวนิยายเพื่อช่วยเพิ่มยอดผู้ชมละคร แต่ปัจจุบัน (หมายเหตุ ในขณะที่นั่นคือราว พ.ศ. 2545) ผู้คนจำนวนมากอยากอ่านนวนิยาย เพราะรู้จักละครที่สร้างจากนวนิยายเล่มนั้นมาก่อน ยกตัวอย่าง คนรุ่นพ่อรุ่นแม่อยากดูละครคู่กรรม เพราะอ่านนวนิยายมาก่อนแล้ว ขณะที่คนรุ่นปัจจุบันซื้อคู่กรรมมาอ่าน เพราะติดใจจากฉากในละคร เมื่อเทียบกับบริบท พ.ศ. 2561 ที่ผู้วิจัยทำการแสวงหาองค์ความรู้เรื่องนี้ คนรุ่นใหม่ติดใจการอ่านนิยายออนไลน์อย่างบุพเพสันนิวาส ตามติดจากการอ่านออนไลน์มาสู่การซื้อเก็บเป็นหนังสือเล่มหรือไม่ก็หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ บรรดาแฟนนิยายปลื้มหนัก เมื่อตัวละครที่พวกเขาหลงรักออกมาโลดแล่นในละครโทรทัศน์ ที่สำคัญยังพาคนที่ไม่เคยอ่านนิยายมาก่อน แต่เริ่มจากการดูละคร หันมาซื้อเก็บสะสมหนังสือของคุณจอมแพง และติดตามผลงานผ่านช่องทางเว็บไซต์เด็กดี (www.dek-d.com) เพราะเธอพุ่มพุกและเติบโตขึ้นจากการเป็นนักเขียนนิยายออนไลน์

แต่เดิมนั้น นวนิยายมาในบรรจุภัณฑ์คือรูปเล่มหนังสืออันเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่อยู่เคียงข้างอารยธรรมของมนุษย์มาเป็นเวลาช้านาน อย่างไรก็ตาม หนังสือกี้เคยตกเป็นกระแสบลิวที่จะหายไปจากโลก อีกระลอกหนึ่งส่งผลมาถึงมาถึงวรรณกรรม ว่ากันว่างานวรรณกรรมจะหายไปจากโลก (Birkerts, 2006, as cited in Hammond, 2016, p. 9) จนกระทั่งถึงนักเขียนจะสูญพันธุ์ไปจากโลก (ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์, 2545, หน้า 13-17) ทว่าเหตุการณ์ลักษณะนี้มักจะเกิดเป็น รูปแบบซ้ำซ้ำมา สิ่งใหม่หรือนวัตกรรมใหม่มักถูกนำไปกล่าวอ้างว่าจะเข้ามามีบทบาททดแทนสิ่งที่เก่ากว่า อย่างเช่นในยุคหนึ่งเมื่อเกิดสิ่งประดิษฐ์อย่างโทรทัศน์ ก็มีการปล่อยข่าวว่าสื่อภาพยนตร์และวิทยุจะเลือนลางหายไปจากวิถีชีวิตของผู้คน (Ballatore & Natale, 2015, p. 1)

อย่างไรก็ตาม นักวิชาการด้านสื่อและวรรณกรรมแสดงมุมมองทางการศึกษาที่หลากหลายจากปรากฏการณ์การเปลี่ยนผ่านของนวนิยายไปสู่นิยายออนไลน์ ทั้งที่คัดค้านและเห็นด้วยกับโอกาสอันสืบเนื่องจากการเปลี่ยนแปลง การศึกษาในเชิงจิตวิทยาการรู้คิดจำนวนหนึ่งระบุว่า การค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลในโลกออนไลน์ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจดจำของมนุษย์ เพราะผู้คนจะเลือกจดจำว่าสามารถหาข้อมูลได้จากแหล่งข้อมูลใดในโลกออนไลน์มากกว่าการจดจำเนื้อหาข้อมูลนั้นๆ (Sparrow, Liu, & Wegner, as cited in Hammond, 2016, p. 23)

Nicholas Carr (2011, as cited in Hammond, 2016, p. 23) เองก็เชื่อมั่นว่า มนุษย์จะสูญเสียความสามารถในการจดจำ เนื่องจากพวกเขาลดทอนการเชื่อมโยงข้อเท็จจริงและประสบการณ์อันเป็นแก่นสาระของหลักการจดจำ อย่างไรก็ตาม การคัดค้านการเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีดิจิทัลมักจะเกิดขึ้นในช่วงเปลี่ยนผ่าน อันเป็นผลเนื่องมาจากความกลัวและความหงุดหงิดกระวนกระวาย ทั้งนี้ นักประวัติศาสตร์สื่อมองว่า การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นความเปลี่ยนแปลงที่ยากจะคาดเดาและเป็นไปแบบก้าวกระโดด

นักทฤษฎีวรรณกรรมยุคสมัยใหม่จำนวนหนึ่งมองว่า หนังสือเป็นสื่อที่สมควรได้รับการยกย่องเชิดชู มีพลังอำนาจและควรค่าแก่การรักษา เพราะหนังสือไม่เพียงแต่จัดเก็บถ้อยคำบนหน้ากระดาษ แต่ยังทำหน้าที่นำทางภาพและเสียงให้บรรเจิดในจินตนาการของผู้อ่าน ขณะที่สื่อดิจิทัลเข้ามาคุกคามและอาจส่งผลให้เกิดมรดกกรรมของงานวรรณกรรม ทั้งนี้ นักทฤษฎีที่มีมุมมองสร้างสรรค์จะมองความเปลี่ยนแปลงในทางที่ต่างออกไป Walter Benjamin (1936, as cited in Hammond, 2016, p. 29) กล่าวถึงบทบาทของวรรณกรรมในช่วงเวลาที่ภูมิทัศน์สื่อผันแปรด้วยแนวคิดการเผยแพร่งานศิลปะสู่

มวลชน (massification of art) กล่าวคืองานต้นฉบับถูกบดบังประกายรัศมีลง เนื่องมาจากการผลิตซ้ำในรูปแบบอื่นเพื่อให้มวลชนสามารถมีประสบการณ์ร่วมอย่างเท่าเทียมกันมากขึ้น

ยกตัวอย่างกรณีการผลิตภาพยนตร์ซึ่งต้องอาศัยเทคโนโลยีในการผลิตและงบประมาณสูง แต่สิ่งสำคัญอยู่ที่สื่อภาพยนตร์สามารถเข้าถึงมวลชนได้เป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเข้ามามีส่วนร่วมในประสบการณ์เดียวกัน Benjamin (2002, as cited in Hammond, 2016, p. 30) เชื่อว่าการบันทึกเรื่องราวบนแผ่นฟิล์มเปิดโอกาสให้ผู้คนที่ไม่มีสิทธิที่จะปรากฏโฉมบนหน้าจอภาพยนตร์ ขณะเดียวกัน ในโลกของตัวอักษรเองก็ไม่ได้ผูกขาดไว้ด้วยกลุ่มคนจำนวนหยิบมือหนึ่ง เพราะ Benjamin มองว่าการเขียนและการผลิตหนังสือทำให้ผู้อ่านจำนวนมากเปลี่ยนมาเป็นผู้เขียนได้ด้วยเช่นกัน

วรรณกรรมที่มีพลังต้องผลักดันและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อ่าน ทำให้พวกเขาแสดงการมีส่วนร่วมจนนำไปสู่การเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ผ่านสื่อใหม่ที่อุบัติขึ้นในสังคม นักเขียน Virginia Woolf (1988, as cited in Hammond, 2016, pp. 31-32) เองก็มีมุมมองคล้ายกับ Benjamin คือเชื่อว่าความเปลี่ยนแปลงจากสื่อควรผลักดันให้วรรณกรรมสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองกับความเปลี่ยนแปลง Woolf ทำนายว่า วรรณกรรมในอนาคตจะอยู่ในรูปแบบสามัญธรรมดาของร้อยแก้ว ทว่ามีคุณลักษณะสูงส่งคล้ายกับบทกวี คือสามารถสะท้อนถึงความสลับซับซ้อนอันละเอียดอ่อนของจิตใจและความรู้สึกนึกคิดของผู้คนร่วมยุคสมัย อาทิ ลักษณะขอความงามที่ผสมปนเป่กับความโสมม หรืออารมณ์พึงพอใจแต่แฝงไว้ด้วยความทุกข์ระทม ฯลฯ

กล่าวได้ว่า ในทางทฤษฎี วรรณกรรมศึกษาและสื่อใหม่เคลื่อนตัวเข้าหากันอย่างเป็นรูปธรรมด้วยคุณูปการองค์ความรู้ของนักวิชาการสื่อ Marshall McLuhan แนวคิดสำคัญของเขาคือมองว่าตัวสื่อส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด เนื่องจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์จะเข้ามาลดทอนหลักตรรกะแบบเป็นเส้นตรงอันเป็นอิทธิพลจากวิถีคิดทางฝั่งตะวันตก ขณะเดียวกันส่งเสริมวิถีคิดแบบรวมกลุ่ม (group consciousness) มากกว่าวิถีคิดแบบปัจเจก หลายกำแพงกั้นกลางระหว่างความเป็นผู้เขียนและผู้อ่าน เขาเชื่อมั่นว่าแบบแผนของการผลิตซ้ำโดยการพิมพ์และวิถีคิดจากฝั่งตะวันตกจะแตกต่างออกไปในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การผลิตหนังสือเป็นสินค้า และประเด็นทางลิขสิทธิ์ (Hammond, 2016, pp. 35-36)

นักวิชาการสื่อ Henry Jenkins อธิบายการอยู่ร่วมระหว่างสื่อเก่าและสื่อใหม่ด้วยแนวคิดการหลอมรวมสื่อ (media convergence) วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (participatory culture) และ



ปัญญาสะสม (collective intelligence) ทั้งนี้ สื่อในที่นี้มีใช้ทำหน้าที่เป็นระบบหรือเทคโนโลยีที่นำพาการสื่อสารอย่างเดียวนั้น แต่สื่อยังหมายถึงระบบปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรมที่เติบโตขึ้นรอบๆ เทคโนโลยีเหล่านั้น ด้วยลักษณะของการหลอมรวมสื่อ Jenkins ให้คำนิยามถึงภาวะที่เนื้อหาสาระเคลื่อนย้ายถ่ายโอนไปยังช่องทาง (platform) ซึ่งมีความหลากหลาย อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ไม่ล้นหลามเวียนอยู่ในวงจรการหลอมรวมสื่อครอบคลุมตั้งแต่เนื้อหาสาระเพื่อความบันเทิง รวมถึงวิถีชีวิต ความสัมพันธ์ ความทรงจำ จินตนาการ และความปรารถนา

ด้วยคุณลักษณะของสื่อใหม่ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์แตกต่างจากลักษณะของสื่อเก่า ทำให้ผู้บริโภคที่ครั้งหนึ่งมีวิถีแบบปัจเจกและไม่ได้ตอบสนองสื่อสารอย่างกระตือรือร้น ก็เปลี่ยนมาเป็นผู้บริโภคที่ต้องการแสดงการมีส่วนร่วมกับเนื้อหาซึ่งอาจเป็นสินค้าหรือบริการ ภาพยนตร์ นวนิยาย ดนตรี ฯลฯ พวกเขาต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและแสดงตนในพื้นที่สาธารณะบนบริบททางสังคม วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อใหม่

นอกจากนี้ การเชื่อมต่อของสังคมหลอมรวมเป็นเรื่องของความคิดและสติปัญญาของผู้บริโภคที่แสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่อกัน จนเกิดเป็นการสร้างมาความคิดส่วนตัวจากเสี้ยวส่วนต่างๆ ของข้อมูลที่ไหลเวียนอยู่ในสื่อจนแปรเปลี่ยนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เมื่อข้อมูลส่วนเล็กน้อยถูกสะสมจากผู้บริโภคจำนวนมากที่แม้ว่าจะมีความรู้จำกัด แต่เมื่อความรู้สะสมรวมกันจะนำไปสู่กระบวนการสะสมทางปัญญา (collective intelligence)

อย่างไรก็ตาม การหลอมรวมสื่อเป็นมากกว่าการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี แต่ยังเข้ามามีผลกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีเดิมที่มีอยู่ก่อน อุตสาหกรรม การตลาด ประเภทของเนื้อหา และผู้รับสาร อีกทั้งยังเป็นการยากที่จะทำนายอนาคตรูปแบบความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในวันข้างหน้า Jenkins พบว่า การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia storytelling) เป็นการขยายมิติของเรื่องราวให้สอดคล้องกับแพลตฟอร์มสื่อ ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงประสบการณ์ด้วยอรรถรสแตกต่างหลากหลาย นอกจากนี้ เขาเป็นผู้ที่เรียกตัวเองว่า “แฟน” ของสื่ออันเป็นจุดเริ่มให้เขาเข้าไปศึกษาแฟนคลับในวัฒนธรรมการเข้าไปมีส่วนร่วมของกลุ่มแฟน (fan culture) (Jenkins, 2006)

Michel Hockx (2004) กล่าวว่า เทคโนโลยีสร้างความเปลี่ยนแปลงกับปฏิบัติการทางวรรณกรรม (literary practice) ทั้งในแง่การผลิตและการจัดจำหน่ายครอบคลุม 5 มิติ ได้แก่ 1) บริบทแวดล้อมแบบสื่อผสม 2) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ตัวตนของผู้เขียน 3) การมีส่วนร่วมกับประเด็นทางสังคม 4) การสร้างเครือข่ายชุมชน 5) ความสัมพันธ์กับงานวรรณกรรมแบบดั้งเดิม ทั้งนี้

แม้แวดวงวรรณกรรมออนไลน์ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับการนำเสนอในรูปแบบใหม่ และอาศัยภาษา HTML (Hypertext Markup Language) อันเป็นภาษาที่ใช้การเขียนเว็บไซต์เข้ามาช่วยสร้างนวัตกรรมในการเขียน แต่การปฏิสัมพันธ์ (interaction) ถือได้ว่าเป็นตัวแปรหลักซึ่งส่งผลต่อชีวจรและการคงอยู่ของชุมชนนิยายออนไลน์ ทั้งยังสัมพันธ์กับการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ (Contreras, Gonzaga, Trovela, & Kagaoan, 2015; Miller, 2015; Tse & Gong, 2012; Yongqing, 2011) และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน (Bold, 2018; Y. Feng & Literat, 2017; Tian & Adorjan, 2016)

ในอดีต ผู้เขียนคงสถานะเป็นอัจฉริยะผู้โดดเดี่ยว (solitary genius) และได้รับการยกย่องเชิดชูความเป็นนักเขียนจากทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ของนักเขียนนั้นๆ รวมถึงอิทธิพลและอำนาจที่มีเหนือความคิดเห็นทั้งปวงอันนำไปสู่การพุ่มพักความไว้นือเชื่อใจบนเส้นทางสายอาชีพ (Bourdieu, 1986; Emminson & Frow, 1998 as cited in Bold, 2018) ทว่าผู้เขียนนิยายออนไลน์ไม่จำเป็นต้องมีทุนทางวัฒนธรรมสูง อันที่จริงการเขียนบนแพลตฟอร์มออนไลน์เปิดกว้างให้ทุกคนที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสามารถเข้ามาเป็นนักเขียนมือสมัครเล่นจนถึงก้าวไปสู่การเป็นผู้มีชื่อเสียงระดับจุลภาค (micro – celebrity) (Bold, 2018) ในแง่การปฏิสัมพันธ์ ผู้เขียนนิยายออนไลน์สามารถโต้ตอบสื่อสารผ่านการตั้งกระทู้หรือโพสต์แสดงความคิดเห็นกับผู้อ่านอย่างทันท่วงที (สิทธา อุปนิกขิต, 2553)

ขณะเดียวกันผู้อ่านเป็นผู้ที่มีบทบาทอย่างยิ่งต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ เพราะปัจจุบันนิยายออนไลน์ก้าวเข้าสู่การเป็นสินค้า และเป็นช่องทางในการสร้างรายได้ให้กับนักเขียน หากผลงานของพวกเขาเป็นที่ยอมรับ ติดตาม และได้รับการสนับสนุนจากผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์อย่างต่อเนื่อง จะเป็นการรับประกันสถานะทางการเงินระดับหนึ่ง (Lugg, 2011, pp. 122-123) ดังนั้นผู้อ่านในอีกแง่หนึ่งก็คือลูกค้าสามารถเข้ามาแสดงบทบาทเป็นทั้งเป็นผู้ให้กำลังใจ ผู้สนับสนุนทางการเงิน ผู้วิจารณ์งานเขียน จนกระทั่งถึงการเป็นผู้ร่วมเขียน (Tian & Adorjan, 2016)

นอกจากนี้ ด้วยธรรมชาติของสื่อใหม่และภาษา hypertext ที่ใช้ในการเขียนและเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต (Alexander & Levine, 2008; Bell, 2014; Douglas, 1992) ทำให้นิยายออนไลน์ มีทั้งแง่มุมที่คล้ายและแตกต่างจากการเขียนนิยายในรูปแบบหนังสือเล่ม (Hockx, 2015; Patterson, 2000) อาทิ แง่มุมที่แตกต่างอย่างความสามารถในการดัดแปลงแก้ไขได้ตลอดเวลา การใช้มีลมีเดียประเภทคลิปวิดีโอ เพลง และรูปตารา กระตุ้นเสริมจินตนาการของผู้อ่าน และการเล่าเรื่องที่กระชับ

ฉับไว ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว เพื่อให้เข้ากับความต้องการของผู้อ่านออนไลน์ ส่วนแง่มุมที่คล้าย คือ ผู้เขียนยังคงเป็นผู้ควบคุมลำดับการอ่านแบบเดียวกันกับหนังสือเล่มที่มีสารบัญกำกับลำดับบทในฉบับพิมพ์หรือลำดับตอนในฉบับออนไลน์ และผลงานนิยายออนไลน์ที่ได้รับการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มยังคงเป็นสิ่งแสดงความภาคภูมิใจของนักเขียนจำนวนหนึ่ง (payoon1, 2559)

อย่างไรก็ตาม อิทธิพลจากสื่อใหม่ทำให้สไตล์การเขียน ภาษา และแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์เปลี่ยนแปลงไป (Yongqing, 2011) นำไปสู่ไวยากรณ์บางอย่างของเรื่องเล่าที่ปรากฏเป็นลักษณะเฉพาะตัว และแตกต่างจากภาษาหนังสือ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2543, หน้า 20) ทั้งยังมุ่งตอบสนองความต้องการของผู้อ่านและแข่งกับเงื่อนไขด้านความเร็วของแพลตฟอร์มออนไลน์ (Lugg, 2011, pp. 122-123) Zhang Muye นักเขียนนิยายออนไลน์เจ้าของผลงานยอดเยี่ยม Candle in the Tomb แสดงความคิดเห็นว่า การเขียนนิยายออนไลน์มิใช่การเขียนงานวรรณกรรมสำหรับเขา ส่วนตัวเขามองเป็นการเล่นเกมอย่างหนึ่ง จุดเน้นที่เขาให้ความสำคัญคือโครงเรื่องมากกว่าการคำนึงถึงความประณีตของงานเขียน (King, 2007, as cited in Lugg, 2011)

นักเขียนนิยายออนไลน์คำนึงถึงกลศิลป์ในการเล่าเรื่องอันเป็นการผสมผสานอิทธิพลจาก Web 2.0 และการเล่าเรื่องตามขนบแตกต่างกัน บ้างคำนึงถึงการรังสรรค์ปั้นแต่งองค์ประกอบการเล่าเรื่องให้เข้ากับวิถีชีวิตร่วมสมัย บ้างคำนึงถึงการอาศัยอิทธิพลของสื่อใหม่ เช่น ภาษาอีโมติคอน (emoticon) การใช้รูปภาพดิจิทัลเช่นภาพศิลปินและดารา และการใช้สื่อประสมเช่นเสียงเพลงและคลิปวิดีโอเข้ามาประกอบการเล่าเรื่อง (พัทธ์ธีรา โรจน์รัฐคุณากร, 2553; อนุชา พิมพ์ศักดิ์, 2558) ขณะที่นักเขียนบางคนมุ่งสร้างผลงานที่มีคุณภาพทัดเทียมกับมาตรฐานวรรณกรรมรูปเล่มจนสามารถชนะเลิศเวทีการประกวดระดับชาติอย่างรางวัลซีไรต์และรางวัล Arc Award (พีแชนพีแชน, 2561; ศิริวรรณ สิทธิกา, 2561)

ข้อน่าสังเกตสำคัญอีกประการคือ นิยายออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างแนวเรื่องใหม่ที่แตกต่างไปจากประเภทของนวนิยายที่มีอยู่เดิมอย่างเช่นแฟนฟิక్షัน (fan fiction) นิยายวาย (Y) (หมายเหตุ วายมาจาก yaoi เรื่องราวว่าด้วยความสัมพันธ์แบบชายรักชาย และ yuri เรื่องราวว่าด้วยความสัมพันธ์แบบหญิงรักหญิง) นิยายแฟนตาซี ประเภทเกมออนไลน์ และนิยายรักหวานแหวว (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2552) อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยเชื่อว่า พื้นที่นิยายออนไลน์ในสังคมไทยนับว่ามีความเปิดกว้างพอต่อการผลิตสร้างเนื้อหา และกลศิลป์ในการเล่าเรื่องที่เข้ากับความต้องการของผู้อ่านร่วมสมัย รวมถึงปฏิสัมพันธ์

ภายในชุมชนนิยายออนไลน์ก็มีความเคลื่อนไหวอย่างเป็นพลวัต จึงนำไปสู่ความสนใจที่จะศึกษาและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ดังกล่าวด้วยคำถามนำวิจัยดังนี้

1. นิยายออนไลน์มีกลศิลป์ในการเล่าเรื่องอย่างไร
2. ปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านมีผลต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

ผู้วิจัยพบว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับนิยายออนไลน์ในสังคมไทยยังขาดองค์ความรู้ที่ครอบคลุมทั้งกระบวนการสื่อสาร คือ ผู้เขียน (source) นิยายออนไลน์ (message) แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ (channel) และผู้อ่าน (receiver) บนปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกัน จึงนำไปสู่วัตถุประสงค์ที่จะเข้าไปทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ดังกล่าว

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษากลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์
- 1.2.2 เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านนิยายออนไลน์และการผลิตสร้างนิยายออนไลน์
- 1.2.3 เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์

## 1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ผู้วิจัยคำนึงถึงปัญหาในการเก็บข้อมูล เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ เนื้อหาของนิยายออนไลน์ และผู้ใช้งานในชุมชนนิยายออนไลน์มีพลวัตสูง จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ความเปลี่ยนแปลงของผู้อ่าน แนวเรื่องของนิยายออนไลน์และความต้องการปกปิดตัวตนของผู้ใช้งาน ทำให้เป็นการยากที่จะใช้วิธีวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณาในชุมชนออนไลน์ในระยะยาว (Hockx, 2004, p. 114; Tang, 2014, p. 9) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีความสนใจในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ร่วมกันซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา มิได้มีจุดเน้นถึงการศึกษาชุมชนนิยายออนไลน์ในระยะยาว

1.3.2 ผู้วิจัยกำหนดบทบาทในการสังเกตการณ์ โดยเป็นการสังเกตการณ์ในฐานะผู้อ่านที่สมัครเป็นสมาชิกของชุมชนนิยายออนไลน์ และผู้ติดตามเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เขียน ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลของการศึกษานี้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยคำนึงความยืดหยุ่น หากจำเป็นต้องเข้าไปสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลเชิงลึก

1.3.3 การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะนิยายออนไลน์แนวเรื่องรักร่วมสมัยซึ่งตีพิมพ์เผยแพร่ในช่วง พ.ศ. 2559 – 2561 โดยคัดเลือกจากจำนวนเข้าอ่านของนิยายออนไลน์ การเผยแพร่ทั้งในรูปแบบนิยายออนไลน์รายตอนบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์และการรวบรวมเนื้อหาเพื่อตีพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสือ นิยายออนไลน์ที่ดำเนินเรื่องจบ และนิยายออนไลน์ที่เขียนโดยนักเขียนมืออาชีพ

## 1.4 ข้อยกเว้นการวิจัย

1.4.1 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องค่อนข้างให้นำหนักกับงานวิจัยซึ่งเป็นกรณีศึกษาวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตของประเทศจีน เพราะเว็บไซต์นิยายออนไลน์ของประเทศจีนมุ่งเผยแพร่เฉพาะนิยายออนไลน์ภาษาจีน เพื่อผู้ใช้งานที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร เช่นเดียวกับเว็บไซต์นิยายออนไลน์ของประเทศไทยที่มุ่งเผยแพร่นิยายออนไลน์ภาษาไทย เพื่อผู้ใช้งานที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร ต่างจากแพลตฟอร์ม Wattpad ซึ่งเป็นชุมชนนิยายออนไลน์ขนาดใหญ่ เป็นที่นิยมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก และเผยแพร่ผลงานนิยายออนไลน์มากกว่า 50 ภาษา

1.4.2 ผู้วิจัยพบข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลบุคคล โดยเฉพาะเว็บมาสเตอร์หรือบรรณาธิการผู้ดูแลเนื้อหาของนิยายออนไลน์จำนวนหนึ่ง เนื่องจากความไม่ไว้วางใจในตัวผู้วิจัย แม้ว่าจะแสดงหลักฐานการทำดัชนีชี้แจงแล้ว ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงให้นำหนักกับการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์ ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลจำนวนหนึ่งสะดวกใจที่จะให้ข้อมูลกับผู้วิจัย โดยการปกปิดตัวตน

## 1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

**นิยายออนไลน์** ในที่นี้รวมถึงวรรณกรรมออนไลน์ วรรณกรรมอินเทอร์เน็ต บันเทิงคดีออนไลน์ บันเทิงคดีอินเทอร์เน็ต หมายถึง บันเทิงคดีรายตอนที่แต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียน อาจจะมีความจริงหรือไม่ก็ตาม ไม่จำกัดความยาวและแนวเรื่อง แต่จับสมบูรณ์ตามเค้าโครงการดำเนินเรื่องของผู้เขียน งานเขียนเหล่านี้จะเริ่มต้นจากการเผยแพร่บนพื้นที่อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางแรก และสามารถนำไปผลิตสร้างให้อยู่ในรูปแบบสื่ออื่นในภายหลัง อาทิ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หนังสือเล่ม ละครโทรทัศน์ ฯลฯ นอกจากนี้ นิยายออนไลน์สร้างคุณค่าใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในแง่ของจารีตวิถีที่ปรากฏในการเล่าเรื่อง อิทธิพลจาก Web 2.0 ต่อการเขียนและการอ่าน ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน

**วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์** ในที่นี้รวมถึงบันเทิงคดีดิจิทัลและบันเทิงคดีไฮเปอร์เท็กซ์ หมายถึง บันเทิงคดีที่เขียนขึ้นเพื่อให้สามารถอ่านและใช้งานผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ มีการใช้คุณลักษณะทางภาษาที่รวมทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา แสดงความต่อเนื่องทางภาษา และสะท้อนแนวคิดซับซ้อนเพื่อให้สอดคล้องกับสื่อดิจิทัล ยกตัวอย่างเช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและผู้ใช้งานผ่านการเล่าเรื่องแบบหลากหลายเส้นทางในเกมออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างทางเลือกในการสวมบทบาท การสร้างเส้นสายการดำเนินเรื่อง และเลือกจบเรื่องราวในแบบของผู้ใช้งานเอง

**การเล่าเรื่อง** หมายถึง กลวิธีการร้อยเรื่องของนิยายออนไลน์เป็นการประกอบสร้างความหมายโดยคำนึงถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองการเล่าเรื่อง

**กลศิลป์** หมายถึง ชั้นเชิงทางภาษาและทักษะการเขียนอันแสดงถึงความเชี่ยวชาญของนักเขียนนิยายออนไลน์ในการประยุกต์ใช้อิทธิพลของ Web 2.0 และการเล่าเรื่องตามขนบเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง

**ปฏิสัมพันธ์** หมายถึง การสื่อสารอันเกิดจากระบบการปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์ซึ่งนำไปสู่โอกาสในการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้งานด้วยกัน

**ผู้ใช้งาน** หมายถึง ผู้ที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชุมชนนิยายออนไลน์ด้วยบทบาทที่แตกต่างกัน รวมถึงสามารถแสดงบทบาทได้หลายบทบาทในคราวเดียวกัน เช่น ผู้เขียนนิยายออนไลน์

ในอีกมุมหนึ่งก็สามารถทำหน้าที่เป็นผู้อ่าน ผู้อ่านเองในอีกแง่หนึ่งก็สามารถทำหน้าที่เป็นผู้วิจารณ์ ผลงานนิยายออนไลน์รวมถึงสามารถเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้เขียนนิยายเองก็ได้ นอกจากนี้ ผู้อ่านยังสามารถแสดงบทบาทสนับสนุนผู้เขียน และผู้เขียนเองก็สามารถแสดงบทบาทเป็นนักเขียนผู้ทุ่มเท กับการสร้างผลงาน อย่างไรก็ตาม ในบางกรณี ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในบริบทออนไลน์สามารถนำไปสู่มติเชิงอำนาจที่มีอิทธิพลต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

**ชุมชนนิยายออนไลน์** หมายถึง พื้นที่เสมือนหรือชุมชนเสมือนของกลุ่มคนที่รวมตัวกันบน พื้นฐานอันเกิดจากความสนใจที่จะอ่าน เขียน ผลิต และบริโภคนิยายออนไลน์ซึ่งเผยแพร่อยู่บน อินเทอร์เน็ต ด้วยลักษณะของแพลตฟอร์มเว็บไซต์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ผู้ใช้งานสามารถ เขียน อ่าน และเผยแพร่ นิยายออนไลน์ได้ด้วยตัวเอง แต่ต้องคำนึงถึงเงื่อนไขการเผยแพร่เนื้อหาของ ชุมชนนิยายออนไลน์ และค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงเนื้อหา

**การผลิตสร้างนิยายออนไลน์** หมายถึง กระบวนการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ ซึ่ง ประกอบด้วยขั้นการรวบรวมแนวคิด นำไปสู่การเขียนและนำขึ้นเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ จนถึงขั้นตอนการรวบรวมผลตอบรับ ทั้งนี้กระบวนการผลิตสร้างนิยายออนไลน์เกี่ยวข้องกับบทบาท และปฏิสัมพันธ์ของผู้เขียนและผู้อ่านนิยายออนไลน์

**นิยายรัก** หมายถึง บันเทิงคดีที่ว่าด้วยเรื่องราวความรักความสัมพันธ์เชิงโรแมนติก มุ่งเน้น การแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข

**นิยายวาย** หมายถึง บันเทิงคดีที่ว่าด้วยความสัมพันธ์เชิงโรแมนติกระหว่างคู่รักซึ่งมีเพศ เดียวกัน และนิยมเล่าเรื่องเพศสัมพันธ์อย่างโจ่งแจ้ง ทั้งนี้ หากเรีอรวรานั้นว่าด้วยเรื่องราว ความสัมพันธ์ของคู่รักซึ่งเป็นเพศชายเหมือนกัน จะเรียกแนวเรื่องนั้นว่า Yaoi ส่วนความสัมพันธ์ของ คู่รักซึ่งเป็นเพศหญิงเหมือนกันเรียกว่า Yuri

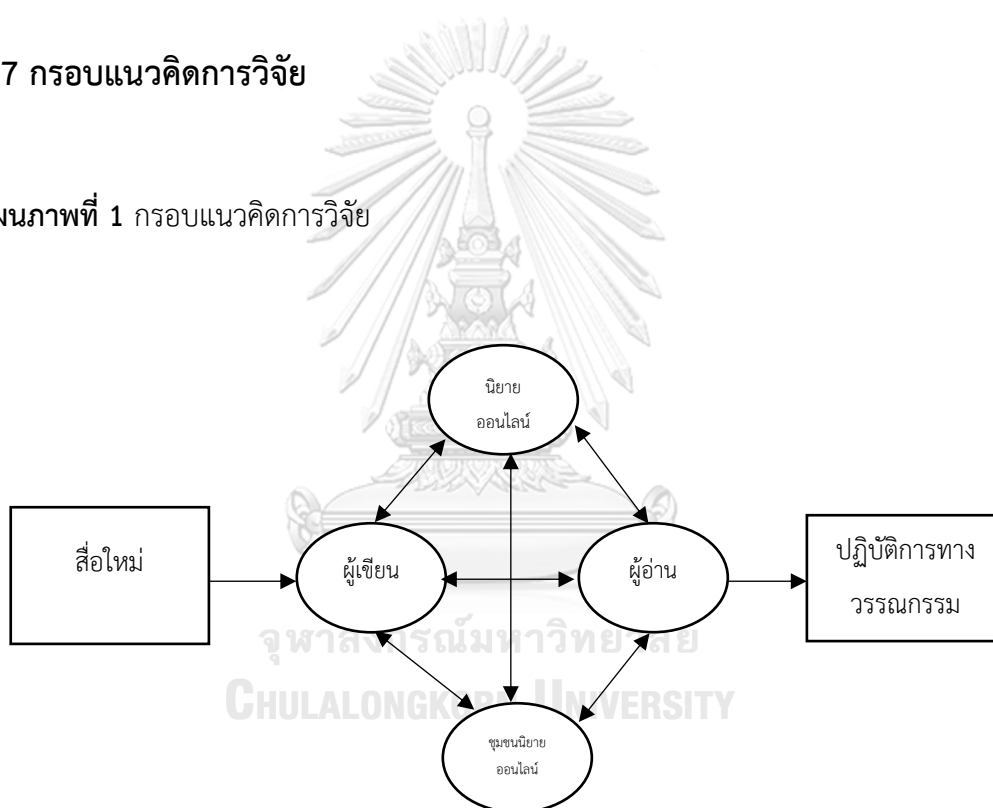
## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 การวิจัยนี้เป็นการสกัดองค์ความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ และบทบาทของผู้อ่านในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

1.6.2 การวิจัยนี้เป็นการขยายองค์ความรู้และส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าไปมีส่วนร่วมของผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์

## 1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย





## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่อง และปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์” ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนและการผลิตนิยายออนไลน์
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของนิยายรัก
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านนิยายออนไลน์
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์

#### 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนและการผลิตนิยายออนไลน์

##### 2.1.1 นิยามความหมายของนิยายออนไลน์

หากพิจารณานิยามความหมายของคำว่า “นิยาย” และ “นวนิยาย” ตามที่บัญญัติไว้ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554) จะพบว่ามีความหมายแตกต่างกันอยู่อย่างเห็นได้ชัด เพราะนิยายนั้นหมายถึงเรื่องที่ตั้งขึ้น ขณะที่นวนิยายความหมายจะมากโดยรายละเอียด กล่าวคือเป็นบันเทิงคดีร้อยแก้วทั้งขนาดสั้นและยาว อันมีองค์ประกอบที่ทำให้เนื้อเรื่องมีความสมจริงจากการออกแบบตัวละคร โครงเรื่อง เหตุการณ์ในเรื่อง และสถานที่ ดังนั้น นวนิยายจึงมีจุดเน้นอยู่ที่ความสมจริง และความวิจิตรบรรจงในการออกแบบองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับนวนิยาย นัยยะของนิยายจึงออกไปทางความหมายแบบกว้าง ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความสมจริงและคุณค่าในงานประพันธ์แบบชนบทที่นวนิยายมีอยู่

อย่างไรก็ตาม เมื่อคำว่านิยายวางอยู่ใกล้กันกับคำว่า “ออนไลน์” ย่อมส่งผลกระทบต่อนิยามความหมาย ออนไลน์เป็นคำทับศัพท์จากคำว่า online หมายถึง การเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ยกตัวอย่าง หากเครื่องพิมพ์เอกสารอยู่ในสถานะออนไลน์ นั่นก็คือเครื่องพิมพ์เชื่อมต่อกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์และพร้อมสำหรับการพิมพ์งาน (Christensson, 2006) ถ้าพิจารณาจากการ

นำความหมายของนิยายและออนไลน์มาประสมกัน นิยายออนไลน์อาจสื่อถึงเรื่องแต่งที่พร้อมให้อ่านบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ นับว่าเป็นนิยามที่ตรงกับขอบเขตการศึกษาครั้งนี้เพียงเลี้ยวหนึ่ง

โดยคุณลักษณะของตัวสื่อ นิยายปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ไปตามเทคโนโลยีทางการสื่อสาร ยุคแรกของการสื่อสาร หรือ the first media age เป็นยุคกระจายเสียงแบบรวมศูนย์ การสื่อสารมวลชนเกิดจากคนกลุ่มน้อยพูดกับคนส่วนใหญ่ มีแนวโน้มอยู่ภายใต้การควบคุมของรัฐ เน้นการสื่อสารทิศทางเดียว ตัวผู้ใช้สื่อและผู้รับสารแตกแยกกระจาย มีลักษณะเป็นมวลชน ขณะที่ยุคที่ 2 หรือ the second media age เป็นยุคปฏิสัมพันธ์ การสื่อสารมวลชนเป็นแบบกระจายศูนย์ เกิดจากคนส่วนมากพูดกับคนส่วนมาก ค่อนข้างหลีกเลี่ยงการควบคุมของรัฐ เน้นการสื่อสารแบบสองทาง ผู้ใช้สื่อและผู้รับสารยังคงรักษาอัตลักษณ์และความเป็นปัจเจกบุคคล สื่อมวลชนแบบดั้งเดิมหรือสื่อเก่า เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ มีอิทธิพลต่อผู้คนระดับจิตสำนึก แต่สื่อใหม่ให้ประสบการณ์กับปัจเจกในแง่ของเวลาและพื้นที่ (Holmes, 2005, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล, 2556, หน้า 13) ดังนั้น นิยายออนไลน์จึงเป็นมากกว่าการย้ายตัวหนังสือในเล่มมาวางไว้ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพราะหัวใจสำคัญคือการปฏิสัมพันธ์อันเป็นคุณสมบัติที่พ่วงมากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

นิยายออนไลน์ นวนิยายออนไลน์ หรือนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต (ญารากรณ์ ชาญธานี, 2557; ไบบัว นามสุข, 2555; สิทธา อุบนิขิต, 2553) และวรรณกรรมออนไลน์ (อรพินท์ คำสอน, 2556) หรือวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต ในนิยามความหมายของแวดวงวิชาการไทยโดยภาพรวม มีนัยยะถึงเรื่องที่ตั้งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนโดยอาจจะมีความสมจริงหรือไม่ก็ได้ ไม่จำกัดความยาวและแนวเรื่อง ทว่าสิ่งสำคัญคือ พวกเขาตั้งขึ้นเพื่อนำเผยแพร่ในพื้นที่อินเทอร์เน็ตผ่านแพลตฟอร์มเว็บไซต์ซึ่งทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางคลั่งนิยายออนไลน์ และที่ตั้งของชุมชนนิยายออนไลน์อันประกอบขึ้นทั้งจากผู้เขียนและผู้อ่าน

อย่างไรก็ดี นิยายออนไลน์แตกต่างจากบันเทิงคดีดิจิทัล (digital fiction) (Bell, Rustad, & Ensslin, 2014, p. 4) และวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (electronic literature) แม้จะถูกสร้างขึ้นในบริบทดิจิทัลเหมือนกัน Katherine Hayles และองค์กร Electronic Literature Organization (Hayles, 2008, pp. 3-5) อธิบายว่า วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมต่อเนื่องจากวรรณกรรมแบบรูปเล่ม (print literature) และเกิดขึ้นพร้อมๆ กันกับสมองกลอย่างคอมพิวเตอร์ วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์จึงมีนัยยะถึงวรรณกรรมที่ถือกำเนิดขึ้นในรูปแบบดิจิทัล สร้างขึ้นเพื่ออ่านผ่าน

คอมพิวเตอร์ สามารถใช้ศักยภาพและบริบทของซอฟต์แวร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้ในการประพันธ์งานวรรณกรรม ดังเช่นการเล่าเรื่องของเกมออนไลน์ ที่ให้ผู้ใช้งานเข้าไปมีบทบาทในการดำเนินเรื่องด้วยตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับซอฟต์แวร์

Feng และ Literat (2017) ใช้คำภาษาอังกฤษแทนนิยายออนไลน์ว่า internet literature ส่วน Tian และ Adorjan (2016) ใช้คำเรียกว่า online literature และ Skains (2010) ใช้คำว่า online novel ภาพรวมของความหมายเกี่ยวข้องกับผลงานที่ถูกแต่งขึ้น โดยไม่จำกัดความยาว แต่ต้องเป็นผลงานที่นำเผยแพร่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างเช่นในเว็บไซต์ ทั้งนี้ Feng และ Literat (2017) ให้ความหมายของวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตไว้อย่างครอบคลุม และเป็นการใช้กรอบแนวคิดต่อจาก Yang (2010, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) มาอีกทอดหนึ่ง ดังความหมายต่อไปนี้

“วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตคืองานเขียนที่ถือกำเนิดขึ้นบนเว็บไซต์ทุกประเภท ไม่จำกัดแนวเรื่อง ผลงานเหล่านั้นถือเป็นวรรณกรรมด้วยมุมมองของผู้เขียนและผู้อ่านเอง งานวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตของจีนมีหลากหลายรูปแบบรวมถึงบันเทิงคดี บทกลอน และความเรียง ทว่าแนวเขียนที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ บันเทิงคดีแบบต่อเนื่อง (serial novel) สามารถแบ่งไปตามแนวคิดหลักของเรื่อง (theme) เช่น การเดินทางข้ามมิติเวลา (time travel) ศิลปะการต่อสู้ (martial arts) ประวัติศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ผลงานบางประเภทไม่เป็นที่นิยมในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ แต่เป็นที่ยอมรับในแวดวงวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต เช่น บันทึกอัตชีวประวัติส่วนบุคคลและบันทึกการเดินทาง กล่าวได้ว่า เมื่อผลงานวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตเป็นที่ยอมรับในแวดวงวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์ ก็จะเอื้อผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน เพราะช่วยฟื้นฟูงานวรรณกรรมบางประเภทให้กลับมีชีวิตชีวาอีกครั้งหนึ่ง นอกจากนี้ ศักยภาพของแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดผลงานวรรณกรรมรูปแบบใหม่ที่ผสานคุณลักษณะของเนื้อหาที่มีการเชื่อมข้อมูล (hypertext) และสร้างปฏิสัมพันธ์ (interactive) รวมถึงการใช้ภาพ ดนตรี และแอนิเมชันประกอบการเล่าเรื่อง”

ขณะที่ Skains (2010) สร้างทฤษฎีในทางที่เชื่อว่า ชุมชนนิยายออนไลน์อันเกิดจากการก่อตั้งด้วยตัวผู้เขียนนิยายเองจะเป็นสะพานเชื่อมจากผลงานในรูปแบบสิ่งพิมพ์ไปสู่ผลงานวรรณกรรมในรูปแบบดิจิทัล ด้วยเหตุนี้ คำว่านิยายออนไลน์จึงแทนความหมายของงานวรรณกรรมในรูปแบบ

อิเล็กทรอนิกส์ที่อาศัยแพลตฟอร์มเว็บไซต์และคุณลักษณะการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เพื่อขยายประสบการณ์การใช้งาน การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (digital storytelling convention) มีความโดดเด่นตรงที่ผู้ใช้งานหรือผู้อ่านสามารถเข้าไปมีอิทธิพลต่อการเล่าเรื่องโดยตรง เป็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบมีปฏิสัมพันธ์ ดังเช่นที่ปรากฏในลักษณะของเกมออนไลน์ (online games) สื่อประสม (multimedia) และการเชื่อมข้อมูล (hypertext)

นอกจากนี้ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2551, อ้างถึงในสิทธา อุปนิชิต, 2553) กล่าวว่า วรรณกรรมออนไลน์ คือวรรณกรรมที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตโดยมากเป็นงานเขียนใหม่ที่เผยแพร่เป็นตอน และมักจะเป็นนิยายขนาดยาว หรือการนำวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์มาเผยแพร่ซ้ำในเว็บไซต์ แนวเรื่องของวรรณกรรมออนไลน์เป็นไปตามขนบของนิยายทั่วไป หากแต่มีการแยกประเภทย่อยมากกว่า เช่น นิยายรักมีทั้งรักซึ่ง รักเศร้า รักวัยรุ่น ฯลฯ ทว่าวรรณกรรมออนไลน์ของไทยสร้างแนวเรื่องใหม่ 5 ประเภท ได้แก่ แนวหวานแหวว แนวแฟนตาซี แนววาย แนวแฟนฟิกหรือแฟนฟิกชั่น และแนวแหวก

จากการศึกษาของรื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2552) ระบุถึงลักษณะสำคัญของการเขียนนิยายออนไลน์ว่า นิยายออนไลน์เป็นผลงานที่ยังไม่สมบูรณ์ก็สามารถนำไปเผยแพร่ได้ และนิยมใช้ทั้งภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ และภาษาอีโมติคอน (emoticon) ปะปนกัน นอกจากนั้นแล้ว นิยายออนไลน์ยังประกอบด้วยตัวหนังสือ และสื่อประสม (multimedia) ทั้งภาพและเสียง ผู้เขียนนิยายออนไลน์มักจะเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านที่เป็นผู้ติดตามตัวขง และชอบที่จะได้รับการแสดงความคิดเห็นในช่วงท้ายของผลงานในแต่ละตอน รวมถึงผู้เขียนนิยมเขียนฉากอีโรติกและการแสดงออกถึงความรุนแรงทางเพศ

แม้นิยายออนไลน์ของไทยจะมีการปรับรับทั้งแพลตฟอร์มเว็บไซต์เพื่อใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่ มีการใช้คุณลักษณะของภาษาอีโมติคอนและการประสานสื่อผสมแบบ multimedia รวมถึงเป็นพื้นที่รวมของผลงานวรรณกรรมหลากหลายแนว แต่โดยภาพรวม นิยายออนไลน์ยังเป็นการสร้างเรื่องที่เริ่มจากผู้เขียนและจบเรื่องลงโดยผู้เขียน ถึงแม้ผู้ใช้งานจะเข้ามามีส่วนร่วมและมีบทบาทในชุมชนนิยายออนไลน์ แต่ก็ยังไม่เข้าข่ายวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ปล่อยให้ผู้ใช้งานเป็นผู้ควบคุมตัวเรื่องเป็นส่วนใหญ่ การศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงประยุกต์ใช้ความหมายของ Yang (2010, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2552) สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2554) และแนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Y. Feng & Literat, 2017; Jenkins, 2006; Tian & Adorjan, 2016) เป็นกรอบแนวทางการศึกษาหลัก จึงนำไปสู่ความหมายของนิยายออนไลน์ ดังนี้

“นิยายออนไลน์เป็นบันทึกคติรายตอนที่แต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนอาจจะมี ความสมจริงหรือไม่ก็ตาม ไม่จำกัดความยาวและแนวเรื่อง แต่จับสมบูรณ์ตามเค้า โครงการดำเนินเรื่องของผู้เขียน งานเขียนเหล่านี้จะเริ่มต้นจากการเผยแพร่บนพื้นที่ อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางแรก และสามารถนำไปผลิตสร้างให้อยู่ในรูปแบบสื่ออื่นใน ภายหลัง อาทิ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หนังสือเล่ม ละครโทรทัศน์ ฯลฯ นอกจากนี้ นิยายออนไลน์สร้างคุณค่าใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในแง่ของจารีตวิถีที่ปรากฏ ในการเล่าเรื่อง อิทธิพลจากคุณลักษณะของ Web 2.0 ต่อการเขียนและการอ่าน ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน”

### 2.1.2 อิทธิพลของสื่อใหม่ต่อการเขียนนิยายออนไลน์

นิยายออนไลน์มีลักษณะการปรับเปลี่ยนจากเรื่องเล่าที่อยู่ในหนังสือเล่มมาสู่เรื่องเล่าที่อยู่ใน บริบทดิจิทัล โดยยังคงคุณลักษณะของความเป็นสื่อเก่า ขณะเดียวกันปรับรับคุณลักษณะความเป็นสื่อ ใหม่เข้ามา ดังเช่นแนวคิดของ Marshall McLuhan (กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล, 2556, หน้า 110-112) ที่มองว่า แม้อีเมลร้อน (hot media) จะแตกต่างจากสื่อเย็น (cool media) แต่ทั้งสอง สื่อมีแนวโน้มกลมกลืนกันและกันได้ ดังนั้น นิยายที่ครั้งหนึ่งต้องผ่านขั้นตอนการบรรณาธิกรณเพื่อ ตีพิมพ์เป็นรูปเล่มจึงมีลักษณะความเป็นสื่อร้อนอยู่มาก เพราะผู้คนเข้าไปมีส่วนร่วมกับการจัดทำ หนังสือได้น้อย ส่วนนิยายออนไลน์ที่อยู่บนแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปมีส่วนร่วม ได้มาก จึงมีลักษณะของความเป็นสื่อเย็นสูง

ความเปลี่ยนแปลงจากงานวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์มาสู่วรรณกรรมในบริบทดิจิทัล นำไปสู่การศึกษาเปรียบเทียบผลงานวรรณกรรมในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออินเทอร์เน็ต (อารดา ปรีชาปัญญา, 2553, หน้า 60) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์และวรรณกรรมในสื่ออินเทอร์เน็ต

การเปรียบเทียบ	วรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์	วรรณกรรมในสื่ออินเทอร์เน็ต
ประเภท	popular, serious	popular
อิทธิพล	สภาพสังคม ชีวิตจริง	จินตนาการ
เนื้อหา	สะท้อนชีวิตจริง	เหนือจริง
ข้อมูลอ้างอิง	ปฐมภูมิ	ทุติยภูมิ
ชีวิตตัวละคร	ทุกชนชั้น	ทุกชนชั้น
จำนวนตัวละคร	จำกัด	ไม่จำกัด
ชื่อตัวละคร	ไทย	ไม่จำกัด
ความสมจริงของตัวละคร	สมจริง	ไม่สมจริง
อารมณ์	สะท้อนอารมณ์	บันเทิงอารมณ์
สถานที่ของตัวละคร	ไทย	ไทย ต่างประเทศ
ความถูกต้องทางไวยากรณ์	มาก	ปานกลาง
ภาษา	วิจนภาษา	อวิจนภาษา
ความสมจริงของเนื้อหา	มาก	ปานกลาง
ความต่อเนื่องของเรื่องราว	มาก	ปานกลาง
ความโดดเด่น / เอกลักษณ์	มาก	น้อย
ขอบเขตของเนื้อหา	กระชับ	กระจาย
ขอบเขตทางศีลธรรม	มาก	ปานกลาง
โครงเรื่อง	เดี่ยว	ผสม
การสังเคราะห์เนื้อหา	มาก	ปานกลาง
องค์ประกอบ	จำกัด	ไม่จำกัด
สื่อประกอบ	สื่อเดี่ยว (อักษร)	สื่อประสม (อักษร ภาพ เสียง)

Li (2015) ให้ขอบเขตนิยามของวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ครอบคลุมถึงนิยายออนไลน์หรือวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต พบว่า วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ของจีนแตกต่างจากผลงานทางโลกตะวันตก

ในแง่ของกลวิธีการเล่าเรื่อง จิตวิญญาณความเป็นเกม ความรัก และจินตนาการ ดังรายละเอียดโดยคร่าวต่อไปนี้

วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่อาศัยคุณลักษณะไฮเปอร์เท็กซ์ทั้งในแง่ของการพัฒนาโครงเรื่อง และสร้างเรื่องราวการผจญภัย เป็นที่นิยมในทางตะวันตกอย่างยุโรปและสหรัฐอเมริกา เพราะมีการบรรจุมัลติมีเดียทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรีประกอบเข้าไปในการเล่าเรื่อง ทำให้ผลงานบันเทิงคดีไฮเปอร์เท็กซ์มีความโดดเด่น ทั้งยังพัฒนาเทคนิคและกลวิธีการเล่าเรื่องไปตามกาลเวลา และความนิยมของบันเทิงคดีไฮเปอร์เท็กซ์มีแต่จะพัฒนาขึ้นแตกต่างจากผลงานที่ผลิตภายในประเทศจีน โดยผลงานบันเทิงคดีไฮเปอร์เท็กซ์ในประเทศจีนมักสร้างขึ้นเพื่อจัดงานนิทรรศการ มิใช่เป็นไปเพื่อพัฒนาศิลปะในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้น ผลงานของจีนจึงไม่เป็นที่นิยมเท่าใดนัก และกลวิธีการเล่าเรื่องก็พัฒนาช้ากว่ามาก

ส่วนในแง่ของจิตวิญญาณความเป็นเกมและความบันเทิงสนุกสนานถือเป็นคุณลักษณะสำคัญในงานบันเทิงคดีดิจิทัลทั้งในภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ทว่านำเสนอในลักษณะที่ต่างกัน ผลงานจากฝั่งตะวันตกจะคำนึงถึงรูปแบบความเป็นเกมและอยู่ในผลผลิตคือวิดีโอเกม ขณะที่ผลงานของจีนจะนำเสนอผ่านเนื้อหา เพราะบันเทิงคดีไฮเปอร์เท็กซ์มีพัฒนาการน้อยและไม่เป็นที่นิยม ดังนั้น กลุ่มเยาวชนจึงผลิตเนื้อหาเพื่อนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อนำเสนอจิตวิญญาณความเป็นเกม หรือความสนุกสนานด้วยอารมณ์ขันที่ไม่มีที่มาที่ไป (reasonless humor)

การเขียนแนวเรื่องรักเป็นที่นิยมของแวดวงนิยายออนไลน์ทั้งทางฝั่งตะวันตกและตะวันออก หากแต่เรื่องรักซึ่งเป็นที่นิยมทางฝั่งที่นิยมตะวันตกมักจะเป็นแนวเรื่องรักในโลกออนไลน์ (cyberlove story) โรมานซ์ (romance) และอีโรติก (erotic novel) ส่วนแนวเรื่องรักในประเทศจีนมีความหลากหลาย เนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นความรัก โชคชะตาของชีวิต และความเป็นจริงทางสังคม โดยมุ่งนำเสนอแก่นเกี่ยวกับความรักและเรื่องราวภายในจิตใจ ทั้งนี้ แนวเรื่องรักบริสุทธิ์ (pure love) ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้อ่านเป็นแนวเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากผลงานของประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่น นอกจากนี้ ผลงานนิยายประเภทอื่นอย่างแฟนตาซี วิทยาศาสตร์ และนิยายจินก่าลึงภายในก็นิยมพูดถึงเรื่องราวของความรักประกอบในเรื่องด้วย

นอกจากนั้นแล้ว นิยายออนไลน์ประเภทแฟนตาซียังต่างกันในประเทศย่อย โดยนิยายแฟนตาซีทางฝั่งตะวันตกจะให้น้ำหนักกับนิยายวิทยาศาสตร์ และนิยายแฟนตาซีเหนือจริง ส่วนนิยายมุ่งเน้นจินตนาการของจีนจะเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และนิยาย Xuanhuan ซึ่งเป็นประเภทแฟนตาซีลึกลับ

ลับ นิยมผสมผสานทั้งความเป็นเรื่องราวพื้นบ้านแบบนิทานปรัมปราและมายาคติความเชื่อเข้าด้วยกัน กับองค์ประกอบทางวรรณกรรมที่เป็นแฟนตาซีอย่างเช่นฉากที่เป็นต่างประเทศ

อย่างไรก็ตาม นิยายแฟนตาซีของตะวันตกก็สะท้อนมุมมองค่านิยมทางวัฒนธรรมแบบ ตะวันตก เช่น สอดแทรกความเชื่อเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ ความเชื่อทางศาสนา ฯลฯ ขณะที่นิยาย จีนแฟนตาซียังขาดการพูดถึงแง่มุมทางธรรมชาติ และปรัชญาแนวคิดเท่า รวมถึงนิยายจีนมักจะพูดถึง แนวคิดเกี่ยวกับพระเจ้าและเหล่าปีศาจ (gods and demons) ซึ่งถือว่าเป็นการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม มิได้สร้างอะไรแปลกใหม่ กล่าวได้ว่าผลงานนิยายออนไลน์แนวแฟนตาซีของจีนไม่มีความโดดเด่น ชัดเจนในแง่ของเนื้อหา แม้ผู้อ่านจะนิยมเข้าไปอ่านมาก แต่ผลงานที่ประสบความสำเร็จก็มีโครงเรื่อง เรียบง่าย และเนื้อหาบางเบา เช่น การพูดถึงความยุติธรรม การสมคบคิด และความรัก ทั้งตัวละครก็เป็นตัวละครแบน แตกต่างจากผลงานแฟนตาซีของต่างประเทศที่โครงเรื่องและเนื้อหามีความซับซ้อน สร้างสรรค์ และลึกซึ้ง

Yongqing (2011) แสดงจุดยืนในทางทฤษฎีที่เชื่อว่าแต่ละสังคมมีวัฒนธรรมการใช้สื่อใน แบบของตัวเอง การจะทำความเข้าใจวัฒนธรรมสื่อก็จำเป็นต้องทำความเข้าใจกับตัวสื่อก่อนเป็นลำดับ แรก เพราะสื่อมีอิทธิพลทั้งต่อปัจเจกบุคคลและสังคม บทความ Reflecting on Online Literature จึงสะท้อนแนวคิดทฤษฎีของ McLuhan รวมถึงมองภาษาเป็นวัตถุติบที่อยู่ในสื่อต่างๆ มีวัฏจักร หมุนเวียนไปพร้อมกับแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์ที่เปลี่ยนแปลงไป Yongqing (2011) ทบทวนองค์ ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตพร้อมทั้งระบุประเด็นปัญหาสำคัญอันเกิดจากงานวิจัย คือการที่นักวิจัยเชื่อมั่นว่าแก่นของวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะทางเทคโนโลยี และมองวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตในแง่บวกจนเกินไป การระบุปัญหาการนิยามความหมายของ วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตไม่ชัดเจน และขาดความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเขียนผ่านช่องทางออนไลน์ (online writing)

Yongqing (2011) เสนอว่า การแยกแยะความแตกต่างระหว่างการนำผลงานวรรณกรรมใน สื่อดั้งเดิมมาเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต และวรรณกรรมที่กำเนิดขึ้นจากสื่ออินเทอร์เน็ต จำเป็นต้องเข้าใจความแตกต่างในประเด็นกลวิธีการเขียน ภาษา และสุนทรียศาสตร์ การนำผลงานวรรณกรรมที่มีอยู่ ก่อนแล้วมาเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตเป็นแค่การใช้คอมพิวเตอร์ในการเขียน ไม่ส่งผลต่อแนวคิด คุณลักษณะของตัวบท ภาษา และกลวิธีการเขียน ขณะที่วรรณกรรมที่ถือกำเนิดจากอินเทอร์เน็ตจะ



เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะใหม่ในรูปแบบของตัวบท ภาษาและกลวิธีการเขียน รวมถึงแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์

ทั้งนี้ การเขียนผ่านช่องทางออนไลน์ หรือ online writing ก็คือการเขียนที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที (immediate writing) บนแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต การเขียนลักษณะนี้ส่งผลต่อลักษณะการประพันธ์งานวรรณกรรมโดยตรง ทั้งยังเป็นการท้าทายต่อการเขียนงานวรรณกรรมตามขนบในสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากหลักการที่สำคัญของการเขียนผ่านช่องทางออนไลน์คือความเร็วหรือจังหวะในงานเขียน หากพิจารณาให้ดีจะพบว่าความเร็วยังเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบันอีกด้วย ด้วยเหตุนี้จังหวะที่เร่งร่าจึงค่อยๆ นำไปสู่กลวิธีการเล่าเรื่องที่ต่างไปจากเดิม ขนาดความยาวของตัวบท ภาษาและวิธีอ่าน Yongqing สรุปความแตกต่างของการเขียนผ่านช่องทางออนไลน์กับการเขียนในสื่อดั้งเดิมดังต่อไปนี้

#### 1) ความเป็นนักเขียนและการเขียน

เนื่องจากคุณลักษณะของสื่อคือแพลตฟอร์มเว็บไซต์เป็นพื้นที่เปิด นักเขียนมือใหม่หรือ online writing hands ซึ่งไม่ใช่ นักเขียนมืออาชีพมีโอกาสแจ้งเกิดจากผลงานวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต การเขียนผ่านช่องทางออนไลน์ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงอัตราประโยชน์ในเชิงคุณค่าของงานเขียน และให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นการเผยแพร่ผลงานที่วาดด้วยความรู้สึก จินตนาการ และแพนตาซีของปฤชชนธรรมดาจึงไร้ข้อจำกัด ด้วยเหตุนี้ ลักษณะของการเขียนที่เปลี่ยนไปจึงส่งผลต่อนักเขียนที่เติบโตมาจากการตีพิมพ์ผลงานในฉบับสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งในแง่ของความเป็นอภิสิทธิ์จากการเป็นนักเขียนที่ต้องแบ่งปันให้กับนักเขียนที่เติบโตมาผลงานวรรณกรรมออนไลน์ รวมถึงส่งผลกระทบต่ออย่างยิ่งในแง่ของลิขสิทธิ์ซึ่งจากเดิมนั้นให้น้ำหนักของความเป็นนักเขียนและลิขสิทธิ์ในตัวผลงานสูง แต่ปัจจุบัน แนวคิดของความเป็นนักเขียนเปลี่ยนไป และทุกคนมีโอกาสเขียนและตีพิมพ์ผลงานผ่านแพลตฟอร์มเว็บไซต์

#### 2) ความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์และการเข้าไปมีส่วนร่วม

การผลิตสร้างวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตเป็นกิจกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมกัน (collective literary activity) ดังที่กล่าวไปแล้วถึงความเปิดกว้าง (openness) ของแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต ปฏิบัติการณ์ที่ฉับพลัน (instantaneity) และการมีปฏิสัมพันธ์ (interactivity) คุณลักษณะทั้งหมดช่วยในการเตรียมการเขียนทางออนไลน์ และลดระยะห่างระหว่างการเขียนและการอ่าน เพราะการผลิตวรรณกรรมในสื่อดั้งเดิมต้องข้องเกี่ยวกับกระบวนการซึ่งมี

ขั้นตอนเริ่มต้นจากการประพันธ์ การอ่านต้นฉบับ การตรวจทานต้นฉบับ การทำร่างพิมพ์ การแก้ไข การตีพิมพ์ และการจัดจำหน่าย ทว่าการเขียนวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตมักเกิดขึ้นในระหว่างที่ผู้เขียนได้รับความแสดงความคิดเห็น โดยข้อความเหล่านั้นส่งอิทธิพลต่อเรื่องราวที่เขียน

### 3) งานเขียนในพื้นที่เสมือน

ความหมายของพื้นที่เสมือนหมายถึงอินเทอร์เน็ตและการเขียนทางออนไลน์ซึ่งเป็นผลงานที่จับต้องไม่ได้ ลักษณะดังกล่าวทำให้การแสดงออกทางความคิดและจินตนาการในงานเขียนเป็นไปอย่างเสรี แสดงความรู้สึกภายในและประสบการณ์อย่างไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นจริงอันเป็นลักษณะของการเขียนผ่านสื่อดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม พื้นที่ออนไลน์ที่ให้อิสระเสรีภาพและความเป็นประชาธิปไตยในทางที่มากจนเกินไป นำไปสู่ประเด็นความรุนแรงบนอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการเขียนบนพื้นที่ออนไลน์ควรคำนึงถึงเสรีภาพที่มาควบคู่กับความรับผิดชอบ คงไว้ซึ่งความเป็นประชาธิปไตยและเคารพในกฎกติกา

### 4) การประเมินคุณค่าของวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต

วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตมักจะมีความก้าวหน้าในรูปแบบและรูปลักษณะมากกว่าเนื้อหา เนื่องจากการใช้การเชื่อมข้อมูล (hypertext) สื่อประสม (multimedia) ร่วมกันกับการเล่าเรื่องผ่านภาพและภาษาเขียน ต่างจากวรรณกรรมในสื่อสิ่งพิมพ์ นักทฤษฎีวรรณกรรมตะวันตกบางท่านมองว่างานวรรณกรรมแบบดั้งเดิมมีเนื้อหาที่เปิดกว้าง ทว่ามีรูปแบบและรูปลักษณะภายนอกที่ปิด การพิจารณาระดับความเป็นตัวบทบนอินเทอร์เน็ตกับตัวบทแบบดั้งเดิมจึงอยู่ที่คุณลักษณะความเป็นทางการและคุณสมบัติเชิงเทคนิค

การพิจารณาถึงธรรมชาติความเป็นสื่อประสมในตัวบทเป็นที่สนใจในกลุ่มนักวิชาการ ผลงานส่วนหนึ่งนำไปสู่การอภิปรายว่า เรื่องเล่าที่เป็นตัวบทบนอินเทอร์เน็ตมีได้มีลักษณะของวัจนภาษาเช่นผลงานเขียนในสื่อดั้งเดิม แต่เป็นเรื่องเล่าที่รวมทั้งเสียงและภาพ เป็นแนวคิดการสร้างงานวรรณกรรมแบบใหม่ที่เข้ามาท้าทายการเขียนวรรณกรรมบนสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะการสร้างสรรค์วรรณกรรมในอดีตยึดติดอยู่กับหล่มทางภาษาและเรื่องเล่าที่เป็นลักษณะเส้นตรง (linear narrative) การเข้ามาของสื่อประสมจึงทลายอุปสรรคกีดขวาง เป็นคุณลักษณะอันแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงใหญ่หลวงในผลงานวรรณกรรม เพราะสามารถผสมผสานทั้งถ้อยคำ วิดีโอ เสียง นำไปสู่การผลิตผลงานที่เป็นการเชื่อมสื่อ เช่นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว (hypermedia) การเชื่อมข้อมูลจากข้อมูลหนึ่งไปสู่อีกข้อมูลหนึ่ง

(hypertext) การเชื่อมเครือข่ายไปสู่ที่ตั้งเว็บไซต์อื่น (hyperlink) ทั้งนี้ คุณลักษณะทางเทคโนโลยีในอีกนัยยะหนึ่งก็คือความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของสุนทรียศาสตร์ในงานวรรณกรรม

คุณลักษณะของสื่อใหม่ส่งผลกระทบต่อภาษา เพ็ญพรรณ รัชชิตกุล (2554, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล, 2556) ทำการวิเคราะห์ว่าทหกรรมบนอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ ฟันทิป พบรูปแบบการใช้ภาษาอันเนื่องมาจากคุณลักษณะของสื่อใหม่ดังต่อไปนี้ 1) การเขียนเลียนแบบภาษาพูด คล้ายบทสนทนาโต้ตอบจึงเกิดเป็นรูปแบบการเขียนเลียนแบบภาษาพูด 2) การใช้วัจนภาษาแสดงอารมณ์หรือขยายข้อความ เช่น การใช้คำใหม่ๆ เพื่อแสดงอารมณ์อย่าง 5555 ต่อมาจึงได้นำไปสู่การประดิษฐ์อักษรภาพแทนอารมณ์ที่เรียกว่า emoticon 3) การใช้ถ้อยคำรุนแรงหรือคำหยาบ ภายหลังจึงแปลงคำหยาบให้อยู่ในรูปการสะกดคำแบบใหม่เช่น ku แทน กู เอี้ย แทน เหี้ย เป็นต้น 4) ความบกพร่องในการใช้ภาษา เช่น การสะกดคำผิด การพิมพ์ตกหล่น การเว้นวรรค ฯลฯ

ทั้งนี้ ภาษาและเนื้อเรื่องในนิยายออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว พัทธธีรา โรจนรัฐคุณธร (2553) ศึกษาการวิเคราะห์นวนิยายอินเทอร์เน็ต: กรณีศึกษานวนิยายของแสดมภ์ เบอรี พบว่า นวนิยายชุดของแสดมภ์เบอรีมีโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ตัวละครประกอบด้วยตัวละครเอก และตัวละครประกอบ แนวคิดโดยมากนำเสนอเกี่ยวกับความรัก กลวิธีการประพันธ์เรียบง่าย และใช้วิธีการเล่าเรื่องโดยให้ตัวละครเอกเป็นผู้เล่า การใช้ภาษามีลักษณะเฉพาะ คือนิยมใช้คำคะนองและคำหยาบ รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ทางอารมณ์ (emoticon) สื่อสารกันเฉพาะกลุ่ม

อนุชา พิมพ์ศักดิ์ (2558) พบอัตลักษณ์ความเป็นลูกผสมในนวนิยายวัยรุ่นไทยสมัยนิยม จากการศึกษาลักษณะความเป็นลูกผสมทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในนวนิยายวัยรุ่นจากนวนิยายจำนวน 5 เรื่องของนักเขียนยอดนิยมในเว็บไซต์เด็กดี จากนั้นเลือกวิเคราะห์องค์ประกอบของนวนิยายตามแนวคิดการวิเคราะห์เรื่องเล่าของสำนักโครงสร้างนิยม ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ตัวละคร (พระเอกและนางเอก) ภาพในหนังสือ แนวเรื่อง ภาพลักษณ์ภายนอก และรูปแบบภาษาที่ใช้ ผลการศึกษาพบการผสมผสานความเป็นวรรณกรรมแบบไทย และความเป็นวรรณกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ อิทธิพลของทุนนิยมที่สะท้อนผ่านตัวนวนิยาย และอิทธิพลของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่มีลักษณะการผลิตงานเหมือนกันตามรสนิยมของผู้บริโภค โดยเฉพาะการบริโภคสัญลักษณ์ที่ปรากฏออกมาตลอดทั้งตัวเล่ม

Dresner และ Herring (2010) พบว่า ภาษาอีโมติคอนมีบทบาทหน้าที่เป็นตัวชี้วัดทางอารมณ์ความรู้สึก โดยใช้รูปแบบใบหน้าที่แตกต่างกันในการสื่อความหมาย ในทางกลับกันสามารถสื่อถึงอาการไร้อารมณ์เกี่ยวข้องหรือใช้เพื่อสื่อความหมายในทางคุกคามก็เป็นไปได้ขึ้นอยู่กับกรนำไปใช้ ทั้งนี้อีโมติคอนมักจะเกี่ยวข้องกับการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก Walther และ D'Addario (2001, as cited in Dresner & Herring, 2010) พบว่า การใช้ภาษาเขียนควบคู่ไปกับภาษาอีโมติคอนมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่าน แต่หากข้อความนั้นมีองค์ประกอบภาษาเขียนในทางบวก แต่ภาษาอีโมติคอนในทางลบ หน้าหนักของภาษาเขียนจะมีมากกว่าภาษาอีโมติคอน แต่ถ้าหากทั้งภาษาเขียนและภาษาอีโมติคอนเป็นไปในทางลบ ผลก็คือข้อความนั้นจะให้อารมณ์ความรู้สึกในทางลบทั้งหมด

ภาษาอีโมจิ (emoji) เป็นพัฒนาการต่อจากภาษาอีโมติคอนในเวลาต่อมา ภาษาอีโมจิคือตัวอักษรที่เป็นรูปภาพแบบที่เรียกว่า pictograph ซึ่งมาจากภาพและการวาดภาพ เพื่อใช้ในการสื่อสาร ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นราว ค.ศ. 1999 โดยชาวญี่ปุ่นชื่อ Shigetaka Kurita เขาได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนมังงะ (manga) และตัวอักษรคันจิ (kanji) (Grannan, Online) แนวคิดเบื้องต้นมาจากความต้องการที่จะสื่อสารถึงความรู้สึกนึกคิดในทางที่ไม่สุดโต่งจนเกินไปอย่างเช่นในความหมายของรูปภาพ ที่มักจะบ่งบอกไปทางขึ้นชอบหรือเกลียดชัง (Negishi, 2014, as cited in, Das, Jha, Sarkar, Sundaram, & Gayathri, 2017) ด้วยเหตุนี้อีโมจิจึงมีรูปลักษณะหลากหลายเป็นสัญลักษณ์แบบกราฟฟิก สัญลักษณ์แบบอักษรภาพเช่นในภาษาจีน การสื่อสารจึงครอบคลุมทั้งสี่หน้าท่าทาง แนวคิดอย่างเช่นการเฉลิมฉลอง รูปทรงของตึก อาหาร เครื่องดื่ม พืช สัตว์ ยานพาหนะ จนถึงอารมณ์ความรู้สึก และกิจกรรมต่างๆ

Das และคณะ (2017) พบว่า องค์ความรู้เกี่ยวกับอิทธิพลของภาษาอีโมจิในทางจิตวิทยาและภาษาศาสตร์มีอยู่อย่างจำกัด แต่พอสรุปได้ว่าอีโมจิเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารความรู้สึกของมนุษย์ในบริบทสังคมออนไลน์ สามารถช่วยในการโต้ตอบสื่อสารกับข้อความที่ได้รับจากการสื่อสารออนไลน์ ในทางการตลาดมีการนำอีโมจิไปใช้เพื่อช่วยในการสื่อสารแบรนด์ ในแง่ของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ศิลปินบางท่านเลือกใช้อีโมจิในงานวรรณกรรมสำหรับเด็ก นอกจากนี้ยังพบด้วยว่าการใช้ภาษาอีโมจิในรูปแบบซ้ำๆ จะช่วยให้เกิดแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยา และที่สำคัญมีการศึกษาว่าอีโมจิสามารถมีแนวโน้มพัฒนาไปเป็นภาษาสากล (universal language) แม้จะมีโอกาสอยู่น้อย

ราว ค.ศ. 2017 เว็บไซต์ Medium (Online) รายงานว่า ภาษาอีโมจิพัฒนาไปเป็นภาษาเขียนในงานวรรณกรรมจำนวน 3 เล่ม เล่มแรกเป็นผลงานดัดแปลงจากงานวรรณกรรมคลาสสิก Moby

Dick ของผู้เขียน Herman Melville รวบรวมและเรียบเรียงให้อยู่ในภาษาอีโมจิโดย Fred Benenson ใช้ชื่อว่า Emoji Dick ทว่ากว่าจะได้เป็นผลงานรูปเล่ม ต้องใช้ทีมงาน Amazon Mechanical Turk ประมาณ 800 คนช่วยกันแปลออกมาเป็น 3 เวอร์ชัน หลังจากนั้นจึงโหวตเพื่อเลือกเวอร์ชันออกจำหน่าย ผลงานลำดับที่ 2 ชื่อว่า Book from the Ground เขียนโดย Xu Bing เขารวบรวมสัญลักษณ์และเรียบเรียงเหล่าภาษาอีโมจิโดยใช้เวลากว่า 7 ปี ความน่าสนใจอยู่ที่ความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาภาพให้เป็นภาษาสากล ทำความเข้าใจได้ง่ายกับผู้ที่คุณเคยภาษาอีโมจิ และผลงานสุดท้าย The Book Written Entirely Out Of Emojis โดยผู้เขียนซึ่งเป็นสมาชิกของแพลตฟอร์มวรรณกรรมออนไลน์ Wattpad จุดเด่นนั้นอยู่ที่การที่ผู้อ่านช่วยแสดงความคิดเห็นเป็นภาษาอีโมจิตัวเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแสดงคุณลักษณะของความเป็นหลังสมัยใหม่ (postmodern features) Lin และ Qiu (2005) ศึกษาวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตในประเทศจีนโดยเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า Wu Li Tou พวกเขาค้นพบคุณลักษณะของความเป็นหลังสมัยใหม่ 5 ประการ ประกอบด้วย 1) นำเสนอภาพสะท้อนของชนชั้นกลาง (petty bourgeoisie) ทั้งในแง่ของการใช้ชีวิตและบริบททางสังคม 2) การเรียบเรียงย่อหน้าให้สั้น กระชับ อ่านเข้าใจง่าย และเปิดประเด็นให้น่าติดตามอ่าน 3) การเลือกใช้คำศัพท์ใหม่ๆ ที่เป็นตัวแทนของกลุ่มคนรุ่นใหม่ซึ่งใช้เวลาส่วนมากบนอินเทอร์เน็ต ยกตัวอย่างเช่น การเลียนเสียงคำพูดและการกระทำของมนุษย์ เช่นเสียงหัวเราะ 5555 การแปรเปลี่ยนของความหมายในภาษาจีนอันเนื่องมาจากการนำไปประยุกต์ใช้บนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น 4) การเลือกพล็อตที่ทำให้การคาดเดาเรื่องราวเป็นไปได้ยาก และสร้างความประหลาดใจให้กับผู้อ่าน 5) วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตมีวงจรความนิยมสั้น เพราะทำที่ลีลาของภาษาที่เต็มไปด้วยความฉาบฉวยและต้นเงินจากความเยาว์วัยของผู้เขียนนิยายออนไลน์เอง

นอกจากนี้ Jones (2015) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตส่งผลให้เยาวชนมีแนวโน้มจะคัดลอกแนวคิดและเนื้อหาเพื่อมาดัดต่อเป็นผลงานของตัวเอง การกระทำดังกล่าวถือว่าเป็นการมองข้ามความสำคัญของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และความซื่อตรงทางวิชาการ ทั้งนี้ Jones (2015) จำแนกวิธีการเขียนเพื่อฝึกให้เยาวชนเข้าใจถึงความแตกต่างในเชิงปฏิบัติการเขียนออกเป็น 3 รูปแบบ ประกอบด้วย 1) การหยิบยืมแนวคิดและเนื้อหาจากผู้อื่นมารวมกัน (mashing) 2) ความสามารถที่จะแปรเปลี่ยนแนวคิดที่หยิบยืมมาไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (modding) และ 3) ความสามารถที่จะโปรโมทแนวคิดใหม่เพื่อนำไปสู่แรงกระตุ้นให้ผู้อื่นหยิบยืมแนวคิดใหม่นี้ไปใช้ควบคู่ไปกับแนวคิดหรือเนื้อหาอื่น (memeing) เขามองว่าการจำแนกกิจกรรมการเขียนดังกล่าวจะช่วยให้เยาวชนเข้าใจความแตกต่างของประเภท

การเขียนที่พวกเขาทำกัน แต่แยกแยะความแตกต่างไม่ได้ และจะนำไปสู่การถกเถียงอภิปรายในมิติทางเศรษฐศาสตร์ กฎหมาย และสังคมวัฒนธรรมต่อไป

### 2.1.3 อิทธิพลของชุมชนนิยายออนไลน์ต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

นอกจากนิยายออนไลน์จะแตกต่างไปในแง่ของการเขียนและมีมิติของความเป็นบันเทิงคดีแล้ว นิยายออนไลน์ยังเกี่ยวข้องกับความเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากตัวสื่อ เพราะการผลิตสร้างนิยายออนไลน์เกิดขึ้นในบริบทดิจิทัล (occurred digitally) van der Weel (2011, as cited in, Hammond, 2016, pp. 11-13) จำแนกความแตกต่างระหว่างตัวบทที่อยู่ในสื่อดิจิทัลกับตัวบทที่อยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ดังนี้

#### 1) ขาดความคงทนทางกายภาพ

ตัวบทในสื่อสิ่งพิมพ์อย่างเช่นในหนังสือเล่มมีรูปลักษณะที่จริงจัง ยึดมั่นกับความถูกต้องทางภาษา ตำนานตีความความผิดพลาด และต้องการลักษณะความคงทนที่จับต้องได้ ขณะที่ตัวบทดิจิทัลแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาจนกลายเป็นผลงานที่ไม่มีวันเสร็จสิ้น

#### 2) ประหยัดค่าใช้จ่ายในการพิมพ์

การจัดพิมพ์ต้นฉบับออกมาเป็นรูปเล่มและการจัดจำหน่ายหนังสือตามแนวทางของธุรกิจสิ่งพิมพ์ในอดีตต้องอาศัยค่าใช้จ่ายสูง แตกต่างจากการเผยแพร่ตัวบทดิจิทัลซึ่งมีค่าใช้จ่ายน้อย ทั้งยังมีความสมบูรณ์แบบในตัวเองดังเช่นตัวบทที่อยู่ในหน้าเว็บไซต์

#### 3) ความเร็ว

การส่งผ่านข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทันที ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดทางกายภาพ และการจัดเก็บตัวบทดิจิทัลใช้พื้นที่น้อย

#### 4) การสื่อสารสองทาง

ตัวบทในสื่อสิ่งพิมพ์มีลักษณะการผลิตแบบเส้นทางเดียว คือจากสำนักพิมพ์ไปยังโรงพิมพ์ ถึงสายส่งหนังสือ ร้านหนังสือ และไปถึงผู้อ่าน ขณะที่การเผยแพร่ตัวบทบนอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสาร 2 ทาง เนื่องจากเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าถึงข้อมูล (client) กับเซิร์ฟเวอร์ (server) ซึ่งหมายถึงข้อมูลในคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อได้กับข้อมูลคอมพิวเตอร์ในเครื่องอื่นๆ ทั้งนี้เครื่อง

คอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งสามารถทำให้เกิดบทบาททั้งการเข้าถึงข้อมูลและการเชื่อมต่อข้อมูลเป็นเครือข่ายสลับกันได้

#### 5) โครงสร้างการไหลผ่านข้อมูลมีความแบนหรือไม่มีลำดับชั้น

ข้อมูลที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตมีลักษณะเป็นกลุ่มย่อยขนาดเล็กเรียกว่า packet การเคลื่อนตัวของแพ็กเก็ตมีความยืดหยุ่น หากมีอุปสรรคขัดขวางการไหลผ่านข้อมูล แพ็กเก็ตก็สามารถเลือกหาเส้นทางใหม่ได้ด้วยตัวเองในระดับหนึ่ง ต่างจากข้อมูลในตัวหนังสือพิมพ์ กระบวนการทำงานจะขึ้นอยู่กับขั้นตอนการพิมพ์เพียงอย่างเดียว

#### 6) การหลอมรวมของข้อความในหลากหลายรูปแบบ

ความหลากหลายรูปแบบ (modality) ในที่นี้หมายถึงประเภทของข้อมูลที่สื่อสารออกไปผ่านสื่อ สามารถเป็นได้ทั้งตัวหนังสือ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ตัวบทดิจิทัลเอื้ออำนวยให้การหลอมรวมความหลากหลายรูปแบบ (convergence of modalities) ดังที่กล่าวไป ทั้งสื่อดิจิทัลเองก็สร้างความเป็นไปได้ให้การหลอมรวมสื่อแทบทุกประเภท เช่น แผ่นเสียง โทรทัศน์ นิตยสาร และหนังสือ

#### 7) การเข้าถึงเนื้อหา

ตัวบทดิจิทัลมักจำเป็นต้องคำนึงถึงการกีดกันการเข้าถึงข้อมูลในด้านแรกแบบผู้รักษาประตู (gatekeeping) แต่สนับสนุนให้ผู้ใช้งานหรือผู้อ่านเข้าถึงเนื้อหาในหนังสือได้อย่างรวดเร็ว ทั้งการค้นหาข้อมูลหนังสือก็ทำได้สะดวกกว่าด้วยการใช้ข้อมูลแบบสุม ต่างจากการค้นหาข้อมูลของหนังสือเล่มซึ่งต้องอาศัยข้อมูลที่แม่นยำกว่า เช่น ต้องทราบผู้เขียน แนวเขียน หัวเรื่อง เป็นต้น

นอกจากนี้ นิยายออนไลน์เติบโตขึ้นพร้อมกับพัฒนาการของเว็บไซต์ 2.0 (Web 2.0) (Y. Feng & Literat, 2017; Miller, 2015; Skains, 2010; Tian & Adorjan, 2016) โดย O' Reilly (2006, as cited in Macaskill & Owen, 2006) ให้นิยามความหมายของเว็บ 2.0 ไว้ดังนี้

“เว็บ 2.0 เป็นเครือข่ายที่อยู่บนแพลตฟอร์ม ทำงานเชื่อมโยงกับอุปกรณ์ต่างๆ การนำเว็บ 2.0 ไปใช้งานจะช่วยให้เข้าถึงถึงศักยภาพที่สำคัญของแพลตฟอร์มนี้ อย่างเช่นการทำหน้าที่จัดส่งซอฟต์แวร์ (software) ซึ่งสามารถอัปเดตได้ตลอดเวลา ความสามารถในการบริโภคและตัดแปลงแก้ไขผสมผสานข้อมูลที่มาจกหลายแหล่ง รวมถึงผู้ใช้งานเองสามารถป้อนข้อมูลและบริการ ทั้งยังอนุญาตให้ผู้อื่นเข้ามามีส่วน

ร่วมสร้าง เกิดเป็น “สถาปัตยกรรมแห่งความร่วมมือ” (architecture of participation) แสดงให้เห็นอิทธิพลของเครือข่ายและประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่มีร่วมกัน”

เว็บ 2.0 เป็นบริการที่เกิดขึ้นบนพื้นที่อินเทอร์เน็ต มีจุดเด่นอยู่ที่การปล่อยให้ผู้ใช้งาน (user) เข้าไปแสดงบทบาทเชิงรุก (active role) เพื่อเชื่อมต่อและสร้างปฏิสัมพันธ์กับชุมชนและเนื้อหาข้อมูล Macaskill and Owen (2006) สรุปแนวคิดหลักจากเว็บ 2.0 ไว้ดังนี้

- 1) ความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์ได้อย่างฉับพลันทันที
- 2) เนื้อหาข้อมูลอยู่ในสภาพไม่เสถียร ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปสร้างหรือกระทำการต่างๆ กับข้อมูลได้ และสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่บนหน้าเว็บไซต์ ซึ่งพัฒนาต่อมาเป็น User – Generated Content (UGC) ที่เชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Zhao, 2011, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) เช่น การสร้างหน้าบล็อกที่เชื่อมต่อไปยังคลิป์วิดีโอในยูทูป (youtube) แสดงภาพของศิลปินใน Flickr และดาวน์โหลดไฟล์เสียงได้ที่ MySpace เป็นต้น
- 3) ผู้ใช้งานสามารถออกแบบและใช้งานอุปกรณ์ต่างๆ บนหน้าเว็บไซต์ รวมถึงการสร้างประสบการณ์การแบ่งปันและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างสะดวก
- 4) บริการเว็บ 2.0 ให้ความไว้วางใจเชื่อใจชุมชนของผู้ใช้งานในฐานะผู้ร่วมพัฒนา (co – developers) ผู้สร้างเนื้อหา (content generators) และผู้สรรคสร้างคำสำคัญ (keyword or metadata contributors)
- 5) เว็บ 2.0 มีการอัปเดตข้อมูลและพัฒนาซอฟต์แวร์ให้กับผู้ใช้งานอย่างสม่ำเสมอภายใต้แนวคิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (perpetual beta)

ตัวอย่างบริการของเว็บ 2.0 เช่น การสร้างพื้นที่สำหรับการแชร์รูปภาพ ผลงานดนตรี และวิดีโอ ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปอัปโหลด แสดงความคิดเห็น และแยกประเภทให้กับรูปภาพ สามารถทำการแท็ก (tag) หรือสร้างคำสำคัญ (keyword) ในแบบที่ผู้ใช้งานต้องการ / การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้ใช้งานสามารถแสดงข้อมูลและประวัติส่วนตัวเพื่อนำเผยแพร่บนพื้นที่อินเทอร์เน็ต การแสดงตัวตนในลักษณะนี้จะนำไปสู่การค้นพบเพื่อนใหม่และการติดต่อปฏิสัมพันธ์จนเกิดเป็นเครือข่ายสังคมตามมา / การสร้างโลกเสมือน (the virtual world) เป็นอีกลักษณะหนึ่งของเครือข่ายสังคม เพียงแต่ตั้งอยู่บนหลักการของชีวิตสมมติ (second life) ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปจำลองออกแบบและมี



ประสบการณ์ชีวิตเสมือนในทางที่ตรงกันข้ามกับชีวิตจริง / การสร้างข่าว ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับข่าวจนเกิดการคัดกรองขึ้นเพื่อวัดความนิยม ทำให้ข่าวนั้นๆ สามารถปรากฏอยู่ในหน้าแรกของเว็บไซต์ เป็นต้น

ทั้งนี้ นิยายออนไลน์บนเว็บไซต์เองก็ประกอบด้วยหลักการดังกล่าวข้างต้น เพราะเป็นพื้นที่ให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปโพสต์งานเขียน โดยผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องเป็นนักเขียนมืออาชีพ เมื่อโพสต์ผลงานลงไปแล้ว ยังสามารถผันตัวเองไปเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนิยายออนไลน์อันเป็นหลักการสำคัญของแพลตฟอร์มเว็บ 2.0 ที่เน้นการปฏิสัมพันธ์เชื่อมต่อและขยายประสบการณ์การใช้งานให้ก้าวออกจากขอบเขตของการดำเนินการตีพิมพ์นิยายในรูปแบบสิ่งพิมพ์ ดังเช่นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน แต่เดิมนั้นเป็นไปบนหลักการสื่อสารแบบทิศทางเดียว แต่ด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต การเชื่อมต่อทั้งผู้เขียน ตัวบท และผู้อ่านเกิดขึ้นได้ผ่านชุมชนนิยายออนไลน์ (Skains, 2010)

ชุมชนนิยายออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มเปิดสำหรับผู้ใช้งานทุกคน การนำผลงานขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์ไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายต่างจากการพิมพ์หนังสือที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการจัดพิมพ์ ผู้ใช้งานสามารถเลือกที่จะเริ่มหรือหยุดการเผยแพร่ผลงานของตัวเองเมื่อใดก็ได้ ผู้เขียนจึงรู้สึกถึงความเป็นอิสระปลอดจากข้อสัญญาผูกมัด ทั้งยังสามารถนำข้อมูลส่วนตัว เช่น อายุ ประวัติส่วนตัว และอาชีพ ฯลฯ ขึ้นแสดงบนหน้าเว็บไซต์ ในส่วนของนักเขียนหน้าใหม่ การได้รับข้อความแสดงความคิดเห็นจากผู้อ่านจะช่วยให้เกิดการปรับปรุงพัฒนางานเขียน ขณะเดียวกันนักเขียนที่มีประสบการณ์สามารถใช้พื้นที่ตรงนี้พัฒนาทักษะฝีมือการเขียนและทดลองแนวทางการเขียนใหม่ๆ ในกรณีของประเทศจีน การนำผลงานขึ้นเผยแพร่ไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับประเภทผลงาน และไม่มีทีมงานการเข้าไปแทรกแซงงานเขียนต่างจากการตีพิมพ์ผลงานในรูปแบบหนังสือเล่ม ด้วยเหตุนี้ผลงานนิยายออนไลน์จึงมีเรื่องราวหลากหลายแม้แนวเรื่องนั้นจะไม่น่าเป็นที่นิยมหรืออยู่ในวิสัยที่ได้รับการตีพิมพ์

นักเขียนมือสมัครเล่นโดยมากอายุราว 20 ช่วงต้น มักจะทำงานและเรียนหนังสือเป็นหน้าที่หลัก ส่วนใหญ่ใช้นามแฝงโดยเลือกชื่อที่ให้ความรู้สึกเป็นกันเองเมื่อนำผลงานขึ้นเผยแพร่ จุดเริ่มการตีพิมพ์ผลงานเกิดจากความปรารถนาที่จะแสดงออกซึ่งตัวตน (self-expression) ทั้งนี้ คุณภาพของงานเขียนเป็นประเด็นที่แตกต่างจากผลงานที่ตีพิมพ์ในรูปแบบหนังสือเล่มอย่างยิ่ง ถึงแม้ผลงานจะเป็นที่นิยมอย่างมาก ก็มีได้หมายถึงว่างานเขียนนั้นจะมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี แนวเรื่องของนิยายออนไลน์โดยภาพรวมคล้ายกับนิยายเล่ม หากแต่แนวเรื่องที่ได้รับคามนิยมในผลงานออนไลน์แตกต่างจากนิยายในรูปแบบตีพิมพ์ ยกตัวอย่างเช่น ประวัติศาสตร์ทางเลือก (alternate history)

แฟนตาซีร่วมสมัย (contemporary fantasy) และศิลปะการต่อสู้ (xianxia) (Tse & Gong, 2012) รวมถึงวิถีเมือง (urban fiction) (Streitfeld, 2014, as cited in Miller, 2015)

Hockx (2015, p. 29) เรียกปรากฏการณ์การเขียนบันเทิงคดีและนำเผยแพร่บนพื้นที่อินเทอร์เน็ตว่าเป็นพื้นที่ใหม่ของงานวรรณกรรม (new literary space) กล่าวคือ แหล่งรวมผลงานวรรณกรรมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ไม่จำเป็นต้องเป็นงานวรรณกรรมชั้นสูง (high art) จะเป็นผลงานวรรณกรรมหรือบันเทิงคดีกระแสหลักทั่วไป (low art) อย่างไรก็ตาม ทั้งนี้ พื้นที่อินเทอร์เน็ตช่วยลบเลือนข้อแตกต่างระหว่างการเป็นบันเทิงคดีชั้นสูงและต่ำ (Hockx, 2015, p. 29; Johnson, 2020) นอกจากนี้ วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตหรือนิยายออนไลน์แสดงคุณลักษณะของแนวเรื่อง (genre) ที่สะท้อนให้เห็นจุดคาบเกี่ยวสัมพันธ์กับวรรณกรรมแบบดั้งเดิม รวมถึงเป็นพื้นที่ที่ให้กำเนิดแนวเรื่องใหม่ และแนวเรื่องที่มีได้อยู่ในความสนใจของตลาดมวลชน (Hockx, 2015; Johnson, 2020; Miller, 2015; Tse & Gong, 2012)

อย่างไรก็ตาม Hockx (2004) กล่าวว่า เทคโนโลยีสร้างความเปลี่ยนแปลงกับปฏิบัติการทางวรรณกรรม (literary practice) ทั้งในแง่การผลิตและการจัดจำหน่าย Hockx (2004) พบว่า ความเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับงานวรรณกรรมประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) บริบทแวดล้อมแบบสื่อผสม 2) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ตัวตนของผู้เขียน 3) การมีส่วนร่วมกับประเด็นทางสังคม 4) การสร้างเครือข่ายชุมชน 5) ความสัมพันธ์กับงานวรรณกรรมแบบดั้งเดิม พร้อมทั้งอธิบายรายละเอียดโดยคร่าวของแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

จากการเข้าไปศึกษาแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ของประเทศจีน Under the Banyan Tree เขาเห็นบริบทแวดล้อมแบบสื่อผสม ทั้งการใช้ภาพ เสียง และตัวอักษรในการสื่อสาร แต่ยังคงเหลืออิทธิพลจากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่นในการออกแบบหน้าเลย์เอาต์ของไดอารีออนไลน์ยังคงรูปแบบคล้ายหน้ากระดาษและมีเส้นแสดงบรรทัด เว็บไซต์ Under the Banyan Tree คำนี้ถึงความต้องการของผู้อ่านซึ่งต้องการจะทำความรู้จักกับผู้เขียนจึงมีการใช้ทางเชื่อม (link) ไปสู่หน้าประวัติของผู้เขียนเพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นข้อมูลส่วนตัว ผลงาน รูปภาพ และข้อความที่ผู้เขียนต้องการแบ่งปันกับผู้อ่าน นอกจากนี้พื้นที่บนเว็บไซต์ยังเหมาะสมกับการถกเถียงถึงประเด็นทางสังคม และเปิดให้ผู้ใช้งานเข้าไปแสดงความคิดเห็น รวมถึงเป็นพื้นที่สร้างชุมชนทางวรรณกรรม มีการจัดกิจกรรมพบปะและเวิร์คช็อปให้กับผู้อ่านและผู้เขียน Hockx (2004) ยังพบความพยายามของเว็บไซต์ที่จะควบคุมดูแลผลงานวรรณกรรมให้อยู่ในกรอบเกณฑ์คุณภาพ ทั้งที่จำนวนนิยายออนไลน์นั้นมากมายมหาศาล

นอกจากนั้นแล้ว แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์เชิงพาณิชย์ยังแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่เปลี่ยนแปลงไป Yang (2010, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) กล่าวว่า แต่แรกผู้ใช้งานนำผลงานมาลงในเว็บไซต์ เพราะมีใจรักในงานวรรณกรรม ทว่าในเวลาต่อมา ผู้เขียนผลงานนิยายออนไลน์เพราะต้องการสร้างรายได้ จุดนี้ถือเป็นจุดเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน กล่าวคือมิได้เป็นเรื่องของความรักความชอบ และเพื่อแบ่งปันความสนใจที่มีร่วมกัน เขามองว่านิยายออนไลน์เวลานี้เกี่ยวกับพันกับผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ขายกับลูกค้ามากขึ้นกว่าก่อน

เนื่องจากความนิยมของผลงานหนึ่งๆ จะขึ้นอยู่กับคะแนนจากผู้อ่าน คำแนะนำบอกต่อ และจำนวนคลิก ซึ่งยังส่งผลต่อการจ่ายเงินจากทางเว็บไซต์ให้กับนักเขียน นอกจากแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์จะประกอบด้วยระบบจ่ายเงินที่มีความเป็นรูปธรรมชัดเจนแล้ว แพลตฟอร์มยังมีระบบแลกเปลี่ยนเงินระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน (monetary exchanges) อย่างเช่นการให้ผู้อ่านซื้อเหรียญเพื่อให้รางวัลกับนักเขียน ตรงจุดนี้ทำให้ผู้อ่านทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนทางการเงินไปด้วย (Tian & Adorjan, 2016, as cited in Y. Feng & Literat, 2017)

นอกจากนี้ นักเขียนนิยายออนไลน์จำนวนมากมีเป้าหมายที่จะสร้างรายได้นอกเหนือจากรายได้ที่ได้รับบนเว็บไซต์ ทั้งนี้ นักเขียนจำนวนหนึ่งสร้างชื่อเสียงจากการเขียนนิยายออนไลน์ เพื่อเป็นสะพานทอดไปสู่ความสำเร็จทางอาชีพนักเขียนในแวดวงสื่อสิ่งพิมพ์ ในบางกรณี นักเขียนนิยายออนไลน์เลือกที่จะไม่โพสต์ผลงานบทสุดท้ายบนพื้นที่ออนไลน์ แต่เปลี่ยนไปตีพิมพ์ผลงานทั้งหมดในฉบับรูปเล่ม คล้ายเป็นกลยุทธ์ให้ผู้อ่านซื้อผลงานฉบับตีพิมพ์มาอ่าน

การที่นิยายออนไลน์ถูกทำให้กลายเป็นสินค้าในเชิงพาณิชย์ถือเป็นจุดที่สร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับการจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์อยู่มาก (Yand, 2010, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) นิยายออนไลน์สามารถสร้างรายได้จากการแปลงผลงานไปสู่การผลิตละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ (Zhao, 2016, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) โดยนักเขียนสามารถสร้างรายได้จากการเก็บค่าลิขสิทธิ์ของผลงาน และเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การเขียนบทต่างๆ ในช่วงหลังจะพบว่าผลงานนิยายออนไลน์ถูกดัดแปลงไปสู่อุตสาหกรรมสื่อมากขึ้น ซึ่งมีข้อดีคือ ผลงานเหล่านี้มีฐานของกลุ่มแฟนผู้ติดตามผลงานอยู่ก่อนแล้วจากในเว็บไซต์นิยายออนไลน์ อย่างไรก็ตาม นักเขียนนิยายออนไลน์ที่มุ่งสร้างกำไรจากผลงานเขียนมักจะแต่งเติมพล็อตเรื่องในทางที่มากเกินไป หรือใช้ถ้อยคำในเนื้อหาที่เน้นการแสดงอารมณ์อย่างมาก เพื่อเพิ่มยอดจำนวนคลิก

นอกจากนี้ อิทธิพลของผู้อ่านบนแนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (culture of participation) (Rifkin, 2004, as cited in Bold, 2018; Jenkins, 2006) ทำให้เกิดการทลายบริบท (context collapse) ที่เข้ามาบิดขวางชั้นกลางความสัมพันธ์ระหว่างสำนักพิมพ์และนักเขียน เนื่องจากทั้งสำนักพิมพ์และนักเขียนสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้โดยตรง (Bold, 2018) สิ่งที่เกิดตามมาคือแนวโน้มการตีพิมพ์ผลงานด้วยตนเองของผู้เขียนและความนิยมในแพลตฟอร์ม Wattpad สูงขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความต้องการเขียนอย่างปราศจากการแทรกแซงจากสำนักพิมพ์

อย่างไรก็ตาม สำนักพิมพ์บางแห่งมองเห็นข้อดีของสร้างแพลตฟอร์มการเขียนที่สนับสนุนให้เกิดการตีพิมพ์ผลงานด้วยตนเอง จึงพัฒนาแพลตฟอร์มเป็นของสำนักพิมพ์เอง (publisher – led initiatives) แพลตฟอร์มลักษณะนี้ช่วยเฟ้นหานักเขียนหน้าใหม่ (Phillips, 2014, as cited in Bold, 2018) ถึงแม้แพลตฟอร์มพ่วงจากสำนักพิมพ์เหล่านี้จะไม่ประสบความสำเร็จมากนักก็ตาม ทั้งยังแสดงให้เห็นด้วยว่าผลงานแฟนฟิกภายใต้โครงสร้างการดูแลของสำนักพิมพ์ไม่ประสบผลสำเร็จทางการค้า (Bold, 2018)

การเข้าไปใช้งานในเครือข่ายสังคมออนไลน์แสดงให้เห็นความไม่ผสานลงรอยระหว่างการเติบโตของกลุ่มผู้ใช้งานและการควบคุมเนื้อหาโดยสำนักพิมพ์ ทั้งนี้ ชุมชนนิยายออนไลน์ Wattpad ให้อำนาจของนักเขียนให้กลายเป็นผู้มีอิทธิพลขนาดย่อม (micro – celebrity หรือ citizen influencers) Bold (2016) ต้องการจะทราบว่าแพลตฟอร์ม Wattpad มีความหมายอย่างไรต่อการเป็นนักเขียนและการตีพิมพ์ผลงาน เพราะต้นฉบับนิยายออนไลน์มิได้อยู่ในสภาพแน่นอน แต่อยู่ในรูปแบบที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงแก้ไขตลอดเวลา

ผลการศึกษาระบุว่า แพลตฟอร์มการเขียนและอ่านผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ Wattpad มีอิทธิพลต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน รวมถึงสำนักพิมพ์และเอเจนซีงานวรรณกรรม เนื่องจากอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์มักจะให้ความสำคัญกับนักเขียนที่ติดอันดับหนังสือขายดี ทำให้นักเขียนระดับกลางและนักเขียนหน้าใหม่มีโอกาสแจ้งเกิดน้อยลงไปตามขนาดของชั้นวางหนังสือในร้านหนังสือที่นับวันก็ยังมีขนาดเล็กกว่าเดิม ดังนั้นพื้นที่เว็บไซต์และแพลตฟอร์มลักษณะเดียวกันกับ Wattpad จึงมีความหมายเป็นพื้นที่แจ้งเกิดใหม่ให้กับนักเขียนเหล่านี้ได้กลายเป็นนักเขียนเชิงสังคม (social author) บนพื้นที่ชุมชนนิยายออนไลน์

การพิมพ์แบบเก่ามักจะจำกัดอยู่ในวงวงแคบ และค่อนข้างปิดโอกาสกับนักเขียนหน้าใหม่ ขณะที่การเขียนนิยายออนไลน์ใน Wattpad ช่วยสร้างกลุ่มผู้อ่าน ให้โอกาสแจ้งเกิดในแวดวง

เขียน แม้จะไม่สามารถรับประกันได้ว่าผลงานของผู้เขียนจะไปสู่การตีพิมพ์ในฉบับรูปเล่ม การเผยแพร่ผลงานนิยายออนไลน์ทางเว็บไซต์ไม่จำเป็นต้องผ่านการคัดกรองต้นฉบับจากบรรณาธิการ (gate keeper) ผลงานเขียนจึงมีให้เลือกหลากหลาย ทำให้เกิดทรนดการเล่าเรื่องใหม่ๆ ที่เข้ากับรสนิยมของผู้อ่าน

แพลตฟอร์ม Wattpad ทำให้เกิดการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนออนไลน์ และเกิดความสัมพันธ์กับผู้เขียน ผู้อ่าน และตัวบท จุดที่โดดเด่นของแพลตฟอร์มนี้อยู่ที่ระบบการโต้ตอบ (feedback system) การเขียนนิยายบน Wattpad ช่วยให้เกิดกระบวนการร่วมมือ (collaborative process) กับผู้อ่านที่เข้าไปแสดงความคิดเห็นในผลงานแต่ละตอน และช่วยให้เกิดการพัฒนาเรื่องราวโดยนักเขียนในเวลาต่อมา ทั้งนี้ ผู้เขียนสามารถรวบรวมข้อความโต้ตอบกับผู้อ่านที่บางครั้งอาจจะทำหน้าที่เป็นบรรณาธิการช่วยตรวจต้นฉบับไปด้วย โดยผู้เขียนจะทำหน้าที่ตัดสินใจเลือกว่าจะนำข้อมูลไปปรับประยุกต์ใช้หรือไม่ อย่างไร นั่นหมายความว่าผู้เขียนกลายมาเป็นผู้มีอำนาจหรือผู้มีอิทธิพลในบริบทออนไลน์แห่งนี้

อย่างไรก็ตาม ในอดีตการยกย่องเชิดชูความเป็นนักเขียนเกิดจากทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ของนักเขียนนั้นๆ รวมถึงอิทธิพลและอำนาจที่มีเหนือความคิดเห็นทั้งปวงอันนำไปสู่การพุมพิกความไว้เนื้อเชื่อใจบนเส้นทางสายอาชีพ (Bourdieu, 1986; Emminson & Frow, 1998, as cited in Bold, 2018) ด้วยเหตุนี้สถานะของนักเขียนจึงก้าวมาสู่การเป็นคนดังและนักเขียนที่มีผลงานติดตลาด (celebrity and brand – name author) นักเขียนที่โด่งดังมีหลักประกันเป็นฐานะทางการเงินที่มั่นคงอันเป็นผลจากชื่อเสียงของพวกเขาเอง อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์จะกลับตรงกันข้ามหากนักเขียนเหล่านั้นเป็นที่รู้จักในกลุ่มคนระดับกลางหรือแทบจะไม่มีคนรู้จัก

นอกจากนี้ ช่องว่างระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านมีแต่จะขยายออกไปตามรูปแบบของการเป็นเจ้าของสื่อ (media ownership) และความเป็นนักเขียน (Feather, 2006, as cited in Bold, 2018) แนวคิดแบบอัจฉริยะผู้โดดเดี่ยว (solitary genius) ให้นักเขียนเป็นศูนย์กลาง (author – centric ideology) ยังคงปรากฏในแวดวงวรรณกรรมแม้กาลเวลาจะล่วงเลยเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 อุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ให้น้ำหนักกับนักเขียนที่มีผลงานติดตลาดสูงขึ้นอันเป็นผลต่อเนื่องจากการควบรวมอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ อีกทั้งยังแปรเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างนักเขียนและสำนักพิมพ์ ทำให้ระดับการแข่งขันมากขึ้นพร้อมกันกับการผลิตผลงานข้ามสื่อ (cross – media discipline) (Moran, 2000, as cited in Bold, 2018)

Clarke และ Phillips (2014, as cited in Bold, 2018) พบว่า ตลาดหนังสือเล่มมุ่งให้ ความสำคัญแต่นักเขียนที่ติดอันดับขายดี และมองข้ามนักเขียนระดับกลางกับนักเขียนหน้าใหม่อย่าง สิ้นเชิง ด้วยเหตุนี้ระดับรายได้และส่วนแบ่งของนักเขียนจึงแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ทว่าวิวัฒนาการ ของเทคโนโลยีดิจิทัลเปิดโอกาสให้นักเขียนหน้าใหม่เติบโตบนเส้นทางสายอาชีพ การเขียนผลงาน เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์กลับกลายเป็นหนทางหนึ่งสู่ความเป็นประชาธิปไตยบนสายอาชีพ นักเขียน พร้อมทั้งบทบาทของสำนักพิมพ์ในฐานะนายด่านคัดเลือกดั้งเดิม (gatekeepers of written culture) นับวันจะยิ่งลดบทบาทความสำคัญลง

Bold (2018) พบว่า นักเขียนที่เติบโตขึ้นใน Wattpad สามารถก้าวเข้ามาสู่การเป็นผู้มี ชื่อเสียงขนาดย่อม (micro – celebrity หรือ citizen influencers) ได้ผ่านการสื่อสารบนเครือข่าย สังคมออนไลน์ เป็นผลให้นักเขียนมีอำนาจต่อรองกับสำนักพิมพ์มากขึ้น นอกจากนี้อำนาจของผู้อ่าน เองมากขึ้นตามไปด้วย ผู้อ่านมักจะเข้ามาโต้ตอบสนทนาเกี่ยวกับงานวรรณกรรม ทำให้เส้นแบ่งของ ผลงานวรรณกรรมที่ติดตลาดและผลงานเขียนแนวทดลองลดเลือน (Bourdieu, 1993, as cited in Bold, 2018) ถึงแม้จะมีผู้คนเข้ามาโต้แย้งว่าผลงานเหล่านี้ขาดคุณภาพและผู้เขียนเองก็ไม่มีทักษะที่ดี พอ แต่การคัดเลือกแต่เฉพาะผลงานของนักเขียนขายดีก็มิได้รับประกันยอดขาย

แพลตฟอร์ม Wattpad ให้ผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นในแต่ละบท พวกเขาสามารถ แนะนำการเขียนเช่นการพัฒนาตัวเรื่องและตัวละคร ผู้เขียนสามารถเข้ามารวบรวมความคิดเห็นและ ตรวจสอบสถิติของผู้อ่าน ดังนั้น การเขียนที่เชื่อมโยงกับบทสนทนาของผู้อ่านจึงเป็นกระบวนการทาง สังคมที่มีพลวัต (Fitzpatrick, 2011, as cited in Bold, 2018) สอดคล้องกับแนวคิดของ Barthes (1977, p. 148, as cited in Bold, 2018) ที่ว่าด้วยมรณกรรมของผู้เขียน เขามองว่าผลงานต่างหาก ที่สำคัญมิใช่ตัวผู้เขียน แนวคิดดังกล่าวช่วยอธิบายปรากฏการณ์การเข้าไปอ่านและการโหวตให้กับ ผลงานวรรณกรรมในบริบทออนไลน์ ทว่าจำนวนการติดตามนักเขียนหรือจดจำเอกลักษณ์ของ นักเขียนกลับน้อยกว่ามาก

นอกจากนั้นแล้ว ชุมชนนิยายออนไลน์บนแพลตฟอร์มเว็บไซต์ส่งผลกระทบต่อธุรกิจ สิ่งพิมพ์ เพราะสำนักพิมพ์มีแนวโน้มได้รับส่วนแบ่งทางการตลาดจากการขายหนังสือเล่มลดลง อัน เนื่องมาจากธุรกิจนิยายออนไลน์เพิ่มผู้เกี่ยวข้องทางการค้า อาทิ ธุรกิจประเภท start – ups และ บริษัทที่เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี ความเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลให้แวดวงอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ต้อง ตั้งใจหัดใหม่และทบทวนทั้งในแนวทางการทำหนังสือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การทำผลงานให้อยู่ใน

รูปแบบดิจิทัล โมเดลการสมัครสมาชิก การบริหารจัดการแฟนฟิคชั่น การตั้งตัวเป็นสำนักพิมพ์อิสระ การจัดการด้านลิขสิทธิ์ เป็นต้น (Miller, 2015) อย่างไรก็ตาม แม้สำนักพิมพ์ต้องเผชิญความเปลี่ยนแปลงทว่าหากพิจารณาในอีกมุมหนึ่ง สำนักพิมพ์เองก็ได้รับโอกาสใหม่ในการทำงานแบบประสานทุกภาคส่วน (architecture of collaboration) เกิดเป็นความร่วมมือของสำนักพิมพ์ บริษัทด้านเทคโนโลยี และชุมชนนิยายออนไลน์ เพื่อร่วมกันบริหารจัดการธุรกิจหนังสือนวนิยาย (O' Leary, 2014, as cited in Miller, 2015)

Phillips (2006, pp. 50-53) พูดถึงผลกระทบจากการนำอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้ในธุรกิจสิ่งพิมพ์เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า โดยเปรียบเทียบรูปแบบการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหนังสือแบบดั้งเดิมกับรูปแบบการสร้างมูลค่าเพิ่มโดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้ ในอดีต สำนักพิมพ์ให้ความสำคัญกับการได้รับสิทธิเป็นผู้ดูแลทรัพย์สินทางปัญญาคือหนังสือของผู้เขียนนั้นๆ ก่อนเป็นลำดับแรก เมื่อผลงานเขียนได้รับการคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ กิจกรรมการส่งเสริมการตลาดจึงเกิดขึ้นตามมา เช่น การมองหาช่องทางขายในตลาดต่างประเทศ การเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสมาคมหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับหนังสือ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การทำหนังสือให้อยู่ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล (digitization) มีข้อได้เปรียบที่แตกต่างจากการผลิตหนังสือด้วยกระดาษในประเด็นด้านความสะดวกและความรวดเร็วในการเข้าถึงเนื้อหา ประหยัดเนื้อที่ในการจัดเก็บ สามารถดาวน์โหลดและหาอ่านได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และรองรับการบรรจุสื่อประสมในเนื้อหา (Gomez, 2008, pp. 136 – 155; Oghojafor, 2005, pp. 4 – 5; Thompson, 2005, pp. 318 -320, อ้างถึงในรัตติยา กาญจนานุกุล, 2554, หน้า 16-17)

มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของนิยายรัก

### 2.2.1 การเล่าเรื่องของนิยายรักในบริบทสังคมร่วมสมัย

Crusie (2000) นักเขียนและสมาชิกของ Romance Writers of America (RWA) กล่าวว่านิยายรักเป็นเรื่องราวว่าด้วยความรักที่ให้อารมณ์ความรู้สึกน่าพึงพอใจและจบเรื่องราวด้วยทัศนคติเชิงบวก ขณะที่ Roach (2016, p. 3) พูดถึงการเล่าเรื่องของนิยายรักอย่างเจาะจงว่าเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เชิงโรแมนติก มุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข โดยสิ่งสำคัญอยู่ที่การเผยให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ถ่ายทอดกัน

ไปมาระหว่างคู่รัก (Roach, 2016, p. 62) ซึ่งถ่ายทอดลงไปในเรื่องประกอบของการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าความรักของคู่รักเป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่อง (Regis, 2007, as cited in Roach, 2016, pp. 19-20)

นอกจากนี้ Romance Writers of America (2017) กล่าวว่า องค์ประกอบของนวนิยายรักสามารถอธิบายแยกได้ 2 ส่วน คือ 1) เรื่องราวเกี่ยวกับความรัก และ 2) ความพึงพอใจทางอารมณ์ ความรู้สึกและการจบเรื่องในทางบวก กล่าวโดยรายละเอียดได้ดังนี้

1) เรื่องราวเกี่ยวกับความรัก (a central love story) ประกอบด้วยโครงเรื่องหลัก (main plot) ที่มีศูนย์กลางอยู่ที่การตกหลุมรักและความขัดแย้งเพื่อจะให้ความสัมพันธ์ดำเนินต่อไป นักเขียนสามารถสร้างโครงเรื่องรอง (subplot) ได้หลากหลายเรื่องราว ตราบใดที่เรื่องราวความรักยังเป็นประเด็นหลักของนวนิยายนั้น

2) ความพึงพอใจทางอารมณ์ ความรู้สึกและการจบเรื่องในทางบวก (an emotionally satisfying and optimistic ending) คู่รักต้องประสบกับความเสี่ยงและความขัดแย้ง ฝ่าฝืนอุปสรรคมาด้วยกันจนนำไปสู่ความยุติธรรมทางอารมณ์ และความรักอย่างไม่มีเงื่อนไข

ทั้งนี้ ระดับของอารมณ์ความรู้สึกในนวนิยายรัก (sensuality) อาจเป็นได้ตั้งแต่หวานแหวว (sweet) จนถึงร้อนฉ่า (extremely hot) อย่างไรก็ตาม ฉากและองค์ประกอบของโครงเรื่องจะนำไปสู่ประเภทย่อยของนวนิยายรัก ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 7 ประเภท ดังนี้

1) นวนิยายรักร่วมสมัย (contemporary romance) คือนวนิยายรักที่ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในช่วงปี ค.ศ. 1950 จนถึงปัจจุบัน จุดโฟกัสอยู่ที่ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก

2) นวนิยายรักอีโรติก (erotic romance) จุดเน้นอยู่ที่แรงดึงดูดและปฏิสัมพันธ์ทางเพศ การเติบโตของตัวละครและพัฒนาการของความสัมพันธ์จะต้องไม่มีผลต่อเส้นของเรื่องราว นวนิยายประเภทนี้มักจะมีองค์ประกอบของประเภทย่อย (romance subgenres) อื่นๆ ประกอบอยู่ด้วย เช่น เรื่องราวเหนือจริงและประวัติศาสตร์

3) นวนิยายรักอิงประวัติศาสตร์ (historical romance) นวนิยายรักที่ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในช่วงก่อนปี ค.ศ. 1950

4) นวนิยายรักอิงแฟนตาซี (paranormal romance) เรื่องรักที่ผสมผสานองค์ประกอบของโลกแฟนตาซี โลกเหนือจริง และเรื่องแต่งอิงวิทยาศาสตร์



5) นวนิยายรักอิงความเชื่อทางศาสนา (romance with religious or spiritual elements) นวนิยายรักที่มีความเชื่อทางศาสนาและจิตวิญญาณสอดแทรกในเรื่อง ทั้งนี้ การเติบโตของตัวละคร และพัฒนาการของความสัมพันธ์ต้องไม่ส่งผลต่อสายของเรื่อง อาจมีฉากในบริบททางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับระบบศาสนาและความเชื่อในสังคมนั้นๆ

6) นวนิยายรักอิงการสืบสวนสอบสวน (romantic suspense) นวนิยายรักที่มีโครงเรื่องรอง เกี่ยวข้องกับการสืบสวนสอบสวน ความลึกลับ และความสยองขวัญ

7) นวนิยายรักสำหรับเยาวชน (young adult romance) นวนิยายรักที่เกี่ยวข้องกับชีวิตวัยรุ่นในโครงเรื่อง

ทว่าเมื่อนวนิยายรักเคลื่อนเข้าสู่บริบทออนไลน์ ขนบทางวรรณกรรมของนวนิยายรักก็ยังคงมีบทบาทสำคัญในฐานะรากเหง้าที่มาของนิยายรัก แม้จะต้องยอมรับว่าในรอบ 35 ปีที่ผ่านมา จำนวนประเภทย่อยของนิยายรักเพิ่มสูงขึ้น อาทิ เรื่องรักของบุคคลเพศเดียวกัน (gay and lesbian) แฟนตาซีแบบคนเมือง (urban fantasy) แบบอิงวิทยาศาสตร์ (science fiction) รักอีโรติก (erotic) และรักอิงแฟนตาซี (paranormal) (Roach, 2016, p. 7)

นอกจากนี้ เทรนด์ (trend) หรือแนวโน้มความนิยมของแนวเรื่องรักในแต่ละบริบทที่มีความแตกต่างกัน J. Feng (2013) ศึกษาความนิยมของวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแนวเรื่องรักของประเทศจีนพบว่า ความนิยมแต่ละแนวเรื่องเปลี่ยนไปตามช่วงเวลา อย่างช่วงแรกที่วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตเพิ่งเริ่มเป็นที่รู้จักกันในประเทศจีนราว ค.ศ. 1999 นิยายรักซึ่งได้รับความนิยมสูงในกลุ่มผู้อ่านเป็นแนวเรื่องรักบริสุทธิ์ (pure love fiction) ทว่าในเวลาต่อมา กลุ่มผู้อ่านเปลี่ยนมานิยมอ่านแนวเรื่องรักข้ามกาลเวลา (time travel romance) และแนวเรื่องรักกับการทำฟาร์ม (farming romance) ทั้งนี้ ตัวละครนางเอกนำเสนอภาพของผู้หญิงที่เฉลียวฉลาด มีสถานะโดดเด่นทางสังคม เป็นที่ต้องตาต้องใจต่อเพศตรงข้าม กล้าได้กล้าเสียเรื่องเพศ และมีความคลุมเครือทางศีลธรรม แตกต่างจากตัวละครนางเอกของนวนิยายรักในอดีต ที่มีลักษณะของความเป็นผู้หญิงไร้เดียงสา งามแบบไร้มารยา และปรารถนาที่จะรัก (Radway, 1984, ad cited in J. Feng, 2013)

อย่างไรก็ตาม นิยายรักมักจะนำเสนอด้วยองค์ประกอบการเล่าเรื่องอย่างโครงเรื่อง ฉาก และตัวละครในลักษณะซ้ำไปมาทำให้เกิดรูปแบบการหมุนเวียนทั้งในแง่การผลิตและการบริโภค ทว่าการสร้างโครงเรื่องและตัวละครในทางที่คุ้นเคยจนนำไปสู่ความคาดหวังจากการอ่านนิยายรักนั้น Radway (1984, as cited in J. Feng, 2013, p. 42) อธิบายว่า การที่ผู้อ่านชอบที่จะอ่านเรื่องราวที่ตัวเองเดา

การดำเนินเรื่องได้ เป็นเสมือนการรับประกันว่า เรื่องราวเกี่ยวกับชะตากรรมของชีวิตรักเป็นสิ่งที่สามารถคาดเดาผลของการกระทำได้เป็นเสมือนการบอกเล่าตำนานในวัฒนธรรมมุขปาฐะ (the myths of oral cultures)

ด้วยเหตุนี้ นิยายรักจึงนิยมเล่าเรื่องแบบเป็นสูตร (formulaic literature) นำเสนอเรื่องราวแฟนตาซีอันเป็นที่ยอมรับของกลุ่มทางวัฒนธรรมที่ชื่นชอบแนวเรื่องใดแนวเรื่องหนึ่งของงานวรรณกรรม Calwati (1976, as cited in J. Feng, 2013, p. 42) ได้แย้งว่า แรงกระตุ้นพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดสูตรของงานวรรณกรรมเกิดจากการคงอยู่ของวิถีจารีต ทั้งยังนำไปสู่การแสดงออกทางจินตนาการ (imaginative expression) นอกจากนี้ สูตรของงานวรรณกรรมยังช่วยให้ผู้อ่านสำรวจดินแดนแห่งแฟนตาซีด้วยความพิถีพิถัน ด้วยการแยกแยะทั้งเขตแดนที่ได้รับอนุญาตและเขตแดนต้องห้าม เป็นการควบคุมประสบการณ์การอ่านให้อยู่ในการรับรู้ของผู้อ่านเอง อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงความเชื่อก็สามารถอาศัยการสร้างจินตนาการให้อยู่ในรูปของสูตรงานวรรณกรรมได้

Cawelti (1977, as cited in Nurratnasari, 2015) อธิบายสูตรของการเล่าเรื่องไว้ในหนังสือ Adventure, Mystery and Romance กล่าวว่า การเล่าเรื่องแต่ละแนวเรื่องสามารถผสมผสานวิธีการรวมกันไปได้ เช่น แนวเรื่องโรมานซ์และผจญภัย ต่างก็ใช้สูตรว่าด้วยภาพเหมารวมของตัวละครพระเอกและนางเอก แต่แนวเรื่องผจญภัยกับโรมานซ์จะมีจุดต่างที่โครงเรื่อง (plot) และผู้เล่าเรื่องมักจะเป็นตัวละครผู้ชาย ส่วนการเล่าเรื่องโรมานซ์ ผู้เล่าเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิง ทั้งนี้โครงเรื่องโดยทั่วไปของแนวเรื่องรัก จะอยู่ที่พัฒนาการของเรื่องราวความรักความสัมพันธ์ดังรูปแบบต่อไปนี้

#### 1) การพบกันครั้งแรก

จุดเริ่มของเรื่องราวความรักเกิดจากการพบกันระหว่างตัวละครพระเอกและนางเอก หลังจากนั้นจะเกิดการพัฒนาความสัมพันธ์ต่อไป อย่างไรก็ตาม ในขั้นนี้จะเกี่ยวข้องการสร้างความประทับใจแรกพบ ความรู้สึกของพวกเขา เรื่องราวอาจจะเริ่มจากรักแรกพบก็เป็นได้ เมื่อพระเอกและนางเอกพบเจอกันบ่อยขึ้น ก็จะนำไปสู่การแสดงออกถึงความรู้สึกรัก

## 2) พระเอกเอาชนะหัวใจนางเอก

การพัฒนาความสัมพันธ์อยู่ในระดับที่สูงขึ้น หลังจากผ่านการพบเจอกันครั้งแรกไปแล้ว พระเอกและนางเอกก็จะอยู่ในขั้นตัดสินใจว่าจะขยับความสัมพันธ์ขึ้นไปอีก หรือจะหยุดสานสัมพันธ์เชิงโรแมนติก แต่คงความเป็นเพื่อน โดยทั่วไปแล้ว ผู้ชายจะสารภาพความรู้สึก และขอให้ผู้หญิงคบหา ดูใจ หากนางเอกตอบตกลง พระเอกจะได้ครองครองทั้งตัวและหัวใจของนางเอก นางเอกจะยินยอม หลับนอนด้วย

## 3) ความขัดแย้งและอุปสรรค

ความขัดแย้งและอุปสรรคแสดงถึงความตึงเครียดของเรื่องราว มักจะเกี่ยวข้องกับความเข้าใจผิดและการมีบุคคลที่ 3 เข้ามาข้องเกี่ยว อุปสรรคเหล่านี้ช่วยให้ความสัมพันธ์แข็งแกร่งขึ้น เรียกได้ว่าเป็นกระบวนการหนึ่งของการพัฒนาความสัมพันธ์ ทั้งนี้ การเลือกจัดการกับความขัดแย้งจะแสดงให้เห็นวุฒิภาวะของความสัมพันธ์

## 4) การจบเรื่อง

แนวเรื่องรักนิยมจบเรื่องทางบวก คือจบลงด้วยความสุข ไม่จำเป็นต้องเป็นการแต่งงาน แต่ต้องให้ความรู้สึกว่าการรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง

อย่างไรก็ตาม โครจเรื่องรักซึ่งเป็นสูตรที่นิยมประกอบด้วย 3 สูตร ได้แก่ 1) สูตรซินเดอเรลล่า (Cinderella formula) เป็นโครงเรื่องที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เรื่องราวของเด็กหญิงผู้น่าสงสารตกหลุมรักชายหนุ่มที่พร้อมด้วยรูปลักษณ์ภายนอกและฐานะ 2) สูตรพามেলা (Pamela formula) ตัวละครนางเอกจะพร้อมทำทุกอย่างเพื่อให้ความสัมพันธ์สมบูรณ์แบบ 3) สูตรแอนไทโรแมนติก (Antiromantic formula) เป็นสูตรที่มีความร่วมสมัย บอกเล่าเรื่องราวของผู้หญิงทำงาน มุ่งหาชื่อเสียงและความสำเร็จ ไม่สนใจเรื่องรักๆ ใคร่ๆ เธอมักจะคิดว่าการอยู่คนเดียวเป็นที่น่าพอใจมากกว่า

Goade (2007, as cited in J. Feng, 2013, pp. 42-43) ศึกษาพิจารณาถึงแก่นของนิยายรักที่ว่าด้วยความสัมพันธ์แบบชายและหญิง เธอพบว่า การพัฒนาความสัมพันธ์ของชายและหญิงคู่หนึ่งร่วมกันกับการสร้างแฟนตาซีทางศีลธรรม ที่ซึ่งความรักของตัวละครพระเอกนางเอกสามารถเอาชนะอุปสรรคกีดขวางความรักทั้งปวง ก็คือแก่นนิยามความหมายของนิยายรัก

นอกจากนี้ Regis (2007, as cited in Roach, 2016, pp. 19-20) กล่าวว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบของนิยายรักจะช่วยให้เกิดความกระจ่างในเรื่องสมมติฐานของเรื่องราวและประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้อง Regis อธิบายถึง 8 องค์ประกอบที่ควรศึกษาได้แก่ 1) บริบททางสังคมของพระเอกและนางเอก 2) การพบกันระหว่างพระเอกและนางเอก 3) อุปสรรคขัดขวางความรักความสัมพันธ์ 4) แรงดึงดูดระหว่างพระเอกและนางเอก 5) การประกาศความรักที่ทั้งพระเอกและนางเอกมีให้กันและกัน 6) สิ่งที่ทำให้ความรักของพระเอกและนางเอกต้องเผชิญกับความเป็นไปไม่ได้ 7) การเพียรพยายามเอาชนะอุปสรรคต่างๆ 8) การตกลงปลงใจใช้ชีวิตคู่ร่วมกัน

อย่างไรก็ดี นิยายรักมุ่งเน้นการนำเสนอแฟนตาซีของความรัก และการหลบหนีจากสภาพชีวิตจริงเข้าไปสู่อารมณ์ความพึงพอใจจากการอ่าน โดยนิยายรักซึ่งเป็นที่นิยมสำหรับผู้อ่านจะเป็นนิยายรักที่สามารถสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้อ่านได้ ทั้งนี้ การได้จินตนาการถึงเรื่องราวโรมานซ์ตามเรื่องราวที่อ่านเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัย และช่วยให้ผู้อ่านส่วนใหญ่ซึ่งเป็นผู้หญิงได้สมปรารถนาในความรัก เพราะได้อ่านเรื่องราวความรักที่เกิดจากความยินยอมพร้อมใจทั้งสองฝ่ายซึ่งนำไปสู่การสร้างสีสันให้กับความรักในเชิงบวก (Roach, 2016)

## 2.2.2 อิทธิพลของสื่อใหม่ต่อการเล่าเรื่องของนิยายรัก

Vadde (2017) กล่าวว่า การเขียนนิยายบนแพลตฟอร์ม Wattpad เป็นการเขียนแบบแบ่งนิยายออกเป็นตอนย่อยๆ (serial writing) ดังนั้นจึงต้องอาศัยกลยุทธ์เพื่อชักจูงให้ผู้อ่านกลับมาติดตามอ่าน โดยผู้เขียนนิยายออนไลน์สามารถใช้ขบวนการเขียนของแนวเรื่องที่มีอยู่เดิม และใช้โครงเรื่อง (plot) ในการขับเคลื่อนเรื่องราว (plot – driven) เพื่อมอบความบันเทิงให้กับผู้อ่าน Vadde (2017) พบว่า วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตบน Wattpad มีได้มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องหรืองานเขียนเชิงทดลอง หากแต่แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์เป็นพื้นที่รวมของนักเขียนทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพ ดังนั้น นิยายออนไลน์จึงมีความทับซ้อนทั้งความเป็นผลงานตามกระแสนิยมและผลงานชั้นสูง

นักวิชาการจำนวนมากเชื่อว่าเงื่อนไขแรกในการจำแนกความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์และวรรณกรรมตามฉบับก็คือตัวบทที่ปราศจากความเป็นเส้นตรง (nonlinearity) ขณะที่นักเขียน Cun แสดงให้เห็นว่าตัวบทที่เป็นแนวเส้นตรงและเขียนขึ้นในบริบทออนไลน์ (online

linear texts) สามารถใช้คุณลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ (interactivity) เพื่อสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่อง และหลุดจากกรอบการเขียนงานวรรณกรรมแบบดั้งเดิม (Hockx, 2015, pp. 59-60)

ในผลงานเรื่อง Random Notes on Sex เขาใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบลำดับเวลา (chronicle) โดยอาศัยหน้าเว็บบอร์ด Xiaozhong (Minority Vegetable Garden) เป็นที่ตั้งของกระทู้อันเป็นพื้นที่ที่ Cun เข้าไปเปิดประเด็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ การวางโครงสร้างและแนวเรื่อง (theme) เป็นไปอย่างชัดเจน เขาเริ่มต้นด้วยการเข้าไปโพสต์ข้อความ จากนั้นจะมีกลุ่มผู้ใช้งานเข้าไปแสดงความคิดเห็นต่างๆ มากมายเกี่ยวกับเรื่องเพศ ผลปรากฏว่ามีผู้ใช้งานเข้าไปแสดงความคิดเห็นและถกเถียงอภิปรายเป็นจำนวนมาก เคลื่อนจากปมหนึ่งไปสู่อีกปมหนึ่ง โดยตัวเขายังคงเข้ามาทำหน้าที่ถกอภิปรายเป็นระยะ เมื่อกระทู้สมบูรณ์แบบในตัวเอง เขาจึงทำการปิดการสนทนา และนำบทสนทนาและเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในฐานะผู้เขียนร่วมกัน (co – author) เข้าสู่การจัดเก็บ (archive) (Hockx, 2015)

การโพสต์เรื่องราวของ Cun มีการใช้ตัวอักษรและเสียงเข้ามาประกอบในบางครั้ง เช่นการโพสต์บทเพลงคลาสสิก La traviata ของ Verdi เพื่อเป็นการสื่อให้ผู้ใช้งานรู้ว่า เรื่องราวตอนต่อไปนี้เป็นประเด็นทางเพศเกี่ยวกับผู้หญิง (Hockx, 2015, p. 74) ตัวบทในบริบทดิจิทัลนั้นไม่ได้จำเป็นต้องถ่ายทอดผ่านถ้อยคำตัวอักษรเพียงอย่างเดียว เพราะคุณลักษณะของไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext) ช่วยในการนำคุณลักษณะด้านในของตัวบทให้สามารถนำออกมาแสดงได้ เป็นเสมือนห่วงโซ่เชื่อมความหมาย (signifying chain) กับสิ่งที่แสดงให้สามารถรับรู้ได้ทางกายภาพ ดังนั้น ภาพ การกระทำ เสื้อผ้าเครื่องประดับ หรือสิ่งใดก็ตามที่ก่อให้เกิดความหมายจึงถือเป็นส่วนหนึ่งของตัวบท (Bevir, 2002, as cited in Dingjia, 2011, p. 137)

ศาสตราจารย์ด้านวรรณคดีมหาวิทยาลัยประชาชน หม่า เซียอู๋ กล่าวว่า วรรณกรรมออนไลน์เขียนจากเรื่องราวที่อยู่รอบตัวของคนหนุ่มสาวร่วมสมัย สะท้อนถึงปัญหาในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น การฆ่าตัวตายของวัยรุ่น ความรุนแรง การลดระดับคุณค่าความเป็นมนุษย์ ฯลฯ เป็นการเขียนด้วยเสียงของพวกเขาซึ่งเป็นตัวแทน generation ของพวกเขาเอง บุคคลวัยอื่นไม่สามารถเขียนแทนได้ (มลฤดี จันทร์สุทธิพันธุ์, 2555) ดังเช่น ดร. ป็อบ เจ้าของผลงานชื่อ The White Road เคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่า เสน่ห์ส่วนหนึ่งของนิยายที่เขาเขียนนั้นมาจากภาษาที่ไม่เน้นความสวยงาม ใช้ภาษาวัยรุ่น ให้ความรู้สึกเหมือนเพื่อนคุยกัน ทำให้ไม่รู้สึกห่างกับคนอ่าน และสะท้อนว่าอยู่ในวัยเดียวกัน (ยุทธชัย สว่างสมุทรชัย, 2555)

เจ้าปลาน้อย นักเขียนแนวรักหวานแหวว เจ้าของผลงานยอดเยี่ยมและได้รับการนำไปดัดแปลงสู่บทละครกล่าวว่า ผลงานของเธอมีสไตล์การเขียนเหมือนอาหารบุฟเฟต์ คือมุ่งเน้นอารมณ์ความรู้สึกจากเรื่องราวหนึ่งเรื่องอย่างครบครัน ทั้งโศกเศร้า เหงาหงอย อบอุ่น ตลกโปกฮา หรือแม้แต่ น่าเกรงกลัว นางเอกเรื่องหนึ่งเป็นตัวละครที่มีสีสันด้วยการเดินเทินใช้ชีวิตแบบมีป๊อบคุมหัว แร้งบันดลใจมาจากความต้องการจะประชดประชันชีวิตวัยเด็กของเธอเอง (ฟ็อร์, 2558)

นักเขียนติดตลาด แสตมป์เบอร์รี่ เผยถึงกลยุทธ์การเขียนนิยายออนไลน์ เธอกล่าวว่า สิ่งสำคัญคือการยึดตัวเองเป็นหลัก และจำเป็นที่ผู้เขียนต้องรู้สึกสนุกกับเรื่องที่กำลังเขียน ต้องวางเหตุการณ์และโครงเรื่องอย่างเป็นเหตุเป็นผล เธอสังเกตพบว่า ผู้อ่านชอบฉากเลิฟซีน ฉากดราม่าของพระเอกและนางเอก และฉากตลกโปกฮา ดังนั้นจึงเน้นเขียนฉากเหล่านั้นมากกว่าฉากที่ไม่เน้นอะไรเลย เช่นฉากที่นางเอกคุยเล่นกับเพื่อน นางเอกคุยกับพ่อแม่ รวมถึงเรื่องดวันการอธิบายฉากหรืออะไรก็ตามแต่ในแบบที่ยืดยาวจนเกินไป เพราะเธอมองว่าเป็นการเสียเวลา

เช่นเดียวกันกับ เจ้าหญิงผู้เลอโฉม ให้ความสำคัญกับการยึดผู้เขียนเป็นหลัก และการวางโครงเรื่องที่ต้องเน้นความแปลกใหม่ ระมัดระวังมิให้ซ้ำกับผลงานอื่น รวมถึงการหมั่นพัฒนาสไตล์การเขียนของตัวเองให้มีความโดดเด่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์ (มลฤดี จันทร์สุทธิพันธ์, 2555) อย่างไรก็ตาม แม้ดูเผินๆ วงการนิยายออนไลน์ในประเทศไทยออกจะมีสัดส่วนของผลงานเพื่อความบันเทิงและไม่มุ่งเน้นสาระและความแม่นยำของข้อมูลเป็นจำนวนมาก แต่นักเขียนนิยายออนไลน์บางท่านกลับมีมุมมองในการสร้างสรรค์เรื่องราวที่แตกต่างออกไป เพทาย จิรคงพิพัฒน์ เจ้าของนามปากกา โกลาบจัน และภานิมล / พิมลภา กล่าวว่า เธอเชื่อในการเขียนด้วยความจริงจัง และเรื่องราวที่เขียนมีความสมเหตุสมผล จะเป็นผลให้ได้รับการตอบรับจากคนอ่าน โดยไม่จำเป็นต้องเขียนเฉพาะเรื่องที่เป็นแนวนิยมของตลาด

นิยายเรื่อง “ใต้ฝุ่น” ภายใต้นามปากกา โกลาบจัน ว่าด้วยเรื่องราวความรักข้ามภพและกาลเวลาท่ามกลางบริบทสงครามในอัฟกานิสถาน ผู้เขียนวางโครงเรื่องอย่างประณีตและคำนึงถึงลำดับเวลาชีวิตของมาซูด (อาหมัด ซาห์ มาซูด-ผู้บัญชาการการรบของมูจาฮิดีน) ผลงานนี้ประสบความสำเร็จและได้รับรางวัล Arc Award ครั้งที่ 1 ประจำปี พ.ศ. 2560 (ศิริวรรณ สิทธิกา, 2561) เช่นเดียวกับ จิตานันท์ เหลืองเพียรสมุท (ลิ้) หรือนามปากกา “ร เรือในมหาสมุทร” นักเขียนสาวที่เติบโตจากการเขียนนิยายออนไลน์แนววาย ทว่าสร้างผลงานจนได้รับรางวัลนักเขียนซีไรต์ประจำปี 2560 ในผลงาน “สิงโตนอกคอก” หนังสือรวมเรื่องสั้นแฟนตาซีแนวดีสโทเปีย (พีแฉนนี่เพน, 2561)

อย่างไรก็ตาม Koss (2009) พบว่า อิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและบริบทสังคมวัฒนธรรมส่งผลให้วรรณกรรมเยาวชนใช้มุมมองของผู้เล่าหลายคน (multiple narrative perspectives) ในการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของตัวละครต่างกันที่มีต่อเหตุการณ์เดียวกันได้อย่างหลากหลาย (Koss, 2009) นอกจากนี้ Gehrman (2018) พบว่า อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อการเล่าเรื่องในบริบทของนิยายรักร่วมสมัย อย่างเช่นการใช้การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์เพื่อบอกความรู้สึกภายในใจของตัวละคร การให้ข้อความแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์เข้ามาสร้างความกระหายใคร่รู้ เป็นต้น

## 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านนิยายออนไลน์

### 2.3.1 อิทธิพลของสื่อใหม่ต่อการอ่านนิยายออนไลน์

อินเทอร์เน็ตสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อการเขียนและการอ่านรวมถึงการรู้หนังสือของผู้คนในสังคม เนื่องจากรูปแบบและเนื้อหาที่ผสมผสานทั้งเนื้อหาและมัลติมีเดีย ส่งผลให้การใช้ภาษาเน้นการใช้ถ้อยคำสั้น ไม่เป็นทางการและเนื้อความสั้นลง มีการใช้ภาพและเสียงประกอบจนแทบจะกล่าวได้ว่า ภาษาเขียนมีความสำคัญน้อยลงกว่าในอดีต นอกจากนี้ ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลให้เส้นแบ่งระหว่างศิลปะชั้นสูง (high art) เช่นงานวรรณกรรมและผลงานศิลปะกับวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) เลือนลางจนเกิดการผสมผสานกลมกลืน เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ส่งอิทธิพลต่อคุณค่าและปฏิบัติการในรูปแบบที่ต่างไปจากเดิม (Hockx, 2015, p. 114; Johnson, 2020; Streitfeld, 2014, as cited in Miller, 2015; Tse & Gong, 2012)

ด้วยข้อเท็จจริงที่ว่า การนำผลงานเขียนเผยแพร่ขึ้นด้วยตัวเองบนอินเทอร์เน็ตสามารถกระทำได้อย่างง่ายดาย ทำให้ผู้ใช้งานต่างก็มีสิทธิ์ตั้งตัวเป็นนักเขียน ынงไรก็ดี การเขียนกลายเป็นกิจกรรมที่ด้อยความเป็นอภิสิทธิ์ลงเมื่อเชื่อมโยงกับความดาษดื่นของวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018) ถึงแม้งานเขียนบนอินเทอร์เน็ตนำมาซึ่งความเป็นไปได้ในการสร้างนวัตกรรมใหม่ในการเขียน แต่สิ่งที่ปรากฏคือการเขียนเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของยุคสมัยซึ่งต้องการความสั้นและความเร็วที่เข้ากับสมาธิจดจ่อที่ลดน้อยถอยลงของผู้คนเสียมากกว่า

นอกจากนั้นแล้ว ลักษณะท่าทางในการอ่าน การรับรู้ และการทำความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านสัมพันธ์กับสื่อที่รองรับการอ่าน โดยลักษณะท่าทางในการอ่านบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทำให้ผู้คนมีความเป็นส่วนตัว ความต้องการพื้นที่และเวลาในการอ่านน้อยลงกว่าการอ่านหนังสือ เพราะการเชื่อมต่อกับโลกออนไลน์ตลอดเวลาทำให้ผู้อ่านมีความสัมพันธ์แบบผิวเผินกับสิ่งที่อ่าน (Harris, 2014, as cited in Pennington & Waxler, 2018) แตกต่างจากความสัมพันธ์ที่ผู้คนมีอย่างแนบแน่นการอ่านหนังสือ

ขณะเดียวกัน ด้วยรูปแบบการเรียงตัวหนังสือเป็นกลุ่มเป็นก้อนและแยกออกจากกันเป็นส่วนบนหน้าจออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่งผลให้ลักษณะการอ่านเป็นรูปแบบการอ่านผ่านๆ แบบกวาดตา คือเป็นการอ่านแบบสแกน (Nielsen, 2006, as cited in Pennington & Waxler, 2018) สายตาจะจับจ้องมองเนื้อหาที่แตกเป็นชิ้นส่วนเล็กน้อย (cluster hopping) (Baldry & Thibault, 2006, as cited in Pennington & Waxler, 2018) และมองหาสิ่งที่สะดุดตาหรือสิ่งที่ผู้อ่านมองหาก่อนเป็นอันดับแรก (Poe, 2011, as cited in Pennington & Waxler, 2018) ทั้งนี้ เมื่อตัวอักษรรวมกับภาพและเสียง ผู้อ่านอาจจะใช้เวลาไปกับการดูชมมากกว่าการอ่านเพื่อสืบค้นข้อมูล ลักษณะการอ่านจึงเป็นไปอย่างเบา (reading light) และขาดการสะท้อนกลับมายังตัวเอง (self – reflection) รวมถึงผู้อ่านตกอยู่ในสถานะตั้งรับเพื่อรีรอให้ให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือความเปลี่ยนแปลงบนหน้าจอ (Pennington & Waxler, 2018, p. 100)

นอกจากนี้ เนื้อหาที่ปรากฏบนสื่ออินเทอร์เน็ตมักจะถูกย่อให้อ่านเข้าใจโดยง่าย (Streitfeld, 2014, as cited in Miller, 2015) คล้ายเป็นอาหารจานด่วน (Pennington & Waxler, 2018, p. 100) เน้นการสร้างความรู้สึกกระตุ้นเร้าแบบหยาบๆ (cheap thrills) นำไปสู่ปฏิบัติการทางสังคมและคุณค่าที่มุ่งจัดกระทำทางอารมณ์ความรู้สึก (sensationalization of social practices and values) ด้วยความบันเทิงราคาถูกลง ทั้งนี้ Poe (2011, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 52) กล่าวว่า ผู้คนทั่วไปมาแสวงหาความพึงพอใจโดยธรรมชาติ ดังนั้น เมื่อสื่อมาพร้อมกับความเร็วในการส่งข้อมูลของอินเทอร์เน็ต พวกเขาจะไข่มั่นเพื่อแสวงหาความพึงพอใจส่วนตัวที่จำกัดคับแคบ และตกย้ำความสนใจของตัวเองเกิดเป็นการแยกตัวออกจากสังคมโดยรอบ (silo experiences) (Bruni, 2014, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 60)

Samutina (2016) พบว่า การอ่านแฟนฟิคให้ประสบการณ์คล้ายกับการอ่านบันเทิงคดีแนวรักผสมผสานกับการอ่านวรรณกรรมเยาวชนที่ผู้อ่านมักจะชอบนึกถึงโลกในจินตนาการจากตัวบทที่มี



อยู่อย่างเป็นอิสระ การอ่านแฟนฟิคด้วยอารมณ์ดำดิ่ง (immersive reading) ทำให้ผู้อ่านผูกติดตัวตนของตัวเองไว้กับตัวเรื่อง และใช้จุดยืนทางอัตวิสัยส่วนตัวในการเลือกตัวบทที่ตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ ปัจจัยส่วนหนึ่งเกิดจากการเลือกอ่านคู่ความสัมพันธ์ที่ตัวเองชื่นชอบและหลงใหล (kink reading) ทั้งนี้ การเลือกอ่านแบบ kink reading มีคุณค่าต่อผู้อ่านแฟนฟิคมากกว่าค่านึงถึงคุณภาพของการเขียน เพราะพวกเขาเชื่อว่าถ้าคู่ความสัมพันธ์ตรงตามที่ใจปรารถนา ก็พร้อมจะอ่านเรื่องราวอย่างประณีประนอม และพร้อมจะมองข้ามข้อเสียเรื่องคุณภาพการเขียน

นอกจากนั้นแล้ว สังคมที่บูชาความเร็วเพราะผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์อยู่เสมอ ทำให้จังหวะชีวิตของมนุษย์ผูกติดกับความเร็ว มีแนวโน้มเป็นคนเปื่อง่าย และเสียสมาธิได้ง่าย จนนำไปสู่ที่มาของวัฒนธรรมไฮเปอร์ (hyperculture) (Mandler, 1991, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 71) ทั้งยังนำไปสู่การมีสมาธิแบบกระจัดกระจาย (hyper attention) ซึ่ง Hayles (2007, as cited in Baron, 2015, p. 167) กล่าวถึงว่าการมีสมาธิแบบกระจัดกระจายทำให้เกิดทักษะการปรับตัวได้ดีกว่าการมีสมาธิยังลึกลงในหลายๆ สถานการณ์ และเข้ากับการทำงานบางอย่างในบริษัทของสังคมปัจจุบันที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะดังกล่าว ทว่าผู้คนมีแนวโน้มทำหลายสิ่งอย่างพร้อมกันในเวลาเดียวกัน (multitasking) โดยมีความเชื่อผิดๆ ว่า มนุษย์สามารถทำหลายสิ่งพร้อมกันได้เป็นอย่างดี ทั้งที่ผลการศึกษาเชิงประจักษ์ระบุว่า อัตราการเกิดอุบัติเหตุสูงในกลุ่มผู้ที่ขับรถและส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือไปด้วย ส่วนการอ่านพร้อมกับทำสิ่งอื่นไปด้วยนั้น เกิดจากเหตุผลที่ว่าไม่ต้องการเสียเวลาไปโดยเปล่า อยากรู้ก็ดี ผลการทดลองหนึ่งพบว่า ผู้อ่านที่เลือกทำกิจกรรมที่ละอย่างให้จบก่อนจะใช้เวลาในการอ่านบทความน้อยกว่าผู้ที่เลือกทำกิจกรรม 2 อย่างในเวลาเดียวกัน (Baron, 2015, p. 181)

ด้วยเหตุนี้ การตลาดของนิยายออนไลน์จึงคำนึงถึงความต้องการของผู้อ่านเป็นหลัก ด้วยสภาพของการตลาดที่มีการแข่งขันสูงและเป้าหมายคือการได้มาซึ่งความสนใจของผู้ใช้งาน ส่งผลให้ต้องทำค่านึงถึงกลุ่มผู้ใช้งาน ยกตัวอย่างกรณี Wattpad แพลตฟอร์มเว็บไซต์นิยายออนไลน์ยอดนิยมของผู้อ่านนิยายออนไลน์หลายภาษาและอาศัยอยู่ทั่วทุกมุมโลก ประกอบด้วยกลุ่มผู้ใช้งาน Gen Y ร้อยละ 78 ของผู้ใช้งานทั้งหมดหรือจำนวนประมาณ 40 ล้านคน (Miller, 2015) โดย Corsie (2015, as cited in Miller, 2015) พบว่า หากต้องการเข้าถึงผู้คนในยุคมิลเลนเนียล หรือ Gen Y จำเป็นต้องสร้างวัตถุดิบให้พวกเขาอ่านในแบบที่เข้าถึงได้ทันทีและเข้าใจได้ง่าย นิยายออนไลน์ในแพลตฟอร์ม Wattpad จึงมีลักษณะเป็นเนื้อเรื่องขนาดสั้น แบ่งเป็นตอนๆ แต่มีความต่อเนื่อง (serialized fiction) เข้ากับรูปแบบของหน้าจอโทรศัพท์มือถือ (Streitfeld, 2014, as cited in Miller, 2015)

อย่างไรก็ตาม การอ่านผ่านหน้าจอกับกระดาษมีรูปแบบการอ่านและส่งผลต่อการทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่อ่านแตกต่างกัน Olsen (1994, as cited in Liu, 2005) กล่าวว่า การพลิกหน้ากระดาษ และอ่านเนื้อหาอย่างละเอียดช่วยให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจกับตัวบทได้โดยภาพรวม ขณะที่การอ่านบนหน้าคอมพิวเตอร์ มีอีกข้างหนึ่งจะทำหน้าที่เลื่อนหน้าจอขึ้นลง เป็นรูปแบบการอ่านที่ทำให้กระบวนการย่อยข้อมูลเนื้อหาต้อยลง Liu (2005) สำรวจพฤติกรรมการอ่านในบริบทดิจิทัล เพื่อวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการอ่านของผู้คนในรอบ 10 ปี พบว่าถึงแม้จำนวนผู้อ่านเยาวชนจะมีพฤติกรรมการอ่านบนหน้าจอเพิ่มสูงขึ้น แต่ผู้อ่านจะยังคงเลือกอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในกรณีที่ต้องการอ่านเนื้อหาอย่างละเอียด (in – depth reading)

นอกจากนี้ หนังสือเป็นสื่อที่ผลิตจากกระดาษมีคุณสมบัติทางกายภาพที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางผัสสะของมนุษย์ และสามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกนึกคิดและความทรงจำ การมองเห็นหนังสือ ได้สุดตมกลืนกระดาษ และสัมผัสรูปเล่มช่วยกระตุ้นความทรงจำในอดีต เพราะกลืนกระดาษเก่าๆ มีความคล้ายกับกลิ่นหอมหวานของวานิลลา (Dingjia, 2011; Pew Research Center, 2012) ผลการศึกษาเชิงประจักษ์จำนวนหนึ่งยืนยันว่า การอ่านบนกระดาษช่วยกระตุ้นความจำและสมาธิในการอ่านได้ดีกว่าการอ่านบนอุปกรณ์รองรับการอ่าน

### 2.3.2 อิทธิพลของชุมชนนิยายออนไลน์ต่อการอ่านนิยายออนไลน์

ผู้อ่านนิยมแสวงหาความบันเทิงที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงมากกว่าการเสียเวลาไปกับการอ่านหรือซื้อหานิยายเรื่องที่ไม่ตรงกับความต้องการ (Carolan, 2001, as cited in Lugg, 2011) หรือไม่สามารถสนองตอบทางอารมณ์ (Brighenti, 2010, as cited in Samutina, 2016) ส่วน Contreras, Gonzaga, Trovela, และ Kagaoan (2015) ศึกษาพบว่า การอ่านบันเทิงคดีในชุมชนนิยายออนไลน์เกิดขึ้นเนื่องจากแวดวงคนรู้จักของผู้อ่านแนะนำ ความสนใจในงานวรรณกรรม ความเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ อ่านฆ่าเวลา ไม่เสียค่าใช้จ่าย และสะดวกสบาย นอกจากนี้ การที่ผู้อ่านเข้าไปอ่านอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นการเสพติดเกิดจากความพึงพอใจที่จะเรียนรู้และความพึงพอใจทางอารมณ์ความรู้สึก เพราะผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงตัวเองเข้ากับเรื่องราวที่อ่าน เมื่อใดก็ตามที่เปิดอ่าน

นอกจากนั้นแล้ว Wattpad เป็นชุมชนนิยายออนไลน์ขนาดใหญ่ ประกอบด้วยผลงานวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตมากกว่า 50 ภาษา มีลักษณะของกลุ่มทางสาธารณะที่รวมตัวกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (networked publics) ร่วมกันสร้างปัญญาสะสม (collective intelligence) อันสะท้อนถึงความคิดที่แสดงออกมาในที่โล่งแจ้ง ด้วยธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตส่งเสริมให้เกิดการคิดร่วมกัน (collective thinking) ด้วยเหตุนี้กลุ่มคนที่ข้องเกี่ยวจึงนิยามตัวพวกเขาเป็น Wattpadder

สร้างเป็นเครือข่ายที่มีอิทธิพลต่อเนื้อหาและความเป็นชุมชนจินตนาการ (imagined community) ทั้งนี้ ความเป็นกลุ่มสาธารณะบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อกันผ่านการแสดงความคิดเห็น การอัปเดตความเคลื่อนไหว และการแนะนำบอกต่อ แพลตฟอร์ม Wattpad เป็นที่ดึงดูดใจกลุ่มผู้ใช้งาน โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่นิยมความประหยัด และชอบการเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์ (participatory nature of the media) (Miller, 2015)

ผู้อ่านผูกพันกับการติดตามอ่านนิยายออนไลน์ ผู้เขียนนิยายออนไลน์ และชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน การเขียน และการเผยแพร่ นิยายออนไลน์ (Miller, 2015) เพราะพื้นที่ออนไลน์และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ช่วยลดช่องว่างการสื่อสารระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน (Jenkins, 2006, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) พัฒนาทักษะฝีมือการเขียนและการอ่าน (Y. Feng & Literat, 2017; อรพินท์ คำสอน, 2556) ได้รับประสบการณ์และโอกาสก้าวหน้าในอาชีพนักเขียน เต็มเต็มจินตนาการ ให้เกิดความรู้ และความเพลิดเพลินอันเป็นความบันเทิงรื่นรมย์ของชีวิต

นอกจากนี้ การอ่านข้อความแสดงความคิดเห็นบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์กับการสำรวจคะแนนความนิยมบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เป็นจุดคัดกรองด่านแรกที่ผู้อ่านให้ความสนใจ (Tian & Adorjan, 2016) จากนั้นจึงเริ่มเข้าไปสำรวจที่เนื้อหาว่าตรงกับรสนิยมความชอบหรือไม่ (Lugg, 2011) รวมถึงจะติดตามอ่านนิยายหรือนักเขียนต่อไปหรือไม่ โดย Lugg (2011) มองว่า การแข่งขันเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน เป็นการรับประกันว่าจะดึงดูดกลุ่มผู้ที่มีรสนิยมในทางเดียวกันเข้าไว้ด้วยกัน และจะทำหน้าที่คอยชี้แนะเนื้อหา รวมถึงกระตุ้นให้เกิดการพัฒนารูปแบบการเขียนวรรณกรรมบนอินเทอร์เน็ต

ทั้งนี้ ผู้อ่านนิยายออนไลน์มีประสบการณ์อ่านนิยายออนไลน์ทั้งแบบอ่านโดยลำพังและอ่านร่วมกับผู้อื่น (social reading) (Baron, 2015, pp. 113-115) โดยผู้ที่อ่านโดยลำพังบนสื่อสิ่งพิมพ์มีแนวโน้มจะอ่านแบบสะท้อนกลับมองตัวเอง (reflective) ขณะเดียวกันผู้ที่อ่านบนอุปกรณ์รองรับการอ่านซึ่งเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียจะมีแนวโน้มการอ่านและตีความแบบกลุ่ม (Baron, 2015, pp. 113-115) เพราะพวกเขาสามารถถามและโต้ตอบกับผู้ที่อ่านนิยายออนไลน์เรื่องเดียวกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจของเรื่องราวไปในทิศทางเดียวกัน

## 2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์

### 2.4.1 บทบาทของผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์

Poe (2011, pp. 223-226) วิเคราะห์ว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยมากกว่าสื่อมวลชนอื่น แม้ในความเป็นจริงยังหลีกเลี่ยงไม่พ้นการถูกควบคุมจากรัฐบาล ทั้งนี้ หลักฐานเชิงประจักษ์ที่โดดเด่นต่อคำกล่าวอ้างดังกล่าวคือความเท่าเทียมกันของผู้ใช้งาน เนื่องจากบนพื้นที่ออนไลน์ไม่มีการแบ่งแยกสูงต่ำดำขาว ทุกคนที่มีสิทธิเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้มีสถานะเป็น “ผู้ใช้งาน” (user – hood) และมี “เสียง” เป็นของตัวเอง ด้วยสถานะการเป็นผู้ใช้งานที่มีอิสระเสรี ผู้คนจึงใช้พื้นที่อินเทอร์เน็ตในการสร้างตัวตนและปฏิบัติกิจกรรมที่ตัวเองฝันใฝ่อยากจะเป็น หรือทดลองทำในสิ่งที่ชีวิตนี้ไม่เคยคิดว่าจะได้รับโอกาสจากพื้นที่ออฟไลน์ อย่างเช่นการเข้ามาเขียนและเผยแพร่ นิยายออนไลน์บนชุมชนนิยายออนไลน์

Tse และ Gong (2012) กล่าวว่า ชุมชนนิยายออนไลน์ (online literary community) เป็นพื้นที่เสมือนหรือชุมชนเสมือนของกลุ่มคนที่รวมตัวกันบนพื้นฐานอันเกิดจากความสนใจที่จะอ่านเขียน และบริโภคนิยายออนไลน์ซึ่งเผยแพร่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ด้วยคุณลักษณะของแพลตฟอร์มเว็บไซต์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นการสื่อสารแบบเปิดทำให้ผู้เขียนสามารถเขียนและเผยแพร่ นิยายออนไลน์โดยไม่ต้องผ่านการคัดกรองต้นฉบับ และไม่เสียค่าใช้จ่าย ขณะเดียวกัน ผู้อ่านสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกับผู้เขียน และผู้อ่านที่มีรสนิยมการอ่านนิยายออนไลน์ร่วมกัน

ทั้งนี้ Y. Feng และ Literat (2017) มองว่า เทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์เข้ามาเปลี่ยนแปลงมิติความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ จึงเข้าไปศึกษาสำรวจพลวัตทางสังคม (social dynamics) ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน หรืออีกนัยหนึ่งก็คือผู้สร้างสารและผู้รับสารในมุมมองการสื่อสารออนไลน์ ที่ส่งอิทธิพลต่อกระบวนการสื่อสารทางสังคม (socio communicative processes) จุดเน้นของการศึกษาอยู่ที่บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับผลในทางปฏิบัติและกิจกรรมของกลุ่มแฟนที่ติดตามอ่านนิยายออนไลน์ของประเทศจีน

ผลการศึกษาพบว่า ชุมชนนิยายออนไลน์ในประเทศจีนทำหน้าที่สอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (participatory culture) ลบเลือนระยะห่างระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน Jenkins (2006, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) กล่าวว่า

“วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมเป็นวัฒนธรรมที่ช่วยลบเลือนสิ่งกีดขวางการแสดงออกในผลงานสร้างสรรค์ และให้การสนับสนุนเพื่อสร้างและแบ่งปันผลงานเหล่านี้กับผู้อื่น สมาชิกที่มีส่วนร่วมกับวัฒนธรรมดังกล่าว เชื่อมั่นในการแบ่งปันว่าเป็นการกระทำที่มีความหมาย ทั้งยังช่วยให้รู้สึกถึงสายสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อกัน”

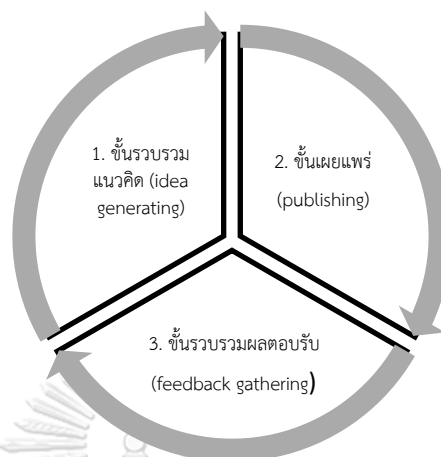
ชุมชนนิยายออนไลน์ในประเทศจีนประกอบด้วยคุณลักษณะของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม เพราะมีสิ่งกีดขวางการสร้างสรรคผลงานนิยายออนไลน์น้อย แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์เอื้อให้ทุกคนที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเขียนและอ่าน อาจกล่าวได้ว่า กระบวนการนี้ช่วยให้การเผยแพร่ผลงานมีความเป็นประชาธิปไตย อย่างไรก็ตาม บทบาททางสังคมในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (interpersonal connections) และการช่วยกันตรวจต้นฉบับเป็นคุณลักษณะสำคัญทำให้เว็บไซต์นิยายออนไลน์เป็นที่นิยม

#### 2.4.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

Yongqing (2011) กล่าวว่าการผลิตสร้างวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตเป็นกิจกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมกัน (collective literary activity) เนื่องจากแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตมีความเปิดกว้าง และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ได้อย่างฉับพลัน คุณลักษณะดังกล่าว ช่วยให้ผู้เขียนเตรียมการเขียนทางออนไลน์ได้ และลดระยะห่างระหว่างการเขียนและการอ่าน เพราะการผลิตวรรณกรรมในสื่อดั้งเดิมต้องข้องเกี่ยวกับกระบวนการซึ่งมีขั้นตอนเริ่มต้นจากการประพันธ์ การอ่านต้นฉบับ การตรวจทานต้นฉบับ การทำร่างพิมพ์ การแก้ไข การตีพิมพ์ และการจัดจำหน่าย ทว่าการเขียนวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตมักเกิดขึ้นในระหว่างที่ผู้เขียนได้รับข้อความแสดงความคิดเห็น โดยข้อความเหล่านั้นส่งอิทธิพลต่อเรื่องราวที่เขียน

Tse และ Gong (2012) ศึกษาบทบาทของชุมชนออนไลน์กับการพัฒนางานเขียนนิยายออนไลน์อันนำไปสู่การทำนิยายออนไลน์ให้เป็นสินค้า พบว่า วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตในประเทศจีนสร้างสรรค์งานเขียนโดยให้ชุมชนออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วม เพราะผลงานส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบการเขียนไปโพสต์ไป (ongoing process) (Liu, 2005, as cited in Tse & Gong, 2012) สามารถแบ่งระยะการสร้างผลงานได้ 3 ขั้นตอนดังนี้

## แผนภาพที่ 2 กระบวนการผลิตวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตของกรณีศึกษาในประเทศจีน



ขั้นแรกเป็นการรวบรวมแนวคิดเพื่อสร้างเค้าโครงการดำเนินเรื่องในรูปแบบ storylines เกิดจากความรู้และประสบการณ์ รวมถึงแรงบันดาลใจจากผลงานวรรณกรรมตามชนบท ในบางกรณีการแสดงความคิดเห็นผ่านการโต้ตอบในชุมชนออนไลน์จะช่วยพัฒนาแนวคิดสำหรับงานเขียน

ขั้นที่ 2 คือการแปลงแนวคิดเป็นผลงานเพื่อเผยแพร่ในชุมชนออนไลน์ โดยปกติผู้เขียนจะเริ่มลงผลงานเมื่อเขียนไปแล้ว 2 – 3 ตอน เป็นการสต็อกเรื่องราวเก็บไว้ นอกจากนี้ ผู้เขียนมักจะลงผลงานในชุมชนนิยายออนไลน์มากกว่าหนึ่งแห่ง ขณะที่ผู้อ่านจะคาดหวังให้ผู้เขียนลงผลงานอย่างต่อเนื่อง (Ewen, 2007, as cited in Tse & Gong, 2012)

ขั้นที่ 3 ผู้เขียนจะรวบรวมผลตอบรับจากผู้อ่าน ในบางกรณี ผู้เขียนเลือกที่จะไม่ได้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นใดๆ กลับไปยังผู้อ่าน เรียกได้ว่าเป็นผู้เขียนที่มีความ passive ทว่าผู้เขียนบางคนเลือกที่จะโต้ตอบกลับไปยังข้อความทันที (active) อย่างไรก็ตาม ผลตอบรับหรือ feedback จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภททั่วไป (general feedback) เป็นการพูดถึงความรู้สึกส่วนตัวของผู้อ่าน และประเภทเทคนิค (technical feedback) คือการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับงานเขียนโดยตรง

เมื่อได้รับผลตอบรับจากผู้อ่านแล้ว หากแนวคิดนั้นมีผลต่องานเขียน ผู้เขียนอาจจะใส่เชิงอรรถเพื่อบ่งบอกถึงการอ้างอิงจากการแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน ทั้งนี้ ผู้เขียนอาจปรับรับแนวคิดจากผู้อ่านเข้ามาบางส่วน หรือปรับเพื่อใช้ในผลงานถัดไป การศึกษาของ Tse และ Gong

(2012) สรุปผลว่า ชุมชนออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้เขียน ผู้อ่าน และสำนักพิมพ์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านช่วยเพิ่มประสบการณ์การอ่าน และสัมพันธ์กับการเติบโตของกลุ่มผู้อ่านทั้งในแง่ความต้องการซื้อและความต้องการขายนิยายออนไลน์ ตลาดของนิยายออนไลน์คงอยู่ได้ด้วยบทบาทของชุมชนนิยายออนไลน์เอง

ชุมชนนิยายออนไลน์เอื้อให้ผู้เขียนเข้าร่วมในกิจกรรมการเขียน บรรลุความฝันที่จะเป็นนักเขียน ได้รับชื่อเสียงและผลตอบแทนทางการเงิน (monetary term) รวมถึงผลตอบแทนที่ไม่ใช่ตัวเงิน (nonmonetary term) การเผยแพร่ผลงานสามารถทำได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ แต่จำเป็นต้องมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต กล่าวได้ว่าการใช้ชุมชนออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มในการเผยแพร่และกระตุ้นให้เกิดความต้องการขายผลงานนิยายออนไลน์ ในส่วนของความต้องการซื้อ การใช้แพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตช่วยขยายการเข้าถึงนิยายออนไลน์ ผู้อ่านสามารถอ่านผลงานทุกที่ทุกเวลา ลดข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์ และช่วยให้ผู้อ่านที่อยู่ต่างประเทศเข้าถึงผลงานเหล่านี้ได้สะดวกรวดเร็ว

นอกจากนี้ แพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยลดความเสี่ยงในเชิงพาณิชย์ เนื่องจากผู้เขียนสามารถเข้าไปสังเกตผลตอบรับจากผู้อ่าน และมองหาหนทางที่จะนำผลงานไปเผยแพร่ในช่องทางที่มีศักยภาพทางการตลาด รวมถึงช่องทางในการตัดแปลงผลงานไปสู่สื่ออื่น นักเขียนที่ประสบความสำเร็จหลายคนสร้างชื่อเสียงจากชุมชนออนไลน์ การสร้างชื่อเสียงจากพื้นที่อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการบอกต่อ และลดความเสี่ยงในเชิงพาณิชย์ เพราะผู้อ่านรู้จักผู้เขียนและผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ ทั้งนี้ความสำเร็จจากการขายผลงานชิ้นหนึ่งจะเพิ่มชื่อเสียงของผู้เขียน และโอกาสประสบความสำเร็จในผลงานชิ้นต่อไป โดยโมเดลธุรกิจจากชุมชนนิยายออนไลน์ช่วยเพิ่มรายได้หมุนเวียนมากกว่าการซื้อขายหนังสือที่พิมพ์ในฉบับรูปเล่ม เพราะรายได้หลักเกิดจากสมาชิกภายในชุมชนนิยายออนไลน์นั้นๆ โดยตรง ด้วยเหตุนี้ ชุมชนนิยายออนไลน์ในเชิงพาณิชย์จึงตอบโจทย์กับนักเขียนที่มุ่งแสวงหารายได้ ทำให้เกิดการเร่งเขียนผลงานให้ทันกับความต้องการของสมาชิกในชุมชนนิยายออนไลน์

Tian และ Adorjan (2016) สัมภาษณ์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภคบนแพลตฟอร์มดิจิทัลในที่นี้คือชุมชนนิยายออนไลน์ในประเทศจีน โดยมุ่งเน้นมิติเชิงอำนาจที่ปรากฏในความสัมพันธ์ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรม Tian และ Adorjan (2016) มองเห็นความตึงเครียดระหว่างผู้บริโภคและผู้ผลิตในบริบทเว็บ 2.0 เนื่องจากแปรเปลี่ยนกลุ่มแฟนคลับผู้ติดตามซึ่งครั้งหนึ่งเป็นผู้รับสารเชิงรับ (passive) มาสู่การเป็นกลุ่มแฟนเชิงรุกที่เข้าไปมีส่วนร่วมกับอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (active participants) ทั้งยังแสดงความต้องการที่จะเข้าไปควบคุม

การสร้างความหมายจากตัวบทร่วมกันกับผู้ผลิต (Jenkins, 2013, as cited in Tian & Adorjan, 2016)

เมื่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยขยายเครือข่ายกลุ่มแฟนให้มีขนาดใหญ่ขึ้น อำนาจในการต่อรองกับผู้ผลิตจึงสูงขึ้น แม้จะมีหลักฐานเชิงประจักษ์ปรากฏอยู่น้อยในแง่ที่ว่าผู้ผลิตจะรับความคิดเห็นจากผู้บริโภคมาเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตสร้างผลงาน (Jenkins, 2013; Costello & Moore, 2007, as cited in Tian & Adorjan, 2016) นอกจากนี้ นักวิจัยจำนวนหนึ่งยังเชื่อว่า เทคโนโลยีดิจิทัลเอื้ออำนวยให้ผู้ผลิตสามารถเข้าไปเฝ้าสังเกตการณ์ และควบคุมผู้รับสารที่ให้การสนับสนุน (Sundet & Ytreberg, 2009; Bird, 2011, as cited in Tian & Adorjan, 2016) Tian และ Adorjan (2016) พบว่า แวดวงวิชาการยังขาดองค์ความรู้ที่อธิบายถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้รับสารซึ่งในอีกมุมหนึ่งอาจจะเป็นผู้ผลิตไปในตัว กับความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจของผู้ผลิตและความเป็นปัจเจก รวมถึงชุมชนออนไลน์ เพราะผลการศึกษานี้บางส่วนกล่าวว่า กลุ่มแฟนนั้นเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาในชุมชนออนไลน์อย่างมาก แต่ผู้ผลิตเลือกที่จะไม่ใส่ใจกับปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ เพื่อมิให้เกิดผลกระทบต่อกระบวนการผลิตสร้างผลงานโดยตรง

พวกเขา มองเห็นว่า ผู้ใช้งานในชุมชนแฟนฟิคชั่นคาดหวังจะได้รับข้อความโต้ตอบกลับจากผู้เขียนในกรณีที่ได้แสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ อย่างไรก็ตาม เว็บไซต์แฟนฟิคชั่นประกอบด้วยคุณสมบัติคล้ายกันกับเว็บไซต์นิยายออนไลน์ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ การวิจารณ์ผลงาน เป็นต้น (Baym, 2007; Black, 2009, as cited in Tian & Adorjan, 2016) ทว่าส่วนที่แตกต่างกันคือ ผู้อ่านแฟนฟิคชั่นมักจะมีความคิดสร้างสรรค์ในแบบของตนเอง และเสนอแนวคิดเหล่านั้นให้กับผู้เขียน แม้ผู้เขียนจะไม่อ่อนแอแก่ใจตาม ขณะเดียวกันผู้อ่านนิยายออนไลน์ของจีนโดยส่วนมากมักจะเข้าไปชมเชยผู้เขียน ทำให้มีผลต่อการผลิตสร้างผลงาน ดังนั้นผู้อ่านค่อนข้างมีอิทธิพลสูงต่อการผลิตสร้างผลงาน เนื่องจากพวกเขาแสดงบทบาทเป็นทั้งผู้ให้กำลังใจและผลตอบแทนทางการเงินกับผู้เขียน

ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้เขียนและผู้อ่านมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อกันอยู่มากในส่วนของการผลิตสร้างเนื้อหา ยกตัวอย่างเช่น ประเด็นความถี่ในการอัปเดตนิยายออนไลน์ จุดเปลี่ยนของเรื่องราวในนิยาย ชะตากรรมของตัวดำเนินหลัก (protagonist) และประเด็นคะแนนเครดิต คะแนนโหวต และคะแนนสะสมของนิยายนั้นๆ Tian และ Adorjan (2016) เสนอว่า ความนิยมของนิยายออนไลน์เกิดจากตัวการผู้กระทำคือผู้อ่าน ซึ่งมีแง่มุมบางส่วนคล้ายกันกับโครงสร้างอำนาจในการควบคุมกำกับจัดการ



ทั้งนี้ ผู้อ่านนิยายออนไลน์ของชุมชนนิยายออนไลน์ในประเทศจีนใช้กลไกจากเว็บไซต์เองในการต่อรอง เนื่องจากนิยายออนไลน์อยู่ในรูปแบบเชิงพาณิชย์ ผู้อ่านจึงทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนนักเขียนหนึ่งๆ ด้วยการให้รางวัลเป็นค่าแรงให้กับนักเขียนเพื่อผลิตเนื้อหา ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงตอบแทนผู้อ่านด้วยการจบเรื่องราวทางบวกเพื่อเอาใจผู้ให้การสนับสนุนหลัก ผู้เขียนพบว่าเป็นการยากที่จะแข่งขันต่อข้อความแสดงความคิดเห็นจากผู้อ่านในบริบทออนไลน์ เพราะตัวเทคโนโลยีการสื่อสารค่อนข้างเรียกร้องให้เกิดการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ Tian และ Adorjan (2016) กล่าวว่า เทคโนโลยีเป็นทั้งตัวกลางและตัวต่อต้านให้เกิดการผลิตและการรับสารอย่างนิยายออนไลน์ (Bolter, 2001; Landow, 2006; Shackelford, 2005, as cited in Tian & Adorjan, 2016)

ในส่วนมิติเชิงอำนาจของผู้เขียน Bold (2018) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบนแพลตฟอร์ม Wattpad โดยแสดงให้เห็นว่า Wattpad มีคุณลักษณะของพื้นที่สาธารณะอันเป็นที่ตั้งของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (networked public sphere) คล้ายกับแนวคิดของ Miller (2015, as cited in Bold, 2018) เนื่องจากเว็บไซต์แห่งนี้ยินยอมให้ผู้บริโภคเข้ามาร่วมกันสร้างสินค้าทางวัฒนธรรมในที่นี่ก็คือนิยายออนไลน์ สะท้อนถึงหลักการวัฒนธรรมแห่งการมีส่วนร่วม (culture of participation) ทั้งนี้ การอ่านและเขียนนิยายบนแพลตฟอร์มออนไลน์เป็นผลให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งยังยกระดับอำนาจของเครือข่ายจากผู้บริโภคที่ในอีกแง่ก็คือผู้ผลิต (prosumers) (Jenkins, 2006; Rifkin, 2004, as cited in Bold, 2018)

### บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์” ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพในแนวทางชาติพันธุ์วรรณาในชุมชนออนไลน์ (online ethnographic research) มุ่งศึกษาถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีความสนใจในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ร่วมกันซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยเป็นการศึกษาแบบ communities online กล่าวคือ เป็นการใช้วิธีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณาออนไลน์เพื่อเข้าถึงและเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยลักษณะของงานวิจัยเชิงประยุกต์ที่มุ่งเน้นการทำความเข้าใจประเด็นปัญหาเฉพาะ (problem – oriented issue) (วิลาสินี พนานครทรัพย์, 2560, หน้า 65)

ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาหลากหลายประกอบด้วย การวิเคราะห์เอกสาร (document analysis) การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in – depth interview) และการสังเกตการณ์ (observation) เพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลในชุมชนนิยายออนไลน์ ข้อมูลจากเอกสาร และข้อมูลจากบุคคล โดยดำเนินการเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นระยะเวลา 8 เดือน ตั้งแต่ มกราคม – สิงหาคม พ.ศ. 2562 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 3.1 กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แหล่งข้อมูล 3 แหล่ง ได้แก่ แหล่งข้อมูลในชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร และแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

##### 3.1.1 แหล่งข้อมูลในชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยอาศัยแหล่งข้อมูลในชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อศึกษาถึงการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีความสนใจในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ร่วมกัน โดยมุ่งศึกษาวิเคราะห์นิยายออนไลน์จำนวน 6 เรื่อง โดยคัดเลือกเฉพาะนิยายออนไลน์แนวเรื่องรักร่วมสมัยซึ่งนำขึ้นเผยแพร่ในช่วง พ.ศ. 2559 – 2561 ผู้วิจัยคัดเลือกจากจำนวนการเข้าอ่าน การเผยแพร่ทั้งในรูปแบบนิยายออนไลน์รายตอนบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ และการรวบรวมเนื้อหาเพื่อตีพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสือ นิยายออนไลน์ที่ดำเนินเรื่องจบ และนิยาย

ออนไลน์ที่เขียนโดยนักเขียนมืออาชีพ ดังรายชื่อและจำนวนเข้าอ่านต่อไปนี้ (หมายเหตุ ข้อมูล ณ วันที่ 24 กันยายน 2561)

1) น้ำค้างเปื้อนสี โดย ภาพิมล นักเขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดีและรีดอะไรท์ จำนวนเข้าอ่าน 254,537 ครั้ง

2) ชายใต้เล้าจะแห่บเท่าแฟนเก่าแม่ โดย ร เรือในมหาสมุทร นักเขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดีและแจ่มเพลย์ จำนวนเข้าอ่าน 54,285 ครั้ง

3) US รักของเรา โดย เจ้าปลาน้อย นักเขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดีและแจ่มเพลย์ จำนวนเข้าอ่าน 539,605 ครั้ง

4) วิรัลพัทธ์ Even Fools Fall In Love โดย เอื้องอลิน นักเขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดีและรีดอะไรท์ จำนวนเข้าอ่าน 8,820 ครั้ง

5) ดอกหญ้าในขวดแก้ว โดย มาภา นักเขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จำนวนเข้าอ่าน 161,327 ครั้ง

6) Burned Gray คุณคมเจ้าขา โดย Lta\_luktarn นักเขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จำนวนเข้าอ่าน 2,808,757 ครั้ง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยศึกษาการแสดงความความคิดเห็นโต้ตอบระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี รีดอะไรท์ ฟิกชั่นล็อก และธัญวลัย รวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เขียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

**ตารางที่ 2** กลุ่มตัวอย่างผู้เขียนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง

ผู้เขียน	ชุมชนนิยายออนไลน์	เฟซบุ๊ก	ทวิตเตอร์
Lta_luktarn	my.dek-d.com/aituasab/	facebook.com/LtaLuktarn/	@LtaLuktarn
caneus	my.dek-d.com/carecaneus/writer/	facebook.com/writercaneus/	-
เจ้าปลาน้อย	my.dek-d.com/devil-planoy/	-	@chao_pla noy

ผู้เขียน	ชุมชนนิยายออนไลน์	เฟซบุ๊ก	ทวิตเตอร์
	jamplay.world/author/59a85ac105a03c70b87400b0		
มาภา	my.dek-d.com/silentium/	facebook.com/mapaland/	
ร เรือใน มหาสมุทร	my.dek-d.com/ald_aruza/writer/ www.jamplay.world/author/5ac4815931d3630010b6ef57	facebook.com/aldaruza	@ald_aruza
เอื้องอลิน	my.dek-d.com/ocean_serenade/writer/ readawrite.com/?action=user_page&user_id_publisher=399326	facebook.com/4brown_sucresucre/	@brown_sucres
ภาพิมล / พิมลภา	my.dek-d.com/thezircon/writer/ readawrite.com/?action=user_page&user_id_publisher=203944	facebook.com/thezircon/	@thezircon
ekulf	cherrychocopie.readawrite.com/?action=user_page&page_address=cherrychocopie	-	@CherryChocoPie
โรมแพง	my.dek-d.com/vivacool/writer/	facebook.com/rompaeng/	
costybelle	keedkean.com/member/37708.html	-	-
แมวไม้เล็ก	readawrite.com/?action=user_page&user_id_publisher=1983543	facebook.com/tinylionn/	-

ผู้เขียน	ชุมชนนิยายออนไลน์	เฟซบุ๊ก	ทวิตเตอร์
เถียนเถียน / เพียนอ้าย	readawrite.com/?action=author_page&author_id=5677d4f23249cd3061fec263776483bb&page_no=1 my.dek-d.com/54101140007/writer/ /	facebook.com/TianTianWriter/	-
Sayalam	https://my.dek-d.com/Sayalam/writer/	-	-
ตัวขาว	https://fictionlog.co/u/monkeyDwater?username=monkeyDwater	-	-

### 3.1.2 แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร

#### 3.1.2.1 นิยายออนไลน์ที่ตีพิมพ์เป็นรูปเล่มแล้ว

ผู้วิจัยวิเคราะห์นิยายออนไลน์ที่เป็นกรณีศึกษาซึ่งตีพิมพ์เป็นรูปเล่มแล้วจำนวน 6 เรื่อง ดังรายชื่อและสำนักพิมพ์ต่อไปนี้

1) ดอกหญ้าในขวดแก้ว The Private Blend โดย มาภา นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จัดพิมพ์โดย สำนักพิมพ์พิมพ์คำ

ดอกหญ้าในขวดแก้ว The Private Blend เป็นนิยายออนไลน์ที่มีความโดดเด่นทั้งในแง่กลวิธีการเล่าเรื่อง สำนวนภาษา บทสนทนา และตัวละคร รวมถึงการเล่าเรื่องที่ทำให้ความรู้สึกถึง “กลิ่น” ที่กระตุ้นใจจากการลึกลับเรื่องราว

2) Burned Gray คุณคมเข้าขา โดย Lta\_luktarn นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จัดพิมพ์โดย Meawparadise

นิยายแนวรักหวานแหวว Burned Gray คุณคมเข้าขา มีจุดเด่นที่การเล่าเรื่อง ภาษา และบุคลิกของตัวละครซึ่งเป็นที่ถูกใจผู้อ่านวัยรุ่น และได้รับความนิยมสูงจากการจัดอันดับความนิยมบนชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

3) ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่ โดย ร เรือในมหาสมุทร นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์แจ่มเพลย์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จัดพิมพ์โดย สำนักพิมพ์เอเวอร์วาย

นิยายวายแนวชายรักชาย ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่ ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างลูกชายและคนรักเก่าของแม่ เนื้อเรื่องบอกเล่าเรื่องราวความอบอุ่นของความรัก ความสัมพันธ์ ทว่าสะท้อนถึงปัญหาสังคมและครอบครัว

4) US รักของเรา โดย เจ้าปลาน้อย นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์แจ่มเพลย์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จัดพิมพ์โดย สำนักพิมพ์เอเวอร์วาย

นิยายวายแนวหญิงรักหญิง US รักของเรา เล่าเรื่องรักของผู้หญิงสองคนที่ต้องเผชิญกับความขัดแย้งในใจและสังคมนอปรกติ ตัวละครต้องเผชิญกับอารมณ์ความรู้สึกหลากหลายกว่าจะพบรักที่สุขสมหวัง

5) วิรัลพัทธ์ Even Fools Fall in Love โดย เอื้องอลิน นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์รีดอะไรท์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จัดพิมพ์โดย สำนัก เมพหมี พิมพ์

นิยายรักหวานของคู่รักต่างเชื้อชาติ ภาษา และอายุ ที่ผสานความเป็นไทยและความเป็นตะวันตกเข้าไว้ผ่านองค์ประกอบอย่างฉาก บทเพลง อาหาร และทัศนคติการใช้ชีวิต

6) น้ำค้างเปื้อนสี โดย ภาพิมล นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์รีดอะไรท์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี จัดพิมพ์โดย เพทาย จีรคงพิพัฒน์

นิยายรักที่เข้มข้นด้วยการตีแผ่อารมณ์ความรู้สึกด้านในของจิตในมนุษย์ ประกอบทั้งมุมมองที่ตัดสินอย่างเป็นขาวและดำ จนถึงการยอมรับความจริงและความรักด้วยความเข้าใจอย่างสามัญธรรมดา

### 3.1.2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

บทความและข่าวสารทั้งจากสิ่งพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ ตำรา วารสาร วิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์ นิยายออนไลน์ การเล่าเรื่อง และการรับสาร

### 3.1.3 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลคือผู้ใช้งานในชุมชนนิยายออนไลน์ ในที่นี้จะแบ่งออกเป็นผู้เขียนและผู้อ่านนิยายออนไลน์ ดังนี้

#### 3.1.3.1 กลุ่มผู้เขียนนิยายออนไลน์

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลอย่างเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 14 ท่าน จากชุมชนนิยายออนไลน์ 4 แห่ง ได้แก่ ชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี ชุมชนนิยายออนไลน์ซีตเขียน ชุมชนนิยายออนไลน์แจ่มเพลย์ ชุมชนนิยายออนไลน์รีดอะไรท์ และชุมชนนิยายออนไลน์ฟักชั่นลือก โดยแบ่งผู้เขียนนิยายออนไลน์ออกเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้เขียนมืออาชีพที่เติบโตทางอาชีพนักเขียนจากการเริ่มเขียนนิยายออนไลน์ และยังชีพด้วยรายได้หลักจากการเขียนนิยาย 2) กลุ่มผู้เขียนมือสมัครเล่นที่เขียนนิยายออนไลน์เป็นงานอดิเรก ทั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงความต้องการปกป้องตัวตน (anonymous) ของผู้ให้ข้อมูล (วิลาสิณี พนานครทรัพย์, 2560, หน้า 62) จึงให้ข้อมูลตัวตนผู้ให้ข้อมูลเป็นนามแฝง ดังนี้

1) กลุ่มผู้เขียนมืออาชีพที่เติบโตทางอาชีพนักเขียนจากการเริ่มเขียนนิยายออนไลน์ และยังชีพด้วยรายได้หลักจากการเขียนนิยาย จำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วย

1.1) Lta\_luktarn นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

1.2) เจ้าปลาน้อย นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์แจ่มเพลย์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

1.3) มาภา นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

1.4) ร เรือในมหาสมุทร นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์แจ่มเพลย์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

1.5) เอื้องอลิน นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์รีดอะไรท์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

1.6) ภาพิมล นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์รีดอะไรท์ และชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

1.7) รอมแพง นักเขียนจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

2) กลุ่มผู้เขียนมือสมัครเล่นที่เขียนนิยายออนไลน์เป็นงานอดิเรก จำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วย

- 2.1) Costybelle นักเขียนมือสมัครเล่นจากชุมชนนิยายออนไลน์ซีตเขียน
- 2.2) แมวไม่เล็ก นักเขียนมือสมัครเล่นจากชุมชนนิยายออนไลน์รีตอะไรท์
- 2.3) ekulf นักเขียนมือสมัครเล่นจากชุมชนนิยายออนไลน์รีตอะไรท์
- 2.4) เกียนเกียน นักเขียนมือสมัครเล่นจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี และชุมชนนิยายออนไลน์รีตอะไรท์
- 2.5) caneus นักเขียนมือสมัครเล่นจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี
- 2.6) sayalam นักเขียนมือสมัครเล่นจากชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี
- 2.7) ตัวขาว นักเขียนมือสมัครเล่นจากชุมชนนิยายออนไลน์ฟีกชั้นลือก

### 3.1.3.2 กลุ่มผู้อ่านนิยายออนไลน์

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้อ่านนิยายออนไลน์จากคำแนะนำของกลุ่มผู้เขียนนิยายออนไลน์ และคำแนะนำจากแอดมินผู้อ่านนิยายออนไลน์ด้วยตนเองด้วยวิธีการการคัดเลือกโดยอาศัยการแนะนำอย่างต่อเนื่อง (snowball sampling) รวมถึงคัดเลือกอย่างเฉพาะเจาะจงโดยพิจารณาจากการแสดงความคิดเห็นในชุมชนนิยายออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เขียน จำนวน 10 ท่าน โดยแบ่งผู้อ่านนิยายออนไลน์ออกเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้อ่านที่มีประสบการณ์การอ่านนิยายออนไลน์ 2) กลุ่มผู้อ่านที่มีทั้งประสบการณ์การอ่านและการเขียนนิยายออนไลน์ ดังนี้

1) กลุ่มผู้อ่านที่มีประสบการณ์การอ่านนิยายออนไลน์ จำนวน 4 ท่าน ประกอบด้วย

- 1.1) คุณนัตยา แสนกุล
- 1.2) คุณชนะเทพ พึ่งภักดี
- 1.3) คุณจิราลักษณ์ เป้าธรรม
- 1.4) คุณศรวิตรา ปันตบแต่ง

2) กลุ่มผู้อ่านที่มีทั้งประสบการณ์การอ่านและการเขียน จำนวน 6 ท่าน ประกอบด้วย

- 2.1) คุณจุฑากาญจน์ กันทะลือ
- 2.2) คุณกวิสรา อุดมผล



- 2.3) คุณอภิสร่า คงไทย
- 2.4) คุณบวรภัค รุจิเวชนันท์
- 2.5) คุณณัฐชยา ธนาวิจิตร
- 2.6) คุณจันทมณี จันทศิริ

### 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่เป็นเอกสารที่เกี่ยวข้อง อาทิ งานวิจัย บทความทั้งจากสิ่งพิมพ์ และอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ ตำรา วารสาร ฯลฯ เพื่อศึกษาทบทวนถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปฏิสัมพันธ์ในชุมชนนิยายออนไลน์ นิยายออนไลน์ การเล่าเรื่อง และการรับสาร

3.2.2 ผู้วิจัยสังเกตการณ์ในชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เขียน เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีความสนใจในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ร่วมกัน

3.3.3 ผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทที่เป็นข้อความโต้ตอบของผู้ใช้งานในชุมชนนิยายออนไลน์ต่อประเด็นการเข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ และวิเคราะห์ตัวบทนิยายออนไลน์โดยคำนึงองค์ประกอบการเล่าเรื่องและกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

3.3.4 ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างบุคคลคือผู้เขียนและผู้อ่านนิยายออนไลน์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงความต้องการปกปิดตัวตน (anonymous) ของผู้ใช้งานในชุมชนออนไลน์ จึงขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้ให้ข้อมูลในการเลือกที่จะให้สัมภาษณ์ในสนามออฟไลน์ คือการเปิดเผยตัวตนและสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า หรือการสัมภาษณ์แบบออนไลน์ คือการสนทนาออนไลน์ (instant messaging) หรือการสัมภาษณ์ผ่านอีเมล (e – mail interviews) รวมถึงการเปิดเผยชื่อและนามสกุลของผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 การวิเคราะห์เอกสารเป็นการวิเคราะห์เพื่อให้เห็นแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปฏิสัมพันธ์ในชุมชนนิยายออนไลน์ นิยายออนไลน์ การเล่าเรื่อง และการรับสาร เพื่อแยกแยะตัวแปรที่ต้องการศึกษาซึ่งประกอบด้วย ปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้งานในชุมชนนิยายออนไลน์ บทบาทของผู้เขียนและผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ การเขียนนิยายออนไลน์ การอ่านนิยายออนไลน์ และองค์ประกอบการเล่าเรื่อง รวมถึงกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

3.3.2 การสังเกตการณ์ในชุมชนนิยายออนไลน์ เป็นการเข้าไปศึกษาความสัมพันธ์ของผู้เขียนและผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ และการแสดงความคิดเห็นโต้ตอบของผู้ใช้งานในชุมชนนิยายออนไลน์ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ที่อาจนำไปสู่ความร่วมมือและมติเชิงอำนาจที่อาจส่งผลกระทบต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

3.3.3 การวิเคราะห์ตัวบทเป็นการวิเคราะห์ให้เห็นองค์ประกอบและกลศิลป์การเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ โดยคำนึงถึงอิทธิพลของสื่อใหม่ที่อาจจะส่งผลกระทบต่อเขียนและการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ รวมถึงการวิเคราะห์ตัวบทที่เป็นข้อความโต้ตอบของผู้ใช้งานในชุมชนนิยายออนไลน์ เพื่อมุ่งศึกษาประเด็นการเข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

3.3.4 การสัมภาษณ์ผู้เขียนและผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ครอบคลุมประเด็นสำคัญดังนี้

3.3.4.1 กลุ่มผู้เขียนนิยายออนไลน์

- 1) ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่และสภาพพื้นฐานทางสังคม
- 2) จุดเริ่มของการเข้าสู่ชุมชนนิยายออนไลน์ในฐานะผู้เขียน
- 3) คุณค่าและความหมายของการเขียนนิยายออนไลน์
- 4) อิทธิพลของสื่อใหม่ที่ส่งผลกระทบต่อเขียนและกระบวนการผลิตนิยายออนไลน์
- 5) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์
- 6) อิทธิพลของผู้อ่านที่ส่งผลกระทบต่อเขียนและกระบวนการผลิตนิยายออนไลน์
- 7) บทบาทของผู้เขียนในชุมชนนิยายออนไลน์
- 8) ความสำคัญของชุมชนนิยายออนไลน์สำหรับผู้เขียน

#### 3.3.4.2 กลุ่มผู้อ่านนิยายออนไลน์

- 1) ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่และสภาพพื้นฐานทางสังคม
- 2) จุดเริ่มของการเข้าสู่ชุมชนนิยายออนไลน์ในฐานะผู้อ่าน
- 3) คุณค่าและความหมายของการอ่านนิยายออนไลน์
- 4) อิทธิพลของสื่อใหม่ที่ส่งผลต่อการอ่านนิยายออนไลน์
- 5) ปฏิสัมพันธ์กับผู้เขียนในชุมชนนิยายออนไลน์
- 6) อิทธิพลของผู้เขียนที่ส่งผลต่อการอ่านนิยายออนไลน์
- 7) บทบาทของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์
- 8) ความสำคัญของชุมชนนิยายออนไลน์สำหรับผู้อ่าน

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลตามเครื่องมือที่ใช้แล้ว ผู้วิจัยจะนำเครื่องมือที่ใช้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (descriptive analysis) โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ในชุมชนนิยายออนไลน์ นิยายออนไลน์ การเล่าเรื่อง และการรับสาร ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ให้ตรงตามวัตถุประสงค์การศึกษา

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์” มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านนิยายออนไลน์และการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ และสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ ผู้วิจัยใช้แนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (participatory culture) (Bold, 2018; Y. Feng & Literat, 2017; Miller, 2015; Skains, 2010; Tian & Adorjan, 2016; Tse & Gong, 2012) เป็นร่วหลักทางทฤษฎี เพื่อใช้ในการอธิบายองค์ประกอบทางการสื่อสารซึ่งเกี่ยวข้องอย่างมีปฏิสัมพันธ์บนชุมชนนิยายออนไลน์ของสังคมไทย โดยผู้เขียนนิยายออนไลน์ก็คือผู้สร้างสาร (sender) สารในที่นี้คือนิยายออนไลน์ (message) สื่อคือชุมชนนิยายออนไลน์ (channel) และผู้อ่านนิยายออนไลน์ก็คือผู้รับสาร (receiver) ทั้งนี้ บนสังคมแห่งการมีส่วนร่วมที่มีเครื่องมือสำคัญอย่าง Web 2.0 นำพาให้บันเทิงคดีไทยบนโลกออนไลน์มีมิติความสัมพันธ์แตกต่างออกไปจากยุคสังคมมวลชน เนื่องจากความถี่ไหลของชุมชนนิยายออนไลน์มีลักษณะเป็นพลวัต ด้วยเหตุนี้ องค์ประกอบทางการสื่อสารที่ครั้งหนึ่งเคยคงอยู่ในสภาพนิ่งจึงเปลี่ยนแปลงไป และพร้อมจะยกย้ายถ่ายเทบทบาทกันตลอดเวลา รวมถึงสร้างนวัตกรรมใหม่ในการเล่าเรื่อง ขณะเดียวกัน องค์ประกอบบางอย่างได้รับการสงวนคงคุณค่าเดิมไว้ ผู้วิจัยอภิปรายผลการศึกษา 5 ส่วนดังต่อไปนี้

- 1) บริบทของการผลิตและการบริโภคนิยายออนไลน์ในสังคมไทย
- 2) ผู้เขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย
- 3) ผู้เขียนและตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย
- 4) ผู้อ่านและตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย
- 5) ผู้เขียน ผู้อ่าน และตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

## 4.1 บริบทของการผลิตและการบริโภคนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

### 4.1.1 การเปลี่ยนผ่านจากนวนิยายสู่นิยายออนไลน์

การผลิตนวนิยายในรูปแบบหนังสือเล่มเรื่อยมาถึงการเขียนนิยายออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตในสังคมไทยเกี่ยวข้องกับตัวแปรสำคัญคือเทคโนโลยีการพิมพ์และเทคโนโลยีสื่อมาโดยตลอด กล่าวคือการผลิตหนังสือเพื่อจัดจำหน่ายในยุคแรกเริ่มของสังคมไทยเกิดขึ้นเนื่องจากการติดต่อสัมพันธ์ทางการทูตกับประเทศทางแถบตะวันตกในสมัยรัชกาลที่ 3 เวลานั้น คณะมิชชันนารีอเมริกันนำโดยหมอบรัดเลย์หรือนายแพทย์แดน บีช บรัดเลย์ (Dan Beach Bradley) นำเทคนิคการพิมพ์เข้ามาในประเทศไทย

ทว่าการพิมพ์ผลงานวรรณกรรมและนวนิยายเริ่มเป็นกิจจะลักษณะขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยมีพัฒนาการเคียงคู่กับรูปแบบการตีพิมพ์เป็นนวนิยายรายตอนในหนังสือพิมพ์และวารสาร วิชา กงกชนันทน์ (2561) ศึกษาพบว่า นับจากสมัยรัชกาลที่ 5 ประเทศไทยมีธรรมเนียมปฏิบัติการแบ่งนวนิยายเป็นตอนๆ เพื่อเผยแพร่ในหนังสือพิมพ์ก่อนจะนำไปสู่การรวมเล่ม ส่วนการเผยแพร่นวนิยายในวารสารเริ่มมีขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4 และเป็นที่เฟื่องฟูอย่างมากในสมัยรัชกาลที่ 6 นอกจากนี้ จุดเปลี่ยนสำคัญอยู่ที่การนำระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการจัดทำต้นฉบับและพัฒนารูปแบบการนำเสนอราวพ.ศ. 2520 (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2543, หน้า 233-236)

Hammond (2016, p. 22) กล่าวว่า วรรณกรรมอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านระหว่างยุคสิ่งพิมพ์และยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นช่วงระหว่างยุคที่ 3 และ 4 โดยนักประวัติศาสตร์สื่อแบ่งแยกยุคสมัยของงานวรรณกรรมออกเป็น 4 ยุค ประกอบด้วย ยุคแรกคือยุคมุขปาฐะ (the oral age) เป็นยุคที่งานวรรณกรรมถ่ายทอดจากการจดจำของผู้พูดและออกแสดงต่อผู้ชม ยุคที่ 2 คือยุคที่งานวรรณกรรมบันทึกด้วยตัวอักษรในรูปแบบของภาษาเขียนลงบนต้นฉบับ (the chirographic age หรือ manuscript age) ยุคที่ 3 ยุคสิ่งพิมพ์ (the print age) เป็นยุคที่งานเขียนผลิตซ้ำได้ด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ และยุคที่ 4 ห้วงเวลาปัจจุบันที่เรียกว่ายุคดิจิทัล (the digital age)

เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างอินเทอร์เน็ตค่อยๆ เข้ามาแปรเปลี่ยนให้นวนิยายในรูปแบบกลายเป็นวัตถุดิบชุมชนเสมือนซึ่งมีชื่อเรียกคันทุคนไทยว่า “นิยายออนไลน์” หรือวรรณกรรมออนไลน์ วรรณกรรมอินเทอร์เน็ต บันเทิงคดีออนไลน์ และบันเทิงคดีอินเทอร์เน็ต (internet fiction, internet literature, online fiction, online novel) ซึ่งรวบรวมอยู่บนแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตนิยายออนไลน์

ในบริบทสังคมไทย ชุมชนนิยายออนไลน์เติบโตขึ้นในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันกับการให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ราว พ.ศ. 2538 ผลที่ตามมาต่อเนื่องคือการแข่งขันของตลาดผู้ให้บริการ และจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้น ทั้งยังส่งผลต่อรูปแบบและเนื้อหา จากเดิมที่เป็นการนำเสนอเพียงตัวอักษร (text mode) มาสู่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีไฮเปอร์เท็กซ์ สามารถนำเสนอในรูปแบบสื่อผสม (multimedia) และเป็นจุดเริ่มของการจัดทำเว็บไซต์เพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ โดยเว็บไซต์พันทิปก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2540 และประสบความสำเร็จ เนื่องจากผู้ใช้งานนิยมเข้าไปสนทนาโต้ตอบในเว็บบอร์ด (พิรงรอง รามสูต และนิธิตา คณานิธินันท์, 2547, หน้า 255-256) ทั้งนี้ เว็บบอร์ดนักเขียนของเว็บไซต์พันทิปถือได้ว่าเป็นพื้นที่เผยแพร่ นิยายออนไลน์ในยุคแรกเริ่ม (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2560, หน้า 26)

ถัดจากนั้นไม่นาน ราว พ.ศ. 2542 ปกรณ์ สันติสุนทรกุล วโรรส โรจนะ สรวงศ์ ดาราราช และสุปิติ บุรณวัฒนาโชค ก่อตั้งเว็บไซต์เด็กดี (www.dek-d.com) (นฤมล อนุศาสนนันท์, 2551, หน้า 53) แบ่งคอลัมน์นักเขียน (www.dek-d.com/writer/) เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับเผยแพร่งานเขียน และสนทนาโต้ตอบในกลุ่มผู้ใช้งานจนเกิดเป็นชุมชนนิยายออนไลน์ซึ่งได้รับความนิยมลำดับต้นๆ (ญารากรณ์ ชาญุขานี, 2557; ไบบัว นามสุข, 2555; พัทธิธิดา โรจน์รัฐคณาธร, 2553; รีณฤทัย สัจจพันธุ์, 2552; สิทธา อุปนิกขิต, 2553; อรพินท์ คำสอน, 2556; อารดา ปรีชาปัญญา, 2553)

นิยายออนไลน์กลายเป็นสินค้าที่จับต้องได้ในรูปแบบหนังสือเล่ม และสร้างปรากฏการณ์การตีพิมพ์ซ้ำจำนวนมาก ในช่วงราว พ.ศ. 2544 นักเรียนชั้นมัธยมในวัย 14 ปี เจ้าของนามปากกา ดร.ป๊อบ สร้างชื่อเสียงโด่งดังจากการเผยแพร่ นิยายออนไลน์เรื่อง “เดอะ ไวท์โรด” บนเว็บไซต์เด็กดี จนเกิดเป็นปรากฏการณ์เดอะ ไวท์โรด เนื่องจากผลงานดังกล่าวได้รับการตีพิมพ์ และสามารถทำยอดขายได้ถึง 10,000 เล่มภายในระยะเวลา 13 วัน และในเวลาไล่เลี่ยกัน ประมาณต้นปี พ.ศ. 2546 สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์จัดพิมพ์นิยายออนไลน์เรื่อง “หวัชโมยแห่งบารามอส” แต่งโดย Rabbit ประสบความสำเร็จอย่างสูงเช่นกัน เรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์สำคัญของแวดวงนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

ด้วยเหตุนี้ สำนักพิมพ์ที่ครั้งหนึ่งเคยแต่มองหาต้นฉบับจากนักเขียนฝีมือดีที่มีผลงานเป็นที่รู้จักครองตลาดนวนิยายรูปเล่ม จึงมองเห็นช่องทางในการค้นหาผลงานของนักเขียนหน้าใหม่บนพื้นที่อินเทอร์เน็ต (Clarke & Phillips, 2014, as cited in Bold, 2018) อาทิ สำนักพิมพ์แจ่มใสก้าวเข้าสู่ธุรกิจสิ่งพิมพ์ในฐานะผู้เผยแพร่ นิยายรักโรแมนติกสำหรับวัยรุ่นเมื่อ พ.ศ. 2543 ช่วงเวลานั้น

สำนักพิมพ์มุ่งหานิยายรักที่เผยแพร่อยู่ตามช่องทางออนไลน์ เพื่อนำมาจัดเกลาต้นฉบับและตีพิมพ์เป็นฉบับรูปเล่ม เช่นเดียวกับสำนักพิมพ์สภาพรซึ่งก่อตั้งเว็บไซต์ของตัวเองขึ้น เพราะมองเห็นโอกาสที่จะตั้งตัวเป็นผู้สรรหานักเขียนนิยายออนไลน์หน้าใหม่ (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2552, หน้า 45)

#### 4.1.2 ผลกระทบของนิยายออนไลน์ต่อธุรกิจหนังสือ

รายงานผลการสำรวจผู้เข้าร่วมงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติครั้งที่ 46 ซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ 29 มีนาคม – 8 เมษายน พ.ศ. 2561 (สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย, 2561) พบว่า หนังสือประเภทนิยายและการ์ตูนเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในอุตสาหกรรมการผลิตหนังสือของสังคมไทย ทั้งนี้ หากแบ่งจากสัดส่วนของการตัดสินใจซื้อจะพบว่า การ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่ผู้บริโภคนิยมซื้อมากที่สุด (ร้อยละ 34) ตามมาด้วยนิยายรัก (ร้อยละ 30) นิยายแฟนตาซี / light novel (ร้อยละ 26) วรรณกรรมเยาวชน (ร้อยละ 22) จิตวิทยา / ให้กำลังใจ (ร้อยละ 18) นิยายโรมานซ์ / นิยายอิโรติก (ร้อยละ 17) ประวัติศาสตร์ (ร้อยละ 15) และนิยายจิ้นกำลังภายใน (ร้อยละ 12)

นอกจากนี้ จากการสำรวจยอดจำหน่ายผ่านหน้าร้านสูงสุด 10 อันดับในปีพ.ศ. 2560 แสดงให้เห็นว่า ผลงานของนักเขียนที่เติบโตขึ้นจากการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ติดอันดับ 2 อันดับ ได้แก่ นิยายออนไลน์แนวหวานแหววเรื่อง “(7'x) Death x Kiss เสี่ยงรักพันธนาการร้ายนายจอมซีโกง” เขียนโดย แสตมป์เบอร์รี่ ติดอันดับที่ 1 และนิยายออนไลน์แนววายเรื่อง “เดือนเกี่ยวเดือน” เขียนโดย chiffon\_cake ติดอันดับที่ 8 นอกจากนั้นแล้ว ข้อมูลธุรกิจหนังสือปี พ.ศ. 2560 (สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย, 2561) ยังรายงานถึงภาพรวมการออกหนังสือใหม่ต่อปีซึ่งมีจำนวนปกต่อปีลดลง ทว่าหนังสือแนววรรณกรรมครองอันดับ 1 (ร้อยละ 23) ของจำนวนปกที่ออกต่อปี

ขณะเดียวกัน สำนักพิมพ์ที่มีแนวทางการตลาดพึ่งพาการสรรหาต้นฉบับจากนิยายออนไลน์ เพื่อนำมาจัดพิมพ์และจำหน่ายเป็นรูปเล่มอย่างสำนักพิมพ์แจ่มใสและสภาพรบุ๊กส์ ติดอันดับ 2 ใน 5 สำนักพิมพ์ที่ออกหนังสือใหม่ต่อปีเป็นจำนวนมาก ส่วนสำนักพิมพ์ที่เติบโตสวนกระแสเป็นสำนักพิมพ์ที่มุ่งผลิตหนังสือเพื่อทำการตลาดแบบเฉพาะเจาะจง (niche market) อาทิ สำนักพิมพ์ห้องสมุดผลิตนิยายแปลจากภาษาจีนซึ่งเป็นหมวดหมู่ยอดนิยม สำนักพิมพ์อิงค์ปิยอนต์ผลิตคู่มือเตรียมสอบเป็นแนวทางหลัก เป็นต้น

ภาพรวมคนไทยยังนิยมซื้อหนังสือที่เป็นตัวเล่มตามร้านหนังสือและงานหนังสือ ขณะเดียวกัน แนวโน้มการขายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านช่องทางออนไลน์มีแนวโน้มเติบโตขึ้นกว่าเดิม นักเขียนที่มีชื่อเสียงนิยมตีพิมพ์ผลงานของตัวเองเพื่อออกจำหน่ายเองมากขึ้นในแบบการบริหารจัดการพิมพ์ผลงานของตัวเอง (self – publishing) (Phillips, 2006, pp. 50-53) นอกจากนี้ ผู้บริโภคหนังสือมีแนวโน้มต้องการเนื้อหาที่มีความเฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น โดยเฉพาะผลงานแนวแฟนตาซี สยองขวัญ และ นิยายเงินกำลังภายใน

อย่างไรก็ตาม การรายงานสถิติของสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย นั้นมิได้แยกหมวดหมู่ นิยายออนไลน์ออกมาให้เห็นสัดส่วนเป็นรูปธรรมชัดเจน ต่างจากนิยายออนไลน์ในประเทศจีนที่มีกระแสการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีรายงานสถิติที่แยกออกมาอย่างเป็นสัดส่วน (Hong, 2017) ทว่านิยายออนไลน์ในประเทศไทยก้าวเข้าไปเป็นแรงขับเคลื่อนธุรกิจหนังสือบันเทิงคดี ประเภทนวนิยายนับจากการบริการอินเทอร์เน็ตเข้าสู่ระบบเชิงพาณิชย์

#### 4.1.3 แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ภายใต้หลักการของ Web 2.0

สิทธิ อุปกิจิต (2553) ศึกษาพบว่า ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตคือผู้เขียนซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ผลิตสาร (source) โดยผู้เขียนมีจำเป็นต้องประสานงานกับ ฝ่ายกองบรรณาธิการ เช่น บรรณาธิการฝ่ายต่างๆ บุคลากรฝ่ายศิลป์ บุคลากรฝ่ายพิสูจน์อักษร ฯลฯ ในส่วนของกระบวนการเผยแพร่ บทบาทของบรรณาธิการในฐานะผู้กรองสาร (gatekeepers of written culture) ก็ถูกลดทอนความสำคัญไป (Bold, 2018) เพราะผู้เขียนสามารถนำผลงานขึ้นเผยแพร่ผ่านช่องทาง (channel) อินเทอร์เน็ตได้ทันที นอกจากนี้สาร (message) คือนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตหรือนิยายออนไลน์เองก็ได้รับอิทธิพลจากสื่ออินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถนำเสนอสารในรูปแบบสื่อประสม ขณะเดียวกัน ผู้อ่าน (receiver) ใช้เทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์เพื่อเข้าถึงนิยายออนไลน์ได้อย่างสะดวก สามารถอ่านนวนิยายได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ทั้งยังสามารถแสดงความเห็นโต้ตอบกับผู้เขียนโดยตรง (Boyd, 2008, as cited in Bold, 2018)

จากการอภิปรายผลข้างต้น สามารถกล่าวได้ว่า กระบวนการผลิต กระบวนการเผยแพร่ และ กระบวนการบริโภคนิยายออนไลน์เกิดขึ้นบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ ทั้งนี้ แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในประเทศไทยเป็นผลผลิตจากเทคโนโลยีเวิลด์ไวด์เว็บ (world wide web) (ญารากรณ์ ชาญธานี, 2557; ไบบัว นามสุข, 2555; พัทธธีรา โรจน์รัฐคุณากร, 2553; รื่นฤทัย สัจจ



พันธ์ุ, 2552; สิทธิธา อุปนิภิต, 2553; อรพินท์ คำสอน, 2556; อารดา ปรีชาปัญญา, 2553) และมีการประยุกต์ใช้ระบบการเขียนและการขายแตกต่างกัน ดังข้อมูลสรุปในตารางต่อไปนี้

### ตารางที่ 3 แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์และระบบการเขียนและการขายในประเทศไทย

แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์	ระบบการเขียนและการขาย
1. <a href="http://www.dek-d.com/writer/">www.dek-d.com/writer/</a>	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมาเผยแพร่โดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของเด็กดีคือเป็นคลังนิยายออนไลน์ขนาดใหญ่ที่สุด จำนวนผู้อ่านและนิยายถูกอ่านสูง มีนักอ่านติดตามและแสดงความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> นักเขียนสามารถขายนิยายจากหน้านิยายได้โดยตรง สามารถเลือกตอนที่ต้องการขาย กำหนดราคา และเปิดขายได้ ภายหลังจากผ่านการตรวจสอบของทีมงาน โดยทั่วไปเป็นการตรวจสอบเพื่อให้มั่นใจว่างานเขียนมีความครบถ้วนในตอนหรือแพ็คเกจของงานเขียนนั้นๆ ลิขสิทธิ์เป็นของนักเขียนทั้งหมด</p>
2. <a href="http://www.fictionlog.co">www.fictionlog.co</a>	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมาเผยแพร่และเปิดขายโดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของfictionlog คือระบบการกำหนดราคาอย่างเป็นระบบ</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ให้ผู้อ่านอ่านฟรีเฉพาะบทแรก จ่ายเหรียญเงินเพื่ออ่านบทที่ 2 ขึ้นไป และเหรียญทอง บทที่ 6 ขึ้นไป ในส่วนของลิขสิทธิ์เป็นของนักเขียนทั้งหมด</p>
3. <a href="http://www.hongsamut.com">www.hongsamut.com</a>	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมาเผยแพร่และเปิดขายโดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของห้องสมุดคือการคำนึงถึงสิทธิของผู้อ่านในแง่การได้อ่านเนื้อหาที่ครบถ้วนจบตอน จบเรื่อง และการเป็นเจ้าของไฟล์ผลงาน</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> การลงหนังสือแบ่งเป็น 4 รูปแบบ มีทั้งรูปแบบที่ให้อ่านฟรีให้เฉพาะสมาชิกอ่านฟรี แบบที่ต้องเป็นผู้สนับสนุนจึงสามารถอ่านได้ และเปิดกว้างให้ทั้งสมาชิกและผู้สนับสนุนอ่านได้ ในกรณีที่นักเขียนต้องการสร้างรายได้ จะต้องใช้เงื่อนไขแบบให้ผู้สนับสนุนจ่ายเงิน ในส่วนของลิขสิทธิ์เป็นของนักเขียนทั้งหมด</p>
4. <a href="http://www.tunwalai.com">www.tunwalai.com</a>	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมาเผยแพร่และเปิดขายโดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของธัญวาลัย</p>

แพลตฟอร์มชุมชน นิยายออนไลน์	ระบบการเขียนและการขาย
	<p>อยู่ที่การวางตัวเองเป็นชุมชนออนไลน์ เชื่อมโยงนักเขียนนักอ่าน มีการจัด อบรมพัฒนาทักษะการเขียน และให้บริการจัดพิมพ์หนังสือแบบ print on demand ในรูปแบบหนังสือเล่ม นักเขียนมีโอกาสจัดทำรูปเล่ม อิเล็กทรอนิกส์ ฉบับพิมพ์ จนถึงออกดีไอบู๊ก</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> หากสนับสนุนนักเขียนจะเป็นการให้ดาว แต่หากสนับสนุน เรื่อง จะเป็นการให้เหรียญหรือกุญแจ อันเป็นช่องทางสร้างรายได้ให้กับ นักเขียน อย่างไรก็ตาม ยังไม่พบการระบุถึงลิขสิทธิ์งานเขียนในเว็บไซต์</p>
5. www.readawrite.com	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมา เผยแพร่และเปิดขายโดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของ readawrite อยู่ที่การต่อยอดแพลตฟอร์มออกมาจาก meb หนึ่งในร้านขาย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยอดนิยมภายในประเทศ ดังนั้น จึงได้เปรียบในแง่ ความชำนาญด้านระบบซื้อขาย</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ต้องใช้ระบบ mebcoin ในการซื้อขายและมีระบบ Donate เพื่อเปิดรับการบริจาคโดยตรงให้กับนักเขียน ทั้งนี้ การคำนวณรายได้และ ส่วนแบ่งระบุค่าชี้แจงในเว็บไซต์อย่างชัดเจน ในส่วนของลิขสิทธิ์เป็นของ นักเขียนเอง</p>
6. www.keedkean.com	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมา เผยแพร่โดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นอยู่ที่การให้ระดับ นักเขียนและนักวิจารณ์</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ยังไม่พบระบบการขาย</p>
7. www.niyay.com	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมา เผยแพร่โดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ ไม่พบจุดเด่นเป็นพิเศษ</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ยังไม่พบระบบการขาย</p>
8. www.rakeaan.com	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนและงานแปลสามารถนำผลงาน ของตนเองมาเผยแพร่โดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นอยู่ที่ จำนวนของนิยายแปลจากภาษาจีนและเป็นที่ยอมรับสูงมากในกลุ่มผู้อ่าน</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ยังไม่พบระบบการขาย</p>
9. www.niyayrak.com	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมา เผยแพร่และเปิดขายโดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของ niyayrak อยู่ที่ส่วนแบ่งการขาย 72% ซึ่งอยู่ในระดับที่สูงกว่าเว็บอื่น</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ทำการขายผ่านการซื้อเหรียญ ผู้เขียนสามารถเลือกขายโดย แบ่งเป็นตอน หรือขายทั้งเล่มก็ได้ ลิขสิทธิ์ผลงานเป็นของผู้เขียนเอง</p>

แพลตฟอร์มชุมชน นิตยสารออนไลน์	ระบบการเขียนและการขาย
10. www.jamplay. world	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมาเผยแพร่และเปิดขายโดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของ jamplay อยู่ที่โอกาสในการตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์แจ่มใสโดยตรง</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ทำการขายผ่านการซื้อ Jelly สมาชิกสามารถอ่านตอนแรกโดยไม่ต้องใช้ Jelly ยกเว้นตั้งแต่ตอนที่ 2 ขึ้นไป ทั้งนี้รูปแบบและจำนวน Jelly ขึ้นอยู่กับการตั้งราคาของนักเขียน ลิขสิทธิ์ผลงานเป็นของผู้เขียนเอง</p>
11. www.sataporn books. co.th/ SPBcommunity	<p><u>ระบบการเขียน:</u> เป็นพื้นที่ให้ผู้ที่มีงานเขียนสามารถนำผลงานของตนเองมาเผยแพร่โดยทำตามขั้นตอนที่ระบุในเว็บไซต์ จุดเด่นของ SPB Community อยู่ที่โอกาสในการตีพิมพ์กับบริษัท สถาปนิกส์ จำกัดซึ่งมีสำนักพิมพ์ย่อยภายในเครืออีกจำนวนมาก</p> <p><u>ระบบการขาย:</u> ยังไม่พบระบบการขาย</p>

หมายเหตุ ข้อมูล ณ วันที่ 7 กันยายน พ.ศ. 2561

จากการศึกษาของ อรพินท์ คำสอน (2556) พบว่า เว็บไซต์ซึ่งเป็นพื้นที่เผยแพร่ นิตยสารออนไลน์ในประเทศไทยสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ได้แก่

1. เว็บไซต์ทั่วไปที่ให้พื้นที่สำหรับเผยแพร่ นิตยสารออนไลน์ เช่น [www.dek-d.com/writer](http://www.dek-d.com/writer) และ [www.pantip.com/forum/writer](http://www.pantip.com/forum/writer)
2. เว็บไซต์สำหรับเผยแพร่ นิตยสารออนไลน์โดยเฉพาะ เช่น [www.story.niyay.com](http://www.story.niyay.com), [www.thaiwriter.net](http://www.thaiwriter.net), [www.thai poetsociety.com](http://www.thai poetsociety.com) และ [www.tunwalai.com](http://www.tunwalai.com)
3. เว็บไซต์สำนักพิมพ์ เช่น [www.satapornbooks.co.th](http://www.satapornbooks.co.th) และ [www.praphansarn.com](http://www.praphansarn.com)

อย่างไรก็ดี เนื่องจากปัจจุบัน แพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์จำนวนมากประยุกต์ใช้ระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ นิตยสารออนไลน์กลายเป็นสินค้าและบริการด้านเนื้อหาเพื่อความบันเทิง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำแนกประเภทของเว็บไซต์โดยพิจารณาจากการเผยแพร่และรูปแบบทางธุรกิจได้ 4 ประเภท ได้แก่

1. เว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้นักเขียนจำหน่ายผลงานของตนเอง ได้แก่ [www.dek-d.com/writer/](http://www.dek-d.com/writer/), [www.hongsamut.com](http://www.hongsamut.com), [www.rakeaan.com](http://www.rakeaan.com), [www.niyayrak.com](http://www.niyayrak.com)

2. เว็บไซต์ที่ให้นักเขียนเผยแพร่ผลงานเพียงอย่างเดียว ได้แก่ [www.keedkean.com](http://www.keedkean.com), [www.niyay.com](http://www.niyay.com) และ [www.pantip.com/forum/writer](http://www.pantip.com/forum/writer)

3. เว็บไซต์ที่จัดตั้งโดยสำนักพิมพ์ ได้แก่ [www.jamplay.world](http://www.jamplay.world) และ [www.satapornbooks.co.th/SPBcommunity](http://www.satapornbooks.co.th/SPBcommunity)

4. เว็บไซต์ที่สนับสนุนให้นักเขียนจำหน่ายและจัดพิมพ์เผยแพร่ด้วยตนเอง ได้แก่ [www.readawrite.com](http://www.readawrite.com), [www.fictionlog.co](http://www.fictionlog.co), [www.tunwalai.com](http://www.tunwalai.com)

ด้วยอิทธิพลของ Web 2.0 แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ของประเทศไทยค้ำถึงหลักการสำคัญของการเผยแพร่และการเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้งาน (O' Reilly, 2006, as cited in Macaskill & Owen, 2006) จะเห็นว่าแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ระยะแรกเติบโตอยู่บนเว็บบอร์ดและคอลัมน์ อย่งในเว็บไซด์พันทิปและเด็กดี ต่อมาจึงพัฒนามาสู่เว็บไซต์สำนักพิมพ์อย่างเว็บไซต์สถาพรและเว็บไซด์แจ่มใส เว็บไซต์นิยายออนไลน์มุ่งเน้นการเผยแพร่อย่างเว็บซีดเขียนและเว็บนิยาย ภายหลังจึงเกิดเว็บนิยายออนไลน์มุ่งเน้นการพาณิชย์อย่างฟักชั่นลือก ัญวลัย และรีดอะไรต์

ทั้งนี้ เทคโนโลยี Web 2.0 ของแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยซึ่งประกอบด้วยฟังก์ชันสัมพันธ์กับการสร้างเครือข่ายการสื่อสาร อาทิ การให้โพลสนิยายออนไลน์หลังจากสมัครเป็นสมาชิก (posting) / การจัดอันดับนิยายออนไลน์โดยพิจารณาจากสถิติของผู้ใช้งาน (poll) / การให้คะแนนโดยผู้ใช้งาน (rating) / การติดฉลากนิยายออนไลน์ (tagging) / การสร้างเครือข่ายด้วยบล็อก (blog) ของนักเขียน / การสนทนาผ่านเว็บบอร์ด (webboard) / การแสดงความคิดเห็นต่อนิยายออนไลน์ / การใช้งานบนแอปพลิเคชัน / ระบบสนับสนุนการขายนิยายออนไลน์ เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Harold Innis ที่เชื่อว่า เครื่องมือสื่อสารเป็นพาหะช่วยให้ผู้คนได้ติดต่อสื่อสาร และเชื่อมกันผ่านสื่อ นั้นจนเกิดเป็นเครือข่าย ดังนั้น เมื่อผู้ใช้งานเขียนและอ่านนิยายออนไลน์บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ เครือข่ายจึงก่อเกิดนำไปสู่การสร้างคุณค่าและปฏิบัติการทางสังคม (Bold, 2018; Miller, 2015; Poe, 2011, pp. 13-14)

#### 4.1.4 แนวเรื่องของนิยายออนไลน์

รีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2552) ศึกษาพบว่า แนวเรื่องของวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตเป็นไปตามขนบของนิยายทั่วไป หากแต่มีการแยกประเภทย่อยมากกว่า เช่น นิยายรักมีทั้งรักซึ่ง รักเศร้า รักวัยรุ่น ฯลฯ นอกจากนี้ ผลการศึกษายังระบุด้วยว่าวรรณกรรมออนไลน์สร้างแนวเรื่องใหม่ 5 ประเภท (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2552; 2559) ได้แก่ แนวหวานแหวว แนวแฟนตาซี แนววาย แนวแฟนฟิกหรือแฟนฟิกชั่น และแนวแหวก อย่างไรก็ตาม นิยายออนไลน์มักจะผสมผสานหลายแนวเรื่องเข้าไปในนิยายเรื่องเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวแฟนตาซี วิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ระทึกขวัญ สยองขวัญ ฆาตกรรม

ผู้วิจัยจึงแบ่งแนวเรื่องของนิยายออนไลน์ออกเป็นประเภทได้อย่างกว้างได้ 3 ประเภทพร้อมแนวเรื่องย่อย ดังต่อไปนี้

1. แนวเรื่องรัก (romance) ประกอบด้วย รักหวานแหวว รักหวานซึ้ง รักดราม่า รักคอมเมดี้ รักแฟนตาซี รักสีเทา รักสีขาว โรแมนติก รักวัยรุ่น อีโรติก นิยายวาย แฟนฟิก
2. แนวผสมผสาน ประเภทแฟนตาซี (fantasy) วิทยาศาสตร์ (science fiction) ประวัติศาสตร์ (historical) ระทึกขวัญ (suspense / thriller) สยองขวัญ (horror / paranormal / ghost) และฆาตกรรม (mystery / crime) ประกอบด้วย นิยายเกมออนไลน์ นิยายอดีต ปัจจุบันอนาคต นิยายกำลังภายใน นิยายจีน นิยายสงคราม นิยายผจญภัย นิยายบู๊ แอ็กชัน เทพผิความเชื่อ นิยายสืบสวน นิยายลึกลับ
3. แนวสะท้อนสังคม (literary fiction) ประกอบด้วย วรรณกรรม นิยายชีวิต

การแบ่งแนวเรื่องข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่านิยายออนไลน์แนวเรื่องรักเน้นการแบ่งแนวเรื่องย่อยตามอารมณ์และโทนของเรื่องราว ส่วนนิยายแนวเรื่องที่มีมักจะผสมผสานกันจะเป็นพวกแฟนตาซี (fantasy) วิทยาศาสตร์ (science fiction) ประวัติศาสตร์ (historical) ระทึกขวัญ (suspense / thriller) สยองขวัญ (horror / paranormal / ghost) และฆาตกรรม (mystery / crime) ขณะที่นิยายแนวหนักจะเป็นงานเขียนเชิงวรรณกรรม กล่าวได้ว่า พื้นที่วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเป็นพื้นที่เปิดกว้างให้กับวรรณกรรมและนวนิยายทุกแนวเรื่อง ทั้งยังเปิดรับแนวเรื่องใหม่ที่ผุดขึ้นตามกระแสความนิยมรวมถึงแนวเรื่องที่ไม่ได้รับความสนใจจากมหาชน (Hockx, 2015; Johnson, 2020; Lugg, 2011; Miller, 2015; Tse & Gong, 2012; รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2552, 2559) อาทิ แฟนฟิก นิยายวาย และนิยายเกมออนไลน์ เรียกได้ว่า ผลงานที่เผยแพร่อยู่บนอินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งงาน

วรรณกรรมชั้นสูง (high art) จนถึงบันเทิงคดีกระแสหลักทั่วไป (low art) (Hockx, 2015, p. 29; Johnson, 2020; Pennington & Waxler, 2018; Vadde, 2017)

ทั้งนี้ ลักษณะของการแบ่งแนวเรื่องนิยายออนไลน์มักจะเป็นไปอย่างกระจัดกระจาย เนื่องจากปราศจากผู้ทำหน้าที่คัดกรองเนื้อหาสาร และจัดนิยายเข้าเป็นหมวดหมู่ในลักษณะของการจัดทำหนังสือนวนิยายในรูปแบบเล่ม หรือบรรณารักษ์ที่แบ่งแยกหมวดหมู่ตามเกณฑ์มาตรฐาน ดังนั้น ผู้เขียนจึงสามารถเลือกได้เองว่าจะกำหนดให้นิยายที่แต่งขึ้นอยู่ในแนวเรื่องอะไร พร้อมทั้งสามารถติดฉลาก (tagging) สร้างคำสำคัญ (keywords) ให้โยงกับเรื่องราวอย่างไรก็ได้ (Macaskill & Owen, 2006) กล่าวได้ว่า การกำหนดแนวเรื่องเป็นระบบเปิดที่มีความเป็นพลวัต (Bold, 2018) และสะท้อนให้เห็นรสนิยมของผู้อ่านและผู้เขียนเอง (Lugg, 2011)

## 4.2 ผู้เขียนบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

### 4.2.1 ความเท่าเทียมของนักเขียนและความหลากหลายของเนื้อหาบนชุมชนนิยายออนไลน์

Poe (2011, pp. 223-226) วิเคราะห์ว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีความเป็นประชาธิปไตยมากที่สุด แม้ในความเป็นจริงยังหลีกเลี่ยงไม่พ้นการถูกควบคุมจากรัฐบาล ทั้งนี้ หลักฐานเชิงประจักษ์ที่โดดเด่นต่อคำกล่าวอ้างดังกล่าวคือความเท่าเทียมกันของผู้ใช้งาน เนื่องจากบนพื้นที่ออนไลน์ไม่มีการแบ่งแยกสูงต่ำดำขาว ทุกคนที่มีสิทธิเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้มีสถานะเป็น “ผู้ใช้งาน” (user – hood) และมี “เสียง” เป็นของตัวเอง ด้วยสถานะการเป็นผู้ใช้งานที่มีอิสระเสรี ผู้คนจึงใช้พื้นที่อินเทอร์เน็ตในการสร้างตัวตนและปฏิบัติกิจกรรมที่ตัวเองฝันใฝ่อยากจะเป็นหรือทดลองทำในสิ่งที่ชีวิตนี้ไม่เคยคิดว่าจะได้รับโอกาสจากพื้นที่ออฟไลน์

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า นักเขียนนิยายออนไลน์เป็นกลุ่มคนที่อยู่ในช่วงวัยของเจนเอ็กซ์ (Generation X) และเจนวาย (Generation Y) มีอายุราว 20 – 40 ปี จบการศึกษาพื้นฐานตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาถึงระดับบัณฑิตศึกษา พวกเขามาจากภูมิลำเนาหลากหลายทั่วประเทศ บ้างพำนักอยู่ต่างแดนสลับไปมา ส่วนอาชีพหลักครอบคลุมทั้งสายวิชาชีพหมอ ครู พนักงานองค์กรเอกชน และองค์กรรัฐ เจ้าของกิจการส่วนตัว รับจ้างทั่วไป ฟรีแลนซ์ รวมถึงผู้ที่หาเลี้ยงชีพด้วยการเป็นนักเขียน กล่าวได้ว่า แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เปิดรับนักเขียนในฐานะผู้ใช้งาน และให้โอกาส

นักเขียนมือสมัครเล่นในการเติบโตเข้าไปสู่สายวิชาชีพนักเขียนอย่างเท่าเทียมกัน (Clarke & Phillips, 2014, as cited in Bold, 2018) ดังตารางสรุปข้อมูลทางประชากรศาสตร์ด้านล่าง

**ตารางที่ 4** สรุปข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างผู้เขียนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

นักเขียน	อายุ	การศึกษา	อาชีพ	ภูมิลำเนา
ekulf	32	ป.โท สาขาบริหารธุรกิจ	เจ้าของกิจการหอพัก	กรุงเทพฯ
ภาพิมล / พิมพ์ภา	31	มัธยมศึกษา (หยุดเรียนเพราะป่วยเป็นโรคลำไส้เนื้ออ่อนแรง)	นักเขียน	กรุงเทพฯ
Lta_luktarn	28	ป.ตรี ด้านโลจิสติกส์	นักเขียน	ชลบุรี
เอื้องอลิน	33	มัธยมศึกษา (หยุดเรียนระดับ ป.ตรี คณะศิลปศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ เพราะเครียดจากชีวิตส่วนตัว)	นักเขียน / ฟรีแลนซ์งานกราฟฟิก	กรุงเทพฯ
ร เรือในมหาสมุทร	25	ป.ตรี คณะศิลปศาสตร์ เอกภาษารัสเซีย	นักเขียน	สมุทรปราการ / เชียงราย
มาภา	36	ป.โท สาขา visual culture studies	นักเขียน	เชียงใหม่ / ออสเตรเลีย
แมวมไม่เล็ก	24	กำลังศึกษาปี 4 ป.ตรี คณะบริหารธุรกิจ สาขาบัญชี	นักศึกษา	-
เจ้าปลาน้อย	33	ป.ตรี คณะบริหารธุรกิจ สาขา ธุรกิจระหว่างประเทศ	นักเขียน	กรุงเทพฯ
รอมแพง	42	ป.ตรี คณะโบราณคดี เอก ประวัติศาสตร์ศิลปะ	นักเขียน	นครศรีธรรมราช
เถียนเถียน	28	ป.ตรี คณะบริหารธุรกิจ	พนักงานมหาวิทยาลัย / นักเขียน	นครราชสีมา
Sayalam	20	มัธยมศึกษา	รับจ้างทั่วไป	-
Caneus	30	ป.ตรี คณะแพทยศาสตร์	หมอ	มหาสารคาม
Costybell	23	ป.ตรี	พนักงานบริษัทเอกชน	อุบลราชธานี
ตัวขาว	31	ป.โท สาขาคณิตศาสตร์ศึกษา	ครู	กรุงเทพฯ

หมายเหตุ ข้อมูล ณ วันที่ 27 เมษายน 2562

แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยส่งเสริมให้เกิดการสร้างสังคมเครือข่ายหรือที่เรียกว่าชุมชนออนไลน์ (online communities) เนื่องจากประกอบด้วยคุณลักษณะที่โดดเด่นอย่าง การกระจายอำนาจ (decentralization) สนับสนุนความหลากหลาย (diversification) และทางเลือกที่เฉพาะเจาะจง (customization) (Castell, 2000, as cited in Bold, 2018) กล่าวคือ เมื่อผู้เขียนลงทะเบียนบนแพลตฟอร์มเรียบร้อยแล้ว พวกเขาสามารถเริ่มเขียนและลงนิยายออนไลน์ที่ต้องการเผยแพร่ด้วยตัวเอง ไม่จำเป็นต้องผ่านผู้ดูแลประตูข่าวสาร (gatekeeper) หรือบรรณาธิการที่ต้องคอยตรวจแก้ต้นฉบับ (Bold, 2018) นอกจากนี้ นักเขียนมีสิทธิในการเลือกแนวเรื่องของนิยายออนไลน์ด้วยตนเอง (Bold, 2018) โดยนิยายออนไลน์สามารถอยู่หลากหลายประเภทได้ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของนักเขียน เพราะนักเขียนสามารถติดฉลาก (tagging) ของเรื่องด้วยตัวเอง (Macaskill & Owen, 2006) เป็นการช่วยรวมกลุ่มนิยาย และสร้างโอกาสให้ผู้อ่านค้นพบนิยายที่ถูกละเลย (Armstrong & Hagel, 1996; Butler, 2001; Fuller et al., 2006; Greenfield & Campbell, 2006; Zhang & Watts, 2008, as cited in Tse & Gong, 2012)

แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์สนับสนุนความหลากหลายของเนื้อหา และสร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับแวดวงบันเทิงคดีในสังคมไทย เพราะเว็บไซต์นิยายออนไลน์ให้พื้นที่นักเขียนได้เขียนเนื้อหาและแนวเรื่องตามทางที่พวกเขาถนัด จนเกิดแนวเรื่องใหม่บนพื้นที่อินเทอร์เน็ตอย่างแนวหวานแหวว แนวแฟนตาซี แนววาย แนวแฟนฟิกหรือแฟนฟิกชั่น และแนวแหวก (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2552, 2560) ทั้งยังสร้างเทรนด์การเล่าเรื่องตามธีม (theme) และการเล่าเรื่องแบบหลากหลายอารมณ์ เช่น แนวเรื่องรักสามารถแบ่งแยกได้เป็นหลายแนวเรื่องย่อย อาทิ รักหวานแหวว รักหวานซึ้ง รักดราม่า รักคอมเมดี้ รักแฟนตาซี รักสีเทา รักสีขาว โรแมนติก รักวัยรุ่น อีโรติก นิยายวาย แฟนฟิก เป็นต้น

นอกจากนี้ แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยให้สถานะนักเขียนทุกคนเป็นผู้ใช้งานเท่าเทียมกัน ผู้วิจัยพบว่า แพลตฟอร์มให้โอกาสนักเขียนได้ไต่ระดับจากนักเขียนมือสมัครเล่นจนเป็นนักเขียนมืออาชีพด้วยตัวเอง แม้นักเขียนโด่งดังบนเส้นทางวรรณกรรม และเติบโตจากวัฒนธรรมการเขียนนิยายเพื่อตีพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสืออย่าง “กิ้งฉัตร” และ “ว.วินิจฉัยกุล” ก็เป็นเพียงผู้ใช้งานผู้หนึ่ง ไม่แตกต่างจาก “แมวไม่เล็ก” “Sayalam” หรือ “ตัวขาว” จากตัวอย่างหน้าแนะนำนักเขียน จะเห็นว่า “ว.วินิจฉัยกุล” มีผู้ติดตามบนโลกออนไลน์ 82 คน นับว่าเป็นจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับความสำเร็จของนักเขียนผู้มีผลงานตีพิมพ์มาครั้งหลายครา สอดคล้องกับแนวคิดของ Roland Barthes (1977, p. 148, as cited in Bold, 2018) ที่ว่าด้วยมรดกกรรมของผู้เขียน ที่ช่วย



อธิบายปรากฏการณ์การเข้าไปอ่านและการโหวตให้กับผลงานวรรณกรรมในบริบทออนไลน์ ทว่าจำนวนการติดตามนักเขียนหรือจดจำเอกลักษณ์ของนักเขียนกลับน้อยกว่ามาก

### แผนภาพที่ 3 หน้าแนะนำนักเขียนนิตยออนไลน์



หมายเหตุ ข้อมูล ณ วันที่ 1 เมษายน 2563

#### 4.2.2 ความรับผิดชอบของนักเขียนนิตยออนไลน์และปัญหาทางลิขสิทธิ์

แม้ว่านักเขียนบนแพลตฟอร์มชุมชนนิตยออนไลน์จะมีเสรีภาพและทางเลือกมากมายอันเกิดจากคุณลักษณะของ Web 2.0 แต่นักเขียนต้องรับผิดชอบต่อเนื้อหาที่ตัวเองเขียนขึ้น ด้วยการให้ระดับของเนื้อหาด้วยตัวเอง ในอดีตการเผยแพร่นิตยออนไลน์ในสังคมไทยกระทำได้เลยโดยไม่ต้องผ่านการคัดกรองจากเว็บไซต์นิตยออนไลน์ ทว่าเนื่องจากผู้เขียนจำนวนมากใช้ถ้อยคำภาษารุนแรง และชูเรื่องเพศเป็นจุดขาย ทั้งนิตยประเภทแฟนฟิคยังพาดพิงถึงงานต้นฉบับจนเกิดเป็นปัญหา ลิขสิทธิ์ (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2559) ทำให้แพลตฟอร์มชุมชนนิตยออนไลน์ต้องสร้างกฎกติกาการตรวจต้นฉบับเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ก่อนเผยแพร่ (Hockx, 2004) ดังนั้นแนวทางพิจารณาเนื้อหาของนิตยออนไลน์จาก 3 แพลตฟอร์มชุมชนนิตยออนไลน์ซึ่งมีแนวทางการพิจารณาเนื้อหาชัดเจนและครอบคลุมหลากหลายประเด็นดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 5** แนวทางการพิจารณาเนื้อหาของนิยายออนไลน์จากแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

ประเด็นพิจารณา	ชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี	ชุมชนนิยายออนไลน์ฟิกชั่นล็อก	ชุมชนนิยายออนไลน์ธัญวาลัย
1. ความเป็นเจ้าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นเอง	✓	✓	✓
2. ความเหมาะสมของฉากและกิจกรรมทางเพศ	✓	✓	✓
3. ความเหมาะสมของการใช้คำหยาบ	✓	✓	✓
4. การใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์	✓	✓	✓
5. เนื้อหาที่เกี่ยวกับสิ่งที่ขัดต่อกฎหมายของประเทศ	✓	✓	✓
6. เนื้อหาที่สร้างความเสียหายต่อบุคคลหรือสถาบัน	✓	✓	✓
7. การอนุญาตให้เผยแพร่ผลงานที่เคยเผยแพร่ในช่องทางอื่นมาแล้ว	✓	✓	✓
8. การห้ามใช้ทางเชื่อมเพื่อเข้าถึงเนื้อหาต้องห้ามในช่องทางอื่น	✓		
9. ข้อจำกัดในการเผยแพร่บนเวทีคติบางประเภท อาทิ ห้ามเผยแพร่เรื่องสั้น		✓	
10. ข้อจำกัดในการจัดจำหน่ายบนเวทีคติบางประเภท อาทิ ห้ามขายงานแฟนฟิก		✓	

หมายเหตุ ข้อมูล ณ วันที่ 1 เมษายน 2563

โดยภาพรวม นักเขียนต้องคำนึงถึงความเป็นเจ้าของผลงานต้นฉบับ หากมีการใช้ข้อมูลลิขสิทธิ์ ต้องอยู่ในขอบเขตที่เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาต และในส่วนของเนื้อหา นักเขียนจะต้องระมัดระวังการใช้ฉากกิจกรรมทางเพศ การใช้คำหยาบคาย การพาดพิงถึงสถาบันพระมหากษัตริย์และบุคคลอื่น และไม่ส่งเสริมการกระทำที่ผิดกฎหมาย ทั้งนี้ แนวทางบางข้อออกจะจำกัดเสรีภาพของนักเขียนมากจนเกินไป โดยเฉพาะในข้อไม่อนุญาตให้กระทำการใดๆ เพื่อเข้าสู่เนื้อหาต้องห้ามข้อ 1 – 5 ในแหล่งอื่นๆ เนื่องจากโดยหลักการของนิยายออนไลน์นั้นเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะของ Web 2.0 อย่างการใช้ทางเชื่อมโยง (hyperlink) ซึ่งอาจจะเป็นการเชื่อมเนื้อหาจากเว็บไซต์หนึ่งไปสู่เว็บไซต์อื่น หรือเชื่อม

ข้อมูลหนึ่งไปสู่ข้อมูลหนึ่ง (hypertext) (Hockx, 2004; Yongqing, 2011) ดังนั้น การกำหนดแนวทางเพื่อปิดกั้นมิให้นักเขียนใช้ทางเชื่อมโยงไปสู่การเข้าถึงเนื้อหาในช่องทางอื่น อาจจะเป็นการทำลายความคิดสร้างสรรค์ของนักเขียนได้ เพราะเนื้อหาของนิยายออนไลน์จะไม่สามารถหลุดไปจากกรอบของภาษาและการเล่าเรื่องที่เป็นเส้นตรง (linear narrative) (Yongqing, 2011)

นอกจากนี้ แนวทางข้อกำหนดเกี่ยวกับแฟนฟิกที่ให้ผู้ใช้งานอ่านฟรี แต่ไม่สามารถตั้งขายได้ และต้องติดฉลากคำนำหน้า (fanfic) แสดงให้เห็นว่า สังคมไทยยังไม่เปิดกว้างพอและให้ความเท่าเทียมกับแนวเรื่องแฟนฟิกที่เกิดจากชุมชนนิยายออนไลน์เท่าใดนัก ส่วนมากอาจเป็นเพราะผู้เขียนแฟนฟิกจำนวนหนึ่งหยิบยืมเรื่องราวมาทำผลงานต้นฉบับมากกว่าสร้างสรรค์ อย่างเช่นในกรณีของ “พนมเทียน” ที่ออกมาแสดงความไม่พอใจที่เยาวชนแต่งแฟนฟิกเพชรพระอุมาในทางเสียดๆ มุ่งเน้นแต่ประเด็นทางเพศแบบชายรักชาย จนถึงกับออกมาประกาศห้ามแต่งแฟนฟิกเพชรพระอุมา (“พนมเทียนประกาศ,” 2559) ทั้งในแง่ของการจัดการทางลิขสิทธิ์เองก็ขาดความเป็นธรรมกับเจ้าของผลงานต้นฉบับอันมีลิขสิทธิ์ อย่างในกรณีของต่างประเทศ การเขียนและจัดจำหน่ายแฟนฟิกมีการกำหนดแนวทางที่คำนึงถึงการดัดแปลงอย่างสร้างสรรค์ มีการสร้างเงื่อนไขเพื่อให้เกิดความเป็นธรรมต่อการนำไปประยุกต์ใช้ และการขออนุญาตจากเจ้าของผลงานอันมีลิขสิทธิ์โดยตรง อาทิ J.K. Rowling อนุญาตให้นำผลงานไปแต่งแฟนฟิก หากแต่เธอแสดงจุดยืนชัดเจน ว่าเธอต่อต้านแฟนฟิกแนวไปป์เปลือย (Wood, 2014)

#### 4.2.3 การสร้างตัวตนและความสำเร็จของนักเขียนนิยายออนไลน์ด้วย Web 2.0

ผู้วิจัยพบว่า ชุมชนนิยายออนไลน์ไทยให้กำเนิดผู้มีอิทธิพลขนาดย่อมในแวดวงนิยายออนไลน์ (micro – celebrity) (Bold, 2018) เพราะนักเขียนนิยายออนไลน์ศึกษาจากความสำเร็จของนักเขียนนิยายรุ่นพี่และรุ่นตำนาน รู้จักผสมผสานตัวตนเพื่อสร้างความแตกต่าง และประยุกต์ใช้คุณลักษณะของ Web 2.0 ทั้งต่อเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และสร้างความสัมพันธ์กับผู้อ่าน

ความสำเร็จล่มทลายของนักเขียนนิยายออนไลน์รุ่นแรกอย่าง ดร ป๊อบ และ แรบบิท เจ้าของผลงานแนวแฟนตาซี “เดอะ ไวท์ โรด” และ “ห้วงโสมแห่งบารามอส” เป็นแรงบันดาลใจให้กับนักเขียนเจน วาย ในช่วงเวลานั้น ขณะที่นักเขียนนิยายออนไลน์เจน เอ็กซ์จะชื่นชอบผลงานของนักเขียนวรรณกรรมระดับตำนาน เช่น ทมยันตี ว.วินิจฉัยกุล ปิยะพร ศักดิ์เกษม ฯลฯ หรือในบางกรณี ความที่พวกเขาชื่นชอบการอ่านเป็นทุนเดิมทำให้แรงบันดาลใจเกิดจากผลงานร่วมสมัยหลายรูปแบบ

ด้วยคุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตซึ่งส่งเสริมความเป็นปัจเจกอยู่เป็นทุนเดิม ทำให้นักเขียนนิยายออนไลน์สามารถออกแบบรูปแบบเว็บไซต์และเนื้อหาของนิยายออนไลน์ในทางที่สะท้อนตัวตนหรือรสนิยมส่วนบุคคลได้อย่างอิสระเสรี อาทิ นักเขียน Caneus พบว่า การเลือกสรรถ้อยคำโปยเป็นหนทางหนึ่งในการสร้างความดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาอ่านนิยายออนไลน์ นักเขียน Lta\_luktarn ตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนิยายออนไลน์ด้วยรูปภาพกราฟิก เสียงเพลง และถ้อยคำเร้าอารมณ์ มองภาพรวมให้ความรู้สึกเหมือนเป็นหน้าแมกกาซีนแต่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา ขณะที่นักเขียนมาภา รักหน้าบ้านที่เปรียบเสมือนลานโล่ง วางสิ่งละอันพันละน้อยพอบอกนัยยะความหมายของความสุขทริย์ นักเขียนเอื้องอลินใช้กราฟิกรูปแมวและผู้หญิงดวงตากลมโตสวมแว่นแทนรูปโปรไฟล์ บ่งบอกความรักชอบของผู้เขียนที่มีต่อแมวและความเป็นตัวของตัวเอง

นอกจากนี้ พื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยสำหรับนักเขียนในการเลือกจะสงวนตัวตน (anonymous) หรือเลือกจะเปิดเผยตัวตน (Tse & Gong, 2012) อย่างไรก็ตาม การเขียนนิยายออนไลน์ภายใต้ไต้หวันยังทำให้นักเขียนไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงคุณภาพในทางที่เป็นมาตรฐานแบบการเขียนงานวรรณกรรมแบบดั้งเดิม เนื่องจากนิยายออนไลน์สามารถเลือกเผยแพร่ได้ทันทีหลังจากผ่านการตรวจความเหมาะสมของเนื้อหาแล้ว สิ่งที่นักเขียนควรคำนึงถึงไม่ใช่ความถูกต้องของภาษา การบรรยายให้เกิดสุนทรียรส และความสมจริง แต่ต้องพิจารณาถึงระดับความโป้เปลือย และความล่อแหลมของเนื้อหาดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

ด้วยเหตุนี้ เมื่อทุกคนมีสิทธิที่จะเป็นนักเขียนนิยายออนไลน์ และสามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์ตัวตนผ่านภาพ เสียง และตัวอักษรอันเป็นคุณลักษณะประสมสื่อ (multimedia) จากแพลตฟอร์ม Web 2.0 (Yongqing, 2011) การสถาปนาตัวตนบนโลกออนไลน์ให้เป็นที่รู้จักจึงปัจจัยชี้วัดความสำเร็จของนักเขียนนิยายออนไลน์นั้นๆ เพราะชื่อเสียงสร้างความแตกต่างจากจำนวนผู้เขียนนิยายออนไลน์ที่มีจำนวนเป็นล้าน อย่างไรก็ตาม กระบวนการเพื่อให้ได้มาซึ่งชื่อเสียงสัมพันธ์กับปฏิสัมพันธ์กับผู้เกี่ยวข้องทั้งในพื้นที่ออนไลน์และพื้นที่ออฟไลน์ เพราะนิยายออนไลน์บนแพลตฟอร์มเว็บไซต์ยังคงพันผูกอยู่กับการผลิตและบริโภคนิยายในรูปแบบหนังสือ (Yang, 2012, as cited in Y. Feng & Literat, 2017; Hockx, 2015) บนรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่แตกต่างกัน

เมื่อผู้เขียนโพสต์นิยายออนไลน์รายตอน (serial novel) เข้าสู่ระบบของแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ คุณลักษณะของปฏิสัมพันธ์จะเปิดขึ้น กล่าวคือผู้ใช้งานหรือผู้อ่านจะสามารถเข้าไป

อ่านนิยายออนไลน์ และโต้ตอบกับผู้เขียน แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางด้วยคุณลักษณะของ Web 2.0 เมื่อผู้อ่านอ่านแล้วสามารถแสดงความพึงพอใจหรือความไม่ชอบใจที่มีต่อนิยายออนไลน์ด้วยการแสดงความคิดเห็น หรือส่งสติ๊กเกอร์แทนความรู้สึกกับผู้เขียนได้โดยตรง ขณะเดียวกัน ผู้เขียนเลือกที่จะโต้ตอบกับผู้อ่านหรือไม่ก็ได้ นอกจากนี้ ระบบของเว็บไซต์และการบริหารจัดการแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์จะทำหน้าที่รวบรวมคะแนนความนิยม จำนวนเปิดอ่าน และจำนวนจัดเก็บหนังสือเข้าหิ้ง ทำให้ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ความเคลื่อนไหวของแวดวงนิยายออนไลน์จากการจัดอันดับนิยายยอดนิยมและนิยายขายดีซึ่งอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ

หากเปรียบเทียบกับกระบวนการผลิตนวนิยายรูปเล่มในอดีต เมื่อผลงานของนักเขียนผ่านกระบวนการบรรณาธิการจนได้รับการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มแล้ว หนังสือจะถูกลำเลียงผ่านสายส่งหนังสือไปร้านหนังสือทั่วหัวระแหง การจัดอันดับหนังสือขายดีจะพบเห็นได้ตามร้านหนังสือที่ทำหน้าที่รวบรวมยอดขายหนังสือ ผู้เขียนจะรับรู้ความคิดเห็นของผู้อ่านได้จากจดหมายที่ผู้อ่านส่งไปยังสำนักพิมพ์ซึ่งทำหน้าที่เป็นคนกลางระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน (Boyd, 2008, as cited in Bold, 2018) จะเห็นว่าจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการผลิตบันเทิงคดีรูปแบบสิ่งพิมพ์ ผู้เขียนวัดความสำเร็จเชิงรูปธรรมของนวนิยายเรื่องหนึ่งได้จากยอดจำหน่าย และผู้เขียนไม่จำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกับผู้อ่านอย่างสม่ำเสมอ พวกเขาสามารถหมกมุ่นแต่กับการสร้างสรรค์ผลงานเพียงลำพังไม่ต่างจากสถานะอัจฉริยะผู้โดดเดี่ยว (Moran, 2000, as cited in Bold, 2018)

ทว่านักเขียนนิยายออนไลน์บนสายพานการผลิตแบบใหม่ใช้ปฏิสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เพื่อสร้างฐานผู้ติดตาม ชัดเกล้าผลงาน และบ่มเพาะชื่อเสียงที่ตัวเองมิได้มีต้นทุนสูงหรือสื่อแววจฉริยะแบบนักเขียนระดับตำนานในอดีต (Tse & Gong, 2012)

*“ผลงานเริ่มเป็นที่รู้จักในออนไลน์ตั้งแต่เรื่องแรก ตอนแรกที่ลงไป 10 ตอนไม่มีใครอ่านเลยแบบ 0 วิว แล้วก็แบบ เอ๊ะ แต่เราไม่ได้หวังยอดวิว แต่รู้สึกจะทำไมมันไม่มีคนอ่านเลยอะ ทำไมนิยายเรื่องอื่นมีคนอ่าน พอเปลี่ยนคำโปรยก็เริ่มมีคนเข้ามาอ่าน แล้วเราลงทุกวัน คำก็จะเข้ามาอ่านทุกวัน แล้วมันก็เหมือนแบบพอมันมีคนอ่านปุ๊บ วิวมันเพิ่ม มันก็เหมือนดึงคนอื่นมาอีกทีนี่งอะ แล้ววิวมันก็เพิ่มเรื่อยๆ ก็เริ่มมีคนอ่านเรื่อยๆ” (Caneus, สัมภาษณ์, 19 เมษายน 2562)*

การตอบรับจากผู้อ่านแม้เพียงเล็กน้อยเป็นกำลังใจให้นักเขียนหน้าใหม่เดินหน้าสานต่อเรื่องราวนิยายออนไลน์ที่ตนเองเริ่มไว้ หรือแม้แต่หยุดเขียนเพราะผลงานนั้นไม่ได้รับความสนใจ

นักเขียนหน้าใหม่จำนวนหนึ่งเพียงเริ่มต้นเขียนเรื่องแรกก็ได้รับการตอบรับดีเกินคาด ผลงานของพวกเขาขึ้นอันดับนิยายยอดนิยมด้วยจำนวนผู้อ่านเป็นล้านๆ ครั้ง ทว่าในอีกมุมหนึ่ง แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์อื่น และสำนักพิมพ์น้อยใหญ่ต่างก็จับตามอง ชื่อเสียงจากเครือข่ายสังคมออนไลน์บนแพลตฟอร์มนำพาให้นักเขียนกลายเป็นผู้มีอิทธิพลในแวดวงนิยายออนไลน์ (Bold, 2018) นอกจากนี้ยังเป็นใบเบิกทางต่อให้พวกเขาได้รับโอกาสแจ้งเกิดต่อในแวดวงสิ่งพิมพ์ (Y. Feng & Literat, 2017) ทั้งยังได้รับการติดต่อให้เป็นนักเขียนประจำบนแพลตฟอร์มอื่นด้วย

#### แผนภาพที่ 4 หน้านิยายออนไลน์ “ชายอ่องนิยายออนไลน์กระดุกเหล็ก”



ผลงานเรื่องแรกของเกียนเกียน ขึ้นอันดับนิยายยอดนิยมบนเว็บไซต์เด็กดี ด้วยยอดวิวรวมสูงถึง 1,783,561 ครั้ง (ข้อมูล ณ วันที่ 18 กรกฎาคม 2562)

ทั้งนี้ หากผลงานมิได้รับความนิยมนอกจากจำนวนการเข้าอ่านอย่างล้นหลาม มิได้หมายความว่าหนทางของการเป็นนักเขียนนิยายออนไลน์เมื่ออาชีพจะต้องดับมอดไป เนื่องจากพื้นที่บนแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์เปิดกว้างต่อรสนิยมการอ่านหลากหลายรูปแบบทั้งผลงานในกระแสและนอกกระแส และผู้คนมองหาความบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตโดยเลือกเฉพาะสิ่งที่ตนเองสนใจ หรือมีความสนใจอยู่เป็นทุนเดิม อย่างเช่นนักเขียน ตัวขาว เล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า ก่อนที่จะเข้ามาเขียนนิยายออนไลน์ เขาเป็นผู้อ่านนิยายออนไลน์มาก่อน ด้วยความที่ชื่นชอบอะไรต่อมิอะไรเกี่ยวกับญี่ปุ่นอยู่ก่อนแล้ว เมื่อบังเอิญได้เห็นชื่อเรื่องและหน้าปกของนักเขียน Hayashi Kisara บนแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ฟิกชั่นล็อก เขาารู้สึกถึงโลกจึงเข้าไปอ่านและกลายเป็นนักเขียนนิยายออนไลน์ที่เขาชื่นชอบเวลานี้

Hayashi Kisara แนะนำตัวเองบนเฟซบุ๊กเพจส่วนตัวว่า “เป็นนักเขียนนิยายเกรด B ที่เขียนนิยายซึ่งมีแบ็คกราวด์ในประเทศญี่ปุ่นเป็นหลักค่ะ  $m(\_)m$ ” นอกจากนี้ เธออธิบายถึงจุดยืนการเขียนโดยยึดแนวทางการเขียนแบบที่เธอถนัด แม้จะรู้ว่ากระแสของนิยายออนไลน์เป็นอย่างไร แต่เธอยืนยันจะปรับรับเพื่อเป็นการพัฒนาฝีมือการเขียน ไม่ใช่เปลี่ยนแปลงตัวตนของเธอ ผู้วิจัยพบว่า

นักเขียนนิยายออนไลน์ยึดการเขียนเป็นอาชีพหลักได้ เพราะพวกเขามีฐานผู้ติดตามหรือกลุ่มแฟนคลับที่พร้อมจะติดตามซื้อผลงานอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ยอดผู้ติดตามบนเฟซบุ๊กเพจของนักเขียนนิยายมืออาชีพคือผู้ที่ดำรงชีพด้วยอาชีพนักเขียนนิยายจากการศึกษานี้อยู่ระหว่างจำนวน 3,000 เศษไปจนถึง 100,000 กว่าคน จากหลักฐานดังกล่าว พอจะวิเคราะห์ได้ว่า แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยให้นักเขียนที่สร้างผลงานด้วยแนวทางชัดเจนได้รับส่วนแบ่งจากความเป็นตลาดเฉพาะกลุ่ม (niche) และอยู่รอดได้ท่ามกลางทางเลือกของนิยายออนไลน์ที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย

นักเขียนนิยายออนไลน์พึงต้องระลึกรู้เสมอถึงความสดใหม่และปฏิสัมพันธ์ซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจของการรักษากลุ่มผู้อ่านและชื่อเสียงของตัวเองในฐานะนักเขียน เนื่องจากการเขียนออนไลน์ (online writing) เป็นสถานะที่ต้องแข่งกับเวลา และการรอคอยต้นฉบับรายตอนอย่างใจจดใจจ่อของผู้อ่าน (Ewen, 2007, as cited in Tse & Gong, 2012) การออกต้นฉบับอย่างสม่ำเสมอสำคัญว่าการนั่งขัดเกลาต้นฉบับให้สมบูรณ์แบบไร้ที่ติ เพราะการนำนิยายขึ้นเผยแพร่ต่างๆ ที่เพิ่งเขียนเสร็จ และตรงกับเวลาที่แจ้งผู้อ่านไว้หมายถึงโอกาสที่จะได้ใจจากผู้อ่าน การหายไปโดยไม่บอกกล่าวจนถึงหยุดอัปเดตนิยายไปในระยะยาวคล้ายกับการดับสูญของนักเขียนออนไลน์นั้นๆ เพราะโดยธรรมชาติของ Web 2.0 เรียกร้องให้ผู้ใช้งานมีชีวิตชีวา และพร้อมจะให้โอกาสนักเขียนแก้ตัวใหม่ แก้มือใหม่ด้วยฟังก์ชันการแก้ไข หรือแม้แต่บอกกล่าวไปยังผู้อ่านผ่านการแสดงความคิดเห็นโต้ตอบได้โดยตรง (Boyd, 2008, as cited in Bold, 2018)

ทั้งนี้ เมื่อนักเขียนออนไลน์เจริญก้าวหน้าแล้วในสายอาชีพ ดังเช่นกรณีของรอมแพงที่ผลงานได้รับการตีพิมพ์ซ้ำหลายครั้งหลายครา ผลงานถูกนำไปดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ประสบความสำเร็จ จนได้รับการติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ จนถึงการแปลนิยายให้เป็นภาษาอังกฤษเพื่อรองรับกับกลุ่มผู้อ่านวงกว้างในระดับสากล อย่างไรก็ดี บนโลกออนไลน์ เธอยังเป็น “ผู้ใช้งาน” คนหนึ่ง ชื่อเสียงคือสิ่งที่ทำให้เธอแตกต่าง แต่ปฏิสัมพันธ์ที่มีกับผู้อ่านอย่างไม่ขาดย่ำเตือนว่า ทั้งผลงานและความสัมพันธ์เป็นสิ่งที่นักเขียนนิยายออนไลน์ควรรักษาให้คงเส้นคงวา

#### 4.2.4 อิทธิพลของ UGC ต่อการผลิตนิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ

นักเขียนนิยายออนไลน์เข้ามาเขียนนิยายด้วยแรงจูงใจทั้งทางรายได้ และแรงจูงใจทางสังคม วัฒนธรรม อาทิ ความต้องการแสดงออกถึงตัวตน ความชอบที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน ความต้องการชื่อเสียง ความต้องการพัฒนาทางวิชาชีพ เป็นต้น ทั้งนี้ เมื่อนักเขียนก้าวเข้าสู่พื้นที่ชุมชนนิยายออนไลน์แล้ว พวกเขาจะต้องสร้างเนื้อหาเพื่อป้อนเข้าสู่ระบบด้วยตัวพวกเขาเอง เรียกว่าเป็น User – Generated Content หรือ UGC (Zhao, 2011) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า นักเขียนนิยายออนไลน์มีทางเลือกมากขึ้นในการผลิตเนื้อหาเพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มที่หลากหลายจากการสร้างเนื้อหาด้วยตนเอง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6 ช่องทางการผลิตและเผยแพร่นิยายออนไลน์ในสังคมไทย

ช่องทางการผลิตและเผยแพร่	นิยายออนไลน์รายตอน		นิยายออนไลน์รวมเล่ม	
	ดิจิทัล	สิ่งพิมพ์	ดิจิทัล	สิ่งพิมพ์
ผลิตและเผยแพร่เองผ่านเว็บไซต์นิยายออนไลน์	✓			
ผลิตและเผยแพร่เองแบบ self-publishing			✓	✓
ผลิตและเผยแพร่โดยสำนักพิมพ์	✓		✓	✓

จากตารางสรุปข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การผลิตเนื้อหาเพื่อเผยแพร่ด้วยตนเองสามารถจัดทำในรูปแบบนิยายออนไลน์รายตอนรูปแบบดิจิทัลโดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์นิยายออนไลน์ และผู้เขียนสามารถจัดทำนิยายออนไลน์รวมเล่มรูปแบบดิจิทัลและสิ่งพิมพ์ด้วยตนเองไม่ต่างจากการผลิตและเผยแพร่โดยสำนักพิมพ์ ทั้งนี้ การผลิตและเผยแพร่นิยายออนไลน์รายตอนเองผ่านเว็บไซต์นิยายออนไลน์เป็นช่องทางซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ใช้งานมากกว่าการผลิตและเผยแพร่นิยายออนไลน์รายตอนเองผ่านเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์

ในช่วงระหว่างที่เก็บข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า เว็บไซต์ที่จัดตั้งโดยสำนักพิมพ์ [www.jamplay.world](http://www.jamplay.world) ประกาศหยุดให้บริการ โดยการปิดตัวลงของแพลตฟอร์มที่ก่อตั้งขึ้นโดยสำนักพิมพ์แจ่มใส (publisher – led initiatives) สอดคล้องกับกรณีศึกษาของ HarperCollins และ Penguin Random House ที่ประสบความล้มเหลวจากความพยายามที่จะนำวัฒนธรรมแห่งการมีส่วนร่วมเข้าไปบริหารจัดการรวมกับโครงสร้างบริหารจัดการขององค์กรสิ่งพิมพ์ (de Kosnik, 2009; Mance, 2015, as cited in Bold, 2018)



## แผนภาพที่ 5 ประกาศหยุดให้บริการเว็บไซต์ Jamplay



หมายเหตุ ข้อมูล ณ วันที่ 6 มกราคม 2563

ขณะที่การผลิตและเผยแพร่เนื้อหาออนไลน์รายตอนเองผ่านเว็บไซต์นิยายออนไลน์มีการพัฒนาเติบโตอย่างต่อเนื่อง แรกเริ่มเว็บไซต์นิยายออนไลน์เพียงแค่เปิดโอกาสให้นักเขียนเผยแพร่ผลงานของตนเอง ทว่าปัจจุบัน ผู้เขียนสามารถเลือกเขียนนิยายรายตอนเพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มเว็บไซต์ซึ่งผู้วิจัยจัดแบ่งประเภทไว้ได้ 4 ประเภท ประกอบด้วย 1) เว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้นักเขียนจำหน่ายผลงานของตนเอง ได้แก่ [www.dek-d.com/writer/](http://www.dek-d.com/writer/), [www.fictionlog.co](http://www.fictionlog.co), [www.hongsamut.com](http://www.hongsamut.com), [www.rakeaan.com](http://www.rakeaan.com), [www.niyayrak.com](http://www.niyayrak.com) 2) เว็บไซต์ที่ให้นักเขียนเผยแพร่ผลงานเพียงอย่างเดียว ได้แก่ [www.keedkean.com](http://www.keedkean.com), [www.niyay.com](http://www.niyay.com) และ [www.pantip.com/forum/writer](http://www.pantip.com/forum/writer) 3) เว็บไซต์ที่จัดตั้งโดยสำนักพิมพ์ ได้แก่ [www.jamplay.world](http://www.jamplay.world) และ [www.satapornbooks.co.th/SPBcommunity](http://www.satapornbooks.co.th/SPBcommunity) 4) เว็บไซต์ที่สนับสนุนให้นักเขียนจำหน่ายและจัดพิมพ์เผยแพร่ด้วยตนเอง ได้แก่ [www.readawrite.com](http://www.readawrite.com), [www.tunwalai.com](http://www.tunwalai.com)

ผู้เขียนเลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่โดยพิจารณาจากความสะดวกในการใช้งาน รูปแบบการดีไซน์ ระบบที่เอื้ออำนวยความสะดวกต่อการเขียนและการอ่าน กลุ่มและจำนวนผู้อ่าน การบริหารจัดการของเว็บไซต์ ความผูกพันที่มีต่อชุมชนนิยายออนไลน์ ความเคยชินในการใช้งาน ความนิยมของเว็บไซต์ การชักชวนจากเว็บไซต์อื่น และระบบที่คุ้มครองผลงานของผู้เขียน ทั้งนี้ จากผลการศึกษา นักเขียนพร้อมจะปรับเปลี่ยนและยกย้ายถ่ายเท content ที่ตัวเองผลิตขึ้นเพื่อไปเผยแพร่และวางจำหน่ายในหลากหลายแพลตฟอร์ม มีจำนวนนักเขียนเพียงส่วนน้อยที่มีความผูกพันกับชุมชน

นิตยสารออนไลน์เพียงชุมชนเดียว และยังไม่ได้นำนิตยสารออนไลน์ที่ตนเขียนไปเผยแพร่ที่เว็บไซต์อื่น ทั้งนี้ ปัจจัยสำคัญซึ่งทำให้ผู้ใช้งานค่อนข้างยึดติดกับเว็บไซต์ใดเว็บไซต์หนึ่งกลายเป็นฐานที่มั่นประจำการ ของนักเขียนเกี่ยวข้องกับความสะดวกในการใช้งาน และฐานผู้อ่านที่คอยติดตามงานเขียน

นอกจากนี้ การผลิตและเผยแพร่นิตยสารออนไลน์รวมเล่มเองแบบ self-publishing แตกต่าง จากการผลิตและเผยแพร่นิตยสารออนไลน์รวมเล่มโดยสำนักพิมพ์ในประเด็นของการบรรณาธิการเนื้อหา การออกแบบรูปเล่ม การโปรโมทผลงาน ส่วนแบ่งจากการขาย และความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ จากผล การศึกษา การจัดพิมพ์และเผยแพร่นิตยสารออนไลน์โดยผู้เขียนเอง ผู้เขียนจะมีอำนาจในการตัดสินใจใน ทุกๆ ประเด็น แต่คุณภาพของผลงานแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับกับการบริหารจัดการและความสามารถ เฉพาะทางของนักเขียนที่นอกเหนือจากการแต่งนิตยสาร นักเขียนบางท่านพบว่า การลงทุนทำหนังสือ ด้วยตนเองไม่คุ้มค่างับลงทุน และแม้ตนเองจะมีชื่อเสียงติดตลาดก็ยังยินดีที่จะเป็นนักเขียนในสังกัด ของสำนักพิมพ์มากกว่าแยกตัวออกไปจัดการพิมพ์ด้วยตนเอง ขณะเดียวกัน นักเขียนบางคนที่มีความ ถนัดด้านการออกแบบรูปเล่มจะพอใจที่ตนเองมีอิสระในการตัดสินใจมากกว่า

“คือตอนที่ทำเอง บางทีเล่มมันก็แบบก๊องแก๊ง คนอ่านคือจะได้เล่มสวยกว่าถ้ามา จากสำนักพิมพ์ อีกอย่างคือพอเราทำเอง แล้วเราพิมพ์น้อย ค่าจัดพิมพ์จะแพง แต่ สำนักพิมพ์เค้าพิมพ์เยอะ เพราะเค้าส่งร้านทั่วประเทศ ต้นพิมพ์จากโรงพิมพ์มันจะ ถูก ถ้าวัดจากจำนวนหน้า ชื้อจากสำนักพิมพ์จะถูกกว่า แล้วบางทีเรามีปัญหาอะไร ในเรื่อง แต่ว่าเราเขียนเอง เราเลยไม่รู้ บรรณาธิการก็บอกก็ได้แก้ไข ถ้าทำเองจะ สนุกอีกแบบนึง มันก็เหมือนเราได้คุยกับคนอ่านเองทุกคนเลย เพราะเค้าต้องแบบ โอนเงินมาให้เรา แล้วเราก็แบบ สวัสดิค๊ะ ได้เงินแล้วนะคะ แต่เหนื่อยใจ” (ร เรือใน มหาสมุทร, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2562)

“ด้วยความที่ส่วนตัวเขียนนิตยสารอย่างเดียว ไม่ชอบความยุ่งยากประเภทที่ว่าต้องนั่ง เช็คเงินโน่นนี่นั่น ก็เลยให้เพื่อนช่วย เค้าจัดการให้หมดทุกอย่างเลยคะ ตั้งแต่หาคน วาด จัดรูปเล่ม ตีกับโรงพิมพ์ เค้าก็จะเอามาให้เลือก แบบอย่างนี้ๆ ดีนะ หรือแม้แต่ ของพรีเมียม คือส่วนตัวเป็นคนไม่ค่อยจุกจิกเท่าไร ถ้าแบบเพื่อนอยากทำ เพื่อนก็ ทำคะ ก็ให้เค้าทำ แต่เค้าจะชอบมาถาม เออทำแบบนี้ดีมั๊ยๆ ก็จะมี อืม ยังไงก็ได้ แหะละ” (Lta\_luktarn, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2562)

“ด้วยความที่เยอะเรื่องปก ปกมันยากตรงที่มันไม่ใช่ว่าเราอยากได้อะไร แล้วเราจะได้ คือเราจะต้องมี reference ให้เค้า (สำนักพิมพ์) บางเป็นบางส่วน marketing ก็ต้องดูอีกทีว่าอันนี้ขายมั๊ย ดูเป็นนิตยสารกรีเพล่า ซึ่งเราไม่ค่อยพอใจ คือไม่มีปัญหาเรื่องการ edit นะ เค้าจะตัดคำอะไร เราก็รู้สึกว่ามีคนช่วยอ่าน แล้วมันก็ทำให้เราเรียนรู้การใช้คำด้วย แต่อยากได้ปกแบบที่อยากทำ อยากมีกล่อง มีปกแข็ง ปกอ่อน คือมีคนบอกว่าถ้าทำอื้บูกเอง หรือทำพิมพ์มือเอง แล้วมีฐานคนอ่านเยอะ เราจะได้เงินเยอะกว่าด้วย” (มาภา, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2562)

อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนที่จัดพิมพ์นิตยสารออนไลน์ด้วยตนเองไม่จำเป็นต้องแบ่งรายได้และความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์กับสำนักพิมพ์ รวมถึงสามารถเลือกที่จะโปรโมทผลงานของตัวเองบนเว็บไซต์ตามความพอใจของตัวเองแตกต่างจากนิตยสารออนไลน์ที่บริหารจัดการโดยสำนักพิมพ์ เพราะนักเขียนต้องคำนึงถึงข้อตกลงร่วมกันกับสำนักพิมพ์

“ปกดีจะอัปถึงประมาณ 70% ของเนื้อเรื่อง ให้จบตอนที่คนอ่านจะอยากไปซื้อมาอ่าน เช่นตอนที่พระนางจะสวีตกัน หรือตอนคลายปมอะไรแบบนี้ค่ะ (หัวเราะ) นิตยสารที่ทำเป็นอื้บูกแล้วจะมีลงใน readwrite แต่นิตยสารใหม่ที่เพิ่งเขียนจบจะอัปในเด็กดีก่อน อยากจะแบบให้มันต่างกัน” (ภาพิมล/พิมพ์ภา, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562)

“ส่วนตัวตัดสินใจว่านิตยสารเรื่องหนึ่งเต็ม 100% จะลงในเว็บประมาณ 30% – 50% อาจจะต้องตัดที่ 30% ได้ไม่เป๊ะ ด้วยความที่บางทีอาจจะเห็นใจคนอ่าน เห็นใจสายฟรีที่เค้าไม่มีเงินจะซื้อ ก็เลยลงเกินไ้กว่านั้นนิดหน่อย ณ ตรงช่วงนั้นจะพยายามเลือกแต่งให้มันมีจุดที่คนที่เค้าไม่มีกำลังซื้อจริงๆ เค้าอ่านแล้วเค้าก็รู้สึกว่ามันก็จบได้นะ แต่ก็ไม่ใช่ทุกเรื่องอะคะ... ส่วนสำนักพิมพ์ที่อยู่ตอนนี้ เค้าไม่มีนโยบายทำอื้บูก ซึ่งเรื่องไหนถ้าจะทำกับเค้า ก็คือเป็นลิขสิทธิ์ของเค้า 5 ปี ก็คือเค้าจะทำอะไรก็ได้ ถ้าเค้าไม่ลงก็เป็นไปตามเงื่อนไข” (Lta\_luktam, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“คือเค้า (สำนักพิมพ์) ก็มีบอกว่าลงหมดเลยก็ได้ แต่ว่าต้องรีบปิด สมมุติตอนจบก็ลงไปเท่านี้เปอร์เซ็นต์ แล้วให้เค้ามาติดตามในหนังสือ คือเรารู้ตัวดี ก็ถือว่าให้เกียรติซึ่งกันและกันค่ะ คือนักเขียนอยู่ไม่ได้ถ้าไม่มีนักอ่าน แต่สำนักพิมพ์คิดว่าอยู่ไม่ได้

เหมือนกันนะ ถ้าไม่มีคนเขียนกับคนอ่าน” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, 17 เมษายน 2562)

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า แม้แพลตฟอร์มจะเอื้ออำนวยให้นักเขียนขายผลงานจากการเผยแพร่ นิยายรายตอนบนเว็บไซต์ แต่กลับกลายเป็นว่านักเขียนไม่หวังพึ่งพารายได้จากการเปิดขายนิยายราย ตอนเป็นรายได้หลัก เนื่องจากนักเขียนมีอาชีพมองว่ารายได้หลักของตัวเองมาจากการพิมพ์หนังสือ ขายเป็นรูปเล่ม หรือใช้วิธีการปิดการเข้าถึงเนื้อหาฟรีในช่วงท้ายหรือจุดสำคัญของเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่าน จ่ายเงินซื้อตอนหรือหนังสือเล่มที่รวมเรื่องราวทั้งหมด (Y. Feng & Literat, 2017) ขณะที่นักเขียนมือ สมัยครุ่นได้รายได้ไม่น้อยเกินกว่าจะหวังพึ่งพาการเขียนนิยายเป็นอาชีพหลักได้ ดังนั้น นักเขียนจึง เลือกลงมือเขียนนิยายรายตอนบนเว็บไซต์เป็นช่องทางในการโปรโมทผลงานของตัวเองให้เป็นที่ รู้จักมากกว่า

#### 4.2.5 มิติทางสังคมวัฒนธรรมของการผลิตนิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าสังคมไทยยังคงพันผูกกับวัฒนธรรมการผลิตบันเทิงคดีใน รูปแบบหนังสือ แม้ผู้เขียนจะปรับวิธีการผลิตให้เข้ากับบริบทของการหลอมรวมสื่อ (media convergence) (Jenkins, 2006) ทั้งนี้ ผู้เขียนให้คุณค่าการได้รับการทาบตามติดต่อจากสำนักพิมพ์ เพื่อตีพิมพ์ผลงานนิยายออนไลน์ในรูปแบบรูปเล่มหนังสือ ขณะเดียวกัน ผู้อ่านเองก็รอคอยการรวมเล่ม ของนิยายออนไลน์ เพราะมองว่าการซื้อหนังสือเก็บไว้ให้คุณค่าทางจิตใจ และควรค่าแก่การสะสม มากกว่า ทั้งยังเกรงว่านักเขียนจะเขียนนิยายออนไลน์เรื่องนั้นไม่จบ จึงต้องการจะอ่านฟรีก่อนเพื่อ ตัดสินใจซื้อในภายหลัง สอดคล้องกับที่ Lacy (2009, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) กล่าวว่า ผู้คนไม่ต้องการเสียเงินค่าสมาชิกเพื่อเข้าถึงผลงานของนักเขียน นักร้อง และนักแสดงที่นำเนื้อหา ขึ้นเผยแพร่ เพราะเนื้อหาเหล่านั้นพร้อมจะให้บริการรับฟังกันโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

“แต่ก็มีคิดเหมือนกันว่า อยากจะมีหนังสือของตัวเองไปวางบนชั้นหนังสือที่ป๊อปปูล่า ในร้านนายอินทร์ ก็อยากจะมีคนติดต่อมาให้พิมพ์เล่ม แต่คือก็ยังไม่เก่งถึงทำได้ ขนาดนั้น เพราะเวลาอ่านของคนอื่นมา เค็มเขียนเก่งจริงๆ” (ekulf, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2562)

“มันเหมือนขึ้นไปสู่จุดสูงสุดแล้ว (ที่นิยายติดอันดับยอดนิยมบนเว็บไซต์) ชั้นโอเค แล้ว แต่จริงๆ แล้วมันเป็นจุดสูงสุดของโรงเรียนอนุบาล มันยังไม่ได้เป็นเล่มเลย” (มาภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

นอกจากนี้ นักเขียนยังมีกฎเกณฑ์ในการจำแนกแยกแยะเนื้อหาของบันเทิงคดีในการนำขึ้นช่องทางออนไลน์ หรือเพื่อตีพิมพ์เป็นรูปเล่มกับสำนักพิมพ์ บางผลงานมีวัตถุประสงค์ทางการขายหรือทางการตลาด และบางผลงานเพื่อตอบสนองความต้องการทางจิตใจของผู้เขียนเอง อย่างไรก็ตาม ผลงานเชิงวรรณกรรมที่มุ่งตีพิมพ์เป็นหนังสือรูปเล่มให้คุณค่ากับผู้เขียนสูงกว่าผลงานนิยายออนไลน์ที่รวมเล่มด้วยการบริหารจัดการด้วยตนเอง

ยกตัวอย่างเช่นนักเขียนท่านหนึ่งจะเลือกเขียนนิยายวายเพื่อนำเผยแพร่โปรโมทบนเว็บไซต์ และจัดพิมพ์จำหน่ายเป็นรูปเล่ม ขณะเดียวกัน งานเขียนเชิงวรรณกรรมจะเป็นงานเขียนเพื่อส่งสำนักพิมพ์ และส่งประกวดเพื่อชิงรางวัลวรรณกรรมใหญ่อย่างซีไรต์ ทั้งนี้ เธอให้เหตุผลว่า การเขียนนิยายแนวยาวนั้นเป็นไปเพราะรักชอบ และมองตัวเองเป็นสาววาย รวมถึงรายได้จากการเขียนนิยายวายนั้นดีกว่างานเขียนวรรณกรรม แต่การเขียนวรรณกรรมเกิดจากเสียงเรียกร้องภายในใจของเธอเอง นอกจากนี้ นักเขียนบางคนยอมรับว่า งานเขียนแนวรักเป็นแนวที่ขายได้ และทำให้ดำรงชีพด้วยการเป็นนักเขียนอยู่รอด (Tian & Adorjan, 2016) แต่บางครั้งนักเขียนอยากเขียนผลงานตามจิตใจของตัวเองมากกว่าเขียนตามความต้องการของตลาด ดังนั้น ผลงานบางส่วนแม้ไม่ประสบความสำเร็จในแง่ความนิยมและยอดขาย แต่ตอบสนองความต้องการในจิตใจได้มากกว่า

“...อันนี้เป็นเรื่องที่เขียนเพื่อตัวเองไปแล้ว ทีนี้ก็จะกลับมาสู่จุดที่เราต้องมาเขียนเรื่องเพื่อยังชีพด้วยเนอะ มันก็ต้องสลับกันไป คือเป็นเรื่องแบบพล็อตไม่ใช่เรื่องแบบไอดี คือเรื่องที่วางแผนจะเป็นแนวจิตวิทยาและตัวตน แต่เรื่องอื่นๆ ที่ขายไปด้วย เขียนไปด้วยที่กำลังจะกลับมาเขียนต่อหลังจากหยุดไป จะได้เอาไปลงออนไลน์ เพราะการลงออนไลน์มันมีประโยชน์ตรงเรื่อง marketing เนอะ” (มาภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

อย่างไรก็ตาม แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์และสำนักพิมพ์ในสังคมไทยทำหน้าที่สำคัญคือส่งเสริมให้วัฒนธรรมการเขียนและการอ่านบันเทิงคดีในสังคมไทยยังคงอยู่ และพัฒนาต่อไปได้ผ่านกลไกต่างๆ เช่น การช่วยกันวิพากษ์วิจารณ์งานเขียน การช่วยกันแนะนำผลงาน และการจัดประกวดงานเขียนบันเทิงคดี เป็นต้น ทว่ากลไกการประกวดงานเขียนยังคงเน้นที่ผลงานบันเทิงคดีขนาดยาวมากกว่าบันเทิงคดีขนาดสั้น โดยการประกวดเรื่องสั้นเพิ่งจัดประกวดในระยะหลัง และการเขียนแบบจัดเตรียมต้นฉบับมากกว่าการเขียนออนไลน์บนแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือ

ยกตัวอย่าง เว็บไซต์ที่จัดให้มีการประกวดอย่างฟิสิกซ์บล็อกเองก็ยังไม่มียุทธศาสตร์รองรับการเขียนผ่านแอปพลิเคชัน (ข้อมูล ณ วันที่ 12 มกราคม 2563) และให้รางวัลแก่ผู้ชนะการแข่งขันประกอบด้วยเงินรางวัล ใบประกาศนียบัตร รวมถึงหนังสือร่วมเล่มเรื่องสั้น นอกจากนี้แล้ว จากการสัมภาษณ์พูดคุยกับนักเขียน ผู้วิจัยพบว่า นักเขียนส่วนใหญ่เลือกที่จะเผยแพร่เนื้อหาออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ และยังคงใช้การพิมพ์ในโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ดบนคอมพิวเตอร์ส่วนตัว มีเพียงนักเขียนส่วนน้อยประมาณ 2 – 3 คนที่ใช้การพิมพ์ผ่านโทรศัพท์มือถือก่อนนำเนื้อหาขึ้นเผยแพร่ออนไลน์ แตกต่างจากการอ่านนิยายออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นที่นิยมมากกว่า

นอกจากนี้ ความนิยมของนิยายออนไลน์ยังนำไปสู่ความเป็นไปได้ในการนำไปผลิตต่อยอดสินค้าทางวัฒนธรรมอื่นๆ อย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และละครโทรทัศน์ (Zhao, 2016, as cited in Y. Feng & Literat, 2017) ยกตัวอย่างกรณีของละครโทรทัศน์ อุตสาหกรรมการผลิตละครโทรทัศน์ไทยมีแนวโน้มจับตามองกระแสของนิยายออนไลน์อย่างใกล้ชิด และการผลิตละครโทรทัศน์ไทยเปลี่ยนจากการยกผลงานวรรณกรรมของนักเขียนระดับตำนานลงมาเป็นทางเลือกผลงานนิยายออนไลน์ที่ถูกอกถูกใจประชาชนกระแสหลักอยู่แล้วมาผลิตเป็นละคร ทั้งยังช่วยหนุนงบการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เนื่องจากฐานผู้อ่านนิยายออนไลน์จะขยายไปติดตามชมละครโทรทัศน์ (Y. Feng & Literat, 2017) ดังเช่นกระแสความนิยมของละครบุพเพสันนิวาส อย่างไรก็ดี การขยายประสบการณ์ผู้ใช้งานยังมีแนวโน้มแตกออกไปยังมิติของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (digital storytelling convention) (Skains, 2010) แม้ว่าการต่อยอดจากละครออกไปเป็นเกมออนไลน์ในสังคมไทยจะยังต้องพัฒนาอยู่อีกมาก ("เกมบุพเพสันนิวาสฯ", 2561)

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ประสบการณ์การเขียนและผลิตบันเทิงคดีบนบริบทหลอมรวมสื่อเป็นประสบการณ์ที่ตั้งต้นจากความเป็นหลังสมัยใหม่ที่ค่อยๆ หวนกลับสู่ความสมัยใหม่ โดยผู้เขียนและผู้อ่านซึ่งส่วนใหญ่เป็น digital native ที่ฝึกฝนในความเร็ว ความสำเร็จรูป และความแรง ขณะเดียวกันพวกเขาก็โยนหาประสบการณ์ในอดีตของโลกสิ่งพิมพ์ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยข้อกำหนดกฎเกณฑ์ซึ่งเข้ามาตีกรอบการเขียนรวมถึงการเป็นผู้เขียน (authorship) ซึ่งนักคิดอย่าง Foucault และนักวิชาการท่านอื่น (Foucault, 1984; Jaszi, 1994; Woodmansee, 1984, as cited in Bold, 2018) กล่าวว่า มุมมองการยกย่องนักเขียนในแบบปัจเจกบุคคลและการใช้กรอบกำหนดกฎเกณฑ์การเป็นนักเขียนเป็นมุมมองสะท้อนความเป็นสมัยใหม่ที่คับแคบ และปฏิเสธความเป็นนักเขียนควบคู่กับบริบทสังคมรอบข้างอันเป็นมิติความร่วมมือที่เกิดขึ้นในสังคม (Feather, 2007; Rose, 1994, as cited in Bold, 2018)

### 4.3 ผู้เขียนและตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

#### 4.3.1 บนเป้าหมายของตัวตน จารีต ความร่วมสมัย และนวัตกรรมการเขียนบน Web 2.0

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า นักเขียนนิยายออนไลน์ร่วมสมัยสงวนรักษาคูณค่าบางประการ จากลักษณะการเล่าเรื่องของบันเทิงคดีในรูปแบบ และพร้อมที่จะผสมผสานปรับปรับอิทธิพลจากสื่อใหม่ที่ส่งผลต่อการเขียนและการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผลงานนิยายออนไลน์บอกถึงอัตลักษณ์ตัวตนของผู้เขียน จารีตการเขียนนิยายแบบดั้งเดิม ความร่วมสมัย ความสมจริง และนวัตกรรมการเขียนนิยาย ดังกรณีศึกษาต่อไปนี้

#### ร เรือในมหาสมุทร

จิตานันท์ เหลืองเพียรสมุท เจ้าของนามปากกา “ร เรือในมหาสมุทร” เริ่มเขียนนิยายออนไลน์ครั้งแรกตอนอายุ 12 ปี โดยได้เห็นตัวอย่างความสำเร็จจากนักเขียนนิยายออนไลน์รุ่นพี่เจ้าของผลงาน “หัวขโมยแห่งบารามอส” และ “เดอะไวท์โรด” ผลงานเขียนในช่วงแรกเป็นนิยายรักประสาวยัยรุ่น แฟนฟิก และพัฒนาเข้ามาสู่แนวตลกนิยายวาย เรื่อยจนมาถึงแนววรรณกรรม จนได้รับรางวัลซีไรต์ เมื่อ พ.ศ. 2560 เป็นเครื่องการันตีความสำเร็จในฐานะนักเขียนนิยายมืออาชีพ

แม้ปัจจุบันงานเขียนของเธอแทบทุกชิ้น ทุกแนว จะมีสำนักพิมพ์รองรับการตีพิมพ์แทบทุกเล่ม แต่ความสำเร็จของผู้หญิงวัย 26 ปีที่ดูหอมหวานในหัวเวลานี้ เกิดจากหยาตเหงื่อ และการต่อสู้กับความโดดเดี่ยว ความกดดัน ความเครียด รวมถึงความผิดหวังจากการถูกสำนักพิมพ์ปฏิเสธหลายครั้งหลายครา ทว่าเธอมีข้อได้เปรียบกว่านักเขียนนิยายออนไลน์หลายคนตรงจุดที่เธออ่านทั้งงานวรรณกรรมรุ่นเก่า อ่านงานร่วมสมัยกับชีวิตของเธอ และจบการศึกษาจากภาควิชาภาษาฝรั่งเศส คณะศิลปศาสตร์ กล่าวได้ว่า เธอมีทุนด้านการอ่านและการใช้ภาษาที่เข้มข้นเป็นจุดเริ่ม

พื้นที่ออนไลน์ให้โอกาสจิตานันท์นำงานเขียนที่ยังไม่ประสาณ์ักขึ้นเผยแพร่ อีกทั้งผลงานบางส่วนเป็นผลงานที่เขียนไม่จบ เธอเคยเป็นเด็กสาวที่หมุนเวียนเปลี่ยนไปตามกระแสงานเขียน การหยิบจับแฟนฟิกก็เป็นอีกตัวอย่างของความเยาว์วัย ทว่าเธอให้สัมภาษณ์กับสื่อออนไลน์แห่งหนึ่ง และนิยามตัวตนเป็น “สาววาย” อย่างชัดเจน เธอหลุ่มหลงกับการเล่าเรื่องรักแบบชายรักชาย อันเป็นแนว

เรื่องซึ่งได้รับอิทธิพลจากการตุนญี่ปุ่น ทว่างานเขียนแนววายสำหรับเธอนั้นมีพัฒนาการไปตามลำดับ และประสบการณ์

จิตานันท์อธิบายว่า นิยายวายโดยส่วนใหญ่มีจุดเน้นอยู่ที่ความบันเทิง ทว่าเธอค่อยๆ เพิ่มมิติ ความเป็นมนุษย์ และบริบทของสังคมรอบข้างลงไปในการเขียนงานแต่ละเรื่อง อย่างไรก็ตาม เธอก็ไม่ถนัด เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ในอดีตบางเหตุการณ์ที่ต้องอาศัยอารมณ์ร่วมทางประวัติศาสตร์อย่างเช่น เหตุการณ์ 14 ตุลา แต่สามารถแทรกส่วนเสี้ยวของประวัติศาสตร์ไว้ในมิติของความเป็นมนุษย์

“...คนอ่านบางคนบอกว่า เล่มนี้ (ชายใดเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่) ไม่มีคอนฟликт ก็เพราะสภาพจิตเราตอนนั้นไม่สามารถแตะความทุกข์ใดๆ ได้เลย แต่เราก็อยากจะ เล่าความรู้สึกของความแค้นกับเด็ก แล้วประเด็นความแค้นในฉากอีสาน มันมี 2 ประเด็นที่อยู่ตรงนั้น ในพื้นที่อุดรฯ - หนองบัวลำภู คือคอมมิวนิสต์กับทหาร เวียดนาม” (สัมภาษณ์โดย ภัทรกานต์ อมาตยกุล, 2560)

ค่านิยมของความเป็นลูกครึ่งในอดีตกับปัจจุบันคือแนวคิดที่เธอต้องการนำเสนอ

“คือตอนเริ่มเขียนแฟนเก่าแม่ เราเลือกอีสานเป็นฉากหลัง และเราเลือกคนรุ่นพ่อแม่ มาเป็นตัวละคร เราก็มองไป อีสานในรุ่นพ่อแม่ มีอะไรบ้างที่เป็นบาดแผล เป็นจุดที่ยกมาเขียนได้ จุดแรกที่เราเลือกคือเรื่องคอมมิวนิสต์ และจุดที่สองเราเลือกสงคราม เวียดนาม เราสนใจตรงนี้ สมัยก่อนไทยเราจะมีดาราลูกครึ่งเยอะมาก เป็นดารา ลูกครึ่งที่พ่อแม่เป็นทหารสงครามเวียดนามนี่แหละ แล้วก็ยังมีคนอีกเยอะที่อยู่ในอีสาน และเป็นเลือดเนื้อเชื้อไขของทหารอเมริกัน ในเรื่องเล่าถึงการที่พ่อแม่ซึ่งเป็นทหาร ทอดทิ้งลูกเพื่อกลับประเทศ มันมีความเจ็บปวดอยู่มาก เราเลือกจะหยิบตรงนี้มาเล่า และเอามาแสดงให้เห็นว่าเดี๋ยวนี้เปลี่ยนไปแล้ว ลูกครึ่งอีสานฝรั่งในยุคนี้กับยุคพ่อแม่ มันต่างกันโดยสิ้นเชิง ‘ความเป็นลูกจีโอ’ กับภาพที่แสดงใน ‘อินางเฮียเขยฝรั่ง, ผู้ บ่าวไทยบ้านอีสานอินดี้’ มันคือคนละฉากกันอย่างสิ้นเชิง” (สัมภาษณ์โดย พีแวนนี่ เพน, 2561)

นอกจากนี้ จิตานันท์ยังสรรคสร้างนิยายวาย “เฟื่องนคร” บอกเล่าเรื่องราวความรักระหว่าง ดาราชายผู้มีชื่อเสียง กับหนุ่มออฟฟิศชีวิตเรียบง่าย หนทางรักของพวกเขาเต็มไปด้วยอุปสรรคเพราะ ต้องอยู่กันอย่างหลบๆ ซ่อนๆ ทว่าโลกโซเชียลนำพาให้ความลับใดก็ตามนั้นยากที่จะปกปิด ท่ามกลาง กระแสประทุษวาจาออนไลน์ กระแสลบจากแฟนคลับที่รับความสัมพันธ์แบบชายรักชายของพระเอก



หนุ่มไม่ได้ เพ็ญนครรับมือกับเรื่องราวต่างๆ ที่ถ้าโถมเข้ามาด้วยทัศนคติเชิงบวกที่มีต่อชีวิตและความสัมพันธ์ จะเห็นว่านิยายวายหลากหลายอารมณ์เรื่องนี้ ยังแฝงไปด้วยประเด็นความเหลื่อมล้ำทางเพศ ซึ่งเป็นปัญหาหนึ่งของสังคมไทยด้วย

วัตถุประสงค์อันเป็นแรงบันดาลใจและแรงจูงใจหนึ่งของจิตานันท์คือ สภาวะอารมณ์ความรู้สึก รวมถึงประสบการณ์และเรื่องราวส่วนตัว อย่างการเป็นโรคซึมเศร้า และการมีประสบการณ์ทั้งบวกและลบจากเครือข่ายสังคมออนไลน์

“เรื่องโรคซึมเศร้าเราว่ามันอธิบายยากมาก แต่ละคนไม่เหมือนกันเลย ลี้ก็เคยมีความรู้สึกแบบนั้น ถึงได้เขียนเล่มนี้ (วันหนึ่งความทรงจำจะทำให้คุณแตกสลาย) ได้ชัดเจนที่สุดก็คือ คนชอบบอกว่า อย่าพูดว่า ‘สู้ๆ นะ’ ได้ไหม เพราะดูว่า don't care แต่ว่าสำหรับลี้ เราเป็นซึมเศร้าหนักเหมือนกัน แต่เรารู้สึกว่า ‘สู้ๆ นะ’ มันไม่ถึงขั้นเป็นคำต้องห้าม เพราะเพื่อนบางคนไม่ได้เป็นนักเขียน อาจเป็นหมอฟันหรือพนักงานบัญชี มันเห็นเราเศร้าก็ไม่ว่าจะประดิดประดอยคำอะไรมา สิ่งที่น่าฟังดู อาจจะเป็นซีรีส์เกาหลีเรื่อง Full House ซึ่งมันมีวลี ‘สู้ๆ นะ’ โอเค คำมันอาจจะทำให้โมโหเล็กน้อย แต่ความรู้สึกของเขาที่ส่งมาว่า ฉันอยากให้คุณดีขึ้น เราได้ยินมัน” (สัมภาษณ์โดย ญัฐกานต์ อมาตยกุล, 2560)

อย่างไรก็ตาม ทักษะแหลมคมในการใช้ภาษาและการเล่าเรื่องคอยผลักดันให้ตัวเธอพัฒนางานเขียนออกไปสู่สายวรรณกรรม ผลงานรวมเรื่องสั้นแนวตีสโทเปีย “สิงโตนอกคอก” ได้รับรางวัลซีไรต์ประจำปี พ.ศ. 2560 เธอมองว่า บางเรื่องราวต้องอาศัยการเล่าในน้ำเสียงของวรรณกรรม แต่การฟังพารายได้จากงานเขียนประเภทวรรณกรรมอย่างเดียวนั้นทำได้ยาก เธอยังคงต้องเขียนทั้งงานขายและงานวรรณกรรมร่วมกัน

“ตอนนี้อยู่ด้วยค่าตัวฉบับอย่างเดียวนะ เราอยู่เชียงราย ค่าครองชีพสูงมาก และเราก็ไม่ใช่คนใช้เงินเยอะ ก็พออยู่ได้ แต่ก็ต้องออกหนังสือตลอด...ตลอดจริงๆ งานขายช่วยเราเลยนะ เพราะวรรณกรรมพิมพ์น้อย แต่ที่ยังเขียนวรรณกรรม เพราะบางเรื่องต้องเล่าในน้ำเสียงของวรรณกรรม แต่บางเรื่องมันต้องเล่าในน้ำเสียงของวายเอาตรงๆ เราโคตรจะเป็นสาววายนะ เพราะฉะนั้นเราไม่ได้มาเขียนวายนะ เพราะมันแมสส์หรือมันทำงานได้ มันอยู่ในสายเลือด แต่งานวรรณกรรม บางครั้งมันเรียกร้องให้เราเขียน” (สัมภาษณ์โดย ญัฐกานต์ อมาตยกุล, 2560)

ทั้งนี้ เธอมีได้มุ่งสร้างนวัตกรรมการเขียนจากคุณลักษณะของ Web 2.0 และส่วนตัวเธอมองว่า นิยายที่เขียนแล้วนำขึ้นเว็บไซต์ก็คือนิยายที่ผู้อ่านจะได้อ่านต่อไปในเล่ม จะมีกรณียกเว้นอยู่บ้าง ถ้าสำนักพิมพ์ขอให้เขียนเพิ่มตอนพิเศษให้แตกต่างไปจากเวอร์ชันออนไลน์

“เพราะจุดหมายของลี้คิดว่าสุดท้ายเราจะส่งงานให้สำนักพิมพ์ แล้วมันก็จะออกมาเป็นเล่ม เพราะมันจะอยู่ในเน็ตหรือเล่ม ลี้เขียนแบบเดียวกัน หรือบางที่เราลง (นิยายออนไลน์) จนจะจบแล้ว สำนักพิมพ์จะบอกว่าคนอ่านอ่านจะจบแล้วนะ เขียนตอนพิเศษให้หน่อยนะ เวลาเป็นเล่มก็จะใส่ตอนพิเศษลงไป” (ร. เรื่องในมหาสมุทร, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

## มาภา

นิตานารถ อุดมเศรษฐ์ เจ้าของนามปากกา “มาภา” เริ่มเขียนนิยายออนไลน์ราวพ.ศ. 2555 จากคำชักชวนของเพื่อนร่วมงานที่ให้แรงจูงใจกับเธอว่า การเขียนนิยายออนไลน์ช่วยพาตัวเองออกจากภาวะความเครียดได้ แต่ด้วยบุคลิกนิสัยส่วนตัวที่เป็นคนอ่อนไหว ใคร่ครวญอารมณ์ความรู้สึกอย่างละเอียดลออ ทำให้งานเขียนชิ้นแรกก็แสดงลีลาการเขียนเป็นเอกลักษณ์ แม้แรกเริ่มเดิมที เธอตั้งใจจะเขียนนิยายเรื่องแรกเพื่อส่งประกวดรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด เมื่อไม่สามารถส่งผลงานทันเวลา จึงนำผลงานชิ้นเผยแพร่ทางชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี

งานเขียนแนวไพรีชนิยายเรื่อง “แรกแสงรัก” หรือ “Love at First Light” เป็นการเล่าเรื่องตามสูตรของนิยายรัก ที่มาภาได้แรงบันดาลใจจากละครหลายเรื่องที่เธอชื่นชอบ เธอออกตัวว่าเพิ่งเริ่มอ่านนิยายรักก็ตอนที่เริ่มเขียนนิยาย เธอชื่นชอบผลงานของปิยะพร ศักดิ์เกษม โดยเธอเชื่อมโยงให้เห็นว่า ตัวละครของปิยะพรสะท้อนออกมาเป็นสี เหมือนดั่งที่เธอเห็นตัวละครของเธอ แม้งานเขียนชิ้นแรกจะแสดงความไม่ชำนาญในองค์ประกอบอย่างโครงเรื่อง ลำดับเหตุการณ์ และการตีแผ่มิติความเป็นมนุษย์บางประการ แต่ก็ยังแสดงออกให้ผู้อ่านเห็นว่า เธอมีแนวทางการเขียนเป็นลายเซ็นของเธอเอง กล่าวคือ เธอใช้ภาษาเพื่อสื่อสารให้ผู้อ่านสัมผัสถึงอารมณ์รักทั้งหวานละมุน เปราะบาง และชื่นชม

ในช่วงแรก มาภาส่งผลงานนิยายออนไลน์ที่เขียนเสร็จให้สำนักพิมพ์พิจารณา และพบว่า กว่าจะได้รับการตอบรับการตีพิมพ์ใช้เวลาร่วมปี ทว่าเมื่อผลงานเรื่องแรกได้รับการตีพิมพ์ ผลงานอีก 4

เรื่องต่อมาก็ได้รับการตีพิมพ์ในเวลาไล่เลี่ยกัน ทั้งนี้ นิยายรักของมาภาสร้าง กระแสใหม่ให้กับผู้อ่าน นิยายออนไลน์ในช่วงเวลานั้น

“เขียนปีแรกคือเขียนแรกแสงรักจบก็ส่งไปที่สำนักพิมพ์แรกที่รู้จักคือพิมพ์คำของสถาพร จริงๆ ก็มีอยากส่งสำนักพิมพ์อื่น แต่เห็นว่าผลงาน (ของสำนักพิมพ์เหล่านั้น) เป็นของนักเขียนรุ่นใหญ่ที่มีชื่ออยู่แล้ว ก็เลยไม่กล้าส่ง แล้วผลตอนส่งเรื่องแรกแสงรักไปอะ เค้าบอกว่าจะพิจารณาภายใน 3 เดือน พอ 3 เดือนปั๊บ เราก็ส่งอีเมลไปถามว่า ผลเป็นยังไงบ้างคะ เค้าก็เงียบไม่ตอบ ก็รอจน 6 เดือน ก็โอเคไม่ติดต่อแล้ว คิดว่าไม่ผ่านแล้วแหละ ก็ปล่อยไปจนตอนเขียนที่ 2 ก็มีสำนักพิมพ์หนึ่งมาติดต่อ แล้วเค้าก็บอกว่าสนใจนะ แต่ว่าเค้าจะรบกวนให้เพิ่มฉากเลิฟซีนได้มั้ย เพราะมันเป็นลักษณะของสำนักพิมพ์เค้า แต่เราก็บอกเค้าไปว่าเขียนไม่เป็นค่ะ อาย แล้วก็จบไป แต่พอเขียนเรื่องที่ 3 จบ มีกองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์อรุณมาติดต่อว่าสนใจเรื่องนี้ค่ะ เราก็แบบอรุณ นายอินทร์ อมรินทร์ที่แบบสูงๆ อะไรนั่นอะนะ พอเค้าพิจารณาแค่ 4-5 วันก็ตอบกลับมาว่าผ่านนะคะ แต่ว่ามีปรับแก้นิดนึง แต่ก็ต้องรอคิว พอเรารู้สึกว่ามันรอด ก็เป็นช่วงที่ทำงานไปด้วย พอเขียนเรื่องที่ 4 เรื่องที่ 5 ตอนนั้นพอเขียนเรื่องที่ 5 เป็นเรื่องที่ขึ้นท็อปอันดับ 1 ในเด็กดี (เก็บรัก) เราก็ไม่มีเพจอะไรมาก่อน คนก็ลั่งไหลเข้ามาจากตอนแรก คือกลายเป็นเค้าเคยพูดว่า กลายเป็นตัวเปลี่ยนโทน กระแสนิยายออนไลน์ในเวลานั้นเลย เพราะจะมีแต่นิยายชวนฝัน อะไรมากๆ แต่ของเรามันมีมิติ มีเรื่องครอบครัว มีแง่คิด ที่มันไม่ได้แทรกแบบยัดเข้าไปในคำพูดตัวละคร” (มาภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

จุดเปลี่ยนนี้ ผู้วิจัยมองว่า นิยายรักเริ่มแตกแขนงออกไปจากความเป็นนิยายรักหวานแหววที่ดาษดื่น เพราะนิยายรักในแบบของมาภา แฝงไว้ด้วยอารมณ์รักที่หลากหลาย เธอสร้างโลกของเรื่องราวให้ตราตรึงอยู่ในใจผู้อ่านได้ ทั้งที่ผลงานเหล่านั้นนำขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์ อันเป็นพื้นที่สาธารณะที่นักวิชาการด้านวรรณกรรมในสังคมไทยเคยมองว่าเป็นพื้นที่ของผลงานไร้คุณภาพ และอีกประเด็นที่น่าสนใจคือ เธอบรรจงสร้างเรื่องราวให้เข้ากับแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์อย่างตั้งใจ เพราะเธอมองเห็นความแตกต่างของผลงานที่นำขึ้นเผยแพร่ออนไลน์ และเผยแพร่บนหนังสือเล่มอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ลักษณะการเขียนแบบออนไลน์ทำให้ผลงานของเธอสดใหม่ แต่ยังมีข้อผิดพลาด ทว่าเธอใช้คุณลักษณะปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน เพื่อขอความร่วมมือจากผู้อ่านให้ช่วยกันพิสูจน์อักษร และช่วยข้ามไปอ่านฉบับปรับปรุง

“ก็ด้วยความที่เราไม่มีทักษะอะไรเลย มันก็ค้นอย่างเดียวเลย มันก็จะลงทุกอย่างที่มันอยู่ในหัวเรา แบบเอาออกไปก่อน พอจนจบเรื่องปั๊บ แล้วพออ่านอีกที คือถ้าเป็นนิยายออนไลน์ในความรู้สึกคือ ถ้าคนอ่าน เค้าอ่านแค่วันละ 5 หน้า เอสี่ เนี่ย เค้าจะจำความรู้สึกของการอ่านเมื่อวานแล้วมาอ่านต่อวันนี้ เค้าจะจำไม่ได้แล้วแหละว่าเนื้อเรื่องมันจะวนขนาดไหน นอกจากว่ามันจะวนมากๆ จริงๆ ฉะนั้น curve ของการเขียนนิยายออนไลน์แบบเขียนไปด้วยลงไปด้วย มันจะเป็น.. มันจะมีจังหวะเดียวเลยคะ จัดให้ปังๆๆ อย่างเดียวเลย เพราะเราต้องการให้คนมาตามเรื่อยๆ แต่ว่าถ้ามันเป็นนิยายเล่มแล้วเนี่ย มันจะปังๆๆ อย่างนั้นไม่ได้ มันจะเบื่อ มันต้องมีจังหวะมันต้องมีทั้งเบา ทั้งผ่อน พออย่างนั้นปั๊บ เราก็จะบอกคนอ่านว่า เวลาเราลงออนไลน์เนี่ย คือถ้าเราเขียนอะไรผิดช่วยแก้คำผิดให้เราด้วย เพราะว่าโอเค หนึ่ง เรามีปัญหาเรื่องสายตา (เป็นโรคจอประสาทตาเสื่อม) สอง เวลาเราเขียนเรามองไม่เห็นเองหรอก เราจะอ่านผ่าน เพราะมันเป็นคำที่เราผ่านไปถ้ามันมีตัว (อักษร) ตก (หล่น) อะไรอย่างเนี่ยคะ เราก็จะบอกว่ามันเป็นกราฟท์แรกนะ มันไม่ได้จะเป็นแบบนี้ในเล่ม”

“(ในการเขียนแบบ real time) ส่วนตัวจะต้องมีพล็อตคือ ต้น กลาง ปลาย ตอนแรกต้องมีคาแรกเตอร์ตัวละครเลย คาแรกเตอร์ต้องชัดระดับนึง แต่ด้วยความที่เราค้นอะนะ คือไม่พล็อตละเอียด แต่ในพล็อตของเราอย่างน้อยจะปักหมุดไว้เลยว่าเดี๋ยวมันจะต้องเกิดแบบนี้ๆ ต้องพูดแบบนี้ มีเหตุแบบนี้ แต่ว่าเหตุสามารถเปลี่ยนได้ในเวลาที่เรเขียน สมมุติว่าตัวละครจะต้องพูดเรื่องนี้กัน จะไม่ fix ว่าต้องพูดที่ไหนอย่างถ้าเมื่อวานเราไปร้านกาแฟมาสนุกดี เราก็อาจจะเขียนให้เค้าคุยกันในร้านกาแฟ เคยมีแม้กระทั่งแบบเขียนไปแล้วด้วยนะ แล้วแบบไม่ใช่ ผิดจังหวะ พอมาทวนแล้วแบบจะต้องเป็นอย่างนี้ก่อนป่าว ก่อนจะฮุก แล้วก็เลยลบ เราก็บอกคนอ่านว่าทุกคนคะ undo ค่ะ ลบไปก่อนนะคะ” (มาภา, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

มาภาได้แรงบันดาลใจในการเขียนนิยายมาจากเรื่องราวความรักความสัมพันธ์ของผู้คนรอบๆ ตัวเธอ บวกกับความชอบสังเกตอารมณ์ความรู้สึกและวิถีคิดของผู้คน เมื่อผสานกับพื้นฐานของผู้ที่ร่ำเรียนมาทางศิลปะตะวันตก มีพ่อเป็นครูสอนศิลปะ และตัวเธอก็มีโอกาสเก็บเกี่ยวประสบการณ์จริงจากการที่ได้ไปศึกษาร่ำเรียนและใช้ชีวิตในประเทศแถบยุโรปและสหรัฐอเมริกา ทำให้นิยายรักของเธอมีทั้งความสมจริงของเรื่องรักร่วมสมัยปนกับความเป็นไปรษณีย์ ทั้งยังโดดเด่นด้วยการพรรณนาฉาก

ในต่างประเทศได้อย่างสิ้นไหลนำพาให้ผู้อ่านจินตนาการตามรายละเอียดของสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม รวมถึงดนตรีและนาฏยกรรมทางฝั่งตะวันตกอย่างเปลิดเปลลิน ทั้งนี้ อิทธิพลทางศิลปะ ส่งผลต่อวิธีการเขียนนิยายของเธอเองด้วย

“สำหรับอิมวิธีการคลุมโตนคือเพลง อิมจะต้องหาเพลงประจำเรื่องให้ได้ก่อน แล้วก็ สมมุติว่าจะเริ่มเขียนแต่ละตอน เราจะฟังเพลงนี้เพื่อที่จะจูนเรา เวลาเขียนก็ต้องเป็น เวลาที่พร้อมเท่านั้น ไม่ใช่ว่าแบบบังคับต้องเขียนๆ แล้วจะเขียนออก พอจะเขียน ก็ จะฟังเพลง พอฟังเพลงปั๊บ ก็อ่านบทก่อนหน้านั้นก่อน แล้วก็โอเคจะเขียนต่อ”  
(มาภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

#### รวมแพง

จันทร์ยวีร์ สมปรีดา เจ้าของนามปากกา “รวมแพง” เริ่มต้นเขียนนิยายออนไลน์จากคำ ชักชวนของรุ่นน้องที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน ทว่าเธอมิได้เติบโตขึ้นมากับบริบทของการอ่านนิยาย ออนไลน์ เธอชอบอ่านนิยายที่เป็นหนังสือเล่มของนักเขียนรุ่นเก่าอย่าง โบตัน โสภาค สุวรรณ ทมยันตี ฯลฯ ที่หายืมได้จากห้องสมุดของโรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช ที่จังหวัดนครศรีธรรมราชอันเป็นบ้าน เกิด นอกจากความรักชอบในการอ่านหนังสือนวนิยายเป็นทุนเดิม เธอยังมีนิสัยส่วนตัวที่ชอบ จินตนาการ และนึกคิดเชื่อมโยงอะไรต่อมิอะไรให้ผุดผ่องออกไปจากที่เป็นอยู่ ทำให้นิยายที่เธอเขียน สร้างประสบการณ์แปลกใหม่ และความสนุกสนานให้กับผู้อ่าน ทว่ารวมแพงให้ความสำคัญกับ ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน ด้วยเหตุนี้ เธอจึงมีวิธีการเขียนนิยายที่ค่อนข้างยืดหยุ่น และพร้อมจะปรับแนวทางการดำเนินเรื่อง เพื่อปกป้องตัวเองจากข้อกล่าวหาเรื่องการลอกเลียนแบบ

“มีแต่ (คนอ่าน) ดิงว่ามันเหมือนเรื่องโน้นเรื่องนี้ ซึ่งมันเป็นเรื่องของความบังเอิญทำให้เราต้องไปหาเรื่องนั้นมาอ่าน แล้วต้องทำให้เรานะเปลี่ยนพล็อตของตัวเองไปก็มี เพื่อที่จะตัดปัญหาในเรื่องที่ว่าอาจจะเกิดข้อครหาว่าเราไปลอกเค้าริเปล่า เพราะบางทีเราก้ไม่ได้อ่านหนังสือทั้งหมดที่มีในโลกนี้ (หัวเราะ) มันก็เลยต้องพยายามเซฟตัวเอง ถ้าอันไหนที่แก้ไขได้ก็แก้ไขเลย เหมือนถ้าปรับเปลี่ยนพล็อตอะไรได้ให้มันไม่ตรงกับคนอื่น เราก้แก้ไขเลย แต่ถ้าอันไหนที่เราทำไปแล้วเนี่ย แล้วเรารู้ทีหลังว่าเหมือนคนโน้นเหมือนคนนี้ มันก็ช่วยอะไรไม่ได้ละ เอาแค่ความบริสุทธิ์ใจของเราเป็นที่ตั้งอย่างเนี่ยค่ะ”

“คือการเปลี่ยนพล็อตสำหรับพี่มันง่ายนะ สำหรับคนอื่นพี่ไม่รู้ แต่ของพี่จะง่าย เพราะพี่สามารถคิดฉากออกไปได้หลากหลายทาง พี่จะไม่ค่อยตันอะไรง่าย อาจจะ เป็นเพราะพี่อ่านมาเยอะ หรืออาจจะ เป็นเพราะพี่ชอบฝัน ชอบจินตนาการ มันทำให้ เรามีหนทางที่ฉีกออกไปได้เยอะแยะมากมาย ฉีกพล็อตฉีกอะไรอย่างเนี่ยค่ะ ให้ต่าง จากคนอื่น” (รวมแพง, สัมภาษณ์, 7 เมษายน 2562)

รวมแพงมีผลงานสร้างชื่อเสียงและติดอันดับหนังสือขายดีจากงานเขียนแนวที่เธอถนัดคือ romantic comedy อย่าง ดาวเกี้ยวเดือน พรายพยากรณ์ คีตโลกา เรือนพะยอม บุพเพสันนิวาส ฯลฯ ทั้งนี้จุดเด่นอยู่ที่ความตลกปนแฟนตาซีอันเป็นแนวทางที่ถนัด อย่างไรก็ตาม ด้วยความที่รวมแพง ศึกษาเล่าเรียนมาทางด้านประวัติศาสตร์ ทำให้เธอมีวิธีการแทรกแง่มุมทางประวัติศาสตร์เพื่อบอกเล่า บันเทิงคดีที่เธอเขียนได้อย่างมีสีสัน และกระตุ้นให้ผู้อ่านฉุกคิดด้วยตัวเอง

“ถ้าเป็นเรื่องที่มีความจริง ถ้าเป็นเรื่องที่มีประวัติศาสตร์แทรกเข้ามา ต้องทำแบบนั้น (เล่าให้มีความคลุมเครือ) เพราะมันไม่สามารถที่จะรู้ได้เลยว่าประวัติศาสตร์จริงๆ มันเป็นอย่างนี้ แม้จะมีบันทึกอะไรไว้ แต่บางทีบันทึกมันก็ไม่ใช่เรื่องจริงที่อยู่ ณ ตอน นั้นเหมือนกัน มันก็จะมีเรื่องแต่ง เรื่องอวย เรื่องที่มีอคติของคนเขียน หลักฐานทาง ประวัติศาสตร์เล่มนั้นอยู่ด้วยเหมือนกัน เพราะฉะนั้น เวลาเราจะเขียนอะไรที่มันอิง คนจริงๆ เนี่ย เราก็ต้องคิดว่าเค้าคือคนจริงๆ ซึ่งก็คือคนทั่วไปทุกๆ คน ไม่มีใคร อยากรู้เป็นคนชั่ว มันก็ต้องมีเหตุผลของการกระทำเข้ามา และใช้หลักฐานทาง ประวัติศาสตร์ที่บ่งบอกไว้ในแต่ละเล่มมาแทรกๆ ไว้เพื่อไม่ให้มองเป็นด้านเดียว ให้ มองเป็นหลายด้าน แล้วให้คนอ่านเค้าคิดเอาเองว่า คนนี้เป็นแบบไหน แต่ว่าก็จะ ดำเนินตามเส้นพล็อตที่เราวางไว้ ประมาณนี้ค่ะ” (รวมแพง, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

ขณะเดียวกัน รวมแพงถนัดที่จะเขียนคาแรกเตอร์นางเอกให้มีบุคลิกลักษณะนิสัยบางอย่าง คล้ายกับตัวตนของเธอเอง จนกล่าวได้ว่าคาแรกเตอร์ของนางเอกเป็นลายเซ็นหนึ่งของนิยายที่เธอ เขียนไปแล้ว

“คนอ่านจะไม่ค่อยมายุ่งกับคาแรกเตอร์ตัวละครของพี่สักเท่าไร แต่ก็มีเหมือนกันที่ จะบ่นว่านางเอกคาแรกเตอร์คล้ายๆ กันหมด ก็เคยมีความพยายามที่จะปรับเปลี่ยน แต่ว่าพอเราปรับแล้วอะ เราเขียนไม่ออก คือเราเอาตัวเองเป็นที่ตั้ง เอาความคิด ความอ่านของเราเป็นที่ตั้งทำให้นางเอกแต่ละเรื่องมีความเป็นเราอยู่ และทำให้คน

อ่านรู้สึกได้ ว่าเออนางเอกคล้ายๆ กันหมด เปลี่ยนกิจกรรมที่ทำ เปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนอาชีพอะไรอย่างเนี่ยค่ะ คือมีความเป็นเราอยู่สูง ซึ่งเคยคิดจะปรับเปลี่ยนเหมือนกันนะคะ ทำไปแล้วด้วย แต่มันทำออกมาไม่ดี มันลึ้นางเอกที่มีความเป็นเราไม่ได้ ทั้งคนอ่านเองเค้าก็รู้ เพราะฉะนั้นพอมางานหลังๆ เราก็เลย เอาตัวเออนี้แหละเป็นสำคัญ เพราะว่าไม่อย่างนั้นเราก็จะเขียนไม่จบ หรือเขียนแล้วไม่ต่อเนื่อง ไม่สนุก ถ้าคุณเขียนไม่สนุก แล้วคนอ่านจะสนุกได้ยังไง” (รอมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

ด้วยเหตุนี้ นางเอกในนิยายจึงเป็นบุคคลที่เสมือนมีชีวิตอยู่จริง ความเป็นบุคคลธรรมดาที่ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงตัวเองเข้าไปในเรื่องราวด้วยได้อย่างไม่ขัดเขิน รอมแพงสร้างนางเอกให้เป็นผู้หญิงมีอารมณ์ขัน ฉลาดมีไหวพริบ มิได้เป็นผู้หญิงแบบนิยายรุ่นเก่าที่อ่อนหวาน ไร้เดียงสา เก็บปาก เก็บคำ อดทนต่อการกระทำจากผู้คนและสังคมรอบข้าง นางเอกของรอมแพงมีความกล้าที่จะเรียกร้องต่อความไม่ยุติธรรม และนางเอกของเธอเองมิได้เป็นตัวแทนของผู้หญิงสมบูรณ์แบบ กล่าวได้ว่านิยายของรอมแพงยังแฝงไว้ด้วยความสมจริงและความร่วมสมัยเข้ากับแฟนตาซีปโนแมนติกครบทุกรส แต่ก็ยังเป็นที่ถูกใจเฉพาะกับคนอ่านที่มีจริตเดียวกัน

“ใครๆ ก็ว่าอย่างนั้น ว่านางเอกของเราส่วนใหญ่จะแปลกๆ จะแบบประหลาดๆ เพี้ยนๆ หน่อย มันก็เลยอาจจะกลายเป็นเอกลักษณ์ของเราไปแล้ว ซึ่งถ้าคนชอบก็คือชอบเลย ถ้าไม่ชอบก็คือติอยู่นั่นแหละ ว่าเหมือนคาแรกเตอร์เหมือนๆ กัน เค้าก็คงจะต้องเลือกอ่านค่ะ ว่าเอาเค้าอยากจะอ่านงานเราต่อ หรือเค้าจะไปอ่านงานของคนอื่น เพราะว่าบางทีเค้าอาจจะเบื่อก็ได้” (รอมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

อย่างไรก็ตาม แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ส่งผลกับวิธีการเขียนนิยาย โดยในช่วงแรกๆ งานเขียนของเธอจะมีความสดใหม่อยู่มาก เพราะเป็นการเขียนไปโพสต์ไป หลังจาก 4 ปีผ่านไป เธอวางแผนการเขียนนิยายอย่างเป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น พร้อมกันนั้น เธอเริ่มค่อยๆ หันหลังให้กับการเขียนนิยายออนไลน์ เพราะพบว่าพฤติกรรมของผู้อ่านเปลี่ยนไปจากยุคแรกที่ผู้ใช้งานมีสามัญสำนึกมากกว่าที่เป็นอยู่

“ถ้าแรกๆ จะเขียนไปโพสต์ไป ตอนที่เราเป็นนักเขียนนิยายแรกๆ เลย เราไม่มีพล็อต เราไม่มีอะไร เราแค่คิดว่าเราอยากจะเขียนเรื่องราวในทำนองนี้ แล้วเราก็เขียนลงไปเลย ลงไปในพิมพ์ลงไปในโปรแกรมเวิร์ดก่อน เสร็จแล้วก็แปะเป็นวันต่อวันเลย ก็คือจะเขียนเยอะมากในช่วงแรกๆ พอช่วงหลังๆ พอทำมาได้สัก 3 ปี 4 ปี มันก็จะเริ่ม

เปลี่ยนละ คือเริ่มมีพล็อตเรื่อง เขียนไว้คร่าวๆ ว่าตั้งแต่ต้นจนจบว่าจะเป็นแบบไหน แล้วก็มีคาแรกเตอร์ตัวละคร คือมีอะไรเพิ่มมากขึ้น แล้วก็แบ่งบทแต่ละบท ว่าเราต้องการจะพูดถึงเรื่องอะไรเพิ่มขึ้น จะ (วางแผน) เพิ่มขึ้นจาก 3 - 4 ปีแรกที่เราเขียน นิยายออนไลน์นะคะ เราจะไม่รู้เลยว่าเราจะเขียนจบภายในกี่หน้า แรกๆ นะคะ พอหลายๆ เริ่มคุมได้กะเกณฑ์ได้ว่า เรื่องนี้จะเขียนสัก 20 ตอน 16 ตอน แต่แรกๆ นี่คือไม่มีกฎเกณฑ์อะไรทั้งสิ้น อยากรู้อยากเขียนอะไรก็พิมพ์ไปเลย”

“ตอนนี้ไม่เขียนโพสต์ออนไลน์อีกเลย เพราะว่าพอเวลาผ่านไป พฤติกรรมคนอ่านมันก็เปลี่ยน เราก็รู้สึกถ้าเราพิมพ์ตอนนี้ เค้าก็ก๊อปเอาไปโพสต์อะไรก็ได้ แล้วมันก็จะแบบเหมือนเราโดนเอาเปรียบ ตอนนี้ก็เลยกลายเป็นว่า อาจจะโพสต์แค่ 7 - 8 ตอน แต่ไม่จบ หรือไม่ก็โพสต์ไปลบไป คือไม่ให้อ่านที่ประสงค์ร้ายเค้าเตรียมตัวได้ทันว่าจะต้องรีบก๊อป จะต้องรีบถ่าย มันก็เปลี่ยนไป จนถึงตอนนี้แทบจะไม่ได้โพสต์ลง อินเทอร์เน็ตเลย.. เราคิดแค่ว่าเราอยากจะโชว์ว่าเราเขียนงานเรื่องนี้นะ สนุกนะมากกว่า แต่จะหยุดโพสต์หรือไม่หยุดโพสต์มันขึ้นอยู่กับพฤติกรรมนักอ่าน เช่น ขอ ก๊อปไปอ่าน ขอ ก๊อปไปโพสต์ แล้วก็ถ่ายเอกสาร หรือไม่ก็ขอ ปริ้นท์ออกมาอ่าน ได้มัย เราารู้สึกว่ามันไม่ใช่ เราก็เลย งั้นก็ไม่ต้องโพสต์เลย หรือไม่ก็โพสต์แค่น้อยๆ เพื่อโชว์ว่าเรากำลังเขียนเรื่องนี้อยู่ แล้วก็ไว้เป็นหลักฐานว่า เราเขียนเรื่องนี้ก่อนคนอื่นนะ ถ้าเกิดมีใครอะไรมาซ้ำเนี่ย ก็จะได้ดูวันที่ที่เราโพสต์ไปตั้งแต่แรกเริ่ม เพื่อกันข้อครหาที่เราจะโดนด้วย ยุคสมัยนี้มันต้องระวังทุกอย่าง”

“เหมือนกับว่าคนอ่าน (ยุคแรก) เค้าก็เป็นในระดับมีสามัญสำนึก คือไม่ใช่ยุคสมัยนี้ที่ไม่ว่าจะเด็กอายุแค่ไหน มีวุฒิภาวะหรือว่าความคิดอ่านแค่ไหนก็สามารถที่จะเข้าถึง อินเทอร์เน็ตได้ คือเข้าถึงได้ง่ายมาก แล้วเค้าไม่มีวิจารณญาณในการที่จะคิดว่าสิ่งที่เค้าทำมันผิดหรือถูก เค้าก็ทำไปแล้วมาขอโทษทีหลัง คือเกิดความเสียหายกับเราไป แล้ว มันก็ไม่ใช่ ไม่ได้ อย่างเนี่ยคะ ก็คือต้องระวัง” (รวมแพง, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

## ภาพิมล / พิมลภา

แพทชาย จิรคงพิพัฒน์ (แพรว) เจ้าของนามปากกา “ภาพิมล” และ “พิมลภา” กับนามปากกาพิเศษ “โกลาบ จัน” เมื่อครั้งที่เธอเขียน “ใต้ฝุ่น” และได้รับรางวัล ARC Award ประจำปีพ.ศ. 2560 แพรวเริ่มเขียนนิยายด้วยความมุ่งมั่นที่จะเป็นนักเขียนนิยายมืออาชีพ จึงนำผลงานนิยายขึ้นเผยแพร่



บนโลกออนไลน์มารวมเล่มเพื่อนำเสนอกับสำนักพิมพ์ เธอมองว่า แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ เป็นพื้นที่ของการโปรโมตนิยาย และสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน แต่ในแง่ของการสร้างรายได้ เธอมองว่าการผลิตนิยายออกมาเป็นรูปเล่มเพื่อจัดจำหน่ายยกเว้นตีความเป็นนักเขียนมีอาชีพได้มากกว่า

“ตอนนั้น (ราวพ.ศ. 2551) ไม่ได้คิดว่าช่องทางออนไลน์จะสร้างรายได้ นะคะ เหมือนเป็นช่องทางเผยแพร่ผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากกว่า แพรวมุ่งมั่นจะส่งสำนักพิมพ์” (ภาพิมล/พิมลภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

ทว่าเป็นเวลา 4 – 5 ปีกว่าผลงานที่เธอเขียนจะได้รับการตอบรับการตีพิมพ์จากสำนักพิมพ์ โดยระหว่างนั้น เธอทยอยนำผลงานที่เขียนขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์พันทิปกับเด็กดี มีผู้อ่านช่วยวิจารณ์งานเขียนและให้ข้อเสนอแนะ แต่แพรรมีลักษณะการทำงานแบบนักเขียนรุ่นก่อน คือเขียนทิ้งเรื่องจบก่อนแล้วจึงโพสต์ สำหรับแพรแล้ว เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่เข้ามาอำนวยความสะดวกในการเขียนและการอ่านนิยายออนไลน์ เนื่องจากเธอป่วยด้วยโรคกล้ามเนื้ออ่อนแรง ทำให้เธอต้องหยุดเรียนหนังสือตั้งแต่ศึกษาจบมัธยมศึกษาตอนต้น และใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับรถเข็นและเครื่องช่วยหายใจที่บ้าน

แพรเขียนนิยายรักแบบมุ่งเน้นสร้างความสมจริง และสร้างตัวละครอย่างเอาใจใส่ ตัวละครที่เธอบรรจงสร้างขึ้นยังเป็นที่มาของสายสัมพันธ์ระหว่างเธอกับผู้อ่าน ทั้งยังนำไปสู่การเพิ่มตอนพิเศษหรือลูกเล่นอย่างเสียงเพลงเพื่อเป็นการขอบคุณผู้อ่าน

“อย่างน้ำค้างเป็อนลีนี้ แพรซึ่งที่คนติดตามผ่านเรื่องหนักๆ มาด้วยกัน เลยอยากตอบแทนเขาอะ บวกกับมีเวลาด้วย ก็เลยเขียน (ตอนพิเศษ) แพรรู้สึกว่าเขาเหนียวมาด้วยกัน เลยอยากคืนความสุขให้คุ่มค่าที่ฝ่าฟันอะคะ รวมถึงตัวละครที่ถูกกระทำด้วย”

“ตอนแรกที่อัป (นิยายเรื่อง “น้ำค้างเป็อนลี”) ไม่ได้ใส่เพลงคะ แต่เหมือนพอพูดคุยกับคนอ่านเรื่อยๆ ก็แลกเปลี่ยนอะไรกัน แพรอะไรที่เกี่ยวข้องกันนะคะ บางคนก็แชร์เพลงที่เขานึกถึงนิยายเรา” (ภาพิมล/พิมลภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

แม้ร่างกายของแพรจะไม่ได้ทะยานเข้าไปในโลกกว้าง แต่ตัวอักษรของเธอสามารถสร้างภาพให้บรรเจิดในใจของผู้อ่าน เธอถนัดที่จะเล่าเรื่องรักตามสูตร แต่แฝงด้วยอารมณ์ร่วมสมัย ส่วนตัวเธอ มองว่า แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ไม่มีผลกับการเล่าเรื่องของนิยายที่เธอเขียน ทว่าสิ่งที่เปลี่ยนไปคือ

ยุคสมัย และการดำเนินเรื่องให้เข้ากับความเร็วของยุคสมัย (Mandler, 1991, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 71)

“แพรวว่าไม่เกี่ยวกับช่องทางเผยแพร่ แต่เป็นเรื่องของยุคสมัยมากกว่าค่ะ นิยายสมัยนี้ก็สะท้อนคัมภีร์แสงหรือ lifestyle ยุคนี้ เช่นการดำเนินเรื่องไวขึ้น เพราะเราอยู่ในยุคที่คนตัดสินใจให้ความสนใจอะไรในเวลาสั้นๆ ก็อาจต้องดึงความสนใจของคนอ่านให้ได้ตั้งแต่ต้นเรื่อง ต่างจากนิยายสมัยก่อนจะเล่าความยาวๆ” (ภาพิมล/พิมลภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

## เอื้องอลิน

จตุรดา พุ่มจันทร์ เจ้าของนามปากกา “เอื้องอลิน” คร่ำหวอดอยู่ในแวดวงนิยายออนไลน์ ตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม กล่าวคือขณะนั้นนิยายแฟนตาซี “หวัชโมยแห่งบารามอส” ยังเป็นเพียงบันเทิงคดีรายตอนยอดนิยมอยู่บนเว็บไซต์เด็กดี เธอเริ่มต้นเขียนนิยายออนไลน์เพราะต้องการปลีกตัวออกจากภาวะเครียดในช่วงที่เพื่อนมัธยมปลายด้วยกันกำลังเตรียมตัวสอบเอนทรานซ์ และได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของนักเขียนรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จจากการสร้างสรรค์งานเขียนบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์

“ช่วงมัธยมปลายสัก 15 - 16 ปีก่อน เริ่มอ่านนิยายออนไลน์ เพราะว่าไปเจอผลงานนิยายแฟนตาซีของพี่นักเขียนคนไทยที่ชอบเลยตามเข้าไปอ่านในเว็บ จากนั้นก็คิดว่าน่าจะลองเขียนเรื่องที่ตัวเองอยากเขียนบ้างนะ ก็เลยเขียนแล้วก็ลองเอาลงเว็บ ในช่วงแรกที่เขียนเป็นนิยายแฟนตาซีค่ะ ในนามปากกา ‘จตุรดา’ ลงหลักๆ 2 เว็บคือ jj - book สมุดบันทึกฝันของพี่จูน แล้วก็เว็บเด็กดีที่ตอนนั้นยังไม่เรียกเป็นหมวด Writer แต่ยังเป็น Entertain อยู่ ที่เขียนทั้งที่จริงๆ เป็นเด็กเตรียมเอนท์อาจจะเพราะไม่ชอบความเครียดของเพื่อนๆ รอบตัวด้วยค่ะ แบบทุกคนคร่ำเคร่งเตรียมสอบ ไม่ชอบความเครียดเลยเขียนนิยายเสียเลย” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

อย่างไรก็ตาม เธอเติบโตขึ้นมาจากสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการอ่าน จึงได้อ่านงานวรรณกรรมเยาวชนและนวนิยายอันเป็นหนังสือสะสมของญาติผู้ใหญ่ในบ้าน ดังนั้น เอื้องอลินจึงเข้าใจความแตกต่างของผลงานที่นำขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์ และผลงานเขียนในแบบของนิยายเล่ม ทว่าในแง่หลักการทำงานส่วนตัว เธอเขียนและเล่าเรื่องในแบบของเธอเอง

“อย่างหลายๆ เว็บจะมีโนติฟิเคชั่นเตือน คนกดเข้ามาอ่านก็จะมียอดวิวเพิ่ม ทำให้แบ่งการอัปเดตเนื้อหาเป็นช่วงสั้นๆ อาจจะเพียงแค่ว่า 1 หน้าเอสี่ เพื่อเน้นให้มีความเคลื่อนไหวของยอดวิว แต่ในแง่ของการดำเนินเนื้อหา บางทีการแบ่งตอนสั้นมากๆ ก็ต้องเขียนให้มันมีเหตุตื้นตันน่าสนใจในแทบทุกพาร์ทที่อัปเดต พอมาอ่านรวดเดียวยาวๆ สำหรับเรามันไม่สนุกค่ะ ส่วนตัวเองก็แบ่งพาร์ทลงนิยายเหมือนกัน พยายามจะลงให้ได้ทุกวัน บทหนึ่งแบ่งเป็น 2 - 3 ส่วน จากการเขียนไว้ก่อน แล้วค่อยมาเลือกที่จะตัดตรงส่วนไหนมาลงดี ไม่ได้เขียนโดยอิงพื้นฐานจากการเขียนให้สั้นลงเพื่อความเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งบางทีมันก็ไม่ได้จบพาร์ทด้วยเหตุการณ์ที่เป็น cliff - hanging ชวนให้คนติดตามเท่าไรนัก แต่ก็พยายามเลือกแบ่งพาร์ทในส่วนที่เนื้อหาที่น่าสนใจ ชวนให้อ่านต่อ การทำงานของเราก็คือเขียนเหมือนเขียนงานปกติ แค่ว่าตอนจะโพสต์ลงเน็ตก็ต้องเอามานั่งดูอีกทีว่าจะแบ่งพาร์ทยังไง” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

เอื้องอลินมองว่า แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์มีความหมายในแง่ของมิตรภาพ และการเสริมแต่งคุณลักษณะไฮเปอร์เท็กซ์เพื่อยกระดับสุนทรียศาสตร์ของนิยายออนไลน์ อย่างเช่นการใช้บทเพลงเป็นส่วนสำคัญของการเล่าเรื่อง โดยให้บทเพลงบอกแนวคิดหลักของนิยายในแต่ละตอนของเรื่อง “วีรลัพท์”

“วีรลัพท์นี่เพลงแจ๊ซมีส่วนหลักตั้งแต่ตอนการเขียนเลย ไม่ใช่แค่ตอนอ่าน คือเรานั่งฟัง jazzradio.com จดชื่อเพลงที่ฟังแล้วชอบเอาไว้ใน googlesheet จากนั้นก็คัดเลือกเพลงแจ๊ซที่ชอบมาเป็นชื่อตอน แล้วเนื้อหาในตอนก็จะสอดคล้องกับเนื้อเพลงนั้น (เหมือนมีเนื้อเพลงเป็นธีม) ตอนเขียนก็ฟังเพลงเดี๋ยวๆ จนกว่าจะเขียนจบ ถือว่าเป็นการคุมมู้ดแอนด์โทนของเรื่อง สำหรับเราจะเปิดเพลงแล้วอ่าน หรือไม่เปิดก็ไม่มีผลค่ะ ยังไงก็ได้ ถ้าเปิดก็น่าจะได้บรรยากาศของในเรื่องเพิ่มขึ้นมานิดหน่อย ที่แทรกเพลงเอาไว้และทำเพลย์ลิสต์ให้คนอ่านเพราะเพลงนั้นมีบางบทบางเพลงมีอิทธิพลกับเนื้อหาโดยตรง ไม่ใช่แค่ยกมาอ้างอิงประกอบแต่อย่างเดียว”

“การที่แนะนำเพลง บอกตรงๆ ว่าเป็น passion ส่วนหนึ่งที่ยากชวนคนอ่านมาฟังเพลงค่ะ (หาเพื่อน) แนวว่าเพลงนี้เพราะน้ำ เพราะจริงๆ มาลองฟังมั๊ย เพลงแจ๊สมันไม่ได้ยาก เพลงหวานๆ นุ่มๆ หรือเพลงที่ร่าเริงก็มี”

“สำหรับเราถ้ายกเพลงขึ้นมาเฉยๆ ก็เหมือนถือปเนื้อเพลงมาแปะอะคะ ก็เหมือนเรานั่งร้านกาแฟแล้วเขาเปิดเพลงอะไรสักอย่างผ่านหูเราไป ไม่ได้ใส่ใจจะจำนัก แต่ถ้าเราสร้างเหตุการณ์ หรือความทรงจำของตัวละครที่มีต่อเพลงนั้น ตัวเพลง / ภาพ ก็มีความหมายมากกว่าสื่อ และกลายเป็นภาพจำหรือเพลงธีมของเรื่อง จากที่คนเห็นเนื้อเพลงยาวๆ แล้วจะปล่อยผ่านไป เพราะดูเหมือนแค่ยกมาเพื่อบอกเนื้อเพลงเฉยๆ ไม่ได้สนใจเข้าไปฟัง ทว่าพอเขาเห็นว่าเพลงมันสำคัญกับเรื่องนะ เขาก็อาจจะรู้สึกอยากลองฟังเพลงขึ้นมาบ้าง มันเพราะยังงั้น เนื้อเพลงทั้งหมดเป็นแบบไหน ทำให้ได้รู้จักเพลงที่คนเขียนฟังแล้วชอบจนต้องเอามาใช้ในนิยาย ถือเป็นการชวนคนอ่านไปฟังเพลงที่ชอบอีกเหมือนกันคะ” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

หลังประสบมรสุมชีวิตในช่วงเวลาหนึ่ง เธอเริ่มกลับมาฟื้นฟูดูแลจิตใจตนเอง และหันเหจากการเขียนงานแนวแฟนตาซีมาเขียนนิยายรัก ความสนใจในมนุษย์ท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมป๊อปในแบบสามัญธรรมดา ทำให้เธอชอบใส่ความร่วมมือและความสมจริงลงไปเป็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง

“อย่าง “วาดด้วยใจลงท้ายที่รัก” จะเสนอเรื่องราวของอาชีพใน Pop culture ที่คนยังไม่ค่อยรู้จักในยุคนี้ อย่างการเป็นนักเขียนการ์ตูน และการใช้ชีวิตในโลกอินเทอร์เน็ตที่มีทั้งมิตรและคนไม่หวังดี ไม่ต่างจากชีวิตจริง “โอ้ใจเอ๋ย” จะเป็นการยั่วล้อขนบนิยายไทยกับประเด็นของการแอบรักคนใกล้ตัว “ดุจเรือนใจ” จะว่าด้วยการ design ที่หมายถึงงานของพระเอกที่ออกแบบเครื่องประดับ นางเอกเป็นสถาปนิก และพูดถึงการที่มนุษย์สามารถเลือกออกแบบชีวิตของตัวเองได้ พูดถึงเรื่องความหลากหลายของมนุษย์ที่สะท้อนผ่านการเป็นบุคคลรอบตัวของตัวเอกอย่างจตุรวัชรที่เราให้เขาเป็นเพชร ซึ่งพอแสงหักเหสะท้อนออกมา ก็จะเป็นสีรุ้ง เหมือนสเปกตรัมของความหลากหลายทางเพศ เชื้อชาติและอื่นๆ พอได้จุดแรกมาแล้วก็ค่อยๆ เติบโตไปว่าเราอยากให้อะไรพล็อตนี้เกิดขึ้นกับตัวละครไหน ใช้ตัวละครที่เคยมีบทบาทในเรื่องก่อนๆ มาแล้วได้มัย ถ้าได้เราจะนำเสนอต่อไปยังงั้น โดยมองตัวละครทุกตัวเป็นมนุษย์คนหนึ่ง การที่เขาจะมีนิสัยแบบนี้ มีแนวคิดแบบนี้ มันต้องมีสภาพแวดล้อม การปลูกฝัง การเรียนรู้ หรือแผลในใจที่เป็นเหตุเป็นผล แล้วก็เป็นประกอบหลายๆ ส่วนเข้าด้วยกันคะ” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

#### 4.3.2 อิทธิพลจาก Web 2.0 ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

อิทธิพลจาก Web 2.0 ส่งผลต่อการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ดังแสดงให้เห็นผ่าน 8 คุณลักษณะ ประกอบด้วย 1) การยืดหยุ่นและการหยิบยืม 2) ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน 3) การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน 4) การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง 5) อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์ 6) การใช้ภาษาแบบบทสนทนา 7) การสอดแทรกมัลติมีเดีย 8) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน

##### 1) การยืดหยุ่นและการหยิบยืม

นักเขียนหยิบยืมสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้วทั้งในแวดวงสิ่งพิมพ์และบนโลกออนไลน์ เพื่อมาดัดแปลงเป็นผลงานของตัวเอง (mashing and modding) (Jones, 2015) บ่งบอกถึงความเป็นสามัญธรรมดาของงานเขียนมากกว่าการแสวงหาความเป็นต้นฉบับ (originality) (Pennington & Waxler, 2018) ยกตัวอย่างเช่นการหยิบยืมโครงเรื่องจากนิยายออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ “บุพเพสันนิวาส” มาเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์ผลงาน “อิธิฐานรักข้ามภพ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

##### โครงเรื่องของ “บุพเพสันนิวาส”

การเสียชีวิตของเกศสุรางค์นำไปสู่การสลับร่างและสลับภพย้อนกลับไปเป็นภรรยาแม่หญิงในสมัยอยุธยา ทว่าเหตุการณ์สลับร่างเต็มไปด้วยความสนุกสนานและน่าประทับใจ เนื่องจากเธอยังคงมีนิสัยใจคอและความรู้สึกนึกคิดแบบเกศสุรางค์ ความเป็นเกศสุรางค์ในร่างของภรรยาแม่หญิงทำให้คู่หมั้นคือพระยาวิสูตรสาครซึ่งครั้งหนึ่งชิงชิงการะเกด กลับกลายเป็นหลงรัก นอกจากนี้ ความรักที่เกิดข้ามภพยังเป็นรักเดียวกับที่เธอประสบในชีวิตจริงกับเพื่อนนักศึกษาด้วยกัน เพราะพระยาวิสูตรสาครกลับชาติมาเกิดเป็นเรื่องฤทธิ์ในภพปัจจุบัน

##### โครงเรื่องของ “อิธิฐานรักข้ามภพ”

การพลัดหลงเข้าไปในสมัยรัชกาลที่ 3 ของตัวละครหลักซึ่งเป็นผู้หญิง 2 คนชื่อ ปรางฉัตร และณจันทร์ พวกเขาได้เข้าไปอาศัยอยู่ในบ้านของพระยาพนาธิราชชกดี ด้วยการโกหกว่าเป็นลูกกำพร้า การใช้ชีวิตข้ามกาลเวลาเต็มไปด้วยเหตุการณ์น่าประทับใจและสนุกสนาน เพราะยังคงบุคลิกและนิสัยใจคอเดิมจากความเป็นคนร่วมสมัยพ.ศ. 2560 ทั้งยังเป็นเหตุให้พวกเขาพบกับชายสูงศักดิ์ในเวลาต่อมาด้วย

ความคล้ายกันของโครงเรื่องอยู่ที่การเดินทางข้ามภพไปสู่อดีตของผู้หญิงที่อาศัยอยู่ในภพปัจจุบัน และระหว่างที่อยู่ในโลกอดีตก็ได้พบกับชายผู้สูงศักดิ์ และสมหวังในรัก นอกจากนี้ตัวละครผู้หญิงยังคงนิสัยใจคอและความรู้สึกนึกคิดแบบคนร่วมสมัย หากแต่ในเรื่อง “อธิษฐานรักข้ามภพ” ให้หญิงสาว 2 คนเป็นตัวละครหลัก ส่วนองค์ประกอบอย่างฉาก ก็เปลี่ยนจากสมัยอยุธยาใน “บุพเพสันนิวาส” เป็นสมัยรัชกาลที่ 3 จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า พื้นที่อินเทอร์เน็ตเอื้ออำนวยให้การหยิบยืมโครงเรื่อง บุคลิกลักษณะบางอย่างของตัวละคร หรือองค์ประกอบการเล่าเรื่องอื่นๆ ได้อย่างอิสระเสรี แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาคือ การเล่าเรื่องตามกระแสทำให้เกิดการกระจุกตัวของนิยายออนไลน์ และความหลากหลายของนิยายออนไลน์ลดลง

## 2) ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน

เมื่อพิจารณาจากจุดเริ่ม นักเขียนเริ่มต้นจากการเป็นผู้อ่านนิยายออนไลน์ และมองเห็นความสำเร็จของนักเขียนนิยายรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จเป็นแบบอย่าง นักเขียนบางคนเข้ามาเขียนนิยายออนไลน์ เพราะพบว่าตัวเองไม่พอใจการเขียนและการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ที่เคยแพร่อยู่ก่อนแล้ว จึงตัดสินใจผันเปลี่ยนจากผู้อ่านมาเป็นผู้เขียน

“เห็น (ตัวอย่างจากแม่) ว่า เธอ แม่อ่านมาตลอดเลย ที่บ้านมีหนังสือของแม่เยอะมาก แล้วก็ไม่เคยรู้มาก่อนว่าตัวเองอาจจะชอบอ่านหนังสือรีเปลา่ จนแบบว่าช่วงนั้นติดเล่นคอม อาจจะแบบติดเกมออนไลน์ แล้วเหมือนบังเอิญว่ามันมีกระทู้จากเว็บไซต์เด็กดี คือตอนนั้นยังไม่รู้จักเว็บเด็กดีเลย พอลองเข้าไปเลยเห็นว่าเว็บนั้นเค้ามีแบบเปิดให้แต่งนิยายได้ ก็เลยเข้าไปอ่านของคนอื่นๆ ที่ก็ไม่รู้ว่าเป็นใครอะคะ เหมือนเค้าก็แต่งของเค้า ก็จำเรื่องของเค้าไม่ได้แล้วนะ คืออ่านผ่านๆ หลายคนแล้ว มันรู้สึกไม่ถูกใจ ก็เลยลองแต่งเองดีกว่า” (Lta\_luktam, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“จุดสนใจแรกก็คือ ไม่มีตัวละครที่อยากอ่านอะคะ หมายถึงว่าตัวละครที่อ่านของคนอื่น มันไม่มีคาแรกเตอร์ที่อยากได้ ไม่มีคาแรกเตอร์ที่ชอบ เนื้อเรื่องที่ชอบ ก็เลยเริ่มมาเขียนนิยายของตัวเอง” (ekulf, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

การผันแปรจากผู้อ่านมาเป็นผู้เขียนนั้นเป็นสิ่งที่กระทำได้อย่างกบฏวิธีการผลิตผลงานบันเทิงคดีในรูปแบบสิ่งพิมพ์ เพราะสำนักพิมพ์มักจะเลือกตีพิมพ์ผลงานของนักเขียนชื่อดังระดับตำนานที่มีชื่อเสียง และผลงานติดตลาดอยู่ก่อนแล้ว (celebrity and brand - name author) และให้พื้นที่กับนักเขียนหน้าใหม่น้อยกว่านักเขียนรุ่นใหญ่เจ้าของผลงานยอดนิยมจนนักเขียนหน้าใหม่แทบจะไม่มี

โอกาสได้แจ้งเกิด (Bold, 2018) อย่างไรก็ตาม นักเขียนหน้าใหม่บนโลกออนไลน์เข้ามาเขียนบันเทิงคดีได้ทั้งที่ตัวเองขาดแคลนต้นทุนด้านการเขียน แตกต่างจากนักเขียนในอดีตที่ได้รับการยกย่องเชิดชูความเป็นนักเขียนอันเกิดจากต้นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) (Bourdieu, 1986; Emminson & Frow, 1998, as cited in Bold, 2018) โดยพวกเขาเรียนถูกเรียนผิดด้วยตัวเองจนเกิดเป็นความเชี่ยวชาญ (prosumer) (Jenkins, 2006; Rifkin, 2004, as cited in Bold, 2018)

“ตั้งแต่เรื่องแรกเลยนะ คือจากที่แบบไม่เคยรู้เรื่องแต่งนิยายมาก่อน ไม่เคยทำอะไรเกี่ยวกับด้านอักษรฯ มาก่อนเลย ก็เริ่มจากความไม่รู้ เรื่องแรกเราไม่มีพล็อต ก็จะแบบแต่งไปแบบมั่วๆ คือนึกอะไรได้ก็จะแต่งไปเลย ทีนี้พอถึงประมาณกลางเรื่องของเรื่องแรกก็เริ่มไปต่อไม่ได้ เพราะเราไม่ได้วางพล็อตไว้ แล้วก็เลยเริ่มมาหัดแบบตอนนั้นเราไม่รู้ว่าเรียกว่าพล็อตมัยย์ แค่วางว่าต่อไปจะเป็นยังไง ตอนนี้จะมียะไรในเรื่องบ้าง แล้วตอนจบอยากให้มีจบแบบไหน คือเริ่มมีการวางแผนขึ้นมาชนิดหนึ่ง ทำให้เรื่องแรกเนี่ยอาจจะจบแบบงงๆ หน่อย คือจะไม่คอมพลิทมาก พอเรื่องที่ 2 ก็เริ่มมีการวางพล็อตมากขึ้น แต่ตอนนั้นเรายังไม่รู้จักคำว่าโครงเรื่อง คือจะวางแบบอยากให้มีมัยย์กี่ตอน แต่ละตอนมีเนื้อหาอะไร ตัวละครจะเดินไปจุดไหนบ้าง แต่เรื่องที่สองก็ยังมีมัยย์อยู่ดีอะคะ คือพล็อตมันยังเป็นนวนๆ คือไม่ค่อยสมูทเท่าไร แต่ก็เรียนรู่ว่าแบบถ้าเราไม่วางตรงนี้ ถ้าเราไม่พูดถึงเหตุการณ์ของตัวละครแบบนี้ มันจะวน แล้วก็ไปแก้ตรงนั้น เรื่องที่ 3 ก็เลยเริ่มแบบมีแบบเส้นเรื่อง ไม่รู้ว่าเรียกถูกมัยย์นะตามทฤษฎี คือเริ่มมี timeline ว่าแบบเริ่มเรื่องมาแบบนี้ วางเรื่องมาแบบนี้ แล้วสุดท้ายจะไปจบแบบนี้ ก็เลยเรียนรู้ไปในแต่ละเรื่องที่เราแต่ง” (Caneus, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“เวลาเขียน ผมจะยึดตามนิยายเล่มที่ผมชอบ คือรูปแบบคำ รูปแบบการเว้นวรรค เวลาคิดอะไรไม่ออกก็จะเปิดงานนี้มาดูเป็นตัวอย่าง แต่ถ้าเกิดว่าพวกไอเดียก็จะอ่านนิยายเล่มอื่นไปด้วยแล้วก็เปิดดูในเว็บนิยายออนไลน์ ดูว่าเรื่องไหนคนอ่านเยอะๆ ผมก็ลองไปอ่านเรื่องนี้สัก 2 ตอน ดูเป็นไอเดียไปเรื่อยๆ ถ้าเผื่อมีเวลา” (ตัวขาว, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2562)

### 3) การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน

เมื่อเริ่มเป็นนักเขียนนิยายออนไลน์ พวกเขาจะให้ความสำคัญกับความต้องการเขียนในแบบที่ตัวเองที่ต้องการ (self – expression) ก่อนเป็นลำดับแรก (Miller, 2015; "หนังสือนวนิยายแนว

วัยรุ่นฯ," 2555) โดยวัตถุประสงค์ในการเขียนมาจากสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปเช่น เกิดจากความชื่นชอบที่มีต่อ ศิลปินดาราในงานเขียนประเภทแฟนฟิก แรบบันดาลใจจากหนังสือที่ชอบ ความสนใจต่อข่าวสาร เหตุการณ์ทางสังคมในแวดวงต่างๆ ชีวิตและความเป็นไปของผู้คนที่อยู่รอบตัว เกิดจากการแสดงออก ถึงตัวตนเป็นจุดเริ่ม บางคนเริ่มจากนึกถึงถ้อยคำหรือประโยคที่ติดอยู่ในใจจนอยากจะถ่ายทอดออกมา เป็นงานเขียน หรือจินตนาการที่ไม่มีที่มาที่ไป คล้ายกับวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตในประเทศจีนซึ่งเป็น ลักษณะแบบการสร้างอารมณ์ขันที่ไร้เหตุผล (reasonless humor) (Li, 2015)

“อย่างตอนเขียน *demonic angel* คือจะจินตนาการก่อนว่ามีบุคลิกอะไรที่เรา ต้องการ แล้วก็ไปหาคำภาษาอังกฤษมาในอินเทอร์เน็ตอะ *demonic angel* ก็เป็น นางฟ้าที่คล้ายๆ ซาดาน ซึ่งนางเอกหน้าหวาน แต่แรดอะ ร่านไปทั่ว ชอบ sex เพราะจะได้ยั่วให้พระเอกหึง” (ekulf, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“คือเราเป็นแม่ แล้วเราเลี้ยงลูก คือเราเป็นหมอด้วยไข่ม้อยอะ ความรู้เราจะเยอะมาก เกี่ยวกับเด็ก ตั้งแต่ 3 เดือนแรกเราเลี้ยงเอง เรารู้ทุกอย่างเกี่ยวกับเค้า แต่พอ หลังจากนั้นเราต้องไปเรียนต่อ ไปทำงานต่อ กลายเป็นว่าสามีเป็นคนเลี้ยงลูกแทน อารมณ์มันจะเป็นแบบ คือเค้าไม่ได้เพอร์เฟกต์มาตั้งแต่แรก เค้าเลี้ยงลูกไม่เป็นเลย แล้วเราจะไม่สามารถอยู่เฉยได้ คือเรารู้สึกจะแยอยู่แล้ว ว่าลูกจะเป็นยังไง แฟนเค้าจะ เลี้ยงได้ตั้งใจมัย เราทำได้แค่บ่นข้อมูลให้แฟนว่าแบบเลี้ยงลูกแบบนี้คือคินะ แต่เราไม่รู้เลยว่าลูกจะทำยังไง มันก็เลยเป็นอารมณ์แบบแม่ที่ไม่สามารถเลี้ยงลูกเอง ได้ แวบหนึ่งก็คือเรามองหน้าลูกอะคะ แบบถ้าเราตายไปวันนี้จะเป็นยังไง ก็เลยลอง แต่งให้นางเอกตายดูคะ นางเอกก็ตายเป็นผี เลี้ยงลูกเองไม่ได้ กลายเป็นพระเอก เลี้ยงลูกแทน ก็รู้สึกว่ามันมาตมามากตอนนั้น คือถ้าไม่เขียนรู้สึกว่ามันจะลืมนะ ก็เลย แต่งคะ” (Caneus, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“ฟังเพลงแล้วก็ได้อะเดีย อยากเขียนเรื่องราวแนวนี้ บางทีก็อ่านข่าวแล้วรู้สึกว่ น่าสนใจ เอาไปต่อยอดเป็นพล็อตได้ หรือเจอบุคลิกคนที่น่าสนใจ ก็อยากศึกษาแล้ว พัฒนาตัวละครนั้น บางหนก็เป็นการจัดคำถามว่า ถ้า...ละ อะไรทำนองนั้น” (เอื้องอ ลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“อย่างตอนแต่งคุณคมเจ้าขา มันอาจจะเพราะ มันมีอยู่ช่วงหนึ่งที่ดูข่าวแล้วเห็นข่าว แบบว่าท้องก่อนแต่งเยอะมาก แล้วเหมือนก็คิดในใจ ยังไม่เคยแต่งงานแบบนี้ละ



ที่แบบพลาตแบบนี้ แล้วพระเอกควรจะเป็นอะไร เราอยากให้พระเอกเป็นดาราซักร้องน้อย แต่เราไม่ใช่ดารา เราก็จะไม่รู้อะไรเลย เมื่อเราคิดว่าเออ เนี่ย เราอยากแต่งงานเอกที่อย่างเนี่ย เราก็อาจจะไป search ดูข่าวซักร้องน้อยว่า การจะเกิดปัญหาแบบนี้ได้ มันต้องเป็นยังไง ต้องอยู่ในครอบครัวแบบไหน หรืออะไรยังไง ส่วนอาชีพอาชีพเป็นส่วนที่ให้ความสำคัญกับการเขียนมาก ก่อนที่จะเขียนได้ ต้องไปหาทุกอย่างเท่าที่มันจะมีที่อยากรู้ ก็พยายามหาดูแบบเป็นดาราเค้าเริ่มกันยังไง ทำไมถึงเป็นได้ แล้วถ้าเป็นดาราควบคู่กับเป็นนักธุรกิจล่ะ เค้าจะเป็นยังไง การเป็นนักธุรกิจมันต้องเป็นยังไง อะไรอย่างเนี่ยคะ บางทีก็ยุ่งมากๆ (หัวเราะ)” (Lta\_luktarn, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“ไอเดียการเขียนมาจากนิยายหรือหนังที่อ่านหรือดูแล้วเกิดจินตนาการว่าเนื้อเรื่องอาจจะพิเศษกว่านี้ถ้ามีสิ่งนั้นอยู่ด้วย เลยเกิดการแต่งเรื่องของตัวเองขึ้นมา บางทีอาจจะเป็นไอเดียจากสิ่งรอบข้าง เหตุการณ์ที่เจอแล้วประทับใจ อยากจะให้คนอื่นได้เห็นแบบเราบ้างก็เลยแต่งนิยายเรื่องที่มีเหตุการณ์แบบนี้ขึ้นมา” (Sayalam, สัมภาษณ์, 17 เมษายน 2562)

นอกจากนี้ ในช่วงเริ่มฝึกเขียนนิยายออนไลน์ นักเขียนส่วนมากก็ได้วางแผนการเล่าเรื่องอย่างรัดกุม พวกเขาตื่นเต้นกับไอเดียที่บรรเจิด และต้องการถ่ายทอดไอเดียเหล่านั้นออกเป็นนิยายรายตอนบนเว็บไซต์ให้เร็วที่สุด ทำให้หลายครั้ง พวกเขาต้องประสบปัญหาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องระหว่างทางหรือการเร่งจบเรื่องเพื่อไปเริ่มต้นเขียนนิยายเรื่องใหม่ ทว่านักเขียนที่มีประสบการณ์การเขียนสังฆมาระยะเวลาหนึ่งจะค่อยๆ ปรับเปลี่ยนวิธีการเขียนโดยคำนึงถึงการวางแผนการเล่าเรื่องอย่างถี่ถ้วนยิ่งขึ้น และยอมให้คุณลักษณะของสื่อออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลต่อการเขียนลดน้อยลง

“แค่คิดว่าอยากเขียนเรื่องจีน เพราะเป็นคนชอบดูหนังจีนมาก คือเราดูอะไร เราก็อยากเขียนอันนั้น ในเรื่องของการเล่นเป็นคนที่แบบไหลไปเรื่อย อย่างเรื่องแรกไม่ได้วางแผนอะไรเลย แค่รู้ว่าอยากจะเขียนแบบแนวย้อนอดีตนะ เราก็คิดว่าทำยังไงถึงจะย้อนไปได้ ก็ต้องหาเหตุการณ์มาก่อนล่วงหน้า ย้อนไปแล้วต้องไปเจอกับอะไรยังไง เพราะว่าคือมันจะต้องมีการเขียนไปได้ต่อไปเรื่อยๆ อะ ให้เหตุการณ์มันร้อยเรียงเรื่องราว พอย้อนไปได้แล้ว อย่างเหตุการณ์รถชนไปเข้าร่างอีกคนนึง และคนๆ นั้นทำไมถึงตาย พอเขียนเสร็จแล้ว จากนั้นอยากจะเขียนอะไรเราก็เขียนไปเลย

อันนี้คือเรื่องแรกนะ เพราะตอนเขียนเรื่องแรกไม่ได้คิดด้วยว่าใครจะเป็นพระเอก ใครจะเป็นตัวร้ายหรืออะไร แค่คิดว่าคนนี้เป็นนางเอกเท่านั้นเอง ตอนจบก็ยังไม่รู้เลยว่าจะต้องจบยังไง” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“สมัยก่อนพอเขียนเป็นตอนปั๊บก็จะโพสต์เลย มันก็มีบางเรื่องที่แบบบางที่เราเขียนๆ แล้วอะ โพสต์ไปหมดแล้ว ก็มาคิดว่ามันต้องแก้ในบทที่ 2 ที่ 3 นิดหน่อยให้มันเข้ากัน ก็เลยเริ่มแบบเขียนให้จบแล้วค่อยโพสต์ ตอนแรกจะแบบเขียนไปก่อนสัก 10 บทแล้วค่อยๆ โพสต์ แล้วก็เริ่มพัฒนามาเป็นเขียนให้จบแล้วค่อยโพสต์” (ร เรือ ในมหาสมุทร, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

#### 4) การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องของนิยายออนไลน์มุ่งให้ความสำคัญกับความกระชับ ฉับไว และกระตุ้นให้เกิดการติดตาม (Yongqing, 2011) ซึ่งจะนำไปสู่จำนวนเรตติ้งและจำนวนการเข้าอ่านที่เพิ่มสูงขึ้น ดังนั้น นักเขียนจึงนิยมจบเรื่องราวแต่ละตอนด้วยการสร้างเหตุการณ์ที่กระตุ้นอาการอยากรู้อยากเห็นของผู้อ่าน เช่น การดำเนินเรื่องที่ดึงขึ้นในแต่ละตอน และเหตุการณ์กะทันหันยากจะคาดเดา ทั้งนี้ ในบางกรณีกลับทำให้เรื่องราวด้อยคุณค่าและถูกมองว่าเป็นอาหารจานด่วน (Pennington & Waxler, 2018, p. 100; Poe, 2011, p. 230)

“ลงตอนแรกคนอ่านค่อยทยอยเข้ามาอ่านเรื่อยๆ ลงตอนที่สองจะรู้เลยว่าคนอ่านชอบนิยายของเราไหม เพราะมีตัวบ่งบอกถึงจำนวนผู้อ่านในตอนนั้นๆ ด้วย เวลาเขียนก็จะมีเทคนิคแบบสร้างให้เกิดเหตุการณ์ที่ปุบปับ คนอ่านจะตกใจว่าทำแบบนี้เลยหรือ เป็นการเขียนเหตุการณ์แบบไม่คาดคิดลงไปในแต่ละตอน หรือใช้การจบเรื่องแบบต้องติดตามตอนต่อไป จบแบบค้างคานะ คนอ่านจะติดตามว่าเนื้อเรื่องจะแบบไหนต่อไป” (Sayalam, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“จุดประสงค์ของนิยายออนไลน์คือเราต้องการยอด การที่เราจะทำให้ได้มาซึ่งยอดเราก็ทำทุกวิถีทาง เช่น จัดหวานไป จัดหวานต่อ เพราะคนอ่านจะจำหวานเมื่อวานไม่ได้อะ วันนี้มาหวานต่อ แล้วถ้าออกมาเป็นเล่มปั๊บ มันจะอิน จากที่ควรจะพีคขึ้น มันไม่พีคแล้ว โอเคถ้าต้องการเรียกคนให้อ่าน เราใส่ไปเถิดในนั้น (บนอินเทอร์เน็ต) แต่เราต้องไปตัดออก (ในรูปเล่ม) แต่การตัดออกต้องเลือกตัดว่าตัดตอนไหนออกแล้วคนจะไม่ตำ เพื่อคนชอบฉากนี้ จะโวยว่าทำไมในเล่มไม่มี... การลงออนไลน์มัน

ทำให้เรามีนิสัยอย่างหนึ่งคือเรียกร้องความสนใจ การชักครามาแล้วตัดฉับ มันจะเรียก (ยอด) วิว แต่ก็รู้ว่ามันไม่ควร คือมันควรจะเป็นไปตามเรื่อง ไม่ใช่ทำแบบนั้น ใจร้าย เกิน แต่มันได้ผลจริงๆ” (มาภา, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“อย่างหลายๆ เว็บจะมีโนติฟิเคชั่นเตือน คนกดเข้ามาอ่านก็จะมียอดวิวเพิ่ม ทำให้แบ่งการอัปเดตเนื้อหาเป็นช่วงสั้นๆ อาจจะเพียงแค่อันหนึ่งหน้าเอสี่ เพื่อเน้นให้มีความเคลื่อนไหวของยอดวิว อันนี้ในส่วนของความยาวเนื้อหา แต่บางทีก็มีผลในแง่ของการเขียนของบางเรื่อง พอตั้งใจเขียนเพื่อให้เหมาะกับจริตของคนอ่านและแพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้ลดทอนการใช้ทบบรรยาย เน้นไปที่บทพูดมากขึ้น แต่ในแง่ของการดำเนินเนื้อหา บางทีการแบ่งตอนสั้นมากๆ ก็ต้องเขียนให้มันมีเหตุต้นต้น น่าสนใจในแทบทุกพาร์ทที่อัปเดต พอมาอ่านรวดเดียวยาวๆ สำหรับเรามันไม่สมูธค่ะ แต่ก็ถือว่าเป็นเทคนิคของนักเขียนแต่ละท่านนะคะ ไม่มีผิดไม่มีถูก เป็นการทดลองและปรับเพื่อให้ตรงกับจริตคนอ่าน เป็นการพัฒนาที่น่าสนใจเหมือนกัน” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

##### 5) อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อคอมพิวเตอร์ส่งผลให้จังหวะตามธรรมชาติของชีวิตจำต้องฝึกฝนและพึ่งพาความเร็ว เพื่อให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจและสภาวะอารมณ์บนวัฒนธรรมไฮเปอร์ (hyperculture) (Mandler, 1991, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 71) และอาจเป็นไปได้ว่าลักษณะการเร่งจบของเรื่องราวเพื่อไปเขียนเรื่องใหม่เป็นหลักฐานอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นจากการเขียนและการอ่านนิยายออนไลน์ เพราะผู้อ่านเองก็เบื่อง่าย และต้องการเสพสิ่งเร้าใหม่ๆ อยู่เสมอ

“มีแต่ว่าเหมือนจะเร่งจบก็จะมีส่วนที่ว่าพอใกล้จะจบแล้ว มันรู้สึกว่ายากจบแล้ว ยากไปเขียนเรื่องใหม่แล้ว ก็จะทำให้ตอนจบของเรารวบๆ หน่อย ซึ่งมันก็เป็นปัญหาของเราที่เราต้องหาทางแก้เอง ต้องพยายามแก้ไขไปเรื่อยๆ จนตอนนี้ก็ยังเป็นอยู่ เหมือนจะเร่งจบตอนจบ” (โรมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

นอกจากนั้นแล้ว ข้อน่าสังเกตอย่างหนึ่งที่นักเขียนนิยายออนไลน์มักจะปฏิบัติเหมือนกัน คือ พวกเขาส่วนใหญ่มักจะเขียนนิยายไปด้วย และเปิดเพลงฟังไปด้วย ไม่ได้มุ่งแต่จะนั่งเขียนอย่างโดดเดี่ยวและหมกมุ่นกับความคิดเพียงลำพัง ทั้งนี้แม้พวกเขาจะให้เหตุผลร่วมกันว่า การฟังเพลงหรือเปิดเพลงเดิมวนไปเป็นลูปจะช่วยในการคุมโทนของเรื่องราว และสร้างอารมณ์สุนทรีย์ให้เกิดขึ้นกับตัวเอง ทว่าหากมองในอีกแง่หนึ่ง พฤติกรรมการทำอะไรหลายอย่างพร้อมกันในเวลาเดียวกัน (multitasking) เป็นวิถีชีวิตของผู้คนในยุคดิจิทัล (Baron, 2015, p. 181) ซึ่งมีแนวโน้มมีสมาธิกระจัดกระจาย (hyper attention) (Hayles, 2007, as cited in Baron, 2015)

*“อย่างนิยายทุกๆ เรื่องเนี่ย จะมีเพลงประจำของนิยาย อย่างเรื่อง “ดาวเกี้ยวเดือน” ก็จะมีเพลง อยู่คนเดียวมันเหงาเท่าไร ดีกว่าคนใจร้ายเข้ามา เป็นความคิดของตัวนางเอกอะไรอย่างเนี่ย อย่างเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” ก็จะมีเพลง เมื่อคิดให้ดีโลกนี้ประหลาด เวอร์ชันของพัดชา ที่เป็นละครเวที ต้องเวอร์ชันนั้น เปิดวนไปเลยคะ เพลงเดียว แล้วมันก็จะแบบเขียนได้ มันจะมีทุกเรื่องเลยคะ” (รวมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)*

*“ระหว่างที่เขียนนิยายจะชอบฟังเพลงไปด้วย ทั้งเพลงจีนเพลงไทย ถ้าอย่างงานย้อนยุคก็จะฟังไทยเดิมอย่างเนี่ยคะ เพลงน้ำตาแสงใต้ ลาวคำหอม เพลงคำหวาน เพลงสายโลหิตก็ฟังไปเรื่อยๆ คะ มันจะได้อารมณ์ แล้วสมองเราจะคิดภาพตามไปได้ เรียกว่าสร้างอารมณ์สุนทรีย์ให้กับตัวเอง” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)*

## 6) การใช้ภาษาแบบบทสนทนา

ลักษณะของการใช้ประโยคแบบบทสนทนาสั้นๆ (conversational writing) (Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018) ในการเล่าเรื่องเป็นเทรนด์ทางภาษาที่ยังคงมีบทบาท และมีอิทธิพลต่อการเขียนนิยายรักในบริบทออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยนักเขียนจะนิยมใช้บทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่องราวต่างๆ มากกว่าการเขียนบทบรรยายขนาดยาว เพื่อให้เข้ากับแนวโน้มการอ่านแบบเบา (reading light) อันเกิดจากวิถีชีวิตผู้คนที่ใช้เวลาจำนวนมากไปกับการอ่านบนหน้าจอ (screen reading) (Pennington & Waxler, 2018, p. 100) นอกจากนั้นแล้ว การเล่าเรื่องยังมีแนวโน้มให้การสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง (Gehrmann, 2018) เช่น ช่วยในการสร้างบุคลิกของตัวละคร และสร้างเหตุการณ์ที่เป็นส่วนสำคัญของโครงเรื่อง ดังเช่นการเริ่มเรื่อง “คุณคมเจ้าขา Burned Gray” ด้วยพาดหัวข่าวออนไลน์ ดัง

ข้อความด้านล่าง และการโต้ตอบผ่านแชทระหว่างพันธ์และภุชงค์ในเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่”

### พาดหัวข่าวออนไลน์

#### T-NET-NEWS

- น้ำยামันแรง! ไฮโซหนุ่มชื่อดัง ลาดเชื้อเร่งผลิตทายาทไม่ยั้ง ยัน! คู่กรณีเป็นนักศึกษาเท่านั้น งานนี้ไม่รู้ ‘จริง’ หรือ ‘เท็จ’

#### SANAAN NEWS

- สาวๆ เตรียมน้ำตาไหล ไฮโซหนุ่มมือกีตาร์วงร็อกชื่อดัง ตัวอักษร ‘ค’ แอบกินหญ้าอ่อนลับหลังแฟนสาวจนลูกโผล่โดยไม่รู้ตัว!!!! -

#### MEF NEWS

- ลั่น ไฮโซคนดังทำ ญ. ท้อง ‘จริง’ ‘ไม่จริง’ เป็นเรื่องของสามัญสำนึก -

แผนภาพที่ 6 ตัวอย่างการประยุกต์ใช้การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเล่าเรื่อง

**จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

Dek-D
กระตุกบ้าน
นิยาย
▼
คริส
TCAS
คำ
กิจกรรม
เชียงใหม่
ต๋อนอก
NUGIRL
ชีวิตวัยรุ่น
สอบพิเรนส์
คิวออนไลน์
แอป
👤 เข้าสู่ระบบ
🔍

**T-NET NEWS**

-น้ำยามันแรง! ไฮโซหนุ่มชื่อดัง ลาดเชื้อเร่งผลิตทายาทไม่ยั้ง ยัน! คู่กรณีเป็นนักศึกษาเท่านั้น งานนี้ไม่รู้ ‘จริง’ หรือ ‘เท็จ’-

**SANAAN NEWS**

-สาวๆ เตรียมน้ำตาไหล ไฮโซหนุ่มมือกีตาร์วงร็อกชื่อดัง ตัวอักษร ‘ค’ แอบกินหญ้าอ่อนลับหลังแฟนสาวจนลูกโผล่โดยไม่รู้ตัว!!!!-

การโต้ตอบผ่านแชทระหว่างพันธ์และภูซงค์

ผมหยิบโทรศัพท์ออกมาดูระหว่างเดินไป พันธุ์สัญญากำลังโวยวายไม่หยุด ดูท่าทาง  
เจ้าหนุ่มของผมจะเห็นวีธเป็นคู่แข่งที่เอาชนะไม่ได้

‘อย่างอแง’

ผมพิมพ์ลงไป

‘ก็ผมไม่มั่นใจ กลัววาเปลี่ยนใจ ทุกวันนี้ก็ยังไม่ได้ออกกรักผมเลยไม่ใช่เหรอ’

นี่ซังจะเริ่มเง่าแล้วนะ ผมนี่ก็อยากติดหน้าจอมือถือสักสามทีแทนหน้าผากเขา  
เพียะ! เพียะ! เพียะ!

‘อย่าซี้อัจฉา อาทำงาน’

เขาส่งสติ๊กเกอร์หมาทำท่าหงอยมา เออ เหมาะกับสถานการณ์ดี เหมาะกับคนส่งดี  
ด้วย ผมถอนหายใจก่อนจะพิมพ์ปกลับไปว่า

‘อย่าอิจฉาวีธเลย เธอได้ทำอะไรมากกว่าวีธตั้งเยอะ’

‘เซ่นอะไรครับ’

เด็กยังอ่อนอยู่

ผมพิมพ์ลงไปคำหนึ่ง ไม่ค่อยสุภาพนัก แต่ตรงไปตรงมา พยัญชนะต้นเป็น ย ยักษ์

เขาเงิบไป ลักพักก็มีมาอีกข้อความหนึ่ง

‘ขอโทษทีอแงครับเมีย’

ผมขมวดคิ้ว ซังจะต้องพูดเรื่องนี้บ่อย แต่เอาเถอะ อีกสักรอบ

‘เมียเมออะไร ภูนี่รุ่นพ่อมีงนะ’

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า การใช้ภาษาอิโมติคอนเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของบทสนทนาและบท  
บรรยายมีบทบาทน้อยลงกว่าการเขียนนิยายออนไลน์ยุคแรกเริ่ม (พัทธ์ธีรา โรจนรัฐคณาธร, 2553)  
ทว่านักเขียนให้ความสำคัญการใช้ถ้อยที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย แต่เปี่ยมด้วยอารมณ์ความรู้สึก  
ลักษณะการเขียนจะแสดงให้เห็นถึงอิสระเสรีที่อาจจะปรากฏในย่อหน้าหนึ่งๆ การเลือกสรรถ้อยคำ

และการเลือกพล็อต (Lin & Qiu, 2005; Yongqing, 2011) อย่างเช่น ฉากตอนหนึ่งที่ตอกรักช่วยเซ็ดตัวให้แพมที่ตกอยู่ในสภาพเมามาย ไม่ได้สติ ผ่านมาถึงเวลาเช้า ทั้งสองตกอยู่ในสภาพเกร็งเหมือนทำอะไรไม่ถูก (เจ้าปลาน้อย, 2561, หน้า 18) และฉากเกี่ยวพาราสิระหว่างภุซงค์และพันธ์ (ร เรือในมหาสมุทร, 2560, หน้า 96)

ฉันลุกขึ้นอย่างเก๋ๆ กังๆ แล้วหยิบผ้าเช็ดตัวและเสื้อผ้าสำหรับใส่อยู่บ้าน เดินออกจากห้องเพื่อให้เวลาส่วนตัวกับพี่แพมทันที พี่ ทำไม่ต้องตื่นตื่นด้วยนะ เมื่อคืนฉันทำความดีนี่นา ช่วยเซ็ดหน้า เซ็ดซอกคอ เซ็ดแขนขาแล้วก็พาเข้านอน ไม่เห็นมีอะไรที่ตัวเองทำผิดเลย

แต่พอเห็นพี่แพมทำสีหน้าเขินๆ แบบนั้นฉันก็รู้สึกผิดเหมือนตัวเองไปล่วงเกินอะไร เจ้าตัวขึ้นมา โอ๊ย! ช่างมันเถอะ เราทำความดี ท่องเอาไว้สิ มันคือการทำความคิด ไม่มีจิตอกุศลสักนิดเดียว!

ว่าแต่กางเกงในยี่ห้ออะไรนะ น่ารักจัง...

\*\*\*

“เนี่ย” เขาบ่น อันนี้คือคำเริ่มต้นก่อนจะพูดอะไรทุกอย่างในวันนี้เธอรับน่ารักดีนะครับ ผมแอบยิ้มในใจ “อานอนไม่ได้เลย”

เอ้อ บทสนทนาปริศนาทางโทรศัพท์ เมื่อกี้ก็เห็นเขาพูดอยู่ ตกลงมันหมายความว่าอะไร

“ทำไมนอนไม่ได้ล่ะครับ”

เขาหย่า “เตียงมันกว้าง”

ผมหน้าแดง นี่คืออะไร ชวนผมนอนด้วยปะ...ทำไมผมคิดได้แต่เรื่องไม่ดีไม่งาม ผมมองหน้าเขา จดๆ จ้องๆ คิดว่าจะตอบยังไงดี

เขามองหน้าผมแล้วพูดด้วยสีหน้าที่ทำให้ผมรู้ว่าเขาไม่ได้ยั่ว อารุซงค์กำลังพูดเรื่องจริงจัง เป็นเรื่องที่หนักใจจริงๆ “นอนไม่หลับมาหลายวันแล้ว”

ผมมองหน้าเขา บอกตามตรงไม่เข้าใจเท่าไร แต่เอาแบบที่ผมชอบละกัน

“เดี๋ยวผมนอนด้วยมั๊ยครับ เดี๋ยวมันจะได้...แคบลง”

“ก็นั่นแหละ” เขาถอนใจเบาๆ ผ่านริมฝีปาก “เลยเรียกกลับมาไง”

ผู้เขียน “เจ้าปลาน้อย” ใช้ถ้อยคำเหมือนบทสนทนาทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่สื่ออารมณ์ขันอายของตัวละครผู้หญิงทั้งสองที่มีใจให้แก่กัน หากแต่ยังไม่มั่นใจที่จะแสดงออกนัก เสียง “ฟู” นั้นคล้ายเป็นลมที่เป่าขึ้นหน้า (Lin & Qiu, 2005) และเป็นคำในบริบทไทยร่วมสมัย ซึ่งสื่อให้เห็นภาพการกระทำของตัวละครที่ยังคงความเดียงสาไปในตัว นอกจากนั้นแล้ว การจบย่อหน้าด้วยความน่ารักของกางเกงในตัวหนึ่งก็ออกจะเป็นการสร้างอารมณ์และเหตุการณ์ประหลาดใจ (Lin & Qiu, 2005; Yongqing, 2011) แบบบอมบิ่ให้กับผู้อ่านได้โดยไม่รู้ตัว ขณะที่ผู้เขียน “ร เรือในหาสมุทร” แสดงลีลาทางภาษาในบทพูดอันระหว่างคู่รักชายสองคนที่นิสัยใจคอต่างกันสุดขั้ว ทว่าผู้เขียนสร้างเซอร์ไพรส์ด้วยการปล่อยให้ตัวละครผู้เจียบขริ่มและพูดน้อยได้มีโอกาสแสดงความหวานที่ซ่อนอยู่ภายในใจออกมาเป็นคำพูดแม้จะเป็นไปอย่างตะกุกตะกัก

#### 7) การสอดแทรกมัลติมีเดีย

การสร้างอิมเมจของตัวละคร การใส่คลิปเพลง และคลิปวิดีโอ ด้วยการใช้ภาพและเสียงที่หยิบยืมจากอินเทอร์เน็ตมาตัดต่อไว้บนหน้านิยายออนไลน์ (modding and mashing) (Jones, 2015) ยังคงอยู่ในกระแสอย่างต่อเนื่อง ทว่าสิ่งสำคัญอยู่ที่ความสอดคล้องระหว่างสื่อประสมกับการเล่าเรื่องของนิยายรักในบริบทออนไลน์ว่าส่งเสริมกันหรือไม่ ทั้งนี้ การใช้ถ้อยคำคล้ายบทสนทนาและการตัดต่อรูปภาพรวมถึงมัลติมีเดียผสมรวมกันอยู่บนวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตทำให้ตัวบทสามารถนำไปสู่การผสมผสานทั้งความเป็นผลงานศิลปะชั้นสูงและศิลปะแบบสามัญชน (Hockx, 2015; Johnson, 2020; Pennington & Waxler, 2018; Vadde, 2017) อันเกิดจากการนำสิ่งที่แยกออกเป็นส่วนๆ นั้นมารวมกัน และเป็นสิ่งที่การเล่าเรื่องของผลงานบันเทิงคดีบนสื่อสิ่งพิมพ์กระทำไม่ได้ จนเกิดเป็นการสร้างศิลปะแบบใหม่หรือวรรณกรรมแบบใหม่ (pseudoart หรือ pseudoliterature) (Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018)



## แผนภาพที่ 7 ตัวอย่างการตัดต่อรูปภาพดาราศิลปิน



ภาพประกอบจากนิตยสาร “คุณคมเจ้าขา” ที่มา <https://my.dek-d.com/aituasab/writer/view.php?id=1618950>

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า การนำคุณลักษณะการเชื่อมต่อ (hypermedia) ซึ่งประกอบด้วย การเชื่อมภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมข้อมูลหนึ่งไปสู่ข้อมูลหนึ่ง (hypertext) และการเชื่อมเครือข่ายไปสู่แพลตฟอร์มเว็บไซต์อื่น (hyperlink) ทำให้นิยายออนไลน์ในสังคมไทย หลุดไปจากกรอบของภาษาและการเล่าเรื่องที่เป็นแบบเส้นตรง (linear narrative) (Hockx, 2015, pp. 59-60; Yongqing, 2011) นำไปสู่อรรถรสและสุนทรียศาสตร์ใหม่ของแวดวงวรรณกรรม อินเทอร์เน็ต เพราะทางเชื่อมข้อมูลสามารถนำคุณลักษณะด้านในของตัวบทออกมาแสดงได้ ไม่ว่าจะ บทเพลงหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวละครจึงเป็นเสมือนห่วงโซ่เชื่อมความหมาย (signifying chain) นำไปสู่การสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวบท (Bevir, 2002, as cited in Dingjia, 2011) ดังเช่น การใช้บทเพลงแจ๊ส 22 บทเพลง ประกอบการเล่าเรื่อง และสร้างบรรยากาศเคล้าคลอการอ่านใน “วีรลัพท์ Even Fools Fall In Love” การเพิ่มตอนพิเศษ 50 facts บนเว็บไซต์เพื่อขยายความถึง รายละเอียดเกี่ยวกับนิยายแต่โดยมากพูดถึงตัวละครในเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่”

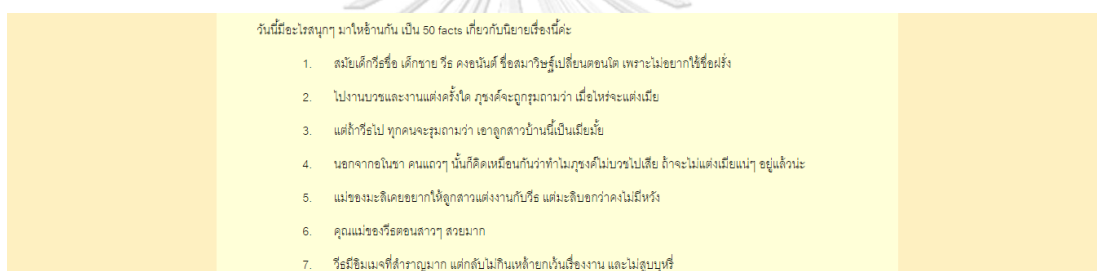
## แผนภาพที่ 8 ตัวอย่างการใช้บทเพลงประกอบการเล่าเรื่อง



เพลงประกอบนิยายเรื่อง “วีรลัพัทธ์ Even Fools Fall In Love”

ที่มา <https://open.spotify.com/playlist/5latEfuOl7aISiggVWkZXg>

## แผนภาพที่ 9 ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลหรือเพิ่มตอนพิเศษ



50 facts จากนิยายเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่”

ที่มา [https://my.dek-d.com/ald\\_aruza/writer/viewlongc.php?id=1473458&chapter=36](https://my.dek-d.com/ald_aruza/writer/viewlongc.php?id=1473458&chapter=36)

### 8) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน

จากภาพรวมการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียนและผู้อ่าน ผู้วิจัยพบว่า ปฏิสัมพันธ์การสื่อสารบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยเป็นไปในเชิงบวกมากกว่าเชิงลบ เพราะผลงานของผู้เขียนและรสนิยมของผู้อ่านนั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน (Lugg, 2011) กล่าวคือผู้อ่านจะไม่เสียเวลาไปกับการอ่านสิ่งที่ตัวเองไม่ชอบหรือไม่ตรงกับรสนิยม พวกเขายินดีจะหาเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องมากกว่าการเสียเวลาไปอย่างเปล่าประโยชน์ (Bruni, 2014, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 60) ด้วยเหตุนี้ การแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านมักจะเกิดจากความชอบและความอินกับเรื่องราวที่ได้อ่านเป็นพื้นฐาน จากการสัมภาษณ์พูดคุยกับผู้อ่าน ผู้วิจัยพบว่า แม้อัลกอริทึมจะเอื้ออำนวยพื้นที่ให้นักเขียนโต้ตอบกับผู้อ่านโดยฉับพลัน แต่ผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์ใน

สังคมไทยโดยส่วนมากไม่คาดหวังการตอบกลับเป็นข้อความ พวกเขาพร้อมที่จะเข้าใจและรอคอย เฉพาะแต่เพียงต้นฉบับรายตอนในกรณีที่ผู้เขียนไม่สามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นโต้ตอบได้ อย่างไรก็ตาม การได้รับฟีดแบคอย่างการกดไลค์ หรือความคิดเห็นตอบกลับจากผู้เขียนทำให้ผู้อ่านรู้สึกปลาบปลื้มเป็นพิเศษ

“คอมเมนต์ควรเท่ากับกำลังใจ ให้เขา (นักเขียน) ยิ้มมุมปากสักนิดเราก็พอใจจะกดไลค์กลับก็ปลื้มจะตายแล้วค่ะ” (จันทฉวี จันทศิริ, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2562)

อย่างไรก็ตาม Web 2.0 เปิดโอกาสให้ผู้เขียนและผู้อ่านติดต่อสื่อสารกันอย่างสะดวกรวดเร็วผ่านแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ด้วยการแสดงความคิดเห็นโต้ตอบ ทำให้ช่วยลดช่องว่างระหว่างนักเขียนและนักอ่าน (Boyd, 2008, as cited in Bold, 2018) ทั้งนี้ จากผลการศึกษา ผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมต่อผู้เขียนในประเด็นการสร้างสรรคินิยายออนไลน์ร่วมกัน (collaborative process) (Bold, 2018) เนื่องจากผู้เขียนให้ความสนใจกับความคิดเห็นจากผู้อ่าน ทว่าการรับคำแนะนำติชมจากผู้อ่านจะเป็นไปอย่างพินิจพิเคราะห์โดยคำนึงถึงความสอดคล้องเข้ากันกับโครงเรื่องที่วางไว้ ความสมเหตุสมผลของเรื่องราว และอัตลักษณ์การเขียนของผู้เขียน ทั้งนี้ หากเป็นการทักท้วงในแง่ข้อเท็จจริงของข้อมูล และความถูกต้องทางภาษา ผู้เขียนจะตอบรับการแก้ไขได้มากกว่าการดัดแปลงที่กระทบกับเค้าโครงการดำเนินเรื่อง

“ส่วนมากคอมเมนต์ที่เข้ามาจะมีแบบการหวีดตัวละคร แต่คนที่เค้าแนะนำเราจริงๆ จะมีอยู่ไม่กี่คนก็อ่านได้ อย่างเช่นเค้าแนะนำว่าฉากเนี่ย มันไม่สมเหตุสมผลอย่างเนี่ยนะ เราก็จะตอบไปว่าโอเค เดียวรีไรท์ จากนั้นเราก็จะไปดูตรงนี้ใหม่ว่ามันไม่สมเหตุสมผลยังไง เราแก้อะไรได้บ้าง แต่เราก็จะแก้เท่าที่เราแก้ได้ บางอย่างมันก็ไม่สมเหตุสมผลแหละ แต่มันแก้ไม่ได้อะ เรื่องหน้าแล้วกันนะ” (Caneus, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“ส่วนใหญ่แล้วถ้าคนอ่านติติงอะไรมา เราจะแก้ตามหมดเลยนะถ้าเป็น fact เราจะขอบคุณเค้า แบบเนี่ยถ้าไม่ได้เค้า เราก็คงนำเสนอไปแบบผิดๆ บางทีเราก็หลงลืมไปคือเขียนไปแล้ว แล้วลืมข้อยิบย่อย คนอ่านก็สามารถทำให้เราแบบ เอ้ย เออจริงด้วย แล้วก็เพิ่มความสมเหตุสมผลไป” (โรมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

#### 4.3.3 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของนิยายรัก

จากกรณีศึกษา ผู้วิจัยพบว่า นิยายออนไลน์ในสังคมไทยรักษาขนบการเล่าเรื่องของนิยายรักไว้ กล่าวคือ ยังคงเป็นเรื่องราวว่าด้วยความรักความสัมพันธ์เชิงโรแมนติก มุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรค เพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, p. 3) นิยายรักมีกลวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นจุดสำคัญอยู่ที่การเผยให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ถ่ายทอดกันไปมาระหว่างคู่รัก โดยไม่สำคัญว่าจะต้องเขียนด้วยภาษาที่ขัดเกลาแล้วเป็นอย่างดี (Roach, 2016, p. 62) แต่สิ่งสำคัญคือการเล่าเรื่องให้เกิดอารมณ์และสุนทรียรสในแบบสังคมไทยร่วมสมัย หากวิเคราะห์องค์ประกอบของนิยายรักตามแนวทางของนักวรรณกรรม Regis (2007, as cited in Roach, 2016, pp. 19-20) จะพบว่า ความรักของคู่รักไม่ว่าจะแบบเพศเดียวกันหรือต่างเพศกันเป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องในทุกองค์ประกอบ ดังผลการศึกษาต่อไปนี้

#### โครงเรื่องและแก่นเรื่อง

โครงเรื่องของนิยายรักทั้ง 6 เรื่องเป็นแนวพาฝัน ผู้วิจัยสรุปแนวเรื่อง โครงเรื่อง ความขัดแย้ง และแก่นเรื่อง ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 7** สรุปแนวเรื่อง โครงเรื่อง ความขัดแย้ง และแก่นเรื่องของนิยายออนไลน์ที่เป็นกรณีศึกษา

ชื่อเรื่อง	แนวเรื่อง	โครงเรื่อง	แก่นเรื่อง
น้ำค้างเปื้อนสี	จากเกลียด เปลี่ยนเป็นรัก	ความรักความสัมพันธ์ของดรีมและน้ำหนึ่งทีพัฒนาไปตามวุฒิภาวะทางสติปัญญาและอารมณ์นับจากวัยรุ่นไปสู่วัยผู้ใหญ่	ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง
คุณคมเจ้าขา Burned Gray	จากเกลียด เปลี่ยนเป็นรัก	รักหรือหาวของคมและเจ้าขาที่เริ่มต้นด้วยเพศสัมพันธ์แบบไม่ได้ตั้งใจ ทำให้เจ้าขาต้องท้องไม่มีพ่อ แต่เมื่อพระเอกรู้ตัวว่ามีลูกในภายหลัง ก็ถือโอกาสนั้นทำความรู้จักเจ้าขา และครองคู่อยู่ด้วยกันในที่สุด	ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง
ดอกหญ้าในขวดแก้ว	รักฝังใจ	รักของพีโอมและเพ็ญที่เริ่มต้นจากความประทับใจในวัยเด็ก เมื่อหวน	ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง

ชื่อเรื่อง	แนวเรื่อง	โครงเรื่อง	แก่นเรื่อง
		กลับมาพบกันอีกครั้งในวัยผู้ใหญ่ ความรักความผูกพันก็ยังคงมีให้กันไม่เปลี่ยนแปลง	
วีรลพัทธ์ Even Fools Fall in Love	รักฝงใจ	สาวไทยแอบรักทนายความหนุ่มใหญ่ชาวอเมริกัน ทว่าเมื่อมีโอกาสอยู่ใกล้ชิด ทั้งสองจึงตกลงปลงใจเปลี่ยนจากเพื่อนมาเป็นคนรัก	ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง
ชายโตเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่	รักต้องห้าม	คู่รักต่างวัย 2 คู่ คือ พันธุ์และภุชงค์ กับ เย็นและวีรที่เข้ามาพัวพันกันได้ เนื่องจากภุชงค์และวีรเป็นแฟนเก่าของแม่ของพันธุ์และเย็น ซึ่งทั้งสองเป็นพี่น้องกัน พันธุ์และภุชงค์ถูกชะตากันตั้งแต่แรกพบ ทั้งสองจึงพัฒนาความสัมพันธ์ไปอย่างรวดเร็ว ส่วนความสัมพันธ์ของเย็นและวีรพัฒนาไปอย่างเชื่องช้า อาศัยเวลาและความผูกพันค่อยๆ ขยับและบ่มเพาะความสัมพันธ์	ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง
US รักของเรา	รักต้องห้าม	เรื่องราวว่าด้วยความรักของหญิงสาวดอกรักและแพมที่ต้องเผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆ มากมายผ่านพบทั้งความทุกข์และความสุขกว่าจะมีโอกาสสมหวังในรัก	ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง

นิยายรักส่วนใหญ่นำเสนอโครงเรื่องแนวพาฝันที่ว่าด้วยการฟันฝ่าอุปสรรคนานัปการร่วมกันของคู่รักจนถึงวันที่พวกเขาสุขสมหวัง จุดเด่นของโครงเรื่องนิยายรักอยู่ที่การวางเรื่องราวและเหตุการณ์ให้ดำเนินไปอย่างสมเหตุสมผลตามเค้าโครงการดำเนินเรื่อง ขณะเดียวกันต้องแสดงให้เห็นอารมณ์สุขและทุกข์ที่คู่รักต้องเผชิญ นักเขียนนิยายออนไลน์นิยมเล่าเรื่องจากจุดเริ่มให้เห็นถึงความเป็นไปได้ที่คนสองคนจะมีโอกาสพัฒนาความสัมพันธ์ไปสู่การเป็นคนรัก ยกตัวอย่างเช่นในเรื่อง “น้ำค้างเปื้อนสี” ดรัณและน้ำหนึ่งเป็นเด็กสองคนที่ป่าของน้ำหนึ่งรับมาอุปการะ ทั้งสองมีอุปนิสัยใจ

คอและพื้นเพชีวิตความเป็นอยู่แตกต่างกัน ทั้งยังมีเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้งที่ฝ่ายชายกระทำต่อฝ่ายหญิง ทำให้เรื่องราวความรักของดิฉันและน้ำหนึ่งเริ่มต้นจากความรู้สึกเกลียดชัง เช่นเดียวกับความรักระหว่างคมและเจ้าขาในเรื่อง “คุณคมเจ้าขา Burned Gray” ที่ความสัมพันธ์เริ่มจากการมีเพศสัมพันธ์อย่างขาดสติของคนสองคนจนนำไปสู่การตั้งครรภ์ โดยที่คมไม่เคยรู้ตัวมาก่อนว่าตนเองเป็นพ่อของลูก เพราะเหตุการณ์เพียงชั่วข้ามคืน

ในบางกรณี ความรักเริ่มต้นจากความสัมพันธ์ที่เหนือความคาดหมาย จากผลการศึกษา นิยายวายแบบชายรักชายเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่” และนิยายวายแบบหญิงรักหญิงเรื่อง “US รักของเรา” เริ่มต้นจากการที่เย็นและวีรตกหลุมรักแฟนเก่าของแม่ ขณะที่ดอกรักตกหลุมรักแพมแฟนเก่าของพี่ชายอย่างถอนตัวไม่ขึ้น นิยายรักจำนวน 2 เรื่อง “ดอกหญ้าในขวดแก้ว” และ “วีรลพัทธ์ Even Fools Fall in Love” ว่าด้วยเรื่องราวความรักจากความประทับใจในรักครั้งแรก ทว่ามีเหตุการณ์ความขัดแย้งต่างๆ เกิดขึ้น ทำให้ชะลอการกลับมาตกหลุมรักและสานสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิง คือโอมและเพ็ญ กับวีรลและเซท

อย่างไรก็ตาม นิยายรักนิยมจบเรื่องลงด้วยความสุขสมหวัง และนำแก่นเรื่องที่ว่าความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง อันเป็นหัวใจสำคัญของนิยายรัก นิยายรักในบริบทออนไลน์ผลิตซ้ำและสืบทอดจินตนาการและมายาคติของคู่รัก ทว่าเป็นมุมมองความรักที่เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย มิใช่เป็นแนวรักบริสุทธิ์ (pure love) ที่มุ่งเน้นแสวงหาความงอกงามภายในจิตใจ (Li, 2015) แต่เป็นแนวรักร่วมสมัย (contemporary romance) (Romance Writers of America, 2017) ความรักเชิงโรแมนติกที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ไม่จำเป็นต้องมีความรักเฉพาะกับบุคคลต่างเพศ นอกจากนี้กรอบจารีตในการครองคู่เปิดกว้างขึ้นกว่าในอดีต ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นิยายรักแบบชายและหญิง 3 เรื่อง ลำดับเหตุการณ์การแต่งงานไว้ตอนท้ายตามขนบการเล่าเรื่อง แต่ฝ่ายหญิงคือนางเอกตั้งครรภ์ก่อนแต่งงาน ขณะที่ความรักแบบชายรักชายและหญิงรักหญิงในนิยายรักแนววายก็จบเรื่องด้วยการที่คู่รักแสวงหาหนทางที่จะอยู่เคียงข้างกันโดยไม่ใส่ใจว่าสังคมรอบข้างจะยอมรับหรือไม่

### ตัวละครและความขัดแย้ง

ความบันเทิงจากนิยายรักเกิดจากการออกแบบความขัดแย้งจากแนวคิดขั้วตรงข้าม (binary opposition) หากแต่เป็นความขัดแย้งที่ไม่หลุดกรอบจินตนาการจนเกินไป เพราะยังคงต้องคำนึงถึงความสมเหตุสมผล เนื่องจากตัวละครยังคงเป็นมนุษย์ที่เลียนแบบการกระทำของมนุษย์ นักเขียนโดยมากจะสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร และออกแบบสถานการณ์ภายนอกให้ตัวละครต้องเผชิญกับ

ความขัดแย้งภายในใจและความขัดแย้งทางสังคม โดยใช้กลวิธีการเขียนให้เห็นสถานะที่ไม่ปกติ ผู้วิจัยพบว่า นิยายรักแบบชายหญิงจะสร้างสถานะไม่ปกติเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านจากบุคลิกและนิสัยใจคอของพระเอกและนางเอกที่แตกต่างกัน ขณะเดียวกัน นิยายวายแบบชายรักชายและหญิงรักหญิงเองก็สร้างคู่รักให้เป็นขั้วตรงข้ามที่แตกต่างกันไม่ต่างจากนิยายรักทั่วไป ส่วนสถานการณ์ภายนอกที่สร้างสถานะบีบคั้นและอุปสรรคขวากหนามให้กับคู่รัก มักจะเกี่ยวข้องกับความขัดแย้งภายในครอบครัว ความแตกต่างทางสถานะทางสังคม และบุคคลที่สามที่เข้ามาข้องเกี่ยวกับความสัมพันธ์

### ตารางที่ 8 สรุบบุคลิกนิสัย สถานะทางสังคม และความขัดแย้งของตัวละครหลัก

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร	บุคลิกนิสัยและสถานะทางสังคม	ความขัดแย้ง
น้ำค้าง เปลี่ยนสี	ดรัณ (พระเอก)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หน้าตาคมเข้ม รูปร่างสูงใหญ่</li> <li>- นิสัยใจคอหนักแน่น รักอิสระ รักความยุติธรรม อ่อนหวาน เอาอกเอาใจ และชอบปกป้องคนรัก</li> <li>- ประกอบอาชีพเป็นช่างถ่ายภาพ ฐานะปานกลาง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อุปสรรคภายในใจ</li> <li>- ความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจว่าตัวเองมีฐานะความเป็นอยู่ต่อยกกว่านางเอก</li> <li>อุปสรรคภายนอก</li> <li>- ความแตกต่างทางชนชั้นอันเนื่องมาจากสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจที่แตกต่างกันมากระหว่างดรัณและน้ำหนึ่ง</li> </ul>
	น้ำหนึ่ง (นางเอก)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หน้าตาผิวพรรณสะอาดสะอ้าน รูปร่างบอบบาง</li> <li>- ฉลาดเฉลียว ชักจ้วง มีอุดมคติ และเชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง</li> <li>- เรียนสูง มีฐานะดี ประกอบอาชีพเป็นนักสังคมสงเคราะห์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อุปสรรคภายในใจ</li> <li>- ช่างจำและฝังใจกับความทรงจำในอดีต</li> <li>อุปสรรคภายนอก</li> <li>- ปัญหาจากความสัมพันธ์ น้ำหนึ่งมักจะตัดสินใจและกระทำสิ่งใดๆ โดยเอาความต้องการของป้าเป็นที่ตั้ง เพราะต้องการการยอมรับจากป้า</li> </ul>
คุณคมเจ้า ขา Burned Gray	คม (พระเอก)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รูปหล่อ ใบหน้าคมสัน รูปร่างกำยำ</li> <li>- ท่าทางหยิ่งยโส เย็นชา ชอบเอาชนะปกป้องและเอาใจใส่คนที่ตนเองรัก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อุปสรรคภายในใจ</li> <li>- ความลึกลับสลับในนิสัยใจคอของเจ้าขา</li> <li>อุปสรรคภายนอก</li> </ul>

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร	บุคลิกนิสัยและสถานะทางสังคม	ความขัดแย้ง
		- ฐานะระดับมหาเศรษฐี เป็นศิลปิน ดารามีชื่อเสียงโด่งดัง	- การปกป้องชื่อเสียงทำให้ต้อง ปิดบังสังคมภายนอกเรื่องที่ตัวเองเป็นพ่อคน
	เจ้าขา (นางเอก)	- หน้าตาน่ารัก ผิวขาว ร่าเริง - สุภาพ เรียบร้อย อ่อนต่อโลก จิตใจ อ่อนโยน - ฐานะปานกลางค่อนข้าง กระเปียดกระเสียว	อุปสรรคภายในใจ - ความลึกลับในนิสัยใจคอ ของคม อุปสรรคภายนอก - การตั้งครมในวัยเรียนทำให้ เสียโอกาสทางการศึกษาและ อาชีพการงาน
ดอกหญ้า ในขวด แก้ว	โอม (พระเอก)	- รูปหล่อ ใบหน้าคมสัน รูปร่างสูงสง่ามี ราศี แต่งตัวดีมีรสนิยม - ฉลาดเฉลียว ละเอียดอ่อน ชอบ เอาชนะ ชอบเอาอกเอาใจคนรัก - ฐานะร่ำรวย ประสบความสำเร็จใน อาชีพนักปฐมน้ำหอมชื่อก้องโลก	อุปสรรคภายในใจ - โอมเป็นโรคความบกพร่อง ทางการอ่านและการเขียน ทำให้ ให้เขามองตัวเองแปลกแยกจาก ผู้อื่น และต้องแสดงความมุ มานะมากกว่าคนปกติ เพื่อให้ ตัวเองประสบความสำเร็จ อุปสรรคภายนอก - ครอบครัวของเพ็ญไม่ยอมรับ โอม
	เพ็ญ (นางเอก)	- รูปร่างสูงเพรียว สมส่วน หน้าตาดี แต่งตัวดีมีรสนิยม - เปิดเผย ร่าเริง อ่อนไหว ฉลาดเฉลียว มั่นใจ และเชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง - เป็นนางแบบชื่อดังและทายาทของ เศรษฐีแถวหน้าในเมืองไทย จบ การศึกษาก่อนบิลเลต์จาก ต่างประเทศ	อุปสรรคภายในใจ - ความรู้สึกกลัวว่าตัวเองจะเป็น บุคคลที่โอมหลงลืมไป อุปสรรคภายนอก - ครอบครัวของเพ็ญไม่ยอมรับ โอม
วีรลพัทธ์ Even	วีรลพัทธ์ (นางเอก)	- สาวร่างอวบ นัยน์ตาหวาน	อุปสรรคภายในใจ



ชื่อเรื่อง	ตัวละคร	บุคลิกนิสัยและสถานะทางสังคม	ความขัดแย้ง
Fools Fall in Love		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชอบเอาอกเอาใจ อารมณ์แปรปรวน อ่อนไหวง่าย ไม่ค่อยมั่นใจในตัวเอง รักเสียงเพลง</li> <li>- ทำงานฟรีแลนซ์ ประเภทงานกราฟฟิก มีฐานะความเป็นอยู่ดี เพราะได้รับมรดก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ถูกทอดทิ้งจากพ่อแม่ในวัยเด็ก ทำให้มีปมในใจ คือห่วงกลัวความผิดหวังจากความสัมพันธ์</li> <li>- อุปสรรคภายนอก</li> <li>- ไม่พบอุปสรรคภายนอกที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับเซท</li> </ul>
	เซท (พระเอก)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบหน้าฝรั่ง รูปร่างสูงใหญ่</li> <li>- มีนิสัยชอบเอาอกเอาใจ มีเสน่ห์ ชอบเรื่องรักๆ ใคร่ๆ ทำอะไรไปตามความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา</li> <li>- ประกอบอาชีพทนายความ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปสรรคภายในใจ</li> <li>- ไม่พบอุปสรรคภายในใจ</li> <li>- อุปสรรคภายนอก</li> <li>- ไม่พบอุปสรรคภายนอกที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเขากับวีรลพัทธ์</li> </ul>
ชายใดเล่า จะแซ่บ เท่าแฟน เก่าแม่	พันธ์ (ชายแบบ พระเอก1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รูปร่างหล่อ ใบหน้าคมสัน รูปร่างสูงใหญ่</li> <li>- เปิดเผย ชอบทำอะไรตามใจตัวเอง</li> <li>- ช่างเอาอกเอาใจ ชอบปกป้องผู้อื่น โดยเฉพาะบุคคลที่เขารัก</li> <li>- นักศึกษา ยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปสรรคภายในใจ</li> <li>- ไม่พบอุปสรรคภายในใจ</li> <li>- อุปสรรคภายนอก</li> <li>- ไม่พบอุปสรรคภายนอกที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างพันธ์กับภูซงค์</li> </ul>
	ภูซงค์ (ชายแบบ นางเอก1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบหน้าหล่อเหลา ผอมยาว รูปร่างผอมบาง อายุในช่วง 30 ปลาย เป็นคนช่างคิด ชอบสันโดษ ละเอียดรอบคอบ ใส่ใจความรู้สึกคนรอบข้าง แต่เมื่อตัดสินใจแล้ว จะเชื่อมั่นและแน่วแน่ในความคิดของตัวเอง</li> <li>- มีบ้านสวนอยู่ไกลจากตัวเมืองเป็นของตัวเอง ทำอาชีพฟรีแลนซ์งานแปล และสอนภาษาอังกฤษ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปสรรคภายในใจ</li> <li>- รู้สึกตะขิดตะขวงใจที่ตัวเองคบหากับเด็กหนุ่มอายุน้อยกว่า และแคร่ความคิดเห็นของคนรอบข้าง</li> <li>- อุปสรรคภายนอก</li> <li>- พันธ์เป็นลูกชายของแฟนเก่าสมัยเรียน</li> </ul>
	เย็น (ชายแบบ นางเอก2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หน้าตาน่ารัก ตัวเล็กกะทัดรัด</li> <li>- มีนิสัยร่าเริง จิตใจดี เอาแต่ใจตัวเอง ขี้กลัว และระมัดระวังตัวในเรื่องความรัก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปสรรคภายในใจ</li> </ul>

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร	บุคลิกนิสัยและสถานะทางสังคม	ความขัดแย้ง
		- เป็นนักเรียนมัธยมปลาย ยังไม่มีรายได้ เป็นของตัวเอง	- กลัวว่าวีธจะรักไม่จริง จึงชะลอความสัมพันธ์ให้เป็นอย่างช้าๆ อุปสรรคภายนอก - วีธเป็นแฟนเก่าของแม่ เกรงว่าแม่จะเคืองความสัมพันธ์ระหว่างเขากับวีธ
	วีธ (ชายแบบ พระเอก2)	- เป็นลูกครึ่ง รูปหล่อ รูปร่างสูงใหญ่ - นิสัยโผงผาง ตรงไปตรงมา รักศักดิ์ศรี เป็นคนสู้ชีวิต ชอบดูแลปกป้องคนที่ตัวเองรัก - เจ้าของธุรกิจร้านอาหาร ฐานะร่ำรวย	อุปสรรคภายในใจ - มีปมต่อส่วนตัวที่เป็นลูกครึ่ง เพราะเขาถูกพ่อที่เป็นทหารอเมริกันทอดทิ้ง อุปสรรคภายนอก - ไม่พบอุปสรรคภายนอกที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเขากับเย็น
US รัก ของเรา	ดอกรัก (หญิงแบบ พระเอก)	- หน้าตาน่ารัก - ร่าเริง ไม่ประสาเรื่องความสัมพันธ์ ช่างพูด ชอบเอาอกเอาใจคนรัก - แต่แรกเป็นพนักงานพาร์ทิไทม์ในร้านกาแฟ ต่อมาประกอบธุรกิจร้านกาแฟ	อุปสรรคภายในใจ - สับสนในช่วงแรกเมื่อพบว่าตัวเองแอบชอบแพมซึ่งเป็นผู้หญิงด้วยกัน อุปสรรคภายนอก - การกีดกันจากครอบครัว เนื่องจากแพมเป็นแฟนเก่าของพี่ชาย
	แพม (หญิงแบบ นางเอก)	- สวยสะดุดตา ผิวขาว รูปร่างเพรียวบาง - มีนิสัยชอบความถูกต้อง ตัดสินอะไรในแบบของตัวเอง เรียบร้อย มีความรับผิดชอบสูง รมัธยมวังตัวเองในเรื่องความสัมพันธ์ - เป็นทันตแพทย์ ฐานะการงานและการเงินมั่นคง	อุปสรรคภายในใจ - สับสนในช่วงแรกเมื่อพบว่าตัวเองแอบชอบดอกรักซึ่งเป็นผู้หญิงด้วยกัน อุปสรรคภายนอก - การกีดกันจากครอบครัว เนื่องจากแพมเป็นแฟนเก่าของพี่ชายของดอกรัก

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครพระเอกไม่ว่าจะในเรื่องรักชายหญิงหรือความสัมพันธ์ของบุคคลเพศเดียวกันจะมีลักษณะใกล้เคียงกัน คือมีหน้าตาและบุคลิกโดดเด่น โดยพระเอกจำนวน 5 ใน 6 เรื่องจะหน้าตาหล่อเหลา รูปร่างสูงใหญ่ มีสง่าราศี อายุมากกว่านางเอก ผิวพรรณสะอาดสะอ้าน เป็นที่ดึงดูดสายตาผู้พบเห็นและต้องใจเพศตรงข้าม ส่วนที่แตกต่างออกไปเป็นเรื่องของสถานะทางสังคม กล่าวคือ พระเอกส่วนใหญ่มีอาชีพการงานมั่นคง แต่แตกต่างด้วยฐานะ พระเอกระดับเศรษฐีประกอบอาชีพนักธุรกิจคือเป็นเจ้าของกิจการส่วนตัว ผู้ถือหุ้นในฐานะทายาทบริษัทใหญ่ควบคู่กับการเป็นศิลปินดารา และเจ้าของแบรนด์น้ำหอมควบคู่กับการเป็นนักออกแบบน้ำหอม จำนวน 3 ตัวละคร คือ วิธ คม และโอม ส่วนพระเอกฐานะปานกลาง ประกอบอาชีพอย่างช่างภาพอิสระ นายความ เจ้าของร้านอาหาร จำนวน 3 ตัวละคร คือ ดรัน เซท ตอกรัก ส่วนพันธมิตรเป็นนักศึกษาเพียงตัวละครเดียว และยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเอง

ทั้งนี้ การให้พระเอกหลุดจากกรอบการเป็นสามีในอนาคตที่เพียบพร้อมด้วยทรัพย์สิน ทุนทรัพย์ มากด้วยบารมีและอำนาจในแบบของเจ้าชายผู้เสด็จที่ต้องการดูแลและปกป้องนางเอก แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่เปลี่ยนไปในการออกแบบตัวละครผู้ชาย แม้จะปรากฏให้เห็นเพียงส่วนน้อย คือในตัวละคร พันธ ผู้ซึ่งเป็นนักศึกษาและยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเอง และ ดรัน ชายหนุ่มผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์วัยเด็กและมีรายได้ปานกลางจากการเป็นช่างภาพอิสระ อย่างไรก็ตาม นักเขียนออกแบบมิตินี้ ความคิดและความรู้สึกของผู้ชายให้มีความเปิดเผย ตรงไปตรงมา และเป็นคนอบอุ่น อ่อนหวาน พวกเขาทั้งหมดมีสิ่งหนึ่งเหมือนกันคือความต้องการดูแลเอาใจ และปกป้องคนที่พวกเขารัก เป็นการบอกเป็นนัยว่า ผู้หญิงในสังคมไทยร่วมสมัยมิได้ตั้งตารอแต่เจ้าชายขี่ม้าขาวผู้เพียบพร้อมเช่นในอดีต เพราะผู้ชายที่จิตใจดีและนิสัยดีอาจเป็นคุณสมบัติสำคัญกว่าที่พวกเขาเฝ้ามองหาในโลกแห่งความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าพวกเขาจะเข้มแข็งและแข็งแกร่งเพียงใดในใจส่วนลึกยังโหยหาการปกป้องจากชายคนรัก อย่างเช่นคู่รักที่แตกต่างด้วยสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจและมากด้วยปมฝังใจอย่างน้ำหนึ่ง (ภาพิมล, 2560, หน้า 570-571)

“เอาอย่างนี้ดีไหม เรามาแลกเปลี่ยนกัน รันจะทำตัวดีๆ แบบที่...หนึ่งชอบ แล้วหนึ่งก็เปิดใจให้รัน”

ข้อเสนอตรงๆ ไม่มีหมกเม็ดทำเอาหญิงสาวแทบสอ่ลมหายใจ ออดคิดไม่ได้ว่าวันนี้ ดรันจะพูดจากววนมากเป็นพิเศษ ทั้งที่ปกติแล้วเขาออกจะขมขื่นอย่างง่าย ๆ

ดริ้นมองพวงแก้มซึ่งซบสีเรื่อมาด้วยหัวใจรักคับแน่นในอก ขอเธออย่าหนีความจริง  
อีกเลยนะน้ำหนึ่ง อย่าปฏิเสธความรัก เพราะไม่มีมนุษย์คนไหนอยู่บนโลกนี้โดย  
ปราศจากความรักได้

“ทำไม...คนเราต้องเปลี่ยนตัวเองเพื่อคนอื่น” เธอเอ่ยเสียงเบาพร้อมกับครุ่นคิด “รัน  
ก็เป็นรัน และมีคนที่ชอบเพราะเธอเป็นเธอไม่ดีกว่าหรือ”

“เพราะความรักควรพาจิตใจเราให้สูงขึ้นไม่ใช่เหรอ ถ้าใครรักที่รันเป็นตัวเอง ต่อให้  
รันทำตัวเหลวแหลกยังไงก็รัก อย่างนั้นมันดีจริงๆ นะเธอหนึ่ง”

น้ำหนึ่งเ้มปากอย่างคาดไม่ถึงในคำตอบของเขา แล้วเกราะมั่นคงที่เป็นปราการ  
ป้องกันหัวใจก็พลอยสั่นคลอนจนต้องหยิบยกเหตุผลขึ้นมาบอกทั้งเขาและตัวเอง

“รันยังรู้สึกผิดกับเรื่องสมัยที่พวกเรายังเป็นเด็กต่างหาก”

“ใช่” เขาไม่โกหก “ถ้าย้อนเวลากลับไปได้รันจะไม่ทำแบบนั้น แต่ก็มันล่ะ เพราะมี  
อดีตถึงมีปัจจุบัน ที่รันเป็นรันทุกวันนี้ก็เพราะหนึ่ง”

\*\*\*

หญิงสาวหวานนิกถึงคืนที่ดริ้นนอนกอดเธอไว้ในบังกะโลริมหาด ทั้งที่จิตใจของเธอ  
บอบช้ำเพราะเพิ่งผ่านเรื่องร้าย แต่ไม่มีคืนไหนที่เธอจะหลับสบาย และรู้สึกมั่นคง  
ปลอดภัยเท่าคืนที่นอนหลับในอ้อมกอดของเขาเลย

“ให้รันรักหนึ่งได้หรือยัง”

ปราการที่เธอสร้างขึ้นมาพังทลายไม่เหลือชิ้นดี เธออยากรักเขา อยากเชื่อมั่นในรัก  
อีกครั้ง แต่ก็กลัวเหลือเกิน

ขณะเดียวกันตัวละครนางเอกยังคงเป็นเจ้าของใบหน้าชวนมองและรูปร่างแบบบางเป็นส่วน  
ใหญ่ ไม่เว้นแม้แต่ตัวละครชายที่คล้ายกับเป็นนางเอกของนิยายวาย คือภูซงค์และเย็น เฉพาะวิรัชพัทธ์  
ที่เป็นสาวอวบ อุปนิสัยใจคอของตัวละครนางเอกจะร่าเริง สดใส เฉลียวฉลาด จิตใจดี และเชื่อมั่นใน  
ความคิดของตัวเอง พวกเธอประกอบอาชีพหลากหลายคือนักสังคมสงเคราะห์ (น้ำหนึ่ง) นางแบบ  
ควบคูนักเต้นบัลเลต์ (เพ็ญ) นักแปลอิสระ (ภูซงค์) ฟรีแลนซ์งานกราฟฟิกและงานเขียน (วิรัชพัทธ์)  
ทันตแพทย์ (แอม) มีเพียงเจ้าขาที่ยังเป็นนักศึกษา และเย็นที่เป็นนักเรียน กล่าวได้ว่า ตัวละครนางเอก

มีรายได้เป็นของตัวเองและฐานะทางการเงินมั่นคง มีเพียงเย็นที่ยังเป็นนักเรียนจึงยังไม่มีรายได้ใดๆ เป็นของตัวเอง ส่วนเจ้าขาไม่มีสมบัติพัสถานเป็นของตนเอง และออกไปทางขัดสนเงินทอง

อย่างไรก็ตาม นักเขียนออกแบบตัวละครผู้หญิงให้มีมิติความเป็นมนุษย์และมีปมขัดแย้งในใจ ที่ละเอียดอ่อน ทำให้ตัวละครนางเอกมีความเป็นปัจเจกบุคคล เชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง และแสดงออกถึงความหลากหลาย ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นางเอกมีอาชีพการงานแตกต่างกัน และมีสถานะทางสังคมที่ไม่ค่อยไปกว่าฝ่ายชายมากนัก นอกจากนั้นแล้ว ผู้หญิงในนิยายรักสะท้อนให้เห็นภาพของผู้หญิงไทยร่วมสมัย เป็นภาพของผู้หญิงที่ไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ เธอกล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ มีอิสระในการใช้ชีวิต เช่น การตัดสินใจใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงานจนถึงตั้งครรถ์ก่อนแต่งงาน การเอ่ยปากขอเป็นเซ็กซ์เฟรนด์กับฝ่ายชายก่อน การกล้าแสดงถึงความต้องการทางเพศ เป็นต้น ยกตัวอย่างฉากกิจกรรมทางเพศระหว่างเพ็ญและโอม หรือฉากสวีทระหว่างวีรลพัทธ์และเซพ

#### ฉากกิจกรรมทางเพศระหว่างเพ็ญและโอม

ชายหนุ่มมอบสร้อยบุรุษล้ำค่าเข้ามา เธอรู้สึกไร้เรี่ยวแรงราวกับตัวเองจะหลอมละลาย พยายามไขว่คว้าหาที่ยึดเหนี่ยวจนได้แผ่นหลังกว้าง ขณะที่เขาค่อยๆ ถ่ายทอด ประสบการณ์ชีวิตในมุมใหม่ให้ มืออุ่นจัดสอดเข้ามาปลดตะขอเสื้อชั้นใน แล้วถอดมันออกผ่านศีรษะพร้อมกับเสื้อตัวนอกของเธอ ไอน้ำสัมผัสผิวเปลือยเปล่า ก่อนชายหนุ่มจะดึงผ้าห่มมาคลุมร่างกายทั้งสอง ความเจ็บเข้าครอบงำ เธอรู้สึกถึงสายตาเขา ที่มองสำรวจไปทั่วเรือนร่าง มืออุ่นเหมือนผู้หญิงเอื้อมมาแตะต้องหน้าท้อง สัมผัสเบาแผ่วราวขนนกสร้างความรู้สึกสะท้านไหว ความต้องการอันถล่ำลิกทำให้เพ็ญภพไม่คิดหวงแหน มือนั้นลูบไล้ขึ้นมาถึงหน้าอก คลึงเคล้า แล้วกอบกุ่มมันไว้ (มาภา, 2561, น. 147)

\*\*\*

เพ็ญภพรู้สึกร้อนผ่าวที่แก้มเมื่อสัมผัสชายย้อนกลับมาให้ทวนคิดถึงความหวาน ความอ่อนโยน วงแขนอุ่น และความต้องการอันเร้าร้อน

‘พี่เข้าไปได้ไหม’

‘อือ...’

หรือในบางขณะ เธอไม่รู้ว่าตัวเองพูดขอเรีองน่าอายแบบนี้ได้อย่างไร

‘ครั้งนี้ไม่ไล่ได้ไหมคะ’

เขาขบใบหูเธอ เอาปลายจมูกแตะจมูกเธอ ลมหายใจเขาหนัก แต่ก็ส่ายหน้า  
หลังจากหยิบซองพลาสติกสีเหลืองเล็กๆ จากลิ้นชักหัวนอนออกมา

‘ไม่ได้’

‘ทำไม’ เธอกระซิบถาม ‘เพื่อ...ไม่ยอมให้มีอะไรมาทั้งเรา’

(มาภา, 2561, น. 153)

#### ฉากเกี่ยวพาราสีระหว่างวีรลพัทธ์และเซท

“ฉันกลัวคุณมาเซอร์ไพรส์ขอแต่งงาน”

เขาเงยหน้า ยึดกายเพื่อมองหน้าวีรล “ทำไมล่ะ”

“ฉันไม่ชอบอะไรแบบนี้ คนเยอะ...”

“ไม่ หมายถึงทำไมคิดว่าผมจะทำอะไรที่คุณไม่ชอบล่ะ” เซทหัวเราะเบาๆ เอนตัวไป  
จูบโหนกแก้มสีแดงเรื่อของคนทีนอนนิ่ง เบิกตากว้างด้วยความประหลาดใจ “ผมคิด  
เอาเองนะว่าไม่ใช่ผู้หญิงทุกคนที่ชอบการถูกขอแต่งงานในที่สาธารณะและมีสายตา  
คนเยอะๆ จับจ้อง มันไม่ใช่ความโรแมนติกหรือการประกาศความรักให้โลกรู้ กับบาง  
คนมันคือความกดดัน แล้วถ้าไปเจอผู้หญิงที่เป็นแพนิกแอทแทคด้วยนะ...แะเลย ถ้า  
ผู้ชายไม่รู้ว่าคนรักตัวเองชอบการขอแต่งงานสไตล์ไหนก็ควรโดนปฏิเสธแล้ว”

วีรลพยักหน้าเร็ว “ฉันไม่ชอบแบบนี้ ไม่ชอบเลย รู้สึกว่าอยากให้มันเป็นส่วนตัว ฉัน  
...ชอบแบบนี้ มีกันแค่สองคนก็พอ ให้เป็นเรื่องส่วนตัวของเรา”

“คุณผู้หญิงมีคู่มั่นที่เป็นผู้ชายฉลาดและเข้าอกเข้าใจคุณดีมากเลยครับ” เขาตึงมือ  
เธอมาจูบราวเป็นสภาพบุรุษ ทั้งที่เมื่อครู่เพิ่งจับโน่นจับนี่ตามใจตัวเองอย่างห่างไกล  
ความสุภาพเหลือเกิน

“จูบฉันหน่อย”

“ไม่ปฏิเสธ”

(เอื้องอลิน, 2561, น. 367)

ผู้เขียนใช้กลวิธีการจับคู่สถานะทางสังคมและอาชีพการงานโดยให้ฝ่ายพระเอกมีอาชีพและฐานะมั่นคงกว่านางเอก แต่สถานะทางสังคมไม่แตกต่างกันจนเกินไป สอดคล้องไปกับสภาพสังคมไทยเองที่เอื้อให้ผู้ชายเจริญก้าวหน้าในอาชีพการงานมากกว่าผู้หญิง แม้ผู้หญิงจะไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการเงินและหน้าการเลี้ยงดูครอบครัวจากผู้ชายเช่นในอดีต ยกเว้นก็แต่คู่รักที่ฝ่ายพระเอกอายุน้อยกว่าอย่างคู่ของพันธ์และภุชงค์ ภุชงค์ซึ่งบอบช้ำทกล้ายนางเอกมีบทบาทที่เกือกลุฬารัตน์ที่ยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเอง ทั้งนี้ นิยายเรื่อง คุณคมเจ้าขา Burned Gray เรื่องเดียวที่เล่าเรื่องด้วยสูตรซินเดอเรลล่า (Cinderella formula) โดยเปลี่ยนจากเจ้าชายเพียบพร้อมผู้แสนดี เป็นพระเอกจอมกบฏ (Bad boy) ลูกมหาเศรษฐีอันดับหนึ่งของประเทศที่มาพบรักกับลูกสาวชาวบ้านซึ่งอาศัยอยู่ในหอพักขนาดคับแคบกับแม่และลูกชายในต่างจังหวัด (Lta\_luktarn, 2561, หน้า 20, 30)

‘คม ศิราภาคิน’ คือชื่อของผม... ผมเกิดมาในครอบครัวที่มีชื่อเสียงเป็นอันดับหนึ่งของประเทศ มีพี่น้องทั้งหมด 4 คน (รวมตัวผมเข้าไปด้วย) ‘ไอ้คิม’ พี่ชายคนโต ผมและ ‘ไอ้คุณ’ เป็นลูกหัวปีท้ายปี ส่วนคนสุดท้ายคือ ‘ไอ้คิว’ เป็นน้องคนเล็ก

ผมเกิดมาในครอบครัวที่รวยมาก และในอดีตที่นานพอสมควร... ตอนที่ไอ้คิมถูกมองว่าเหยาเหยะ ไอ้คุณยังไม่ฉายแววอะไรเป็นพิเศษ ส่วนไอ้คิวก็เป็นเด็กเอ๋ๆ ผมเคยเป็นความหวังของที่บ้านมาแล้ว แต่ผมไม่ยอมรับ สุดท้ายพ่อแม่และญาติๆ จึงมองว่าผมไม่มีใจด้านบริหาร พวกเขาเคยถามผมว่า ‘โตขึ้นคิดจะเอาดีทางด้านไหน’ ตอนนั้นผมไม่ได้ตอบ เพราะไม่ได้ชอบอะไรเป็นพิเศษ เรียกว่าง่าย ๆ ว่าผมเป็นผู้ชายที่ ‘ไม่เอาทำอะไรเลย’

\*\*\*

มันมีช่วงที่แย่มากๆ เหมือนกันในปีที่ฉันจบมอปลาย พ่อฉันเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ ฉันกับแม่เสียใจมากแต่แม่บอกว่าชีวิตเราต้องเดินไปข้างหน้า วันเวลาที่เศร้าต้องผ่านไป...

ต่อมาฉันกับแม่ย้ายเข้ามาในจังหวัดที่มีมหา’ลัยชื่อดังเพื่อให้สะดวกกับอะไรหลายอย่าง แม่เอาเงินเก็บที่พอเหลืออยู่มาลงทุนเปิดร้านซักรีด ส่วนฉันนั้นกู้เงินเพื่อเข้าเรียนมหา’ลัย ตอนนี้อยู่ปีหนึ่งแล้วละ เมื่อหลายเดือนก่อนแม่ฉันมีปัญหาเกี่ยวกับไต เป็นโรคเรื้อรังที่แม่ไม่ยอมรักษาและติดเชื่อในกระแสเลือด แม่กับฉันเลยตัดสินใจ

ขายต่อร้านซักรีดเพื่อเอาเงินมารักษาตัว ตอนนี้แม่นอนที่โรงพยาบาลมาสองเดือนแล้ว แต่แม่ยังยิ้มแย้มอยู่ตลอด หมอบอกว่าอีกไม่นานแม่จะได้กลับบ้านแล้ว

นอกจากนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า นิยายรักในบริบทร่วมสมัยมิได้มุ่งสร้างเรื่องราวราวฉานอันเกิดจากมือที่สามเป็นอุปสรรคสำคัญของคู่รัก แต่สร้างตัวละครรองให้มีมิติความเป็นมนุษย์ที่มีเหตุผลและไม่สุดโต่งในการแย่งชิงพระเอกหรือนางเอกจนเกินไป ยกตัวอย่างเช่นตัวละครบลู รุ่นพี่ที่ชอบพอกันกับเจ้าชาก่อนที่เจ้าชากจะมีโอกาสสานสัมพันธ์กับคม เขาเป็นชายหนุ่มหน้าตาดี บุคลิกนิสัยใจคอ น่าคบหา และมีอนาคตก้าวหน้าในอาชีพการงาน แม้เขาจะมีใจให้กับเจ้าชา แต่พอรู้ว่าเจ้าชามีใจชอบพอผู้ชายคนอื่น เขาก็ยอมปล่อยมือและยินดีจะเป็นพี่ชายที่คอยดูแลกันอยู่ห่างๆ (Lta\_luktarn, 2561, หน้า 413)

(ที่เจ้าชาปฏิเสธที่เป็นเพราะมีคนที่ชอบแล้วใช่ไหมหรือไมก็...จะไปคบกับคนอื่นใช่ไหมครับ) ไม่รู้ว่าทำไมพี่บลูถึงถามแบบนี้ แต่ฉันที่ปกปิดเขาเรื่องลูกอยู่นั้นไม่อยากจะปิดบังเรื่องนี้อีก ถ้าฉันไม่บอกความจริงพี่บลูคงยังคิดว่ามีความหวังอยู่ ลွှ่ยยอมใจร้ายไปเลยไม่ดีกว่าเธอ

ฉันตอบเขาไปสั้นๆ ว่า “ค่ะ” โดยบอกตัวเองในใจว่าคงตอบได้เท่านั้นจริงๆ ไม่สามารถบอกเพิ่มเติมได้อีกว่าผู้ชายคนนั้นคือใคร

เสียงพี่บลูผ่อนลมหายใจดังมาให้ได้ยิน (ความจริงที่พี่รู้สึกได้อยู่เหมือนกันว่าเจ้าชากอาจจะมีคนอื่นที่คุยอยู่ด้วยเหมือนกัน มันก็เป็นเรื่องธรรมดาณะที่เจ้าชากจะมีคนอื่นมาจีบด้วย ถือว่าพี่แพ่เองก็แล้วกัน)

“...”

(ยังดีนะครับที่เจ้าชาไม่เลือกคนนั้นแล้วหายไปเลย ถ้าเป็นแบบนี้พี่คงรู้สึกแย่งกว่านี้ขอบคุณนะครับที่ยังมาบอกกันตรงๆ)

“ค่ะ...” พุดจบฉันก็เผลอปาก

(แต่พี่ไม่ได้โกรธเจ้าชากนอยากรจะเลิกคุยหรอกนะ เรา รู้จักกันมาตั้งนาน...ถ้าคนนั้นที่เจ้าชาชอบไม่ว่าอะไร พี่ก็อยากจะคุยกับเจ้าชาในฐานะพี่ชายต่อไป)



## ฉากและบริบทแวดล้อมของคู่รัก

ผู้วิจัยแบ่งฉากและบริบทแวดล้อมของคู่รักเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วยสถานที่ส่วนบุคคล และสถานที่สาธารณะดังต่อไปนี้

### 1) สถานที่ส่วนบุคคล

#### 1.1) สถานที่พักอาศัย

สถานที่พักอาศัยของตัวละครมีทั้งแบบที่อยู่อาศัยถาวรอย่างบ้านและคอนโดมิเนียม และที่อยู่อาศัยชั่วคราวคืออพาร์ทเมนต์และหอพัก โดยฉากอย่างที่พักอาศัยทำหน้าที่บอกสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม ความสัมพันธ์กับผู้คน และพื้นฐานความเป็นอยู่ รวมถึงคาแรกเตอร์ของตัวละคร ทั้งนี้ บ้านมักถูกบรรยายให้เห็นลักษณะภายนอก และการตกแต่งของห้องหับต่างๆ ที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์สำคัญในเรื่อง ยกตัวอย่างบ้านของป้าของน้ำหนึ่งในเรื่อง “น้ำค้างเป็นอนิส” ผู้เขียนบรรยายภาพลักษณะภายนอกของบ้านให้เห็นสิ่งปลูกสร้างที่ทรูหรา ใหญ่โต แม้การตกแต่งภายในบ้านจะใช้ข้าวของเครื่องใช้ราคาแพง แต่บรรยากาศของบ้านให้ความรู้สึกกว้างเปล่า สื่อให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ห่างเหินระหว่างสมาชิกภายในบ้าน (ภาพพิมพ์, 2560, หน้า 100-102)

*ขวัญฤดีก้าวเข้าไปพร้อมเพื่อน สายตาก็กวาดมองบ้านหลังใหญ่ราวคฤหาสน์ด้วยความตื่นตะลึง หน้าตัวบ้านเป็นวงเวียนล้อมรอบหินกลมเกลี้ยงที่มีน้ำพุพุ่งขึ้นมาตลอดเวลา แม้แต่ระเบียงหินแกรนิตหน้าบ้านหลังใหญ่ยังกว้างกว่าสนามหน้าบ้านของเธอ*

*สิ่งแรกที่สะดุดตาเมื่อเข้าไปภายในคือเปียโนสีขาว มันตั้งอยู่เอียงกับบันได ไม่ใกล้ไม่ไกลกับประตูห้องนั่งเล่นซึ่งเปิดอ้าเมื่อก้าวเข้าไปในห้องที่มีโซฟาตัวยาวถึงสามตัวติดผนังทั้งสามด้านของห้องก็สามารถมองออกมาเห็นเปียโนได้พอดี*

\*\*\*

*ขวัญฤดีสังเกตเห็นอีกอย่างว่าบ้านหลังนี้ได้รับการตกแต่งด้วยภาพเขียนราคาแพงก็จริง แต่กลับไม่มีรูปถ่ายของครอบครัวประดับไว้เลย ต่อให้เธอนึกขึ้นชมความสวยงามของสถาปัตยกรรมแค่ไหน มันก็ยังห่างไกลจากความเป็นบ้านในความรู้สึกของเธอ*

เช่นเดียวกับบ้านของโอมหรืออิศรา สเปนเซอร์ นักออกแบบน้ำหอมชื่อดังในเรื่อง “ดอกหญ้าในขวดแก้ว” ทั้งนี้ผู้เขียนเรียกว่าแมนชั่นให้เข้ากับบริบทแวดล้อมซึ่งอยู่ที่ประเทศ อังกฤษ บ้านของเขาตกแต่งทั้งภายนอกและภายในบ้านอย่างพิถีพิถันตามจริตของเขาที่เป็น คนช่างเลือก และต้องการใช้ข้าวของเครื่องใช้ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ตัวตนและรสนิยมอันเลิศ หู ทว่าแมนชั่นหลังงามกลับสื่อถึงความโดดเดี่ยวเดียวดายของตัวละคร ทั้งที่ชีวิตประสบความสำเร็จและร่ำรวยชื่อเสียงเงินทอง (มาภา, 2561, น. 7, 10-11)

ท่ามกลางพายุฝนกระหน่ำในคืนมืดมิด แมนชั่นสีเทาอ่อนรูปแบบสถาปัตยกรรม จอร์เจียนถูกถาโถมด้วยลมฝนกระโชก แม้เป็นอาคารที่สร้างขึ้นใหม่ แต่ก็ยังให้ความรู้สึกอึมครึมและแสนโดดเดี่ยวจากสรรพสิ่งทั้งหลาย หน้าต่างสูงทางปีกซ้ายชั้น บนสุดยังมีแสงสีนวลปรากฏรำไร ใครคนหนึ่งเคลื่อนไหวอยู่หลังม่าน เขานั่งอยู่บน เก้าอี้ไม้วอลนัทสีขาวยุคหนึ่ง ก้มหน้าจจดจ้องขวดแก้วต่างขนาดกว่ายี่สิบใบบนโต๊ะ โดยมีอีกนับพันใบอยู่บนชั้นรายล้อมรอบตัว ก่อนจะเงยหน้าขึ้นเมื่อมีเสียงเคาะประตู

\*\*\*

อิศราวางสายแล้ววางโทรศัพท์ลงบนโต๊ะ สูดหายใจรับกลิ่นหอมจากน้ำมันสกัด ธรรมชาติที่ฟุ้งกระจายอบอวลไปทั่วห้อง เขาถอดแว่นตา ประสานนิ้วมือวางบนटक พลังเอนศรัทธาลงบนขอบพนักเก้าอี้ สายตาจับที่รูปถ่ายใบใหญ่ในกรอบไม้บนผนัง ภาพชายหนุ่มชาวอังกฤษนัยน์ตาสีน้ำตาลเย็นยิ้มอย่างเป็นสุข บนเก้าอี้ไม้เก่าๆ ข้าง ภายเขามีหญิงสาวผมดำยาว ใบหน้าสวยผุดผาดซึ่งเป็นใบหน้าของคนเอเชีย ระบาย ยิ้มอ่อนโยนนั่งอยู่ ในอ้อมกอดของเขามีเด็กชายตัวน้อย นัยน์ตาสีน้ำตาลอ่อนเป็น ประกายสดใสหลังกรอบแว่นสายตา เหนือศีรษะพวกเขาเป็นชùmวิสทีเรียดอกสีม่วง บานสะพรั่งรับน้ำฝนเย็นฉ่ำกลางฤดูใบไม้ผลิ

ความอบอุ่นที่เหลือไว้เพียงความทรงจำ...

นอกจากนี้ บ้านยังบอกถึงความสันโดษและความเรียบง่ายของบุคคลที่มีฐานะปาน กลางอย่างภุชงค์ในเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่” บ้านของเขาไม่ได้มีจุดเน้นอยู่ที่ การโอ้อวดสมบัติพิสดานใดๆ แต่มุ่งสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขาเองเพียงลำพัง กับตัว เขาเมื่อยามที่มีคนรักคือพันธอาศัยอยู่ด้วย เมื่อภุชงค์ใช้เวลาอยู่กับพันธ บรรยากาศของบ้าน จะเปลี่ยนจากเงียบเหงาเป็นสดใสขึ้นมาทันที

บ้านที่บอกถึงความสัมพันธ์กับตัวเอง

ถึงวันนี้พ่อแก่แม่เฒ่าของผมจากไปหมดแล้ว เหลือบ้านสวนไว้ให้ผมหลังหนึ่ง เป็นมรดกเดียวของตระกูล บ้านหลังนี้อยู่ห่างจากตัวเมือง ต้องขี่มอเตอร์ไซค์ยี่สิบนาทีรอบๆ ล้อมด้วยสวน แต่ผมไม่ใส่ใจปลูกผลไม้อะไร จึงปล่อยให้มันเป็นเพียง ‘ที่ดิน’ และพอผ่านไปนับสิบปีมันก็กลายเป็น ‘ป่า’

วันนี้มีต่อเสียด้วย ป่าของผมซักรกกันไปใหญ่แล้ว...

\*\*\*

...ต่อเสียด้วยที่หน้าต่างนอกร่มงั่ว ผมตบมุ้งลวดเบาๆ ไล่มัน อยากรู้อยากเห็นไปไกลๆ เพราะตอนปิดหน้าต่าง ผมต้องเปิดมุ้งลวดก่อน จึงจะดึงบานหน้าต่างไม้เข้ามาได้ ถ้ามันอยู่แถวนี้มันอาจบินเข้ามาระหว่างที่มุ้งลวดเปิด ต่อให้ปีกขบปลายที่กันมันยังงั้น ผมก็ยังไม่อยากให้มันเข้ามาในบ้าน

\*\*\*

เจ้าต่อเสียด้วยไม่ยอมไปไหน ผมมองมันแล้วยิ้ม ตอนนี้อันคิดว่ามันเหมือนเพื่อนคนหนึ่ง ผมคงเหงาเอาจก ขนาคมดแมลงยังเห็นเป็นพรรคพวก

(ร เรือในมหาสมุทร, 2561, น. 6, 80-81)

บ้านที่บอกถึงความสัมพันธ์กับพื้นที่

...แต่เพียงที่ผมเคยนอนอยู่เป็นสิบปี ในวันนี้กลับรู้สึกว่ามันกระโดดกระเดกไม่คุ้นชิน ผมเชื่อว่าเตียงคงแอบงอกตัวเองกว้างกว่าเดิมสองฟุต ผมเลยรู้สึกว่ามันกว้างขึ้น

ผมลุกขึ้น ทุบพุกนอนหนึ่งที่ โทษฐานแอบงอกตัวกว้างขึ้นโดยที่ผมไม่ได้สั่ง

(ร เรือในมหาสมุทร, 2561, น. 79-80)

ขณะเดียวกันห้องชุดในคอนโดมิเนียมมักเป็นสถานที่พักอาศัยหลักของตัวละครพระเอกที่มีฐานะการเงินมั่นคงอย่างคมในเรื่อง “Burned Gray คุณคมเจ้าขา” และเซตในเรื่อง “วีรลพัทธ์” และแพมในเรื่อง “US รักของเรา” ส่วนพระเอกที่มีฐานะปานกลางอย่างดริณยังคงอาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์ให้เช่าเช่นเดียวกับดอกรักที่ยังเป็นนักศึกษาและเช่าหอพักอยู่ใกล้กับมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ การ

บรรยายถึงห้องชุดมักจะสื่อให้เห็นถึงภาพชีวิตแบบปัจเจก บอกถึงความสะดวกสบายและอิสรภาพในการใช้ชีวิต ยกตัวอย่างห้องชุดของเซทและแพมดังนี้

วีรลถูกทิ้งให้อยู่ในห้องซึ่งตนเพิ่งเคยมาเป็นครั้งแรก ดูเหมือนเซทจะยุ่งอยู่กับการเก็บข้าวของที่ถูกรกเต็มห้องไปหมด มันถูกบรรจุอยู่ในกล่องราวกับเซทเพิ่งย้ายเข้าบ้านแล้วยังไม่ได้รี้ออกมาจัดระเบียบ เธอหยิบเสื้อคลุมตัวหน้าแล้วไปนั่งเล่นอยู่ตรงระเบียง อย่างน้อยก็มีแสงแดดพอให้อบอุ่น

ห้องของเซทอยู่ริมแม่น้ำอีสต์ เป็นห้องชุดขนาดใหญ่ที่แควมองออกไปนอกกรอบประตู ก็เหมือนมีใครเอาภาพของแมนแฮตตันมาใส่กรอบประดับเอาไว้ มันไม่ใช่คอนโดมิเนียมหรูหราอย่างที่นิยมกัน ทว่าการที่มีห้องพักขนาดใหญ่ มีระเบียงสองฝั่ง แล้วยังติดริมน้ำเช่นนี้ ท่าทางเขาจะเป็นทนายมือดีถึงมีรายได้พอจะเป็นเจ้าของที่นี้ได้

(เอ็งอลิน, 2561, น. 118)

ที่แพมมาถึงห้องก็ทิ้งตัวลงนอนกับเตียงทันที ด้วยความที่ห้องเป็นแบบสตูดิโอ มันก็เลยเพียงพอสำหรับคนคนเดียว เอาจริงๆ ชีวิตคนเราอยู่ห้องจะทำอะไรมากนอกจากกิน นอน อาบน้ำ แล้วก็ไปทำธุระข้างนอก

\*\*\*

ด้วยความที่ห้องแคบ ฉะนั้นเลยไม่ต้องเดินไปไหนไกล แคंहันหน้าไปอีกฝั่งก็เจอตู้เสื้อผ้าแล้ว ทันทิปิดตู้ออก กลิ่นน้ำหอมผลมวานิลลาที่เป็นกลิ่นเฉพาะก็ลอยเข้ามาในจมูก กลิ่นนี้มีผลกับความรู้สึกจริงๆ นะ ทั้งๆ ที่เจ้าของกลิ่นก็นอนอยู่แค่เอื้อม แต่ฉันทกลับรู้สึกเหมือนกำลังถูกเจ้าตัวโอบกอดอย่างไรอย่างนั้น

(เจ้าปลาน้อย, 2561, น. 70-71)

## 1.2) สถานที่นอนค้างอ้างแรม

คู่รักในนิยายรักมักจะไปนอนค้างอ้างแรมนอกสถานที่ในโอกาสพิเศษ ทั้งนี้ ผู้เขียนใช้กลวิธีบรรยายให้เห็นภาพโรงแรมหรือรีสอร์ทที่พัก จากนั้นจะจึงนำไปสู่การบรรยายเลงลีลากระหว่างคู่รักในบางครั้ง สถานที่แห่งความทรงจำก็เป็นสถานที่ที่ก่อให้เกิดความทรงจำเลวร้ายกลายเป็นแผลลึกลับของ

ความสัมพันธ์ ยกตัวอย่างบังกะโลที่พัทยาในเรื่อง “น้ำค้างเปื้อนสี” ผู้เขียนเขียนบรรยายสถานที่เพียงเล็กน้อย แต่ใส่อารมณ์ความรู้สึกไม่รู้ประสาแบบคนไม่เจนโลกของน้ำหนึ่งเข้าไปด้วย ทว่าเมื่อเวลาผ่านไป ทั้งที่สถานที่แห่งนี้เป็นที่เกิดเหตุของความทรงจำเจ็บปวด แต่น้ำหนึ่งก็ยังเดินทางกลับมายังสถานที่แห่งนี้

เมื่อรถเลี้ยวเข้ามายังบังกะโลที่พัท น้ำหนึ่งก็ได้แต่มองบ้านทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสหลังเล็กด้วยความชอบใจ เธอใคร่รู้ว่าหลังคาที่มุงฉากนั้นจะเป็นของจริงหรือเป็นเพียงของตกแต่งให้เข้ากับต้นมะพร้าวซึ่งมีอยู่ดาษดื่นทั่วที่พัท กระทั่งรถของขวัญฤดีหยุดจอดข้างรถเมอร์เซเดสที่ขับมาถึงก่อน น้ำหนึ่งและเพื่อนก็ลงมาพบดัสกรยืนรอมอบกุญแจที่พัทให้กับพวกตน

\*\*\*

ภายในบังกะโลมีเตียงเดี่ยวสองเตียงและที่นอนเสริมอีกหนึ่งเบาะสำหรับเด็กสาวสามคน ทั้งหมดปูทับด้วยผ้าสีชาสะอาดเช่นเดียวกับสีของผนังห้อง มีผ้ามาถูไม้พรางแสงจากหน้าต่างเพิ่มความอ่อนโยนของสถานที่พำนักผ่อน

(ภาพิมล, 2560, น. 173-174)

ลมจากทะเลพัดแรงเสียดจันร่างบางที่ยืนอยู่ริมหาดรู้สึกเหมือนร่างกายโอนเอนไหวไปตามแรงลม พอกับแม่เคยสอนให้เธอเติบโตประดุจเพชร แต่แท้จริงแล้วเธอก็เหมือนใบไม้ที่พร้อมจะปลิวปิดจากต้นตามแรงลม

สายลมจากอดีตพัดพาเธอมายังบังกะโลริมชายหาดพัทอีกครั้ง ท่ามกลางสิ่งต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา สถานที่แห่งนี้ก็กลับยังคงอยู่ในสภาพเดิมเหมือนวันวาน เช่นเดียวกับวันวานในอดีตของเธอที่ส่งผลต่อปัจจุบัน

น้ำหนึ่งมองฝันทรายที่ถูกคลื่นซัดสาด ทรายจะเจ็บปวดบ้างไหมหนอ จะเหนื่อยจะล้าหรือไม่ที่ถูกคลื่นลมระรานไม่เว้นว่าง หรือเม็ดทรายอยู่รอตะวันฉาย...เหมือนกันกับเธอ

(ภาพิมล, 2560, น. 492-493)

ผู้วิจัยสังเกตว่า ผู้เขียนส่วนใหญ่ไม่ได้ตั้งจุดโฟกัสที่การบรรยายถึงสถานที่อย่างยืด ยาว แต่จะพูดถึงสถานที่เพียงสั้นๆ จากนั้นจึงดำเนินเรื่องด้วยการกระทำหรือคำพูดของตัวละคร ยกตัวอย่างการพูดถึงรีสอร์ทที่ซึ่งคมและเจ้าขาได้เสียกันครั้งแรกด้วยอารมณ์ขาคสติ ผู้เขียนเขียนให้เห็นภาพรีสอร์ทเล็กๆ แห่งหนึ่งในต่างจังหวัดกับการเข้ามาทำงานเสริมเป็นพนักงานของนางเอกซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมปลาย เมื่อความสัมพันธ์ระหว่างคมและเจ้าขาพัฒนาขึ้น เจ้าขามีโอกาสได้ไปเดท ในโรงแรมหรู เป็นชีวิตที่แตกต่างจากตอนที่เธออยู่ต่างจังหวัดอย่างสิ้นเชิง

จังหวัดที่ฉันอยู่ไม่ค่อยเจริญเท่าในกรุงเทพฯ อำเภอที่ฉันอยู่ไม่ได้เจริญเท่าไรแต่ไม่ถึงกับกันดารและมีสถานที่เกี่ยวกับธรรมชาติเยอะมาก ในตัวอำเภอมีรีสอร์ทดีๆ อยู่แค่หนึ่งแห่งเท่านั้น เมื่อเกือบสามเดือนก่อนมีกองถ่ายหนังฟอร์มยักษ์มาถ่ายทำที่นี่ คืนก่อนที่กองถ่ายจะกลับไป พวกเขาจัดงานเลี้ยงขึ้น....เป็นงานเลี้ยงปิดกล้องและวันเกิดผู้กำกับ

รีสอร์ทไม่ได้ใหญ่มากบวกกับจำนวนนักแสดงและทีมงานหลายชีวิต ทางรีสอร์ทเลยขอให้ทางโรงเรียนส่งเด็กมอปลายที่อยากทำงานพิเศษไปช่วยเสิร์ฟน้ำโดยเฉพาะ ฉันกับโมและรุ่นพี่ในโรงเรียนอีกเกือบสิบคนไปทำพาร์ตีใหม่ในคืนนั้น...เรื่องนี้ฉันขออนุญาตแม่แล้ว

(Lta Luktarn, 2561, น. 13)

ที่หมายคือโรงแรมแห่งหนึ่งที่หรูและสูงมาก ฉันเห็นตึกแล้วคันทาพิกล นี่ไม่ใช่โรงแรมสุดหรูที่ฉันเชื่อว่าชีวิตนี้ต้องมาให้ได้สักครั้งหรือหกหรือ น่าเค่นพาฉันขึ้นไปยังชั้นเกือบบนสุดของโรงแรมและหยุดอยู่หน้าประตูบ้านหนึ่ง ใช้คีย์การ์ดเปิดประตูพร้อมเอ่ยกับฉันว่า “เชิญครับคุณเจ้าขา”

...ฉันเลิกมองประตูแล้วหันกลับมาองสภาพภายในห้อง ฉันไม่รู้ว่าควรจะเรียกห้องนี้ว่ายังไงดี มันเป็นห้องที่มีขนาดใหญ่มาก การตกแต่งของเฟอร์นิเจอร์เหมือนอยู่ต่างประเทศเลย เดินเข้าไปอีกหน่อยก็ได้ยินเสียงเพลงคลาสสิกเปิดคลอเบาๆ ในนี้มีห้องเดียวแต่แบ่งไว้สองส่วน ส่วนหน้าเป็นโตะดินเนอร์สำหรับสองที่นั่ง มีอาหารที่ถูกปิดด้วยฝาครอบสีเงินวางอยู่ ตรงกลางมีเทียนที่ยังไม่ได้จุดอยู่สามเล่ม...สรุปว่าเราจะดินเนอร์กันที่นี่หรือ แล้วพี่คมไปไหนซะล่ะ?

(Lta Luktam, 2561, น.479)

ขณะที่คูร์กสายสมณะอย่างพันซ์และภุซงค์เดินทางไปพักผ่อนที่หาดชะอำ และพักอยู่ที่โรงแรมขนาดเล็กที่ไม่หวือหวา แต่พวกเขามีความสุขที่ได้เคียงข้างกันมากกว่า (ร เรือในมหาสมุทร, 2561, หน้า 242-243)

เราลงรถแล้วต่อมอเตอร์ไซค์รับจ้างไปยังที่พักที่จองไว้ เป็นโรงแรมเล็กๆ ใกล้เคียงๆ หาดเจ้าของสถานที่พูดจาดี เขานำเราไปที่ห้อง เราจองห้องเตียงใหญ่ไว้ เพราะผมรู้ตัวว่ายังไงก็คงนอนเกาะแขนพันซ์สัญญา เลยบอกเจ้าของโรงแรมไว้ว่าขอไม่เอาห้องที่มีเตียงเล็กสองเตียงแยกกัน

\*\*\*

เราเดินออกจากที่พักไม่นานก็ถึงหาด พันซ์สัญญามีอาการคล้ายสุนัขโกลเด้น รีทริฟเวอร์ตัวโต วิ่งวนไปทั่ว อยากกินทุกอย่างที่เห็น อยากเล่นทุกอย่างที่อยู่ในระยะสายตา เขาร่าเริงจนผมต้องหัวเราะแล้วเดินไปจับไหล่เขาไว้ให้อยู่นิ่งๆ

\*\*\*

เด็กหนุ่มนั่งลงในที่สุดหลังจากได้บาร์บิคิวเสียบไม้ย่างมาอยู่ในมือ ผมถือรองเท้าให้เขาด้วยมือซ้าย ถือรองเท้าให้ตัวเองด้วยมือขวา ไม่มีมือข้างไหนว่างให้จับ เขาเดินแตะเนื้อเสียบไม้อยู่ใกล้ๆ เราเดินเรื่อยเปื่อยให้คลื่นซัดเท้า ชายหาดมีผู้คนหนาตาในวันหยุด แต่ไม่ถึงขั้นคลาคล่ำ ส่วนใหญ่เป็นคนไทยมากกว่าต่างชาติ ผมเหม่อมองผู้คน ทะเล และเส้นขอบฟ้าตรงยาวที่แบ่งระหว่างสีฟ้าโทนหนึ่งของท้องฟ้า กับสีฟ้าอีกโทนหนึ่งของทะเล ผมชอบภาพที่เห็น ผืนน้ำที่กว้างออกไปทำให้จิตใจสงบ

### 1.3) สถานที่เฉพาะกิจ

ผู้เขียนใส่ฉากสถานที่เฉพาะกิจเพื่อต้องการสื่อถึงคุณลักษณะและคาแรกเตอร์เฉพาะของตัวละคร ยกตัวอย่างในเรื่อง “น้ำค้างเปื้อนสี” ป้ากุสุมาชอบที่จะแสดงออกว่าเธอเป็นจุดศูนย์กลางความสนใจของคนในบ้าน และด้วยนิสัยที่ใฝ่ทางเรื่องรักๆ ใคร่ๆ จึงมักจะเผยถึงเสน่ห์ทางเพศของตัวเองในห้องนั่งเล่นซึ่งเป็นห้องที่ทุกคนมีสิทธิจะใช้ร่วมกัน แต่กลับกลายเป็นว่าเธอมักจะครอบครองแต่เพียงผู้เดียว ส่วนน้ำหนึ่งน้าแสดหาความปลอดภัยและความอบอุ่นทั้งทางใจและ

กาย จึงชอบที่จะหมกตัวอยู่ในห้องนอน ทั้งในยามโหยหาการคุ้มครองและความปลอดภัย เธอก็เลือกที่จะไปพึ่งพาสถานที่อย่างมูลนิธิคุ้มครองและปกป้องสิทธิสตรี

### ห้องนั่งเล่น

ดิฉันยอมเดินเข้าไปในห้องซึ่งมีทั้งโทรทัศน์จอใหญ่ เครื่องเสียงชั้นดี มีลำโพงตามมุมห้องทุกทิศทาง ม่านพับพรางแสงถูกเลื่อนลงไว้ครึ่งหนึ่ง ลดความร้อนแรงของแสงจ้า ยามบ่ายได้เป็นอย่างดี

เขานั่งลงบนโซฟาเดี่ยว ขณะที่สาวใหญ่นั่งเหยียดขาไปบนโซฟาเบดสีเทา กระโปรงซึ่งร่นขึ้นมาเผยให้เห็นท่อนขาหนั้นแน่น เจ้าหล่อนคงไม่ทันระวังตัวจึงยังคงจิบไวน์และฮัมเพลงในลำคอแผ่วเบา

(ภาพิมล, 2560, น. 38-39)

### ห้องนอนของน้ำหนึ่ง

คิดได้ดังนี้ ดิฉันจึงลุกจากเตียง เขาตรงไปหยุดยืนหน้าห้องข้างๆ แล้วก็ค่อยโล่งใจที่ประตูไม่ได้ถูกล็อกเอาไว้ เด็กหนุ่มหมุนลูกบิดเข้าไปในห้องซึ่งอบอุ่นกว่าห้องของตนพร้อมกับก้อนเนื้อในอกซึ่งโลดแรงขึ้นมา

เตียงสีขาวหลังใหญ่ตั้งอยู่กลางห้อง บนเตียงเต็มไปด้วยตุ๊กตาจนผู้ที่นั่งอยู่แทบจะกลืนหายไป จากที่คิดว่าเธออาจค่อยยังชั่วและลุกขึ้นมาโวยวายข้อหาที่เขาบุกรุกเข้ามา ดิฉันกลับผิดคาดเมื่อเห็นเด็กสาวนอนซมไม่ได้สติ มีผ้าขนหนูวางอยู่บนหน้าผากเพื่อลดอุณหภูมิร่างกาย

(ภาพิมล, 2560, น. 83)

### มูลนิธิคุ้มครองและปกป้องสิทธิสตรี

เด็กสาวออกมาเรียกรถแท็กซี่หน้าปากซอย โชคดีเมื่อบอกชื่อที่หมายคนขับก็รู้เส้นทางเป็นอย่างดี และเมื่อเวลาผ่านไปราวหนึ่งชั่วโมง เธอก็ได้ลงมายืนหน้าสถานที่ซึ่งล้อมรอบด้วยรั้วรอบขอบชิด ภายในอาณาบริเวณใสนามหญ้าและโต๊ะม้าหินตั้งอยู่สามชุดด้วยกัน

‘มูลนิธิกัญญามิตร’



น้ำหนึ่งยื่นมองป้ายตัวอักษรขนาดใหญ่ซึ่งติดไว้หน้าอาคารสามชั้นสีชมพูอ่อน แล้วความเข้มแข็ง กล้าแกร่งที่ผืนเป็นมาก็ค่อยๆ พังทลาย เหมือนปราการใหญ่ทรุดลงกลางท้องทะเล ก่อเกิดคลื่นที่ทำเอาเรือลำน้อยแทบอัปปาง

(ภาพิมล, 2560, น. 112-113)

สถานที่บางแห่งแสดงถึงรสนิยมที่ชอบงานศิลปะเป็นการส่วนตัวและแสดงถึงความชำนาญในวิชาชีพ บางอย่างของตัวละคร ทั้งยังสะท้อนให้เห็นภาพวิถีของชนชั้นกลาง (petty bourgeoisie) (Lin & Qiu, 2005) ยกตัวอย่างออฟฟิศของอิศราที่ตึกแถวเก่าแก่ย่านไนต์สบริดจ์ในเรื่อง “ดอกหญ้าในขวดแก้ว” รวมถึงโค-เวิร์กกิงสเปซ ฉากที่สะท้อนภาพความฝันของชนชั้นกลางร่วมสมัยในเรื่อง “วีรลพัทธ์” และร้านกาแฟของดอกกรักในเรื่อง “US รักของเรา” (Lin & Qiu, 2005)

#### ออฟฟิศของอิศรา

รถโรลล์-รอยซ์แฟนทอมสีเขียวใบแค่อ้อยๆ ถอยเข้าจอดเทียบบาทวิถีหน้าตึกแถวเก่าแก่ย่านไนต์สบริดจ์

\*\*\*

ตัวอาคารห้าชั้นในย่านนี้มีอายุร่วมสองร้อยปี แต่ภายในปรับเปลี่ยนตกแต่งให้เข้ากับยุคสมัยและรสนิยมเจ้าของรุ่นต่อรุ่น ชั้นล่างซึ่งเป็นห้องกระจกผนังสีขาวคือห้องโถงเปล่า สว่างไสว โปร่งโล่ง ประดับด้วยแขนเดอเลียร์คริสตัลกลางเพดานคู่วิจิตร หูหระ อิสราส่งกระเป่าให้คนมารอรับ มืออีกข้างล้วงกระเป่ากางเกงขณะก้าวยาวๆ ไปยังลิฟต์โดยสารด้านในอย่างคุ่มเคย

\*\*\*

ชายหนุ่มเดินเข้าลิฟต์นำหน้าคนที่เดินถือกระเป่าตามมา ขึ้นไปยังชั้นห้าซึ่งเป็นห้องสวีทสำหรับรับรองแขก ผนังชั้นนี้ติดวอลเปเปอร์ลวดลายแถววัลย์สีเขียวไข่กาบนพื้นสีงาช้าง ชุดโซฟาหนังกลับสีน้ำตาลตั้งอยู่บนพื้นไม้ ข้างเตาผิง ชายชาวอังกฤษร่างใหญ่กำลังยื่นพิจารณาภาพเขียนแนวอิมเพรสชันนิสม์บนผนังอย่างเอาจริงเอาจัง

...

เธอได้กลิ่นหอมนวลของดอกไม้เมืองร้อนอบอวลอยู่ในห้อง มันให้ความรู้สึกอบอุ่น ตัดขาดจากอากาศหนาวยะเยือกชื้นแฉะภายนอก ถ้าจำไม่ผิด นี่คงเป็นกลิ่นดอก ลั่นทมผสมกับมะลิที่เหมือนจะช่วยลดทอนความหอมเศร้าของลั่นทมลงได้มาก เมื่อดู รอบห้องก็เห็นเปลวไฟเล็กๆ จากแก้วเทียนหอมบนขอบเตาผิง โอบล้อมด้วยผนังติด วอลล์เปเปอร์ลวดลายเถาวัลย์นุ่มนวล

(มาภา, 2561, น. 22-23, 87)

### โค-เวิร์กิงสเปซซึ่งดัดแปลงจากบ้านป่าของวิรัช

โค-เวิร์กิงสเปซดัดแปลงมาจากบ้านเก่าอายุหลายสิบปี นั้นทำให้มันมีเสน่ห์ที่แตกต่าง ไปจากหลายๆ ที่ซึ่งสร้างตัวอาคารขึ้นมาใหม่อย่างสวยงาม เจ้าของบ้านอย่างปาน ประรณานาและสถาปนิกอย่างภามิน ระดมความคิดกันอย่างหนักหน่วงว่าจะทำให้ที่นี่ คงบรรยากาศความอบอุ่นคล้ายตอนที่วิรัชรายังอยู่ได้อย่างไรดี แล้วทั้งสองคนก็ทำ ได้

ผนังกันห้องไม่กระทบกับโครงสร้างถูกรื้อออกไป เหลือเพียงบ้านโล่งๆ พร้อมให้วาง โต๊ะยาวและเก้าอี้ที่นั่งสบายเหมาะแก่การใช้เวลาทำงานนานๆ หน้าต่างทั้งหมดถูก รื้อออกแทนที่ด้วยกรอบอลูมิเนียมและกระจกใสให้แสงสว่างส่องผ่าน และเห็นความ เขียวชอุ่มของสวนภายนอก

จุดที่วิรัชชอบที่สุดก็คือแพนทรีเล็กๆ อยู่มุมหนึ่งของบ้าน มันคล้ายมุมที่ป่าของพวกเขา เคยวางขา กาแฟ โอวัลติน ขนมต่างๆ และตุ๊กตาเอาไว้ ถ้าใครสักคนกลับบ้าน มาแล้วตรงไปมุมนั้น ความหิวโหยก็จะหายไปทันที

(เอื้องอลิน, 2561, น. 333)

### ร้านกาแฟของดอกรัก

ร้านกาแฟของฉันไม่ได้หรูหราอะไร ข้างในถูกออกแบบและตกแต่งอย่างลวกๆ ด้วย ตัวของตัวเองผ่านโปรแกรม Sketchup ที่พอจะทำแบบงูๆ ปลาๆ ไปได้บ้าง ส่วน ช่างที่มาทำร้านให้ก็ติดต่อเอาจากช่างฝีมือแถวนี้ ถือว่าช่วยเหลือกันไป แต่ก็นับว่า เหนื่อยอยู่เพราะตัวเองต้องคุมงานทุกขั้นตอน ร้านใหม่นี้ไม่ได้คาดหวังจะฟันกำไร

มากนัก กะแค้นว่าพออยู่ได้และเป็นนายตัวเอง ชีวิตคนเราต้องการอะไรมาล่ะ แหม

...

ช่วงสองสามวันแรกก็มีคนมากินกันประปรายบ้าง กาแฟแต่ละแก้วของฉันทราคาไม่ได้แพงอะไรนัก เพราะค่าครองชีพของแต่ละคนไม่ได้สูงอย่างกรุงเทพฯ ฉันทที่เป็นเชลล์ขายรถมาโดยตลอดเริ่มมองเห็นแล้วว่าคนน้อยเกินไป และควรจะต้องมีอะไรเสริมสักหน่อย เลยจ้างนักเรียนที่พอจะเล่นดนตรีได้มาตีคีย์บอร์ดที่หน้าร้านเพื่อเรียกแขก

\*\*\*

มีเด็กตัวเล็กแหวะเวียนมาที่ร้านฉันทมากมาย และในที่สุดฉันทก็เกิดไอเดียจากร้านกาแฟเป็นคาเฟ่มาไปซะเฉยๆ ด้วยการเอาเจ้าหมาน้อยพันธุ์ปอมเมอเรเนียนกับปีเกิลมาไว้ที่ร้านให้ดูครึกครื้น ตอนนั้นร้านฉันทเป็นอะไรที่ทุกคนชอบมาก มีทั้งดนตรี มีทั้งหมา มีทั้งเด็กที่มาจับและพาเพื่อนมาด้วยรื่นเริงเหลือเกิน

(เจ้าปลาน้อย, 2561, น. 355-356)

## 2) สถานที่สาธารณะ

### 2.1) ร้านอาหารและเครื่องดื่ม

ร้านอาหารและเครื่องดื่มเป็นสถานที่พบปะสังสรรค์ทั้งการพ้อเจอรระหว่างคู่รัก ระหว่างคนรู้จัก และระหว่างเพื่อน ผู้เขียนบรรยายให้เห็นภาพบรรยากาศของร้านทั้งที่เป็นร้านหมูและร้านข้างทาง ซึ่งความพิเศษของการทานอาหารมักจะขึ้นอยู่กับว่าผู้เขียนจับคู่ให้ตัวละครมีประสบการณ์นั้นกับใคร ทั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตว่าบางครั้งผู้เขียนใช้กลวิธีเพียงแค่พูดถึงอย่างเช่นโรงอาหารหรือร้านกาแฟโดยไม่เจาะจงรายละเอียดใด แต่เป็นการบอกกล่าวว่าตัวละครจะมา จะไป จะอยู่ที่ไหนตรงไหน มากกว่าบรรยายฉากให้เห็นภาพ โดยผู้เขียนมักจะเชื่อมสถานที่เข้ากับบทสนทนาและการกระทำของตัวละคร เพื่อบอกความเป็นไปและการดำเนินอยู่ของเหตุการณ์

#### ร้านอาหารกึ่งหมู

พี่ลูพูดพร้อมเลี้ยวรถเข้าไปในร้านอาหารขนาดใหญ่แห่งหนึ่ง ทั้งร้านตกแต่งด้วยโทนสีขาว มีต้นไม้เยอะมาก มียามโบกรถ มีคนดูแลลานจอดรถคอยเปิดประตูให้

ลูกค้า พนักงานในร้านแต่งตัวในชุดฟอร์มที่เป็นระเบียบ คุณเป็นร้านหรูในชนิดที่ว่าคงมีแค่คนที่ฐานะดีขึ้นมาจากปกติเท่านั้นมาใช้บริการ

ภายในห้องอาหารมีอยู่แค่ 6 โต๊ะเท่านั้น...ค่อนข้างเป็นส่วนตัวแต่ก็ยังมีลูกค้าจากโต๊ะอื่นด้วย โต๊ะทั้งหมดจะล้อมรอบเวทีทรงกลมไม่สูงมากซึ่งมีนักดนตรีเล่นเปียโนกับไวโอลินอยู่ ตอนที่ฉันเข้าไปนั้นด้านในมีลูกค้าอยู่แค่สองโต๊ะเท่านั้น โต๊ะที่อยู่ไกลออกไปคือคูร์กต่างชาติคูหนึ่ง ส่วนอีกโต๊ะอยู่ใกล้กับโต๊ะฉันโดยเอียงไปทางด้านขวาเล็กน้อย ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ชายสามคนที่ดูแล้วเหมือนนักธุรกิจ โต๊ะดังกล่าวมีบริการคอยเทคแคร์เยอะและนอบน้อมผิดปกติมาก

(Lta Luktarn, 2561, น. 203-204)

#### ร้านอาหารข้างทาง

เสียงแฉ่าดังมาจากกระทะทรงสูงที่ตั้งอยู่บนเตาถ่าน กลิ่นควันโขมงคละคลุ้งไปทั่วทางเท้าคับแคบในซอยสุขุมวิทห้าสิบห้ามีผู้คนเดินขวักไขว่ แสงไฟจากรถรา ร้านค้าพร้อมกับแสงสีจากย่านท่องเที่ยวราตรีทำให้ค่าคืนนี้ดูมีชีวิตชีวา เธอเองก็ไม่เคยนั่งกินอาหารข้างทางแบบนี้เหมือนกัน

\*\*\*

เพ็ญภพหัวเราะร่วน รีบหยิบตะเกียบขึ้นมาช่วยคนหน้าแดง ปากแดง เหงื่อโซมหน้า พลิกเนื้อหมูบนกระทะ ไฟสีส้มลุกฟุ้งฟุ้ง เสียงถ่านแตกลั่นเปรียะ ชายหนุ่มรีบวางแก้วน้ำดื่มแล้วหยิบตะเกียบคีบชิ้นที่สุกกำลังดีมาใส่จานเธอ

(มาภา, 2561, น. 200)

#### จากห้องเรียนเชื่อมไปยังโรงอาหาร

พักกลางวัน สะเต๊ะเดินมารอที่ประตูห้องเรียนของพวกผมด้วยสีหน้าแบบที่ผมรู้เลยว่า มีเรื่องแน่ๆ พอครูออกจากห้องปั๊บ มันก็พุ่งเข้ามาที่โต๊ะที่ผมนั่ง เอาแก้วอึ้งของเพื่อน โต๊ะข้างหน้าผมหันหน้าเข้าโต๊ะผมแล้วบอก

“เลิกกับฝ่ายแล้ว”

“เอส” เสียงแสดงความใส่ใจของไอ้แต่กตั้งขึ้นโดยไม่ดูสีหน้าไอ้สะเต๊ะเลยแม้แต่นิดเดียว

\*\*\*

“แกว่าทำไงดีวะ” พวกเราลีคนลากกันไปกินข้าว สะเต๊ะหน้าตาบอกบุญไม่รับ ไอ้จู้โอบไหล่มัน คำพูดที่สะเต๊ะพูดออกมาทำให้เราอดเห็นใจมันไม่ได้

\*\*\*

ระหว่างเดินไปโรงอาหาร ผมก็อดคิดไม่ได้ว่าเพื่อนผมจะเจ็บแคไหนกันนะที่น้องฝ่ายมาชอบผม ผมไม่เคยรักใคร่มาก่อน แต่เคยดูละครจนพอรู้ว่าเวลาเหตุการณ์เป็นแบบนี้มันจะเจ็บหนักกว่าดู

(ร เรือในมหาสมุทร, 2561, น. 197-199)

## 2.2) สถานที่ทำงานและสถานศึกษา

การบรรยายถึงสถานที่ทำงานและสถานศึกษาจะเป็น 2 รูปแบบ กล่าวคือ แบบแรก ผู้เขียนเลือกที่จะบรรยายอย่างละเอียด มีความเฉพาะเจาะจง และมักจะอยู่ในจุดคาบเกี่ยวทั้งเป็นสถานที่เฉพาะกิจและสถานที่ทำงานในเวลาเดียวกัน อย่างห้องทำงานของโอมที่ให้ทั้งเป็นความเป็นส่วนตัว บอกถึงตัวตนความชำนาญในวิชาชีพของเขา และยังเป็นพื้นที่สาธารณะที่ซึ่งผู้ที่สนใจในน้ำหอม มีรสนิยมและกำลังทรัพย์มากพอมีโอกาสจะได้เข้าไปพบปะเจรจากับเขา เช่นเดียวกับมูลนิธิกัญญามิตร ที่ซึ่งเป็นที่พักให้น้ำหนึ่งในวันที่มองว่าตัวเองถูกกระทำ และยังเป็นสถานที่ทำงานในช่วงวัยผู้ใหญ่ เธอพบปะและให้ความช่วยเหลือเยียวยาทางจิตใจกับผู้หญิงที่เคยมีประสบการณ์ชีวิตไม่ต่างจากที่เธอเคยประสบพบเจอ ส่วนการบรรยายแบบที่สอง จะเป็นการบอกกล่าวตำแหน่งแห่งที่ของตัวละคร และบอกเล่าเหตุการณ์รวมถึงแทรกอารมณ์ความรู้สึกกับการกระทำของตัวละครที่เข้าไปเชื่อมเกี่ยวกับสถานที่มากกว่าบรรยายให้เห็นภาพของสถานที่ ดังเช่นการพูดถึงมหาวิทยาลัยที่แพมเรียนอยู่ ดอกรักต้องการจะบอกว่าตัวเองนั้นมาข้องเกี่ยวกับสถานที่แห่งนี้ได้อย่างไร และบังเอิญกลับมาพบเจอแพมอีกได้อย่างไร ส่วนการบรรยายถึงมหาวิทยาลัยบอกเพียงแค่ว่ามีจำนวนผู้คนมากมายอยู่ในสถานที่แห่งนี้ โดยการบรรยายแบบหลังเป็นที่นิยมอยู่มากในกรณีของสถานศึกษา ผู้วิจัยมองว่า ภาพของสถานศึกษาน่าจะเป็นภาพที่ธรรมดาและเป็นที่คุ้นตาในสายตาของทั้งผู้เขียนและผู้อ่าน จึงมุ่งเน้นไปที่การเชื่อมสถานที่เข้ากับเหตุการณ์ เพื่อหลีกเลี่ยงความจำเจและสร้างความบันเทิงให้กับเรื่องราว

### มหาวิทยาลัยที่แพมเรียนอยู่และบริเวณใกล้เคียง

ตลอดหนึ่งปีถึงแม้ว่าฉันจะพยายามตัดใจจากผู้หญิงคนนี้ แต่ดูเหมือนพรหมลิขิตมักจะแก้งเล่นตลกอยู่เสมอ หลังจากไปหลบเลียแผลใจอยู่ที่บ้านได้ระยะหนึ่งฉันก็บอกกับตัวเองว่าต้องเข้มแข็งและฮีตสู้ได้แล้ว เลยลุกขึ้นมาอาบน้ำแต่งตัวเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนใหม่ เพื่อให้ตัวเองพร้อมกับทุกอย่างบนโลกนี้ ทั้งตัดผม ออกหางานพิเศษใหม่ และมันก็โคตรบังเอิญที่ตัวเองมารับจ๊อบพิเศษเป็นมาสคอตลูกหมียุ่หน้ามหาวิทยาลัยที่แพม

ในมหาวิทยาลัยแห่งนี้คนเยอะแยะยั่วเย้าเป็นนอน แต่ก็ช่างบังเอิญเหลือเกินที่พี่แพมมักจะมานั่งกินอยู่ในร้านที่ฉันยืนแจกใบปลิวภายใต้ตุ๊กตาหมี ช่วงแรกๆ ฉันเจ็บปวดมาก แต่หลังๆ ฉันก็บอกกับตัวเองว่าการไม่เห็นพี่แพมเลยนั้นธรรมดา มากกว่า

(เจ้าปลาน้อย, 2561, น. 174)

### มหาวิทยาลัยที่พันธ์เรียนอยู่และบริเวณใกล้เคียง

วันนี้คงเป็นวันซวยของผม เริ่มจากตอนเช้าที่ต้องพรีเซนต้งานแต่ลืมเอาไฟล์งานมา เลยต้องกลับไปหอพักใหม่ กว่าจะบึ่งกลับมามหา'ลัยอีกรอบก็เหงื่อท่วมตัว พุดหน้าชั้นแทบไม่รู้เรื่อง ตามด้วยการเจอสอบย่อยกะทันหันตอนบ่าย... ซึ่งผมและเป็นโจ๊กพอเลิกเรียน ผมนัดเพื่อนไว้จะไปทำงานกลุ่ม โดยกลุ่มของเรามีสามคน ผม ไอ้พงศ์ และนี่ เรานัดกันตอนห้าโมงที่หอสมุดมหา'ลัย แต่พอไปถึงตอนห้าโมงครึ่ง ผมก็พบแค่นี้นั่งอยู่ตามลำพัง เราทำงานไม่ได้เพราะเอกสารทั้งหมดอยู่กับไอ้พงศ์ที่ติดต่อนไม่ได้โดยสิ้นเชิง นั่งทำการบ้านรอจนเกือบสองทุ่ม ไอ้เพื่อนตัวดีก็ยังไม่มา พวกผมเลยล้มเลิกความตั้งใจ ย้ายไปนั่งกินนมแก้วกันที่ร้านนมปั่นตรงข้ามประตูมหา'ลัย ผมแวบไปสั่งนมปั่นแป็บเดียว...

อาภุชงค์ก็วิดิโอคอลล์มา

(ร เรือในมหาสมุทร, 2561, น. 145)

2.3) สถานที่ท่องเที่ยวและพักผ่อน

คู่รักเดินทางไปที่ห้องเที่ยวและพักผ่อนในสถานที่หลากหลาย เช่น ห้างสรรพสินค้า สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ฯลฯ การบรรยายฉากสถานที่ท่องเที่ยวและพักผ่อน ในบางกรณีนักเขียนบรรยายอย่างประณีตบรรจงให้เห็นภาพบรรยากาศก่อนไปถึงสถานที่ที่ต้องการกล่าวถึง แต่โดยส่วนมาก จะเป็นการบรรยายเพียงสั้นๆ และวกเข้าสู่การบอกเล่าเหตุการณ์รวมถึงแทรกอารมณ์ความรู้สึกกับการกระทำของตัวละคร

กรุงเทพฯ ยามค่ำคืน ถนนราชดำเนิน และลานพระบรมรูปทรงม้า

อิสราพาเพื่อภพนั่งรถของโรงแรมไปตามถนนสายสุขุมวิท ชายหนุ่มจับมือเธอไว้ตลอดเวลา แม้ตอนที่เขาทอดสายตาดูผ่านกระจกออกไปมองกรุงเทพฯ ราตรีที่ไม่ยอมหลับใหล ภายในห้องโดยสารเย็นฉ่ำ ไม่มีใครเอ่ยอะไร เธอเคาะไม่ออกกว่าชายหนุ่มรู้สึกอย่างไรเวลาที่เขาไม่พูด บางครั้งความเงียบของเขาทำให้เธอสบายใจ แต่บางครั้งเขาก็ทำให้รู้สึกเคืองคว้าง เธอรักเขารักมากเหลือเกิน รักจนกลัวว่าในนาทีใดนาทีหนึ่งที่เขาเงียบ เขาได้เปลี่ยนใจจากเธอไปแล้ว

\*\*\*

รถยนต์คันหรูแล่นช้าๆ มาจนถึงถนนราชดำเนิน แสงสีนวลจากหลอดไฟดวงเล็กๆ ประดับประดาเป็นทรงพุ่มบนต้นไม้ตลอดสายงดงามเตะหัวใจ

“จอตลอดตรงนี้หน่อยสิ” เขาบอกเมื่อรถยนต์เคลื่อนมาถึงลานพระบรมรูปทรงม้า พระที่นั่งอนันตสมาคมอาบแสงไฟเด่นตระหง่านอยู่เบื้องหลัง

ชายหนุ่มลงจากรถ อ้อมมาเปิดประตูพร้อมกับผายมือมารับเธอ เพื่อเชิญพาเธอขึ้นไปบนบาทวิถี ถนนหน้าลานพระบรมรูปทรงม้าปราศจากรถยนต์หรือใครแม้สักคน ลมฤดูหนาวพัดแผ่ว ชายหนุ่มโค้งให้เธออย่างงามสง่า แววตามีรอยยิ้มอบอุ่น

“Ballerina, may I have a dance with you?”

(มาลา, 2561, น. 176-177)

บางกะเจ้า

น้ำหนึ่งพยกหน้ารับคำเชิญชวนและตื่นตื่นกับการมาเที่ยวสถานที่แปลกใหม่ไม่น้อย เธอรู้จากคำบอกเล่าของศรีธรรมาแค่เพียงว่าบางกะเจ้าเป็นเกาะกลางแม่น้ำเจ้าพระยา ยังคงความเป็นธรรมชาติจากต้นไม้ซึ่งมีอยู่อย่างหนาแน่น

\*\*\*

ใช้เวลาข้ามแม่น้ำเจ้าพระยาไม่กี่นาทีก็ถึงท่าเรือวัดบางน้ำผึ้งนอก ใกล้บริเวณวัดเป็นตลาด มีร้านค้าขายให้เลือกซื้อหาของกินอยู่พอสมควร พวกเธอซื้อลูกชิ้นปิ้งกับทอดมันไว้กินเล่นระหว่างเดินดูของในตลาด ก่อนจะสะดุดตาเข้ากับป้ายร้านเข้าจักรยาน เมื่อศรีธรรมาหันมาเล็งคิ้วมองอย่างขอความเห็น หญิงสาวก็รีบพยกหน้าทันที (ภาพิมล, 2560, น. 580-581)

#### ห้างสรรพสินค้าในต่างจังหวัด

หลังได้ที่จอดรถแล้ว เราก็เข้าไปในห้าง อาเดินตัวตรง นำผมอยู่สองสามก้าว มองไปข้างหน้าเหมือนกำลังมองหาแผนกเครื่องใช้ไฟฟ้า

จำได้ไหมครับว่าผมเคยอยากทำอะไร ถ้าพาอาภุขงค์มาที่แบบนี้

ผมสาวเท้าเร็วขึ้นสองสามก้าวจนขึ้นไปเสมอกับเขาแล้วจับมือเขาดึงเบาๆ “ทางนี้”

อาคงเข้าใจว่าผมคงรู้ว่าจะหาปลั๊กไฟได้ที่ไหน จึงยอมเลี้ยงไปทางที่ผมลากจูง แต่พอเดินไปปลั๊กพัก เมื่อเห็นผมยังไม่ปล่อยมือ เขาก็ดึงมือออก

ไม่ยอมทรอก ผมคว่ำมือเขาอีกรอบ คราวนี้จับแน่นมาก อามองหน้าผม... ไม่ใช่แบบอายนะ แต่แบบที่มีคำเขียนอยู่บนหน้าว่า ‘เธอทำอะไรเนี่ย’

ผมทำหน้านิ่งที่สุดแล้วบอกว่า “เดี๋ยวหลงกันนะครับ”

(ร เรือในมหาสมุทร, 2561, น. 107)

#### ห้างสรรพสินค้าในกรุงเทพฯ

ห้างสรรพสินค้าติดถนนใหญ่ระดับประดาด้วยไฟกะพริบต้อนรับเทศกาลคริสต์มาส รถมินิคูเปอร์สีเทาถอยเข้าช่องจอดบนชั้นจอดรถพิเศษ จากนั้นเพื่อผูกพันพาชายหนุ่มลงลิฟต์มายังชั้นที่เต็มไปด้วยร้านอาหารแอร์เย็นฉ่ำ บรรยากาศคึกคัก อิศราเลือก



ร้านเค้กที่มีพื้นที่เปิดโล่ง ให้เหตุผลว่าเขาไม่ยอมแบ่งปันน้ำหอมกลิ่นเนื้ออย่างที่ดีติด  
เลื้อกับลูกค้าคนอื่น

\*\*\*

สามทุ่มกว่าผู้คนเริ่มบางตาลง เพ็ญภพพาชายหนุ่มลงบันไดเลื่อนเดินดูร้านค้าที่ละ  
ชั้น จนมาถึงชั้นล่างที่เป็นโซนร้านค้าแบรนด์เนมมากมาย ขณะเดินผ่านมุมหนึ่งใน  
พื้นที่สีขาวสว่างไสวด้วยแสงไฟ อิสระมองเห็นเคาน์เตอร์สีกรมท่าตัดฉากหลังสีครีม  
อันคุ้นตา เคาน์เตอร์น้ำหอมอิสรา สเปนเซอร์ จึงชวนหญิงสาวเข้าไปดู

(มาภา, 2561, น. 202)

### มุมมองการเล่าเรื่อง

นิยายรักในบริบทออนไลน์มีมุมมองการเล่าเรื่องทั้งแบบดั้งเดิม คือการเล่าเรื่องด้วยมุมมอง  
ของตัวละครหลักและมุมมองแบบผู้รอบรู้ และแบบที่ได้รับอิทธิพลจากความเปลี่ยนแปลงของ  
เทคโนโลยีและบริบทสังคมวัฒนธรรม คือการเล่าเรื่องโดยมุมมองของผู้เล่าหลายคน (Koss, 2009) ดัง  
ตารางสรุปต่อไปนี้

### ตารางที่ 9 สรุปมุมมองการเล่าเรื่อง

ชื่อเรื่อง	มุมมองการเล่าเรื่อง
น้ำค้างเปื้อนสี	เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้
คุณคมเจ้าขา Burned Gray	เล่าเรื่องโดยมุมมองของผู้เล่าหลายคน
ดอกหญ้าในขวดแก้ว	เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้
วีรลพัทธ์ Even Fools fall in Love	เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้
ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่	เล่าเรื่องโดยมุมมองของผู้เล่าหลายคน
US รักของเรา	เล่าเรื่องโดยตัวละครหลัก

หากวิเคราะห์จากกรณีศึกษา ผู้วิจัยพบว่าการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบผู้รอบรู้เป็นที่นิยมใน  
กรณีศึกษานิยายรัก เพราะเป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาของผู้ที่เข้าใจเหตุการณ์ทั้งหมดโดยภาพรวม  
และพยายามที่จะให้ข้อมูลประกอบเรื่องราวด้วยสายตาที่เป็นกลาง นับว่าเข้ากับบริบทการอ่านบน

โลกออนไลน์ เนื่องจากผู้อ่านต้องการทำความเข้าใจเรื่องราวด้วยระยะเวลาที่มีอยู่เพียงจำกัด ยกตัวอย่างการเล่าเรื่องด้วยมุมมองที่เป็นกลางในเรื่อง “ดอกหญ้าในขวดแก้ว” ตอนที่เพ็ญภพนอนคุยกับย่าเอียดถึงรสรินที่ตัดสินใจทิ้งครอบครัวและชีวิตที่กรุงเทพฯ ไปใช้ชีวิตกับคนรักและลูกชายที่ประเทศอังกฤษ จะเห็นว่าตัวละครต่างฝ่ายต่างพูดมุมมองความคิดของตัวเอง ไม่มีการขมวดความคิดจากจุดยืนการเล่าเรื่องให้เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง (มาภา, 2561, หน้า 28-29)

แสงไฟที่หัวเตียงดับลง หญิงสาวและหญิงชราอนอยู่ด้วยกันเงียบๆ เมื่อไร้ความเคลื่อนไหว ก็ได้ยินเสียงจกจั่นและแมลงกลางคืนต่างๆ ชัดเจน

“ป่านนี้ยายรินกับหลานจะเป็นยังไงบ้างนะ จะตกระกำลำบากขนาดไหนก็ไม่รู้” หญิงชรารำพึงรำพัน ลมหายใจของเพ็ญภพหนักยาวขึ้น นอนไม่ขยับตัว “ย่าไม่เคยลืมเหตุการณ์วันนั้นได้เลย พี่เล็กใจแข็งมาก ทิฐิแรงเหลือเกิน ไม่ยอมอภัยให้ยายรินที่เห็นผู้ชายดีกว่าแม่ ส่งเสียให้ไปเรียนเมืองนอกตั้งแต่เล็ก จะได้เป็นหน้าเป็นตาให้วงศ์ตระกูล พี่เล็กทำอะไรก็เสียได้ แต่เสียหน้าไม่ได้ ไม่รู้จะเอาหน้าไว้ที่ไหน อุตส่าห์ตั้งใจหาผู้ชายดีๆ ที่หมายมั่นจะให้ลูกได้ลงเอย ยายรินกลับไปรักกับไอหนุ่มตาน้ำข้าวที่ไหนไม่รู้ ความหวังของคนเป็นแม่อยากให้ลูกได้ดีพังทลายหมด”

“เพ็ญคิดว่าเพ็ญเข้าใจคุณรินนะคะ” เพ็ญภพเอ่ยเนิบช้า “คนหนึ่งก็แม่ อีกคนหนึ่งก็สามมี... พ่อของลูกในท้อง...” หญิงสาวซุกตัวกอดร่างเล็กของหญิงชรา “ถ้าเรื่องแบบนี้เกิดขึ้นกับเพ็ญเอง เพ็ญก็คงเลือกแบบคุณริน”

“ทั้งพ่อทั้งแม่ไปมีความสุขอย่างนั้นนะเธอ”

เพ็ญภพเงียบไปครู่หนึ่ง ก่อนจะตอบ

“มีความสุขไหมเพ็ญไม่รู้ แต่คุณรินมีครอบครัวต้องรับผิดชอบเหมือนกัน มีสามมี มีพี่โอม ที่ไม่ได้ นะคะ”

“ต่างคนต่างความคิด ยุคสมัยมันคงเปลี่ยนไปแล้ว” ย่าเอียดถอนหายใจอีก “ย่าคนไม่เคยมีครอบครัว ไม่รู้หรอกว่าคนมีครอบครัวเขาคิดกันยังไง ย่าเล็กแกคิดยังไงก็สุดท้ายจะรู้”

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตพบแนวโน้มใหม่ในนิยายรักที่เน้นกลุ่มผู้อ่านเยาวชน คือการผู้เขียนใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่เล่าโดยผู้เล่าหลายคน และแสดงปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของตัวละครต่างกันที่มีต่อ

เหตุการณ์ได้อย่างหลากหลาย (Aronson, 2001; Koss, 2006; Koss, 2008, as cited in Koss, 2009) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนิยายเรื่อง Burned Gray คุณคมเจ้าขาและชายไต่เล้าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่

อย่างไรก็ตาม การเล่าเรื่องโดยมุมมองของผู้เล่าหลายคนในเรื่อง Burned Gray คุณคมเจ้าขาและชายไต่เล้าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่มีรูปแบบแตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้เขียน Lta\_luktarn ใช้กลวิธีการเขียนแบบระบุอย่างชัดเจน เพื่อนำทางให้ผู้อ่านรู้ล่วงหน้าว่ากำลังจะพูดถึงมุมมองของตัวละครใด โดยจะใส่ชื่อตัวละครเป็นภาษาอังกฤษตามด้วย 's Talk เช่น Jaokha Janthara's Talk, Kome Sirapakin's Talk จากนั้นจึงเล่าเรื่องราวด้วยเสียงของตัวละครนั้น (Lta Luktarn, 2561, หน้า 5, 20)

#### *Jaokha Janthara's Talk*

‘เจ้าขา จันทรราร’ คือชื่อของฉัน...

ฉันเป็นนักเรียนดีเด่นของโรงเรียนประจำอำเภอ ผลการเรียนของฉันเป็นอันดับหนึ่งมาตลอด ฉันมีเพื่อนที่ดี มีชีวิตที่เรียบง่าย ชีวิตประจำวันของฉันคือการมาเรียนหนังสือ คุยกับเพื่อนเรื่องดาราศาสตร์ ฟังเพื่อนพูดถึงรุ่นพี่ในโรงเรียนที่หล่อๆ หลังเลิกเรียนก็กลับบ้านไปช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านและทำการบ้าน วันหยุดเสาร์อาทิตย์ก็ทำขนมไปส่งขายที่ตลาด ฉันไม่เคยดื่มเหล้า ไม่เคยเที่ยว ไม่เคยเหลวไหล ไม่เคยมีแฟน แต่มีรุ่นพี่ที่แอบปลื้มอยู่คนหนึ่งชื่อ ‘บลู’ เขาอยู่มอหก

\*\*\*

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### *Kome Sirapakin's Talk*

‘คม ศิราภาคิน’ คือชื่อของผม... ผมเกิดมาในครอบครัวที่มีชื่อเสียงเป็นอันดับหนึ่งของประเทศ มีพี่น้องทั้งหมด 4 คน (รวมตัวผมเข้าไปด้วย) ‘ไอ้คิม’ พี่ชายคนโต ผมและ ‘ไอ้คูน’ เป็นลูกหัวปีท้ายปี ส่วนคนสุดท้ายคือ ‘ไอ้คิว’ เป็นน้องคนเล็ก

ผมเกิดมาในครอบครัวที่รวยมาก และในอดีตที่นานพอสมควร... ตอนที่ไอ้คิมถูกมองว่าเหยาะแหยะ ไอ้คูนยังไม่ฉายแววอะไรเป็นพิเศษ ส่วนไอ้คิวก็เป็นเด็กเอ๋ๆ ผมเคยเป็นความหวังของที่บ้านมาแล้ว แต่ผมไม่ยอมรับ สุดท้ายพ่อแม่และญาติๆ จึงมองว่าผมไม่มีใจด้านบริหาร พวกเขาเคยถามผมว่า ‘โตขึ้นคิดจะเอาดีทางด้านไหน’ ตอน

นั่นผมไม่ได้ตอบ เพราะไม่ได้ชอบอะไรเป็นพิเศษ เรียบง่าย ๆ ว่าผมเป็นผู้ชายที่ ‘ไม่เอาทำอะไรเลย’

ขณะที่ผู้เขียน ร เรือในมหาสมุทรใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 (the first – person narrator) แทนมุมมองการเล่าเรื่องคือแทนตัวเองว่า “ผม” ทว่า “ผม” ในที่นี้มีความหลากหลายคือเป็นทั้งเย็น พันธุ์ วิธ และภุขงค์ ตัวละครหลักทั้ง 4 คน ผู้อ่านจะรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครแบบโต้ตอบและแสดงปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ยกตัวอย่างเมื่อพันธุ์กังวลว่าภุขงค์จะเข้าใจผิดที่เพื่อนผู้หญิงในกลุ่มซึ่งทำรายงานด้วยกันเป็นคนรับสายวิดีโอคอลล์ ผู้อ่านจะได้คำตอบจาก “ผม” ซึ่งแทนเสียงของภุขงค์ว่าตัวเขาออกจะคิดมากและหึงหวงจนถึงกับนอนไม่หลับ (ร เรือในมหาสมุทร, 2560, หน้า 147 – 148)

#### เสียงของพันธุ์

‘อาครับ นอนรียังครับ’

ผมพิมพ์ไปแบบนี้แต่เขาไม่อ่าน

ผมกดโทรหา เสียงต่อสายดังอยู่พักใหญ่แต่ไม่มีใครรับ

ผมไม่เคยเห็นอาภุขงค์ตอนโกรธ เขาไม่ใช่คนที่จะอนให้อหรืออแงกระเจ้ากระงอดเป็นเด็กสาว แต่ผมกลัวว่าถ้าเขาโกรธ เขาจะเพิกเฉยนิ่งเงียบเหมือนแบบนี้ และการจะทำให้เขาหายโกรธอาจไม่ใช่เรื่องง่าย...

ไลน์ที่ไม่มีคนกดอ่านดูเป็นสัญญาณที่ไม่ดีเอาเสียเลย

\*\*\*

CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### เสียงของภุขงค์

ผมจ้องหน้าจอที่ไม่มีอะไรพิมพ์ตอบกลับมาอยู่สักพักก็เปลี่ยนไปลองเปิดดูทีวี แต่ปกติผมก็ไม่ค่อยดูทีวีอยู่แล้วจึงรู้สึกเบื่อเอาง่ายๆ หลังดูไปแค่สิบนาที หันมาดูโทรศัพท์ก็ยังเงียบ ผมทนดูทีวีต่อไปอีกจนสามทุ่มครึ่ง ยังไม่มีการติดต่อจากไอ้เด็กผมจึงบอกตัวเองว่า ช่างเถอะน่า ทำแบบนี้น่ารำคาญออกแล้วไปอาบน้ำโดยทิ้งโทรศัพท์ไว้ข้างล่างเพื่อจะได้ไม่ต้องดูมันอีก

คืนนั้นผมนอนหลับไม่สนิท โม่โม่หงุดหงิดอยู่ในหัวจนเกือบเช้า

ผลการศึกษาของ Koss (2009) ระบุว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดกระแสการเล่าเรื่องด้วยมุมมองหลายคนในกลุ่มวรรณกรรมเยาวชนเกิดจากการปฏิบัติตามกันในกลุ่มนักเขียนงานวรรณกรรมเยาวชน และความเชื่อที่ว่า การเล่าเรื่องด้วยมุมมองหลายคนเป็นงานเขียนที่มีคุณภาพสูง นอกจากนี้ กลุ่มผู้อ่านเยาวชนเติบโตเร็วขึ้นกว่าอดีต ทำให้พวกเขาต้องการทำความเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตด้วยมุมมองที่หลากหลาย รวมถึงความคุ้นชินในการใช้เทคโนโลยี ทำให้เยาวชนมีแนวโน้มทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ แบบแยกออกเป็นส่วน ซึ่งส่งผลต่อความต้องการอ่านและลักษณะการเขียนของพวกเขา

อนึ่ง ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมว่า นิยายบางเรื่องให้บทบาทกับการสื่อสารทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊กและไลน์ เข้ามามีส่วนในการเล่าเรื่อง (Gehrmann, 2018) จนเกิดเป็นสุนทรียภาพจากการอ่านนิยายออนไลน์ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย ยกตัวอย่างจากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นว่าการเพิกเฉยไม่เปิดอ่านไลน์ของภุชงค์ เป็นกลวิธีหนึ่งของผู้เขียนในการสร้างบุคลิกนิสัยของตัวละครภุชงค์ คือเป็นคนประเภทเมื่อโกรธแล้วจะเงียบ เพิกเฉย และเหินห่างออกไป เป็นต้น

#### 4.4 ผู้อ่านและตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

##### 4.4.1 การทับซ้อนระหว่างการอ่านออฟไลน์กับการอ่านออนไลน์

ผู้อ่านที่เป็นผู้ให้ข้อมูลเกือบทั้งหมดเริ่มติดตามนิยายออนไลน์เนื่องจากสภาพภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้พวกเขาซึ่งเป็นผู้ที่ติดตามอ่านบันเทิงคดีในรูปแบบสิ่งพิมพ์มาก่อนต้องปรับเปลี่ยนไปตามบริบทแวดล้อมที่ค่อยๆ เปลี่ยนผ่านจากยุคสิ่งพิมพ์มาสู่ยุคดิจิทัล (Hammond, 2016, p. 22) จากนั้นจึงลดการเข้าถึงพื้นที่ในการบริโภคแบบออฟไลน์ แต่เข้าถึงนิยายผ่านพื้นที่ออนไลน์เป็นประการด้านแรก

“เป็นคนชอบอ่านนิยาย ชอบอ่านการ์ตูน แต่ก่อนก็จะ (หาอ่านโดยการ) เช่าหนังสือ การ์ตูนนิยายอะไรพวกนี้ พออ่านไปแล้วบางทีบางเรื่องที่เคยอ่านมันก็อยู่ในเว็บไซต์ ก่อนที่เราจะตัดสินใจซื้อ (ได้เห็นว่า) พวกนักเขียนก็จะลงๆๆๆ นิยายไว้มาก่อน ทำให้คนรู้จัก ทำให้ติดตาม พอติดตามแล้วต่อไปก็มีการแบบซื้อต่อ (คือนิยายออนไลน์) มันมีหลากหลาย แบบเราอยากจะเลือกอ่านอะไรก็ได้ มันเป็นนิยายแบบหลายประเภท ให้เราเลือกดู มันไม่จำเป็นที่จะต้องไปร้านหนังสือ” (นัตยา แสนกุล, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2562)

“(ที่ติดตามอ่านนิยายออนไลน์) เพราะว่าแถวบ้านไม่มีนิยายสนุกเหลือแล้วในร้านเช่าหนังสือ คือร้านหนังสือมันจะมีหนังสือเยอะเยอะ แต่มันจะมีช่วงหนึ่งที่ว่าเราอ่านจนทันหมดแล้ว แล้วก็ช่วงนั้นอินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามา นิยายออนไลน์ก็เข้ามาด้วย ก็เลยทำให้เข้าไปหาว่านิยายออนไลน์ที่ทั่วไปเขียนจะเป็นยังไง” (กวิสรา อุดมผล, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2562)

นอกจากนี้ ผู้อ่านยังสัมผัสได้ว่าลักษณะการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์มีแนวโน้มที่จะกลมกลืนไปกับการเล่าเรื่องของนวนิยายในรูปแบบสิ่งพิมพ์มากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากนวนิยายที่ผู้อ่านติดตามซื้อในรูปแบบเล่มเวลานี้ ครั้งหนึ่งเคยเป็นนิยายออนไลน์ที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์มาก่อน ทว่าในแง่ของการใช้ภาษา ผู้อ่านยังคงเชื่อมั่นในงานเขียนที่ผ่านการบรรณาธิการและพิสูจน์อักษรมากกว่าผลงานที่นำขึ้นเผยแพร่บนชุมชนนิยายออนไลน์โดยมิได้ขัดเกลา

“ทุกวันนี้กลายเป็นว่า (นิยาย) ที่เป็นเล่มมาจากออนไลน์ทั้งนั้นเลย แต่ถ้าเปรียบเทียบกับสมัยก่อน ภาษามันจะต่างกัน แล้วก็ดำเนินเรื่องยาวกว่า มันก็แล้วแต่คน แต่ส่วนใหญ่จะยาวกว่า แต่ไปเร็ว ส่วนใหญ่ก็จะตอบสนองผู้อ่านที่อยากอ่านนานๆ ค่ะ” (กวิสรา อุดมผล, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“ตอนอ่านเป็นเล่มแล้วพอมานั่งอ่านในเว็บ ผมรู้สึกว่ามันไม่มีบรรณาธิการกลั่นกรองคำอ่านแล้วรู้สึกว่ามันติดๆ ขัดๆ มันไม่เหมือนกับหนังสือเล่มที่เราอ่าน เราารู้สึกขัดกับอารมณ์ว่าทำไมเค้าใช้คำแบบนี้” (บรรกาศ รุจิเวชนันท์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2562)

อย่างไรก็ดี ผู้อ่านพบว่าเสน่ห์ของนิยายออนไลน์อยู่ที่ความสด ความดิบ ความเร็ว และความแปลกใหม่ซึ่งให้ความรู้สึกอิสระเสรี ไม่จำเป็นต้องติดอยู่กับกรอบทางภาษาที่เน้นความถูกต้อง และการเล่าเรื่องที่เน้นบทบรรยายยืดยาว หรือการเล่าเรื่องแบบเส้นตรง (linear narrative) (Lin & Qiu, 2005; Yongqing, 2011) แต่กระนั้นผู้อ่านก็ต้องพบกับปัญหาความตาดำขึ้นซ้ำซากของเรื่องราวอันเนื่องมาจากการเล่าเรื่องตามกระแส การเล่าเรื่องที่กระตุ้นให้เกิดความสนใจใคร่รู้มากเกินไปเพื่อมุ่งหวังการตอบสนองด้วยการตัดสินใจซื้อ (Y. Feng & Literat, 2017; Tian & Adorjan, 2016) การลดเพิ่มตอนพิเศษที่แตกต่างกันระหว่างนิยายออนไลน์บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์กับรูปแบบสิ่งพิมพ์ ความด้อยคุณภาพในแง่การใช้ภาษา การเล่าเรื่อง และความครบถ้วนจบสมบูรณ์ของเรื่องราว

“นิยายออนไลน์ไม่ผ่านบรรณาธิการ มันมีความดิบของผู้เขียนมากกว่าทั้งภาษาและ อารมณ์ตัวละคร แล้วนิยายออนไลน์เขียนแล้วลงแล้วต้องรอ จะได้อีกฟีดต่างจากการ อ่านทั้งเล่มไปเลย ส่วนตัวชอบอ่านทั้งเล่มมากกว่า แต่ส่งฟีดแบบคอมเมนต์นิยาย ออนไลน์ถนัดกว่า แล้วให้รอทั้งเล่มเป็นเดือนๆ ก็เหงาเบาๆ เลยอ่านออนไลน์ด้วยอยู่ ดี” (จันทมณี จันทรศิริ, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“สังเกตได้ว่าหลังๆ มันใช้คำแปลกๆ น่าสนใจเมื่อย่าน่ารักเกินไปอะไรอย่างเนี่ยค่ะ ที่ ชอบเพราะมันเป็นแนวแฟนตาซีซึ่งมันเกริ่นมาไม่ค่อยเหมือนใคร แล้วก็มันใส่เรื่อง รักๆ นิดนึงด้วยซึ่งไม่ทำให้รู้สึกว่าย่เกินไป” (กวิศรา อุดมผล, สัมภาษณ์, อ่าง แล้ว)

“เรารู้สึกว่าพอกระแสอะไรสักอย่างมา ก็จะจับกระแสนั้นตามกัน อย่างล่าสุดเลย บุกเพลสนิเวสมา ตระกูล time travel มา ไม่ก็ไปอยู่ในพวกรักหวานแหวว อารมณ์ เหมือนทวิภพมาตั้งนานแล้วอะ แต่พอบุกเพลสนิเวสมาข้ามโลกบูบ มาแล้วจ้า แนว นี้ คือพออะไรมาบูบอะ มันมาจนเคลื่อน อย่างเกมออนไลน์ก็เยอะจนถึงขั้นต้องแยก มาเป็นเกมออนไลน์ ตอนนี้แฟนตาซีข้ามไปต่างโลกก็เริ่มเยอะขึ้น เดี่ยวจะมีหมวด ต่างมิติมีเยอะ” (ชนะเทพ พึ่งภักดี, สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2562)

#### 4.4.2 อิทธิพลของอุปกรณ์รองรับการอ่านต่อประสบการณ์อ่าน

ผู้อ่านนิยายออนไลน์ในสังคมไทยอ่านนิยายออนไลน์ทั้งที่อยู่บนแพลตฟอร์มเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และนิยายออนไลน์ที่ถูกรวบรวมอยู่ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และหนังสือเล่ม เนื่องจากผู้อ่านต้องการประสบการณ์จากการอ่านและมีวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อสิ่งพิมพ์แตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้อ่านพบว่า การอ่านหนังสือที่เป็นรูปเล่มให้ผัสสะ ความรู้สึกเป็นเจ้าของ ความคุ้มค่า และความมั่นคงทางจิตใจได้ดีกว่าการติดตามอ่านนิยายออนไลน์บนสื่อออนไลน์ เพราะสื่อออนไลน์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ขาดคุณสมบัติที่จับต้องได้ทางกายภาพ (van der Weel, 2011, as cited in Hammond, 2016, pp. 11-13) รวมถึงการติดตามอ่านรายตอนบนสื่อออนไลน์มีความเสี่ยงที่ผู้เขียนจะหยุดเขียนลงกลางคัน ทำให้ไม่สามารถติดตามเรื่องราวได้จนจบ ทว่าในบางกรณีผู้อ่านจะเลือกซื้อนิยายออนไลน์ที่ถูกรวบรวมไว้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพราะประหยัดเนื้อที่ในการจัดเก็บและสะดวกต่อการพกพา (Gomez, 2008, pp. 136 – 155; Oghojafor, 2005, pp. 4 – 5; Thompson, 2005, pp. 318 -320, อ้างถึงในรัตติยา กาญจนานาภิญญกุล, 2554, หน้า 16-17)

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาถึงประเด็นความแตกต่างระหว่างการอ่านนิยายออนไลน์บนอุปกรณ์รองรับการอ่านและการอ่านนิยายออนไลน์บนสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบหนังสือ ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านสามารถอ่านบันเทิงคดีในรูปแบบหนังสือได้อย่างลึกซึ้งและเกิดจินตนาการคล้อยตามเรื่องราวได้ดีกว่า (Liu, 2005) ขณะที่ผู้อ่านบันเทิงคดีบนอุปกรณ์รองรับการอ่านมักจะใช้เวลาสั้นๆ ในการอ่าน (Streitfeld, 2014, as cited in Miller, 2015) และทำอย่างอื่นพร้อมกันไปด้วย (Baron, 2015, p. 181) อย่างไรก็ดี พวกเขา รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับเรื่องราวและต่อติดกับเรื่องราว (Contreras et al., 2015) แต่อาจจะไม่ถึงกับวิเคราะห์และจินตนาการถึงเรื่องราวในระดับลึก ซึ่งสอดคล้องกับคำอธิบายของ Hayles (2007, as cited in Baron, 2015, p. 167) ที่อธิบายถึงสถานะที่ผู้คนใช้ชีวิตผูกพันกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่งผลให้พวกเขามีสมาธิแบบกระจัดกระจาย (hyper attention) รวมทั้งมีแนวโน้มทำหลายสิ่งอย่างพร้อมกันในเวลาเดียวกัน (multitasking) (Baron, 2015, p. 181)

*“คือเราอ่านมาตลอด มันไม่ได้ขาดอะ พอถึงเวลาคือว่างไม่ว่างก็ต้องมีให้อ่าน มัน  
เป็นของที่ขาดไม่ได้ ตื่นมาก็เปิดแล้ว ขึ้นรถว่างก็เปิด ไปกินข้าวว่างก็เปิด อ่านไปกิน  
ไป เราสามารถเดินอ่านหนังสือได้ เดินอ่านหนังสือไปแล้วคุยกับเพื่อนไปได้” (ชนะ  
เทพ พึ่งภักดี, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)*



“(เวลาอ่านหนังสือนิยาย) ก็ชอบนึกว่าถ้าเราไปอยู่แบบนั้นเราจะเป็นยังไง อยากรู้อยากติดตามว่าในเรื่องเป็นยังไง แล้วเค้าจะลงเอยแบบไหนต่อ เหมือนชอบติดตามเรื่องราวคนอื่นมากกว่า แล้วก็สนุกกับการดูความคิดของคนเขียนด้วย เพราะไม่ว่าเรื่องไหนเค้าก็จะแฝงแนวคิดตัวเองไว้เสมอเลยล่ะ อย่างเช่นเรื่อง “ศิษย์ข้าเจ้าตายอีกแล้ว” เราได้รู้ความคิดคนเขียนแล้วก็มีคตอย่างเช่น มุมมอง 3 ชีวิตของเค้า แล้วก็เรื่องการวางตัว ฐานะสังคมอะไรอย่างเนี่ย ส่วนเรื่อง “ยอดหญิงเขียนเครื่องหอม” ก็ จะพูดถึงความแตกต่างของชนชั้นทางสังคม ถือเป็นคติสอนใจได้อยู่นิดนึง” (กวิสร อุดมผล, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“การที่นิยายอัปลงไวๆ มันก็ทำให้เราอดทนรอไม่เป็นเหมือนกัน เพราะอยากอ่านแล้วอะ อยากอ่าน อ่านเสร็จแล้วก็จบ มันไม่ได้มีสมาธิฟัง หรือว่าละเลียดไปกับเนื้อหามากเท่ากับการอ่านเล่มนะ” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านที่มักจะอ่านนิยายออนไลน์บนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์โดยส่วนมากหากถามถึงชื่อผู้แต่งหรือชื่อเรื่องนิยายออนไลน์จะตอบได้อย่างคลุมเครือหรือตอบอย่างกว้างๆ ทั้งที่ผู้วิจัยถามถึงเรื่องที่เพิ่งอ่านไปก็ตาม แตกต่างจากผู้ที่ไม่ค่อยจะอ่านนิยายออนไลน์ซึ่งรวบรวมไว้ในรูปแบบหนังสือซึ่งตอบผู้วิจัยได้อย่างชัดเจนถึงชื่อเรื่องหรือชื่อนักเขียนที่ตัวเองชื่นชอบนับเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์อย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าการอ่านนิยายออนไลน์บนสื่อหนังสือเล่มให้ประสบการณ์การอ่านและความตั้งใจอ่านผลงานบันเทิงคดีแตกต่างกัน

นอกจากนี้ ลักษณะของการอ่านออนไลน์บนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รวมถึงรูปแบบของการจัดวางเนื้อหาและสื่อมัลติมีเดียส่งผลให้การอ่านเป็นไปในลักษณะกวาดตา คือเป็นการอ่านแบบสแกน (Nielsen, 2006, as cited in Pennington & Waxler, 2018) สายตาจะจับจ้องมองเนื้อหาที่ตกเป็นชิ้นส่วนเล็กน้อย (cluster hopping) (Baldry & Thibault, 2006, as cited in Pennington & Waxler, 2018) และมองหาสิ่งที่สะดุดตาหรือสิ่งที่ผู้อ่านมองหาก่อนเป็นอันดับแรก (Poe, 2011, as cited in Pennington & Waxler, 2018) เข้ากับการดีไซน์ที่ปรากฏบนแพลตฟอร์มเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ดังภาพประกอบด้านล่าง

## แผนภาพที่ 10 ตัวอย่างการออกแบบหน้าเว็บไซต์ของนิยายออนไลน์



นิยายออนไลน์เรื่อง “ยักษ์กินชา” ของนักเขียนขวัญใจเยาวชนไทย Lta\_Luktarn

ที่มา <https://writer.dek-d.com/aituasab/writer/view.php?id=1485962>

อย่างไรก็ตาม ในบางกรณี ผู้อ่านนิยายออนไลน์บนอุปกรณ์รองรับการอ่านตกอยู่ในสถานะผู้ตั้งรับเพราะเนื้อหาของนิยายออนไลน์ถูกย่อยให้อ่านเข้าใจโดยง่าย (Streitfeld, 2014, as cited in Miller, 2015) เน้นการสร้างความรู้สึกกระตุ้นเร้า (cheap thrills) (Poe, 2011, p. 230) ทั้งยังสอดแทรกด้วยเนื้อหาและมัลติมีเดียประกอบการเล่าเรื่องช่วยเติมแต่งภาพในจินตนาการให้มีความชัดเจนมากกว่าการอ่านบันเทิงคดีในรูปแบบหนังสือ ซึ่งโดยมากจะมีเพียงตัวอักษรเป็นสื่อในการบรรยาย เพื่อให้ผู้อ่านสร้างจินตนาการขึ้นด้วยตัวเอง

“(ถ้ามีเพลงประกอบ) ก็ฟังให้มันเข้าถึงอารมณ์แบบเพลงนี้มาตอนช่วงดราม่ากัน ก็ไปเปิดให้มันเข้าอารมณ์ ให้อินตามเนื้อเรื่อง ก็ถ้าเกิดมันเลิกกันก็อินเพลง ก็ร้องไปด้วย (ภาพประกอบ) มีผลในการจินตนาการ มีผลในการอ่าน แต่บางภาพแบบโอ้โหว ไมไหวเลยอะ ไม่สนใจเลยอะ ไม่ดูเลย เอาเนื้องานอย่างเดียว เพราะเราไม่ชอบคนที่ไค้ลาง เราไม่โอเค อ่านไปเราก็ไปจินภาพอื่นแทน ถ้าเนื้อเรื่องโอเค เราก็ยังอ่านต่อ แต่ถ้าเนื้อเรื่องไม่โอเค เราก็ไม่อ่าน” (นัตยา แสนกุล, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“ส่วนตัวเริ่มมาจากการอ่านหนังสือก่อน เพราะมันเลยจะสนใจตัวอักษร จะสนใจแค่คำบรรยายถึงตัวละครว่ายังไง แต่ยอมรับว่าการใส่ภาพในนิยายเนี่ย มันมีผลให้มองเห็นภาพตัวละครหรือภาพฉากได้ง่ายขึ้น แต่มองว่าไม่ได้ 100 % เพราะมันไม่มี

ฉากไหนที่มันตรงกับในหัวเรา 100 % หรือค่ะ” (กวิสรา อุดมผล, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

#### 4.4.3 การคัดกรองนิยายออนไลน์สู่การตัดสินใจบริโภคนิยายออนไลน์

เมื่อจำนวนนักเขียนและนิยายออนไลน์มีเพิ่มมากขึ้นเป็นทวีคูณ ทว่าผู้อ่านมีข้อจำกัดด้านรสนิยมความชอบ เวลาในการอ่าน และงบประมาณในการใช้จ่าย ทำให้ผู้อ่านต้องอาศัยตัวช่วยในการคัดกรองนิยายออนไลน์ เพื่อให้ตัวเองได้อ่านเรื่องที่ตรงกับรสนิยมความชอบให้ได้มากที่สุด เนื่องจากผู้อ่านนิยมแสวงหาความบันเทิงที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงมากกว่าการเสียเวลาไปกับการอ่านหรือซื้อหานิยายเรื่องที่ไม่ตรงกับความต้องการ (Carolan, 2001, para. 26, as cited in Lugg, 2011) หรือไม่สามารถสนองตอบทางอารมณ์ (Brighenti, 2010, as cited in Samutina, 2017) ดังนั้นผู้อ่านจึงใช้เกณฑ์ในการคัดกรองนิยายออนไลน์ประกอบด้วย 1) การอ่านรีวิวนชุมชนนิยายออนไลน์ 2) การเชื่อตามผู้มีอิทธิพล เช่น นักเขียนและแอดวานคนสนิทของนักเขียน นักวิจารณ์นิยาย เป็นต้น 3) การให้เรตติ้งโดยชุมชนนิยายออนไลน์ 4) การสุ่มเลือกและทดลองอ่านด้วยตัวเอง และ 5) การพิจารณาทักษะการเขียนและการใช้ภาษา

ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านใช้แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เป็นจุดเชื่อมโยงไปยังเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับนิยายออนไลน์ ผู้เขียน ผู้วิจารณ์ และผู้อ่าน ทั้งนี้ การอ่านข้อความแสดงความคิดเห็นบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์กับการสำรวจคะแนนความนิยมบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เป็นจุดคัดกรองด่านแรกที่ผู้อ่านให้ความสนใจ (Tian & Adorjan, 2016) จากนั้นจึงเริ่มเข้าไปสำรวจที่เนื้อหาว่าตรงกับรสนิยมความชอบหรือไม่ (Lugg, 2011) รวมถึงจะติดตามอ่านนิยายหรือนักเขียนต่อไปหรือไม่

“ไอตัวเรตติ้งนี่ตัวดีเลย แต่หลังจากเรื่องเรตติ้ง เราก็ก็นั่งดูด้วยเหมือนกันว่าแนวนิยายมันใหม่มั้ย ภาษามันใช้รีเปลา่ เพราะต่างคนต่างก็มีความชอบไม่เหมือนกัน (เริ่มเลือกเรื่อง) อย่างแรกเลยคือดูย่อหน้าดูเรื่องย่อข้างหลังก่อนว่ามันน่าสนใจมั้ย แล้วก็ลองอ่านหน้าแรกดู พออ่านแล้วโอเค ภาษาก็ดูดี เกริ่นมาก็น่าสนใจ ก็ลองไปอ่านดู หลังจากนั้นถ้าอ่านเรื่องแรกแล้วพอใจ ก็เข้าไปติดตาม เดียวนี้มันมีเฟซบุ๊กเพจที่เค้ารีวิวนเขียน เค้าก็จะคอยบอกกว่าอันนี้เป็นผลงานของคนนี้ ผลงานคนนี้เค้าออกมาแล้ว แล้วก็จะมีเว็บบอร์ดเกี่ยวกับงานเขียนโดยเฉพาะ ก็เข้าไปดูว่าเป็นยังไงบ้าง เหมือนไปดูรีวิวล่วงหน้าด้วยนิดนึง” (กวิสรา อุดมผล, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“คือแรกๆ เราจะอ่านคอมเมนต์ก่อนว่ามันมาไปในทางไหน คือนอกจากเราอ่านไปแล้ว 4 – 5 ตอนว่าพล็อตเรื่องมายังไง แล้วก็อ่านคอมเมนต์ไปด้วย เพราะคอมเมนต์มันจะค่อนข้างรวมหลายๆ อันว่ามันออกมาเป็นยังไง คือถ้าเกิดคอมเมนต์มันดีเยอะกว่า เราจะลองดูอีกทีก่อนว่ามันดีเพราะอะไร ถ้ามันแบบไปในทางเดียวกันว่า เนื้อเรื่องยืดเยื้อไป ไม่ปรับบท หรือสะกดผิด ไม่แก้ ไม่อะไรเลย ผิดหลักภาษา ก็ไม่อ่านก็ข้าม” (ชนะเทพ พึ่งภักดี, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“อย่างงานของนักเขียนคนนี้ (Hayashi Kisara) ก็เจอโดยบังเอิญ พอเห็นหน้าปกกับชื่อเรื่องแล้วรู้สึกว่าคุณฉลาด อยากอ่าน เลยลองเปิดเข้าไป ดูแล้วน่าสนใจ ก็เลยแบบใครเขียน พอเข้าไปดูก็มีงานเค้าขึ้นมาเต็มเลย เค้าเขียนหลายๆ เรื่อง ทีนี้พอชอบภาษา ชอบเรื่องนึงของเค้า ก็เลยลองไปติดตามเรื่องอื่นดู พอสนใจนักเขียนเลยลองเอาชื่อเค้าไปหาดูว่ามีในเฟซบุ๊กมัย มีในอินสตาแกรมมัย ดูๆ แล้วก็ว่าแบบค้าน่าสนใจดี สำหรับเรานะ” (บวรภัก รุจิเวชนันท์, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

ทั้งนี้ ผู้อ่านส่วนใหญ่มีความพิถีพิถันที่จะเลือกติดตามนิยายออนไลน์ จัดเก็บไว้บนทั้งหนังสือหรือจัดเก็บไว้เป็นนิยายที่โปรดปราน แต่ด้วยความที่นิยายออนไลน์จำนวนมากที่เปิดให้อ่านฟรีทำให้ผู้อ่านมีแนวโน้มจะเก็บนิยายออนไลน์ไว้เพื่อรออ่านมากจนเกินความเป็นไปได้ที่จะอ่านครบหรือจบทุกเรื่อง นอกจากนี้ การพิจารณาถึงทักษะการเขียน การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาเป็นเกณฑ์การตัดสินใจเพื่อนำไปสู่การซื้อหาผ่านทั้งการอ่านแบบรายตอนทางช่องทางออนไลน์ และการอ่านฉบับรวมเล่มทั้งในรูปแบบหนังสือและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

“ถ้าเพิ่งเขียนมาตอนสองตอน จะยังไม่อ่าน เก็บไว้ก่อน ถ้ามัน 20 - 30 ตอนแล้วค่อยมานั่งอ่าน ไล่เก็บ ถ้าอ่านถึง 20 - 30 ตอนแล้วค่อยมากด favourite แต่ถ้าอ่านถึงปัจจุบันแล้วรู้สึกอ่านก็ได้ไม่อ่านก็ได้ เราก็ข้ามไป” (ชนะเทพ พึ่งภักดี, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

ผู้อ่านนิยายรายตอนบนชุมชนนิยายออนไลน์จะคำนึงถึงความสดใหม่และความรวดเร็ว โดยในแง่ของการตัดสินใจซื้อจะเกิดขึ้นเมื่อผู้อ่านรู้สึกสนุกสนานมากจนต้องการที่จะติดตามอ่านอย่างทันทั่วทั้งที ในขณะที่เดียวกัน พวกเขาจะคำนึงถึงความคุ้มค่าที่ได้รับจากเนื้อหาในแต่ละตอนด้วย ส่วนผู้อ่านนิยายออนไลน์ที่ตั้งหน้าตั้งตา รอคอยการจัดทำรูปเล่ม มักจะคำนึงถึงประสบการณ์ทางผัสสะที่ได้รับจากกระดาษ ความสะดวก และความมั่นคงทางจิตใจ เพราะการติดตามอ่านนิยายออนไลน์ราย

ตอนไม่สามารถรับประกันได้ว่าผู้เขียนจะเขียนจบ และการเป็นเจ้าของรูปเล่มหนังสือให้ความรู้สึก  
 คุ่มค่ากับเงินที่ต้องจ่ายไปมากกว่า นอกจากนั้นแล้วผู้อ่านที่เลือกซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คำนึงถึงการ  
 ประหยัดเนื้อที่ในการจัดเก็บและความสะดวกต่อการพกพา

“ชอบความจับต้องได้ ชอบจับหนังสือ ชอบคลี่หนังสืออ่าน ชอบค้นหนังสือ ชอบห่อ  
 ชอบกลิ่น ชอบหมดเลย ชอบความรู้สึกเป็นเจ้าของ ซื้อมานานในเน็ตมันไม่ให้ความรู้สึก  
 แบบนี้ค่ะ” (จุฑากาญจน์ กันทะลือ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2562)

“อย่างแรกคือเราติดตาม (นิตยออนไลน์) ได้เร็วกว่า แล้วก็อย่างที่สองคือเราพกพา  
 มันไปได้ทุกที่ หมายความว่าปกติถ้าเป็นเล่มเราจะต้องถือหนังสือเล่มหนึ่งไปไหนมา  
 ไหนตลอด นั่นหมายความว่ามันอาจจะหนักกว่าเดิม แล้วก็ต้องดูแลมัน เพราะ  
 กระดาษเสียหายง่ายถึงจะเป็นหนังสือเช่า หรือถ้าเราซื้อมา เราก็เสียดายถ้ามันพัง  
 เร็ว แต่มันก็ถนอมสายตาก่อนอ่าน แล้วก็มีความคุ้มค่าทางจิตใจมากกว่า” (กวิสร อุดมผล  
 , สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“คืออารมณ์ว่าถ้ามันไม่จบจริงๆ เราจะยังไม่ซื้อ เพราะเรายังคำนวณไม่ได้ว่าระหว่าง  
 ซื้อมันตอนกับบอรรวมเป็นเล่มแล้วซื้อมันไหนมันจะคุ้มทุนกว่ากัน คือดูหลายๆ อย่าง  
 ถ้ามันมาเป็นตอน แต่มันจบเร็ว แล้วถ้าราคาต่อตอนที่เค้ากำหนดมาอย่างนี้ มันถูก  
 กว่าที่ซื้อมันเป็นเล่ม เราก็ซื้อมันตอนก็ได้ เราก็ไม่ได้ซีเรียอะไรตรงนั้น

...บางที่รู้สึกว่าการเขียนเค้าออกจะมีความมั่นใจเกินไปว่าสิ่งที่เค้าเขียนนะ มันดี ทั้งๆ  
 ที่ในหลายครั้ง นิตยเล่มกว่าจะมาเป็นเล่มต้องผ่านออนไลน์ ผ่านการคอมเมนต์  
 หลายๆ ครั้ง แล้วคือมันไม่ใช่แค่คอมเมนต์ พอมาเป็นเล่มก็ต้องผ่านบรรณาธิการ  
 ผ่านอะไรต่อมิอะไรกว่าจะมาเล่ม คือบางเรื่องเหมือนเค้า (นักเขียน) มันใจตัวเอง  
 เกินไปว่าเขียนดีแล้ว เปิดมาไม่กี่ตอน เรียกเก็บตังค์แล้วจะ แบบไม่ บางทีคุณยังไม่  
 ถึงขั้นนั้น” (ชนะเทพ พึ่งภักดี, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“ส่วนตัวมองว่า (การซื้อนิตยออนไลน์รายตอน) ไม่คุ้ม สมมุติถ้าเขียนไม่ได้สนุกทุก  
 ตอน แล้วยิ่งซื้อแบบตอนยิ่งทำให้นักเขียนแต่งได้แปลกๆ เพราะเค้าสามารถยึด  
 เหมือนเราอ่านทั้งตอนได้บทสรุปแล้วว่ามันตลกใจ แล้วก็มันยิ่งทำให้ตอนสั้นลง แต่ขาย  
 แพงขึ้น คือรู้ว่ามันเป็นการต่อรองอะ” (กวิสร อุดมผล, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

#### 4.4.4 ความชอบที่เจาะจงบนทางเลือกที่หลากหลายในการอ่านนิยายออนไลน์

แม้ว่าการอ่านนิยายออนไลน์จะตอบโจทย์ด้านความหลากหลายของเนื้อหา แต่ขณะเดียวกันผู้อ่านกลับมีแนวโน้มจะได้รับประสบการณ์จากการอ่านที่คับแคบ (silo experiences) ดังที่ Bruni (2014, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 60) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนจักรวาลอันกว้างใหญ่ไพศาล ผู้คนเดินทางเข้าไปสำรวจ แต่มักจะนั่งแช่อยู่กับสิ่งที่ตัวเองโปรดปราน เมื่อผนวกรวมกับสื่อสังคมออนไลน์ สิ่งที่ชอบหรือหลงใหลจะยิ่งถูกตอกย้ำด้วยความคิดเห็นที่คล้ายตามจำนวนมาก และดึงดูดกลุ่มผู้อ่านที่มีรสนิยมการอ่านเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้นักเขียนต้องแข่งขันกันเองด้วยแนวคิดใหม่ๆ เพื่อสร้างกระแสดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านค่อนข้างจะผูกตัวเองติดกับแนวเรื่อง เนื้อเรื่อง และองค์ประกอบอะไรบางอย่างที่ตนเองชอบมากกว่าเข้าไปหาอ่านเพื่อแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (Samutina, 2016) ยกเว้นแต่กรณีของผู้อ่านนิยายออนไลน์แนวรักปนแฟนตาซีหรือแนวแฟนตาซีที่จะแสวงหาความแปลกใหม่และความประหลาดใจแบบที่ยากจะคาดเดามากกว่าการอ่านเนื้อหาที่มีความซ้ำซากจำเจเช่นแนวเรื่องรัก ซึ่งส่งผลให้นักเขียนต้องคอยพัฒนาฝีมือการเขียนและสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้อ่านอยู่เสมอ (Lugg, 2011)

*“(ชอบตัวละคร) หน้าตาดี โคกเศร้าเบาๆ ดึงอารมณ์เราได้ มีความสามารถบางอย่างที่ทำให้เราชอบหรือนับถือเขา รักบางสิ่งหลายๆ จนเห็นมุมแสนดีของเขา แต่ถ้าผู้หญิงเราชอบคาแรกเตอร์ที่มั่นคงในสิ่งที่ตัวเองเป็น ส่วนที่ชอบแฟนตาซีเพราะรักความรู้สึกหลุดไปอีกโลก สิ่งที่พบไม่ได้ในความเป็นจริง ทุกอย่างที่เรารับรู้เป็นจินตนาการของใครสักคน มันให้ความรู้สึกทั้งทรงพลังทั้งไกลเกินฝัน ความพิเศษเหนือคนธรรมดาที่เห็นได้เป็นรูปเป็นร่าง ชีวิตแตกต่าง ความตายก็แตกต่างออกไปหรือเราอาจจะแค่ชอบมังกรก็ได้ค่ะ” (จันทมณี จันทรศิริ, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)*

*“อย่างเรื่อง “ศิษย์ข้าเจ้าตายอีกแล้ว” คือหนังสือจินอะคะ สังเกตได้ว่าหลายๆ มันใช้คำแปลกๆ น่าสนใจเมื่อย่าน่ารักเกินไปอะไรอย่างเนี่ยค่ะ ที่ชอบเพราะมันเป็นแนวแฟนตาซีซึ่งมันเกริ่นมาไม่ค่อยเหมือนใคร แล้วก็มันใส่เรื่องรักๆ นิดนึงด้วยซึ่งไม่ทำให้รู้สึกว่ายืดเยื้อเกินไป ส่วนเรื่องที่หนูกำลังตามอ่านอยู่คือ “ยอดหญิงเขียนเครื่องหอม” คือแทนที่นางเอกมันจะเก่งกาจมากเหมือนกับเรื่องอื่นๆ กลายเป็นว่าคราวนี้นางเอกมันต้องดิ้นรนสุดๆ ที่หลายคนเค้าจะชอบคือ ท่ามกลางนิยายกระแสเนี่ย ถ้ามีเรื่องใดเรื่องนึงมันเกริ่นเรื่องมาแปลกๆ แหวกแนวจากที่อื่นอะไรเงี้ย แล้วถ้าเค้ายังคง*

เส้นคงวาคความแปลกต่อไปได้ คนจะชอบและลุ่นมากขิ้นอะคะ” (กวิสรอ อุดมผล, สัมภอษณ้, อั้งแล้ว)

#### 4.4.5 บทบอทของเครือข่ยสั้งคคมออนไลน์ต่อกรออ่านเชิงสั้งคคมและกรออ่านเชิงรุก

ผู้อ่านนินยอออนไลน์มีประสบกกรณ์อ่านนินยอออนไลน์ทั้งแบบอ่านโดยลำพังและอ่านร่วมกับผู้อื่น (social reading) (Baron, 2015, pp. 113-115) ทั้งนี้ ผู้อ่านโดยลำพังบนสื่อสิ่งพิมพ์มีแนวโน้มจะอ่านแบบสะท้อนกลับมองตัวเอง (reflective) ขณะที่ผู้อ่านบนอุปกรณ์รองรับกรออ่านซึ่งเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มโซเชี่ยลมีเดียจะมีแนวโน้มกรออ่านและตีความแบบกลุ่ม (Baron, 2015, pp. 113-115) เพราะพวกเขาสามารถถามและได้ตอบกับผู้อ่านนินยอออนไลน์เรื่องเดียวกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจของเรื่องรวอไปในทิศทงเดียวกัน

“เวลออ่านหนังสือนินยอ) ก็ชอบนีกวอถ้าเรอไปอยู่แบบนั้นเรอจะเป็นยั้งง อยอกรติดตอมวอในเรอเป็นยั้งง แล้วเคอจะลงเออแบบไหนต่อ เหมือนชอบติดตอมเรอรวอคนอื่นมอกวอ แล้วก็สนุกกับการดูคคิดของคนเขียนด้วย เพราะไม่วอเรอไหนเคอก็จะแฝงแนวคคิดตัวเองไว้เสมอเออคะ อยอกรเช่นเรอ “คิษย์ข้จ้จ้ตออยออีกแล้ว” เรอได้รู้คคิดคนเขียนแล้วก็มคคคยอเช่น มุมมอง 3 ชีวิตของเคอ แล้วก็เรอกรอรวอตัว ฐนอสั้งคคมอะไรอยอกรเนือ ส่วนเรอ “ยอคหญิงเขียนเรอกรอหอม” ก็จจะพุดถึงคคตอกรตอกรขงชนชั้นทงสั้งคคม ถือเป็นคคตอกรใจได้ยูนินดิง

เวลอเรออ่านนินยอ (บนอุปกรณ์รองรับกรออ่าน) ไปสักรยะหนึ่ง มันจะเกิดคคตอกรเห็นแบบ เอือ ทำไมมันเป็นแบบนี้เอือ เอือ ตัวนั้นมันทำอะไรต่อ แล้วก็อยอกรหาคคนคคหรือคนที่เห็นด้วยกับเรอ หรือไมก็ดูวอคนอ่านคนนี้รู้สึกเหมือนกันกับเรอมี๊ แล้วก็คยอตัดลินใจต่อวอจะอ่านต่อมี๊ ถ้ามันดีก็อ่านต่อได้ แต่ถอมันไม่น่าค้ก็ไปอ่านเรออื่น” (กวิสรอ อุดมผล, สัมภอษณ้, อั้งแล้ว)

ด้วยเหตุนี้ ผู้อ่านนินยอออนไลน์มิได้ตอกรอยู่สณอตั้งรับอันเนื่องมอจอกรอิทธิพลของสื่อตลอດ เนื่องจอกรออ่านนินยอออนไลน์สัมพันธ์กับการใช้งนคุณลักษณะของ Web 2.0 บนแพลตฟอร์มชุมชนนินยอออนไลน์ด้วย ดังนั้น ผู้อ่านจึงมีประสบกกรณ์อ่านและกรตีความที่เกี่ยวข้งกับการใช้คุณลักษณะปฏิสัมพันธ์บนอินเทอร์เนต ส่งผลให้ผู้อ่านมีโอกอสรอสร้างบทบอทเชิงรุก (Macaskill & Owen, 2006) ด้วยกรอเข้าไปแสดงคคตอกรเห็นและปฏิสัมพันธ์โต้ตอบเพื่อแสดงออกรลุ่น กรอ





อารมณ์กับภาษาได้ดีมากๆ อ่านแล้วเหมือนไม่ได้อ่านงานแฟนฟิคอะ อีกระดับหนึ่งเลย ลงตัวทุกอย่างทั้งพล็อตทั้งภาษาทั้งอารมณ์ คุณคิบะ ไคนี่ทำให้หลายกำแพงคู่ชิป (มาจาก relationship) ไปได้เยอะเลยอะ จากที่เลือกอ่านแต่คู่ที่ตัวเองชอบ เปลี่ยนมาเป็นอ่านเพราะชอบงานของเขาจริงๆ” (จุฑาทากาญจน์ กันทะลือ, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

ขณะที่ผู้อ่านนิยายรักแบบความสัมพันธ์ชายหญิงแนวหวานแหววและดราม่าชอบอ่านเรื่องราวที่เป็นไปตามขนบของนิยายรัก จากผลการศึกษา ผู้ให้ข้อมูลมิได้แสวงหาการเล่าเรื่องที่ผิดแผกไปจากขนบการเล่าเรื่อง แต่พึงพอใจที่จะได้รับความบันเทิงและอารมณ์สในการอ่านในแบบที่ตัวเองคุ้นเคย และผู้อ่านบางท่านยินดีจะซื้อผลงานของนักเขียนที่ตนเองชื่นชอบโดยไม่จำเป็นต้องอ่านเนื้อหาก่อน เพราะพวกเขาคุ้นชินกับการอ่านผลงานของนักเขียนที่ตัวเองคุ้นเคยและติดตามจนเป็นแฟนประจำ ทว่าผู้อ่านจำนวนหนึ่งให้ความสำคัญกับความสนุกสนานและคุณภาพของงานเขียนมากกว่าติดตามในฐานะแฟนของนักเขียน

#### 4.4.6 ผู้อ่านกับความผูกพันบนชุมชนนิยายออนไลน์

ผู้อ่านผูกพันกับการติดตามอ่านนิยายออนไลน์ ผู้เขียนนิยายออนไลน์ และชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน การเขียน และการเผยแพร่ นิยายออนไลน์ (Miller, 2015) เพราะพื้นที่ออนไลน์และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ช่วยลดช่องว่างการสื่อสารระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน (Boyd, 2008, as cited in Bold, 2018; Jenkins, 2006, as cited in Y. Feng & Literat, 2017; Tian & Adorjan, 2016; Tse & Gong, 2012) พัฒนาทักษะฝีมือการเขียนและการอ่าน (Y. Feng & Literat, 2017; อรพินท์ คำสอน, 2556) ได้รับประสบการณ์และโอกาสก้าวหน้าในอาชีพนักเขียน เต็มเต็มจินตนาการ ให้เกรดความรู้ และความเพลิดเพลินอันเป็นความบันเทิงรื่นรมย์ของชีวิต

“มันเป็นแพลตฟอร์มที่ทำให้คนอ่านกับคนเขียนใกล้ชิดกันมากขึ้น อย่างเมื่อก่อนมันไม่มีแพลตฟอร์มอย่างนี้ เวลาจะลงอะไร เราต้องไปลงหนังสือ ผ่านสำนักพิมพ์ ผ่านบรรณาธิการ โห กว่าจะเป็นหนังสือให้คนเห็นได้ ต้องมีขั้นตอนเยอะแยะมากมายเลย ดีไม่ดี ถ้าเราเขียนไป แล้วมันไม่ผ่าน ก็ต้องเขียนอยู่อย่างนั้น ไม่มีใครอ่านของเรา ดีพิมพ์ไม่ได้ แต่อันนี้ คือเหมือนทำให้เราใกล้ชิดกันมากขึ้น พอมีไอเดีย ก็ไปพิมพ์เลย ก็ลงแชร์เลย คนอ่านก็อ่านเลย มันก็ข้ามขั้นตอนกระบวนการต่างๆ เยอะแยะไปหมด แต่มาตรฐานอาจจะไม่เหมือนกัน แต่ว่าสุดท้ายอยู่ที่คนอ่านอยู่ดี ว่าเค้า

ตัดสินใจยังไง แล้วก็งานเขียนมันพัฒนากันได้ แรกๆ เราลงไปมันอาจจะไม่ได้ดีเท่าไรหรอก มันอาจจะสู้เล่มที่มีบรรณาธิการคอยคัดกรองให้ไม่ได้ แต่ถ้าเราเขียนแล้วพัฒนาไปเรื่อยๆ งานมันก็น่าจะดีขึ้นเรื่อยๆ เหมือนมีที่ให้เราเผยแพร่ความคิดตอนนี้แหละ แล้วก็พัฒนาตัวเองไปด้วย” (ตัวขาว, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“ถ้ามองย้อนไปแล้วมันก็เหมือนกับว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เราได้แสดงผลงานของเราอะ แล้วก็เป็นที่ทำให้เราแบบได้ขีดเคลาตัวเอง ด้วยในยุคแรกเริ่มที่เป็นนักเขียนเนี่ย เรายังไม่รู้ว่าจะเขียนนิยายเขียนยังไง เพราะเราก็ไม่ได้เรียนจบทางด้านงานเขียนโดยตรงอะไรมาเลย เราเขียนเพราะเราอยากเขียน เพราะฉะนั้นการที่มีเว็บไซต์ออนไลน์ให้เราโพสต์งานไป แล้วก็มีการตอบโต้กับคนอ่าน มันทำให้ขีดเคลาให้เราเป็นเราจนถึงทุกวันนี้ได้ด้วย ทำให้เราแบบมีความรอบคอบมากขึ้น มีความเข้าใจในการเขียนนิยายมากขึ้นว่าควรจะลำดับเรื่องราวแบบไหน” (รอมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“มันทำให้เด็กมันมีจินตนาการอะ คือมีเด็ก มีผู้ใหญ่แต่ง ก็จะคนละแนวกัน ถ้าผู้ใหญ่แต่งก็จะมีควมอโรติกหน่อย คือมันทำให้ทุกคนมีจินตนาการ รู้จักการอ่านหนังสือ บางอย่างมันเป็นความรู้นะ ถึงแม้มันจะดูไร้สาระ แต่บางอย่างมันมีความรู้ อ่าวเรื่องนี้เรายังไม่รู้เลย อย่างบางที่อ่านเรื่องหมออะ นักเขียนเค้าก็ต้องไปศึกษาจริงๆ เค้าไม่ได้ซี้ซั้วในการเขียนนะ เค้าก็จะใช้คำพูดจริงๆ เทคนิคในการเขียน เครื่องมือจริงๆ ศัพท์จริงๆ ที่หมอจะใช้คำพูด มันอาจจะมามีมากมีน้อยแล้วแต่บางเรื่อง แล้วแต่ความรู้ของนักเขียน แต่นักเขียนที่เค้าใส่ใจ เค้าก็จะพยายามเขียนมัน ทำให้เราแบบ เอ้ยเรารู้นะ โรคนี้เรารู้นะ เพราะเราอ่านนิยายนะ สถานที่ที่เที่ยวนี่เรารู้มาจากนิยายนะ อย่างเมืองกาญจน์ (กาญจนบุรี) เค้าก็เขียนจนอยากไปเที่ยวเลยมันก็มี คิดว่ามันเป็นความสำคัญนะ เป็นความรู้ในการไปอ่านหนังสือบางอย่างต่อยอด เราก็อ่านหนังสือพออ่านแล้วเราก็จินตนาการ แล้วก็อยากแต่งเอง เราก็สร้างรายได้ เว็บไซต์พวกนี้เหมือนช่วยผลักดันความรู้ให้เด็กนะ” (นัตยา แสนกุล, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

## 4.5 ผู้เขียน ผู้อ่าน และตัวบทบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

### 4.5.1 บทบาทของผู้เขียนและผู้อ่านบนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์เป็นสิ่งที่สร้างคุณลักษณะแตกต่างจนเกิดเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมในแวดวงบันเทิงคดีทั่วโลก กล่าวคือเมื่อระบบการสื่อสารบนชุมชนนิยายออนไลน์เป็นระบบเปิดท่ามกลางวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมบนหลักการของ Web 2.0 ส่งผลให้ผู้เขียนและผู้อ่านติดต่อสื่อสารกันอย่างสะดวกรวดเร็วผ่านแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เขียน การแสดงความคิดเห็นโต้ตอบโดยไม่ต้องผ่านตัวแทนคือสำนักพิมพ์ ช่วยลดช่องว่างระหว่างนักเขียนและนักอ่าน (Boyd, 2008, as cited in Bold, 2016) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนและผู้อ่านมีบทบาทร่วมกันในการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Jenkins, 2006, as cited in Feng & Literat, 2017; Jenkins, 2013, as cited in Tian & Adorjan, 2016; Jenkins, 2006) ให้เกิดขึ้นบนชุมชนนิยายออนไลน์ด้วยคุณลักษณะสำคัญประกอบด้วย 1) การสนับสนุนซึ่งกันและกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน 2) การแสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน 3) การช่วยกันขัดเกลาต้นฉบับ และ 4) การตั้งข้อสังเกตและอภิปรายร่วมกัน

#### 1) การสนับสนุนซึ่งกันและกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน

ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนและผู้อ่านแสดงความพึงพอใจซึ่งกันและกันผ่านฟังก์ชันบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ (Y. Feng & Literat, 2017; Tian & Adorjan, 2016; Tse & Gong, 2012) ด้วยการเป็นนักเขียนที่แสดงความทุ่มเทเพื่องานเขียนและผู้อ่าน และการเป็นนักอ่านที่พร้อมจะสนับสนุนผลงานและนักเขียน

*“เค้า (ผู้อ่าน) จะเป็นเหมือนคนที่ทำให้เราแต่งนิยายจนจบ คอยเป็นแรงผลักดัน คือเค้าอยู่กับเรามาตลอด แต่ไม่เห็นกัน มีคนเคยทักว่าทำไมเราไม่ลงแค่แบบ 70 เปอร์เซ็นต์ แล้วก็ปิดนิยาย มันจะได้ขายดี เราก็ก๊แบบ การที่คนที่เค้าอยู่กับเรามาตั้งแต่ต้นจนจบ ต่อให้เค้าซื้อหรือไม่ซื้ออะ ก็ป็นคนที่ทำให้เราแบบแต่งนิยายได้ คนที่อยู่เป็นเพื่อนเราทุกวัน บางคนเค้ารอแบบ เราลงตี 2 ตี 3 เค้าก็อยู่กับเรา เหมือนจริงๆ ว่าแบบเรานั่งพิมพ์ แล้วแบบคนรออยู่ เหมือนเป็นเพื่อนกัน ก็เลยรู้สึกว่ามันเป็นสิ่งที่เราอยากจะให้เค้า เค้าอุตส่าห์รอเรา เค้าอุตส่าห์เป็นแรงบันดาลใจให้เรานะ เหมือนเดินทางมาด้วยกันตลอด ให้อ่านจบเลยแล้วกัน สำหรับคนซื้อ (เป็นเล่ม) เราค่อยแต่งตอนพิเศษให้เป็นของขวัญพิเศษ” (Caneus, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)*

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านมักจะส่งถ้อยคำในเชิงให้กำลังใจกับผู้เขียน และผู้เขียนมักจะเข้าไปแสดงความขอบคุณกับผู้อ่าน อย่างไรก็ตาม หากผู้เขียนมิได้เข้าไปโต้ตอบแสดงความคิดเห็น ผู้อ่านเองก็พร้อมจะเข้าใจเหตุผลส่วนตัวของผู้เขียน แสดงให้เห็นถึงความถ้อยที่ถ้อยอาศัยบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

“คอมเมนต์ควรเท่ากับกำลังใจ ให้เขา (นักเขียน) ยิ้มมุมปากสักนิดเราก็พอใจจะกดไลค์กลับก็ปลื้มจะตายแล้วค่ะ” (จันทร์ฉวี จันทร์ศิริ, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

#### ตัวอย่างโพสต์ข้อความให้กำลังใจ

“อิม่อน ดีต่อใจคำ ขอบคุณนะคะที่ไม่เคยละเลยจะให้นิยายสนุก มีแง่คิดดีๆ อยู่เสมอ ความดีรักษา ความเพียรเกือบหนุน (ยิ้มมาใช้คำ) รักษาสุขภาพดีๆ ขอให้คิดบวกๆ ตลอดไปนะคะ” (ผู้อ่าน)

“ขอบคุณมากเลยนะคะ พอมีนมาอวยพรแบบนี้ มันน้ำตาซึมเลยแฮะ” (ผู้เขียน)

#### แผนภาพที่ 11 ตัวอย่างโพสต์ข้อความให้กำลังใจ



#### 2) การแสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน

จากผลการศึกษา ข้อความที่แสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์เป็นความคิดเห็นที่พบเจอได้ง่ายและบ่อยครั้ง ดังที่กล่าวไปแล้ว เนื่องจากผู้อ่านมีแนวโน้มเลือกอ่านบันเทิงคดีที่ตรงกับจริตความชอบนำไปสู่ประสบการณ์การอ่านที่ค่อนข้างคับแคบ (silo experience) (Bruni, 2014, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 60) ขณะเดียวกัน ผู้เขียนเองค่อนข้างจะเขียนเนื้อหาที่ตรงกับความชอบความสนใจ (Samutina, 2016) และต้องการแสดงออกถึงตัวตนของตัวเอง (self –

expression hyper) ดังนั้น พื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงรวมกลุ่มคนที่มีความชอบและความสนใจใกล้เคียงกันเข้าไว้ด้วยกัน (Lugg, 2011) อย่างไรก็ตาม หากพบความคิดเห็นในทางเสียหายหรือต่อต้านผู้ใช้งานอย่างผู้เขียนจะตั้งข้อสังเกตว่า กลุ่มคนเหล่านั้นมิใช่ผู้อ่านซึ่งคอยติดตามผลงานของพวกเขาอย่างแท้จริง

### ตัวอย่างโพสต์ข้อความ

“ชอบเวลาที่กับเพื่อนนั่งคุยเรื่องนิยายของพี่ตาลละแบบ คือคนที่ไม่อ่าน พอได้ยินละอยากอ่านอะ คนที่ไม่เคยอ่านก็แบบ เห้ยเรื่องใครทรอ นินทาใครไหนเล่า มันได้ฟีลดีไม่เหงาปาก” #คุณคมเจ้าขา #ยักษ์กินชา #เฮียฟาร์ที่รัก #ควมมีเมียแล้ว #ว่านตุตกาแพ (ผู้อ่าน)

Replying to @... “อ่านให้สนุกนา” (ผู้เขียน)

แผนภาพที่ 12 ตัวอย่างโพสต์แสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน (1)



“แอบคิดเหมือนวิรัลเลยคะเรื่องขอแต่งงานอยากได้แบบนี้ จะมีไหม 555 แต่ก็ไม่แอนตี้แบบขอต่อหน้าคนเยอะๆ นะคะ ตอนท้ายๆ นี่แอบลุ้น คือกลัว ผ. สระอีคะ 555 แต่อ่านเพลินลืมหืมกลัวเลยคะ” (ผู้อ่าน)

แผนภาพที่ 13 ตัวอย่างโพสต์แสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน (2)

แอบคิดเหมือนวิรัลเลยคะเรื่องขอแต่งงานอยากได้แบบนี้  
รอคนมาขอ จะมีไหม 🙄 555

แต่ก็ไม่แอนตี้แบบขอคนต่อหน้าคนเยอะๆนะคะ

ตอนท้ายๆนี่แอบลุ้น คือกลัว ผ. สระอีคะ 55

แต่อ่านเพลินลืมกลัวเลยคะ

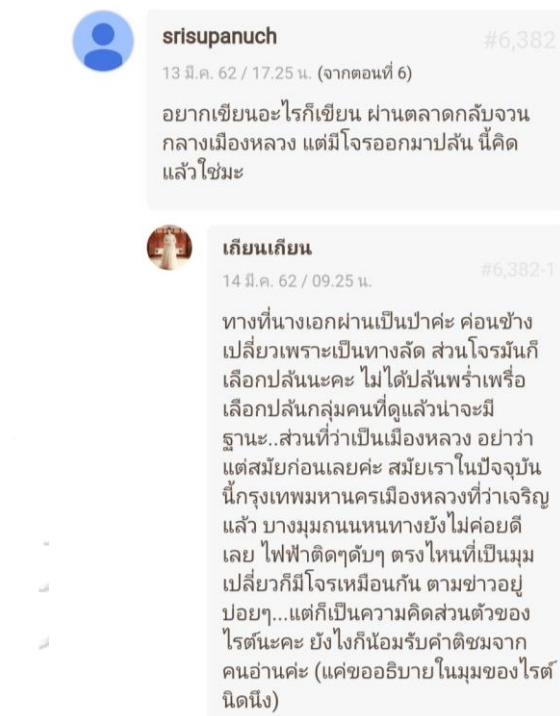
👍 0 🗨️ 0 🔍 (~ 19 ~ [last chapter] ... #153

“อยากเขียนอะไรก็เขียน ผ่านตลาดกลับจวนกลางเมืองหลวง แต่มีใจออกมาปล้น  
นี่คิดแล้วใช่ไหม” (ผู้อ่าน)

“ทางที่นางเอกผ่านเป็นป่าคะ ค่อนข้างเปลี่ยวเพราะเป็นทางลัด ส่วนโจรมันก็เลือก  
ปล้นนะคะ ไม่ได้ปล้นพร้าเพรีอ เลือกปล้นกลุ่มคนที่ดูแล้วน่าจะมีฐานะ... ส่วนที่ว่า  
เป็นเมืองหลวง อย่าว่าแต่สมัยก่อนเลยคะ สมัยเราในปัจจุบันนี้กรุงเทพมหานคร  
เมืองหลวงที่ว่าเจริญแล้ว บางมุมถนนหนทางยังไม่ค่อยดีเลย ไฟฟ้าติ๊ดๆ ดับๆ  
ตรงไหนที่เป็นมุมเปลี่ยวก็มีโจรเหมือนกัน ตามข่าวอยู่บ่อยๆ... แต่ก็เป็ความคิด  
ส่วนตัวของไรต์นะคะ ยังไงน้อรับคำติชมจากคนอ่านคะ (แต่ขออธิบายในมุมของ  
ไรต์นิดนึง)” (ผู้อ่าน)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

## แผนภาพที่ 14 ตัวอย่างโพสต์วิพากษ์วิจารณ์นิตยสารออนไลน์ (1)



“ช่วงที่เขียนบ่อยๆ แล้วงานเราติดท็อป ช่วงนั้นจะมีคนอ่านเร่รงงานเรา เค้า (ผู้อ่าน) ก็แบบเขียนได้เท่าไร เออลงมาก่อนนะคะ แต่ทุกคนไม่ได้เข้าใจเหมือนเรา จะมีคนคอมเมนต์เข้ามาแบบ เขียนป่นนิตยสารอย่างเนี้ย อย่าเขียนเลย อยากให้คนอื่นตามเรา เหรอ มายาวเป็นครึ่งหน้ากระดาษเอสี่ นักอ่านเราก็มารับช่วยตอบนะ แต่เราก็ไม่ได้อยากให้เค้าทะเลาะกัน ตอนนั้นเราก็นอยด์เลยนะ เราก็ให้พี่ที่ทำงานดู เค้าก็บอกว่า ดูแล้วน่าจะเป็นคนเขียนคอมเมนต์มากกว่า มันเป็นการเขียนที่ทำให้เรารู้ว่าเค้าไม่ได้อ่านนิตยสารเราเลยอะ ก็ไม่แน่ใจเรียกว่ามาแหวะรีเปลา แต่หลังๆ ก็ไม่ค่อยมีคอมเมนต์อย่างนั้นแล้ว” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

### 3) การช่วยกันขัดเกลาต้นฉบับ

นักเขียนนิตยสารออนไลน์มือใหม่เติบโตขึ้นในแวดวงนิตยสารออนไลน์ด้วยการฝึกฝนทักษะการเขียนและเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการเขียนจากการขัดเกลาต้นฉบับร่วมกันกับผู้อ่านและในบางกรณีกับผู้เขียนด้วยตัวเอง เครือข่ายสังคมออนไลน์และชุมชนนิตยสารออนไลน์ให้โอกาสผู้ที่มีความรู้และทักษะ

น้อยได้เรียนรู้จากผู้ที่เชี่ยวชาญ รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้อ่านเข้ามาทำหน้าที่คล้ายบรรณาธิการและนักวิจารณ์ด้วยการขัดเกลาต้นฉบับร่วมกัน (collaborative process) (Bold, 2018) แม้ว่าผู้อ่านอาจจะไม่ได้รับการบ่มเพาะให้มีความเชี่ยวชาญทางด้านอักษรศาสตร์และการบรรณาธิกรต้นฉบับโดยตรง

“เราความรู้สึกแบบนั้นตลอดเวลา อย่างเช่นถ้าคนอ่านบอกระไร มันจะมีแฮชแท็ก อย่างเช่นในทวิตเตอร์ ถ้าคนอ่านพิมพ์อะไรที่เหมือนแนะนำอะไรอย่างนี้ เราก็จะเก็บมาคิด คือเราก็จะคิดตลอดเวลา คนอ่านบางคนเค้าก็อ่านงานเราหลายเล่ม เค้าก็จะพูดว่า เออเล่มก่อนมันตรงนี่ยังไม่ค่อยดี แต่ตอนนี้ทำได้ดีขึ้นนะ ก็จะแบบเหมือนเอา 2 เล่มมาเปรียบเทียบกันว่า เล่มนี้ทำได้ดีขึ้นอย่างไร พอเล่มต่อไปเราก็จะเก็บส่วนนั้นมาปรับ มันจะเป็นการปรับที่แบบไปได้ในเล่มหน้าแล้วอะ เพราะเล่มนี้มีมติพิมพ์ไปแล้ว” (ร เรือในมหาสมุทร, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“ส่วนใหญ่แล้วถ้าคนอ่านติติงอะไรมา เราจะแก้ตามหมดเลยนะถ้าเป็น fact เราจะขอบคุณเค้า แบบเนี่ยถ้าไม่ได้เค้า เราก็คงนำเสนอไปแบบผิดๆ บางทีเราก็หลงลืมไปคือเขียนไปแล้ว แล้วลืมข้อผิดพลาด คนอ่านก็สามารถทำให้เราแบบ เอ้ย เออจริงด้วย แล้วก็เพิ่มความสมเหตุสมผลไป” (รวมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“อย่างเมื่อก่อนมันไม่มีแพลตฟอร์มอย่างนี้ เวลาจะลงอะไร เราต้องไปลงหนังสือผ่านสำนักพิมพ์ ผ่านบรรณาธิการ โห กว่าจะเป็นหนังสือให้คนเห็นได้ ต้องมีขั้นตอนเยอะแยะมากมายเลย ดีไม่ดี ถ้าเราเขียนไป แล้วมันไม่ผ่าน ก็ต้องเขียนอยู่อย่างนั้น ไม่มีใครอ่านของเรา ตีพิมพ์ไม่ได้ แต่อันนี้คือเหมือนทำให้เราใกล้กันมากขึ้น พอมีไอเดีย ก็ไปพิมพ์เลย ก็ลงแชร์เลย คนอ่านก็อ่านเลย มันก็ข้ามขั้นตอนกระบวนการต่างๆ เยอะแยะไปหมด แต่มาตรฐานอาจจะไม่เหมือนกัน แต่ว่าสุดท้ายอยู่ที่คนอ่านอยู่ดี ว่าเค้าตัดสินใจยังไง แล้วก็งานเขียนมันพัฒนากันได้ แรกๆ เราลงไปมันอาจจะไม่ได้ดีเท่าไร มันอาจจะสู้เล่มที่มีบรรณาธิการคอยคัดกรองให้ไม่ได้ แต่ถ้าเราเขียนแล้วพัฒนาไปเรื่อยๆ งานมันก็น่าจะดีขึ้นเรื่อยๆ เหมือนมีที่ให้เราเผยแพร่ความคิดตอนนั้นๆ แล้วก็พัฒนาตัวเองไปด้วย” (ตัวขาว, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

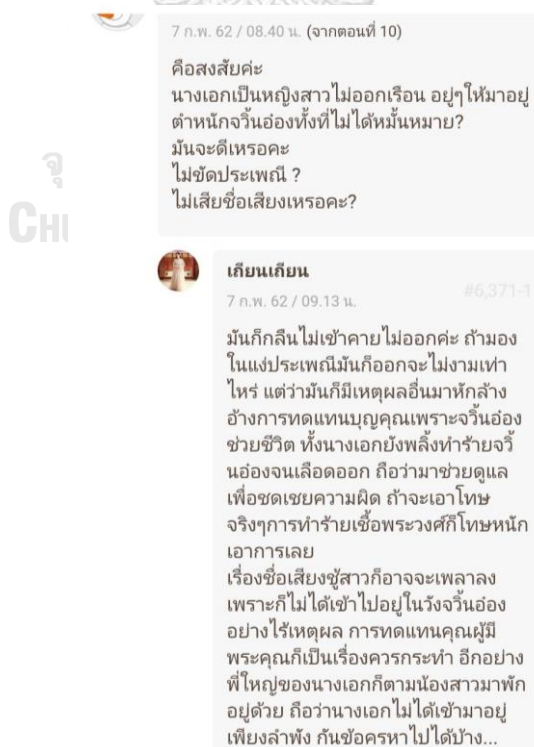


### ตัวอย่างโพสต์ข้อความ

“คือสงสัยค่ะ นางเอกเป็นหญิงสาวไม่ออกเรือน อยู่ๆ ให้มาอยู่ตำหนักจวินอ่องทั้งที่  
ไม่ได้หมั้นหมาย? มันจะดีหรือคะ ไม่ขัดประเพณี? ไม่เสียชื่อเสียงหรือคะ?” (ผู้อ่าน)

“มันก็กลืนไม่เข้าคายไม่ออกค่ะ ถ้ามองในแง่ประเพณีมันก็ออกจะไม่งามเท่าไร แต่  
ว่ามันก็มีเหตุผลอื่นมาหักล้าง อ่างการทดแทนบุญคุณเพราะจวินอ่องช่วยชีวิต ทั้ง  
นางเอกยังปลั่งทำร้ายจวินอ่องจนเลือดออก ถือว่ามาช่วยดูแลเพื่อชดเชยความผิด  
ถ้าจะเอาโทษจริงๆ การทำร้ายเชื้อพระวงศ์ก็โทษหนักเอาการเลย เรื่องชื่อเสียงชู้สาว  
ก็อาจจะเพลาลง เพราะก็ไม่ได้เข้าไปอยู่ในวังจวินอ่องอย่างไรเหตุผล การทดแทน  
คุณผู้มีพระคุณก็เป็นเรื่องควรกระทำ อีกอย่างพี่ใหญ่ของนางเอกก็ตามน้องสาวมา  
พักอยู่ด้วย ถือว่านางเอกไม่ได้เข้ามาอยู่เพียงลำพัง กันข้อครหาไปได้บ้าง...”  
(ผู้เขียน)

### แผนภาพที่ 15 ตัวอย่างโพสต์วิพากษ์วิจารณ์นยายออนไลน์ (2)



7 ก.พ. 62 / 08.40 น. (จากตอนที่ 10)

คือสงสัยค่ะ  
นางเอกเป็นหญิงสาวไม่ออกเรือน อยู่ๆ ให้มาอยู่  
ตำหนักจวินอ่องทั้งที่ ไม่ได้หมั้นหมาย?  
มันจะดีหรือคะ  
ไม่ขัดประเพณี ?  
ไม่เสียชื่อเสียงหรือคะ?

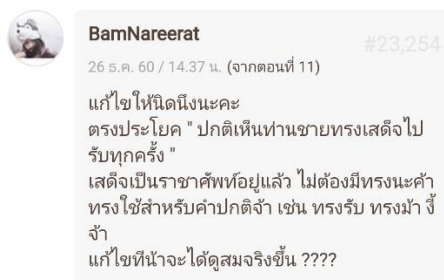
CHI

เทียนเทียน #6,371-1  
7 ก.พ. 62 / 09.13 น.

มันก็กลืนไม่เข้าคายไม่ออกค่ะ ถ้ามอง  
ในแง่ประเพณีมันก็ออกจะไม่งามเท่า  
ไร แต่ว่ามันก็มีเหตุผลอื่นมาหักล้าง  
อ่างการทดแทนบุญคุณเพราะจวินอ่อง  
ช่วยชีวิต ทั้งนางเอกยังปลั่งทำร้ายจวิ  
นอ่องจนเลือดออก ถือว่ามาช่วยดูแล  
เพื่อชดเชยความผิด ถ้าจะเอาโทษ  
จริงๆ การทำร้ายเชื้อพระวงศ์ก็โทษหนัก  
เอาการเลย  
เรื่องชื่อเสียงชู้สาวก็อาจจะเพลาลง  
เพราะก็ไม่ได้เข้าไปอยู่ในวังจวินอ่อง  
อย่างไรเหตุผล การทดแทนคุณผู้มี  
พระคุณก็เป็นเรื่องควรกระทำ อีกอย่าง  
พี่ใหญ่ของนางเอกก็ตามน้องสาวมาพัก  
อยู่ด้วย ถือว่านางเอกไม่ได้เข้ามาอยู่  
เพียงลำพัง กันข้อครหาไปได้บ้าง...

“แก้ไขให้นิดนึงนะคะ ตรงประโยค “ปกติเห็นท่านชายทรงเสด็จไปรับทุกครั้ง” เสด็จ เป็นราชาศัพท์อยู่แล้ว ไม่ต้องมีทรงนะคำ ทรงใช้สำหรับคำปกติจ้า เช่น ทรงรับ ทรงม้า จี๊จ้า แก้ไขทีนี้จะได้ดูสมจริงขึ้น ????” (ผู้อ่าน)

#### แผนภาพที่ 16 ตัวอย่างโพสต์ช่วยกันขัดเกลาต้นฉบับ



#### 4) การตั้งข้อสังเกตและอภิปรายร่วมกัน

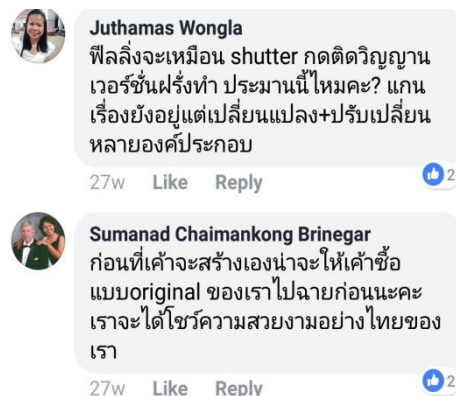
ผู้ใช้งานในชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เขียนเข้าไปตั้งข้อสังเกตและอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับนิยายออนไลน์ที่ตนเองติดตาม แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานเชื่อว่าความคิดเห็นของพวกเขามีความหมาย และมีคุณค่าต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และต่อนิยายออนไลน์ที่พวกเขาชื่นชอบ

ตัวอย่างโพสต์ข้อความเพื่ออภิปรายและตั้งข้อสังเกตถึงแนวโน้มการนำละครไทย (ที่เป็นต้นฉบับมาจากนิยายออนไลน์) ไปดัดแปลงเป็นละครในเวอร์ชันของต่างประเทศ

“ฟิลลิ่งจะเหมือน Shutter กตติวิญญานเวอร์ชันฝรั่งทำ ประมาณนี้ไหมคะ? แก่นเรื่องยังอยู่แต่เปลี่ยนแปลง + ปรับเปลี่ยนหลายองค์ประกอบ” (ผู้อ่าน)

“ก่อนที่เค้าจะสร้างเองน่าจะให้เค้าซื้อแบบ original ของเราไปถ่ายก่อนนะคะ เราจะได้โชว์ความสวยงามอย่างไทยของเรา” (ผู้อ่าน)

## แผนภาพที่ 17 ตัวอย่างโพสต์เพื่ออภิปรายและตั้งข้อสังเกตร่วมกัน



### 4.5.2 อิทธิพลของปฏิบัติการทางวรรณกรรมต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

ปฏิบัติการทางวรรณกรรมระดับกลุ่ม (collective literary activity) (Yongqing, 2011) เกิดจากความร่วมมือระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีปฏิสัมพันธ์และเข้ามาแสดงความคิดเห็นต่อนิยายออนไลน์ร่วมกัน (collaborative process) (Bold, 2018) เป็นกระบวนการทางสังคมระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์ที่มีพลวัต (Fitzpatrick, 2011, as cited in Bold, 2018) ทั้งนี้ นักเขียนในสังคมไทยยินยอมให้อิทธิพลจากผู้อ่านเข้ามามีผลต่อนิยายออนไลน์ที่เขียนเนื่องจากการเขียนนิยายออนไลน์เป็นการเขียนไปโพสต์ไป (ongoing process) (Liu, 2005, as cited in Tse & Gong, 2012) ใน 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ช่วงที่ผู้เขียนกำลังวางเค้าโครงเรื่อง 2) การแก้ไขระหว่างดำเนินเรื่อง และ 3) การเขียนภาคต่อ ตอนพิเศษ หรือเรื่องใหม่

#### 1) ช่วงที่ผู้เขียนกำลังวางเค้าโครงเรื่อง

ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลทุกคนให้ความสำคัญกับการแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน พวกเขาส่วนใหญ่พบว่า เป็นการยากที่จะมองข้ามความคิดเห็นของผู้อ่านไม่ว่าจะเป็นบวก เป็นกลาง หรือเป็นลบ นักเขียนจำนวนหนึ่งรวบรวมและจำแนกประเภทของความคิดเห็นที่ตนเองได้รับ ในขณะที่บางคนอาจจะจดจำไว้อย่างคร่าวๆ ทว่านักเขียนที่จริงจังกับการพัฒนางานเขียนจะทบทวนย้อนกลับไปยังสิ่งที่ตัวเองเขียน และความคิดเห็นจากผู้อ่าน เพื่อมองหาความเป็นไปได้ที่จะพัฒนางานเขียนเรื่องใหม่ให้ดีขึ้น

“คอมเมนต์มันก็จะมีหลายจุด มันก็จะมีแบบบางคนก็จะด่าแบบ คำเกลียดชังอะ อันนี้เราก็ตัดทิ้งไป เพราะรู้สึก คำเกลียดชัง ไม่เป็นประเด็นอะไร มันก็จะมีคนที่ ด่าแรงแบบว่าถ้ากรองฟิเตอร์ของคำหยาบคายออก เราก็จะเก็บบางส่วนของมันแบบ จริงจะมาใช้ในงานต่อไป แล้วที่มันจะมีที่แบบจริงแต่แก้ได้กับจริงแต่แก้ไม่ได้ เช่น เคยมีอ่านนิยายแล้วแบบทำไมนางเอกโง่งงเลยอะ แล้วก็ไปด่าคนเขียน ทำไม นางเอกโง่งงเลยคะ คนเขียนก็อาจจะรู้สึกเหมือนกันว่านางเอกโง่งง แต่ถ้านางเอก ไม่ทำแบบนี้ มันจะเจอประเอกมัย ก็คือไม่เจอ นี่คือแบบจริงแต่แก้ไม่ได้ มันก็เหมือน ถ้าไม่ทำแบบนี้ ฟล็อตก็จะไม่ไปต่อ หรือบางอันก็แบบเหยียดจริงด้วย แบบข้างหน้าบอก อีกอย่าง ข้างหลังบอกอีกอย่าง เราก็ออ จริง เล่มหน้าเราต้องรอบคอบกว่านี้” (ร เรือในมหาสมุทร, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“ส่วนมากคอมเมนต์ที่เข้ามาจะมีแบบการหวีดตัวละคร แต่คนที่เค้าแนะนำเราจริงๆ จะมีอยู่ไม่กี่คนก็อ่านได้ อย่างเช่นเค้าแนะนำว่าฉากเนี่ย มันไม่สมเหตุผลผลอย่างเนี่ย นะ เราก็จะตอบไปว่าโอเค เดียวไรท์ จากนั้นเราก็จะไปดูตรงนี้ใหม่ว่ามันไม่ สมเหตุผลผลยังไง เราแก้อะไรได้บ้าง แต่เราก็จะแก้เท่าที่เราแก้ได้ บางอย่างมันก็ไม่ สมเหตุผลผลแหละ แต่มันแก้ไม่ได้อะ เรื่องหน้าแล้วกันนะ” (Caneus, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“เหมือนคนอ่านเค้าจะจับคนนี้กับคนนี้ พอเปิดเรื่องมา จะชอบเอาเค้ามาคู่กับคนอื่น ตลอดเลย เหมือนบางทีเราก็อ้างอิงตัวเองว่า คาแรกเตอร์นี้เราควรจะทำมาคู่กับ คนนี้มากกว่าคนนั้นที่คนอ่านชงอยู่ตลอดเวลา ช่วงนี้ก็ทำบ่อยมากๆ อย่างเรื่องล่าสุด ก็ทำ บางทีคนอ่านเค้าจะค่อนข้างเข้าใจว่าเราแก๊งพวกเค้ารีเปล่า แต่เราก็จะเขียน ต่อไปเรื่อยๆ เลย อาจจะมีรับฟังบ้าง ช่วงที่จะรับฟังที่สุดคือ กรณีหลังการขายไป แล้ว ว่าได้ฟีดแบคด้านดียังไง ด้านลบยังไง ด้านลบอันไหนที่พอจำได้ คือเราก็จะต้อง เอามาปรับปรุงตลอดเวลา” (Lta\_luktarn, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

#### ตัวอย่างโพสต์ข้อความการหวีดตัวละคร

“ง้อ คนแก้อ้ออั้ง คนหนุ่มใจแตกกันพอดีลิคะ คุณอา” (ผู้อ่าน)

## แผนภาพที่ 18 ตัวอย่างโพสต์ทวีตตัวละคร



### 2) การแก้ไขระหว่างดำเนินเรื่อง

นักเขียนบางคนยินยอมให้ผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลต่อการเล่าเรื่องในระหว่างที่ยังเขียนเรื่องราว ไม่จบส่งผลให้เกิดการปรับแก้องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง เช่น โครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร และ เหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงการแก้ไขคำให้ถูกหลักภาษา การปรับข้อเท็จจริงและเกร็ดความรู้ที่สอดแทรก อยู่ในเรื่องโดยคำนึงถึงความถูกต้องของหลักฐานอ้างอิง รวมถึงความสมเหตุสมผลของเรื่องราว

“ส่วนใหญ่แล้วถ้าคนอ่านติติงอะไรมา เราจะแก้ตามหมดเลยนะถ้าเป็น fact เราจะชอบคุณเค้า แบบเนี่ยถ้าไม่ได้เค้า เราก็คงนำเสนอไปแบบผิดๆ บางทีเราก็หลงลืมไป คือเขียนไปแล้ว แล้วลืมข้อยิบย่อย คนอ่านก็สามารถทำให้เราแบบ เอ้ย เออจริงด้วย แล้วก็เพิ่มความสมเหตุสมผลไป...”

คนอ่านจะมีติติงบ้างว่ามันเหมือนเรื่องโน้นเรื่องนี้ ซึ่งมันเป็นเรื่องของความบังเอิญ ทำให้เราต้องไปหาเรื่องนั้นมาอ่าน แล้วต้องทำให้เราปรับเปลี่ยนพล็อตของตัวเองไปก็มี เพื่อที่จะตัดปัญหาในเรื่องที่ว่าอาจจะเกิดข้อครหาว่าเราไปลอกเค้ารีเปล่า เพราะบางทีเราก็ไม่ได้อ่านหนังสือทั้งหมดที่มีในโลกนี้ มันก็เลยต้องพยายามเซฟตัวเอง ถ้าอันไหนที่แก้ไขได้ก็แก้ไขเลย เหมือนถ้าปรับเปลี่ยนพล็อตอะไรได้ให้มันไม่ตรงกับคนอื่น เราก็แก้ไขเลย แต่ถ้าอันไหนที่เราทำไปแล้วเนี่ย แล้วเรารู้ทีหลัง ว่าเหมือนคนโน้นเหมือนคนนี้ มันก็ช่วยอะไรไม่ได้แหละ เอาแค่ความบริสุทธิ์ใจของเราเป็นที่ตั้งอย่างเนี่ย” (รอมแพง, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“มันเคยมีนะที่ว่าคนนี้เราอยากจะให้เค้าเป็นตัวร้าย แต่พอเขียนๆ ไปคนอ่านชอบ แล้วแบบเรารู้สึกรักอะ จากที่แรกคิดว่าจะเขียนให้พระรองเป็นตัวร้าย ก็กลายเป็นพระรองนำสงสารไปเลย” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

อย่างไรก็ตาม นักเขียนมือสมัครเล่นส่วนใหญ่พบว่า การฟังเสียงของผู้อ่านมากกว่าเสียงของตัวเองทั้งที่ตนเองยังไม่มีทักษะการเขียนที่เชี่ยวชาญดีพอ จะทำให้ผู้เขียนจำต้องหยุดเขียน หรือเขียนต่อไปทั้งที่เรื่องราวไม่สมเหตุสมผล และไม่เป็นที่พอใจตามเค้าโครงการเล่าเรื่องที่วางไว้แต่แรก จนเมื่อสั่งสมประสบการณ์มากขึ้น พวกเขาจึงพบว่าการสร้างจุดยืนในการเล่าเรื่อง และไม่ปล่อยให้ความคิดเห็นของผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลต่อการเล่าเรื่องระหว่างที่เรื่องราวดำเนินอยู่เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเขียนมือสมัครเล่นสามารถเขียนเรื่องราวต่อไปได้

*“เคยมีประเด็นเรื่องนี้ที่ทำให้โกรธตัวเองมาก คือตอนเขียนฟิคเรื่องแรก มีคนอ่านแฟนคลับเค้ามาบอกว่าเค้าอยากอ่าน nc (การจำกัดอายุผู้อ่านเนื่องจากระดับความรุนแรงของเนื้อหา ในที่นี้หมายถึงฉากโป๊เปลือยและการร่วมเพศ) มากเลยอะ แต่พล็อตที่วางไว้ ไม่มีเอ็นซีเลยในเรื่อง คือจบแบบหวานๆ จู๊บกั๊ก แล้วตอนนั้นก็เขียนเอ็นซีไม่เป็นด้วย แต่คนอ่านก็แบบเขียนเถอะๆๆ ยุๆๆ จนสุดท้ายอะ พล็อตพังเลย” (ekulf, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)*

ขณะที่นักเขียนมืออาชีพมักจะเป็นกลุ่มคนที่ตั้งใจสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงความเป็นผลงานต้นฉบับ (originality) จึงมีแนวโน้มไม่ต้องการให้ความคิดเห็นของผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลต่อการเล่าเรื่อง (Tian & Adorjan, 2016) ถึงแม้ผู้อ่านจะแสดงความต้องการเข้าไปควบคุมการเล่าเรื่องร่วมกับผู้เขียน (Costello & Moore, 2007, as cited in Tian & Adorjan, 2016; Jenkins, 2013) ทั้งนี้ผู้เขียนมีวิธีการรับมือกับความต้องการการมีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องของผู้อ่าน 2 รูปแบบ คือ แบบแรกผู้เขียนจะเปลี่ยนทิศทางการเล่าเรื่องไปเรื่อยๆ ไม่ให้ตรงกับสิ่งที่ผู้อ่านคาดหวัง แต่ยังคงอยู่ในโครงเรื่องที่วางไว้ และการเขียนเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบแล้วค่อยนำขึ้นโพสต์ ในกรณีหลัง มีนักเขียนมืออาชีพเพียงจำนวนน้อยที่กระทำได้ และหากได้รับความคิดเห็นในเชิงคาดหวังหรือแสดงความไม่พอใจกับเรื่องราว นักเขียนจะรับมือโดยการเชียร์ให้อ่านต่อหรือวางเฉย แต่จะไม่เปลี่ยนแปลงเนื้อหาที่เขียนเสร็จไว้แต่แรก

*“ส่วนตัวเราเองค่อนข้างเป็นคนหัวดี้อ แล้วที่โพสต์ลงไป ไม่ได้เขียนแบบเรียลไทม์ สิ่งที่คุณอ่านอ่านตอนนี้ อาจจะไม่ถูกใจ แต่เมื่ออ่านต่อไปมันจะมีเหตุผลของมันรองรับถึงบอกว่าไม่ชอบ เราก็ไม่ทำอะไร ไม่คิดแก้ เพราะยึดความตั้งใจของตัวเองเป็นหลัก แทบไม่ยึดหยุ่น” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)*

“เหมือนคนอ่านเค้าจะจิ้นคนนี้กับคนนี้ พอเปิดเรื่องมา จะชอบเอาเค้ามาคู่กับคนอื่นตลอดเลย เหมือนบางทีเราก็อ้างอิงตัวเองว่า คาแรกเตอร์นี้เราควรจะทำเค้ามาคู่กับคนนี้มากกว่าคนนั้นที่คนอ่านชงอยู่ตลอดเวลา ช่วงนี้ก็ทำบ่อยมากๆ อย่างเรื่องล่าสุดก็ทำ บางทีคนอ่านเค้าจะค่อนข้างเข้าใจว่าเราแก้งพวกเค้ารีเปลา แต่เราก็จะเขียนต่อไปเรื่อยๆ เลย อาจจะมีรับฟังบ้าง ช่วงที่จะรับฟังที่สุดคือ กรณีหลังการขายไปแล้ว ว่าได้ฟีดแบคด้านดียังไง ด้านลบยังไง ด้านลบอันไหนที่พอจำได้ คือเราก็จะต้องเอามาปรับปรุงตลอดเวลา” (Lta\_luktam, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

### 3) การเขียนภาคต่อ ตอนพิเศษ หรือเรื่องใหม่

ผู้วิจัยพบว่า แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ยังเป็นพื้นที่ให้ผู้เขียนได้แสดงความขอบคุณ การสนับสนุนจากผู้อ่านด้วยการเขียนตอนพิเศษให้กับผู้อ่านทั่วไปที่ติดตาม และการเขียนให้เป็นพิเศษเฉพาะกับแฟนของผู้เขียน

“ซึ่งที่คนติดตามผ่านเรื่องใหม่ๆ มาด้วยกัน เลยอยากตอบแทนเขา บวกกับมีเวลาด้วย ก็เลยเขียนตอนพิเศษ ส่วนตัวรู้สึกว่าเขาเหนียวมาด้วยกัน (หมายถึงคนอ่านกับตัวละคร) เขาลุ้นเขาเชียร์มากกับเรา เลยอยากคืนความสุขให้คุ่มค่าที่ฝ่าฟัน รวมถึงตัวละครที่ถูกกระทำด้วย” (ภาพิมล/พิมลภา, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“คนอ่านบางคนอินบ็อกซ์ส่วนตัวเข้ามา บางคนมาขอตอนพิเศษก็มีนะให้เราเขียนให้เค้าเลยอะ แบบไรท์กะ วันมะรืนจะเป็นวันเกิดของรีดนะ อยากจะให้เขียนตอนพิเศษของนิยายเรื่องนี้ละ คือเค้าชอบตัวละครที่เราเขียนคนๆ นี้มาก เค้าขอว่าเขียนตอนพิเศษที่หวานๆ ใให้กับนางเอกหน่อยได้มั๊ย เราก็เขียนให้ทันวันเกิดให้เค้า คือเราจำได้ว่านักอ่านคนนี้เค้าตามเราไปทุกเรื่องที่เราเขียน ทุกนามปากกาที่เราเขียน เรามี 10 เรื่องเค้าก็อ่าน 10 เรื่องนะ เราก็แบบเฮ้ย เค้าชอบงานของเราจริงๆ นี เค้าขออย่างนี้เราก็ให้เถอะ แล้วสิ่งที่เค้าขออะ มันก็ไม่ได้กระทบกับเนื้อเรื่องหลักของเรา เราก็บอกว่าเราเขียนให้นะคะ เค้าก็แฮปปี้นะ เค้าก็ขอบคุณ” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

#### 4.5.3 ความสัมพันธ์เชิงอำนาจบนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

การต่อรองและประนีประนอมกับข้อเสนอแนะจากผู้อ่านเป็นนัยยะว่าเปิดทางให้ผู้อ่านได้มีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน (co – author) (Hockx, 2015) จะเกิดขึ้นระหว่างที่ผู้เขียนกำลังดำเนินเรื่องราวอยู่ (Y. Feng & Literat, 2017; Tian & Adorjan, 2016; Tse & Gong, 2012) โดยผู้เขียนใช้วิธีการ 3 วิธี ประกอบด้วย 1) ให้โหวตเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน 2) การแบ่งปันและผสมผสานไอเดียร่วมกันระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน และ 3) การรับความคิดเห็นไว้เพื่อนำไปเขียนเป็นนิยายเรื่องใหม่

##### 1) ให้โหวตเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน

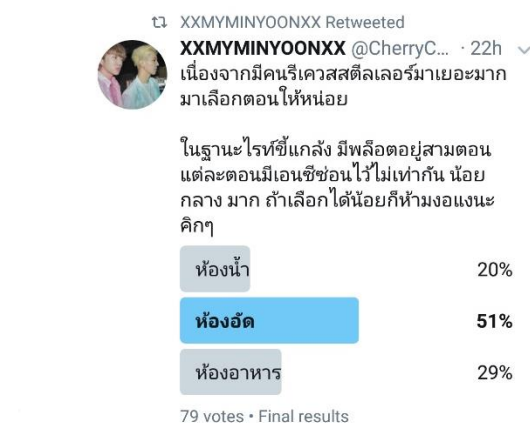
นักเขียนเปิดให้นักอ่านเข้ามาโหวตด้วยความตั้งใจที่จะส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการเล่าเรื่อง และต้องการโอเดียการเล่าเรื่องจากผู้อ่าน อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่ผู้เขียนตั้งใจให้ผู้อ่านเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนสามารถใช้อำนาจของการเป็นเจ้าของตัวบทในการควบคุมผู้อ่านได้ผ่านการเล่นเกมการโหวต เนื่องจากผู้เขียนวางแผนการเล่าเรื่องไว้เสร็จสรรพแล้ว แต่เลือกแง่มุมหนึ่งอันเป็นรายละเอียดปลีกย่อยมาสร้างเป็นเกมอย่างให้ผู้อ่านเลือกสถานที่ที่เป็นจุดเกิดกิจกรรมทางเพศ การให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมอย่างแรกจึงแตกต่างการขอรับโหวตการเล่าเรื่องในกรณีหลังที่ผู้เขียนต้องการการแบ่งปันแนวคิดจากผู้อ่านเพื่อมาใช้ในการเล่าเรื่องอย่างจริงจัง และยินยอมให้ผู้อ่านเข้ามามีอำนาจในการเล่าเรื่องร่วมกันกับผู้เขียน

##### ตัวอย่างโพสต์ข้อความ

“เนื่องจากมีคนรีควอสต์สตีลเลอร์มาเยอะมาก มาเลือกตอนให้หน่อย ในฐานะไรท์ซี้ แกล้ง มีพล็อตอยู่สามตอน แต่ละตอนมีเอนซีซอนไว้ไม่เท่ากัน น้อย กลาง มาก ถ้าเลือกได้น้อยก็ห้ามอแงนะ คิกๆ” (ผู้เขียน)



## แผนภาพที่ 19 ตัวอย่างโพลล์เปิดให้โหวตโดยผู้เขียน



“จะชอบให้เค้า (ผู้อ่าน) แข่งกันอะ เป็น *participate* อย่างนึ่งที่เด็กๆ ชอบได้เล่นกัน เช่นเราพล็อต 3 เรื่องในใจให้เค้าเลือกว่าอยากได้อะไร เค้าก็จะไปซุดเพื่อน ไปซุดแอด (มาจาก *account*) หลุม ให้มาช่วยโหวตที่เค้าอยากอ่านอะคะ” (*ekulf, ลัมภาษณ์, อ่างแล้ว*)

“ช่วงที่หัดเขียนนิยายออนไลน์) เพิ่งเขียนได้ต้นๆ เรื่อง ก็เข้าใจเลยว่าว่านักเขียนลำบากเหมือนกัน เราสร้างตัวละครมาแล้ว สร้างโลกๆ นึ่งมาแล้ว แต่เราจะให้เรื่องมันไปจบตรงไหน จะเล่ามันถึงตรงไหนดี มันจะมีช่วงนึ่งเราจะสอบถามคนอ่านด้วยว่า อยากให้เรื่องมันเป็นยังไง ก็จะมีช่วงนึ่งเหมือนกันที่เราตั้งคำถามให้โหวตว่าอยากให้อ่านๆ นี้ทำอะไรต่อ ก็เคยทำเหมือนกัน” (*กวิสรา อุดมผล, ลัมภาษณ์, อ่างแล้ว*)

### 2) การแบ่งปันและผสมผสานไอเดียร่วมกันระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน

การแบ่งปันและผสมผสานไอเดียร่วมกันระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านมักจะเป็นไปในลักษณะการประนีประนอมเชิงอำนาจระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน อย่างไรก็ตาม แม้ผู้เขียนจะยินยอมให้ผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลร่วมกันในการเล่าเรื่อง แต่นักเขียนก็ยังคำนึงถึงแนวทางการเล่าเรื่องในแบบของตัวเองเป็นแก่นสาระสำคัญ

“คือเรามีพล็อตเรื่องของเราไว้แล้ว เรามีโครงเรื่องของเราไว้แล้วว่าตัวละครจะดำเนินไปอย่างไร แต่ถ้าเค้าบอกว่าอยากให้ตัวละครทำแบบนี้ เราก็จะมาดูว่ามันสามารถเข้ากับโครงเรื่องเราได้ไหม ถ้าเข้าเราก็จะเออดี ใฝ่ฉากนี้ก็ดี แต่ล่าถ้ามันเข้าไม่ได้ มันปรับไม่ได้ เราก็จะบอกเค้าว่าเดี๋ยวเราเขียนเรื่องหน้านะ กับบางอย่างที่คนอ่านเค้าชอบ แต่มันไม่ใช่สไตล์เรา เราก็อาจจะไม่มีฉากนั้น” (Caneus, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“อาจจะมีการนำพล็อตที่คนอ่านบอกมาผสมอยู่ในตอนของเราเล็กน้อย อยู่ที่ว่าความคิดเห็นของคนอ่านจะทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนไปมั้ย ถ้าเปลี่ยนคงไม่สามารถนำมาพิจารณาเขียนลงไปได้ แต่ถ้ามันไม่มีปัญหา เราสามารถนำมาผสมเอาใจคนอ่านได้” (Sayalam, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

### 3) การรับความคิดเห็นไว้เพื่อนำไปเขียนเป็นนิยายเรื่องใหม่

ผู้วิจัยพบว่า การรับความคิดเห็นของผู้อ่านไว้เพื่อนำไปเขียนเป็นนิยายเรื่องใหม่คล้ายเป็นการประนีประนอมเชิงอำนาจระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน แต่ในทางปฏิบัติ เมื่อผู้เขียนคอยสังเกตการณ์ปฏิกิริยาของผู้อ่าน และตอบรับความคิดเห็นของผู้อ่าน แท้จริงแล้วเป็นกลวิธีหนึ่งที่สามารถใช้ควบคุมให้ผู้อ่านคอยติดตามงานเขียนเรื่องต่อๆ ไปได้ (Sundet & Ytreberg, 2009; Bird, 2011, as cited in Tian & Adorjan, 2016) นอกจากนี้ ผู้เขียนก็มีได้ให้เครดิตผลงานกับผู้อ่านอย่างชัดเจนในฐานะผู้ร่วมเขียนแต่อย่างใด

“คนอ่านก็บอกว่าอยากให้เขียนภาคต่อของพระรองไปอีกเรื่องนึง ตอนนี่ก็เปิดเรื่องเอาไว้ แต่ต้องรอเขียนเรื่องแรกให้จบก่อน แล้วค่อยไปเขียน ตอนนี่เปิดไว้ก่อนสัก 1-2 ตอน ให้เค้า (คนอ่าน) รู้ว่าเราเขียนให้นะ” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

อย่างไรก็ตาม อำนาจในการซื้อและติดตามสิ้นสุดลงที่ผู้อ่าน ขณะเดียวกัน ผู้เขียนเองเองยังคงอำนาจสูงสุดในการอนุญาตให้เข้าอ่านนิยายออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ด้วยเหตุนี้ ทั้งผู้เขียนและผู้อ่านล้วนเป็นผู้กระทำร่วมกันให้เกิดการบริโภคนิยายออนไลน์บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ปฏิสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายจะยุติลงได้ ถ้าผู้อ่านพบว่าตนเองไม่ได้รับความเป็นธรรมจากการขาย และการหยุดเขียนโดยไม่มี การแจ้งกล่าวล่วงหน้า ขณะเดียวกัน ผู้เขียนจะหยุดการโพสต์นิยาย หากพบว่าผู้อ่านนำผลงานไปเผยแพร่ในทางที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้เขียน

“ตอนนี้ไม่เขียนโพสต์ออนไลน์อีกเลย เพราะว่าพอเวลาผ่านไป พฤติกรรมคนอ่านมันก็เปลี่ยน เราก็รู้สึกว่ถ้าเราพิมพ์ตอนนี้ คำก็ก๊อปเอาไปโพสต์อะไรได้ แล้วมันก็จะแบบเหมือนเราโดนเอาเปรียบ ตอนนี้ก็เลยกลายเป็นว่า อาจจะโพสต์แค่ 7-8 ตอนแต่ไม่จบ หรือไม่ก็โพสต์ไปลบไป คือไม่ให้คนอ่านที่ประสงค์ร้ายเค้าเตรียมตัวได้ทันว่า จะต้องรีบก๊อป จะต้องรีบถ่าย มันก็เปลี่ยนไป จนถึงตอนนี้แทบจะไม่ได้โพสต์ลงอินเทอร์เน็ตเลย แต่จะหยุดโพสต์หรือไม่หยุดโพสต์มันขึ้นอยู่กับพฤติกรรมนักอ่าน เช่น ขอก๊อปไปอ่าน ขอก๊อปไปโพสต์ แล้วก็ถ่าย เราารู้สึกว่ามันไม่ใช่ เราก็เลย งั้นก็ไม่ต้องโพสต์เลย หรือไม่ก็โพสต์แค่น้อยๆ เพื่อโชว์ว่าเรากำลังเขียนเรื่องนี้อยู่ แล้วก็ไว้เป็นหลักฐานว่า เราเขียนเรื่องนี้ก่อนคนอื่นนะ ถ้าเกิดมีใครอะไรมาซ้ำเนี่ย ก็จะได้ดูวันที่ที่เราโพสต์ไปตั้งแต่แรกเริ่ม เพื่อกันข้อครหาที่เราจะโดนด้วย ยุคสมัยนี้มันต้องระวังทุกอย่าง” (รอมแพง, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“คือพอเปิดพรินต์หนังสือแล้ว พอถึงกำหนดส่งก็ไม่ส่ง แล้วหายไปเลย นักเขียนบางคนบอกติดป่วยบ้าง เนื้อหาปัญหาบ้าง จะคืนเงิน แต่ผ่านมาเป็นปีก็ไม่ได้เงินคืนเลย ทักแชทไปถามก็ไม่ตอบเลย ในเพจก็ไม่มีการอัปเดตใดๆ เลย” (จิราลักษณ์ เบ้าธรรม, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2562)

“บางทีรู้สึกว่ นักเขียนเค้าออกจะมีความมั่นใจเกินไปว่า สิ่งที่เราเขียนนะ มันดี ทั้งๆ ที่ในหลายครั้ง นิยายเล่มกว่าจะมาเป็นเล่มต้องผ่านออนไลน์ ผ่านการคอมเมนต์หลายๆ ครั้ง คือมันไม่ใช่แค่คอมเมนต์ พอมาเป็นเล่มก็ต้องผ่านบก.ผ่านอะไรกว่าจะมาเป็นเล่ม คือบางเรื่องเหมือนเค้ามั่นใจตัวเองเกินไปว่าเขียนดีแล้ว เปิดมาไม่กี่ตอนเรียกเก็บตังค์แล้วจ๊ะ แบบไม่ บางทีคุณยังไม่ถึงขั้นนั้น” (ชนะเทพ พึ่งภักดี, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

#### 4.6 องค์กรความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์

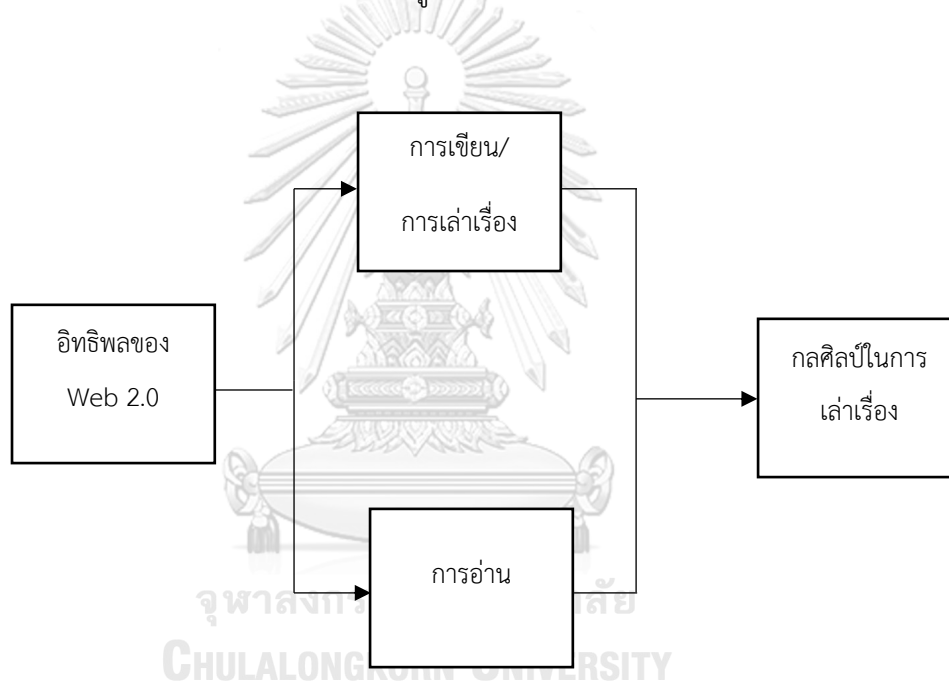
จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า องค์กรความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์เกิดขึ้นจากกระบวนการศึกษา 2 ส่วน โดยกระบวนการศึกษาส่วนแรกเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆ ที่นำไปสู่ข้อค้นพบเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย และกระบวนการศึกษาส่วนที่สอง เป็นกระบวนการเชื่อมโยงปัจจัยที่

เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของผู้เขียนและผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างโมเดลทฤษฎีเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์จากกระบวนการศึกษาดังกล่าว

#### 4.6.1 กระบวนการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยที่เกี่ยวข้องอันนำไปสู่ข้อค้นพบเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ ดังโมเดลแสดงความสัมพันธ์ต่อไปนี้

แผนภาพที่ 20 กระบวนการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่อง



จากกระบวนการข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ เกิดจากความสัมพันธ์ 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของ Web 2.0 ที่ส่งผลต่อการเล่าเรื่อง 2) ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของ Web 2.0 ที่ส่งผลต่อการการอ่าน 3) ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องและการอ่านต่อกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ ดังคำอธิบายต่อไปนี้

### 1) ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของ Web 2.0 ที่ส่งผลต่อการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องเป็นประสบการณ์ระดับปัจเจกบุคคลที่ผู้เขียนกระทำขึ้นโดยอาศัยต้นทุนเดิมอันเกิดจากความรักชอบในการอ่านและการเขียน ทั้งนี้ เนื่องจากผู้เขียนคุ้นชินกับการบริโภคบันเทิงคดีที่เป็นรูปแบบสิ่งพิมพ์มาก่อนที่จะค่อยๆ ปรับเปลี่ยนไปสู่การอ่านบันเทิงคดีผ่านช่องทางออนไลน์ตามสภาพภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงไปสู่บริบทหลอมรวมสื่อ ดังนั้น ผู้เขียนจึงรับอิทธิพลจาก Web 2.0 ในประเด็นการยืดหยุ่นและการหีบห่อ ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน การเรียกเรทติ้งจากการดำเนินเรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์ การใช้ภาษาแบบบทสนทนา การสอดแทรกมัลติมีเดีย และปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน ขณะเดียวกันยังคงใช้ขนบการเล่าเรื่องของนิยายรัก สะท้อนความเป็นมนุษย์ปุถุชน และภาพสังคมร่วมสมัย โดยสอดแทรกประเด็นเหล่านี้ลงไปในองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง ความขัดแย้ง และมุมมองการเล่าเรื่อง

### 2) ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของ Web 2.0 ที่ส่งผลต่อการอ่าน

การอ่านบันเทิงคดีในยุคเปลี่ยนผ่านระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัลเป็นประสบการณ์ที่มีความเป็นพลวัตและสร้างทางเลือกหลากหลายในการบริโภค อย่างไรก็ตาม ผู้อ่านยังคงจดจำผัสสะจากหนังสือเล่ม ประสบการณ์การอ่านเชิงลึก ความรู้สึกมั่นคงในจิตใจขณะอ่าน และความคุ้มค่าในแง่การเป็นเจ้าของวัตถุทางกายภาพ ขณะเดียวกัน ผู้อ่านเพลิดเพลินไปกับประสบการณ์การอ่านบันเทิงคดีบนโลกออนไลน์ เพราะเสน่ห์ของความอิสระเสรีที่ปรากฏในภาษาและการเล่าเรื่อง ความเพลิดเพลินจากความบันเทิงที่เกิดจากความเร็วและเนื้อหาที่อ่านเข้าใจง่าย รวมถึงจินตนาการที่พร้อมสรรพจากมัลติมีเดีย

### 3) ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องและการอ่านต่อกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

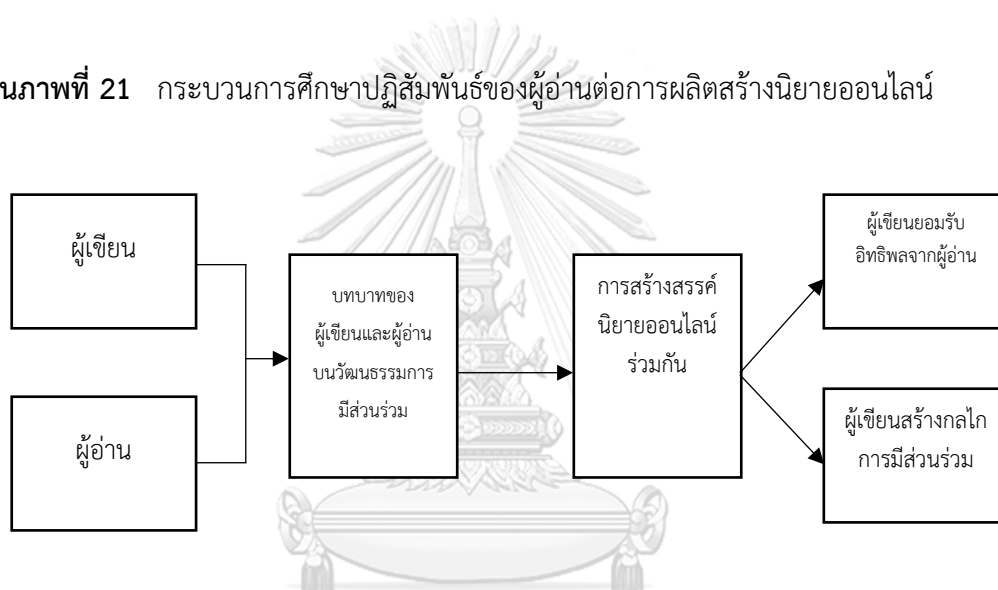
การเล่าเรื่องและการอ่านแสดงความสัมพันธ์ต่อกัน เนื่องจากคุณลักษณะของ Web 2.0 และแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ทำให้ผู้เขียนสามารถเข้าไปสังเกตถึงกระแสความชอบ รสนิยม และความนิยมของนิยายออนไลน์ เพื่อเล่าเรื่องให้เกิดการผสมผสานทั้งที่เกิดจากอัตลักษณ์ตัวตนและกระแสความเปลี่ยนแปลงของบริบทร่วมสมัย ขณะที่ผู้อ่านจะเลือกอ่านนิยายออนไลน์จากความชอบและรสนิยมส่วนตัวที่มีความเฉพาะเจาะจง เพราะไม่ต้องการจะเสียเวลาบริโภคในสิ่งที่ไม่ตรงกับความชอบ อย่างไรก็ตาม ทั้งผู้เขียนและผู้อ่านยึดติดกับขนบการเล่าเรื่องของนิยายรักกล่าวคือ การเล่าเรื่องของนิยายรักยังคงเป็นเรื่องราวว่าด้วยความรักความสัมพันธ์เชิงโรแมนติก มุ่งเน้นการแสวงหาคน

ที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟื้นฟูอุปสรรค เพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข ทว่ามีการประยุกต์ภาษาแบบบทสนทนาและสื่อประสมประกอบการเล่าเรื่องเพื่อสร้างสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกถึงความเป็นอิสระ และเข้ากับจังหวะของความเร็วในยุคดิจิทัล

#### 4.6.2 กระบวนการศึกษาปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

ผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยที่เกี่ยวข้องอันนำไปสู่ข้อค้นพบเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ ดังโมเดลแสดงความสัมพันธ์ต่อไปนี้

แผนภาพที่ 21 กระบวนการศึกษาปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์



จากกระบวนการข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ เกิดจากปฏิสัมพันธ์ 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน 2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม 3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ ดังคำอธิบายต่อไปนี้

##### 1) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน

ผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์เป็นบทบาทที่สามารถสลับสับเปลี่ยนกันไปมา โดยครั้งหนึ่งผู้อ่านอาจจะเปลี่ยนมาเป็นผู้เขียน และผู้เขียนอาจจะเปลี่ยนไปเป็นผู้อ่าน (prosumer) องค์กรที่ดี ผู้อ่านหรือผู้เขียนสามารถส่งสมประสบการณ์และความเชี่ยวชาญจากผู้ที่มีความชำนาญมากกว่า รวมถึงการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับนิยายออนไลน์บนชุมชนนิยายออนไลน์อันเป็นหลักการหนึ่งของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

## 2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

บทบาทของผู้เขียนและผู้อ่านบนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมแสดงให้เห็นผ่านการสนับสนุนซึ่งกันและกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน การแสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน การช่วยกันขัดเกลาต้นฉบับ การตั้งข้อสังเกตและอภิปรายร่วมกัน

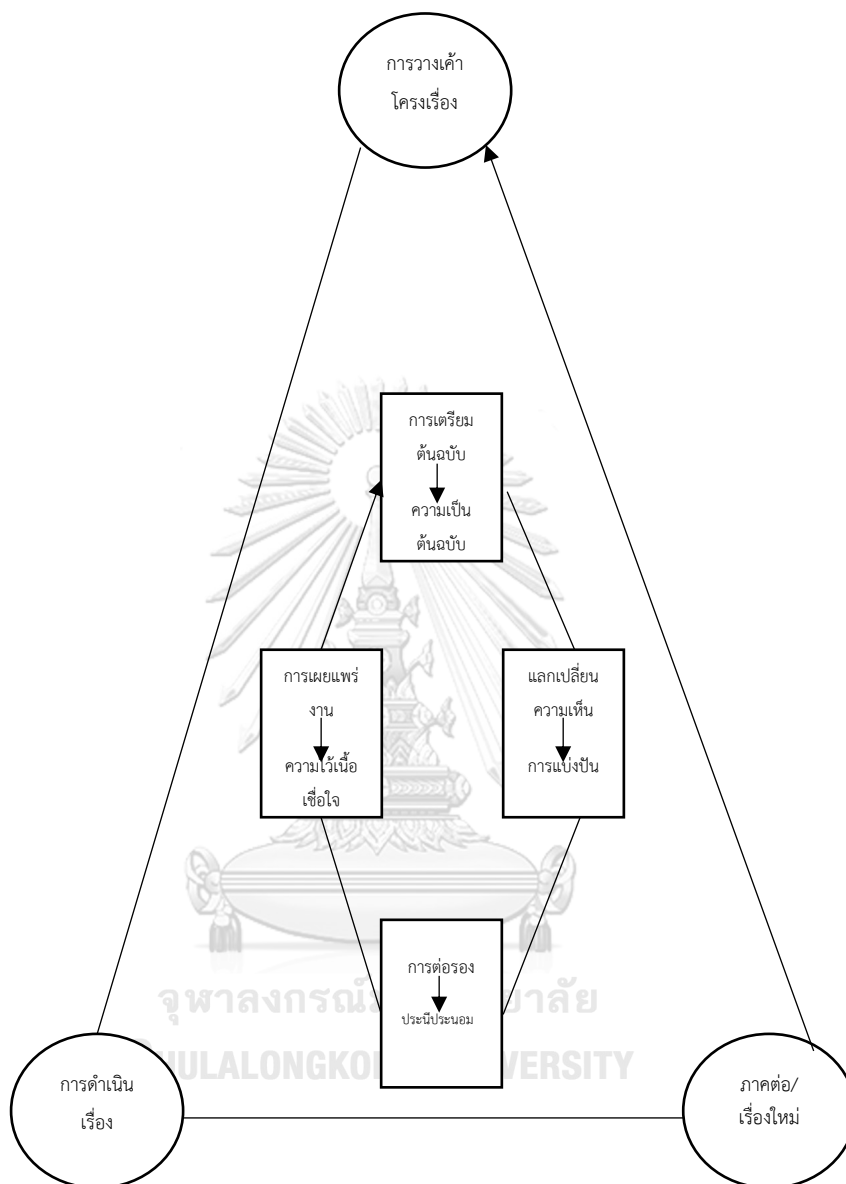
## 3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ หรือปฏิบัติการทางวรรณกรรมร่วมกัน (collective literary activity) จะเกิดขึ้นได้จากการยอมรับอิทธิพลจากผู้อ่าน และการสร้างกลไกเพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ทั้งนี้การสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ร่วมกันจะเกิดขึ้นในช่วงที่ผู้เขียนกำลังวางเค้าโครงเรื่อง การแก้ไขระหว่างดำเนินเรื่อง และการเขียนภาคต่อ ตอนพิเศษ หรือเรื่องใหม่

### 4.6.3 โมเดลทฤษฎีเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์

ผู้วิจัยสร้างโมเดลทฤษฎีเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์โดยคำนึงถึงกระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ ดังรูปแบบต่อไปนี้

## แผนภาพที่ 22 กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการผลิตสร้างนิยายออนไลน์



ประยุกต์จากขั้นตอนการผลิตวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต (Liu, 2005, as cited in Tse & Gong, 2012) การสื่อสารเพื่อการต่อรอง (Čulo & Skendrović, 2012) และปฏิบัติการทางวรรณกรรมบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการสร้างนิยายออนไลน์สังเคราะห์ขึ้นจากขั้นตอนการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ (Liu, 2005, as cited in Tse & Gong, 2012) ขั้นตอนการสื่อสารเพื่อการต่อรอง (Čulo & Skendrović, 2012) และปฏิบัติการทางวรรณกรรมบนชุมชนนิยายออนไลน์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มักเกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการผลิตนิยายออนไลน์ จากผล



การศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนนิยายออนไลน์ยังคงเป็นผู้กุมชะตาของงานเขียน กล่าวคือเป็นผู้อำนาจสูงสุดในการตัดสินใจทิศทางการดำเนินเรื่องราวทั้งหมด ทว่าพื้นที่ชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เขียนได้รับความคิดเห็นจากผู้อ่าน และการแสดงออกถึงความชอบ ความชังในเรื่องราว รวมถึงการได้เห็นความนิยมซึ่งจัดอันดับโดยเว็บไซต์ชุมชนนิยายออนไลน์ หรือการติดตามกระแสบนโลกออนไลน์ ทำให้การสร้างสรรคินิยายออนไลน์เกี่ยวข้องกับมิติความเป็นปัจเจกชนคือความต้องการแสดงออกตัวตนของผู้เขียน (self – expression) และมิติของผู้เขียนกับกลุ่มผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ (social author) (Bold, 2018) ดังนั้น ผู้เขียนจึงต้องรองรับผู้อ่านเป็นนัยยะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมสร้างนิยายออนไลน์ และการมองเห็นคุณค่าของการแบ่งปันความคิดเห็นร่วมกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ดังคำอธิบายต่อไปนี้

#### 4.6.3.1 กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการวางเค้าโครงเรื่อง

แผนภาพที่ 23 กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการวางเค้าโครงเรื่อง



กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการวางเค้าโครงเรื่องเป็นกระบวนการที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นต้นฉบับจากผู้เขียนและอิทธิพลของผู้อ่าน ซึ่งจะส่งผลต่อการวางเค้าโครงเรื่องของนิยายออนไลน์ ทั้งนี้ หากผู้เขียนคำนึงถึงความเป็นต้นฉบับและวางเค้าโครงเรื่องด้วยตัวเองอย่างรัดกุม ผู้เขียนอาจจะไม่เปิดรับอิทธิพลของผู้อ่านในขั้นตอนการวางเค้าโครงเรื่อง

“...ทั้งนี้การที่คนอ่านได้คอมเมนต์เร็วๆ ตอนต่อตอน ก็เห็นปัญหาจากคนอื่นมาบ้าง เช่นอิทธิพลของคนอ่านต่อการตัดสินใจของนักเขียน อย่างจะเอาใครเป็นนางเอกดี

จะให้เรื่องดำเนินไปทางไหน อันนี้ก็อาจจะมีทั้งผลดีและผลเสีย ขึ้นอยู่กับว่านักเขียนแต่ละท่านจะบริหารจัดการอย่างไร ส่วนตัวเราเองค่อนข้างเป็นคนหัวดีคือ แล้วที่โพสต์ลงไป ไม่ได้เขียนแบบเรียลไทม์ สิ่งทีคนอ่านอ่านตอนนี้ อาจจะไม่ถูกใจ แต่เมื่ออ่านต่อไปมันจะมีเหตุผลของมันรองรับ ถึงบอกว่าไม่ชอบ เราก็ไม่ทำอะไร ไม่คิดแก้ เพราะยึดความตั้งใจของตัวเองเป็นหลัก แทบไม่ยืดหยุ่น ถ้าตั้งใจให้มันเป็นแบบนี้ก็ต้องเป็นแบบนี้ เพราะเราถือว่าเราเขียนนิยายเพื่อสนองความพอใจของตัวเองก่อนเป็นอันดับแรก (ดูดีี่่มาก) ถ้าเราไม่พอใจในสิ่งที่ตัวเองเขียน มันก็จะสื่อออกไปจนคนที่อ่านรู้ได้ แต่ถ้าเป็นกรณีการแนะนำว่าตรงนี้บทบรรยายยังไม่ชัดเจนนะ บทสนทนาสับสน ลองปรับเปลี่ยนใหม่ การแนะนำแบบนี้เราชอบมากค่ะ แล้วจะนำมาพิจารณาเพื่อแก้ไขเพิ่ม แต่ไม่ให้ส่งผลถึงพล็อต” (เอื้องอลิน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

ทว่าหากผู้เขียนวางโครงเรื่องไว้อย่างคร่าวๆ จนถึงกับไม่วางโครงเรื่องไว้ก่อนในขั้นตอนการเตรียมการ ผู้เขียนจะต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อ่านทั้งทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือการเข้าไปพูดคุยโต้ตอบกับผู้อ่านเพื่อถามถึงแนวโน้มความสนใจของผู้อ่าน การเล่าเค้าโครงแนวทางการดำเนินเรื่องอย่างคร่าวๆ เพื่อดูกระแสตอบรับจากผู้อ่านผ่านการโหวต หรือการเข้าไปสังเกตและรวบรวมความคิดเห็นของผู้อ่าน เมื่อได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อ่านแล้ว ผู้เขียนจึงต้องรองโดยใช้หลักการประนีประนอมเพื่อนำแนวคิดจากผู้อ่านเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเค้าโครงการดำเนินเรื่อง หลังจากนั้นผู้เขียนจึงทำการเขียนและเผยแพร่นิยายออนไลน์ตามที่ตกลงกับผู้อ่าน ซึ่งจะนำไปสู่ความสัมพันธ์และความไว้นือเชื่อใจในเวลาต่อมา

#### การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ริเริ่มโดยผู้เขียน

กระทู้คำถาม: เดียวนี้ยังมีคนอยากอ่าน "นิยายแบบนี้" บ้างไหม

หนูเพิ่งเริ่มหัดเขียนนิยายค่ะ เคยเอาตอนที่1มาฝากให้พี่ๆห้องนักเขียนช่วยติชมแล้ว ทีนี้หนูก็เลยเอาไปลงเว็บ ที่ตั้งอยู่อยู่สองเจ้า ในประเภทรักโรแมนติก หวานซึ้งกินใจ แบบผู้ใหญ่ คือนางเอกพระเอกพันวัยเรียนแล้ว แล้วหนูก็มีโอกาสได้อ่านงานของคนอื่น เพื่อศึกษาและคอมเมนต์ให้กำลังใจนักเขียนด้วยกัน หนูอ่านแทบทุกเรื่อง บางเรื่องก็อ่านไม่จบเพราะอ่านแล้วงง แต่ที่หนูสงสัยคือ งานเขียนที่เจอในหมวดเดียวกัน หรือแม้แต่หมวดรักวัยรุ่น มักจะเป็นงานเขียนที่มีฉากเข้าพระนาง ตั้งแต่บดขยี้ปากไปถึงอะเซเดเฮโซเดมาคอมกัน นี่ไม่นับแบบวายนะคะ แล้วตัวละครก็เป็นผู้ใหญ่

มากๆ มีปมลึกลับซับซ้อน ฆาตกรรม แย่งมรดก ฉกผู้ชายของคนอื่น คือปมแน่นมาก พอมาอ่านเรื่องของตัวเองมันดูแบบเบาเด็กน้อยไปเลย ทั้งที่ก็ไม่ได้ใช้ภาษาวัยรุ่นจนเจ้านิยายของหนู ถึงแม้ตัวเองจะอายุมากแล้ว แต่ก็ยังมีนิสัยแบบเด็กๆ อยู่นะ ปมเรื่องก็ไม่ได้สลับซับซ้อน เป็นรักสบายๆ ประมาณแนวหนังสือ "ความรู้สึกดีๆ ที่เรียกว่ารัก" ไม่มีฉากอีโรติกสักซึ้ง มีซีนอารมณ์บ้างแต่ไม่ร่ำมาหนัก ออกแนวรักแท้ต้องฝ่าฟันนิดหน่อย

แบบนี้ยังพอมีคนอ่านใหม่คะ

แล้วหนูควรเปลี่ยนประเภทเป็นรักใสๆ หรือรักสีขาวไหม

หรือมีเว็บไหนที่นิยมรักประมาณนี้แนะนำหนูหน่อยนะคะ

## แผนภาพที่ 24 ตัวอย่างโพสต์ถามความคิดเห็นจากผู้อ่าน (1)

**เดี๋ยวนี้ยังมีคนอยากอ่าน "นิยายแบบนี้" บ้างไหม**

หนูเพิ่งเริ่มเขียนนิยายคะ เคยเอาตอนที่ไม่ฝากให้พี่ๆ ลองเขียนช่วยดูแล้ว  
ทีนี้หนูก็เลยเอาไปลงเว็บ ที่ตั้งอยู่สองเจ้า ในประเภทรักโรแมนติก หวานซึ้งกินใจ แบบผู้ใหญ่ คือนางเอกพระเอกพันวัยเรียบร้อยแล้ว

แล้วหนูก็มีโอกาสได้อ่านงานของคนอื่น เพื่อศึกษาและคอมเมนต์ให้กำลังใจกันเขียนด้วยกัน หนูอ่านแทบทุกเรื่อง บางเรื่องก็อ่านไม่จบเพราะอ่านแล้วงง

แต่ที่หนูสงสัยคือ งานเขียนที่เจอในหมวดเดียวกัน หรือแม้แต่หมวดวีรชน  
มักจะเป็นงานเขียนที่มีฉากเว้าพระนาง ตั้งแต่ดลขยี้ปากไปถึงจะเซดเซไฉเดมาคอมกัน มีไม้มีแบบวายุยะคะ แล้วตัวละครก็เป็นผู้ใหญ่หลายๆ มีปมลึกลับซับซ้อน ฆาตกรรม แย่งมรดก ฉกผู้ชายของคนอื่น คือปมแน่นมาก พอมาอ่านเรื่องของตัวเองมันดูแบบเบาเด็กน้อยไปเลย ทั้งที่ก็ไม่ได้ใช้ภาษารุ่นจ๋า

นิยายของหนู ถึงแม้ตัวเองจะอายุมากแล้ว แต่ก็ยังมีนิสัยแบบเด็กๆ อยู่นะ ปมเรื่องก็ไม่ได้สลับซับซ้อน เป็นรักสบายๆ ประมาณแนวหนังสือ "ความรู้สึกดีๆ ที่เรียกว่ารัก" ไม่มีฉากอีโรติกสักซึ้ง มีซีนอารมณ์บ้างแต่ไม่ร่ำมาหนัก ออกแนวรักแท้ต้องฝ่าฟันนิดหน่อย

แบบนี้ยังพอมีคนอ่านใหม่คะ

แล้วหนูควรเปลี่ยนประเภทเป็นรักใสๆ หรือรักสีขาวไหม  
หรือมีเว็บไหนที่นิยมรักประมาณนี้แนะนำหนูหน่อยนะคะ

กระทู้คำถาม: เดี่ยวนี้ยังมีคนอยากอ่าน "นิยายแบบนี้" บ้างไหม ที่มา <https://pantip.com/topic/33228906>

กระทู้คำถาม: คิดว่าพลอตนิยายแบบนี้ดีมั๊ยครับ???

ก็อปจากพันทิพปัญชีผมเองนะครับ สำหรับนิยายที่ผมจะลองเขียนดู จะเป็นละครแนวสะท้อนด้านมืดในสังคมที่ไม่ค่อยมีใครพูดถึงมากนัก คือ "การเห็นอาชญากรทางเพศที่เกิดกับผู้ชายเป็นเรื่องซ้ำชั้น"

เนื้อเรื่องประมาณว่า มีอาชญากรคนหนึ่ง ที่มักจะออกฆ่าผู้คนอย่างสยองขวัญ แต่ก็ไม่ได้ฆ่ามั่ว ฆ่าเฉพาะคนที่มีประวัติเคยกดขี่โมจิหัวเราะ หรือคอมเม้นเชิงซ้ำชั้นกับ

ข่าวอาชกรรมทางเพศที่คนโดนเป็นผู้ชาย รวมไปถึงเจ้าของเพจดังที่ลงแคปชั่นแนวเฮฮากับข่าวแนวนี้ เนื่องจากที่ตนเองเคยมีประวัติเคยโดนผู้ชายด้วยกัน ซึ่งเป็นโจรที่มาปล้นบ้านข่มขืน แต่เมื่อมีการลงข่าวขณะไปแจ้งความ ก็มีผู้คนบนโซเชียลเข้ามากดอิมโหจิหัวเราะ และคอมเมนต์เชิงขำขันเป็นจำนวนมาก แน่ใจว่านี่คือจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด

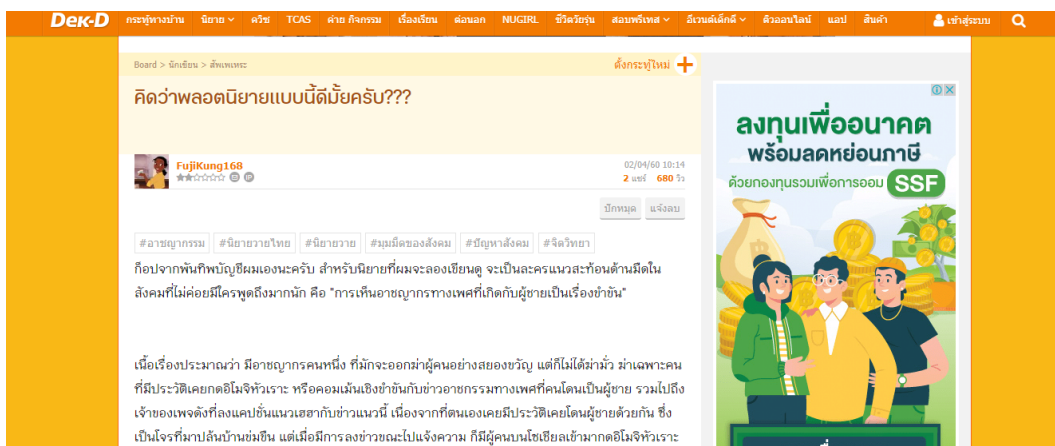
สำหรับจุดพีค คือพระเอก กับนายเอก(เรื่องนี้เป็นนิยายวายครับ เลย์ใช้คำนี้) ก็คือผู้ทำข่าวในวันนั้น และเจตนาคือพยายามทำข่าวให้สังคมรับรู้ด้านมืดของสังคมให้ได้มากที่สุดโดยหวังให้คนในสังคมจะได้เห็นด้านไม่ดีและระวังมากขึ้น แต่ก็คาดไม่ถึงว่าความหวังดีนี้มันจะกลายมาเป็นเรื่องน่าเศร้าแบบนี้ ขำเพื่อน ๆ ยังทยอยตายไปเนื่องจากมีคุณสมบัติที่สมควรตายในความคิดฆาตกรในเรื่อง จึงต้องสืบหาอาชญากรตัวจริงมาลงโทษให้ได้

แนวคิดนี้ผมเอามาจากชีวิตจริง ที่เมื่อมีข่าวอาชกรรมทางเพศที่เกิดกับผู้ชาย มักจะมีคนไปคอมเมนต์ขำขัน แยกว่านั่นคือการพูดเชิงให้ทำอาชญากร และเพจดังบางเพจที่ลงข่าวแนวนี้เจ้าของเพจก็เพจหนึ่งเองก็แคปชั่นเชิงขำขันราวกับเป็นเรื่องตลก พอมีคนเห็นต่าง ว่าเป็นเรื่องไม่สมควร ก็โดนบรรดาเกรียนศิษย์บอร์ดกัดจนเหวอะหวะ ขำคนคอมเมนต์ขำขันยังได้เป็น Top Comment อีกด้วย ครั้นเมื่อคุยกับทางเพจ ทางเพจก็เมินไม่ใส่ใจ ปล่อยให้เป็นที่ของเกรียนศิษย์บอร์ดมาตอบ แน่ใจว่าตอบกลับไม่ดี คำก็โลกสวยสองคำก็โลกสวย จนผมเคยลองไปตั้งกระทู้ใน Pantip ครึ่งนึง

ขำบางครั้ง(ในอีกโพสต์กรณีก่อนๆ)ยังมีตอบเบี่ยงประเด็นไปว่าขนาดชายแท้ยังทำกับผู้หญิงเลยทำไมไม่ไปด่า จะเหยียดเพศหรือ แน่ใจว่ามันก็อารมณ์ประมาณมีคนร้องเรียนรถเมล์เอกชนร่วมบริการให้บริการไม่ดี เช่น ตั้ระยะกลางทางไปไม่ถึงปลายทางตามเส้นทางบ่อยแล้วเจ้าของรถโดนลงโทษ แต่เจ้าของรถที่จะสำนึกก็เบี่ยงประเด็นไปว่าพวกรถเมล์ขสมก.ยังทำแบบเดียวกันเลย

ซึ่งแน่นอนว่านั่นคือการอ้างที่ไม่สมเหตุผลผลอย่างมาก และประเด็นนี้ยังไม่มีคนเล่น จึงจะลองเอามาตีแผ่ดู เลยอยากจะลองถามความเห็นของแต่ละคนครับ ว่าคิดเห็นอย่างไรกับประเด็นนี้ ขอบคุณครับ

## แผนภาพที่ 25 ตัวอย่างโพสต์ถามความคิดเห็นจากผู้อ่าน (2)



กระทู้คำถาม: คิดว่าพลอดนิยายแบบนี้ดีมั๊ยครับ??? ที่มา <https://www.dek-d.com/board/view/3744107/>

### การเปิดโหวต

อีกไม่กี่ตอนเรื่องนี้จะจบแล้วนะคะ (ไม่เกิน 10 ตอน)

เลยอยากทำการเปิดโหวตเพราะไม่ได้ทำมานานแล้ว เพื่อนๆคนไหนอยากให้เวย์แต่งนิยายแนวไหน คอมเมนต์ไว้ได้เลยคะ ขอได้ทุกแนวนะคะ

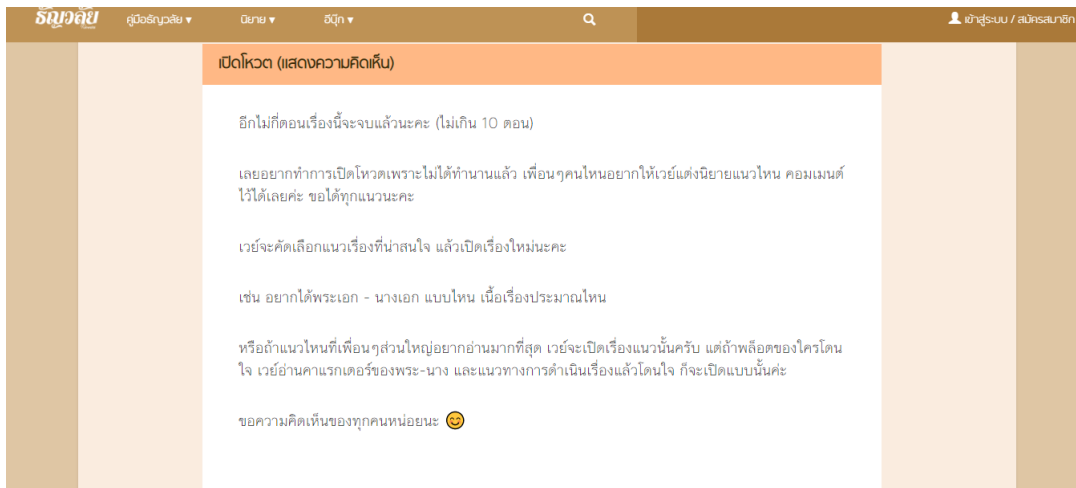
เวย์จะคัดเลือกแนวเรื่องที่น่าสนใจ แล้วเปิดเรื่องใหม่ะคะ

เช่น อยากรู้พระเอก-นางเอกแบบไหน เนื้อเรื่องประมาณไหน

หรือถ้าแนวไหนที่เพื่อนๆส่วนใหญ่อยากอ่านมากที่สุด เวย์จะเปิดเรื่องแนวนั้นครับ แต่ถ้าพล็อตของใครโดนใจ เวย์อ่านคาแรกเตอร์ของพระ-นาง และแนวทางการดำเนินเรื่องแล้วโดนใจ ก็จะเปิดแบบนั้นคะ

ขอความคิดเห็นของทุกคนหน่อยนะ

## แผนภาพที่ 26 ตัวอย่างโพสต์เปิดให้โหวตเพื่อหาพล็อตสำหรับเรื่องใหม่



ที่มา <https://www.tunwalai.com/chapter/1536874/เปิดโหวต-แสดงความคิดเห็น>

### การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ริเริ่มโดยผู้อ่าน

“เคยมีประเด็นเรื่องนี้ที่ทำให้โกรธตัวเองมาก คือตอนเขียนฟิกเรื่องแรก มีคนอ่านแฟนคลับเค้ามาบอกว่าเค้าอยากอ่าน nc (การจำกัดอายุผู้อ่านเนื่องจากระดับความรุนแรงของเนื้อหา ในที่นี้หมายถึงฉากโป๊เปลือยและการร่วมเพศ) มากเลยอะ แต่พล็อตที่วางไว้ ไม่มีเอ็นซีเลยในเรื่อง คือจบแบบหวานๆ จู๊บกััน แล้วตอนนั้นก็เขียนเอ็นซีไม่เป็นด้วย แต่คนอ่านก็แบบเขียนเถอะๆๆ ยุๆๆ จนสุดท้ายอะ พล็อตพังเลย” (ekulf, ลัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

#### 4.6.3.2 กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการดำเนินเรื่อง

แผนภาพที่ 27 กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการดำเนินเรื่อง



กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการดำเนินเรื่องเป็นกระบวนการที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นต้นฉบับจากผู้เขียนและอิทธิพลของผู้อ่าน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อดำเนินเรื่องของนิยายออนไลน์ ทั้งนี้ หากผู้เขียนคำนึงถึงความเป็นต้นฉบับและริเริ่มแนวทางดำเนินเรื่องด้วยตัวเองอย่างรัดกุม ผู้เขียนอาจจะไม่เปิดรับอิทธิพลของผู้อ่านในขั้นตอนการดำเนินเรื่อง

“เหมือนคนอ่านเค้าจะจับคนนี้กับคนนี้ พอเปิดเรื่องมา จะชอบเอาเค้ามาคู่กับคนอื่นตลอดเลย เหมือนบางทีเราก็อ้างอิงตัวเองว่า คาแรกเตอร์นี้เราควรจะทำมาคู่กับคนนี้มากกว่าคนนั้นที่คนอ่านชงอยู่ตลอดเวลา ช่วงนี้ก็ทำบ่อยมากๆ อย่างเรื่องล่าสุดก็ทำ บางทีคนอ่านเค้าจะค่อนข้างเข้าใจว่าเราแก๊งพวกเค้ารีเปล่า แต่เราก็จะเขียนต่อไปเรื่อยๆ เลย” (Lta\_luktarn, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“อย่างตอนผมเขียน พอมมีคนมา (คอม) เมนต์ของเราไข่ม้อย บางทีเรอลำบากใจเหมือนกันนะ เราจะตอบแบบไหนดี แบบเค้าคาดหวังอะไรกับเรารีเปล่า ผมลำบากใจเหมือนกันนะ ผมก็จะตอบอย่างที่กลางๆ ที่สุด ชอบคุณที่ติดตามนะครัวยิ้มๆ ฝฝพยายามตอบไปในทิศทางเดียวกัน ผมทำตัวไม่ถูก บางทีเค้ามา (คอม) เมนต์อย่างนี้แล้วเราจะตอบยังไงดี อย่างบางทีคนอ่านมาพิมพ์ไอเดียบอกเรา ผมรู้สึกเกร็งนะ เอ๊ยเค้าพูดแบบนี้แล้วต้องทำตามเค้ารีเปล่า ทั้งที่แบบเราก็มีแนวทางของเรา เราก็คิดไตร่ตรองไว้แล้ว คือถ้ามันตรงกับที่ผมนึก เราก็เขียนไป แต่ถ้าไม่ตรงกับที่คิด ผมก็ไม่

รู้จะตามทำไม แต่มันก็จะมีเอาไปคิดบ้าง แต่ถ้าถามว่า เรารับฟังมั๊ย เราก็รับฟังแหละ เอาไปใช้ ไม่ใช่ เดี่ยวเอาไปไตร่ตรองก่อน” (ตัวขาว, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“อย่างในเก็บรัก จะพยายามเขียนไม่ทำให้ใครเป็นตัวร้ายเลย ตัวละครทุกตัวต้องมี เหตุผลของการกระทำ นิยายหนามากเกือบ 600 หน้า มันก็จะมีคนที่เกลียดนางเอก ที่เป็นมือที่สาม แบบแฟนเก่าไม่ได้ทำผิดอะไร ทำไมต้องเจอแบบนี้ คือเราจะ พยายาม develop ให้เห็นว่าเค้าเข้ากันไม่ได้ยังไง เราก็จะพยายาม develop เรื่อง มา แต่ที่เค้ายังอยู่ด้วยกัน เพราะพระเอกเป็นคนยึดมั่น เป็น perfectionist conservative แล้วก็ไม่อยากกระทบความรู้สึกใคร คือคนที่คบกันมา ก็รักกัน ไม่ได้ มีอะไรหรือหว่า แต่มันก็ไม่มีปัญหาอะไรประมาณอย่างนั้น” (มาภา, สัมภาษณ์, อ่าง แล้ว)

ทว่าหากผู้เขียนวางแนวทางการดำเนินเรื่องไว้อย่างคร่าวๆ จนถึงกับไม่วางแนวทางการ ดำเนินเรื่องในขั้นตอนการเตรียมการ ผู้เขียนจะต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อ่านทั้งทางตรง และทางอ้อม กล่าวคือการเข้าไปพูดคุยโต้ตอบกับผู้อ่านเพื่อถามถึงแนวโน้มความสนใจของผู้อ่าน การ เล่าแนวทางการดำเนินเรื่องอย่างคร่าวๆ เพื่อดูกระแสตอบรับจากผู้อ่านผ่านการโหวต หรือการเข้าไป สังเกตและรวบรวมความคิดเห็นของผู้อ่าน เมื่อได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อ่านแล้ว ผู้เขียนจึงต่อรองโดย ใช้หลักการประนีประนอม เพื่อนำแนวคิดจากผู้อ่านเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่อง หลังจากนั้น ผู้เขียนจึงทำการเขียนและเผยแพร่นิยายออนไลน์ตามที่ตกลงกับผู้อ่าน ซึ่งจะนำไปสู่ความสัมพันธ์ และความไว้นือเชื่อใจในเวลาต่อมา

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ริเริ่มโดยผู้เขียน

การเปิดโหวต

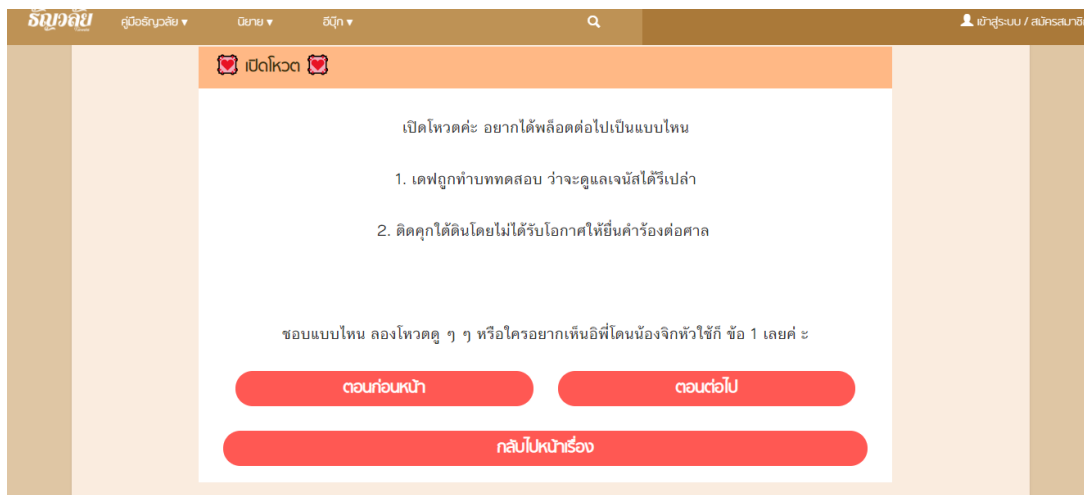
เปิดโหวตค่ะ อยากได้พล็อตเป็นแบบไหน

1. เดฟถูกทำบททดสอบว่าจะดูแลเจนัสได้รึเปล่า
2. ติดคุกไต้ดินโดยไม่ได้รับโอกาสให้ยื่นคำร้องต่อศาล

ชอบแบบไหน ลองโหวตดูๆ หรือใครอยากเห็นอีพีโดนน้องจิกหัวใช้ก็ข้อ 1 เลยค่ะ



## แผนภาพที่ 28 ตัวอย่างโพสต์เปิดให้โหวตเพื่อหาพล็อตรองระหว่างการดำเนินเรื่อง



ที่มา <http://www.tunwalai.com/chapter/2051478/เปิดโหวต>

ทั้งนี้ ดังที่กล่าวไปแล้ว การโหวตเป็นเพียงกลไกหนึ่งเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน เพราะการตัดสินใจดำเนินเรื่องขึ้นอยู่กับผู้เขียน อย่างไรก็ตามในกรณีข้างต้น แม้ว่าผลโหวตจำนวนมากจะให้ผู้เขียนดำเนินเรื่องตามพล็อตหมายเลข 1 แต่ผู้เขียนกลับเลือกดำเนินเรื่องตามพล็อตหมายเลข 2 ซึ่งในกระทุ้งของตอนถัดไป ผู้อ่านก็มิได้แสดงท่าทีไม่พอใจหรือเลิกติดตามอ่าน ทั้งที่การดำเนินเรื่องไม่เป็นไปตามผลโหวต

### การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ริเริ่มโดยผู้อ่าน

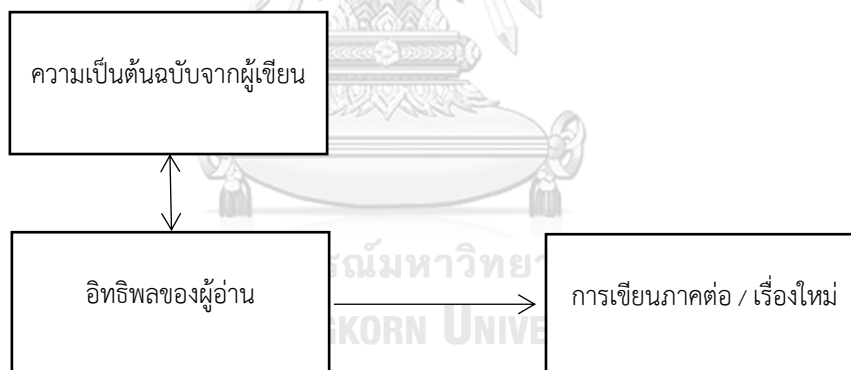
“มีแต่ (คนอ่าน) ดึงว่ามันเหมือนเรื่องโน้นเรื่องนี้ ซึ่งมันเป็นเรื่องของความบังเอิญทำให้เราต้องไปหาเรื่องนั้นมาอ่าน แล้วต้องทำให้เรานะเปลี่ยนพล็อตของตัวเองไปก็มี เพื่อที่จะตัดปัญหาในเรื่องที่ว่าอาจจะเกิดข้อครหาว่าเราไปลอกเค้ารีเปล่า เพราะบางทีเราก็อ่านหนังสือทั้งหมดที่มีในโลกนี้ (หัวเราะ) มันก็เลยต้องพยายามเซฟตัวเอง ถ้าอันไหนที่แก้ไขได้ก็แก้ไขเลย เหมือนถ้าปรับเปลี่ยนพล็อตอะไรได้ให้มันไม่ตรงกับคนอื่น เราก็อแก้ไขเลย แต่ถ้าอันไหนที่เราทำไปแล้วเนี่ย แล้วเรารู้ทีหลังว่าเหมือนคนโน้นเหมือนคนนี้ มันก็ช่วยอะไรไม่ได้ละ เอาแค่ความบริสุทธิ์ใจของเราเป็นที่ตั้งอย่างเนี่ยค่ะ” (รวมแพง, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“มันเคยมีนะที่ว่าคนนี่เราอยากจะให้เค้าเป็นตัวร้าย แต่พอเขียนๆ ไปคนอ่านชอบแล้วแบบเราก็รู้สึกอึ้งๆ จากที่แรกคิดว่าจะเขียนให้พระรองเป็นตัวร้าย ก็กลายเป็นพระรองนำสงสารไปเลย” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“ส่วนมากคอมเมนต์ที่เข้ามาจะมีแบบการหวีดตัวละคร แต่คนที่เค้าแนะนำเราจริงๆ จะมีอยู่ไม่กี่คนก็อ่านได้ อย่างเช่นเค้าแนะนำว่าฉากเนี่ย มันไม่สมเหตุสมผลอย่างเนี่ยนะ เราก็จะตอบไปว่าโอเค เดียวรีไรท์ จากนั้นเราก็จะไปดูตรงนี้ใหม่ว่ามันไม่สมเหตุสมผลยังไง เราแก้อะไรได้บ้าง แต่เราก็จะแก้เท่าที่เราแก้ได้ บางอย่างมันก็ไม่สมเหตุสมผลแหละ แต่มันแก้ไม่ได้อะ เรื่องหน้าแล้วกันนะ” (Caneus, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

#### 4.6.3.3 กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการเขียนภาคต่อ

แผนภาพที่ 29 กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการเขียนภาคต่อ



กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในขั้นตอนการเขียนภาคต่อเป็นกระบวนการที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นต้นฉบับจากผู้เขียนและอิทธิพลของผู้อ่าน ซึ่งจะส่งผลต่อการเขียนภาคต่อหรือเรื่องใหม่โดยผู้เขียนนิยายออนไลน์ ทั้งนี้ หากผู้เขียนคำนึงถึงความเป็นต้นฉบับและริเริ่มการเขียนภาคต่อหรือเรื่องใหม่ด้วยตัวเองอย่างรัดกุม ผู้เขียนอาจจะไม่เปิดรับอิทธิพลของผู้อ่านในขั้นตอนการเขียนภาคต่อหรือเรื่องใหม่

“ถ้าเรื่องแรก inspire มันมาจากประโยคแค่ประโยคเดียว เหมือนอารมณ์แบบนางเอกชนพระเอกแต่งงานกันจริงๆ มั้ย แต่พระเอกตอบว่าไม่ แค่แบบ dialogue

เนี่ยทำให้เรารู้สึกอยากแต่งนิยายเรื่องนี้ขึ้นมา เรื่องที่ 2 inspire มากจากเรื่องแรก เพราะมันเริ่มต่อๆ กัน ตัวละครมันต่อกัน แล้วพล็อตมันก็แบบน่ารักดีนะ อยากแต่งต่อ มันเป็นพล็อตแบบพี่ชายเพื่อนที่แบบเห็นเรามาตั้งแต่เด็กๆ เป็นพล็อตอารมณ์แบบเลี้ยงน้องมาตั้งแต่เด็ก เวลาแต่งก็ชอบแบบผูกตัวละครไว้อยู่แล้ว ว่าในอนาคตตัวนี้สามารถเอาไปแต่งต่อได้ คือจะผูกไว้ในแต่ละเรื่องอยู่แล้ว แต่จะหยิบมาแต่งตอนไหน ก็ขึ้นอยู่กับว่า ช่วงนั้นพล็อตอันไหนเล่น” (Caneus, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

“ซึ่งที่คนติดตามผ่านเรื่องหลายๆ มาด้วยกัน เลยอยากตอบแทนเขา บวกกับมีเวลาด้วย ก็เลยเขียนตอนพิเศษ ส่วนตัวรู้สึกว่าเขาเหนื่อยมาด้วยกัน (หมายถึงคนอ่านกับตัวละคร) เขาลุ้นเขาเชียร์มากับเรา เลยอยากคืนความสุขให้คุ่มค่าที่ฝ่าฟัน รวมถึงตัวละครที่ถูกกระทำด้วย” (ภาพิมล/พิมลภา, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

ทว่าหากผู้เขียนวางแนวทางการเขียนภาคต่อหรือเรื่องใหม่ไว้อย่างคร่าวๆ จนถึงกับไม่วางแนวทางการเขียนภาคต่อในขั้นตอนการเตรียมการ ผู้เขียนจะต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อ่านทั้งทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือการเข้าไปพูดคุยโต้ตอบกับผู้อ่านเพื่อถามถึงแนวโน้มความสนใจของผู้อ่าน การเล่าแนวทางการดำเนินเรื่องอย่างคร่าวๆ เพื่อดูกระแสตอบรับจากผู้อ่านผ่านการโหวต หรือการเข้าไปสังเกตและรวบรวมความคิดเห็นของผู้อ่าน เมื่อได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อ่านแล้ว ผู้เขียนจึงต้องเลือกใช้หลักการประนีประนอม เพื่อนำแนวคิดจากผู้อ่านเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนภาคต่อหรือเรื่องใหม่ หลังจากนั้น ผู้เขียนจึงทำการเขียนและเผยแพร่เนื้อหาของออนไลน์ตามที่ตกลงกับผู้อ่าน ซึ่งจะนำไปสู่ความสัมพันธ์และความไว้วางใจในเวลาต่อมา

#### การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ริเริ่มโดยผู้เขียน

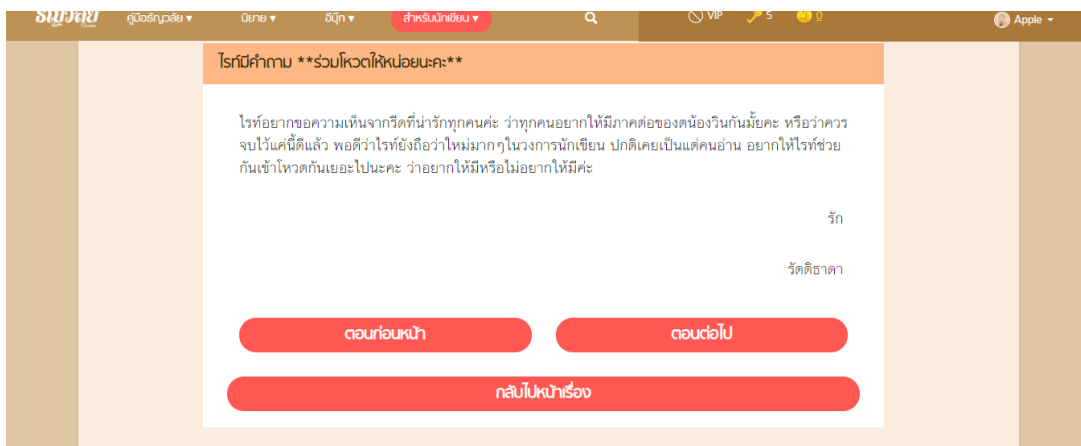
ไรท์มีคำถาม\*\*ร่วมโหวตให้หน่อยนะคะ\*\*

ไรท์อยากขอความเห็นจากกริดที่น่ารักทุกคนคะ ว่าทุกคนอยากให้มีโอกาสต่อของน้องวินกันไหมคะ หรือว่าควรจบไว้แค่นี้ดีแล้ว พอติไรท์ยังถือว่าใหม่มากๆ ในวงการนักเขียน ปกติเคยเป็นแต่คนอ่าน อยากให้ไรท์ช่วยกันเข้าโหวตกันเยอะไปนะคะ ว่าอยากให้มีหรือไม่อยากให้มีคะ

รัก

รัตติธาดา

### แผนภาพที่ 30 ตัวอย่างโพสต์เปิดให้โหวตเพื่อถามความคิดเห็นการเขียนภาคต่อ



ที่มา <http://www.tunwalai.com/chapter/3007238/โหวตมีคำถาม-ร่วมโหวตให้น้อยนะคะ>

#### การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ริเริ่มโดยผู้อ่าน

“มีเรื่องนึงตั้งใจจะเขียนจบแค่ภาคหนึ่งนะ พอมีไม่แน่นท้ออะไรสักอย่างนึงจากคนอ่านก็แบบเฮ้ยอยากเขียนเรื่องนี้ต่อ ก็เลยทิ้งปมไว้ให้เค้าเกลียดกัน ตอนแรกคือจะจบดีว่าแบบพออนุญาตให้เค้ารักกัน ตอนหลังอยากเขียนเรื่องนี้ต่อ ก็เลยแบบให้เค้าเกลียดกันดีกว่า แล้วมาเปิดภาคสองว่าเค้าเกลียดกันนะ แล้วก็ค่อยๆ คลี่ปมต่อไปนะค่ะ” (ekulf, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“...อาจจะมึนบ้าง ช่วงที่จะรับฟังที่สุดคือ กรณีหลังการขายไปแล้ว ว่าได้พีตแบบคดีดียังไง ด้านลบยังไง ด้านลบอันไหนที่พอจำได้ คือเราก็จะต้องเอามาปรับปรุง (ในงานเรื่องต่อไป) ตลอดเวลา” (Lta\_luktarn, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“เรามีความรู้สึกแบบนั้นตลอดเวลา อย่างเช่นถ้าคนอ่านบอกระไร มันจะมีแฮชแท็กอย่างเช่นในทวิตเตอร์ ถ้าคนอ่านพิมพ์อะไรที่เหมือนแนะนำอะไรอย่างนี้ เราก็จะเก็บมาคิด คือเราก็จะคิดตลอดเวลา คนอ่านบางคนเค้าก็อ่านงานเราหลายเล่ม เค้าก็จะพูดว่า เออเล่มก่อนมันตรงนี้ยังไม่ค่อยดี แต่ตอนนี้ทำได้ดีขึ้นนะ ก็แบบเหมือนเอา 2 เล่มมาเปรียบเทียบกันว่า เล่มนี้ทำได้ดีขึ้นอย่างไร พอเล่มต่อไปเราก็จะเก็บส่วนนั้นมาปรับ มันจะเป็นการปรับที่แบบไปได้ในเล่มหน้าแล้วอะ เพราะเล่มนี้มันตีพิมพ์ไปแล้ว

...คอมเมนต์มันก็จะมียหลายจุด มันก็จะมียแบบบางคนก็จะด่าแบบ คำเกลียดชังอะ อันนี้เราก็ตัดทิ้งไป เพราะรู้สึกว่คำเกลียดชัง ไม่เป็นประเด็นอะไร มันก็จะมียคนที่ ด่าแรงแบบว่าถ้ากรองฟิเตอร์ของคำหยาบคายออก เราก็จะเก็บบางส่วนของมันแบบ จริงจะมาใช้ในการงานต่อไป แล้วทีนี้มันจะมีที่แบบจริงแต่แก้ได้กับจริงแต่แก้ไม่ได้ เช่น เคยมียอ่านนิยายแล้วแบบทำไมนางเอกโง่จังเลยอะ แล้วก็ไปด่าคนเขียน ทำไม นางเอกโง่จังเลยคะ คนเขียนก็อาจจะรู้สึกเหมือนกันว่านางเอกโง่ แต่ถ้านางเอก ไม่ทำแบบนี้ มันจะเจอประเอกมัย ก็คือไม่เจอ นี่คือแบบจริงแต่แก้ไม่ได้ มันก็เหมือน ถ้าไม่ทำแบบนี้ ฟล็อตก็จะไม่ไปต่อ หรือบางอันก็แบบเฮ้ยจริงด้วย แบบข้างหน้าบอก อีกอย่าง ข้างหลังบอกอีกอย่าง เราก็เออ จริง เล่มหน้าเราต้องรอบคอบกว่านี้” (ร เรือในมหาสมุทร, สัมภาษณ์, อ่างแล้ว)

“คนอ่านบางคนอินบ็อกซ์ส่วนตัวเข้ามา บางคนมาขอตอนพิเศษก็มีนะให้เราเขียนให้ คำเลยอะ แบบไรท์คะ วันมะริ่นจะเป็นวันเกิดของรีตนะ อยากจะให้เขียนตอนพิเศษ ของนิยายเรื่องนี้ะ คือเค้าชอบตัวละครที่เราเขียนคนๆ นี้นัก เค้าขอว่าเขียนตอน พิเศษที่หวานๆ ให้กับนางเอกหน่อยได้มัย เราก็เขียนให้ทันวันเกิดให้เค้า คือเราจำได้ ว่านักอ่านคนนี้เค้าตามเราไปทุกเรื่องที่เราเขียน ทุกนามปากกที่เราเขียน เรามี 10 เรื่องเค้าก็อ่าน 10 เรื่องนะ เราก็แบบเฮ้ย เค้าชอบงานของเราจริงๆ นี เค้าขออย่างนี้ เราก็ให้เถอะ แล้วสิ่งที่เค้าขออะ มันก็ไม่ได้กระทบกับเนื้อเรื่องหลักของเรา เราก็บอก ว่าเราเขียนให้นะคะ คำก็แฮปปี้นะ คำก็ขอบคุณ” (เถียนเถียน, สัมภาษณ์, อ่าง แล้ว) CHULALONGKORN UNIVERSITY

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

ผู้วิจัยแบ่งการสรุปผลการศึกษาการวิจัยเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์” ตามวัตถุประสงค์การศึกษาออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ 2) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านนิยายออนไลน์และการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ และ 3) องค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์

##### 5.1.1 กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า นิยายออนไลน์ได้รับอิทธิพลการเล่าเรื่องจาก Web 2.0 และยังคงรักษาขนบการเล่าเรื่องของนิยายรัก (Roach, 2016, p. 3) ทว่าปรับแต่งเรื่องราวและองค์ประกอบการเล่าเรื่องให้เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย ขณะเดียวกันมีการประยุกต์ใช้ภาษาและสื่อประสมประกอบการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ที่ให้ความรู้สึกถึงความเป็นอิสระ (Yongqing, 2011)

##### 5.1.1.1 อิทธิพลจาก Web 2.0 ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

อิทธิพลจาก Web 2.0 ส่งผลต่อการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์โดยแสดงให้เห็นผ่าน 8 คุณลักษณะ ประกอบด้วย การยืดหยุ่นและการหยิบยืม ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์ การใช้ภาษาแบบบทสนทนา การสอดแทรกมัลติมีเดีย และปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน

##### 1) การยืดหยุ่นและการหยิบยืม

นักเขียนหยิบยืมสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้วทั้งในแวดวงสิ่งพิมพ์และบนโลกออนไลน์ เพื่อมาดัดแปลงเป็นผลงานของตัวเอง (mashing and modding) (Jones, 2015) บ่งบอกถึงความเป็นสามัญธรรมดาของงานเขียนมากกว่าการแสวงหาความเป็นต้นฉบับ (originality) (Penning, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018)

## 2) ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน

นักเขียนหน้าใหม่บนโลกออนไลน์เข้ามาเขียนบันเทิงคดีได้ทั้งที่ตัวเองขาดแคลนต้นทุนด้านการเขียน แตกต่างจากนักเขียนในอดีตที่ได้รับการยกย่องเชิดชูความเป็นนักเขียนอันเกิดจากต้นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) (Bourdieu, 1986; Emminson & Frow, 1998, as cited in Bold, 2018) ทั้งนี้ พวกเขาเรียนถูกเรียนผิดด้วยตัวเองจนเกิดเป็นความเชี่ยวชาญ (prosumer) ที่เริ่มต้นจากการเป็นผู้อ่านมาก่อน (Jenkins, 2006; Rifkin, 2004, as cited in Bold, 2018)

## 3) การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน

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

## 4) การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องของนิยายออนไลน์มุ่งให้ความสำคัญกับความกระชับ ฉับไว และกระตุ้นให้เกิดการติดตาม ซึ่งจะนำไปสู่จำนวนเรตติ้งและจำนวนการเข้าอ่านที่เพิ่มสูงขึ้น ดังนั้น นักเขียนจึงนิยมจบเรื่องราวแต่ละตอนด้วยการสร้างเหตุการณ์ที่กระตุ้นอาการอยากรู้ของผู้อ่าน เช่น การดำเนินเรื่องที่ดิ่งขึ้นในแต่ละตอน และเหตุการณ์กะทันหันที่ยากจะคาดเดา ทั้งนี้ ในบางกรณีกลับทำให้เรื่องราวด้อยคุณค่าและถูกมองว่าเป็นอาหารจานด่วน (Pennington & Waxler, 2018, p. 100; Poe, 2011, p. 230)

## 5) อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อคอมพิวเตอร์ส่งผลให้จังหวะตามธรรมชาติของชีวิตจำต้องฝึกฝนและพึ่งพาความเร็ว เพื่อให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจและสภาวะอารมณบนวัฒนธรรมไฮเปอร์ (hyperculture) (Pennington & Waxler, 2018, p. 71) และอาจเป็นไปได้ว่าลักษณะการเร่งจบของเรื่องราวเพื่อไปเขียนเรื่องใหม่เป็นหลักฐานอย่างหนึ่ง que แสดงให้เห็นจากการเขียนและการอ่านนิยายออนไลน์ เพราะผู้อ่านเองก็เบื่อง่าย และต้องการเสพสิ่งเร้าใหม่ๆ อยู่เสมอ

## 6) การใช้ภาษาแบบบทสนทนา

ลักษณะของการใช้ประโยคแบบบทสนทนาสั้นๆ (conversational writing) (Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018) ในการเล่าเรื่องเป็นเทรนด์ทางภาษาที่ยังคงมีบทบาท และมีอิทธิพลต่อการเขียนนิยายรักในบริบทออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยนักเขียนจะนิยมใช้บทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่องราวต่างๆ มากกว่าการเขียนบทบรรยายขนาดยาว เพื่อให้เข้ากับแนวโน้มการอ่านแบบเบา (reading light) อันเกิดจากวิถีชีวิตผู้คนที่ใช้เวลาจำนวนมากไปกับการท่องอินเทอร์เน็ต (surf reading) นอกจากนั้นแล้ว การเล่าเรื่องยังมีแนวโน้มให้การสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง (Gehrmann, 2018)

## 7) การสอดแทรกมัลติมีเดีย

การสร้างอิมเมจของตัวละคร การใส่คลิปเพลง และคลิปวิดีโอ ด้วยการใช้ภาพและเสียงที่หยิบยืมจากอินเทอร์เน็ตมาตัดต่อไว้บนหน้านิยายออนไลน์ยังคงอยู่ในกระแสอย่างต่อเนื่อง ทว่าสิ่งสำคัญอยู่ที่ความสอดคล้องระหว่างสื่อประสมกับการเล่าเรื่องของนิยายรักในบริบทออนไลน์ว่าส่งเสริมกันหรือไม่ ทั้งนี้ การใช้ถ้อยคำคล้ายบทสนทนาและการตัดต่อรูปภาพรวมถึงมัลติมีเดียผสมรวมกันอยู่บนวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตทำให้ตัวบทสามารถนำไปสู่ผสมผสานทั้งความเป็นผลงานศิลปะชั้นสูงและศิลปะแบบสามัญชน (Hockx, 2015; Johnson, 2020; Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018; Vadde, 2017) อันเกิดจากการนำสิ่งที่แยกออกเป็นส่วนๆ นั้นมารวมกัน และเป็นสิ่งที่การเล่าเรื่องของผลงานบันเทิงคดีบนสื่อสิ่งพิมพ์กระทำไม่ได้ จนเกิดเป็นการสร้างศิลปะแบบใหม่หรือวรรณกรรมแบบใหม่ (pseudoart หรือ pseudoliterature) (Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018)

## 8) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน

Web 2.0 เปิดโอกาสให้ผู้เขียนและผู้อ่านติดต่อสื่อสารกันอย่างสะดวกรวดเร็วผ่านแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ด้วยการแสดงความคิดเห็นโต้ตอบ ทำให้ช่วยลดช่องว่างระหว่างนักเขียนและนักอ่าน (Boyd, 2008, as cited in Bold, 2018) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมต่อผู้เขียนในประเด็นการสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ร่วมกัน (collaborative process) (Bold, 2018) เนื่องจากผู้เขียนให้ความใส่ใจกับความคิดเห็นจากผู้อ่าน ทว่าการรับคำแนะนำติชมจากผู้อ่านจะเป็นไปอย่างพินิจพิเคราะห์โดยคำนึงถึงความสอดคล้องเข้ากันกับโครงเรื่องที่วางไว้ ความสมเหตุสมผลของเรื่องราว และอัตลักษณ์การเขียนของผู้เขียน ทั้งนี้ หากเป็นการ



ทุกท่วงในแง่ข้อเท็จจริงของข้อมูล และความถูกต้องทางภาษา ผู้เขียนจะตอบรับการแก้ไขได้มากกว่า การดัดแปลงที่กระทบกับเค้าโครงการดำเนินเรื่อง

### 5.1.1.2 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของนิยายรัก

ผู้วิจัยพบว่า การเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ยังคงเล่าเรื่องตามขนบของนิยายรัก กล่าวคือเป็น เรื่องราวว่าด้วยความรักความสัมพันธ์เชิงโรแมนติก มุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, p. 3) เมื่อวิเคราะห์ องค์ประกอบของนิยายรักตามแนวทางของนักวรรณกรรม Regis (2007, as cited in Roach, 2016, pp. 19-20) จะพบว่า ความรักของคู่รักไม่ว่าจะแบบเพศเดียวกันหรือต่างเพศกันเป็นจุดศูนย์กลางของ การเล่าเรื่องในองค์ประกอบสำคัญอย่างโครงเรื่อง ตัวละครและความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองการเล่า เรื่อง โดยนิยายรักแสดงถึงแก่นเรื่องที่สอดคล้องกันคือความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง

#### 1) โครงเรื่อง

จุดเด่นของโครงเรื่องนิยายรักอยู่ที่การวางเรื่องราวและเหตุการณ์ให้ดำเนินไปอย่าง สมเหตุสมผลตามเค้าโครงการดำเนินเรื่อง ขณะเดียวกันต้องแสดงให้เห็นอารมณ์สุขและทุกข์ที่คู่รัก ต้องเผชิญ นักเขียนนิยายออนไลน์นิยมเล่าเรื่องจากจุดเริ่มให้เห็นถึงความเป็นไปได้ที่คนสองคนจะมี โอกาสพัฒนาความสัมพันธ์ไปสู่การเป็นคนรัก อย่างไรก็ตาม นิยายรักนิยมจบเรื่องลงด้วยความสุข สมหวัง และทำหน้าที่ผลิตซ้ำรวมถึงสืบทอดจินตนาการและมายาคติของคู่รัก ทว่าเป็นมุมมองความรัก ที่เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย กล่าวคือเป็นความรักเชิงโรแมนติกที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน ทุกเพศ ทุก วัย ไม่จำเป็นต้องมีความรักเฉพาะกับบุคคลต่างเพศ และเต็มไปด้วยอารมณ์รัก โลภ โกรธ หลง นอกจากนี้ นิยายรักสะท้อนให้เห็นถึงกรอบจารีตในการครองคู่เปิดกว้างขึ้นกว่าในอดีต ผลการศึกษา แสดงให้เห็นว่า นิยายรักแบบชายและหญิง 3 เรื่อง ลำดับเหตุการณ์การแต่งงานไว้ตอนท้ายตามขนบ การเล่าเรื่อง แต่ฝ่ายหญิงคือนางเอกตั้งครรภ์ก่อนแต่งงาน ขณะที่ความรักแบบชายรักชายและหญิงรัก หญิงในนิยายรักแนววายจบเรื่องด้วยการที่คู่รักแสวงหาหนทางที่จะอยู่เคียงข้างกันโดยไม่ใส่ใจว่าสังคม รอบข้างจะยอมรับหรือไม่

#### 2) ตัวละครและความขัดแย้ง

ความบันเทิงจากนิยายรักเกิดจากการออกแบบความขัดแย้งจากแนวคิดขั้วตรงข้าม (binary opposition) หากแต่เป็นความขัดแย้งที่ไม่หลุดกรอบจินตนาการจนเกินไป เพราะยังคงต้องคำนึงถึง

ความสมเหตุสมผล เนื่องจากตัวละครยังคงเป็นมนุษย์ที่เลียนแบบการกระทำของมนุษย์ นักเขียน โดยมากจะสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร และออกแบบสถานการณ์ภายนอกให้ตัวละครต้องเผชิญกับความขัดแย้งภายในใจและความขัดแย้งทางสังคม โดยใช้กลวิธีการเขียนให้เห็นสถานะที่ไม่ปกติ นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครหลักเป็นชายหนุ่มหญิงสาวหน้าตาดี รูปร่างสวยงาม แต่มีบางตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะของหญิงสาวที่ไม่ใช่พิมพ์นิยม เพราะมีรูปร่างอวบ

ตัวละครทั้งพระเอกและนางเอกมีสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจหลากหลาย กล่าวคือ พระเอกส่วนใหญ่มีอาชีพการงานมั่นคง แต่แตกต่างกันด้วยฐานะครอบครัวระดับมหาเศรษฐีจนถึงฐานะปานกลาง ไม่มีสมบัติพัสถานติดตัวมากไปกว่าอาชีพการงาน ขณะที่นางเอกประกอบอาชีพแตกต่างกันไป เช่น นักสังคมสงเคราะห์ (น้ำหนึ่ง) นางแบบควบคุมักเต้นบัลเลต์ (เพ็ญ) นักแปลอิสระ (ภุชงค์) ฟรีแลนซ์งานกราฟฟิกและงานเขียน (วิรัชพัทธ์) ทันตแพทย์ (แพม) รวมถึงนักศึกษาและนักเรียน ตัวละครนางเอกโดยภาพรวมมีรายได้เป็นของตัวเองและฐานะทางการเงินมั่นคง

ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครพระเอกมีความเปิดเผย ตรงไปตรงมา และเป็นคนอบอุ่น อ่อนหวาน พวกเขาทั้งหมดมีสิ่งหนึ่งเหมือนกันคือความต้องการดูแลเอาอกเอาใจ และปกป้องคนที่พวกเขารัก ส่วนนางเอกมีมิติความเป็นมนุษย์และมีปมขัดแย้งในใจที่ละเอียดอ่อน ทำให้ตัวละครนางเอกมีความซับซ้อนและแสดงถึงความเป็นปัจเจกบุคคลสูง พวกเขาเชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ มีอิสระในการใช้ชีวิต แต่ทว่าในใจส่วนลึกยังโหยหาการปกป้องจากชายคนรัก

### 3) ฉาก

ฉากและบริบทแวดล้อมของคู่รักทำหน้าที่บ่งบอกสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม ความสัมพันธ์กับผู้คน พื้นฐานความเป็นอยู่ และคาแรกเตอร์ของตัวละคร ผู้วิจัยแบ่งฉากและบริบทแวดล้อมของคู่รักเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วยสถานที่ส่วนบุคคลและสถานที่สาธารณะ โดยสถานที่ส่วนบุคคลจะประกอบด้วยสถานที่พักอาศัยอย่างบ้าน คอนโดมิเนียม อพาร์ทเมนต์ และห้องพัก สถานที่นันทนาการอย่างโรงแรมและรีสอร์ท รวมถึงสถานที่เฉพาะกิจที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยมีจุดเน้นอยู่ที่การนำเสนอคาแรกเตอร์ของตัวละคร ส่วนสถานที่สาธารณะประกอบด้วยร้านอาหารและเครื่องดื่ม สถานที่ทำงานและสถานศึกษา และสถานที่ท่องเที่ยวและพักผ่อน

สถานที่พักอาศัยมักจะถูกบรรยายให้เห็นลักษณะภายนอก และการตกแต่งของสถานที่และห้องหับต่างๆ ที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์สำคัญในเรื่อง บ้านแสดงให้เห็นบุคลิกลักษณะนิสัยของผู้ อยู่ สถานะความเป็นอยู่ ความสัมพันธ์กับตัวเองและสมาชิกภายในบ้าน รวมถึงความสัมพันธ์ที่มีต่อ

คูร์ก ยกตัวอย่างเช่นบ้านของภุชงค์ในเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่” อันเป็นบ้านสวนขนาดเล็กที่ถูกเปรียบเปรยว่าอยู่ท่ามกลางป่าเขา เพราะสวนไม้ถูกปล่อยให้ปะละเลยจนกลายเป็นป่ารก ทั้งยังสะท้อนบุคลิกนิสัยใจคอของเขาเองที่ชอบความสงบ เรียบง่าย และติดความสันโดษ จากที่เคยชินกับการอยู่คนเดียว เมื่อมีแฟนเข้ามาอยู่ในชีวิต เขากลับรู้สึกที่บ้านดูเปลี่ยวเหงากว่าที่เคย นอกจากนี้ คูร์กมักจะไปนอนค้างอ้างแรมนอกสถานที่อย่างโรงแรมหรือรีสอร์ทในโอกาสพิเศษ โดยผู้เขียนใช้กลวิธีบรรยายให้เห็นภาพโรงแรมหรือรีสอร์ทที่พัก จากนั้นจึงนำไปสู่การบรรยายลีลาความรักระหว่างคูร์กเป็นส่วนใหญ่ ส่วนสถานที่เฉพาะกิจอาจจะเป็นออฟฟิศ มูลนิธิ ห้องนอนหรือห้องนั่งเล่นภายในบ้าน สิ่งสำคัญอยู่ที่การเขียนบรรยายความเฉพาะเจาะจงของสถานที่ให้เข้ากับบุคลิกนิสัยใจคอของตัวละคร

สถานที่สาธารณะมักจะถูกบรรยายเป็น 2 รูปแบบ กล่าวคือ แบบแรก ผู้เขียนเลือกที่จะบรรยายอย่างละเอียด มีความเฉพาะเจาะจง และมักจะอยู่ในจุดคาบเกี่ยวทั้งเป็นสถานที่เฉพาะกิจและสถานที่ทำงานในเวลาเดียวกัน อย่างห้องทำงานของโอมที่ให้ทั้งเป็นความเป็นส่วนตัว บอกถึงตัวตนความชำนาญในวิชาชีพของเขา และยังเป็นพื้นที่สาธารณะที่ซึ่งผู้ที่สนใจในน้ำหอม มีรสนิยมและกำลังทรัพย์มากพอมีโอกาสจะได้เขาไปพบปะเจรจากับเขา ส่วนการบรรยายแบบที่สอง จะเป็นการบอกกล่าวตำแหน่งแห่งที่ของตัวละคร และบอกเล่าเหตุการณ์รวมถึงแทรกอารมณ์ความรู้สึกกับการกระทำของตัวละครที่เข้าไปเชื่อมเกี่ยวกับสถานที่มากกว่าบรรยายให้เห็นภาพของสถานที่

#### 4) มุมมองการเล่าเรื่อง

นิยายรักในบริบทออนไลน์มีมุมมองการเล่าเรื่องทั้งแบบดั้งเดิม คือการเล่าเรื่องด้วยมุมมองของตัวละครหลักและมุมมองแบบผู้รอบรู้ รวมถึงแบบที่ได้รับอิทธิพลจากความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและบริบทสังคมวัฒนธรรม คือการเล่าเรื่องโดยมุมมองของผู้เล่าหลายคน (Koss, 2009) ทั้งนี้ การเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบผู้รอบรู้เป็นที่นิยมในกรณีศึกษานิยายรัก เพราะเป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาของผู้ที่เข้าใจเหตุการณ์ทั้งหมดโดยภาพรวม และพยายามที่จะให้ข้อมูลประกอบเรื่องราวด้วยสายตาที่เป็นกลาง นับว่าเข้ากับบริบทการอ่านบนโลกออนไลน์ เนื่องจากผู้อ่านต้องการทำความเข้าใจเรื่องราวด้วยระยะเวลาที่มีอยู่เพียงจำกัด

นอกจากนี้ ผู้วิจัยสังเกตพบแนวโน้มใหม่ในนิยายรักที่เน้นกลุ่มผู้อ่านเยาวชน คือการผู้เขียนใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่เล่าโดยผู้เล่าหลายคน และแสดงปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของตัวละครต่างกันที่มีต่อเหตุการณ์ได้อย่างหลากหลาย (Aronson, 2001; Koss, 2006; Koss, 2008, as cited in Koss,

2009) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนิยายเรื่อง คุณคมเจ้าขา Burned Gray และชายโตเล้าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่ อย่างไรก็ตาม กระแสการเล่าเรื่องด้วยมุมมองหลายคนเกิดจากการปฏิบัติตามกันในกลุ่มนักเขียนงานวรรณกรรมเยาวชน เพราะเยาวชนต้องการทำความเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตด้วยมุมมองที่หลากหลาย รวมถึงความคุ้นชินในการใช้เทคโนโลยี ทำให้พวกเขามีแนวโน้มทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ แบบแยกออกเป็นส่วนซึ่งส่งผลต่อความต้องการอ่านและลักษณะการเขียน (Koss, 2009)

### 5.1.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านนิยายออนไลน์และการผลิตสร้างนิยายออนไลน์

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Y. Feng & Literat, 2017; Tian & Adorjan, 2016; Tse & Gong, 2012) ประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ 4 คุณลักษณะ ประกอบด้วย การสนับสนุนซึ่งกันและกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน การแสดงออกถึงความรักชอบในนิยายออนไลน์ร่วมกัน การช่วยกันขัดเกลาต้นฉบับ การตั้งข้อสังเกตและอภิปรายร่วมกัน

โดยภาพรวมการศึกษา ผู้เขียนและผู้อ่านมีความสัมพันธ์แบบถ้อยทีถ้อยอาศัย นักเขียนแสดงความทุ่มเทเพื่องานเขียนและผู้อ่าน และนักอ่านพร้อมจะสนับสนุนผลงานและนักเขียน นอกจากนี้พื้นที่ออนไลน์รวมกลุ่มคนที่มีความชอบและความสนใจใกล้เคียงกันเข้าไว้ด้วยกันทำให้การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานสามารถพบเห็นได้ทั่วไป และการเข้าไปตั้งข้อสังเกตและอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับนิยายออนไลน์ที่ตนเองติดตาม แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานเชื่อว่าความคิดเห็นของพวกเขา มีความหมาย และมีคุณค่าต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และต่อนิยายออนไลน์ที่พวกเขาชื่นชอบ

ทั้งนี้ การช่วยกันขัดเกลาต้นฉบับเป็นกิจกรรมที่เข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมต่อผู้เขียนในประเด็นการสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ร่วมกัน (collaborative process) (Bold, 2018) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนให้ความสนใจกับความคิดเห็นจากผู้อ่าน ทว่าการรับคำแนะนำติชมจากผู้อ่านจะเป็นไปอย่างพินิจพิเคราะห์โดยคำนึงถึงความสอดคล้องเข้ากันกับโครงเรื่องที่วางไว้ ความสมเหตุสมผลของเรื่องราว และอัตลักษณ์การเขียนของผู้เขียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเป็นการทักท้วงในแง่ข้อเท็จจริงของข้อมูล และความถูกต้องทางภาษา ผู้เขียนจะตอบรับการแก้ไขได้มากกว่าการดัดแปลงที่กระทบกับเค้าโครงการดำเนินเรื่อง โดยการยินยอมให้อิทธิพลจากผู้อ่านเข้ามามีผลต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์จะเกิดขึ้นระหว่างที่ผู้เขียนกำลังวางเค้าโครงเรื่อง การแก้ไขระหว่างดำเนินเรื่อง และการเขียนภาคต่อ ตอนพิเศษ หรือเรื่องใหม่ นอกจากนี้ ผู้เขียนสามารถสร้างกลไกการมีส่วนร่วมกับ

ผู้อ่านด้วยการให้โหวตเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน การแบ่งปันและผสมผสาน  
ไอเดียร่วมกันระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน และการรับความคิดเห็นไว้เพื่อนำไปเขียนเป็นนิยายเรื่องใหม่

### 5.1.3 องค์ความรู้เกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์

ผู้วิจัยสร้างโมเดลทฤษฎีเกี่ยวกับกลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชน  
นิยายออนไลน์โดยคำนึงถึงกระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการสร้างนิยายออนไลน์  
ทั้งนี้ กระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการสร้างนิยายออนไลน์สังเคราะห์ขึ้นจากชั้น  
จากขั้นตอนการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ (Liu, 2005, as cited in Tse & Gong, 2012) ขั้นตอนการ  
สื่อสารเพื่อการต่อรอง (Čulo & Skendrović, 2012) และปฏิบัติการทางวรรณกรรมบนชุมชนนิยาย  
ออนไลน์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มักจะเกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการผลิตนิยายออนไลน์ จากผล  
การศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนนิยายออนไลน์ยังคงเป็นผู้กุมชะตาของงานเขียน กล่าวคือเป็นผู้อ่านา  
งสูงสุดในการตัดสินใจทิศทางการดำเนินเรื่องราวทั้งหมด ทว่าพื้นที่ชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่าย  
สังคมออนไลน์ ทำให้การสร้างสรรค์นิยายออนไลน์เกี่ยวข้องกับมิติความเป็นปัจเจกชนคือความ  
ต้องการแสดงออกตัวตนของผู้เขียน (self – expression) และมิติของผู้เขียนกับกลุ่มผู้อ่านในชุมชน  
นิยายออนไลน์ (social author) (Bold, 2018) ดังนั้น ผู้เขียนจึงต่อรองกับผู้อ่านเป็นนัยยะที่  
แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมสร้างนิยายออนไลน์ และการมองเห็นคุณค่าของการแบ่งปันความคิดเห็น  
ร่วมกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน โดยการต่อรองในแต่ละขั้นตอนการผลิตบ่งบอกถึงนัยยะทางอำนาจ  
ของผู้เขียนที่มีมากกว่าอำนาจของผู้อ่าน และแสดงถึงความร่วมมือระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านในการ  
ผลิตสร้างนิยายออนไลน์

## 5.2 อภิปรายผลการศึกษา

### 5.2.1 นิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ

#### 5.2.1.1 การเขียนและการอ่านนิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ

ภายหลังการเกิดขึ้นของแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย คุณลักษณะของ  
อินเทอร์เน็ตและ Web 2.0 เข้ามาสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อการเขียนและการอ่านบันเทิงคดี อัน  
เนื่องมาจากปรากฏการณ์การเผยแพร่ นิยายออนไลน์ซึ่งเขียนโดยผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ กลุ่ม  
ผู้ใช้งานส่วนมากแตงนิยายออนไลน์ขึ้นโดยมีแรงจูงใจคือต้องการแสดงออกถึงตัวตน (self –

expression) (Miller, 2015) เป็นจุดเริ่ม ประกอบกับการเห็นความสำเร็จของนักเขียนนิยายออนไลน์รุ่นพี่ทำให้นักเขียนมือสมัครเล่นในช่วงเวลานั้นเชื่อว่าตัวเองก็สามารถเขียนนิยายออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จได้ นับว่าแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ให้โอกาสผู้ใช้งานโดยเท่าเทียม และแสดงความเป็นประชาธิปไตยที่เกิดขึ้นบนหลักการของ Web 2.0 ที่มีหัวใจสำคัญอยู่ที่การเผยแพร่และการแบ่งปัน (O' Reilly, 2006, as cited in Macaskill & Owen, 2006)

ขณะเดียวกัน การอ่านนิยายออนไลน์เกิดขึ้นจากสภาพภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนผ่านจากวรรณกรรมยุคสิ่งพิมพ์มาสู่ยุคดิจิทัล (Hammond, 2016, p. 22) นักอ่านพบว่า ร้านหนังสือและร้านเช่าหนังสือมีจำนวนหนังสือประเภทบันเทิงคดีให้หาอ่านน้อยลง ประกอบกับวิถีชีวิตที่เร่งรีบทำให้พวกเขาไม่มีเวลาไปร้านหนังสือ ไม่มีพื้นที่ที่จะดูและจัดเก็บหนังสือ และประหยัดเงินเพื่อใช้สอยกับการซื้อหาหนังสือ นักอ่านบางคนพบว่า นักเขียนที่ตนเองชื่นชอบมักจะนำผลงานขึ้นเผยแพร่บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ก่อนจากนั้นจึงรวมเล่มขายในภายหลัง ดังนั้น พวกเขาจึงย้ายตามนักเขียนไปหา นิยายอ่านบนพื้นที่อินเทอร์เน็ต หลังจากนั้น การอ่านนิยายออนไลน์บนเว็บไซต์จึงค่อยๆ กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวัน

อย่างไรก็ตาม ด้วยคุณลักษณะของ Web 2.0 ทำให้ธรรมชาติของการเขียนและการอ่านแตกต่างจากการเขียนและการอ่านบนเท็กซิตบนหน้ากระดาษ โดยนักเขียนนิยายออนไลน์ประยุกต์ใช้การเขียนออนไลน์ (online writing) เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของความเร็ว ความสด ความเป็นปฏุน อิสระเสรีในการใช้ภาษา การสร้างความประหลาดใจรวมถึงอารมณ์ขันแบบไม่มีที่มาที่ไป (Lin & Qiu, 2005; Yongqing, 2011) รวมถึงการสอดแทรกมัลติมีเดียเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องในทางที่คำนึงถึงการสร้างสุนทรียภาพทางการอ่านรูปแบบใหม่ (Yongqing, 2011) ขณะเดียวกัน การเขียนบนเท็กซิตบนสื่อสิ่งพิมพ์จะเข้ามามีบทบาทในประเด็นการบรรณาธิกรต้นฉบับ การพิสูจน์อักษร และในบางกรณี นักเขียนมืออาชีพเลือกใช้วิธีการเขียนต้นฉบับรวดเดียวจนจบ แล้วจึงทยอยนำขึ้นเผยแพร่บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เป็นรายตอน เพื่อหลีกเลี่ยงวิธีการเขียนไปโพสต์ไป (ongoing process) (Liu, 2005, as cited in Tse & Gong, 2012) ซึ่งนักเขียนมือสมัครเล่นมีแนวโน้มจะหันเหไปกับปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน และการเขียนผลงานไม่จบได้ง่ายกว่า

ในมุมมองของผู้อ่าน การอ่านนิยายออนไลน์บนสื่อดิจิทัลเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างจากการอ่านนิยายออนไลน์ที่รวบรวมอยู่รูปแบบหนังสือ โดยการอ่านบนอุปกรณ์รองรับการอ่านมักเป็นการอ่านสั้นหรือการอ่านแบบปะติดปะต่อ มิได้ใช้สมาธิต่อเนื่องยาวนาน เพราะผู้อ่านมักจะทำอย่างอื่นควบคู่ไป

กับการอ่าน (hyper attention) (Hayles, 2007, as cited in Baron, 2015, p. 167) ทั้งนี้ ผู้อ่านที่อ่านบนอุปกรณ์รองรับการอ่านยังคงรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวที่อ่าน (Contreras et al., 2015) แต่ผู้อ่านจำนวนหนึ่งมองว่าการอ่านนิยายออนไลน์ที่รวบรวมเป็นหนังสือเล่ม ให้ความรู้สึกมั่นคงในจิตใจ ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย และต้องการใช้เวลาอ่านลึกและยาวไปกับสื่อหนังสือมากกว่าสื่อดิจิทัล

ข้อนำสังเกตและถกอภิปราย คือการที่ผู้อ่านรู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงของภาษาและการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์บนสื่อออนไลน์และหนังสือเล่มน้อยลงไปเรื่อยๆ โดยพวกเขาให้ความเห็นว่านิยายออนไลน์ที่รวมเล่มเป็นหนังสือก็คือนิยายออนไลน์ที่นำขึ้นเผยแพร่บนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า นิยายออนไลน์ที่รวมอยู่ในรูปแบบหนังสือเล่มบางเล่มเป็นการจัดพิมพ์ด้วยตนเอง และเป็นเพียงการย้ายเนื้อหาของนิยายออนไลน์บนเว็บไซต์มาจัดเรียงพิมพ์เป็นหนังสือเล่ม มิได้มีการพิสูจน์อักษร หรือดัดแปลงเสริมแต่งเนื้อหาให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อสิ่งพิมพ์ ขณะที่นักเขียนบางคน แยกแยะความแตกต่างในการประยุกต์ออกแบบเนื้อหาให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อที่เรียกร่องคุณลักษณะเฉพาะแตกต่างกัน เพราะโดยหลักการของการนำเนื้อหาไปใช้ในสื่ออื่นน่าจะมีการคำนึงถึงการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia storytelling) (Jenkins, 2006) เพื่อตอบรับกับบริบทหลอมรวมสื่อ

### 5.2.1.2 การผลิตนิยายออนไลน์ในบริบทการหลอมรวมสื่อ

นิยายออนไลน์เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่เกิดจากการสังสมภูมิปัญญา (collective intelligence) และความคิดสร้างสรรค์ร่วมกัน (collective thinking) (Miller, 2015) ระหว่างผู้ใช้งานซึ่งเป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย โดยในแง่ของการผลิตซึ่งเป็นมิติสำคัญของการศึกษาวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่า การผลิตนิยายออนไลน์ปรับตัวสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนผ่านระหว่างการข้ามจากสื่อสิ่งพิมพ์ไปสู่สื่อดิจิทัล (Hammond, 2016, p. 22) ทว่าด้วยความที่ผู้บริโภคในสังคมไทยยังคงพันผูกกับการอ่านบันเทิงคดีบนสื่อหนังสือ ขณะเดียวกันก็มองเห็นอรรถประโยชน์ของการอ่านบันเทิงคดีบนสื่อออนไลน์ ดังนั้นนิยายออนไลน์บนสื่อออนไลน์และสื่อสิ่งพิมพ์จึงมีความข้องเกี่ยวกัน และนับวันยังมีความคล้ายคลึงในแง่ของเนื้อหา แต่แตกต่างกันที่รูปแบบการนำเสนอ และประสบการณ์ทางผัสสะจากสื่อ

ผู้เขียนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยครอบคลุมหลายช่วงอายุ การศึกษา และอาชีพการงาน พวกเขาเป็นกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ในระยะเริ่มแรกที่ค่อยๆ เติบโตและสังสม

ประสบการณ์การเขียนนิยายออนไลน์จนสามารถเป็นนักเขียนมืออาชีพในภายหลัง นอกจากนี้ บนชุมชนนิยายออนไลน์ยังประกอบด้วยนักเขียนยุคมิลเลนเนียลส์ (Millennials) ซึ่งเป็นผู้สร้างจุดเปลี่ยนต่อแวดวงวรรณกรรมและบันเทิงคดีไทยในระลอกต่อมาถัดจากยุคบุกเบิก

นักเขียน Gen Y ฝึกปรือการเขียนนิยายออนไลน์จากการเขียน การอ่าน และการสังเกตปฏิสัมพันธ์จากผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์ จากผลการศึกษา ส่วนใหญ่แล้ว พวกเขาเป็นนักอ่านที่เติบโตขึ้นจากการอ่านบันเทิงคดีอย่างนวนิยายบนหนังสือเล่มมาก่อน ขณะเดียวกันพวกเขาได้รับแรงบันดาลใจจากนักเขียนนิยายออนไลน์รุ่นพี่ ที่นำนิยายออนไลน์ขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์เชิงอย่างพันทิป และเด็คดี ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงานนิยายออนไลน์จึงอยู่ในจุดคาบเกี่ยวทั้งระหว่างความฝักใฝ่กับการอ่านนวนิยายบนหนังสือ และความประทับใจในลีลาการเขียนและการนำเสนอที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อออนไลน์ ขณะที่ผู้อ่านนิยายออนไลน์ก็มีประสบการณ์ความชอบและความประทับใจจากการอ่านบันเทิงคดีทั้งแบบสิ่งพิมพ์และดิจิทัลไม่ต่างจากผู้เขียน ดังนั้น การผลิตนิยายออนไลน์แต่ละเรื่องจึงมีความเป็นไปได้ที่จะนำไปสู่การรวมนิยายรายตอนบนอินเทอร์เน็ตเป็นนิยายรวมเล่ม เพื่อนำไปสู่ทางเลือกที่จะผลิตในรูปแบบหนังสือเล่มหรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้กับผู้บริโภคต่อไป

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมองเห็นว่า แพลตฟอร์มออนไลน์และการบริหารจัดการพิมพ์ด้วยตนเอง (self-publishing) สร้างความเท่าเทียมให้กับผู้เขียนนิยายออนไลน์ในแง่ทางเลือกของการผลิตนิยายออนไลน์บนบริบทหลอมรวมสื่อ แต่นักเขียนในสังคมไทยยังคงมองว่าการที่นิยายรายตอนบนเว็บไซต์ได้รับการทาบตามตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์เป็นที่น่าภาคภูมิใจมากกว่าการบริหารจัดการตีพิมพ์ด้วยตนเอง เพราะการทาบตามโดยสำนักพิมพ์นำมาสู่ชื่อเสียงและความสำเร็จได้มากกว่าการบริหารจัดการพิมพ์ด้วยตนเอง ทว่าหากพิจารณาในแง่ผลตอบแทนและอิสระในการบริหารจัดการแล้ว นักเขียนพบว่าการจัดทำหนังสือด้วยตนเองตอบโจทย์ความต้องการที่เฉพาะเจาะจงได้ดีกว่า โดยนักเขียนที่มีชื่อเสียงและฐานผู้อ่านมากพอสมควร จะมีแนวโน้มปรับเปลี่ยนมาสู่การบริหารจัดการพิมพ์ด้วยตนเอง

อย่างไรก็ตาม การเป็นนักเขียนภายใต้โครงสร้างการบริหารของสำนักพิมพ์ทำให้นักเขียนรู้สึกมั่นใจในความเป็นมืออาชีพในแง่ของการผลิตรูปเล่มและการดูแลทางลิขสิทธิ์ แต่นักเขียนต้องเผชิญกับปัญหาความล่าช้าในการคัดกรองต้นฉบับ ข้อจำกัดในการตัดสินใจ และการแบ่งสรรปันส่วนจากการขายที่ไม่เป็นธรรม ประเด็นที่น่าสนใจศึกษาต่ออย่างหนึ่งที่คล้ายกับกรณีศึกษาของต่างประเทศ คือสำนักพิมพ์ไม่ประสบความสำเร็จในการให้บริการแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อเผยแพร่



และจัดจำหน่ายนิตยสารออนไลน์รายตอน ทั้งที่มองจากภาพรวมแล้ว สำนักพิมพ์มีศักยภาพเพียงพอทั้งในแง่โครงสร้างการบริหารจัดการและกำลังคนที่มีความเชี่ยวชาญและความถนัด จึงน่าจะดึงดูดนักเขียนหน้าใหม่ให้เป็นนักเขียนในสังกัดได้ง่ายกว่าแพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์ที่เปิดตัวขึ้นใหม่ในรูปแบบสตาร์ทอัพ (startup)

ผู้วิจัยมองว่า แพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ใช้งานมี 2 รูปแบบ คือ อย่างเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ก่อตั้งมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ในประเทศไทย และแบบหลังเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์หน้าใหม่ที่มีรูปแบบการใช้งานที่เป็นมิตรกับผู้เขียนและผู้อ่าน แม้จำนวนผู้ใช้งานบนแพลตฟอร์มออนไลน์ยุคแรกเริ่มจะมีจำนวนผู้ใช้งานและจำนวนนิตยสารออนไลน์สูงกว่า แต่แพลตฟอร์มที่ก่อตั้งในระยะหลังเป็นอีกทางเลือกของการเผยแพร่และการสร้างรายได้ที่ผู้ใช้งานพร้อมจะยกย้ายถ่ายเทนิตยสารออนไลน์หรือ content ของตัวเองโดยมิได้ยึดติดกับความเป็นแบรนด์ของแพลตฟอร์ม

ประเด็นที่แตกต่างอย่างเห็นได้ชัด คือ การสร้างนักเขียนภายใต้สังกัดของแพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์กระทำได้ยากกว่าการสร้างนักเขียนภายใต้สังกัดของสำนักพิมพ์ แม้แพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์จะพยายามทำหน้าที่ใกล้เคียงกับสำนักพิมพ์มากยิ่งขึ้นในแง่ของการควบคุมเนื้อหา การแบ่งสรรปันส่วนรายได้ การบรรณาธิกร และการสร้างกลไกการประกวดและการตลาด โดยแพลตฟอร์มบางแห่งดำเนินการทาบทามนักเขียนนิตยสารออนไลน์เป็นนักเขียนประจำ และมีทีมบรรณาธิกรนิตยสารก่อนนำขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์

ในทางกลับกัน เมื่อสำนักพิมพ์ตั้งตัวเป็นแพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์ (publisher – led initiatives) สถานการณ์กลับไม่สู้ดีนักทั้งกรณีของไทยและต่างประเทศ (de Kosnik, 2009; Mance, 2015; Page, 2015, as cited in Bold, 2018) ในมุมมองของผู้วิจัย สำนักพิมพ์ที่ริเริ่มจัดทำแพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์ควบคู่ไปกับการบริหารจัดการสำนักพิมพ์ด้วยยังมีความด้อยกว่าในการบริหารจัดการนิตยสารออนไลน์ให้เกิดประสบการณ์การบริโภคแบบหลอมรวม และเข้าใจในธรรมชาติของความเป็นพลวัตของสื่อดิจิทัลได้อย่างธุรกิจสตาร์ทอัพ ขณะเดียวกัน ผู้วิจัยเกรงว่า การวางตัวคล้ายกับเป็นบรรณาธิกรนิตยสารที่รับตีพิมพ์นิตยสารรายตอนก็สร้างความขัดแย้งอยู่ในที่ เพราะนักเขียนต้องยอมรับในบทบาทการบรรณาธิกรต้นฉบับจากแพลตฟอร์มชุมชนนิตยสารออนไลน์ซึ่งอาจจะมีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพน้อยกว่ากลุ่มคนทำหน้าที่สื่อมืออาชีพ

O' Leary (2014, as cited in Miller, 2015) กล่าวว่า สถาปัตยกรรมแห่งความร่วมมือ (architecture of collaboration) ระหว่างสำนักพิมพ์ บริษัทด้านเทคโนโลยี และแพลตฟอร์มชุมชน นิยายออนไลน์ เป็นภาพโมเดลในอนาคตของการทำงานอย่างสอดคล้องประสานกันทุกภาคส่วน ทว่าในบริบทสังคมไทย สำนักพิมพ์ แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ และบริษัทด้านเทคโนโลยียังคงทำงานสอดคล้องประสานกันเพียงบางส่วน ดังนั้นจึงเป็นช่องว่างให้ผู้เกี่ยวข้องได้ทบทวนเพื่อเลือกหนทางการพัฒนารูปแบบสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล เนื้อหาจากนิยายออนไลน์ และประสบการณ์การบริโภคให้เข้ากับ ความถนัดและจุดแข็งของตนเอง พร้อมทั้งเสริมประสบการณ์การบริโภคเพื่อตอบสนองผู้ใช้งานที่แสวงหาทั้งประสบการณ์ทางกายภาพที่จับต้องได้ และประสบการณ์เสมือนจริงจากสื่ออินเทอร์เน็ต

## 5.2.2 การเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในบริบทสังคมร่วมสมัย

### 5.2.2.1 การเล่าเรื่องรักของนิยายออนไลน์ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

การเล่าเรื่องของนิยายรักหรือนิยายแนวพาฝัน (romance) ของนิยายออนไลน์เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของยุคสมัยโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเปลี่ยนผ่านจากสิ่งพิมพ์ไปสู่สื่อดิจิทัลของงานวรรณกรรมและบันเทิงคดีดังที่เป็นอยู่ในเวลานี้ (Hammond, 2016, p. 22) กล่าวได้ว่า นิยายรักในบริบทออนไลน์ส่วนมากเป็นนิยายรักร่วมสมัย (contemporary romance) (Romance Writers of America, 2017) ทว่าครอบคลุมแนวเรื่องย่อยที่หลากหลายอารมณ์ และเปิดกว้างเรื่องเพศคือไม่ยึดติดกับคู่รักที่ต้องเป็นเพศตรงข้าม (Roach, 2016, p. 7) แต่อิทธิพลจากวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์ยังคงอยู่อย่างฝังราก นั่นคือผู้อ่านยังคงปรารถนาที่จะได้อ่านเรื่องราวที่แสดงถึงการพบปะของคนสองคน การตกอยู่ในห้วงอารมณ์รัก การพันฝ่าอุปสรรคร่วมกัน และการครองคู่กันอย่างมีความสุข

ทั้งนี้ ผู้เขียนปรับรับความเป็นงานวรรณกรรมบนสื่อสิ่งพิมพ์ทั้งขนบการเล่าเรื่องของนิยายรักและการสะท้อนถึงความสมจริงแฝงด้วยมิติความเป็นมนุษย์ รวมถึงสะท้อนภาพสังคมร่วมสมัยมากขึ้นกว่านิยายออนไลน์ในยุคแรกเริ่มที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึงความต้อยทางภาษา การลอกเลียนเรื่องราว และการขาดวุฒิภาวะของเรื่องราว โดยผู้วิจัยสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงจากเนื้อหาของนิยายออนไลน์ที่มีคุณภาพหลากหลายจนเรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ที่พบปะระหว่างผลงานวรรณกรรมซึ่งเป็นตัวแทนของศิลปะชั้นสูง (high art) และความดาษดื่นที่ไม่โดดเด่นแบบบันเทิงคดีมวลชนซึ่งเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) (Hockx, 2015; Johnson, 2020; Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018; Vadde, 2017)

อย่างไรก็ตาม บันเทิงคดีออนไลน์มีวงจรความนิยมที่สั้นเมื่อเทียบกับผลงานวรรณกรรม ซึ่งนับว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ใกล้เคียงกันกับสถานการณ์ของประเทศจีน (Lin & Qiu, 2005) เพราะนิยายออนไลน์มุ่งตอบสนองต่อความเร็วและวิถีชีวิตของผู้คนที่พึ่งพากับความเร็ว (hyperculture) (Mandler, 1991, as cited in Pennington & Waxler, 2018, p. 71) ผู้บริโภคต้องการเสพเนื้อหาที่อ่านง่าย (Streitfeld, 2014, as cited in Miller, 2015) คล้ายอาหารจานด่วน (Pennington & Waxler, 2018, p. 100) มากกว่าการเสียเวลาไปกับการนึกคิดตรึกตรองและรอคอยการตกผลึกทางความคิดในลักษณะของการอ่านหนังสือบนหน้ากระดาษ (Olsen, 1994, as cited in Liu, 2005) ทั้งจากผลการศึกษา ผู้วิจัยเองก็ได้ค้นพบว่า คุณลักษณะของความเป็นโพสต์โมเดิร์นที่แสดงให้เห็นความเป็นพลวัตของผู้ใช้งาน ภาษาและการเล่าเรื่อง รวมถึงวงจรความนิยมตามกระแสล้วนมีส่วนสำคัญทำให้เกิดปรากฏการณ์ดังกล่าวคล้ายกันกับกรณีของประเทศจีน (Lin & Qiu, 2005)

ในประเด็นทางภาษาและการเล่าเรื่อง นักเขียนนิยมใช้ถ้อยคำที่ให้อารมณ์ความรู้สึกสัมผัสธรรมดา คล้ายกับบทสนทนาในชีวิตประจำวัน (conversational writing) แนวโน้มการใช้ภาษาอิมิตคอนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของบทสนทนามีแนวโน้มน้อยลงกว่าการเขียนนิยายออนไลน์ในยุคแรกเริ่ม แต่การเลียนเสียงของมนุษย์แทนอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ จะยังคงเป็นที่นิยมอยู่ นอกจากนี้ การใช้ถ้อยคำสั้นยังส่งผลให้นักเขียนลดการบรรยายที่ยืดยาวอย่างเช่นการบรรยายฉากและบุคลิกนิสัยใจคอ รวมถึงกิริยาท่าทางของตัวละคร ผู้วิจัยพบว่า บทสนทนาเข้ามามีบทบาทในทุกองค์ประกอบการเล่าเรื่อง และแนวโน้มการใช้การสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเข้ามามีบทบาทต่อการเล่าเรื่องจนแทบเป็นสิ่งปกติสามัญของนิยายออนไลน์

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยสังเกตเห็นภาพตัวแทนของชนชั้นกลาง (petty bourgeoisie) ซึ่ง Lin และ Qiu (2005) มองว่า พวกเขาคือกลุ่มคนที่มีการศึกษาและมีทุนทางวัฒนธรรมเฉพาะอยู่ในตัวเอง แม้จะไม่มีรายได้หรือสมบัติพัสถานแบบชนชั้นสูงของสังคม แต่ก็มีปัจจัยทางการเงินมากพอจะเลือกใช้ชีวิตแบบที่พวกเขาต้องการ และยังสามารถใช้เวลาว่างในทางที่แสดงออกถึงความรุ่มรวยในรสนิยมทางศิลปะ ในมุมมองของผู้วิจัย แนวโน้มการนำเสนอภาพของชนชั้นกลางจะยังคงเป็นกระแสหลักในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ เพราะนิยายออนไลน์มีลักษณะคล้ายงานเขียนที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค (Lugg, 2011) ดังนั้น แฟนตาซีของความรักแบบชนชั้นกลางเป็นแฟนตาซีที่ผู้อ่านมองว่าเป็นแฟนตาซีที่มีความเป็นไปได้และสมจริงในมุมมองร่วมสมัยของพวกเขา ทั้งยังเป็นการง่ายที่จะเชื่อมตัวเองกับสิ่งที่อ่าน ยกตัวอย่าง การนำเสนอภาพของคู่รักที่ตัดสินใจใช้ชีวิตคู่ในแบบของพวกเขาเอง การนำเสนอภาพของตัวละครหลักที่มีรัก โลภ โกรธ หลง แสดงออกทางอารมณ์และ

ความรู้สึกนึกคิดแบบปฏุชน การนำเสนอฉากการมีเพศสัมพันธ์ที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอย่างเปิดเผย หรือแม้แต่การใช้ชีวิตแบบชนชั้นกลางในฉากชีวิตประจำวันและงานอดิเรก เช่น การนำเสนอภาพตัวละครใช้เวลาพูดคุยพบปะกับเพื่อนฝูงในร้านกาแฟ การทำงานในพื้นที่แบบโค-เวิร์กิงสเปซ การเดินทางท่องเที่ยวชมโบราณสถานและแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน การเป็นอาสาสมัครในชุมชน ฯลฯ

### 5.2.2.2 การสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องเพื่อขยายประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์

นิยายออนไลน์กระทำสิ่งซึ่งวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์กระทำไม่ได้ (Pennington, 2017, as cited in Pennington & Waxler, 2018) ด้วยการสอดแทรกมัลติมีเดียและคุณลักษณะการปฏิสัมพันธ์กับตัวบทเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง นำไปสู่กลศิลป์ในการเล่าเรื่องอันเป็นลักษณะเฉพาะของนิยายออนไลน์ ผู้วิจัยพบว่า นักเขียนนิยายออนไลน์มีแนวโน้มที่จะประยุกต์ใช้ทางเชื่อมต่อ (hypermedia) ทางเชื่อมข้อมูล (hypertext) และทางเชื่อมเว็บไซต์ (hyperlink) เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องโดยคำนึงถึงการขยายประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ และตอบสนองต่อการสร้างจินตนาการที่พร้อมสรรพให้กับผู้อ่าน

อย่างไรก็ตาม ชื่อน่าสังเกตประการหนึ่ง ผู้วิจัยพบว่า การเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ที่หลุดจากกรอบการเล่าเรื่องที่เป็นแบบเส้นตรง (linear narrative) (Hockx, 2015, pp. 59-60; Yongqing, 2011) นำไปสู่ความเป็นไปได้ในเชิงสร้างสรรค์ และทำลายความสร้างสรรค์ โดยในแง่ของความเป็นไปได้ในเชิงสร้างสรรค์ การใช้ทางเชื่อมต่างๆ นำไปสู่บรรณวิธีใหม่ในการเล่าเรื่องแบบปราศจากความเป็นเส้นตรงในการเล่าเรื่อง (nonlinearity) (Hockx, 2015, pp. 59-60) อย่างเช่นในกรณีของการใช้บทเพลงแจ๊ส 22 บทเพลง ประกอบการเล่าเรื่อง และสร้างบรรยากาศเคล้าคลอการอ่านใน “วีรลัพท์ Even Fools Fall In Love” หรือการเพิ่มตอนพิเศษ 50 facts บนเว็บไซต์เพื่อขยายความถึงรายละเอียดเกี่ยวกับนิยายแต่โดยมากพูดถึงตัวละครในเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่”

ขณะเดียวกัน ในบางกรณี นักเขียนใช้ทางเชื่อมข้อมูลเพียงเพื่อต้องการหลบเลี่ยงจากกฎเกณฑ์และข้อจำกัดในการเผยแพร่เนื้อหาของแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ ซึ่งข้อกำหนดกฎเกณฑ์อาจจะเป็นเรื่องยากไปเสีย ยากกิจกรรมทางเพศ หรือเนื้อหาที่พาดพิงถึงบุคคลและสถาบันต่างๆ ในสังคมไทย กล่าวได้ว่า การใช้ทางเชื่อมข้อมูลลักษณะดังกล่าว มิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ และยังสะท้อนให้เห็นถึงการย้อนกลับจากความเป็นหลังสมัยใหม่ไปสู่ความเป็นสมัยใหม่บางประการ เพราะนักเขียนต้องเขียนนิยายออนไลน์ภายใต้กรอบคิดทางภาษาและจารีตของสังคม เมื่อนิยายออนไลน์มีอาจแสดงให้เห็นถึงความเป็นอิสระจากกรอบกฎเกณฑ์ทางภาษา

และจารีตของสังคม ก็นับว่าเป็นการยากต่อการพัฒนานวัตกรรมใหม่ในการเล่าเรื่อง สอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเขียนนิยายออนไลน์ Chen Cun ที่เชื่อว่า วรรณกรรมบนเว็บไซต์ต้องเต็มเปี่ยมด้วยเสรีภาพที่แสดงออกถึงความสร้างสรรค์ ไร้ซึ่งกรอบกำหนดกฎเกณฑ์ต่องานเขียน และไม่จำเป็นต้องข้องเกี่ยวกับจารีตและคุณค่าแบบดั้งเดิม (Hockx, 2015, p. 68)

โดยภาพรวม ผู้วิจัยมองว่าการพัฒนารูปแบบและนวัตกรรมการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทยยังมีช่องว่างให้พัฒนาอยู่มากโดยเฉพาะในเรื่องของการพัฒนางานเขียนร่วมกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน (co – author) ผ่านการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ อย่างเช่นในกรณีของนักเขียนจีน Chen Cun ที่สามารถสร้างนิยายออนไลน์ขึ้นจากการตั้งกระทู้และปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้อ่านจนเกิดเป็นนิยายออนไลน์เรื่อง Random Notes on Sex (Hockx, 2015) และการนำนิยายออนไลน์ไปต่อยอดแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia storytelling) (Jenkins, 2006) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อย่างเช่นเกมออนไลน์ ใดๆก็ดี การนำนิยายออนไลน์ไปดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์นับว่าสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับวงการบันเทิงไทย เพราะเป็นการให้โอกาสนักเขียนรุ่นใหม่ได้เติบโตในแวดวงนักเขียนมืออาชีพ และนำไปสู่การยอมรับในวงกว้าง ทั้งยังเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เพราะผลงานบางเรื่องนำไปสู่การซื้อลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ (Zhao, 2016, as cited in Y. Feng & Literat, 2017)

### 5.2.3 การผลิตสร้างนิยายออนไลน์บนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

#### 5.2.3.1 ความเท่าเทียมของผู้เขียนและผู้อ่านบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์

ผู้เขียนและผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์มีความเท่าเทียมกันในฐานะผู้ใช้งาน (Poe, 2011, pp. 223-226) นับว่าเป็นหลักฐานบ่งบอกถึงความเป็นประชาธิปไตยที่เกิดขึ้นบนชุมชนนิยายออนไลน์ในสังคมไทย พวกเขาสามารถสถาปนาตัวเองขึ้นเป็นนักเขียน นักอ่าน หรือสลับสับเปลี่ยนไปมาระหว่างการเป็นผู้เขียนและผู้อ่าน นอกจากนั้นแล้ว พื้นที่ชุมชนนิยายออนไลน์ให้โอกาสนักเขียนหน้าใหม่ได้ค่อยๆ เรียนรู้และเติบโตบนสายงานนักเขียนบันเทิงคดี ต่อยอดไปจนถึงเขียนบทภาพยนตร์ บทละคร หรือการได้รับรายได้จากค่าลิขสิทธิ์เมื่อผลงานถูกซื้อเพื่อนำไปผลิตเป็นละครในต่างประเทศ (Zhao, 2016, as cited in Y. Feng & Literat, 2017)

ทว่าการเป็นนักเขียนและการเป็นนักอ่านบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์มีแนวโน้มจะพบข้อจำกัดในการเขียนและเผยแพร่ รวมถึงการเสียค่าใช้จ่ายเพื่อเข้าถึงเนื้อหาของนิยายออนไลน์มาก

ขึ้นกว่าแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในยุคแรกเริ่ม ดังที่กล่าวไปแล้ว อย่างกรณีนักเขียนแฟนฟิก ดัดแปลงเนื้อหาในทางที่สร้างความเสียหายต่อผลงานต้นฉบับมากกว่าสร้างสรรค์ นักเขียนนิยายออนไลน์ลอกเลียนผลงานนักเขียนด้วยตัวเอง หรือมุ่งเน้นการพาดพิงสถาบันทางสังคม รวมถึงการเน้นฉกฉวยกิจกรรมทางเพศ ส่งผลให้ชุมชนนิยายออนไลน์ต้องการควบคุมดูแลเนื้อหาก่อนเผยแพร่

นอกจากนี้ ผู้ใช้งานอาจไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายแทบทั้งหมดได้ เหมือนในยุคก่อตั้งชุมชนนิยายออนไลน์ในระยะแรกที่เน้นการเผยแพร่ให้อ่านฟรี โดยปัจจัยสำคัญอยู่ที่ การเปลี่ยนแปลงไปสู่รูปแบบแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เชิงพาณิชย์ ดังตารางข้อมูลประกอบ จะเห็นว่า การบริหารจัดการแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้เขียนและผู้อ่าน อย่างชุมชนนิยายออนไลน์เด็กดี ชุมชนนิยายออนไลน์ฟิกชั่นล็อก ชุมชนนิยายออนไลน์รีดอะไรท์ และ ชุมชนนิยายออนไลน์ธัญวลัย มีการวางระบบการเขียนและการขายเพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ใช้งาน และรองรับการทำนิยายออนไลน์ให้เป็นสินค้า (Y. Feng & Literat, 2017; Tian & Adorjan, 2016; Tse & Gong, 2012) ดังเช่นกรณีของชุมชนนิยายออนไลน์ในประเทศจีน Qidian หรือแพลตฟอร์ม Wattpad ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มนักอ่านทั่วโลก

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบว่า นักเขียนมืออาชีพนิยมใช้แพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์เพื่อไป รอมทนิยาย และมีความเป็นไปได้ที่จะวางกลยุทธ์ในการเปิดหรือปิดตอนเพื่อจำหน่ายบนแพลตฟอร์ม หรือขายในรูปแบบหนังสือเล่มสูงกว่านักเขียนมือสมัครเล่น เพราะพวกเขามีฐานผู้อ่านที่พร้อมจะซื้อ ผลงานอยู่ระดับหนึ่ง แตกต่างจากนักเขียนมือสมัครเล่นที่ส่วนใหญ่เผยแพร่นิยายออนไลน์ให้อ่านฟรี เนื่องจากพวกเขามีอำนาจต่อรองอันนำไปสู่การตัดสินใจซื้อได้น้อย เมื่อเทียบกับคุณภาพของ ผลงาน ฐานผู้ติดตาม ความไวเนื้อเชื้อใจ และชื่อเสียงที่ยังคงต้องรอคอยการสั่งสม ดังนั้น ผู้เขียนจึงมี ความเท่าเทียมในฐานะผู้ใช้งาน แต่ในฐานะผู้ขาย เป็นประเด็นเพื่อนไปศึกษาต่อยอดในภายภาคหน้า ได้

ขณะเดียวกัน ผู้อ่านถือเป็นผู้ที่ได้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ในแง่ของ ทางเลือกในการซื้อหานิยายออนไลน์ในรูปแบบรายตอนหรือรวมเล่ม และในรูปแบบออนไลน์ หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ หรือหนังสือเล่ม และการได้ทดลองอ่านก่อนตัดสินใจซื้อ จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านพิถีพิถันในการเลือกอ่านและตัดสินใจจ่ายใช้สอย ทั้งนี้ การที่ผู้อ่านสามารถอ่านนิยายได้ฟรี และมีนิยายหลากหลายแนวและจำนวนเรื่องให้เลือกอ่านมาก ทำให้พวกเขาจะยอมจ่ายเงินเฉพาะกับ

ผลงานที่พวกเขาโปรดปราน หรือต้องการซื้อเก็บสะสมเป็นรูปเล่ม มากกว่าการตัดสินใจซื้ออ่านรายตอนไปเรื่อยๆ แบบไม่ยั้งยังั้งใจ

นอกจากนั้นแล้ว ในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน เมื่อแพลตฟอร์มกลายเป็นสนามการค้า ความสัมพันธ์จึงต้องพบกับความเปลี่ยนแปลง อย่างกรณีของเว็บไซต์นิยายออนไลน์ในประเทศจีน ผู้เขียนและผู้อ่านกลายเป็นผู้ซื้อกับผู้ขาย และผู้อ่านแสดงอาการขมขื่นเมื่อพบว่านักเขียนทำผิดข้อตกลง เช่น การไม่มาอัปเดตตามเวลาที่บอกไว้ ทว่ากรณีของนักเขียนและนักอ่านบนบริบทสังคมไทย ความสัมพันธ์ค่อนข้างเป็นไปอย่างถ้อยทีถ้อยอาศัย และผู้อ่านค่อนข้างยินยอมตกอยู่ใต้อำนาจของนักเขียนทั้งที่ผู้อ่านเองเป็นผู้กุมอำนาจการตัดสินใจซื้อ อาจกล่าวได้ว่า นักเขียนบนโลกออนไลน์ยังคงหลงเหลือความเป็นอภิสิทธิ์ชนอยู่ แม้ไม่เท่าเทียมกับการเป็นอัจฉริยะผู้โดดเดี่ยว (solitary genius) โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเขียนที่มีผลงานติดตลาด และยอดจำหน่ายจากการตีพิมพ์ผลงานเป็นรูปเล่มสูง เพราะพวกเขาสามารถเก็บเกี่ยวความสำเร็จและชื่อเสียงจนกลายเป็นผู้มีอิทธิพลขนาดย่อม (micro – celebrity) (Bold, 2018)

ทว่านักเขียนบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ไม่ว่าจะมีอาชีพหรือมือสมัครเล่น หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะเป็นผู้บริหารจัดการความสัมพันธ์กับผู้อ่านเอง ซึ่งเป็นประเด็นที่สร้างความแตกต่างจากการเป็นนักเขียนในยุคสิ่งพิมพ์ที่มีสำนักพิมพ์เป็นตัวกลางในการจัดการความสัมพันธ์กับผู้อ่าน หรือแม้แต่การเลือกที่จะใช้ชีวิตนักเขียนอย่างไม่ข้องเกี่ยวกับผู้อ่าน อย่างไรก็ตาม ผู้อ่านจะยุติความสัมพันธ์กับผู้เขียน หากพวกเขาได้รับความไม่เป็นธรรมจากการขาย ส่วนผู้เขียนก็พร้อมจะยุติความสัมพันธ์กับผู้อ่าน หากพบว่าผู้อ่านกระทำการใดๆ ที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของนักเขียน

อนึ่ง ผู้วิจัยพบว่า การเลือกเดินทางบนเส้นทางของการเป็นนักเขียนนิยายออนไลน์ต้องเผชิญทั้งแรงกดดันจากภายในและภายนอก กล่าวคือพวกเขายังคงต้องเขียนนิยายอยู่ลำพังภายใต้แรงกดดันภายใน ขณะเดียวกันต้องรับมือกับเสียงแซ่ซ้องที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานท่ามกลางบริบทการแข่งขันที่ร้อนระอุบนโลกออนไลน์

### 5.2.3.2 การสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ร่วมกันในบริบทสังคมไทย

หากพิจารณาในแง่ของความสัมพันธ์ แม้แพลตฟอร์มจะเปิดโอกาสให้ผู้อ่านแสดงบทบาทเชิงรุก (active audience) (Macaskill & Owen, 2006) แต่ผู้อ่านนิยายออนไลน์ในสังคมไทยมักจะแสดงบทบาทเชิงรับ และโอนอ่อนไปตามการกระทำของผู้เขียน อันเป็นลักษณะที่ตรงกันข้ามกับชุมชนนิยายออนไลน์ในประเทศจีน เพราะผู้อ่านชาวจีนมองว่าตัวเองเป็นลูกค้า จึงเข้าไปแสดงความ

คิดเห็นด้วยถ้อยคำรุนแรงและสร้างความกดดันให้กับนักเขียนนิยายออนไลน์ในประเทศจีนอยู่มาก (Tian & Adorjan, 2016)

อย่างไรก็ตาม ด้วยหลักการของ Web 2.0 ที่เปิดทางให้ผู้เขียนและผู้อ่านมีโอกาสเข้ามาแสดงออกถึงความรักความชอบที่มีต่อนิยายร่วมกัน และนำไปสู่การเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ส่งผลให้กิจกรรมการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมกัน (collective literary activity) (Yongqing, 2011) เป็นสิ่งที่สร้างความแตกต่างจากกระบวนการผลิตบันเทิงคดีบนสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะในอดีต นักเขียนถูกยกย่องไว้ให้เป็นดังอัจฉริยะผู้โดดเดี่ยว (solitary genius) ที่ต้องขบคิดและครุ่นคิดเพื่อสร้างต้นฉบับเพียงลำพัง และมีปฏิสัมพันธ์ที่ห่างเหินจากผู้อ่าน (Bold, 2018) ทว่าบนแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ นักเขียนสามารถเข้าไปโต้ตอบกับผู้อ่านได้โดยตรงผ่านช่องทางการแสดงความคิดเห็น

จากผลการศึกษา การแสดงความคิดเห็นทำให้เกิดการช่วยกันขัดเกลาต้นฉบับ โดยผู้อ่านจะเสนอคำแนะนำในการเขียนและการใช้ภาษา ตลอดจนเกร็ดความรู้และข้อเท็จจริงที่ใช้ประกอบการเขียนนิยายออนไลน์ บางครั้ง ผู้อ่านจะคอยเชียร์ คอยลุ้น และคาดเดาเรื่องราว ทำให้ผู้เขียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเขียนหน้าใหม่เกิดอาการไขว้เขวจนถึงกับดำเนินเรื่องราวผิดไปจากที่ตั้งใจไว้แต่แรก นอกจากนี้ ในบางกรณี นักเขียนยอมรับแนวคิดหรือไอเดียจากผู้อ่านแต่อาจจะดัดแปลงได้โดยไม่ผิดจากโครงเรื่องเดิม หรือพร้อมจะปรับเปลี่ยนโครงเรื่องขึ้นอยู่กับความชำนาญในฝีมือการเขียนและการเชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง

อย่างไรก็ดี ปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านส่งผลต่อการผลิตสร้างนิยายออนไลน์ทางอ้อมผ่านกระบวนการต่อรองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน โดยผู้เขียนนิยายออนไลน์เป็นผู้มีอำนาจสูงสุดในการกำหนดทิศทางการดำเนินเรื่องราวทั้งหมด ทว่าพื้นที่ชุมชนนิยายออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้การสร้างสรรคินิยายออนไลน์เกี่ยวข้องกับมิติความเป็นปัจเจกชนคือความต้องการแสดงออกตัวตนของผู้เขียน และมิติของผู้เขียนกับกลุ่มผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์ ดังนั้น ผู้เขียนจึงต่อรองกับผู้อ่านเป็นนัยยะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมสร้างนิยายออนไลน์ และการมองเห็นคุณค่าของการแบ่งปันความคิดเห็นร่วมกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน

นอกจากนี้ ตลอดช่วงเวลานับจากจุดเริ่มต้นของการเผยแพร่นิยายออนไลน์บนพื้นที่อินเทอร์เน็ต ผู้เขียนและผู้อ่านในสังคมไทยสร้างคุณค่าและกำหนดรสนิยมการเขียนและการอ่านในแบบของพวกเขาเอง อันเกิดจากการคิดแบบรวมกลุ่ม (collective thinking) ซึ่งนำไปสู่ภูมิปัญญาสั่ง



สม (collective intelligence) (Miller, 2015) โดยสังเกตได้จากกระแสความนิยมของนิตยสารออนไลน์ ในแต่ละช่วงเวลาที่หมุนเวียนเปลี่ยนไป ดังนั้น การอ้างอิงกรอบทฤษฎีมาตรฐานแบบในอดีตจึงไม่สามารถวัดคุณค่าจากนิตยสารออนไลน์ในบริบทใดบริบทหนึ่งได้ ณ ห้วงเวลาปัจจุบัน นักเขียนอาจจะพึงพอใจกับการถ่ายทอดความเป็นปुरुชนและชนชั้นกลางในบริบทสังคมร่วมสมัย ส่วนนักอ่านพลิตเพลิน ที่ได้เห็นการลองผิดลองถูก การตัดสินใจผิดพลาด และการแสดงมิติของความเป็นคนที่ไม่สมบูรณ์แบบ แต่สิ่งที่ค้นพบจากผลการศึกษาคั้งนี้เป็นเพียงบันทึกเสี้ยวหนึ่งเพื่อแผ้วทางต่อยอดทางไปสู่การ ศึกษาวิจัยของบัณฑิตคือออนไลน์ในบริบทสังคมไทยต่อไปในภายภาคหน้า

## 5.2.4 คำแนะนำสำหรับการวิจัยในอนาคต

- 5.2.4.1 การศึกษาพัฒนาการการเล่าเรื่องของนิตยสารออนไลน์
- 5.2.4.2 การศึกษาวิเคราะห์และวิพากษ์นิตยสารออนไลน์ในมุมมองวัฒนธรรมศึกษา
- 5.2.4.3 การวิจัยเชิงวิชาชีพเพื่อศึกษากระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อของนิตยสารออนไลน์
- 5.2.4.4 การวิจัยเชิงอนาคตเพื่อศึกษาแนวโน้มความต้องการผลิตและบริโภคนิตยสารออนไลน์
- 5.2.4.5 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์สร้างบัณฑิตร่วมกันบนแนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- Lta\_luktarn. (2561). *Burned Gray* คุณคมเจ้าขา. กรุงเทพมหานคร: Meawparadise.
- Payoon1. (2559, 26 มีนาคม). [แชร์ประสบการณ์] กว่านิยายจะได้ตีพิมพ์. วันที่เข้าถึงข้อมูล 8 สิงหาคม 2561, แหล่งที่มา <https://www.dek-d.com/board/view/3624409/>.
- กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. (2556). *คู่มือสื่อใหม่ศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- เกมบุฟเฟ่นนิवास: ตามหา ออเจ้า การะเกด วิง. (2561). วันที่เข้าถึงข้อมูล 8 มกราคม 2563, แหล่งที่มา <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blacklionteam.turianrun&hl=th>.
- เจ้าปลาน้อย. (2561). *US รักของเรา*. กรุงเทพมหานคร: เอเวอร์ไว.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. (2545). *อ่าน (ไม่) เอาเรื่อง*. กรุงเทพมหานคร: โครงการจัดพิมพ์คปไฟ.
- ญารากรณ์ ชาญธานี. (2557). *พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนนวนิยายออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์. (2543). *นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง: วิเคราะห์การศึกษาจินตคติจิตทัศน์ในสื่อร่วมสมัย*. กรุงเทพมหานคร: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล อนุศาสนนันท์. (2551). *ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน: กรณีศึกษา* [www.dekdee.com](http://www.dekdee.com). วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ใบบัว นามสุข. (2555). *พฤติกรรม การอ่านกับความพึงพอใจและการนำไปใช้ประโยชน์จากนวนิยายออนไลน์ของเยาวชนไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พนมเทียน" ประกาศ ห้ามเขียนแฟนฟิกเชอร์พระอูมา. (2559, กุมภาพันธ์ 21). วันที่เข้าถึงข้อมูล 5 กรกฎาคม 2562, แหล่งที่มา <https://www.posttoday.com/ent/news/417492>.
- พัทธ์ธีรา โรจน์รัฐคุณากร. (2553). *การวิเคราะห์นวนิยายอินเทอร์เน็ต: กรณีศึกษานวนิยายของแสดมภ์ เบอริ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิรงรอง รามสูต และนิธิตา คณานิรันดร์. (2547). *การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต: รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

- พีแนนี่เพน. (2561, 13 ตุลาคม). “ลี้”ร เรือในมหาสมุทร กับนิยายพลังบวกที่ส่งต่อความคิดดีๆ ให้คนอ่าน, วันที่เข้าถึงข้อมูล 1 ธันวาคม 2561, แหล่งที่มา <https://www.dek-d.com/writer/50882/>.
- พีออร์. (2558, 29 สิงหาคม). อัปเดตชีวิต "เจ้าปลาน้อย" นักเขียนคนดังเจ้าของผลงานเด็ด (Don't) ของซีรีส์ Uglyduckling รักนะเป็ดโง่! วันที่เข้าถึงแหล่งข้อมูล 1 ธันวาคม 2561, แหล่งที่มา <https://www.dek-d.com/writer/38141/>.
- ภาพิมล. (2560). น้ำค้างเปื้อนสี. กรุงเทพมหานคร: ดีดีดีพริ้นท์แอนด์ดีจิทัล.
- มลฤดี จันทร์สุทธิพันธุ์. (2555). นักเขียนวัยใส ยึดวรรณกรรมจีน. วันที่เข้าถึงข้อมูล 5 กรกฎาคม 2562, แหล่งที่มา <https://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=1572>.
- มาภา. (2561). ดอกหญ้าในขวดแก้ว *The Private Blend*. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์คำ.
- ยุทธชัย สว่างสมุทรชัย. (2555). ‘ดร.ป๊อบ – ฐาวรา สิริพิพัฒน์’ จินตนาการผ่านอินเทอร์เน็ต. วันที่เข้าถึงข้อมูล 1 ธันวาคม 2561, แหล่งที่มา <https://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=1297>.
- ร เรือในมหาสมุทร. (2560). ชายใดเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่. กรุงเทพมหานคร: เอเวอร์ไว.
- รัตติยา กาญจนานาญกุล. (2554). แนวโน้มและอนาคตของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2552). วรรณกรรมออนไลน์: วัฒนธรรมการสร้าง-เสพวรรณศิลป์ในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 11(1), 43-47.
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2559). แฟนฟิก: วรรณกรรมเลียนแบบเพื่อยกย่องหรือย้ายงานต้นแบบ? วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 38(1), 9-50.
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2560). อ่านวรรณกรรม *Gen Z*. กรุงเทพมหานคร: แสงดาว.
- วิภา กงกะนันท์. (2561). กำเนิดนวนิยายในประเทศไทย: ประวัติวรรณคดีไทยสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- วิลาสินี พนานครทรัพย์. (2560). วิธีการวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณนาในชุมชนออนไลน์. วารสารธรรมศาสตร์, 36(2), 58-77.
- ศิริวรรณ สิทธิกา. (2561, 30 เมษายน). เพทาย จิรงค์พิพัฒน์ นักเขียนมือรางวัล ที่สร้างผลงาน 18 เล่มในกรงขังของร่างกาย. วันที่เข้าถึงข้อมูล 1 ธันวาคม 2561, แหล่งที่มา <https://themomentum.co/petai-writer-typhoon/>.
- สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย. (2561). ภาพรวมการจำหน่ายหนังสือของสำนักพิมพ์ในประเทศไทย. วันที่เข้าถึงข้อมูล 1 ธันวาคม 2561, แหล่งที่มา <http://box2056.temp.domains/~pubatort/wp-content/uploads/2018/05/4>.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). นิยาย นวนิยาย, วันที่เข้าถึงข้อมูล 1 พฤษภาคม 2561, แหล่งที่มา <http://www.royin.go.th/dictionary/index.php>.

สิทธา อุปนิกขิต. (2553). พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนากิจการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หนังสือนวนิยายแนวรักวัยรุ่นที่มียอดขายสุุดร้อนแรง โดยอันดับ bestseller ของร้านหนังสือใหญ่ๆ เมืองไทย. (2553). วันที่เข้าถึงข้อมูล 1 ธันวาคม 2561, แหล่งที่มา <http://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=1272>.

อนุชา พิมพ์ศักดิ์. (2558). อัตลักษณ์ความเป็นลูกผสมในนวนิยายวัยรุ่นไทยสมัยนิยม. ใน เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์ และอิสระ ชูศรี (บรรณาธิการ), วัฒนธรรมสมัยนิยม (หน้า 165-182). นครปฐม: สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล.

อรพินท์ คำสอน. (2556). วรรณกรรมออนไลน์ของไทย: โลกวรรณกรรมที่ไทยหากการวิจารณ์. 32(2), 107-124.

อารดา ปรีชาปัญญา. (2553). การวิเคราะห์อัตลักษณ์นวนิยายไทยบนอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

### **ภาษาอังกฤษ**

Alexander, B., & Levine, A. (2008). Web 2.0 storytelling: Emergence of a new genre. *EDUCAUSE Review*, 43(6), 40-42.

Ballatore, A., & Natale, S. (2015). E-readers and the death of the book: Or, new media and the myth of the disappearing medium. *New Media & Society*, 18(10), 1-16.

Baron, N. S. (2015). *Words onscreen: The fate of reading in a digital world*. New York, NY: Oxford University Press.

Bell, A. (2014). Schema theory, hypertext fiction, and links. *Style*, 48(2), 140-161.

Bell, A., Rustad, H. K., & Ensslin, A. (2014). *Analyzing digital fiction*. New York, NY: Routledge.

Bold, M. R. (2018). The return of the social author: Negotiating authority and influence on Wattpad. *Convergence*, 24(2), 117-136.

Bryant, J., & Miron, D. (2002). Entertainment as media effect. In J. Bryant, D. Zillmann, J. Bryant, & M. Beth Oliver (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (2nd ed., pp. 437-461). New York, NY: Routledge.

- Christensson, P. (2006). Online definition. Retrieved from <https://techterms.com/definition/online>
- Contreras, D. J. A. J., Gonzaga, H. G. N., Trovela, B. M. C., & Kagaoan, M. A. C. (2015). The wattyfever: Constructs of watsapp readers on watsapp's role in their lives. *Laguna Journal of Arts and Sciences*, 2(1), 308-327.
- Crusie, J. (2000). I know what it is when I read it: Defining the romance genre. Retrieved from <https://jennycrusie.com/non-fiction/i-know-what-it-is-when-i-read-it-defining-the-romance-genre/>
- Čulo, K., & Skendrović, V. (2012). Communication in the process of negotiation *KOMUNIKACIJA U PROCESU PREGOVARANJA*, 45(4), 323-327.
- Das, S., Jha, M., Sarkar, S., Sundaram, K., & Gayathri, N. (2017). Emojis: The Language of the Future? A Literature Review. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 7(2), 135-139.
- Dingjia, C. (2011). Preservation and innovation in online literature: A brief discussion. *Social Sciences in China*, 32(1), 129-145.
- Douglas, J. Y. (1992). What hypertexts do that print narratives cannot. Retrieved from <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.88.3632&rep=rep1&type=pdf>.  
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.88.3632&rep=rep1&type=pdf>
- Dresner, E., & Herring, S. C. (2010). Functions of the nonverbal in CMC: Emoticons and illocutionary force. *Communication Theory*, 20(3), 249-268.
- Feng, J. (2013). *Romancing the Internet*. Leiden, The Netherlands: Brill.
- Feng, Y., & Literat, I. (2017). Redefining relations between creators and audiences in the digital age: The social production and consumption of Chinese internet literature. *International Journal of Communication*, 11, 2584-2604.
- Gehrmann, S. (2018). Remediating romance: Forms and functions of new media in contemporary love stories from Togo and South Africa. *Africa Today*, 65(1), 65-84.
- Hammond, A. (2016). *Literature in the digital age: An introduction*. New York, NY: Cambridge University Press.

- Hayles, N. K. (2008). *Electronic literature: New horizons for the literary*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Ward-Phillips.
- Hockx, M. (2004). Links with the past: Mainland China's online literary communities and their antecedents. *Journal of Contemporary China*, 13(38), 105-127.
- Hockx, M. (2015). *Internet literature in China*. New York, NY: Columbia University Press.
- Hong, J. (2017). China's online reading craze is so big it's challenging amazon's kindle. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/jinshanhong/2017/07/17/chinas-online-reading-craze-is-so-big-its-challenging-amazons-kindle/#6ea7da84a8c2>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Johnson, M. J. (2020). Digitally-social genre fiction: Citizen authors and the changing power dynamics of writing in digital, social spaces. *Textual Practice*, 34(3), 399-417.
- Jones, R. (2015). Mashing, modding, and memeing: Writing for a new generation of university students. In A. Chik, T. Costley, & M. C. Pennington (Eds.), *Creativity and discovery in the university writing class: A teacher's guide* (pp. 347-365). Sheffield: Equinox Publishing.
- Koss, M. D. (2009). Young adult novels with multiple narrative perspectives: The changing nature of YA literature. *Alan Review*, 36(3), 73-80.
- Li, D. (2015). Comparison of features of Chinese and western cyberliterature. *Theory and Practice in Language Studies*, 5(1), 196-200.
- Lin, J., & Qiu, X. H. (2005). Postmodern features of Chinese internet literature. *Interface: The Journal of Education, Community, and Values*, 5(5), 1-22.
- Liu, Z. (2005). Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of Documentation*, 61(6), 700-712.
- Lugg, A. (2011). Chinese online fiction: Taste publics, entertainment, and candle in the tomb. *Chinese Journal of Communication*, 4(2), 121-136.
- Macaskill, W., & Owen, D. (2006, 01/01). *Web 2.0 to go*. Paper presented at the LIANZA Conference 2006, Wellington.
- Miller, M. (2015). What wattpad brings to the publishing table. Retrieved from <https://tkbr.publishing.sfu.ca/pub800/2015/12/what-wattpad-brings-to-the->

table/. <https://tkbr.publishing.sfu.ca/pub800/2015/12/what-wattpad-brings-to-the-table/>

- Nurratnasari, N. (2015). The romance formula in John Green's *The Fault in Our Stars* Lantern. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/engliterature/article/view/11403>.  
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/engliterature/article/view/11403>
- Patterson, N. G. (2000). Hypertext and the changing roles of readers. *English Journal*, 90(2), 74-80.
- Pennington, M. C., & Waxler, R. P. (2018). *Why reading books still matters: The power of literature in digital times*. New York, NY: Routledge.
- Pew Research Center. (2012). The smell of books. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2012/09/28/the-smell-of-books/>
- Phillips, A. (2006). Where is the value in publishing?: the Internet and the publishing value chain. In B. Cope & A. Phillips (Eds.), *The future of the book in the digital age* (pp. 47-56). Oxford: Chandos.
- Poe, M. T. (2011). *A history of communications: Media and society from the evolution of speech to the internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Roach, C. M. (2016). *Happily ever after: The romance story in popular culture*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Romance Writers of America. (2017). About the romance genre. Retrieved from [https://www.rwa.org/Online/Romance\\_Genre/About\\_Romance\\_Genre.aspx](https://www.rwa.org/Online/Romance_Genre/About_Romance_Genre.aspx)
- Samutina, N. (2016). Emotional landscapes of reading: Fan fiction in the context of contemporary reading practices. *International Journal of Cultural Studies*, 20(3), 253-269.
- Skains, R. L. (2010). The shifting author—Reader dynamic: Online novel communities as a bridge from print to digital literature. *Convergence*, 16(1), 95-111.
- Tang, Y. (2014). *Between fantasy and reality: Time-travel romance and media fandom in Chinese cyberspace*. (Master's thesis). Semantic Scholar. (190195464)
- Tian, X., & Adorjan, M. (2016). Fandom and coercive empowerment: The commissioned production of Chinese online literature. *Media, Culture & Society*, 38(6), 881-900.

- Tse, M. S. C., & Gong, M. Z. (2012). Online communities and commercialization of Chinese internet literature. *Journal of Internet Commerce*, 11(2), 100-116.
- Vadde, A. (2017). Amateur creativity: Contemporary literature and the digital publishing scene. *New Literary History*, 48(1), 27-51.
- Wood, R. (2014). Make sure your fan fiction is legal (or regret it later). Retrieved from <https://www.standoutbooks.com/fan-fiction-legal/>
- Yongqing, Z. (2011). Reflecting on online literature. *Social Sciences in China*, 32(1), 182-190.
- Zhao, E. J. (2011). Social network market: Storytelling on a web 2.0 original literature site. *Convergence*, 17(1), 85-99.





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

รัตติยา กาญจนานิฏโณกุล

วุฒิการศึกษา

วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY