



สถานภาพการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในงานวิชาการของไทยในรอบ 12 ปี
(พ.ศ. 2551-2563)

The status of the study of literature on electronic media in Thai academic work in 12 years (AD 2008 - 2020)

กานต์ธิดา อ่อนเกตุพล^{1*} และพัชลินจ์ จินนุ่น²

Kantida Onketphon^{1*} and Phatchalin Jeennoon²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยทักษิณ, วิทยาเขตสงขลา

¹ Master's degree students, Master of Arts, Thai language program, Thaksin University Songkhla.

² รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยทักษิณ, วิทยาเขตสงขลา

² Associate Professor Dr., of Thai language program, faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University Songkhla.

*Corresponding author, E-mail: kantida.2806@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์สถานภาพการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในงานวิชาการของไทยในรอบ 12 ปี (พ.ศ.2551-2563) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงเอกสาร รวบรวมข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ 3 ฐาน ได้แก่ เว็บไซต์ <http://www.scholar.google.co.th>, <http://www.tci-thaijo.org> และกูเกิล (Google) ได้งานวิจัยจำนวน 20 เรื่อง เป็นการรวบรวมข้อมูลจากบทคัดย่อในผลงานวิชาการต่าง ๆ ในระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา ผลการสังเคราะห์ข้อมูลสามารถจำแนกองค์ความรู้ออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้ 1) สถาบันและสาขาวิชาที่ใช้ข้อมูลวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์พบว่า มีสถาบันที่ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 15 สถาบัน 3 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ กลุ่มสาขาวิชานิติศาสตร์ กลุ่มภาษาและวัฒนธรรม กลุ่มสาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา 2) แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า สามารถจำแนกประเภทได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ ประเภทเว็บไซต์ ประเภทแอปพลิเคชันนวนิยาย ประเภทละครชุด (Series) และประเภทสื่อสังคมออนไลน์ 3) ประเด็นในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์พบว่า สามารถจำแนกได้เป็น 7 กลุ่ม ได้แก่ การศึกษาองค์ประกอบของวรรณกรรม การศึกษาเกี่ยวกับเพศวิถี การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลกับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การศึกษาภาษาที่ปรากฏในวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การประยุกต์ใช้



วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในภาพรวม 4) แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายข้อมูลพบว่า สามารถแบ่งได้เป็น 19 แนวคิด แนวคิดที่พบมากที่สุดคือ แนวคิดองค์ประกอบของวรรณกรรม ผลการศึกษาทำให้เห็นความนิยมในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: สถานภาพการวิจัย, วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์

Abstract

The objective of this study is to synthesize the status of the study of literature on electronic media in the Thai academic work in the past 12 years (AD 2008-2020). The study is a documentary research, collected data from 3 data bases which are; <http://www.scholar.google.co.th>, <http://www.tci-thaijo.org>, and Google. 20 works were collected from abstracts in various academic works by undergraduate and graduate. The result from the data synthesized can be divided in to 4 points; 1) There are 15 institutions and 3 majors; Communication Arts, Language and Culture, and Sociology and Anthropology that use the literary data on electronic media. 2) Data bases which used to study the literature on electronic media can be categorized in to 4 types which are; website, novel application, drama series, and social media. 3) The issue study in literature on electronic media found that it can be classified in to 7 groups which are; the study of the composition of the literature, the study of sexism, the study of the human's behavior on using literature on electronic media, the study of any factors which influence on the use of literature on electronic media, The study of languages appeared in the literature on electronic media, the study of the literature integration on electronic media, the study of the overall of literature on electronic media as a whole. 4) Theory concept described the information encountered that it can be divided in to 19 concepts. The concept of literary elements is utilized the most. The result well reveals that it is popular in using literature on electronic media.

Keywords: The status of the study, the literature on electronic media



บทนำ

สังคมในปัจจุบันนี้เป็นสังคมที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะ อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมมาก เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ทำให้ผู้คนสามารถสื่อสารกันได้อย่างสะดวก รวมถึงการเสพข้อมูลข่าวสาร และความบันเทิงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นละคร ภาพยนตร์ เพลง โฆษณา หรือวรรณกรรมต่าง ๆ ที่ปัจจุบันมีการเผยแพร่บนโลกออนไลน์ อารดา ปรีชาปัญญา (2553) กล่าวว่า บันเทิงคือออนไลน์หรือวรรณกรรมในสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างจากวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์ เพราะอิทธิพลของนิยายออนไลน์มาจากจินตนาการ มิได้มาจากสภาพสังคมและชีวิตจริง ส่วนเนื้อหาของนิยายออนไลน์ก็มุ่งเน้นความเหนือจริง ขณะที่วรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์บรรจุเนื้อหาที่มุ่งสะท้อนชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเขียนนิยายออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากสื่อใหม่อย่างการใช้ภาษา อีโมติคอน (emoticon) การใช้รูปภาพดิจิทัล เช่น ภาพศิลปินและดาราดารา และการใช้สื่อประสม เช่น เสียงเพลงและคลิปวิดีโอเข้ามาประกอบการเล่าเรื่อง (อนุชา พิมพ์ศักดิ์, 2558; พัทธธีรา โรจนรัฐคณาธร, 2553) วรรณกรรมออนไลน์เรื่องแรกที่สร้างความตื่นตัวในแวดวงวรรณกรรมไทย คือ เอดส์ ไดอารี่ ของ “แก้ว” ซึ่งสำนักพิมพ์ดอกหญ้านำบันทึกชีวิตจริงของผู้เขียนจาก Blog ของเธอไปพิมพ์เป็นเล่มเมื่อ พ.ศ. 2544 ในเวลาเพียง 2 ปีหนังสือเล่มนี้พิมพ์กว่า 12 ครั้ง (รินฤทัย สัจจพันธุ์, 2552) ปัจจุบันวรรณกรรมออนไลน์ในประเทศไทยสามารถค้นหาได้จากหลาย ๆ แหล่ง ที่ได้รับความนิยมก็เช่น เว็บไซต์เด็กดี, เว็บไซต์เล่าเปิด, เว็บไซต์ readawrite, เว็บไซต์อ่านเอา (anowl) หรือวรรณกรรมที่เผยแพร่ในแอปพลิเคชันเช่น แอปพลิเคชันจอยลดดา, เว็บตูน, ธัญวลัย เป็นต้น วรรณกรรมออนไลน์จึงเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ได้รับ ความสนใจจากผู้คนเป็นอย่างมากในสังคมไทย โดยเฉพาะ ในกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมเสพผลงานแนวนี้กันเป็นจำนวนมาก ในแวดวงทางวิชาการไทยการศึกษาและทำการวิจัยในประเด็นของวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ปรากฏอย่างโดดเด่นหลัง พ.ศ. 2551 เป็นต้นมา เนื่องจากสังคมกำลังเป็นที่นิยมและมีหลายแง่มุมให้ลองศึกษา การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับงานวิจัยวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์จะช่วยให้มองเห็นเส้นทางของวรรณกรรมในปัจจุบันว่า มีการพัฒนาไปในทิศทางใดบ้าง มีการสร้างองค์ประกอบใหม่ ๆ ในการเขียนนวนิยายอย่างไร หรือมีการวิเคราะห์ วิจัยวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในแง่มุมใดบ้าง จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า งานวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นยังมีผู้ศึกษาไม่มากนักหากเทียบกับการศึกษาวรรณกรรมในกลุ่มอื่น และยังไม่มีการวิจัยในเชิงสังเคราะห์งานวิจัยด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาสถานภาพการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในงานวิชาการของไทยในรอบ 12 ปี (พ.ศ.2551-2563) เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับการวิจัยวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสังเคราะห์สถานภาพการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในงานวิชาการของไทยในรอบ 12 ปี (พ.ศ.2551-2563)



ระเบียบวิธีวิจัย

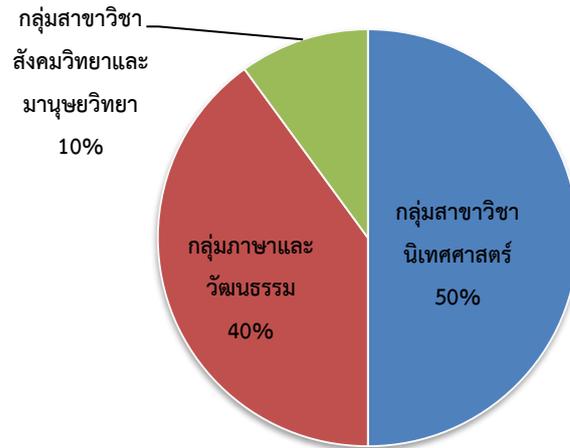
การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตด้านข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ชั้น ได้แก่ 1. ชั้นศึกษาและรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของไทย จากเว็บไซต์ <http://www.scholar.google.co.th>, <http://www.tci-thaijo.org>, <http://www.tdc.thailis.or.th> และกูเกิล (Google) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม คือ บทความย่อจากวิทยานิพนธ์และบทความงานวิจัยตามปีที่พิมพ์เผยแพร่อยู่ในช่วง พ.ศ. 2551-2563 2. ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยได้จำนวนทั้งหมด 20 เรื่อง นำมาวิเคราะห์จำแนกประเภทจัดกลุ่มและดำเนินการสังเคราะห์ 3. ชั้นนำเสนอข้อมูล ผู้วิจัยได้สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะ แล้วนำเสนอผลการศึกษาด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษา

การศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในงานวิชาการของไทยในช่วง พ.ศ.2551-2563 พบจำนวน 20 เรื่อง สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1. สถาบันและสาขาวิชาที่ใช้ข้อมูลวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 2. แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 3. ประเด็นในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และ 4. แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. สถาบันและสาขาวิชาที่ใช้ข้อมูลวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า มีการนำข้อมูลวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้ในการทำวิจัยถึง 15 สถาบัน ทั้งในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก ได้แก่ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) มหาวิทยาลัยสยาม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยมหาวิทยาลัยที่เปิดหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษามักนำตัวบทวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้ในการทำวิจัยมากกว่ากลุ่มอื่น ที่พบมากที่สุด คือ ระดับปริญญาโท พบจำนวน 14 เรื่อง และรองลงมาคือระดับปริญญาเอก พบจำนวน 4 เรื่อง ส่วนระดับปริญญาตรีพบเพียง 2 เรื่อง

สาขาวิชาที่ใช้ข้อมูลวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์พบว่า ประมวลได้ 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มสาขาวิชานิเทศศาสตร์ (หมายรวมถึง สาขาการสื่อสารมวลชน เทคโนโลยี นวัตกรรมการจัดการ การตลาด ดิจิทัล) 2) กลุ่มภาษาและวัฒนธรรม (รวมถึง สาขาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร และ วัฒนธรรม) และ 3) กลุ่มสาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ดังแผนภูมิต่อไปนี้

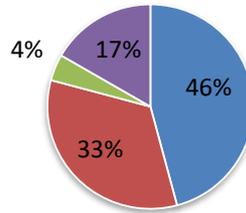


แผนภูมิที่ 1 สาขาวิชาต่าง ๆ ที่ใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มสาขาที่ทำวิจัยวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากที่สุด คือ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ พบจำนวน 10 เรื่อง สาขานี้มีการเปิดสอนในหลายสถาบัน เช่น มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยสยาม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช งานวิจัยของสาขานี้มักมุ่งเน้นวิจัยในเชิงการเล่าเรื่องของวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ความนิยมของมนุษย์ในการใช้สื่อ วิเคราะห์มุมมองด้านการสื่อสาร การนำไปประยุกต์ใช้ในการตลาด รวมถึง ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลและมีความสัมพันธ์กับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รองลงมา คือ กลุ่มภาษาและวัฒนธรรม พบจำนวน 8 เรื่อง สถาบันที่เปิดสอนในกลุ่มสาขานี้เช่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา งานวิจัยของสาขานี้จะเป็นการศึกษาในแง่ขององค์ประกอบทางวรรณกรรมเป็นส่วนใหญ่ และมีการศึกษาเฉพาะเรื่องของภาษาที่ปรากฏในวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มที่พบน้อยที่สุด คือ กลุ่มสาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา พบจำนวน 2 เรื่อง สถาบันที่เปิดสอนในกลุ่มสาขาวิชาเช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ งานวิจัยของสาขานี้มักมุ่งเน้นการวิจัยถึงปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ที่ใช้สื่อร่วมกัน ศึกษาปัจจัยที่ทำให้วรรณกรรมเป็นที่นิยม รวมทั้งศึกษารูปแบบทางสัญลักษณ์ เป็นต้น

2. แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า สามารถจำแนกประเภทได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) ประเภทเว็บไซต์ 2) ประเภทแอปพลิเคชันนวินาย 3) ประเภทละครชุด (Series) และ 4) ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ ดังแผนภูมิต่อไปนี้

- ประเภทเว็บไซต์
- ประเภทแอปพลิเคชันนวนิยาย
- ประเภทละครชุด (Series)
- ประเภทสื่อสังคมออนไลน์

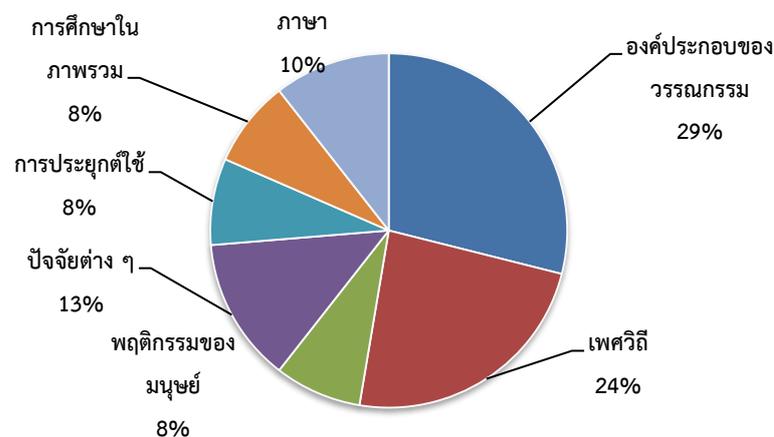


แผนภูมิที่ 2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ประเภทของแหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พบมากที่สุด คือ ประเภทเว็บไซต์ พบจำนวน 11 เรื่อง โดยเว็บไซต์ที่พบการใช้ได้แก่ เว็บไซต์ fictionlog.co, เว็บไซต์เด็กดี (www.dek-d.com), เว็บไซต์พันทิป (www.pantip.com), www.story.niyay.com, www.thaiwriter.net, www.thai poetsociety.com/ หรือ http://www.tunwalai.com, Web 2.0, http://www.thaiboyslove.com, เว็บไซต์ anowl (อ่านเอา), เว็บไซต์ Hongsamut.com รองลงมาคือประเภทแอปพลิเคชันนวนิยาย พบจำนวน 8 เรื่อง โดยแอปพลิเคชันนวนิยายที่พบการใช้ได้แก่ แอปพลิเคชันจอยลดา, แอปพลิเคชัน ookbee, แอปพลิเคชัน Meb, แอปพลิเคชันไลน์เว็บตูน (Line Webtoon) ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ พบจำนวน 4 เรื่อง โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่พบการใช้ได้แก่ Facebook และ Twitter และแหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พบน้อยที่สุดคือ ประเภทละครชุด (Series) พบจำนวน 1 เรื่อง แหล่งข้อมูลที่รวบรวมวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่นิยมกันในปัจจุบันคือเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่รวบรวมนวนิยายและมีกระตุ้มให้สำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างนักเขียนและผู้อ่าน ในช่วงระยะแรกที่วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์เริ่มเข้ามาเป็นที่นิยม เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมาก เช่น เว็บไซต์เด็กดี เว็บไซต์พันทิป แต่ต่อมามีเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นใหม่มากขึ้น และบางเว็บไซต์ก็เป็นแหล่งรวมนิยายเฉพาะกลุ่ม เช่น นวนิยายแนวรักร่วมเพศ แต่ในปัจจุบันนี้เอง วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เริ่มมีการพัฒนามากขึ้น โดยมีการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับอ่านนวนิยายได้ง่ายขึ้นผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งรวบรวมนวนิยายไว้หลากหลายหมวดหมู่เพื่อตอบสนองต่อกลุ่มผู้อ่านทุกเพศทุกวัย แอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในขณะนี้คือ แอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada) เป็นนวนิยายในรูปแบบแชต ที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของนวนิยายแบบสมจริง ประเภทแอปพลิเคชันนวนิยายนั้นมีความถี่การใช้ไม่ต่างกันมากนักหากเทียบกับประเภทเว็บไซต์ แม้จะน้อยกว่าอาจเป็นเพราะยังเป็นสิ่งใหม่ที่เพิ่งเข้ามาจับกับคนในสังคม แต่ในอนาคตข้างหน้า แอปพลิเคชันนวนิยายอาจจะได้รับความนิยมมากกว่าประเภทเว็บไซต์ก็ได้ ส่วนประเภทสื่อสังคมออนไลน์นั้นยังไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก เพราะไม่ได้เป็น

แหล่งรวบรวมนวนิยายเหมือนกับประเภทเว็บไซต์หรือประเภทแอปพลิเคชัน อาจจะปรากฏบ้างตามเพจ แต่ก็ไม่มากนัก แต่สื่อสังคมออนไลน์จะเป็นสถานที่ที่ให้ผู้คนที่ชื่นชอบนวนิยายได้แลกเปลี่ยนความเห็นกัน เป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะสังคมเฟซบุ๊กและสังคมทวิตเตอร์ที่ผู้คนนิยมใช้กันมาก และสุดท้ายคือประเภทละครชุด (Series) ประเภทนี้เท่าที่พบจากงานวิจัยนั้นยังปรากฏน้อย เนื่องจากประเภทละคร ภาพยนตร์ จะเป็นการดัดแปลงจากนวนิยายมาสร้างเป็นละคร ดังนั้นในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์จึงไม่พบการศึกษาจากประเภทละครมากนัก

3. ประเด็นในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า มีการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในแง่มุมหลายประเด็น สามารถจำแนกได้เป็น 7 กลุ่ม ได้แก่ 1) การศึกษาองค์ประกอบของวรรณกรรม ซึ่งหมายรวมถึงการศึกษากลวิธีการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง การนำเสนอตัวละคร แบบของเรื่องเล่าต่าง ๆ 2) การศึกษาเกี่ยวกับเพศวิถี 3) การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 4) การศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลกับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 5) การศึกษาภาษาที่ปรากฏในวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 6) การประยุกต์ใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และ 7) การศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในภาพรวม ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 3 ประเด็นในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ประเด็นที่มีการศึกษากันมากที่สุด คือ การศึกษาองค์ประกอบของวรรณกรรม เป็นการวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบทางวรรณกรรม ได้แก่ กลวิธีการเล่าเรื่อง แก่นเรื่องหรือแนวคิดของเรื่อง การนำเสนอตัวละคร การเปลี่ยนแปลงทางความหมายของเรื่อง ลักษณะของสื่อและสาร แบบของเรื่องเล่า อนุภาค มิติสถานที่ และองค์ประกอบของนวนิยายออนไลน์ พบจำนวน 11 เรื่อง งานวิจัยในประเภทนี้ เช่น กรวิษฐ์ ไทยฉาย (2563) การศึกษาเรื่องการเล่าเรื่อง ความหมาย และแก่นจินตนาการด้านเพศวิถีชายรักชายผ่านวรรณกรรมออนไลน์ รัตติยา กาญจนานาญกุล และปรีดา อัครจันทโชติ (2563) การศึกษาเรื่องกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย ประเด็นที่มีการศึกษารองลงมา คือ



การศึกษาเกี่ยวกับเพศวิถี เป็นการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นแนวร่วมเพศ โดยเฉพาะชายรักชาย มีการศึกษาเกี่ยวกับแก่นจินตนาการชายรักชาย รสนิยมความเป็นสาววาย องค์ประกอบของเรื่อง รวมถึงปัจจัยต่าง ๆ พบจำนวน 9 เรื่อง งานวิจัยในประเภทนี้ เช่น เจษฎา ชัดเชียว (2561) การศึกษาเรื่องเพศวิถีในวรรณกรรมเกย์ออนไลน์ และ พงมาน มุลทรัพย์ (2551) การศึกษาเรื่อง เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่ม "บลูสกาย โซไซตี้" ใน www.pantip.com

การศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลกับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เนื้อหาของการศึกษาในแง่มุมนี้ ได้แก่ ศึกษาความนิยมในการอ่านวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ปัจจัยที่มีผลต่อการอ่านและเขียนนวนิยายออนไลน์ รวมถึง ศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม พบจำนวน 5 เรื่อง งานวิจัยในประเภทนี้ เช่น อ้นดามัน พิรานนท์ (2561) การศึกษาเรื่องกระบวนการรับรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงความหมายของการนำเสนอภาพผิวแวม ไพร์ในภาพยนตร์ ซีรีส์ และนิยายออนไลน์ และ ยุทธนา สุวรรณรัตน์ (2563) การศึกษาเรื่องสื่อ สาร สาววาย...ความสัมพันธ์ในแอปพลิเคชันจอยลดา

การศึกษาภาษาที่ปรากฏในวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นการเน้นวิเคราะห์ลักษณะภาษาที่ปรากฏในวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งการวิเคราะห์การเขียน การใช้ภาษาวัยรุ่น การแปรของภาษา และรูปแบบการสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ พบจำนวน 4 เรื่อง งานวิจัยในประเภทนี้เช่น ต่วนกวีวรรี ระเบียบแก, ชามีเราะฮ์ ลีโม่, ซูโรนี ซอแด และวันทนี แสงคล้ายเจริญ (2563) การศึกษาเรื่องการใช้ภาษาวัยรุ่นและการแปรภาษาในการ์ตูนออนไลน์เรื่องคุณแม่วัยใส ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ (2561) การศึกษาเรื่อง ‘จอยลดา’ แอปพลิเคชันนิยายแชตออนไลน์โฉมหน้าใหม่ของวรรณกรรมไทย

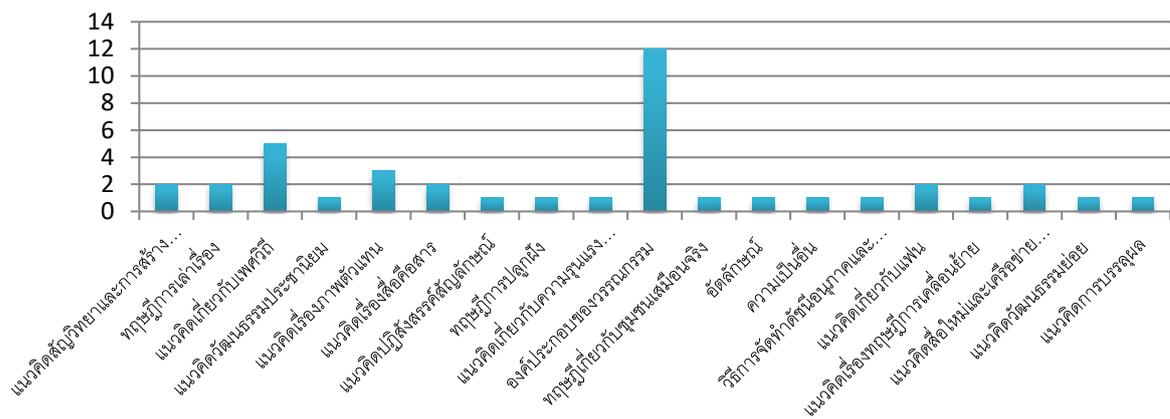
การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นการศึกษาพฤติกรรมการอ่านและการเขียนนวนิยายออนไลน์ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับทัศนคติของผู้อ่าน และปฏิสัมพันธ์ของผู้เขียนและผู้อ่าน พบจำนวน 3 เรื่อง งานวิจัยในประเภทนี้ เช่น ญารารณณ์ ชาญชานี, ภัสวลี นิติเกษตรสุนทร และสันทัด ทองรินทร์ (2557) การศึกษาเรื่องพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนนวนิยายออนไลน์ สิริกร ทองมาตร (2561) การศึกษาเรื่องอ่าน “ฟิค” บนสื่อดิจิทัล: ขาดิพันธุ์วรรณนาของแฟนฟิคชันซิลปินเกาหลี

การประยุกต์ใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นการศึกษาวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในเชิงของการนำไปใช้ในการตลาด พบจำนวน 3 เรื่อง งานวิจัยในประเภทนี้ เช่น กุลธิดา สายพรหม (2562) การศึกษาเรื่อง “Fictionlog” ธุรกิจแพลตฟอร์มสื่อ (นิยาย) ในยุคดิจิทัล

การศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในภาพรวม เป็นบทความวิจัยที่กล่าวถึงวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในภาพรวม ซึ่งมีตั้งแต่ประวัติความเป็นมา ปรากฏการณ์ในสังคมปัจจุบัน แนวโน้มของวรรณกรรม ประโยชน์หรือคุณค่าต่าง ๆ พบจำนวน 3 เรื่อง งานวิจัยในประเภทนี้ เช่น รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2552) วรรณกรรมออนไลน์ : วัฒนธรรมการสร้าง-เสพวรรณศิลป์ในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง อรพินท์ คำสอน (2557) วรรณกรรมออนไลน์ของไทย: โลกวรรณกรรมที่ไทยหาการวิจารณ์ และ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2562) โอกาสใหม่ของนวนิยายร่วมสมัยในสังคมไทย 4.0



4. แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายข้อมูล พบว่า มีการนำแนวคิดทฤษฎีมาใช้ในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 19 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification) 2) ทฤษฎีการเล่าเรื่อง 3) แนวคิดเกี่ยวกับเพศวิถี (sexuality) 4) แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) 5) แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) 6) แนวคิดเรื่องสื่อคือสาร 7) แนวคิดปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ 8) ทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory) 9) แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงด้านเพศ 10) แนวคิดองค์ประกอบของวรรณกรรม 11) ทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง 12) อัตลักษณ์ 13) ความเป็นอื่น 14) วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสตีธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) 15) แนวคิดเกี่ยวกับแฟน (Fan) และภาวะความเป็นแฟน (Fandom) 16) แนวคิดเรื่องทฤษฎีการเคลื่อนย้าย (Transportation Theory) 17) แนวคิดสื่อใหม่และเครือข่ายสังคมออนไลน์ (New Media and Social Network) 18) แนวคิดวัฒนธรรมย่อย (Subculture) และ 19) แนวคิด “การบรรลุผล” (theory of attainment) ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 4 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายข้อมูล

แนวคิดที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องและพบมากที่สุดก็คือ แนวคิดองค์ประกอบของวรรณกรรม เป็นการวิเคราะห์ทั้งกลวิธีการเล่าเรื่อง แนวคิด ความหมายของเรื่อง แบบเรื่อง อนุภาค และองค์ประกอบของนวนิยายออนไลน์ พบจำนวน 12 เรื่อง งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้ เช่น กรวิชญ์ ไทยฉาย (2563) การศึกษาเรื่องการเล่าเรื่อง ความหมาย และแก่นจินตนาการด้านเพศวิถีชายรักชายผ่านวรรณกรรมออนไลน์

รองลงมาคือ แนวคิดเกี่ยวกับเพศวิถี (sexuality) พบจำนวน 5 เรื่อง โดยพบว่างานวิจัยที่นำแนวคิดเพศวิถีมาใช้ในการศึกษานั้นจะเป็นงานที่ศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมแนวชายรักชายเป็นส่วนใหญ่ งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้ เช่น พจมาน มูลทรัพย์ (2551) การศึกษาเรื่อง เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่ม "บลูสกาย โซไซตี้" ใน www.pantip.com



แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) พบจำนวน 3 เรื่อง แนวคิดนี้มีใจความสำคัญว่า ภาพตัวแทนคือผลผลิตของการให้ความหมายแทนสิ่งหนึ่ง หรือเป็นปรากฏการณ์ของสังคมซึ่งเกี่ยวข้องกับ การครอบงำทางอำนาจในระบบวัฒนธรรม การสร้างภาพตัวแทนเป็นการสร้างเพื่อสะท้อนภาพที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม (อันดามัน พีรานนท์, 2561) งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้ เช่น อันดามัน พีรานนท์ (2561) การศึกษาเรื่องกระบวนการรับรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงความหมายของการนำเสนอภาพผีแวมไพร์ใน ภาพยนตร์ ซีรีส์ และนิตยสารออนไลน์

แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification) ประมินทร์ ท้วมประโคน (อ้างถึงใน อันดามัน พีรานนท์, 2561) อธิบายว่า สัญวิทยาเป็นทฤษฎีที่นำมาใช้อธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย การศึกษาแนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับสาร งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้มักเป็นการศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมแนวชายรักชาย และการสร้างความหมายในภาพยนตร์ พบจำนวน 2 เรื่อง เช่น กรวิษฐ์ ไทยฉาย (2563) การศึกษาเรื่องการเล่าเรื่อง ความหมาย และแก่นจินตนาการด้านเพศวิถีชายรักชายผ่านวรรณกรรมออนไลน์

แนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่อง งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้มักเน้นวิจัยกลวิธีการเล่าเรื่องในนวนิยาย พบงานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้จำนวน 2 เรื่อง เช่น พจมาน มูลทรัพย์ (2551) การศึกษาเรื่อง เรื่องเล่าของเกย์ ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่ม "บลูสกาย โซไซตี้" ใน www.pantip.com

แนวคิดเรื่องสื่อสื่อสาร หลักการของแนวคิดนี้มีกล่าวไว้ว่า สื่อสื่อสารคือสภาวะที่สื่อประเภทหนึ่ง กลายเป็นสื่อในสื่ออีกประเภทหนึ่ง การอธิบายความสัมพันธ์ตามแนวคิดสื่อสื่อสารสามารถอธิบายได้ อีกหนึ่งลักษณะคือคุณลักษณะเฉพาะของสื่อ นั่นคือตัวสาร ไม่ใช่เนื้อหาที่สื่อ นั้น ๆ นำเสนอ (ยุทธนา สุวรรณรัตน์, 2563) งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้พบจำนวน 2 เรื่อง เช่น ยุทธนา สุวรรณรัตน์ (2563) การศึกษา เรื่องสื่อ สาร สาววาย...ความสัมพันธ์ในแอปพลิเคชันจอยลดา

แนวคิดเกี่ยวกับแฟน (Fan) และภาวะความเป็นแฟน (Fandom) สำหรับคำว่า แฟน ซึ่งเป็นคำย่อของคำว่า Fanatic ที่ปรากฏอยู่ในสื่อ นั้น พบว่า ปรากฏให้เห็นในสื่อเป็นครั้งแรกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ในรายงานทางวารสารที่กล่าวถึงเหล่าผู้ติดตามทีมกีฬาในระดับอาชีพต่าง ๆ โดยเฉพาะกีฬาเบสบอล และไม่นานต่อมา คำ ๆ นี้ก็ถูกนำไปใช้ในการกล่าวถึงบรรดาสาวกที่มีศรัทธาแรงกล้าของกีฬาหรือสิ่งบันเทิงเชิงธุรกิจต่าง ๆ (นันท์นภัส กิจธรรมเชษฐ, 2561) แนวคิดนี้มักนำมาใช้อธิบายกลุ่มคนที่ชื่นชอบนวนิยายรักร่วมเพศ พบจำนวน 2 เรื่อง เช่น นันท์นภัส กิจธรรมเชษฐ (2561) การศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลให้แฟนเคป็อปชาวไทยนิยมเขียนแฟนฟิคชันศิลปินไอดอลเคป็อปแนวชายรักชายหรือหญิงรักหญิง



แนวคิดสื่อใหม่และเครือข่ายสังคมออนไลน์ (New Media and Social Network) พบจำนวน 2 เรื่อง เช่น กฤตยา ฉันทยาเนศ และจิตินัน บัญญาภาพ คอมมอน (2561) การศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) สื่อสังคมออนไลน์ของงานเขียนแฟนฟิคชันวาย (Fan fiction Y) ศิลปินเกาหลีในสังคมไทย

แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) หมายถึง วัฒนธรรมอะไรก็ตามที่เป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของคนจำนวนมาก พบจำนวน 1 เรื่อง คือ อันดามัน พีรานนท์ (2561) การศึกษาเรื่องกระบวนการรับรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงความหมายของการนำเสนอภาพผีแวมไพร์ในภาพยนตร์ ซีรีส์ และนิยายออนไลน์

แนวคิดปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ พบจำนวน 1 เรื่อง คือ ยุทธนา สุวรรณรัตน์ (2563) การศึกษาเรื่องสื่อสาร สาววาย...ความสัมพันธ์ในแอปพลิเคชันจอยลดา แนวคิดทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory) นววรรณ ตันติเวชกุล (อ้างถึงใน อุษา วรทุนและ พรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2562) กล่าวว่าแนวคิดนี้ให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวบุคคลโดยแบ่งโลกที่อยู่แวดล้อมตัวบุคคลออกเป็น 2 แบบคือโลกที่เป็นความจริง (RealWorld) กับโลกที่ผ่านสื่อ (Mass Mediated World) โดยคิดว่าคนทั่วไปจะยึดถือเอาโลกแบบใดเป็นความจริง (Reality) ของพวกเขา นอกจากนี้คุณสมบัติสำคัญที่สื่อสามารถส่งผ่านมายังผู้รับสารได้ง่าย ๆ คือ อยู่ใกล้เข้าใจง่าย เพราะโลกแห่งความจริงนั้นอยู่ห่างไกลซับซ้อนและยากที่จะเข้าถึง แต่ในโลกของสื่อที่ใกล้ตัวและเข้าใจง่ายมากกว่า งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้พบจำนวน 1 เรื่อง คือ อุษา วรทุน และพรพรรณ ประจักษ์เนตร (2562) การศึกษาเรื่องการเปิดรับและทัศนคติของผู้รับสาร: กรณีศึกษาเนื้อหาทางด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง ภาพตัวแทนในนิยายแช็ตแอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada)

แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงด้านเพศ อุษา วรทุน (2562) อธิบายว่า ความรุนแรง (Violence) หมายถึง การใช้กำลังในการทำร้ายร่างกาย จิตใจของตนเองและผู้อื่น ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้พบจำนวน 1 เรื่อง คือ อุษา วรทุน และพรพรรณ ประจักษ์เนตร (2562) การศึกษาเรื่องการเปิดรับและทัศนคติของผู้รับสาร: กรณีศึกษาเนื้อหาทางด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง ภาพตัวแทนในนิยายแช็ตแอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada)

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง พจมาน มูลทรัพย์ (2551) อธิบายว่า ชุมชนเสมือน ไม่ใช่ชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง แต่อยู่บนพื้นที่เสมือนของโลกไซเบอร์ที่เกิดจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในชุมชนเสมือนสมาชิกมีการปฏิสัมพันธ์กัน และมีความรู้สึกร่วมของการเป็นกลุ่ม งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้พบจำนวน 1 เรื่อง คือ พจมาน มูลทรัพย์ (2551) การศึกษาเรื่อง เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่ม "บลูสกาย โซไซตี้" ใน www.pantip.com นอกจากนั้นงานวิจัยเรื่องนี้ยังพบการใช้แนวคิดอัตลักษณ์ และแนวคิดความเป็นอื่นด้วย



แนวคิดการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสตีธ ทัมป์สัน (Stith Thompson) พบจำนวน 1 เรื่อง คือ รัชชานนท์ จิตรีสรรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) การศึกษาเรื่องอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา

แนวคิดทฤษฎีการเคลื่อนย้าย (Transportation Theory) นันทน์ภัส กิจธรรมเชษฐ์ (2561) อธิบายว่า สภาวะเคลื่อนย้ายก็คือกระบวนการที่เกิดจากกลไกทางจิตใจหลายประการเกิดขึ้นพร้อมกันแล้วมาบรรจบกันในขณะที่ความสนใจทั้งหมดของผู้เสพเรื่องเล่ารวมศูนย์อยู่ที่เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ในเรื่องเล่านั้น และสามารถส่งผลชักจูงใจให้ผู้เสพเรื่องเล่าเกิดความเปลี่ยนแปลงทางความเชื่อและทัศนคติเป็นการตอบสนองต่อเรื่องเล่านั้นได้ งานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้พบจำนวน 1 เรื่อง คือ นันทน์ภัส กิจธรรมเชษฐ์ (2561) การศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลให้แฟนเคปอปปาวไทยนิยมเขียนแฟนฟิคชันศิลปินไอดอลเคปอปปแนวชายรักชายหรือหญิงรักหญิง

แนวคิดวัฒนธรรมย่อย (Subculture) พบจำนวน 1 เรื่อง คือ กฤตยา ันยาศเนศ และฐิตินัน บัญญาภาพคอมมอน (2561) การศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) สื่อสังคมออนไลน์ของงานเขียนแฟนฟิคชันวาย (Fan fiction Y) ศิลปินเกาหลีในสังคมไทย และแนวคิด “การบรรลุผล” (theory of attainment) พบจำนวน 1 เรื่อง คือ สิริกร ทองมาตร (2561) การศึกษาเรื่องอ่าน “ฟิค” บนสื่อดิจิทัล: ชาติพันธุ์วรรณนาของแฟนฟิคชันศิลปินเกาหลี

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาสถานภาพการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในงานวิชาการของไทยในรอบ 12 ปี (พ.ศ.2551-2563) พบว่า ยังมีงานวิจัยไม่มากนักหากเทียบกับการศึกษาวรรณกรรมกลุ่มอื่น เนื่องจากเป็นรูปแบบวรรณกรรมที่ยังใหม่ จากการสังเคราะห์งานวิจัยในประเด็นต่าง ๆ จะเห็นได้ว่า สถาบันที่มีการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีด้วยกันถึง 15 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) มหาวิทยาลัยสยาม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา มีการศึกษาทั้งในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก แต่จะงานของปริญญาโทมากที่สุด อาจเป็นเพราะในระดับปริญญาเอกนั้นมิได้ศึกษาน้อย ส่วนระดับปริญญาตรีนั้นอาจจะมีมุมมองสนใจไปที่วรรณกรรมกลุ่มอื่นมากกว่า สำหรับสาขาวิชาที่มีการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากที่สุด คือ กลุ่มสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ซึ่งหมายรวมถึงสาขาการสื่อสาร เทคโนโลยี วัฒนธรรมและการจัดการ การตลาดดิจิทัล สาเหตุที่พบในกลุ่มนี้มากเป็นเพราะวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชานี้มากกว่ากลุ่มสาขาอื่น ดังนั้นจึงพบงานวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในสาขานี้ค่อนข้างมาก โดยเฉพาะการศึกษาในเชิงของการตลาด ปัจจัยหรืออิทธิพลต่าง ๆ



มุมมองการสื่อสาร ส่วนกลุ่มภาษาและวัฒนธรรมนั้น พบงานวิจัยจากสาขาภาษาไทยมากกว่า แต่จะเน้นการวิเคราะห์ภาษาหรือองค์ประกอบของวรรณกรรมเป็นส่วนใหญ่

แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์พบว่า สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) ประเภทเว็บไซต์ 2) ประเภทแอปพลิเคชันนวนิยาย 3) ประเภทละครชุด (Series) 4) ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทที่พบมากที่สุดคือประเภทเว็บไซต์ เนื่องจากเป็นแหล่งที่รวบรวมนวนิยายไว้เป็นจำนวนมาก รวมทั้งมีกระทู้ไว้สำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเขียนและผู้อ่านได้ แต่ปัจจุบันประเภทแอปพลิเคชันนวนิยายก็กำลังเข้ามาเป็นที่นิยมด้วยเช่นกัน

ประเด็นในการศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์พบว่า สามารถจำแนกได้เป็น 7 กลุ่ม ได้แก่ 1) การศึกษาองค์ประกอบของวรรณกรรม ซึ่งหมายรวมถึงการศึกษาทวิวิธีการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง การนำเสนอตัวละคร แบบของเรื่องเล่าต่าง ๆ 2) การศึกษาเกี่ยวกับเพศวิถี 3) การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 4) การศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลกับการใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 5) การศึกษาภาษาที่ปรากฏในวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 6) การประยุกต์ใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 7) การศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในภาพรวม กลุ่มที่พบมากที่สุดคือ การศึกษาองค์ประกอบของวรรณกรรม เนื่องจากเป็นประเด็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาวรรณกรรมอยู่แล้ว รองลงมาคือ การศึกษาเกี่ยวกับเพศวิถี เนื่องจากสังคมปัจจุบันกำลังอยู่ในช่วงเรียกร้องสิทธิและเสรีภาพทางเพศ ซึ่งก็มีการเปิดรับกันในระดับหนึ่ง การศึกษาเกี่ยวกับเพศวิถีส่วนใหญ่ที่พบจะเป็นวรรณกรรมแนวชายรักชาย ซึ่งในปัจจุบันมีการสร้างวรรณกรรมแนวนี้ออกมาแล้วก็ได้ได้รับความนิยมสูงมาก โดยเฉพาะในกลุ่มผู้หญิง เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าสังคมปัจจุบันให้ความสำคัญกับเรื่องของอิสระทางเพศและรักต่างเพศ

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายข้อมูล พบว่า สามารถแบ่งได้เป็น 19 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification) 2) ทฤษฎีการเล่าเรื่อง 3) แนวคิดเกี่ยวกับเพศวิถี (sexuality) 4) แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) 5) แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) 6) แนวคิดเรื่องสื่อคือสาร 7) แนวคิดปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ 8) ทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory) 9) แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงด้านเพศ 10) แนวคิดองค์ประกอบของวรรณกรรม 11) ทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง 12) อัตลักษณ์ 13) ความเป็นอื่น 14) วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสตีธ ทัมป์สัน (Stith Thompson) 15) แนวคิดเกี่ยวกับแฟน (Fan) และภาวะความเป็นแฟน (Fandom) 16) แนวคิดเรื่องทฤษฎีการเคลื่อนย้าย (Transportation Theory) 17) แนวคิดสื่อใหม่และเครือข่ายสังคมออนไลน์ (New Media and Social Network) 18) แนวคิดวัฒนธรรมย่อย (Subculture) 19) แนวคิด “การบรรลุผล” (theory of attainment) แนวคิดที่พบการใช้มากที่สุด คือแนวคิดองค์ประกอบของวรรณกรรม อย่างที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่าการศึกษาองค์ประกอบของวรรณกรรมเป็นประเด็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาวรรณกรรมอยู่แล้ว ดังนั้นแนวคิดนี้จึงถูกนำมาใช้อธิบายองค์ประกอบของวรรณกรรม ถือว่าเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง รองลงมาคือแนวคิด



เกี่ยวกับเพศวิถี (sexuality) เนื่องจากประเด็นเรื่องเพศกำลังเป็นที่นิยมในสังคม และพบมากในวรรณกรรมออนไลน์ แนวคิดนี้จึงถูกนำมาใช้อธิบายเกี่ยวกับอิสระทางเพศค่อนข้างมาก

วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ถือว่าเป็นพื้นที่ใหม่ที่จะให้โอกาสนักเขียนรุ่นใหม่ได้แสดงผลฝีมือ อีกทั้งยังเป็นทางเลือกใหม่สำหรับผู้อ่านวรรณกรรมที่จะได้สัมผัสรูปแบบและมุมมองของวรรณกรรมที่ต่างไปจากเดิม นักอ่านรุ่นใหม่เองก็มีจำนวนเพิ่มขึ้นมาก เป็นการกระตุ้นให้ผู้คนหันมาสนใจอ่านวรรณกรรมมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ในแง่ของการตลาดที่มีการประยุกต์ใช้วรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเป็นช่องทางให้มนุษย์ได้แลกเปลี่ยนความเห็น ทศนคติ สร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกัน แม้ว่าขณะนี้งานวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ยังมีไม่มากนัก แต่ก็มีผู้คนเริ่มให้ความสนใจมากขึ้น เป็นแนวโน้มว่าในอนาคตข้างหน้าอาจจะมีงานวิชาการที่ศึกษาวรรณกรรมบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้นด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กรวิชญ์ ไทยฉาย และลักษณา คล้ายแก้ว. (2563). การเล่าเรื่อง ความหมาย และแก่นจินตนาการด้านเพศวิถีชายรักชายผ่านวรรณกรรมออนไลน์, วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 24(2), 71-80.
- กฤตยา รัตนานนศ. (2561). รูปแบบการสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) สื่อสังคมออนไลน์ของงานเขียนแฟนฟิคชัน วาย (Fan fiction Y) ศิลปินเกาหลีในสังคมไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- กุลธิดา สายพรหม. (2562). “Fictionlog” ธุรกิจแพลตฟอร์มสื่อ (นิยาย) ในยุคดิจิทัล, วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต, 13(2), 12-43.
- เจษฎา ชัดเขียว และอรทัย เพ็ญยุระ. (2561). เพศวิถีในวรรณกรรมเกย์ออนไลน์, วารสารการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 19 มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 1080-1091.
- ชญานี ฉลาดธัญญกิจ. (2561). ‘จอยลดา’ แอปพลิเคชันนิยายแชตออนไลน์โฉมหน้าใหม่ของวรรณกรรมไทย, วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 17(23), 59-65.
- ญารารณณ์ ชาญธานี. (2557). พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนนวนิยายออนไลน์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ต่วนกวนวิร์ ระเบียบ, ซามีเราะฮ์ ลีโมะ, ซูโรนี ฆอแด และวันหนี่ แสงคล้ายเจริญ. (2563). การใช้ภาษาวัยรุ่นและการแปรภาษาในการ์ตูนออนไลน์เรื่องคุณแม่วัยใส, วารสารการประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 11, 547-558.
- นันทน์ภัส กิจธรรมเชษฐ. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลให้แฟนเคป๊อปชาวไทยนิยมเขียนแฟนฟิคชันศิลปินไอดอลเคป๊อปแนวชายรักชายหรือหญิงรักหญิง (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.



- พจมาน มูลทรัพย์. (2551). *เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์ : กรณีศึกษากลุ่ม "ปลูสกาย โชไชตี้" ใน www.pantip.com* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัทธ์ธีรา โรจนรัฐคุณากร. (2553). *การวิเคราะห์นวนิยายอินเทอร์เน็ต: กรณีศึกษานวนิยายของแอสตีเบอร์รี่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยุทธนา สุวรรณรัตน์. (2563). *สื่อ สาร สาววาย...ความสัมพันธ์ในแอปพลิเคชันจอยลดา, วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 19(1), 160-171.
- รัชชานนท์ จิตธีรสรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์. (2562). *อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา, วารสารงานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562*, 972-983
- รัตติยา กาญจนภิญโญกุล และปรีดา อัครจันทโชติ. (2563). *กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย, วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 19(2), 45-58.
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2552). *วรรณกรรมออนไลน์ : วัฒนธรรมการสร้าง-เสพวรรณศิลป์ในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง, วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 11(1), 43-57
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2562). *โอกาสใหม่ของนวนิยายร่วมสมัยในสังคมไทย 4.0, วารสารฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 25(2), 1-45.
- สิริกกร ทองมาตร. (2561). *อ่าน "พิศ" บนสื่อดิจิทัล:ชาติพันธุ์วรรณนาของแฟนฟิคชันศิลปินเกาหลี* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อนุชา พิมศักดิ์. (2558). *อัตลักษณ์ความเป็นลูกผสมในนวนิยายวัยรุ่นไทยสมัยนิยม*. นครปฐม: สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชียมหาวิทยาลัยมหิดล.
- อรพินท์ คำสอน. (2557). *วรรณกรรมออนไลน์ของไทย: โลกวรรณกรรมที่โหยหาการวิจารณ์, วารสารรวมคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์*, 32(2), 107-124.
- อันดามัน พิธานนท์. (2561). *กระบวนการรับรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงความหมายของการนำเสนอภาพผิวแวมไพร์ในภาพยนตร์ ซีรีส์ และนิยายออนไลน์* (ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อารดา ปรีชาปัญญา. (2553). *การวิเคราะห์อัตลักษณ์นวนิยายไทยบนอินเทอร์เน็ต* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุษา วรทูน และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2562). *การเปิดรับและทัศนคติของผู้รับสาร : กรณีศึกษาเนื้อหาทางด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง ภาพตัวแทนในนิยายแช็ตแอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada), วารสารร่วมพฤษภูมิ มหาวิทยาลัยเกริก*, 37(1), 79-92.