

นวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน

POPULAR TEEN NOVELS

สุกัญญา ชัยวงศ์¹, สนิท สัตโยภาส², พิศมัย อำไพพันธุ์³

Sukanya Chaiwong¹, Sanit Sattayopat², Pisamai Ampaipant³

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200^{1,2,3}

Chiang Mai University, 239 Huay Kaew Road, Muang District, Chiang Mai, 50200^{1,2,3}

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาลักษณะเด่นและคุณค่าของนวนิยายวัยรุ่นและเพื่อศึกษาการใช้สัญลักษณ์ของนวนิยายวัยรุ่น แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน ทั้งหมด 30 เรื่อง ซึ่งได้จากนักเรียน จำนวน 100 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการอ่านวิเคราะห์แล้วบันทึกข้อมูลลงในตารางวิเคราะห์ นำสาระในตารางมาสังเคราะห์หลอมรวมเป็นองค์ความรู้ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ทั้ง 2 ประการของงานวิจัย ผลการศึกษาพบว่า ด้านองค์ประกอบของเรื่อง ผู้เขียนใช้โครงเรื่องแบบไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย โดยใช้เหตุการณ์ที่ใกล้ตัวของวัยรุ่น ด้านการดำเนินเรื่องผู้เขียนนิยมใช้วิธีการดำเนินเรื่องโดยให้ตัวละครเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ ด้านการสร้างฉาก ผู้เขียนสร้างฉากและบรรยากาศที่ช่วยให้มองเห็นตัวละครได้ชัดเจน เป็นไปอย่างกลมกลืนกับเนื้อเรื่อง ทำให้ผู้อ่านมีความเข้าใจเรื่องราวได้รวดเร็ว มองเห็นภาพได้ชัดเจน ด้านบทสนทนา ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นบทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่องเพื่อไม่ให้ผู้อ่านเบื่อหน่าย หรือบทสนทนาที่แสดงความคิดและพฤติกรรมของตัวละครทำให้เนื้อเรื่องมีความสมจริง โดยผู้เขียนสื่อถึงผู้อ่านได้อย่างแนบเนียน ส่วนด้านคุณค่าของนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน มุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านเป็นหลัก มีคุณค่าในด้านปัจเจกบุคคล คือส่งผลต่อตัวผู้อ่านโดยตรงในเรื่องของการมีส่วนร่วมพัฒนาทักษะการอ่านระดับบุคคล อันส่งผลให้เกิดทักษะการอ่านได้เร็วขึ้น อ่านได้คล่อง ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการอ่านบ่อยๆ ในขณะที่ด้านสัญลักษณ์ นวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านมีการใช้สัญลักษณ์ที่เปรียบเสมือนการสร้างภาษาแบบใหม่ที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม โดยการประยุกต์ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ เครื่องหมายวรรคตอน และเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ มาประกอบกันเป็นสัญลักษณ์

¹ นักศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

² รองศาสตราจารย์ ภาควิชาภาษาไทย

³ รองศาสตราจารย์ ข้าราชการชำนาญ

อารมณ์ เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในนวนิยาย ซึ่งผู้อ่านนวนิยายสามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้

คำสำคัญ : นวนิยายยอดนิยม , วัยรุ่น , สัญลักษณ์อารมณ์ , ลักษณะเด่นของเรื่อง , การเล่าเรื่อง

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) examine distinct characteristics and values of novels for teenagers and 2) investigate emotional symbols of novels The data was collected from 30 novels and recorded in the analysis tables for synthesizing the data into a body of knowledge in order to answer the study objectives.

The analysis results revealed that the themes of the novels were uncomplicated, easy to understand, and based on events happening around teenagers' lives. For the progression of the story, characters in the stories mainly told the story from the beginning to the end. The scenes and atmospheres were created to assimilate with the themes, and helped the readers looked at character clearly, so that readers could understand them quickly and perceive images clearly. Dialogue formats were various: to progress the storylines, to implicitly express thoughts and behaviors of the characters, which made the stories seemed real. The values of the novels were mostly for entertainment. The value at the individual level was that readers benefit in terms of reading development, which enabled them to read at a faster pace due to regular reading. Regarding emotional symbols, they were constructed by adapting English alphabets, punctuation marks, and mathematic symbols to express emotions and feelings in the novels, so that readers were able to understand how the characters feel.

KEYWORDS : Popular fiction , Teens , Emoticons , Features Story , Narrative

บทนำ

ปัจจุบันกลุ่มนักอ่านวัยรุ่นหันมาสนใจและนิยมอ่านหนังสือบันเทิงคดีประเภทนวนิยายมากขึ้น โดยเฉพาะนวนิยายวัยรุ่น ดังนั้น เนื้อหาในวรรณกรรมเยาวชนจึงมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างกว้างขวางโดยผ่านจากเหตุการณ์และเรื่องราวของตัวละครที่ตื่นเต้นเร้าใจก่อให้เกิดความรื่นรมย์สนุกสนาน อันเป็นหัวใจของวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี เพราะความสนุกสนานช่วยให้ผู้อ่านผ่อนคลายและส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าภาวะตึงเครียดจากเหตุผลดังกล่าวทำให้นวนิยายวัยรุ่นอยู่ในกระแสความสนใจของวัยรุ่นในกลุ่มที่ชื่นชอบการอ่านได้ไม่ยาก

นวนิยายวัยรุ่นเป็นหนังสือที่แต่งขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ ความบันเทิงแก่ผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่น หนังสือบันเทิงคดีสำหรับวัยรุ่นคือหนังสือประเภทนวนิยายและเรื่องสั้นหรือเป็นที่รู้จักกันว่า “หนังสืออ่านเล่น” สมัยก่อนผู้ใหญ่บางท่านคิดว่าน่าจะเรียกหนังสือชนิดนี้ว่า “หนังสือประโลมโลก” หรือ “นิยายประโลมโลก” ผู้ใหญ่บางท่านเรียกว่า “หนังสือประโลมอารมณ์” มากกว่า เพราะเป็นหนังสือที่ให้ความบันเทิงผ่อนคลายอารมณ์เครียดได้ แต่มีนวนิยายบางเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ได้ เช่น มีความตื่นเต้น ระทึกใจ เร้าอารมณ์ให้สุขหรือเศร้าตามเนื้อเรื่องบางเรื่องชวนให้ผู้อ่านหัวเราะหรือร้องไห้หรือรุ่มร้อน บางคนมีอาการกระเจิดกระเจิงก็มี ด้วยเหตุนี้ผู้ใหญ่สมัยก่อนจึงเรียก นวนิยายว่า “หนังสือประโลมโลก”

เมื่อวัยรุ่นนิยมอ่านหนังสือประโลมโลกหรือนวนิยายกันมากขึ้นย่อมส่งผลให้มีนักเขียนนวนิยายรุ่นใหม่ที่มิทั้งประเภทที่เขียนนวนิยายเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตและประเภทที่ส่งผลงานของตนเองไปยังสำนักพิมพ์ต่าง ๆ เพื่อรับการคัดเลือกตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม การใช้ภาษา

สำนวน กลวิธี รูปแบบ ในการเขียนนวนิยายของนักเขียนรุ่นใหม่ย่อมมีความแตกต่างไปจากนักเขียนในรุ่นแรก การเลือกใช้ภาษาสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไป รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ประกอบในเนื้อเรื่องเนื่องจากผู้เขียนต้องการให้ตนเองมีลักษณะการเขียนหรือการใช้ภาษาที่แตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล และศิลปะการใช้ภาษาของผู้ประพันธ์ที่ใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด รวมทั้งทัศนคติต่อสิ่งต่าง ๆ ในสังคมต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอด้วย เพราะฉะนั้นผู้เขียนต้องมีความสามารถในการเลือกใช้ถ้อยคำที่ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการเห็นภาพ รวมทั้งความสามารถในการเลือกใช้ถ้อยคำที่แสดงความคิดซ้อนเร้น ทัศนคติ เจตจำนงเพื่อทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้ประพันธ์

ความนิยมอ่านส่งผลให้นวนิยายวัยรุ่นที่ออกสู่ตลาดไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องที่เกี่ยวกับความรักที่สุขสมหวังระหว่างหนุ่มสาววัยเรียนวัยทำงาน ได้รับกระแสตอบรับจากผู้อ่านวัยรุ่นที่ชื่นชอบนวนิยายอย่างมาก ทั้งที่นักเขียนบางคนเป็นนักเขียนหน้าใหม่ที่ยังไม่มีใครรู้จักแต่เรื่องที่เขียนสามารถเป็นที่นิยมได้อย่างรวดเร็วในหมู่วัยรุ่น นักเรียนและนักศึกษา สร้างกระแสความนิยมการอ่านหนังสือนวนิยายในหมู่วัยรุ่นอย่างกว้างขวาง สังเกตได้จากร้านจำหน่ายหนังสือ แผงหนังสือ และร้านหนังสือเช่า ที่มีผู้อ่านในวัยรุ่นนิยมซื้อและเช่านวนิยายวัยรุ่นไปอ่านกันอย่างมากมาย

ด้วยเหตุนี้เองผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษานวนิยายวัยรุ่นของสำนักพิมพ์แจ่มใสซึ่งเป็นสำนักพิมพ์ที่ได้รับกระแสการตอบรับจากผู้อ่านและมียอดขายเพิ่มขึ้นทุกปีอย่างต่อเนื่อง โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบของนวนิยาย ได้แก่ โครงเรื่องตัวละคร บทสนทนา

ฉาก กลวิธีการเล่าเรื่อง การตั้งชื่อ สัญรูป
อารมณ์ ตลอดจนลักษณะเด่นที่ปรากฏใน
นวนิยายวัยรุ่น เพื่อหาลักษณะเด่นของนวนิยาย
ที่วัยรุ่นนิยมอ่าน อันจะเป็นแนวทางสร้างความ
เข้าใจในกลวิธีการสร้างนวนิยายวัยรุ่นต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยกำหนดแหล่งข้อมูลที่ใช้ใน
การวิจัย อันได้แก่ นวนิยายของนักเขียนซึ่งเป็น
ที่ชื่นชอบในกลุ่มวัยรุ่น โดยเป็นนวนิยายในกลุ่ม
Jamsai Love Series ของสำนักพิมพ์แจ่มใส ซึ่ง
เป็นกลุ่มนักเขียนที่วัยรุ่นปัจจุบันติดตามอ่าน
ผลงานอย่างต่อเนื่อง

2. ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดย
เลือกรายชื่อ นวนิยายด้วยการสอบถามนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 100 คน
โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการอ่าน
นวนิยายวัยรุ่นของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปรากฏว่าได้ชื่อนักเขียนที่
วัยรุ่น ชื่นชอบมา จำนวน 6 คน ได้แก่ แสตมป์
เบอร์รี่, หัวสมองตีบตัน, The Little Finger,
may112, ลูกซบและหนุ่มกรุงโซล ได้นวนิยาย
ของนักเขียนทั้ง 6 คน คนละ 5 เล่ม เป็น
นวนิยาย ที่วัยรุ่นชอบอ่าน

3. ดำเนินการรวบรวมนวนิยายที่วัยรุ่น
รุ่มนิยมนำมาซึ่งแต่งโดยผู้เขียนจำนวน 6 คน
คนละ 5 เล่ม

4. อ่านสำรวจนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมนำ
มาซึ่งคัดเลือกไว้แล้วจำนวน 30 เล่ม เพื่อให้
ทราบแนวเรื่องอย่างคร่าว ๆ

5. ผู้วิจัยใช้กลวิธีการอ่านวิเคราะห์
แล้วบันทึกผล การอ่านเก็บข้อมูลด้านองค์
ประกอบของนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมนำมา (โครง
เรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉาก กลวิธีการเล่า
เรื่อง การตั้งชื่อเรื่อง คุณค่าของเรื่อง) และ

การใช้สัญรูปอารมณ์ของนวนิยายที่ 30 เรื่อง
โดยใช้ตารางวิเคราะห์

ตารางที่ 3.1 วิเคราะห์การเปิดเรื่อง

การเปิดเรื่องทันที คือการเปิดเรื่อง
โดยที่ผู้แต่งได้นำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ
โดยผ่านพฤติกรรมของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่าน
เกิดความใคร่รู้และติดตามเรื่องราวต่อไป

การเปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร
คือ การเปิดเรื่องโดยผู้เขียนบรรยายถึงลักษณะ
นิสัยของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านได้ทำความรู้จัก
กับตัวละครเอกของเรื่องเสียก่อน

การเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย
เหตุการณ์ คือ การเปิดเรื่องโดยผู้เขียนบรรยาย
ถึงเหตุการณ์ในขณะเริ่มเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่าน
สามารถเห็นภาพของเหตุการณ์ สถานการณ์
ที่เกิดขึ้น หรือ พฤติกรรมของตัวละครได้ ทำให้
ผู้อ่านสนใจอยากติดตามอ่านต่อไป

รายชื่อนวนิยายที่นำมาวิเคราะห์ มี
ดังนี้

5.1 งานเขียนของแสตมป์เบอร์รี่
ได้แก่ Love Knock Down!!!, วิกฤตกรรื้อน
ซ่อนหัวใจ ยัยเพลย์เกิร์ล, [7's] Beauty and
Crazy Prince สวยเร็ดเซดใสเจ้าชายเอาแต่ใจ,
ลักรักโปรเจกต์ลับฉบับยัยจอมจูน, [7's] Idol's
Party น่ารักอย่างนี้...บอกที่ลิฟ~ลิฟ และ
Love Survivor Game วางแผนลับไล่จับหัวใจ
นายแบคกายส์

5.2 งานเขียนของหัวสมองตีบตัน
ได้แก่ นายคาสโนว่าปะทะยัยซ่าส์สุดสวย,
Mouth to Mouth ยัยปากกรรไกรกับนาย
คารมจัด, So Sorry เสียใจ ! ฉันไม่ใช่นางเอก,
Sorry Sorry อ้ายตาย! ขอภัยในความร้าย
ไม่ไหว จะเคลียร์ และจู๊จู๊ที่หัวใจจากคุณชาย
ถึงยัยกะล่อน

5.3 งานเขียนของ The Little Finger ได้แก่ Kiss Me, Mister AB สืบลับจับใจละลายรัก, Capricious Capricorn ประกาศรักร้ายละลายหัวใจ, Red Queen's Fairy Tale สะบัดร้ายให้หัวใจสะตุรัก, Brother Relation สัมพันธ์ลับผูกปมร้าย และ Cruella's Fairy Tale เผด็จการร้ายให้หัวใจก่อการรัก

5.4 งานเขียนของ may112 ได้แก่ หนุ่มกวนสาวแกร่ง รักแรงคุณสอง, Lovey Brother แผนรักร้ายของ (พี่)ชายจอมเจ้าเล่ห์, K-Boy สะกิดรักล่าหัวใจยัยจอมเป็น และ Stormy Aries พายุหม่นถล่มหวานใจ นายจอมซ่าส์ และ Fighting land เทร็กมัดหัวใจนายนักสู้

5.5 งานเขียนของลูกซูป ได้แก่ Baby Evil ภารกิจร้ายกลายพันธุ์รัก, รักทั้งที่ต้องทุ่มทั้งใจ, Angle and Me รักร้ายละลายใจยัยนางฟ้าตัวร้าย, Marry Me Monster ยัยนางมาร แต่งงานกันเถอะ! และ Triple Nine Apartment รักวุ่นวายสยบมาดร้ายนายจอมกวน

5.6 งานเขียนของหนุ่มกรุงโซล ได้แก่ Hactor's Story สาวใสตัวดีปิดบัญชีหนุ่มฮ็อต, Love's Prisoner ปลดล็อกหัวใจให้ยัยตัวร้าย, Strawberry Boy หนุ่มชิงหนุ่มใสหัวใจวุ่นวาย 1, Strawberry Boy หนุ่มชิงหนุ่มใสหัวใจวุ่นวาย 2 และ Dangerous Love หัวใจอันตรายของนายสตรอเบอร์รี่

สรุปผลการวิจัย

1. องค์ประกอบและคุณค่าของนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน

1.1 ด้านองค์ประกอบแรก คือ โครงเรื่อง พบว่าผู้เขียนสร้างโครงเรื่องแบบไม่ซับซ้อนทั้งหมด 30 เรื่องทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย ส่วนใหญ่นิยมแนวเหตุการณ์ใกล้ตัววัยรุ่น ตีรวนการเปิดเรื่องผู้แต่งใช้วิธีการเปิดเรื่องทันทีทั้งหมด 11 เรื่อง ใช้วิธีการเปิดเรื่อง

ด้วยการแนะนำตัวละคร 7 เรื่อง และใช้วิธีการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายเหตุการณ์ 12 เรื่อง ส่วนการดำเนินเรื่อง พบว่า ผู้แต่งใช้วิธีการนำเสนอเรื่อง ด้วยการดำเนินเรื่องตามปฏิทินทั้ง 30 เรื่อง ขณะที่การปิดเรื่องผู้แต่งใช้วิธีการปิดเรื่องแบบสุชานุกรม (จบแบบมีความสุข) ทั้ง 30 เรื่อง ด้านตัวละครในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านพบว่าเป็นการสร้างตัวละครประเภทตัวแบน (Flat character) หรือน้อยลักษณะทั้ง 30 เรื่อง ด้านบทสนทนาในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านพบว่าผู้แต่งใช้บทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่องทั้งหมด 18 เรื่อง และใช้บทสนทนาที่บอกนิสัยของตัวละครทั้งหมด 12 เรื่อง ฉากในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านประกอบด้วย สิ่งแวดล้อม เวลา และสถานที่ พบว่าผู้แต่งใช้สถานที่ที่เป็นจริงหรือสถานที่เฉพาะเจาะจงที่ผูกพันทางกายกับตัวละครตามความจริงในเรื่องทั้งหมด 23 เรื่อง และใช้สถานที่เล่าถึงหรือสถานที่ที่อื่นที่ตัวละครได้นำพาตัวเองไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมอื่นโดยจินตนาการ ทั้งหมด 7 เรื่อง ด้านกลวิธีการเล่าเรื่องในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านพบว่า ผู้แต่งใช้วิธีการเล่าเรื่องโดยให้ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบทั้ง 30 เรื่อง การตั้งชื่อเรื่องในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน พบว่า มีลักษณะการตั้งชื่อเรื่องโดยการใช้สัญลักษณ์หรือฉายาที่สรุปบุคลิกหรือลักษณะของตัวละครทั้งหมด 18 เรื่องและการตั้งชื่อเรื่องตามประเด็นสำคัญของเรื่องทั้งหมด 12 เรื่อง

1.2 ด้านคุณค่าของนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านทั้ง 30 เรื่อง พบเพียงด้านคุณค่าต่อปัจเจกบุคคลเพียงด้านเดียว คือให้ความบันเทิง เสริมจินตนาการในแนวพักผ่อน ส่งผลต่อการอ่านในกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่หลงระเผลอพักผ่อนได้ง่าย

2. ด้านการใช้สัญลักษณ์ พบว่านวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านมีวิธีการสร้างสัญลักษณ์ทางอารมณ์อยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ การนำเครื่องหมายวรรคตอนมาสร้างเป็นสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ การนำเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์มาสร้างเป็นสัญลักษณ์แสดงอารมณ์และการนำตัวอักษรภาษาอังกฤษมาสร้างเป็นสัญลักษณ์ โดยใช้สื่อความหมายทางความรู้สึก ทั้งอารมณ์ที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์

ดังตัวอย่างเช่น

(^_^) หมายถึง ยิ้ม

(TOT) หมายถึง ร้องไห้มาก ๆ

(@_@) หมายถึง ตาพวามัว

\$O\$ หมายถึง หน้าเงิน

(_) หมายถึง ก้มหน้า

(_ ') หมายถึง ก้มหน้าเหงื่อตก

_ _ / หมายถึง ยกมือขึ้น 2 ข้าง

T_T หมายถึง เศร้า

O_o? หมายถึง ทำหน้าแบบตั้งคำถาม

OoO หมายถึง ตกใจสุด ๆ

+_+ หมายถึง มีน ๆ เป็นต้น

การอภิปรายผล

1. องค์ประกอบของนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน โครงเรื่องผู้แต่งใช้โครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน โดยสร้างจากเหตุการณ์ที่พบในชีวิตประจำวันหรือใกล้ตัววัยรุ่นเพราะเข้าใจได้ง่าย มีความน่าสนใจ และสามารถเรียกความสนใจของผู้อ่านวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี การดำเนินเรื่อง (การเล่าเรื่อง) นวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านจะนิยมใช้วิธีการดำเนินเรื่องโดยให้ตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเรื่องซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกุหลาบมัลลิกะมาส (2524) ที่กล่าวไว้ว่า การที่ผู้ประพันธ์มีกลวิธีการเล่าเรื่อง โดยเลือกใช้วิธี

การเล่าเรื่องโดยตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่า ผู้แต่งกำหนดให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเล่าเรื่องของตน โดยใช้คำว่า ผม ฉัน ดิฉัน หนู เป็นผู้เล่าเหตุการณ์หรือข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวเองทำให้ผู้อ่านจินตนาการประหนึ่งว่าตนเอง เป็นตัวละครในเรื่องเสียเอง อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของพัทธ์ธีรา รัฐคนาธร (2553) จากการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์นวนิยายอินเทอร์เนต : กรณีศึกษา นวนิยายของแสดมบี้เบอรี่ ผลการศึกษาพบว่า นวนิยายของแสดมบี้เบอรี่มีการดำเนินเรื่องตามปฏิทินและใช้วิธีการเล่าเรื่องโดยให้ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าจากความสอดคล้องดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าวิธีการดำเนินเรื่องมีส่วนช่วยส่งผลให้การอ่านนวนิยายเกิดอรรถรสอย่างยิ่ง ตัวละคร ผู้เขียนเสนอเรื่องราวของกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี โดยเฉพาะตัวละครเอกจะถูกสร้างให้มีความสมบูรณ์แบบทั้งความรู้ความสามารถ อาชีพ ฐานะและทันสมัย เช่น พระเอกนางเอกทำงานแล้วเป็นนักร้อง ดารา นางแบบ บอดีการ์ดหรือไม่ก็ได้ทำอะไรเพียงมีฐานะร่ำรวยตัวละครเอกทุกเรื่อง มีบุคลิกหน้าตาดีตามสมัยนิยม เช่น เป็นลูกครึ่ง เป็นชาวต่างชาติหรือในเรื่องที่ตัวละครเป็นนักเรียนระดับมัธยมต่างก็เรียนในโรงเรียนนานาชาติ เป็นลูกครึ่งความสัมพันธ์ระหว่างพระเอกกับพระเอกกับนางเอกมักจะไม่ค่อยดีนักอาจเนื่องจากการทะเลาะถกเถียงกันบ่อย ๆ หรือเริ่มจากความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันของตัวละครเอกฝ่ายชายกับฝ่ายหญิงของเรื่อง เพื่อ สร้างสีสันให้กับเรื่องโดยแบ่งตัวละครออกเป็น ตัวละครเอกและตัวละครประกอบซึ่งทั้งตัวละครเอกและตัวละครประกอบต่างก็มีบทบาทในการช่วยดำเนินเรื่องให้น่าติดตามตลอดทั้งเรื่อง สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ สายทิพย์ นุกูลกิจ (2537 : 104-106) กล่าวถึงรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครไว้ว่า

ตัวละครเอกคือตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องหรือเป็นศูนย์กลางในการดำเนินเรื่องและเป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้งอยู่เสมอ ตัวละครประกอบ เป็นตัวละครที่มีบทบาทรองลงไปจากตัวละครเอก เป็นตัวที่ทำให้เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตัวละครเอกเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ลักษณะตัวละครที่ปรากฏในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านเป็นตัวละครแบบแบนเป็นส่วนใหญ่ มีบุคลิก นิสัยปรากฏในเรื่องอย่างชัดเจน ไม่ซับซ้อน สอดคล้องกับแนวคิดของ ธัญญา สังขพันธานนท์ (2538) ได้กล่าวถึงประเภทของตัวละครแบบแบนไว้ว่า เป็นตัวละครที่มีลักษณะเรียบง่าย ไม่มีความซับซ้อน ในด้านบุคลิกภาพและสภาพจิตใจ มีลักษณะคงที่ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลง เป็นการแนะนำตัวละครเพียงส่วนเดียว จากลักษณะที่เป็นจริงของมนุษย์ อีกทั้งตัวละครในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านยังถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่มีจุดเด่น น่าสนใจกว่าตัวละครประกอบอย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ จันทรธิมา มูลิกการ (2551) ที่กล่าวว่า จากการศึกษาลักษณะเด่นของนวนิยายยอดนิยมของสำนักพิมพ์แจ่มใสพบว่ามีการสร้างตัวละครเอกให้มีรูปร่างหน้าตาและบุคลิกดีและมีลักษณะนิสัยด้านดีอย่างชัดเจน การสร้างฉาก ผู้เขียนสร้างฉากและบรรยายฉากเป็นไปอย่างกลมกลืนไปกับเรื่อง ทำให้ผู้อ่านมีความเข้าใจเรื่องราวได้รวดเร็ว มองเห็นภาพได้ชัดเจน ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ รัตพร ชังธาดา (2531) ได้กล่าวว่า ฉากในเรื่องมีความสำคัญ ซึ่งการสร้างฉากที่สอดคล้องกลมกลืนไปกับเรื่องจะช่วยเสริมความเข้าใจในเรื่องโดยผู้เขียนอธิบายสิ่งเหล่านี้ไว้ในกรวิเคราะห์ฉาก และได้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ พิศมัย อำไพพันธุ์ (2537) ได้กล่าวว่า ฉาก หมายถึง

สถานที่และเวลาที่เหตุการณ์เกิดขึ้นในเรื่อง สภาพของสถานที่นั้นจะแตกต่างกันถ้าเวลาต่างกันการดำเนินชีวิตของบุคคลหรือวิถีคิดเปลี่ยนไป แต่ละฉากเป็นหน่วยหนึ่งของพฤติกรรมที่ประกอบด้วยตัวละคร สถานที่ เวลา ถ้าส่วนประกอบเหล่านี้เปลี่ยนเมื่อไร ฉากใหม่ก็เริ่มต้นขึ้นตามเนื้อเรื่องและผู้เขียนได้กำหนดขึ้น บทสนทนา ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นบทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่องเพื่อไม่ให้ผู้อ่านเบื่อหน่ายหรือบทสนทนาที่แสดงความคิดและพฤติกรรมของตัวละคร ทำให้เนื้อเรื่องมีความสมจริงโดยผู้เขียนสื่อถึงผู้อ่านได้อย่างแนบเนียน ทั้งนี้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ อุดม หนูทอง (2522) ที่กล่าวว่า บทสนทนา คือ คำพูดที่ตัวละครใช้โต้ตอบกันทำให้เรื่องดำเนินไปคล้ายความจริง บทสนทนาที่ดีต้องมีลักษณะเป็นธรรมชาติ คือ ใกล้เคียงกับคำพูดของคนในสังคมจริง ๆ มากที่สุด ตัวละครต้องใช้ภาษาได้เหมาะสมกับฐานะ บุคคล โอกาส และสถานที่ นอกจากนั้นบทสนทนาที่ดีจะต้องไม่ยาว ใช้ภาษาง่าย ๆ แสดงให้เห็นถึงอุปนิสัยใจคอ ทศนคติหรือโลกทัศน์ของตัวละครและมีส่วนในการดำเนินเรื่องอีกทางหนึ่ง

2. คุณค่าของนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน มุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านเป็นหลัก มีคุณค่าในด้านปัจเจกบุคคล คือส่งผลต่อตัวผู้อ่านโดยตรงในเรื่องของการพัฒนาการอ่าน คือมีส่วนช่วยในการพัฒนาการอ่านระดับบุคคล ทำให้เกิดทักษะการอ่านที่เร็วขึ้น อ่านได้คล่องซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการอ่านบ่อย ๆ หรืออ่านซ้ำ ๆ และทำให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่จากนวนิยายที่แทรกมากับเนื้อเรื่อง บทสนทนาในนวนิยายโดยผู้อ่านไม่รู้ตัว สอดคล้องกับแนวคิดของ สนั่น มีชันหมาก (2537) ที่กล่าวว่า ความสำคัญของวรรณกรรมสำหรับเยาวชนนั้นถือว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารอันทรงประสิทธิภาพและ

ยังเป็นสื่อพัฒนาทางกาย จิตใจและสังคม นักการศึกษาต่างยอมรับว่าการให้เยาวชนอ่านวรรณกรรมเป็นวิธีการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่แท้จริง วรรณกรรมมิใช่เป็นเพียงหนังสือที่มีตัวอักษร มีภาพและสีสันเท่านั้น แต่เป็นเครื่องมือพัฒนาเยาวชนที่ลึกซึ้งอีกหลายด้าน เพียงแต่การอ่านในปัจจุบันควรต้องมีการให้คำแนะนำในการอ่านแก่กลุ่มผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นเพราะเป็นวัยที่ยังไม่มีประสบการณ์มากนักทั้งการอ่าน การรับสารจากการอ่าน ทำให้อาจเกิดการนำไปเลียนแบบทั้งพฤติกรรมที่ปรากฏในนวนิยาย การใช้ถ้อยคำภาษาซึ่งอาจนำไปใช้ปะปนในชีวิตประจำวันจนแยกไม่ออกระหว่างการใช้อย่างถูกต้องตามอักขรวิธีและการใช้ตามคตินิยมก็เป็นได้

3. สัญรูปอารมณ์ ในนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน มีการใช้สัญรูปอารมณ์ที่เปรียบเสมือนการสร้างภาษาแบบใหม่ที่ใช้เฉพาะกลุ่ม โดยการประยุกต์ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ เครื่องหมายวรรคตอนและเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ มาประกอบกันเป็นสัญรูปอารมณ์ เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในนวนิยาย ซึ่งผู้อ่านนวนิยายสามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้ด้วยสัญรูปทางอารมณ์เหล่านี้ จนผู้อ่านในกลุ่มวัยรุ่นมีการซึมซับและนำมาใช้ในชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลายในผู้อ่านกลุ่มวัยรุ่นโดยไม่รู้ตัว

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มผู้อ่านนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านอยู่ในกลุ่มวัยรุ่น มีอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่นจึงมีความสนใจเรื่องราวของความรักเพื่อนต่างเพศ นวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านจึงให้ความสำคัญกับความรักเป็นพิเศษซึ่งสอดคล้อง

กับความเห็นของ สุชา จันทรเฒ (2529) ที่กล่าวว่าวัยรุ่นมักต้องการความรัก ความอบอุ่นทางใจ ต้องการความรักให้แก่ผู้อื่น ต้องการได้รับความรัก ได้รับการยอมรับการยกย่องและชื่นชมจากคนรอบข้างด้วย นอกจากนั้นผู้แต่งยังสามารถเข้าถึงอารมณ์ ความคิดและรสนิยมของกลุ่มผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นได้เป็นอย่างดีด้วยเหตุนี้ ทำให้นวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่านเป็นที่สนใจในกลุ่มวัยรุ่นมากขึ้นเป็นพิเศษ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาลักษณะเด่น (องค์ประกอบ) ของนวนิยายที่วัยรุ่นนิยมอ่าน ผู้ศึกษาได้มีข้อเสนอแนะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเยาวชน อาทิ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง สามารถชี้แนะแนวทางการเลือกอ่านหนังสือที่เหมาะสมกับวัยรุ่น ซึ่งให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงไปของภาษาไทยแนะนำการใช้ภาษาอย่างถูกต้องเหมาะสม

2. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานนวนิยายวัยรุ่นสามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์วรรณกรรมที่มีเนื้อหา การใช้ภาษา การสร้างมโนทัศน์ การเสริมสร้างจินตนาการในมุมมองที่ดีแก่วัยรุ่น เพราะการซึมซับจากการอ่านในช่วงวัยรุ่นมีผลต่อการพัฒนาด้านสังคม อารมณ์ ของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรวิเคราะห์สัญรูปอารมณ์ที่ผู้เขียนแต่ละคนนิยมใช้

เอกสารอ้างอิง

- กุลลาบ มัลลิกะมาส. (2524) *วรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จันทร์ธิดา มูลิกากร. (2551) *การศึกษาลักษณะเด่นของนวนิยายยอดเยี่ยมของสำนักพิมพ์แจ่มใส*. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธัญญา สังขพัฒน์านนท์. (2538) *เอกสารการสอนชุด วิชา TH424 วรรณวิจารณ์*. มหาสารคาม : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พัทธ์ธีรา รัฐธนาธร. (2553) *การวิเคราะห์นวนิยายอินเทอร์เนต : กรณีศึกษานวนิยายของแสดมปี เบอร์รี่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการพัฒนาอาชีพ ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิศมัย อำไพพันธุ์. (2549) *การอ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะ*. เชียงใหม่ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- รัญพร ชังธาดา. (2531) *หนังสือสำหรับเด็ก*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สนั่น มีชันหมาก. (2537) *วิจารณ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สายทิพย์ นุฏลกิจ. (2537) *วรรณกรรมไทยปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุชา จันทร์เอม. (2529) *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุชา จันทร์เอม. (2543). *วรรณกรรมไทยปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ : เอส.อาร์.พรินติ้ง,
- อุดม หนูทอง. (2552) *พื้นฐานการศึกษาวรรณคดีไทย*. สงขลา : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.