

จอยลดา: รูปแบบการใช้งานและกลวิธีการเปิดเรื่องของวรรณกรรมดิจิทัล

JOYLADA: Function and Opening Techniques of Digital Literature

Received: February 17, 2021; Revised: March 15, 2021; Accepted: March 19, 2021

จิรัชญา กันธะวงศ์¹ ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ² และทัตพิชา สกุลสืบ³

Jiratchaya Kanthawong¹ Panuwat Sakulsueb² and Tatpicha Sakulsueb³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดา และกลวิธีการเปิดเรื่องเพื่อดึงดูดความสนใจเพื่อให้ผู้อ่านติดตามอ่านแบบเสียเงิน ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดาตรงกับลักษณะของวรรณกรรมดิจิทัล อีกทั้งมีฟังก์ชันเฉพาะตัวเพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมดิจิทัลกับวรรณกรรมเล่มและวรรณกรรมออนไลน์อื่นๆ ด้านกลวิธีการเปิดเรื่องของวรรณกรรมดิจิทัลยอดนิยม 29 เรื่อง พบว่า กลวิธีการเปิดเรื่องมี 5 วิธี เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนา 20 เรื่อง การเปิดด้วยการบรรยายฉาก 5 เรื่อง การเปิดเรื่องการกระทำ 2 เรื่อง การเปิดด้วยการเผยให้เห็นความในใจของตัวละครเอก 1 เรื่อง และเปิดเรื่องด้วยการให้ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร 1 เรื่อง

คำสำคัญ: จอยลดา, วรรณกรรมดิจิทัล, รูปแบบการใช้งาน, กลวิธีการเปิดเรื่อง

Abstract

This study aimed at studying the function of Joylada and techniques of opening story for attracting the reader to pay for further reading. The result found that functions of Joylada were the characters of digital literature and there were specific functions for making

¹ นักศึกษาศาสาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

(Faculty of Humanities and Social Sciences, Lampang Rajabhat University),

e-mail: jiratchang@gmail.com

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

(Faculty of Humanities and Social Sciences, Lampang Rajabhat University),

e-mail: sakulsueb_9@hotmail.com

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับชาวต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Faculty of Humanities and Social Sciences, Lampang Rajabhat University),

e-mail: thatpic@hotmail.com

difference between digital platform and copies. The opening techniques of top hit 29 titles of literature found that there were 5 techniques from most found to least were dialogue 20 titles, setting description 5 titles, action of characters 2 titles, reveal of characters' mind 1 title, and basic information of characters 1 title.

Keywords: Joylada, digital literature, functions, opening techniques

บทนำ

วรรณกรรมดิจิทัลมีบทบาทมากขึ้นในโลกนักอ่านด้วยเหตุผลของการเข้าถึงง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและมีกลไกการทำงานแบบเบ็ดเสร็จสำหรับนักเขียนที่ต้องการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะในเวลาอันรวดเร็ว ความตื่นตัวและการตอบรับอันดีของวรรณกรรมประเภทนี้ทำให้นักวิชาการให้ความสนใจและศึกษาลักษณะบางประการเพื่อหาปริมาณที่เหมาะสม ดังทัศนะของอรรถพล ปะมะโช (2562 : 569-571) ที่กล่าวว่า “วรรณกรรมดิจิทัล คือวรรณกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาบนระบบดิจิทัล (digital-born) และต้องอ่านผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลหรือเครื่องคอมพิวเตอร์” นอกจากนี้เฮลส์ (Hayles, 2008 : 3 อ้างถึงใน อรรถพล ปะมะโช, 2562 : 570) ยังแยกลักษณะของวรรณกรรมดิจิทัลออกจากวรรณกรรมออนไลน์ประเภทอื่นว่าจะไม่นับรวมวรรณกรรมสิ่งพิมพ์ที่มีการแปลงเป็นรูปดิจิทัล

การแบ่งประเภทของวรรณกรรมดิจิทัลสามารถใช้หลักเกณฑ์การแบ่งได้อย่างหลากหลาย เช่นการใช้แพลตฟอร์มแสดงผล พัฒนาการตามลำดับเวลา ประสบการณ์ที่ผู้อ่านได้รับ และลักษณะเฉพาะของโค้ดหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งการให้งานวรรณกรรมแสดงผล (อรรถพล ปะมะโช, 2562 : 571)

Joylada คือ แอปพลิเคชันสำหรับเขียนและอ่านนิยายแชตรูปแบบ UGC (User-Generated Content) หรือคอนเทนต์ที่สร้างขึ้นโดยผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นรุ่นสองหรือเว็บไซต์เครือข่ายเดียวกับเว็บไซต์ธัญวลัย และ fictionlog ภายใต้การดำเนินงานของบริษัท Ookbee U ที่เกิดจากการร่วมทุนกันระหว่าง Ookbee และ Tencent เปิดตัวเมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม 2560 (พัชรศรี ว่องไชยกุล, 2561)

จอยลดาได้รับความนิยมและเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาเพียง 1 ปีหลังก่อตั้งมีจำนวนผู้ใช้ 2 ล้านคนต่อเดือนหรือวันละ 5 แสนคน และผู้คนเหล่านั้นยังใช้เวลาอยู่กับแอปพลิเคชัน เฉลี่ย 30 นาทีต่อคนต่อวัน หรือคิดเป็นเวลา 1 พันล้านนาที่ต่อเดือน (วิภาดา แหวนเพชร, 2561)

จุดเด่นประการหนึ่งของจอยลดา คือ รายได้จากการแตงนิยายที่เกิดจากโฆษณาบน Joy ซึ่งจะคำนวณให้ตาม Joy (ยอดวิว) ที่ได้รับและตัดยอดทุกวันในเวลาเที่ยงคืน นอกจากนี้ วิธีการนำเสนอเนื้อหาของนวนิยายของจอยลดาเป็นลักษณะการพูดคุยผ่านห้องแชต จึงเป็นสิ่งที่คุ้นเคยสำหรับกลุ่มลูกค้า ใช้นิยมใช้แอปพลิเคชันจอยลดาสังเกตได้จากแท็กยอดนิยมในทวิตเตอร์ (twitter) โดยแต่ละครั้งที่ผู้แตงอัปโหลด (Upload) นิยาย แท็กของนิยายเรื่องนั้นมักจะติดเทรนด์ประเทศไทยเสมอ ปัจจุบันแอปพลิเคชันจอยลดา มียอดดาวน์โหลดแล้วกว่า 100,000 ครั้ง (fayossy, 2560)

ด้วยเหตุที่แอปพลิเคชันจอยลดามีนักเขียนมากถึง 4.5 แสนคน (พัชรศรี ว่องไชยกุล, 2561) ส่งผลให้ทางเลือกในการอ่านนวนิยายมีมากขึ้นตามไปด้วย ดังนั้น การจะดึงดูดให้ผู้อ่านเลือกนวนิยายเล่มใดเล่มหนึ่ง กลวิธีการสร้างความสนใจใคร่รู้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องพิจารณาว่านักเขียนเหล่านั้นเลือกใช้วิธีการใดให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวจนจบ งานวิจัยนี้จึงเป็นไปเพื่อศึกษารูปแบบการใช้งาน แอปพลิเคชันจอยลดาในฐานะวรรณกรรมดิจิทัล และศึกษากลวิธีการเปิดเรื่องของนวนิยายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ผลของการศึกษาจะช่วยให้เข้าใจวรรณกรรมรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในพื้นที่อันทันสมัย รวมไปถึงรู้เท่าทันพัฒนาการด้านรูปแบบวรรณกรรม เพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนการวิเคราะห์วิจารณ์แนวทางการนำเสนอรูปแบบใหม่ที่อาจเปลี่ยนโลกแห่งการสร้างสรรค์และเสพวรรณกรรมไปอย่างรวดเร็ว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการใช้งานของแอปพลิเคชันจอยลดา
2. เพื่อศึกษากลวิธีการเปิดเรื่องของนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น
 - 1.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับลักษณะของวรรณกรรมดิจิทัล และแอปพลิเคชันจอยลดา
 - 1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับกลวิธีการเปิดเรื่อง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.1 ศึกษารูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดา
 - 2.2 ศึกษาวิธีการเปิดเรื่องวรรณกรรมดิจิทัลในแอปพลิเคชันจอยลดา จำนวน 29 เรื่อง
3. การวิเคราะห์ข้อมูล
 - 3.1 วิเคราะห์รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดา
 - 3.2 วิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่อง
4. สรุป อภิปรายผล และนำเสนอด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้ใช้กลุ่มตัวอย่างจากนวนิยายที่เผยแพร่ในแอปพลิเคชันจอยลดา ระหว่างวันที่ 20 เดือนธันวาคม 2562 ถึงวันที่ 20 เดือนมกราคม 2563 จำนวน 11 หมวดหมู่ การคัดเลือกรายชื่อนวนิยายใช้อันดับความนิยม 3 อันดับแรกจากทุกหมวด โดยนับเรื่องที่ปรากฏซ้ำเป็น 1 เรื่อง ทำให้มีข้อมูลนวนิยายทั้งหมด 29 เรื่อง เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

- | | |
|---|---|
| 1. อาจารย์นะเมียผม | 2. halfmoon/ chohan |
| 3. ผมอดทนเก่ง | 4. The Revenge |
| 5. เลิกเป็นเด็กเสีย เพื่อเป็นเมียพี่คนเดียว | 6. คุณเลขา #kookv |
| 7. ซ่าแล้วหนักหัวใคร? (เมอร์ลิน) | 8. Scarlet Moon SS1: Deal with the Devil |
| 9. ผมก็แค่มนุษย์ธรรมดา | 10. Universe จักรวาลหมื่นปี |
| 11. 7RINGS / NCT | 12. INDIGO PART 1: Bingle#NCT |
| 13. APARTMENT; NCT | 14. อิงดอยร้อยอิงดาว/nielong |
| 15. Say hi คุณชายชุดแดง [part 2] / KOOKV | 16. คฤหาสน์ความลับ / NCT |
| 17. เมืองบาป / NCT | 18. MAD DOG |
| 19. Love Royal Flush: ตามหาหัวใจในคาสีโน | 20. Casanova Pilot: เพราะผมไม่เชื่อในรักแท้ |
| 21. สามไม้รัก | 22. Once Upon A Farm |
| 23. อาจารย์หมอนคนนั้นเป็นของผม | 24. แฟน CEO |
| 25. ADDICTED TO YOU (Jenlisa) | 26. Beauty And The Gang |
| 27. #แดดดีทุกวี่ [Mpreg] | 28. #เจธิน / Jaedo |
| 29. TOP BOY – Jaedo | |

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการศึกษาวรรณกรรมดิจิทัลเบื้องต้นและกลวิธีการเปิดเรื่องของนวนิยายสามารถแบ่งประเด็นการศึกษาได้ดังนี้

1. ลักษณะของวรรณกรรมดิจิทัล

อรรถพล ปะมะโช (2562, น. 569, 571) ได้กล่าวว่า “วรรณกรรมดิจิทัลต้องเกิดขึ้นมาบนระบบดิจิทัล (digital-born) และต้องอ่านผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น การ Hyper link มิใช่ถูกแปลงจากระบบอื่นมาสู่ระบบดิจิทัล” จากข้อมูลในเว็บไซต์ขององค์การวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ได้มีการยกตัวอย่างรูปแบบของวรรณกรรมดิจิทัลไว้ 10 ประเภท ได้แก่ บันเทิงคดีและกวีนิพนธ์แบบไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext Fiction and Poetry) กวีนิพนธ์เคลื่อนไหว (Kinetic Poetry) ศิลปะคอมพิวเตอร์แบบติดตั้ง (Computer Art Installations) โปรแกรมสนทนา (Chatterbot) บันเทิงคดีอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive Fiction) แอปวรรณกรรม (Literary Apps) นวนิยายในรูปแบบของอีเมล ข้อความเอสเอ็มเอส หรือบล็อก กวีนิพนธ์และบันเทิงคดีที่ประพันธ์โดยคอมพิวเตอร์ โครงการงานเขียนร่วม (Collaborative Writing Projects)

ที่ผู้อ่านมีส่วนในการสร้างสรรค์ผลงาน และการแสดงเชิงวรรณศิลป์แบบออนไลน์ (Literary Performances Online)

จากข้อมูลข้างต้นอาจสรุปได้ว่า วรรณกรรมดิจิทัล หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ที่เขียนขึ้นมาด้วยระบบดิจิทัล และต้องอ่านผ่านเครื่องมือดิจิทัล โดยไม่นับรวมผลงานตีพิมพ์รูปเล่มที่ถูกดัดแปลงเป็นรูปดิจิทัล เพราะมีลักษณะเฉพาะตัว เช่น การเชื่อมต่อ ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน และลักษณะของมัลติมีเดีย ในงานวิจัยนี้จึงจะเสนอรายละเอียดของรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดาเพื่อประโยชน์ในการเข้าถึงและการใช้งาน

2. กลวิธีการเปิดเรื่อง

ธัญญา สังขพันธานนท์ (2562, น.109-114) อธิบายวิธีการเปิดเรื่องให้น่าสนใจว่ามี 4 ลักษณะ คือ การเปิดด้วยการกระทำหรือบทสนทนา การเปิดด้วยการบรรยายฉากและบรรยากาศ การเปิดด้วยการเผยให้เห็นความในใจและความปรารถนาของตัวละครเอก และการเปิดด้วยการให้ภาพร่างคร่าวๆ ของตัวละคร แนวคิดดังกล่าวนี้ จะนำมาปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่องของนวนิยายยอดนิยมในแอปพลิเคชันจอยลดา 5 วิธีการ ดังนี้

- 2.1 การเปิดเรื่องด้วยการกระทำ
- 2.2 การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนา
- 2.3 การเปิดเรื่องการบรรยายฉาก
- 2.4 การเปิดเรื่องด้วยการเผยให้เห็นความในใจและความปรารถนาของตัวละครเอก
- 2.5 การเปิดเรื่องด้วยการให้ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร

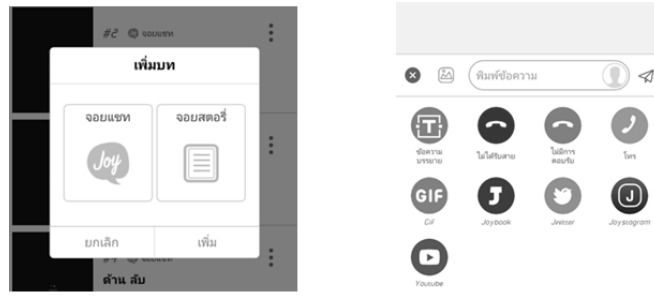
ผลการวิจัย (Research Results)

จากการศึกษานิยามและคำอธิบายต่าง ๆ พบว่า แอปพลิเคชันจอยลดา มีลักษณะเป็นวรรณกรรมดิจิทัล ดังนั้น รูปแบบการใช้งานเพื่อสร้างนวนิยายจึงเป็นดังนี้

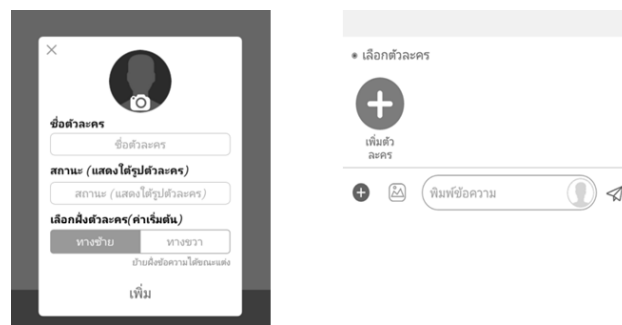
1 รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดา

1.1 การสมัครเข้าใช้งาน

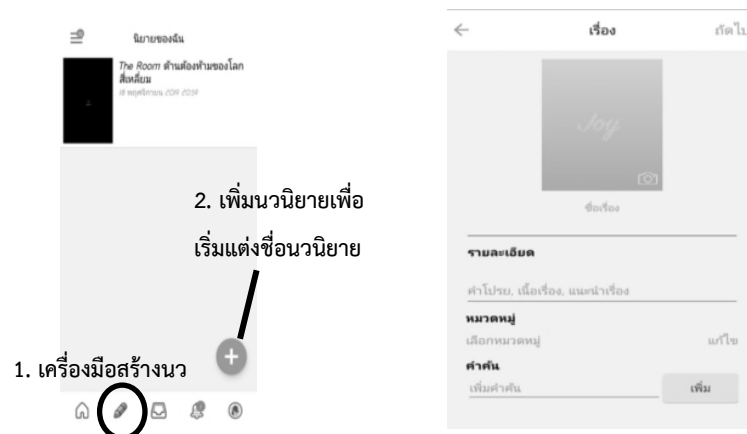
การสมัครเข้าใช้งาน เริ่มต้นจากการเข้าสู่ระบบด้วยชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านที่สร้างขึ้นเอง จากนั้นบันทึกข้อมูลในประวัติส่วนตัว หลังจากยืนยันตัวตนเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้งานสามารถนำข้อมูลนวนิยายเข้าสู่ระบบได้ จากนั้นเข้าสู่ช่องการเพิ่มเรื่องใหม่ ผู้ใช้งานต้องระบุชื่อเรื่อง เลือกภาพหน้าปก เขียนคำโปรย ระบุหมวดหมู่ และคำค้นหาเพื่อให้สะดวกต่อการเลือกอ่าน จากนั้นจึงเลือกหมวดตัวละคร เพื่อระบุชื่อตัวละคร และรูปภาพตัวละคร (สิริกร ทองมาตร, 2561 : 36) ลำดับต่อมา คือ การเลือกรูปแบบการนำเสนอระหว่างแชตกับสตอรี่ จากนั้นบันทึกเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 1-2 หน้าจอแสดงผลและเครื่องมือการปรับแต่ง
ที่มา : แอปพลิเคชันจอยลดา (2563)



ภาพที่ 3-4 เครื่องมือเกี่ยวกับตัวละคร
ที่มา : แอปพลิเคชันจอยลดา (2563)



ภาพที่ 5-6 เครื่องมือรูปแบบการอ่านนวนิยายและการใส่บทสนทนาสำหรับตัวละคร และการใส่ลูกเล่นประกอบบทสนทนาในเรื่อง
ที่มา : แอปพลิเคชันจอยลดา (2563)

1.2 การเข้าถึงและแพลตฟอร์มการใช้งาน

การเข้าถึงนวนิยายจำเป็นต้องใช้เครื่องมือที่สามารถรองรับระบบดิจิทัลได้ในการเข้าถึง เช่น โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ และต้องอาศัยการเชื่อมต่อด้วยอินเทอร์เน็ตเสมอ

1.2.1 การเข้าถึงนวนิยายด้วยโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล

การเข้าถึงนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดาเพื่อเลือกอ่านนวนิยายของนักเขียนที่เผยแพร่ ผู้อ่านสามารถเข้าอ่านนวนิยายได้ฟรี แม้จะไม่ได้ลงทะเบียนเข้าสู่ระบบ แต่เมื่อต้องการอ่านตอนของนวนิยายที่นักเขียนได้ติดเหรียญไว้ ผู้อ่านต้องลงทะเบียนเข้าสู่ระบบของแอปพลิเคชันเพื่อจ่ายเงินซื้อเหรียญปลดล็อกนวนิยายตอนนั้นเพื่อเข้าอ่านเนื้อเรื่องได้ตามปกติ

1.2.2 รูปแบบการอ่านนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดา

รูปแบบการอ่านมี 3 ลักษณะ คือ รูปแบบของห้องแช็ต รูปแบบของสตอรี่ และรูปแบบผสมผสาน จากนวนิยาย 29 เรื่องที่ศึกษามีนวนิยายที่มีรูปแบบห้องแช็ต 8 เรื่อง รูปแบบสตอรี่ 1 เรื่อง และรูปแบบสลับกันระหว่างห้องแช็ตและสตอรี่ 20 เรื่อง การอ่านนวนิยายที่เป็นรูปแบบของห้องแช็ต ผู้อ่านต้องแตะช่องว่างของกรอบสี่เหลี่ยมด้านล่างของหน้าจอเรื่อยๆ ทีละข้อความเพื่อให้ข้อความที่เป็นบทสนทนาของตัวละครปรากฏขึ้นมาตลอดการอ่าน

1.3 การเชื่อมโยงหลายมิติ

1.3.1 การเชื่อมโยงข้อมูลภายนอกกับเนื้อหานวนิยาย

ความพิเศษของการอ่านนวนิยายที่ผู้อ่านจะได้รับระหว่างอ่านนวนิยายบนแอปพลิเคชันจอยลดา คือการแสดงเทคนิคหรือรูปแบบเฉพาะต่าง ๆ ซึ่งอาศัยสมรรถภาพของระบบดิจิทัล คือ การเชื่อมต่อเว็บไซต์อื่นเข้ามาประกอบในเนื้อหานวนิยายได้ หรือการเชื่อมต่อเพื่อแสดงผลของเทคนิคเฉพาะนั้น ๆ ช่วยส่งเสริมเนื้อหาในนวนิยายให้มีสีสันแปลกใหม่และสนุกสนานมากขึ้นระหว่างการอ่าน ซึ่งนวนิยายตีพิมพ์ไม่สามารถทำให้ปรากฏได้ การเชื่อมต่อคลิปวิดีโอจากยูทูบ (YouTube) ปรากฏ 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง INDIGO PART 1 : Bingle, Say hi คุณชายชุดแดง [part 2], Once Upon A Farm, #เจนนิน และ The Revenge ผู้อ่านสามารถกดเข้าไปชมวิดีโอได้จริงดังภาพตัวอย่าง หรือการใช้เพลงประกอบการอ่านเพื่อเข้าถึงอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องมากขึ้นด้วยการเชื่อมต่อผ่านคิวอาร์โค้ด คือ เรื่อง INDIGO PART 1 : Bingle ดังภาพตัวอย่าง

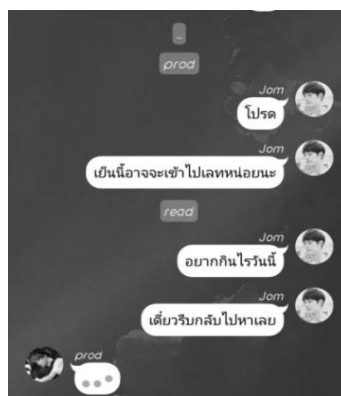


ภาพที่ 7-8 การเชื่อมต่อคลิปวิดีโอจากยูทูป (YouTube) และคิวอาร์โค้ด

ที่มา : Say hi คุณชายชุดแดง [part 2] (2562)

1.3.2 ความเป็นมัลติมีเดียในนวนิยายดิจิทัล

ลักษณะความเป็นมัลติมีเดียในนวนิยายที่เป็นวรรณกรรมดิจิทัลนั้นสามารถใช้สื่อชนิดต่าง ๆ มาประกอบในเนื้อหาเพื่อสื่ออารมณ์ตัวละคร การอธิบายองค์ประกอบต่าง ๆ แทนการพรรณนาหรือเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การใช้รูปภาพมีม (meme) การใช้รูปภาพเคลื่อนไหว (GIF) นอกจากนี้ลักษณะของความเป็นมัลติมีเดียอื่น ๆ ในแอปพลิเคชันจอยลดตาที่ปรากฏระหว่างการอ่านนวนิยาย คือ การสร้างความสมจริงและประสบการณ์ร่วมของนักอ่านเสมือนมีส่วนร่วมในเรื่อง ได้แก่ การปรากฏเครื่องหมายจุดสามจุดกำลังเคลื่อนไหวเพื่อแสดงการพิมพ์ข้อความโต้ตอบของตัวละครขณะกำลังสนทนากันผ่านแชตข้อความ เครื่องหมายนี้จะปรากฏต่อเมื่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรหรือล่าช้าบางช่วง นักอ่านจะรับรู้ระยะเวลาในเรื่องได้จากกลไกดังกล่าว ดังภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 9 เครื่องหมายจุดสามจุดลักษณะกำลังเคลื่อนไหวแสดงสถานการณ์พิมพ์ข้อความโต้ตอบของตัวละครขณะกำลังสนทนากันผ่านแชต

ที่มา : ผมอดทนเก่ง (2562)

1.3.4 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักอ่านกับนักเขียน

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักอ่านกับนักเขียนเป็นอีกประการหนึ่งที่เป็นลักษณะเด่นของวรรณกรรมดิจิทัลที่ทำให้ทั้งนักอ่านและนักเขียนสามารถสื่อสารกันได้โดยตรงและทันที โดยนักอ่านสามารถทำความรู้จักกับนักเขียนผ่านหน้าโปรไฟล์ของนักเขียนที่เขียนข้อความทักทายและแนะนำผลงานไว้ให้นักอ่านได้ติดตาม นอกจากนี้ทั้งนักอ่านยังสามารถแสดงความคิดเห็นข้อเสนอแนะเกี่ยวกับนวนิยายเรื่องนั้นแก่นักเขียนได้ตลอดเวลา ทำให้นักเขียนสามารถนำข้อเสนอต่างๆ ไปปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นได้

จากผลการศึกษารูปแบบการนำเสนอนวนิยายบนแอปพลิเคชันจอยลดา พบว่านวนิยายบนแอปพลิเคชันจอยลดามีความแตกต่างไปจากการเผยแพร่นวนิยายทั่วไป ด้วยรูปแบบที่มีความเฉพาะตัว การสร้างและการเข้าถึงนวนิยายผู้เข้าใช้งานจำเป็นต้องมีแอปพลิเคชันจอยลดาในอุปกรณ์ดิจิทัลและทำการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เช่น การส่งรูปภาพเคลื่อนไหว การปรากฏเครื่องหมายแสดงการพิมพ์โต้ตอบในแชตข้อความของตัวละคร การเชื่อมต่อคลิปวิดีโอจากเว็บไซต์ภายนอกเข้ามาในเนื้อเรื่องนวนิยาย ฯลฯ ลักษณะเหล่านี้จึงเป็นรูปแบบเฉพาะที่สามารถปรากฏในนวนิยายบนระบบดิจิทัลเท่านั้น เมื่อพิจารณาตามลักษณะความเป็นวรรณกรรมดิจิทัลข้างต้นจะเห็นได้ว่านวนิยายบนแอปพลิเคชันจอยลดาตรงกับความเป็นวรรณกรรมดิจิทัลทุกประการ

2. กลวิธีการเปิดเรื่องของนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดา

การศึกษากลวิธีการเปิดเรื่องของนวนิยายดิจิทัลบนแอปพลิเคชันจอยลดาพบว่า กลวิธีการเปิดเรื่องมี 4 กลวิธีตามกรอบแนวคิดของธัญญา สังขพัฒน์ธานนท์ เรียงลำดับจากการปรากฏมากไปหาน้อย ดังนี้

2.1 การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนา

จากการศึกษานวนิยายปรากฏการใช้วิธีการเปิดเรื่องด้วยบทสนทนา 20 เรื่อง ดังสรุปเป็นตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การเปิดบทสนทนาในการเปิดเรื่อง

ชื่อเรื่อง	บทสนทนา
ผมอดทนเก่ง	จอม : โปรด เย็นนี้อาจเข้าไปเย็นหน่อยนะ
The Revenge	นายทำกับฉันแบบนี้....นายก็รู้ดี ว่ามันจะจบแบบไหน
ผมก็แค่มนุษย์ธรรมดา	แม่ : ลูก ตื่นได้แล้ว
7RINGS/ NCT	สวัสดีครับทุกคน ผมชินนะครับ ไม่นั่นใจว่านี่จะตึกเกินปรี เปล่าแต่ผมจะรบกวนขอเวลาทุกคนสักครู่
APARTMENT; NCT	ใครเห็นเจ๊บ้างวะ? ชิบหาย กูลืมจ่ายค่าห้อง
อิงดอยร้อยอิงดาว / nielong	อิงดอยเป็นยังงี้บ้าง อ้อเดดกูหน่อยยย

Say hi คุณชายชุดแดง [part 2] / KOOKV	สวัสดีค่ะ นี่เป็นคำเตือนแรก ขอบอกไว้ก่อนนะคะถ้าฉันหาคุณเจอ มันจะไม่เหลือแม้แต่เศษกระดูกนะคะ เพราะฉะนั้นอย่าเข้ามาขวางฉัน
คฤหาสน์ความลับ / NCT	สัส ทำเป็นเล่นไป ภู่นับๆดูแล้ว 18คนเลยนะมึงเอี้ยยย
เมืองบาป / NCT	เขี้ยยยย นี่ขนาดกูเพิ่งก้าวขาเข้าเมืองมาไม่ถึงชั่วโมงบรรยากาศแหม่งแปลกจริงๆด้วยอะ
MAD DOG	ใครรู้ตัวว่าเป็นหัวหน้าหน่วย รีบมาเข้าห้องประชุมด้วยครับ มีเวลาสิบนาที ก่อนระเบิดลูกใหญ่จะลง
Love Royal Flush: ตามหาหัวใจในคาสิโน	มอนิ่ง ตื่นกันยัง
Casanova Pilot: เพราะผมไม่เชื่อในรักแท้	กูปวดเมื่อยไปหมดทั้งตัวว ใครมันบอกว่าเบาๆ มาให้กูตบ!!
สามไม้รัก	เจน : คุณปิ่น คุณปิ่นครับ ปิ่น : ถ้าไม่มีปัญหาตัวเอง ก็อยู่ตรงนั้นแหละ
Once Upon A Farm	จिरาพร: พี่สบายดีไหมคะ จिरพงศ์ :ว่าไง คุณนายไฮโซ
แฟน CEO	ใครไหวไปก่อนเลย วันนี้ลานะคะ
ADDICTED TO YOU (Jenlisa)	ต้น :เดียร์? เดียร์ :อืม ใครอะ ต้น: ต้น
Beauty And The Gang	เรียนคุณเป้ที่เคารพ กระผมหนูน้อยกระเป๋ ขออนุญาตคุณกระเป๋กลับบ้านช้ากว่าปกติ
#แต่ดีดี้กูวี [Mpreg]	สวัสดีครับ ค่ะ สนใจทำงานหรรอะ
#เจอนิน / Jaedo	เปียร์ :พรงนี้กูไม่เข้าพนะ ไวน์ :เออ เดี่ยวกูไปเอง
TOP BOY – Jaedo	คุณเนมคะ เดือนนี้ตยสารของเราขายดีเป็นอันดับที่สองคะ

ที่มา : นวนิยายในจอยลดา 29 เรื่อง (2563)

การใช้วิธีการเปิดเรื่องลักษณะดังกล่าวมักปรากฏในรูปแบบของข้อความแชตที่ตัวละครใช้ในการสนทนา ซึ่งจะแบ่ง 2 ลักษณะคือ ห้องแชตกลุ่ม และห้องแชตส่วนตัว สามารถสังเกตได้จากชื่อของหัวแชต การสนทนาที่จะเปลี่ยนไป จากชุดบทสนทนาท่อนหน้า และระบุตัวละครที่เปลี่ยนไปในบทสนทนานั้น ๆ

ตารางที่ 3 การเปิดเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร

ชื่อเรื่อง	ข้อความ
Scarlet Moon SS1: Deal with the Devil	ติก ติก ติก เสียงกระแทกเท้าวิ่งไปตามพื้น หินอ่อนของมหาวิหารสีขาวสวยดั่งชั้น กลางติก
อาจารย์หมอนั่นเป็นของผม	ผมตื่นขึ้นมาด้วยอาการมีศรีษะ*เล็ก ๆ จากอาการเมาค้างเมื่อคืน (คัดลอกตาม ต้นฉบับ)

การเปิดเรื่องด้วยการกระทำของทั้ง 2 เรื่อง พบว่า เรื่อง Scarlet Moon SS1: Deal with the Devil แสดงอาการวิ่งของตัวละคร และเรื่อง อาจารย์หมอนั่นเป็นของผม บรรยายพฤติกรรมของตัวละครด้วยสรรพนามบุรุษที่ 1

2.4 การเปิดเรื่องด้วยการเผยให้เห็นความในใจ และความปรารถนาของตัวละครเอก

การเปิดเรื่องด้วยการเผยให้เห็นความในใจ และความปรารถนาของตัวละครเอกมี 1 เรื่อง คือ เรื่อง halfmoon/chohan การเปิดเรื่องด้วยการเผยให้เห็นความในใจ และความปรารถนาของตัวละครเอกในนวนิยายเรื่อง halfmoon / chohan มักเป็นความรู้สึกนึกคิดหรือความปรารถนาของตัวละครที่ในรู้แบบของการตั้งคำถามเพื่อสร้างเงื่อนไขและสร้างจุดสนใจแก่ผู้อ่านเราให้เรื่องน่าติดตามขึ้น ดังนี้

คุณเคยคิดไหม...ว่าความสุขที่สุดในชีวิตของคุณคืออะไร?

“ผมชื่อ ฮัน ซึงอู อายุ 25 ปี ผมอาศัยอยู่กับพ่อแค่สองคนตั้งแต่อายุ 11 ปี เพราะแม่ตายไปตั้งแต่ตอนนั้นและท่านคือความสุขอย่างเดียวของผม...”

2.5 การเปิดเรื่องด้วยการให้ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร

การเปิดเรื่องด้วยการให้ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครมี 1 เรื่อง คือ เรื่อง INDIGO PART 1: Bingle #NCT ซึ่งเป็นนวนิยายที่จัดอยู่ในหมวดหมู่สถานีอวกาศคือ หมวดหมู่สำหรับนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ วิทยาศาสตร์ (Science fiction) ตัวละครทุกตัวในเรื่องจะมีพลังพิเศษเหนือธรรมชาติทุกตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านทำความเข้าใจและรู้จักตัวละครผู้แต่งจึงเปิดเรื่องด้วยการแนะนำชื่อและตัวละครพลังพิเศษของแต่ละตัวละคร รวมถึงกลุ่มของตัวละครของแต่ละฝ่ายก่อนเข้าสู่เนื้อเรื่อง ดังตัวอย่าง

INDIGO องค์การปราบปรามเหล่าร้ายพิเศษและศูนย์พัฒนาศักยภาพมนุษย์

ประกอบด้วยสมาชิกหลัก 14 คน ได้แก่

เอช ผู้นำองค์กรอินดิโก นักจดจำ

จอร์แดน นักสืบ มนุษย์ล่องหน

เซน ผู้หยั่งรู้อนาคต แม่ของชาซ่า (แมวดำของเซน)
ดีแลน ผู้ควบคุมไฟ

ที่มา : INDIGO PART 1: Bingle #NCT (2563 : 1)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาลักษณะของความเป็นวรรณกรรมดิจิทัลผ่านนวนิยายยอดนิยมในแอปพลิเคชันจอยลดาทั้ง 29 เรื่องแล้วพบว่ามีความสอดคล้องกับความเห็นของซิมานอฟสกี (Simanowski, 2554 : 15 อ้างถึงใน อรรถพล ปะมะโช, 2562 : 570) ที่กล่าวถึงลักษณะของวรรณกรรมประเภทนี้ในบทความเรื่อง “Reading Digital Literature” ว่า วรรณกรรมดิจิทัลไม่ใช่วรรณกรรมที่ตีพิมพ์ในรูปแบบดิจิทัล (digital publishing) เช่น นวนิยายในรูปแบบของอีบุ๊กที่อ่านผ่านเครื่องคินเดิลหรือแท็บเล็ต (tablet) แบบต่างๆ แต่เป็นวรรณกรรมที่เกิดขึ้นในรูปแบบดิจิทัลเพื่ออ่านในสื่อดิจิทัล ดังปรากฏว่านักเขียนและนักอ่านนวนิยายเหล่านี้จะต้องเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชันจอยลดาเท่านั้น ไม่สามารถเขียนหรืออ่านผ่านระบบอื่นๆ ได้ ด้วยวิธีการสร้างสรรค์และการเข้าถึงผลงานผ่านระบบดิจิทัลนี้เองทำให้วรรณกรรมดิจิทัลมีลักษณะเด่นเฉพาะตัว ยิ่งเมื่อมีลูกเล่นที่เลียนแบบการอ่านแฮต หรือสามารถหรือเชื่อมโยงลิงก์ไปยังหน้าอื่นๆ บนโลกอินเทอร์เน็ตได้ ก็ยิ่งเป็นการสร้างความแปลกใหม่หรือให้ประสบการณ์ร่วมไปพร้อมๆ กับตัวละครที่กำลังดำเนินเรื่องอีกด้วย

สิริกร ทองมาตร (2561 : 33-40) กล่าวถึงการสร้างนวนิยายบนแอปพลิเคชันจอยลดาในขั้นตอนของเครื่องมือและองค์ประกอบต่างๆตามหลักของการเขียนนวนิยายทั่วไป เพื่อให้ผู้ศึกษาได้รู้จักการใช้งานพื้นฐานของแอปพลิเคชัน แต่ไม่ได้กล่าวมุ่งเน้นความสนใจไปที่การเปิดเรื่องเป็นส่วนสำคัญ จึงทำให้ผู้วิจัยเลือกประเด็นนี้มาทำการศึกษาในครั้งนี้เพื่อหาทิศทางและวิธีการแตงนวนิยายที่เร้าความสนใจของนักอ่านเป็นหนทางหนึ่งให้แก่ักเขียนประสบความสำเร็จในการสร้างงานได้ในยุคปัจจุบัน

ในด้านกลวิธีการเปิดเรื่อง นวนิยายยอดนิยมในแอปพลิเคชันจอยลดาใช้การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนามากที่สุดถึง 20 เรื่อง โดยบทสนทนาที่เปิดขึ้นมานั้นเจาะจงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกทั้งหมดเช่นเดียวกับการเปิดเรื่องด้วยการกระทำ ส่วนการเปิดเรื่องด้วยฉาก ใช้เพียงข้อความสั้นเพียงหนึ่งประโยค โดยไม่บรรยายรายละเอียด กลวิธีที่นักเขียนเลือกใช้เหล่านี้ทำให้เห็นว่า วรรณกรรมดิจิทัลไม่มุ่งเน้นวรรณศิลป์หรือความสมจริงในการสร้างจินตนาการ ดังทัศนะของ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (อ้างถึงในนันทนัย ประสานนาม, 2562 : 24) แต่มุ่งเน้นเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร ดังนั้น ในการเขียนนวนิยายบางประเภท เช่น เรื่องแนววิทยาศาสตร์ แนวอวกาศ อาจพบว่า ขบวนการเขียนลักษณะนี้เป็นปัญหาต่อการทำความเข้าใจ จึงต้องมีกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการให้ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครเพิ่มเติมอีก 1 วิธีเพื่อป้องกันความสับสนของผู้อ่านในกรณีที่ฉากและเหตุการณ์เป็นเรื่องไกลตัว

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษานวนิยายยอดนิยมที่เผยแพร่บนแอปพลิเคชันจอยลดตาในครั้งนี้ มีข้อจำกัดด้านเวลาในการเก็บข้อมูลจึงทำให้ศึกษาได้กลวิธีการเปิดเรื่องเท่านั้น ผู้สนใจจึงสามารถศึกษาต่อในด้านกลวิธีการดำเนินเรื่อง และกลวิธีการปิดเรื่อง ซึ่งจะนำมาสู่ข้อสรุปถึงกลวิธีการในแต่งนวนิยายที่เผยแพร่บนแอปพลิเคชันจอยลดตาได้ในที่สุด นอกจากนี้คือ ยังมีแนวเรื่องอื่นๆ ให้ผู้สนใจด้านวรรณกรรมศึกษาได้เข้ามาเปิดพื้นที่ใหม่ๆ ในการวิเคราะห์ เช่น นวนิยายแนววาย นวนิยายแนวแฟนฟิคชั่น เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ัญญา สังขพันธานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. ปทุมธานี : นาค.
- นัทธนี ประสานนาม. (2562). นวนิยายอาโออิของไทย : การศึกษาเชิงวิเคราะห์. *วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ*, 7(2), 16.
- สิริก ทอมาตร. (2561). อ่าน “ฟิค” บนสื่อดิจิทัล: ชาติพันธุ์วรรณนาของแฟนฟิคชันศิลปินเกาหลี. วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหาบดินท. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.
- อรรถพล ปะมะโช. (2562). วิจัยวิทยานิพนธ์การศึกษาวรรณกรรมดิจิทัล. *นววิถี: วิจัยวิทยาร่วมสมัยในการศึกษาวรรณกรรม*. กรุงเทพฯ: พิศายม
- Fayossy. (2560). ทำความรู้จักกับ “จอยลดตา” แอปฯ อ่านนิยายแซทรูปแบบใหม่ ที่มาแรงสุดๆ ในตอนนี้, 21 พฤศจิกายน 2562. <https://www.marketingoops.com/>
- พัชรศรี ว่องไชยกุล. (2561). ‘จอยลดตา’ แอปฯ นิยายแซทพันธุ์ใหม่ ทำเงินด้วยพลังนักอ่านฐานตลาดวัยรุ่น, 21 พฤศจิกายน 2562. <https://forbesthailand.com/>
- วิภาดา แหวนเพชร. (2561). Joylada แซดกับผู้ออกแบบแอปพลิเคชันอ่านนิยายแซดเจ้าแรกของไทยที่มาแรงแซงทุกโค้งในกลุ่มวัยรุ่น, 21 พฤศจิกายน 2562. <https://readthecloud.co/scoop-25/>

ภาพประกอบ

- จอยลดตา. (2563). หน้าหลักของแอปพลิเคชันจอยลดตา, 10 มีนาคม 2563. <https://www.joylada.com>
- มะม่วงสีส้ม(นามแฝง). (2562). *ผอมดทนเก่ง*, 9 กุมภาพันธ์ 2563. <https://www.joylada.com>
- CottonCandy’ (นามแฝง). (2562). *INDIGO PART 1 : Bingle #NCT*, 9 กุมภาพันธ์ 2563. <https://www.joylada.com>
- Demon dance! (นามแฝง). (2562). *Say hi คุณชายชุดแดง [part 2] / KOOKV*. 9 กุมภาพันธ์ 2563. <https://www.joylada.com>