



โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ลำดับที่ 183

เล่น ลวง รัก

การระรานทางไซเบอร์และ
การเติบโตทางความคิดของตัวละคร
ในวรรณกรรมเยาวชนอเมริกันร่วมสมัย



ศิริพร ศรีวรกานต์
ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ลำดับ 123

เล่น ลวง รัก: การระรานทางไซเบอร์และการเติบโต
ทางความคิดของตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนอเมริกันร่วมสมัย

ศิริพร ศรีวรกานต์

โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิริพร ศรีวรกานต์

เล่น ลวง รัก: การระรานทางไซเบอร์และการเติบโต
ทางความคิดของตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนอเมริกันร่วมสมัย
กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564

272 หน้า

ISBN 978-616-407-620-4

จัดพิมพ์โดย โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองฉบับดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งฤทัย แรงผลสัมฤทธิ์
โทร (02) 218-4888

พิมพ์ครั้งที่ 1 จำนวน 200 เล่ม สิงหาคม พ.ศ. 2564

คำนำ

หนังสือ เล่น ลวง รัก: การระรานทางไซเบอร์และการเติบโตทางความคิดของตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนอเมริกันร่วมสมัย เริ่มต้นจากความสนใจที่ผู้เขียนมีต่อประเด็นปัญหาของตัวละครเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัย ในหนังสือเล่มนี้ผู้เขียนเลือกศึกษาวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยคัดสรรของนักเขียนชาวอเมริกัน ในแง่มุมของประเด็นการระรานทางไซเบอร์

ตัวบทคัดสรรเป็นตัวแทนที่บอกเล่าลักษณะและรูปแบบการระรานทางไซเบอร์ รวมทั้งการรับมือของตัวละครเยาวชนต่อปัญหานี้ ตัวละครบางตัวแม้จะต้องตกเป็นเหยื่อ แต่พวกเขาก็สามารถก้าวข้ามและสร้างตัวตนผ่านปัญหาดังกล่าวได้ ขณะเดียวกันในตัวบทยังบอกเล่ามิติของตัวละครผู้ก่อเหตุ โดยมีทั้งผู้ที่ต้องการกลั่นแกล้งเป้าหมาย หรือผู้ที่ไม่ได้รับรู้ว่าตนเองก่อเหตุระรานทางไซเบอร์ อันเกิดจากการขาดความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นนี้ ผู้ประพันธ์ตัวบทคัดสรรยังได้นำเสนอตัวละครผู้ก่อเหตุและผลที่ตามมาจากการก่อเหตุของพวกเขา บางคนรู้จักสำนึกผิดและยอมรับบทลงโทษ ขณะที่ผู้ก่อเหตุบางคนต้องถูกโต้กลับด้วยความรุนแรงเสียเอง

สื่อสังคมเป็น “พื้นที่” ซึ่งตัวละครเยาวชนทำกิจกรรมร่วมกัน พวกเขาอาจจะใช้สื่อสังคมในการสร้างห้องสนทนาออนไลน์ประจำกลุ่ม หรือบางครั้งก็ใช้สื่อออนไลน์ในการหยอก

เข้าหรือล้อเล่นระหว่างกัน แต่เมื่อการเล่นแปรเปลี่ยนกลายเป็น การกลั่นแกล้งรังแกจนส่งผลให้เป้าหมายต้องรู้สึกเจ็บปวด หรือ อับยศอดสู การกระทำดังกล่าวเป็นการระรานทางไซเบอร์ การที่ผู้ประพันธ์นำเสนอเช่นนี้เพื่อเน้นย้ำการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการสร้างเสริมมิตรภาพระหว่างกัน มอบความรักและความ เคารพให้กันและกัน ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงสนใจที่จะศึกษา ประเด็นดังกล่าวและนำผลการศึกษามาตีพิมพ์เผยแพร่สู่ สาธารณะ

ผู้ประพันธ์วรรณกรรมเยาวชนใช้ตัวละครผู้ก่อเหตุเป็น ตัวอย่างในการชี้แนะคุณธรรมให้กับผู้อ่านผ่านการนำเสนอผู้ก่อ เหตุอย่างเคลย์และโทริที่รู้จักสำนึกผิด ส่วนบริอันนาเองก็ต้อง ยอมรับความผิดตามกฎหมาย ไม่มีใครไม่เคยทำผิดพลาด แต่ เมื่อทำผิดก็ต้องรู้จักยอมรับผิดและพยายามที่จะแก้ไขปัญหาที่ เกิดขึ้น ขณะเดียวกัน ผู้ประพันธ์อย่างเลวินใช้ตัวบทของเขา เป็นพื้นที่ในการอธิบายความแตกต่างระหว่างความผิดตาม กฎหมายกับการเป็นผู้บริสุทธิ์ การนำเสนอเช่นนี้เพื่ออธิบาย และขยายการรับรู้ต่อคำว่าความผิดในแง่มุมของกฎหมายและ ในมิติของคุณธรรมจริยธรรม อันเป็นแก่นความคิดหลักที่ ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อสารถึงเยาวชนที่เป็นกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ของตัวบท นอกจากนี้ ผู้ประพันธ์ยังชี้ให้เห็นว่าสังคมออนไลน์ โรงเรียน สื่อมวลชน และกระบวนการยุติธรรมที่ควรจะมี บทบาทในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรง หรือช่วย ยุติความรุนแรง แต่กลับมีบทบาทในการเอื้อให้เกิดความรุนแรง

หนังสือเล่มนี้สำเร็จลงได้ด้วยการสนับสนุนและความช่วยเหลืออย่างมากมาย ผู้เขียนขอขอบพระคุณคณาจารย์ทั้งในอดีตและปัจจุบันของภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และรวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาอ่านงานและให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง อีกทั้งขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้กับผู้เขียน และบุคคลต่อไปนี้ที่ให้คำแนะนำต่างๆ คือ รองศาสตราจารย์ชูศรี มีวงศ์ไชย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. น้ำผึ้ง ปัทมะกลางกุล รองศาสตราจารย์ ดร. มนทิรา ราโท รองศาสตราจารย์ ดร. ดารินทร์ ประดิษฐ์ทัศนีย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ถนอมนวล หิรัญเทพ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศรัักษ์ เพชรเชิดชู และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นูรีดา อิบนิสลุyman รวมถึงคุณภัทรกร จุฑะพลพิสาวผู้แสนดีที่ให้กำลังใจมาตลอด

สุดท้ายนี้ ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณคุณแม่พรทิพย์ มหามงคล ผู้เป็นครูคนแรกที่ทำให้ลูกรู้จักพยัญชนะและสระจนลูกอ่านออกเขียนได้ ทั้งยังปลูกฝังนิสัยรักการอ่านซึ่งหล่อหลอมให้ผู้เขียนชอบอ่านหนังสือ ขอยกความดีของหนังสือเล่มนี้ให้แก่คุณแม่ผู้ล่วงลับที่รักยิ่งของผู้เขียน

ศิริพร ศรีวรกานต์

สิงหาคม 2564

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

บทนำ

1

บทที่หนึ่ง จากการเล่นสู่การระรานทางไซเบอร์:
ลักษณะและรูปแบบ

37

บทที่สอง กับดักแห่งความรุนแรงในสังคมดิจิทัล

77

บทที่สาม การระรานทางไซเบอร์และ
การเรียนรู้ของตัวละครผู้ก่อเหตุ

105

บทที่สี่ การระรานทางไซเบอร์: ความเปราะบาง
และการทำร้ายตนเอง

143

บทที่ห้า การเปิดเผยและการสื่อสาร: ทางออก
สู่การลดทอนการระรานทางไซเบอร์

191

บทสรุป

234

บรรณานุกรม

241

ดัชนี

252

ประวัติผู้เขียน

264

บทนำ

Stick and stones may break
my bones, but words can
never hurt me. (Cambridge
Dictionary 2020)

ในพจนานุกรมของเคมบริดจ์ระบุความหมายของ
กลอนวรรคดังกล่าวว่า ผู้คนจะไม่เจ็บปวดจากถ้อยคำที่เลวร้าย
และเราก็ควรมองข้ามไปหรือไม่ใส่ใจ ในอดีตผู้ใหญ่มักจะให้
เยาวชนท่องจำบทกลอนข้างต้นเพื่อเตือนใจและสอนใจให้พวก
เขามีความเข้มแข็ง หากพวกเขาถูกกลั่นแกล้งและล้อเลียนผ่าน
การใช้ถ้อยคำที่แสดงความเกลียดชังและการเหยียดหยาม แต่
กลอนบทนี้อาจจะไม่สามารถปลอบประโลมใจผู้ที่ต้องเผชิญกับ
ถ้อยคำที่มุ่งร้ายกับพวกเขา อย่างที่ตัวละครเอกหญิงในเรื่อง
Gray Zone ของทาบาเรส รำพันว่า “ใครจะรู้ว่าคำไม่กี่คำบน
หน้าจอจะสร้างปัญหาได้มากขนาดนี้” [Who knew a few
words on a screen could cause so much trouble?
(Tabares 2014, 1)] ในสังคมร่วมสมัยที่เยาวชนส่วนใหญ่ใช้
สื่อออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน แต่ในขณะเดียวกัน
มีการใช้ถ้อยคำต่างๆ เพื่อกลั่นแกล้งรังแกเหยื่อหรือเป้าหมาย
เช่นเดียวกับที่ตัวละครเยาวชนผู้ตกเป็นเหยื่อในดวับทคัสตร
ต้องประสบเหตุ ก่อนที่จะกล่าวถึงกลุ่มดวับทคัสตร ผู้เขียน
ขอเริ่มจากประเด็นเยาวชนกับการใช้สื่อสังคมเป็นลำดับแรก

เยาวชนกับการใช้สื่อสังคม

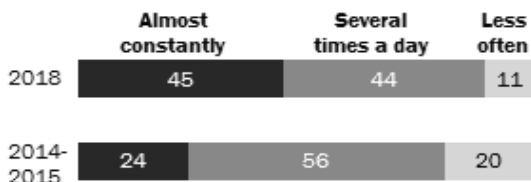


ภาพการ์ตูนจาก “Engaging Parents Newsletter” (2015)

ในการ์ตูนดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเยาวชนรุ่นใหม่มักจะนำเสนอเรื่องราวทุกอย่างเกี่ยวกับเขาหรือเธอในสื่อสังคม สอดคล้องกับการเก็บสถิติเกี่ยวกับเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์ซึ่งมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ดังที่ปรากฏในแผนภูมิซึ่งกล่าวถึงเยาวชนกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผู้เขียนขออ้างอิงผลการวิจัยของ ศูนย์วิจัย PEW (Pew Research Center) ซึ่งเป็นศูนย์วิจัยในสหรัฐอเมริกา

45% of teens say they're online almost constantly

% of U.S. teens who say they use the internet, either on a computer or a cellphone ...



Note: "Less often" category includes teens who say they use the internet "about once a day," "several times a week" and "less often."

Source: Survey conducted March 7-April 10, 2018. Trend data from previous Pew Research Center survey conducted 2014-2015.

"Teens, Social Media & Technology 2018"

PEW RESEARCH CENTER

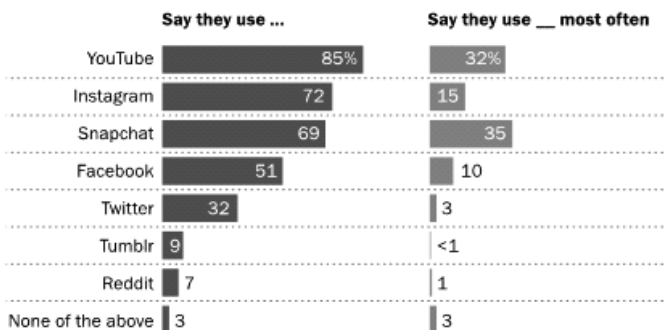
แผนภูมิ "45% of teens say they're online almost constantly" (2018)

ศูนย์วิจัยดังกล่าวจัดทำผลสำรวจการใช้สื่อสังคมของเยาวชนในสังคมอเมริกันที่อยู่ในช่วงวัยระหว่าง 13-17 ปี จำนวน 743 คน ตั้งแต่วันที่ 7 มีนาคม ถึงวันที่ 10 เมษายน ค.ศ. 2018 พบว่าเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์อย่างสม่ำเสมอคิดเป็นจำนวน 45% เป็นตัวเลขที่เพิ่มมากกว่าค.ศ. 2014-2015 เกือบสองเท่าตัว ขณะที่จำนวนเยาวชนในค.ศ. 2018 ซึ่งใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่บ่อยครั้งนัก เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับตัวเลขทางสถิติของจำนวนผู้ใช้งานในโลกออนไลน์กลุ่มนี้ระหว่างค.ศ. 2014-2015 ในที่นี้การใช้สื่อสังคมที่ไม่บ่อยครั้งนัก หมายถึง

การใช้งานเพียงวันละหนึ่งครั้งหรือหลายครั้งในหนึ่งสัปดาห์ และยังมีการเก็บข้อมูลเชิงสถิติเกี่ยวกับประเภทของช่องทางออนไลน์ที่เยาวชนชาวอเมริกันมักจะนิยมใช้กัน

YouTube, Instagram and Snapchat are the most popular online platforms among teens

% of U.S. teens who ...



Note: Figures in first column add to more than 100% because multiple responses were allowed. Question about most-used site was asked only of respondents who use multiple sites; results have been recalculated to include those who use only one site. Respondents who did not give an answer are not shown.

Source: Survey conducted March 7-April 10, 2018.

"Teens, Social Media & Technology 2018"

PEW RESEARCH CENTER

แผนภูมิ "YouTube, Instagram and Snapchat are the most popular online platforms among teens" (2018)

ในแผนภูมิดังกล่าวคณะผู้วิจัยของศูนย์วิจัยPEW สำรวจรูปแบบของช่องทางออนไลน์ซึ่งเป็นที่นิยมของเยาวชนชาวอเมริกันด้วย พบว่ายูทูบเป็นช่องทางออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดถึง 85% รองลงมาคือ อินสตาแกรมคิดเป็น 72% และ

สแนปแชทคิดเป็น 69% ส่วนเฟซบุ๊กซึ่งเคยเป็นรูปแบบที่เยาวชนนิยมใช้มากที่สุดก่อนหน้านี้ก็กลับตกลงมาเป็นลำดับที่ 4 ผู้เขียนเห็นว่ากรณีที่เฟซบุ๊กได้รับความนิยมน้อยลงนั้นน่าจะเป็นผลจากการที่ยูทูบเป็นช่องทางออนไลน์ซึ่งไม่จำกัดผู้สื่อสารและผู้รับสาร ผู้ใช้ยูทูบสามารถสื่อสารผ่านเนื้อหา ภาพ และคลิปวิดีโอ ขณะเดียวกัน ในปัจจุบันเกิดอาชีพที่สามารถสร้างรายได้จากการใช้ยูทูบด้วย คือ ยูทูเบอร์ (YouTuber) หรือบุคคลในยูทูบ หมายถึงผู้เล่นยูทูบที่สามารถสร้างชื่อเสียงได้ด้วยตนเองผ่านการอัปโหลดสื่อวิดีโอบนเว็บไซต์ยูทูบ

ในสังคมอเมริกันมีเยาวชนหลายคนที่เป็นยูทูเบอร์และอยู่ในทำเนียบของนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้จากการจัดอันดับของนิตยสารฟอร์บส์ (Forbes) ในค.ศ. 2018 เช่น “Ryan Toysreview” เป็นคลิปของเด็กชายไรอันวัย 7 ปี ที่รีวิวของเล่นโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ถ่ายทำคลิปวิดีโอ การรีวิวของเล่นทำให้เขามีรายได้ประมาณเจ็ดร้อยกว่าล้านบาท ระหว่างเดือนมิถุนายน ค.ศ. 2017 ถึงเดือนมิถุนายน ค.ศ. 2018 นอกจากกรณีของไรอันแล้ว ยังมีเยาวชนที่สามารถสร้างรายได้จากความสามารถในการสร้างแอปพลิเคชันด้วย อย่างเช่น โทมัส ซัวเร (Thomas Suarez) ผู้เป็นชาวอเมริกันจากเมืองลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนียที่เรียนรู้ภาษาและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ตั้งแต่เขามีอายุเก้าปีจนกระทั่งเขาสามารถพัฒนาแอปพลิเคชันชิ้นแรกที่ชื่อ “Earth Fortune” ได้ในวัยสิบสองปี ระหว่างที่เขา กำลังศึกษาอยู่ในระดับเกรดหก

ในค.ศ. 2011 และผลงานแอปพลิเคชันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในช่วงเวลานั้น คือ เกม “Justin Jieber” เพื่อล้อเลียนนักร้องชายที่ชื่อจัสติน บีเบอร์ (Justin Bieber) เพราะเพื่อนผู้ชายส่วนใหญ่ของเขาไม่ชอบนักร้องคนนี้ เขาจึงใช้ความสามารถส่วนตัวในการสร้างเกมดังกล่าว ต่อมาเขาสามารถก่อตั้งบริษัทของตัวเองที่ชื่อ CarrotCorp โดยจดทะเบียนในนามของบริษัทของเขา เนื่องจากช่วงเวลานั้นชาวเรายังไม่บรรลุนิติภาวะ จนถึงในปัจจุบันชาวเรายังคงพัฒนาผลงานเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง และยังคงสร้างแอปพลิเคชันอื่นๆ ต่อไป (Ellin and Stern 2012) อย่างไรก็ตาม ในสังคมอเมริกันไม่ได้มีเฉพาะเยาวชนที่ใช้สื่อดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์เท่านั้น หากยังมีเยาวชนชาวอเมริกันบางส่วนใช้สื่อดิจิทัลในเชิงทำลายและทำร้ายผู้อื่น

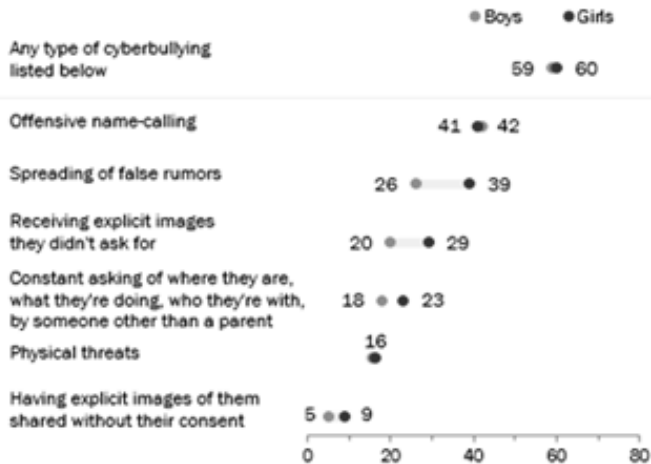
การที่ผู้ใช้สื่อสังคมบางคนกลับใช้สื่อในทางที่ผิด ส่งผลให้เยาวชนบางคนต้องตกเป็นเหยื่อที่ถูกระรานทางไซเบอร์ จนทำให้เหยื่อบางคนทำอัตวินิบาตกรรม อย่างเช่น ในค.ศ. 2018 เด็กหญิงเกบรีเอลลา กรีน (Gabriella Green) วัยสิบสองปี จากรัฐฟลอริดาที่จบชีวิตของเธอเอง เนื่องจากเธอรู้สึกเจ็บปวดและทุกข์ใจจากการถูกล่อลวงล่วงละเมิดและถูกคุกคามเหยียดหยามในโลกออนไลน์ (Dearen 2018) ส่วนในค.ศ. 2017 เด็กหญิงมัลลอรี่ กรอสแมน (Mallory Grossman) วัยสิบสองปีจากรัฐนิวยอร์กที่ทำร้ายตัวเธอเองจนเสียชีวิตลง

หลังจากที่เธอถูกเพื่อนร่วมชั้นนินทาให้ร้ายในโลกออนไลน์ (Rosenblatt 2017) เช่นเดียวกับแบรนด์ดี้ วิลลา (Brandy Vela) วัยสิบแปดปีจากรัฐเท็กซัสในค.ศ. 2016 เธอยุติการมีชีวิตของเธอเองหลังจากถูกเพื่อนร่วมชั้นเหยียดหยามเธอในโลกออนไลน์ (CBS NEWS 2016) โดยเฉพาะกรณีของเมแกน เทย์เลอร์ ไมเยอร์ (Megan Taylor Meier) ขาวรัฐมิสซูรีซึ่งเป็นกรณีที่มีการกล่าวถึงไปทั่วประเทศ เธอจบชีวิตของตัวเองในค.ศ. 2006 เมื่อเธอมีอายุ 13 ปี หลังจากที่ถูกทำร้ายทางจิตใจจากเพื่อนในโลกออนไลน์ มารดาของเธอก่อตั้งมูลนิธิเมแกน ไมเยอร์ (Megan Meier Foundation 2007) เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรูปแบบต่างๆ และการระรานทางไซเบอร์

ในค.ศ.2018 คณะผู้วิจัยของศูนย์วิจัย PEW ยังได้เก็บข้อมูลเชิงสถิติเกี่ยวกับลักษณะและรูปแบบของการระรานทางไซเบอร์ โดยจำแนกตามเพศด้วย ผลการสำรวจของศูนย์วิจัย PEW พบว่าความแตกต่างทางเพศมิได้เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างกันมากนักระหว่างเพศชายกับเพศหญิงในการเผชิญกับเหตุระรานทางไซเบอร์

Teen boys and girls are equally likely to be bullied online, but girls are more likely to endure false rumors, receive explicit images they didn't ask for

% of U.S. teens who say they have experienced ___ online or on their cellphone



Note: Respondents were allowed to select multiple options. Those who did not give an answer or gave other response are not shown.

Source: Survey conducted March 7–April 10, 2018.

"A Majority of Teens Have Experienced Some Form of Cyberbullying"

PEW RESEARCH CENTER

แผนภาพ “Teen Boys and Girls are equally likely to be bullied online” (2018)

เยาวชนเพศชายต้องเผชิญกับการระรานทางไซเบอร์ คิดเป็นจำนวน 59% ขณะที่เยาวชนเพศหญิงประสบกับเหตุรุนแรงประเภทนี้ประมาณ 60% รูปแบบของการระรานทางไซเบอร์ที่ทั้งสองเพศต่างก็ต้องตกเป็นเหยื่อบ่อยที่สุด คือ การ

ถูกเรียกขานด้วยชื่อที่เลวร้าย รูปแบบรองลงมาที่ทั้งเยาวชนเพศชายและเยาวชนเพศหญิงต้องเผชิญ คือ การแพร่กระจายข่าวลืออันเป็นเท็จในโลกออนไลน์ และการได้รับภาพถ่ายในสื่อออนไลน์ที่เลวร้ายโดยไม่ได้รับร้องขอ เพียงแต่เยาวชนเพศหญิงรู้สึกทุกข์ใจและเจ็บปวดกับการแพร่กระจายข่าวลืออันเป็นเท็จ รวมทั้งการเผชิญกับการตั้งชื่อที่เลวร้ายในโลกออนไลน์มากกว่าเยาวชนเพศชาย

เมื่อพิจารณาข้อมูลเชิงสถิติดังกล่าวในเชิงเปรียบเทียบกับรูปแบบและลักษณะของการระรานทางไซเบอร์ในตัวบท คัดสรรพบว่า ผู้ประพันธ์ส่วนใหญ่นำเสนอให้ตัวละครผู้ก่อเหตุมิได้ใช้รูปแบบของการกลั่นแกล้งเพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เหล่าตัวละครผู้ก่อเหตุมักจะใช้รูปแบบการกลั่นแกล้งอย่างหลากหลาย ทั้งการใช้ถ้อยคำในเชิงดูหมิ่นดูแคลน การแอบถ่าย การตัดต่อภาพและคลิปวิดีโอ รวมทั้งการนำไปส่งต่อจนแพร่กระจายในโลกออนไลน์เพื่อกลั่นแกล้งและระรานเป้าหมายของตน ด้วยเหตุที่ประเด็นการระรานทางไซเบอร์กำลังเป็นปัญหาสำคัญในสังคมดิจิทัล โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชน ผู้เขียนจึงสนใจที่จะศึกษาหัวข้อนี้ในวรรณกรรมเยาวชนว่าผู้ประพันธ์นำเสนอปัญหาอย่างไร และเหล่าตัวละครเยาวชนรับมือและจัดการกับปัญหาการระรานทางไซเบอร์อย่างไร ก่อนที่ผู้เขียนจะกล่าวถึงประเด็นนี้ ผู้เขียนขอเริ่มจากการกล่าวถึงนิยามหรือการอธิบายลักษณะของวรรณกรรมเยาวชน อันเป็นประเด็นสำคัญที่นักวิชาการสาขาวรรณกรรมเยาวชนกล่าวถึง