

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อสารเพื่อการสืบทอดทางวัฒนธรรมแนวเพลงเมทัลของวัยรุ่นไทย" เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎี แนวคิด ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังต่อไปนี้

แนวคิดและทฤษฎี

1. ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Approach)
2. แนวคิดเรื่องเปิดรับข่าวสาร (Media Exposure Behavior)
3. แนวคิดเรื่อง “แฟน” และ “แฟนคอม” (Fans & Fandom)
4. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น (Youth Subculture)
5. แนวคิดเรื่องผู้รับสาร (Audience Analysis)
6. แนวคิดเรื่องการถ่ายทอดวัฒนธรรม (acculturation)
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Approach)

แนวทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจอยู่ภายใต้กรอบทฤษฎีเชิงหน้าที่ (Functional Perspective) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ในเชิงหน้าที่ของสื่อมวลชนที่ตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่า พฤติกรรมและปรากฏการณ์มนุษย์ต่างเกี่ยวข้องในเชิงหน้าที่ต่อกัน พฤติกรรมการเปิดรับสื่อมวลชนของบุคคลเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการอันเกิดจากพื้นฐานด้านจิตใจของบุคคลนั้นๆ และประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับจากสถานการณ์ทางสังคมของเขา แม้ว่าการใช้สื่อมวลชนไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับความต้องการทุกๆ ด้านของมนุษย์ (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534)

กาญจนา แก้วเทพ (2545) ได้อธิบายเพิ่มเติมในหนังสือสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจไว้ว่า ในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารนั้น คนเราต้องมีความตั้งใจที่จะแสวงหาข่าวสารเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในทางด้านใดด้านหนึ่ง เช่น เพื่ออาชีพการงาน เพื่อการประกอบการตัดสินใจเลือกซื้อ เพื่อควบคุมสถานการณ์ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการลงมือทำ เมื่อมีความตั้งใจที่แน่นอนดังกล่าว การเข้าไปใช้สื่อจึงไม่ใช่กิจกรรมที่กระทำไปตามยถากรรมหรือไร้เป้าหมาย หากแต่เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายที่แน่นอน นอกจากนี้ ศิริชัย ศิ

ริกาเย และกาญจนา แก้วเทพ (2531) ได้ศึกษาชุดตัวแปรของความต้องการที่ผู้รับสารต้องการจากสื่อมวลชนซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ความต้องการสารสนเทศเพื่อทราบถึงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง สภาพปัจจุบันที่อยู่รอบตัวและสภาพปัจจุบันของสังคมและโลกเป็นเครื่องมือในการแสวงหาข้อแนะนำในทางปฏิบัติ หรือความคิดเห็นและการตัดสินใจสนองต่อความอยากรู้อยากเห็น และสนองต่อความสนใจให้การเรียนรู้ เป็นการศึกษาด้วยตนเองสร้างความรู้สึที่มั่นคง โดยใช้ความรู้ที่ได้มาจากสื่อมวลชน

2. ความต้องการสร้างความมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคลให้แรงเสริมแก่ค่านิยมส่วนบุคคลให้ตัวแบบทางพฤติกรรมแสดงออกร่วมกับค่านิยมของคนอื่นๆ (ในสื่อมวลชน) มองทะลุลึกเข้าไปภายในตัวเอง

3. ความต้องการเพื่อการรวมตัวและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมองทะลุเข้าไปในสภาพแวดล้อมของผู้อื่นแสดงออกร่วมกับผู้อื่นและเกิดความรู้สึในลักษณะที่เป็นเจ้าของนำไปใช้ในการสนทนาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมใช้แทนเพื่อช่วยในการดำเนินตามบทบาททางสังคมสร้างสายสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อนและสังคม

4. ความต้องการความบันเทิงการหลีกหนี หรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่างๆการผ่อนคลายได้วัฒนธรรมที่เป็นของแท้และได้ความสนุกสนานทางสุนทรียะปลดปล่อยอารมณ์เป็นการกระตุกทางเพศ

นอกจากนั้น Katz , Blumler and Gurevitch (1974) อ้างถึง(ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2528) ยังได้พูดถึงสภาวะของสังคมและจิตใจที่แตกต่างกันก่อให้เกิดมนุษย์มีความต้องการที่แตกต่างออกไป ทำให้แต่ละคนคาดคะเนสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจต่างกันออกไปด้วย พวกเขาได้สร้างแบบจำลองอธิบายการใช้สื่อเพื่อสนองความพึงพอใจไว้ดังนี้

แบบจำลองเพื่ออธิบายการใช้สื่อเพื่อสนองความพอใจ



ภาพที่ 2.1 แบบจำลองเพื่ออธิบายการใช้สื่อเพื่อสนองความพอใจ

แนวความคิดการใช้สื่อเพื่อสนองความพอใจของ แคทซ์ (Katz) และคณะสรุป

แนวความคิดเกี่ยวกับสังคมที่มีบทบาทในการกำหนดความต้องการและความพึงพอใจของบุคคลไว้ ดังนี้

1. บุคคลได้รับแรงกดดัน ความตึงเครียด ความขัดแย้งทางสังคม ทำให้บุคคลต้องการผ่อนคลาย แรงกดดันต่างๆ การบริโภคสื่อมวลชน
2. สถานการณ์ทางสังคมเป็นตัวสร้างปัจจัยบุคคลต้องตระหนักในปัญหา จึงมีความต้องการที่จะแสวงหา ข่าวสารจากสื่อ
3. โอกาสที่ปัจเจกบุคคลจะได้รับการตอบสนองความพึงพอใจตามความต้องการจากสถานการณ์ทางสังคมมีน้อยมาก ดังนั้น สื่อมวลชนจะเป็นตัวเสริมหรือทดแทนบริการต่างๆ ที่ขาดหายไปจากสังคม

การบริโภคข่าวสารจากสื่อ ทำให้สอดคล้องกับค่านิยมการเป็นสมาชิกและการเสริมสร้างความเชื่อของสังคม สถานการณ์ทางสังคมจัดขอบเขตของความคาดหวัง ความคล้ายคลึงกัน ดังนั้น การเปิดรับสื่อมวลชนจะเป็นตัวสนับสนุนการเป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมของกลุ่มในสังคม

ดังนั้นแรงจูงใจหรือความพึงพอใจจากสื่อและการเปิดรับข่าวสารจากสื่อจึงเป็นปฏิสัมพันธ์เชิงระบบส่วนต่างๆ ภายในปัจเจกบุคคล และกระบวนการกล่อมเกลாத่างสังคม โดยที่ แคทซ์ และคณะ (Katz , Blumler and Guevitch, 1974) ได้กล่าวถึงปัจจัยต่างๆว่าปัจจัยสภาพแวดล้อม สังคมและจิตวิทยาส่งผลต่อความต้องการ ความคาดหวังในสื่อมวลชนหรือแหล่งสารอื่นๆ ความแตกต่างในรูปแบบการเปิดรับสื่อมวลชน หรือสิ่งอื่นๆ ความต้องการ ความพึงพอใจ และผลอื่นๆ ที่เกิดขึ้นตามมา

ทฤษฎีประโยชน์และความพึงใจเป็นจุดเริ่มต้นของการมองผู้รับสารเสียใหม่ จากเดิมที่มีการมองว่า “ สื่อทำอะไรกับผู้รับสาร ” มาเป็นการมองว่า “ ผู้รับสารทำอะไรกับสื่อ ” ในฐานะที่ที่กลุ่มแฟนเพลงแนวเมทัลเป็นผู้รับสารแบบ Active Audience ทฤษฎีการใช้สื่อและความพอใจจึงสามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่ทำให้แฟนเพลงเหล่านี้เลือกบริโภคสื่อดนตรีแนวเมทัล

2. แนวคิดเรื่องการเปิดรับข่าวสาร (Media Exposure Behavior)

ในเรื่องของแนวคิดที่เกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสารนี้ Joseph T. Klapper (1960) อ้างถึงใน (ลักขมิ คงลาภ, 2555) ได้พูดถึงกระบวนการในการเลือกรับสาร ซึ่งแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อ ทักษะคิด ความรู้สึกลึกซึ้ง ฯลฯ ที่ไม่เหมือนกันของแต่ละบุคคลกระบวนการดังกล่าวประกอบไปด้วย

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Attention) กล่าวคือบุคคลจะเปิดรับสื่อ และข่าวสารจาก

แหล่งสารต่างๆ ตามความสนใจและความต้องการเพื่อนำมาใช้แก้ปัญหาหรือสนองความต้องการของตน

2. การเลือกให้ความสนใจ (Selective Exposure) นอกจากจะเลือกเปิดรับข่าวสารแล้ว บุคคลยังเลือกให้ความสนใจเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับทัศนคติ และความเชื่อดั้งเดิมและจะหลีกเลี่ยงที่จะให้ความสนใจกับข่าวสารที่ขัดแย้งกับทัศนคติและความเชื่อดั้งเดิมของตน

3. การเลือกรับรู้ (Selective Perception) บุคคลจะเลือกรับรู้หรือตีความข่าวสารที่ได้รับไปในทางที่สอดคล้องกับทัศนคติ และประสบการณ์ที่มีอยู่ก่อนในกรณีที่ข่าวสารที่ได้รับมาใหม่นั้น มีความขัดแย้งกับทัศนคติและความเชื่อดั้งเดิมบุคคลมักจะบิดเบือนข่าวสารนั้นเพื่อให้สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อของตน

การเลือกจดจำ หลังจากที่บุคคลเลือกรับเลือกให้ความสนใจและเลือกตีความข่าวสารไปในทิศทางที่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อของตนแล้ว บุคคลยังจะเลือกจดจำเนื้อหาสาระในส่วนที่ต้องการจำเข้าไปเก็บไว้เป็นประสบการณ์ เพื่อที่จะนำไปใช้ในโอกาสต่อไปและจะพยายามลืมในส่วนที่ไม่สำคัญ

นอกจากนี้ Merrill And Lowenstein (1971) อ้างถึงใน (ฝากจิตร ปาลิทร ลากจิตร, 2556) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมว่าบุคคลจะยอมรับหรือปฏิเสธสื่อแล้วข่าวสารนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยพื้นฐานของบุคคลนั้นอันได้แก่

ความเหงา อันเป็นเหตุทางจิตวิทยาโดยตรงที่เชื่อว่าคนเราโดยปกติย่อมไม่ชอบที่จะอยู่ตามลำพัง เนื่องจากความรู้สึกสับสนวิตกกังวล หวาดกลัวและเมินเฉยจากสังคม หรือความชอบและความพยายามที่จะรวมกลุ่มเพื่อสังสรรค์กับผู้อื่นเท่าที่มีโอกาส ทั้งนี้อาจไม่สามารถที่จะติดต่อดีสังสรรค์กับผู้อื่นได้โดยตรง ดังนั้นที่ดีที่สุดคือ การอยู่กับสิ่งต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร ซึ่งแท้ที่จริงแล้วคนบางส่วนพอใจที่จะอยู่กับสื่อมวลชนมากกว่า ที่จะอยู่กับบุคคลเพราะสื่อมวลชนเป็นเพื่อนแก้เหงา ไม่สร้างแรงกดดันในการสนทนา หรือทางสังคมให้แก่ตนเอง

ประโยชน์การใช้สอยของตนเอง โดยพื้นฐานแล้วมนุษย์เป็นผู้ที่มีความเห็นแก่ตัวในฐานะที่เป็นผู้รับข่าวสารจึงต้องการแสวงหา และใช้ข่าวสารบางอย่างที่จะเป็นประโยชน์แก่ตนเอง เพื่อช่วยให้ความคิดของตนเองบรรลุผล เพื่อให้ได้ข่าวสารมาเสริมความเด่นให้ตนและเพื่อที่จะให้ตนเองได้รับความสะดวกสบาย ความปลอดภัย รวมทั้งให้ได้ข่าวสารที่ทำให้ตนเองเกิดความสนุกสนานบันเทิง ข่าวสารเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นคุณค่าในทางปฏิบัติทางจรโรจจิตใจ หรือแม้แต่ความคิดก็สามารถหาได้จากสื่อมวลชนและสื่อประเภทอื่นๆ

ลักษณะของสื่อต่างๆ โดยทั่วไป คือนอกจากองค์ประกอบเกี่ยวกับ อายุ เพศ การศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจ และสังคม หรือองค์ประกอบที่ไม่สามารถเห็นได้เด่นชัด ทัศนคติ

ความหวัง ความกลัว เป็นต้น จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกใช้สื่อและสื่อแต่ละอย่างมีลักษณะเฉพาะที่ผู้รับข่าวสารแต่ละคนจะเข้าหาลักษณะเฉพาะบางอย่างจากสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการ และทำให้ตนเองเกิดความพึงพอใจในการรับข่าวสารต่างๆ

ทั้งนี้จากข้อเท็จจริงที่ว่าในการเลือกรับสื่อและข่าวสารนั้นๆ ของผู้รับข่าวสารมักจะแสวงหาข่าวสารที่จะมาสนับสนุนความคิดเห็นที่มีอยู่ก่อนแล้ว รวมทั้งอคติของตนเองอย่างไม่รู้ตัวเสมอ ดังนั้นผู้รับข่าวสารที่สอดคล้องกับท่าทางจิตใจที่มีอยู่ก่อนแล้ว โดยข่าวสารที่แสวงหาจะไม่เป็นข่าวสารที่ขัดแย้งกับความเชื่อถือของตนเอง ทั้งนี้ประสบการณ์และปรัชญาแห่งชีวิตก็ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะกำหนดว่าจะเลือกสื่อและข่าวสารประเภทใด

สื่อมวลชนไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร และเว็บไซต์ต่างๆ ล้วนมีอิทธิพลต่อความชื่นชอบและพฤติกรรมของแฟนเพลงมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีแนวเมทัลนั้นเป็นการตอกย้ำความชื่นชอบให้กับเพลงเพลง ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการนำเสนอทางเลือกใหม่ให้กับคนที่ไม่ใช่แฟนเพลงด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทางเลือกเปิดรับสื่อของบุคคลนั้นๆ ซึ่งถ้าดนตรีแนวเมทัลยังสามารถตอบสนองความต้องการของเขาได้ไม่ว่าจะด้วยประการใดก็ตาม บุคคลนั้นก็ยังคงเลือกเปิดรับสื่อที่นำเสนอเนื้อหาดนตรีแนวนี้ต่อไป อีกทั้งยังแสวงหาสื่อในรูปแบบอื่นๆ ต่อไปอีกด้วย

ในงานวิจัยนี้ จึงนำทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารนี้มาอธิบายผู้รับสารถึงกระบวนการในการรับสื่อ ซึ่งกลุ่มแฟนเพลงแนวเมทัลที่จะเลือกรับข่าวสารได้ตามความสนใจ ความเข้าใจและความต้องการ

3. แนวคิดเรื่อง “แฟน” และ “แฟนดอม” (Fans & Fandom)

แฟนเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อศตวรรษที่ 19 เมื่อนักหนังสือพิมพ์ได้พยายามอธิบายถึงคนที่คอยติดตามทีมนักกีฬาอาชีพ จึงกำหนดคำว่า “แฟน” ขึ้นมาเรียกคนกลุ่มนี้ หลังจากนั้นก็พัฒนาความหมายของคำๆ นี้ต่อมาอีก โดยขยายความรวมถึงความจงรักภักดีของผู้ที่ศรัทธาเพื่อการกีฬาและงานบันเทิงต่างๆ เข้าไปด้วย แฟนแต่ละกลุ่มมีความชื่นชอบที่ต่างกัน จึงมีลักษณะที่ต่างกันทั้งในด้านลักษณะ ภาพลักษณ์ และพฤติกรรม เช่น แฟนกลุ่มดนตรีร็อก กีฬา ภาพยนตร์ เป็นต้น (Henry Jenkins , 1992)

การเป็น “แฟน” ของสื่อที่ขึ้นอยู่ความรู้สึกของผู้รับสารที่มีต่อตัวบท (text) ทางวัฒนธรรมโดยเป็นความสัมพันธ์เฉพาะเรื่อง ที่รวมแต่ละบริบทเข้าด้วยกัน คนบางคนให้ความสนใจตัวบทเพียงบางเรื่องเท่านั้น จึงนำไปสู่การตีความที่เฉพาะเจาะจงลงไป และบางครั้งอาจทำให้

มีอำนาจในการปฏิเสธตัวบทอื่น ความรู้สึกของผู้บริโภคจึงสามารถวัดได้จากโครงสร้างความพอใจ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อน และมีความสัมพันธ์ที่ต่างกันว่าสามารถวัดได้ในระดับการยอมรับการบริโภค เกิดความสุขจากการทำสิ่งที่ผู้อื่นบอกให้ทำ เกิดความเพลิดเพลินจากการทำสิ่งที่ตนเองต้องการ เกิดความสนุกสนานจากการหลีกเลี่ยงหนีกฎเกณฑ์ เกิดความเต็มเต็มความรู้สึกเพื่อให้สมความปรารถนา ฯลฯ (ชไมพร แก้วประไพ , 2541)

Joli Jenson (1992) อ้างใน (กระจ่างศรี ศรีกระจ่าง , 2545) ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “แฟน” คือกลุ่มคนที่ชื่นชอบและหลงใหลในความเป็นผู้มีชื่อเสียงโด่งดัง โดยกลุ่มคนดังกล่าวได้ถูกเชื่อมโยงเข้าสู่ระบบความมีชื่อเสียงที่ผ่านมาถึงกลุ่มโดยสื่อมวลชน Jenson มองว่ากลุ่มแฟนเหล่านี้ เป็นลักษณะทางอาการทางสังคมโดยสามารถแบ่งได้เป็นสองลักษณะ คือ บุคคลที่ชื่นชอบหลงใหลอยู่เพียงลำพัง และกลุ่มบุคคลที่อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม และถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันอย่างลึกซึ้ง ทั้งยังสามารถขยายกลุ่มของตนเองออกไปได้โดยสามารถอธิบายลักษณะบุคคลดังกล่าวเพิ่มเติมได้ ดังนี้

1. แฟนเพลงที่หลงใหลเพียงลำพัง (Obsessed loner) จะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่ต้องการให้ตนมีความแตกต่างจากผู้อื่น ทำให้เกิดความเป็นมวชนน้อยลงและตัดตัวเองออกจากครอบครัว เพื่อน และสังคม ชีวิตจะถูกครอบงำมากขึ้น จากความโด่งดังและความมีชื่อเสียงของ นักกีฬา นักแสดง บุคคลที่พวกเขาชื่นชอบ ทำให้สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งบุคคลลักษณะดังกล่าวจะถูกยั่วเย้าโดยสื่อมวลชน และนำไปสู่โลกมายา จนบางครั้งนำไปสู่อาการทางจิตที่ต้องการจะฆ่าคนที่ตนถือว่าเป็นเจ้าของ เพื่อให้สมความปรารถนาของตนเองที่มี

2. แฟนผู้คลั่งไคล้ (Hysterical crowd) เป็นลักษณะของกลุ่มแฟนที่หลงใหล คลั่งไคล้ ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างไม่สมเหตุสมผล และมีความจงรักภักดีต่อผู้มีชื่อเสียงโด่งดัง หรือรายการที่ตนโปรดปราน ได้แก่ แฟนคอนเสิร์ต แฟนฟุตบอล กลุ่มแฟนประเภทนี้ได้รับการชักจูง หรือถูกครอบงำจากอิทธิพลภายนอกได้ง่าย

จากกลุ่มแฟนที่กล่าวมาจะนำมาสู่ “แฟนดอม” (Fandom) ซึ่งแฟนดอมนี้ก็คือกลุ่มชนผู้คลั่งไคล้ เป็นลักษณะอาการทางจิต เป็นการทดแทนทางด้านจิตวิทยา มีความพยายามที่จะสร้างสิ่งที่เรียกร้องความสนใจต่างๆขึ้น เพื่อทดแทนสิ่งใดที่ขาดและพึงจะต้องมีในชีวิตที่ทันสมัย (เจษฎารัตนเขมากร , 2541)

แฟนดอมจะเป็นความรู้สึกของคนในสังคม เป็นความรู้สึกที่มีร่วมกันในระดับที่ค่อนข้างรุนแรง ซึ่งมีแฟนแบบปัจเจกบุคคลด้วย แต่การเป็นแฟนอยู่เพียงลำพังค่อนข้างลำบาก แฟนดอมจะถูกส่งเสริมและกระตุ้นด้วยอาวุธทางการสื่อสาร โดยมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและด้วยวิธีที่หลากหลาย ตามทฤษฎีทางวัฒนธรรมในยุคปัจจุบันนี้ แฟนดอมมีความเกี่ยวข้องกับการผลิตของสื่อ

เนื่องจากกิจกรรมของ “แฟน” ได้เข้าไปอยู่ร่วมในกิจกรรมของสื่อ

แฟนคอม หมายถึง ความสัมพันธ์กับสื่อในลักษณะที่น่าพอใจ เป็นตัวเชื่อมหรือประสานระยะระหว่างศิลปินผู้คลั่งไคล้ศิลปิน และยังหมายถึงความรู้สึกที่เจ็บปวด เนื่องจากจะเกี่ยวข้องกับความคิดหวังอย่างสูง และความผูกพันทางอารมณ์ความรู้สึกอย่างรุนแรง ซึ่งจะทำให้ “แฟน” มีความรู้สึกที่เปราะบาง ซึ่งความรู้สึกผิดหวังนี้มักจะเกิดขึ้นอยู่เสมอ เนื่องจากความไม่ได้สัดส่วนของความพึงพอใจและการไม่สามารถแยกแยะเรื่อง โลกแห่งความเป็นจริง บางครั้งแฟนคอม ก็มีความรู้สึกขาลงกับสิ่งอื่นที่เป็นที่รัก เนื่องจากแฟนจะมีความรู้สึกเปลี่ยนไปเปลี่ยนมา ให้อภัย และในที่สุดจะละทิ้งศิลปินที่เคยชื่นชอบไปได้ ซึ่งจะนำไปสู่การชุบชิบนิทา ความอิจฉาริษยาและความเกลียดชังซึ่งจะรุนแรงขึ้นด้วยการกระทำของสื่ออื่นๆ

แนวคิดเกี่ยวกับแฟนและแฟนคอมนี้ แสดงให้เห็นว่าการเป็นแฟนนั้นเกิดจากการที่บุคคลชื่นชอบและพอใจในสิ่งต่างๆจนกลายมาเป็นครั้งไคล้และรวมตัวกันจนถูกเรียกว่าแฟนดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้มาใช้

4. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น (Youth Subculture)

แนวความคิดวัฒนธรรมศึกษาได้มองวัยรุ่นว่าเป็นวัฒนธรรมย่อยรูปแบบหนึ่งของสังคม เป็นแนวคิดที่มองว่าคนแต่ละกลุ่มในสังคมควรมีโอกาสเป็นเจ้าของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง มีแบบแผนพฤติกรรมที่แตกต่างไม่เหมือนกับกลุ่มอื่นๆ ได้โดยไม่ต้องเกิดความรู้สึกแปลกแยกแนวความคิดวัฒนธรรมย่อยจะเคารพในความแตกต่างหลากหลายของแบบแผนปฏิบัติของคนแต่ละกลุ่ม โดยปราศจากอคติและหลีกเลี่ยงการตัดสินคุณค่าของวัฒนธรรมใดๆ แนวคิดวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นโดยทั่วไปแล้วมักจะเกี่ยวข้องอยู่ในประเด็นความคิดว่าด้วยเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่น และความทันสมัยที่ต่างล้วนมีอิทธิพลถึงกันและกัน ภาพปรากฏของวัฒนธรรมย่อยลักษณะต่างๆ แท้จริงเป็นเพียงกลุ่มคนที่ใช้แบบแผนพฤติกรรมหรือวัฒนธรรมบางอย่างร่วมกัน เช่น ปัญหาความ สนใจ ประสิทธิภาพ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่แยกกลุ่มทางสังคมออกจากกันและกัน

คำว่า “ วัฒนธรรม ” เกิดขึ้นในราวทศวรรษที่ 1940 หมายถึงกลุ่มคนที่มีปัญหาความ สนใจ มีการปฏิบัติทางวัฒนธรรมคล้ายกัน ซึ่งแตกต่างจากสมาชิกกลุ่มทางสังคมอื่นๆมักจะถูกมองว่าเป็นพวกที่เบี่ยงเบนออกไปจากมาตรฐานสังคมและมีสถานะรองในสังคม

การศึกษาวัฒนธรรมย่อยเริ่มต้นขึ้นโดยสำนักชิคาโก ซึ่งสนใจในการค้นหาความหลากหลายของพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมอเมริกา เป็นการศึกษาวัฒนธรรมย่อยในแง่เสรี - พหุนิยม (Liberal-Pluralist)และต่อเนื่องมาจนถึงสำนักเบอร์มิงแฮมในราวทศวรรษ 1970 ที่สนใจวิเคราะห์

วัฒนธรรมย่อย พยายามหาความสัมพันธ์ระหว่างอุดมการณ์และรูปแบบเฉพาะทางวัฒนธรรมของวัยรุ่น เช่น ม้อด เดฟ สกินเฮด พังก์ โดยเชื่อมโยงเข้ากับโครงสร้างทางวัฒนธรรมใหญ่คือ วัฒนธรรมแม่ วัฒนธรรมครอบครัว และวัฒนธรรมมวลชน ซึ่งสำนักคิดนี้มองว่าวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นจะเป็นวัฒนธรรมย่อยของชนชั้นล่าง สถานะทางวัฒนธรรมของพวกเขาก็สัมพันธ์กับชนชั้นที่เป็นรอง การวิเคราะห์ของสำนักคิดนี้ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดเรื่องการผลิต (ทางวัฒนธรรม) ของลัทธิมาร์กซ์ที่มองวัยรุ่นอย่างมีความหมาย มีนัยยะสำคัญ ไม่ได้ยากที่จะทำความเข้าใจ

ในราวกลางทศวรรษ 1960 ที่มีกระแสนิยมม้อด วัฒนธรรมวัยรุ่นก็กลายเป็นเรื่องของ การเลือกสินค้าที่บ่งบอกถึงความชอบ รสนิยม วัยรุ่นใช้สินค้าเป็นหนทางและเครื่องมือในการ แสดงออก สินค้าทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์เป็น “อาวุธของการกีดกัน (Weapon of Exclusion)” สินค้า เป็นเครื่องหมายพรหมแดน เป็นเครื่องมือของการกำหนดเอกลักษณ์ความแตกต่าง เปลี่ยนแปลง ตัวเองเป็นวัตถุ เพื่อที่จะกำหนดการควบคุมอย่างเป็นระบบต่อขอบเขตของความรู้เป็นของพวกเขา และภายในสิ่งที่พวกเขาเห็นว่าตัวตนที่แท้จริงจึงพวกเขากำลังใช้อยู่ นั่นคือการปรากฏในเสื้อผ้าการ แต่งกายและท่าทางต่างๆเนื่องจากวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเปลี่ยนผ่านนี้ไม่มีสถานะ ไม่มีตัวตนทางสังคม พวกเขาจึงยังต้องอาศัยสิ่งที่มีอยู่แวดล้อมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์มากยิ่งขึ้น

การนำแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่นนี้มาใช้ในการศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการ คิดและวิเคราะห์ถึงการกระทำ พฤติกรรม และการแต่งกายของกลุ่มวัยรุ่น

5. แนวคิดเรื่องผู้รับสาร (Audience Analysis)

แนวความคิด (Conceptualization) เกี่ยวกับผู้รับสารหรือมวลชนที่สำคัญ แยกได้ 2 กลุ่ม ได้แก่ (ยุพา สุภากุล , 2541)

1. เป็นแนวความคิดของกลุ่ม Eliot Freidson ถือว่ามวลชน มีลักษณะเปรียบเสมือน อนุภาค คือผู้รับสารแต่ละคนอยู่ลำพัง โดดเดี่ยว และสามารถรับฟังข่าวสารจากสื่อมวลชนร่วมกัน โดยแต่ละคนมีความสัมพันธ์ หรือแสดงปฏิกิริยาต่อกัน ตามแนวความคิดนี้ Mass Audience มีลักษณะดังนี้

- 1.1 มวลชนประกอบด้วยคนหลายคน หลายประเภทแตกต่างกัน
- 1.2 มวลชนประกอบไปด้วยบุคคลที่ไม่รู้จักกัน
- 1.3 สมาชิกแต่ละคนของมวลชน แยกย้ายหรือกระจัดกระจายอยู่
- 1.4 สมาชิกผู้รับสารแต่ละคนไม่มีการแสดงกิริยาโต้ตอบซึ่งกันและกัน
- 1.5 มวลชนนี้มีลักษณะรวมตัวกันแบบหลวม

2. เป็นแนวความคิดของกลุ่ม M.W.Riley และ J.W.Riley ซึ่งถือว่าผู้รับสารแต่ละคนมีลักษณะคล้ายกัน เป็นสมาชิกของกลุ่มชน (member of a group) ฉะนั้นจึงจะต้องมีปฏิกิริยาโต้ตอบกันระหว่างสมาชิกในการรับฟังข่าวสารจากสื่อมวลชน ในการติดต่อสื่อสารนั้น สมาชิกของกลุ่มจะต้องปฏิบัติตามหรือป้องกัน กฎเกณฑ์หรือบทบัญญัติต่างๆของกลุ่มที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ที่สำคัญ อีกประการหนึ่งกลุ่มอ้างอิงเข้ามามีส่วนร่วมสำคัญเหมือนผู้แนะนำให้สมาชิกแสดงปฏิกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่งต่อข่าวสารจากสื่อมวลชน ในการติดต่อสื่อสารนั้น สมาชิกของกลุ่มจะต้องปฏิบัติตามหรือป้องกัน กฎเกณฑ์หรือบทบัญญัติต่างๆของกลุ่มคนที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ที่สำคัญอีกประการหนึ่งกลุ่มอ้างอิง เข้ามามีส่วนร่วมสำคัญเหมือนผู้แนะนำให้สมาชิกแสดงปฏิกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่งต่อข่าวสารจากสื่อมวลชน

คำว่า “ผู้รับสาร” เป็นความหมายที่เกิดขึ้นในกระบวนการสื่อสารมวลชน และความหมายที่เกิดจากการบริโภคสื่อของผู้ที่ใช้สื่อของผู้คนในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีลักษณะของการรวมกลุ่มทางสังคม (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ, 2547)

คำว่า “ผู้รับสาร” หรือ Media Audience เป็นคำรวมๆ ที่เกิดขึ้นในยุคที่เทคโนโลยีสื่อสารมวลชนมีหลายประเภท และขยายตัวออกไปอย่างกว้างขวาง เป็นคำที่ใช้หมายถึง ผู้อ่าน เช่น ผู้อ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ ผู้ชม เช่น ผู้ชมรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละครเวที ฯลฯ และผู้ฟัง เช่น ผู้ฟังวิทยุ กลุ่มผู้อ่าน ผู้ดู หรือผู้ฟัง เหล่านี้เกิดขึ้นตามตัวสื่อ (Media channel) หรือตามเนื้อหาสาระของสื่อ (Media Content)

ในการพิจารณาผู้รับสารในฐานะกลุ่มผู้บริโภคสื่อที่เกิดขึ้นตามกลุ่มสังคม หมายความว่ารวมถึงกลุ่มที่รวมตัวกันอยู่แล้วทางสังคมและมีกิจกรรมทางสังคมร่วมกัน โดยมีการบริโภคสื่อเป็นกิจกรรมหนึ่งในวิถีชีวิตกลุ่ม เช่น กลุ่มแม่บ้านในชุมชน กลุ่มนิสิตนักศึกษา กลุ่มอนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งร่วมกันดำเนินกิจกรรมทางสังคมและใช้สื่อมวลชนชนิดใดชนิดหนึ่งเป็นตัวกลางในการเชื่อมประสานกลุ่มเข้าด้วยกัน เช่น การนั่งชมละครทีวีร่วมกันของกลุ่มแม่บ้านซึ่งนำไปสู่การสนทนาแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของผู้หญิง การโทรศัพท์เข้าไปแสดงความความคิดเห็นในรายการวิทยุ เพื่อแสดงจุดยืนของกลุ่ม เป็นต้น

สำหรับกลุ่มผู้รับสารที่เป็นแฟนดนตรีแนวเมทัลในประเทศไทยนั้น จัดอยู่ในกลุ่มของผู้รับสารแบบกลุ่มแฟนหรือรสนิยมทางวัฒนธรรม เป็นกลุ่มที่เกิดขึ้นเพราะชื่นชอบเนื้อหาแนวใดแนวหนึ่ง หรือรูปแบบของสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งหรืออาจนิยมคารานักร้องคนใดคนหนึ่งร่วมกัน หรือชื่นชอบสไตล์ของนักเขียน ศิลปิน คนใดคนหนึ่งเป็นการเฉพาะ ดังนั้นการนำแนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสารนี้จึงสามารถอธิบายสถานะของแฟนเพลงแนวเมทัลได้ในฐานะผู้รับสารกลุ่มหนึ่ง

6. แนวคิดเรื่องการถ่ายทอดวัฒนธรรม (acculturation)

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกิดจากการที่คนมาอยู่ร่วมกันเป็นสังคมมีการสะสมขึ้นเป็นมรดกของสังคมนั้น มีการปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีการถ่ายทอดไปยังคนรุ่นต่อไป ผู้ที่เกิดมาในสังคมใดก็จะได้รับมรดกทางวัฒนธรรมของสังคมนั้น โดยอัตโนมัติเป็นอันดับแรก

ต่อมาจึงมีการปรับปรุงเพื่อเสริมเติมแต่ง ตามยุคตามสมัยและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นความงอกงามทางวัฒนธรรม ทั้งนี้อยู่ที่คนในสังคมมีปัญญาความสามารถรู้จักริเริ่มด้วยการค้นพบสิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่ยังไม่รู้ และด้วยการประดิษฐ์เสริมสร้างสิ่งใหม่บนรากฐานสิ่งเก่า เพื่อรักษาเสถียรภาพ ซึ่งเรียกว่า วัฒนธรรมมีพลวัต และในการเคลื่อนที่ไปนั้น หากไม่มีการสลับของเก่าที่ไม่สอดคล้องแล้วทิ้งไปเสียบ้างพร้อมกับการต่อเติมเสริมแต่งสิ่งใหม่เข้าไป ก็จะทำให้วัฒนธรรมเกิดการล้าและค่อยเสื่อมไป

จนในที่สุดก็จะสลับที่วัฒนธรรมของตนเสียแล้วรับเอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาแทนที่เป็นของตน อันจะเป็นผลให้สังคมนั้นต้องสูญเสียบุคลิกลักษณะของตนไปในที่สุดความจำเป็นที่จะถ่ายทอดวัฒนธรรม

จิตสำนึกและอุดมการณ์ จิตสำนึกที่จะให้สังคมอื่น ยอมรับวัฒนธรรม ควบคู่ไปกับการบอกกล่าววัฒนธรรม วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่เป็นตัวสื่อกลาง (mediator) ในการพัฒนา “การดำรงอยู่” (social being) ของคนคนหนึ่งให้กลายเป็นมนุษย์ที่มี “จิตสำนึกทางสังคม” (social consciousness) ในชุมชน

วัฒนธรรมเป็นการ “ปฏิบัติการทางสังคม” (social practice) เพราะเป็นปฏิบัติการที่ประชาชนกำลังใช้ชีวิตอยู่ในปัจจุบัน (lived experience) ที่ยังดำเนินอยู่ในชีวิตจริงภายในชุมชน

วัฒนธรรมจะเป็นทั้งความหมาย (meaning) และระบบคุณค่า (value system) ของชีวิตคน ที่ตกผลึกมาหลายชั่วชีวิตของคนในชุมชน (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, น. 21-23)

การถ่ายทอดวัฒนธรรมในปัจจุบัน ไม่ได้เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกับวัฒนธรรมในยุคก่อนๆ ซึ่งส่วนใหญ่ถ่ายทอดจากคนอีกรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง เช่น จากปู่ย่าตายายไปยังพ่อแม่ลูกหลาน แต่วัฒนธรรมในยุคปัจจุบันนั้นถ่ายทอดกันในแนวนอน (Horizontal Expansion) ด้วย เช่น จากชนกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง จากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่ง และอีกทวีปหนึ่งไปสู่อีกทวีปหนึ่งได้ และตัวการที่ทำให้วัฒนธรรมถ่ายทอดไปได้อย่างรวดเร็ว จนสามารถมองเห็นความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจนในเวลาอันไม่ยาวนาน อาจจะเป็นภายในระยะเวลาแห่งช่วงชีวิตเดียว (One Lifespan) เราสามารถมองเห็นความเปลี่ยนแปลงของการดำเนินชีวิตของมนุษย์นั่นก็คือ การสื่อสารโดยมีตัวกลางที่สามารถเราเรียกตัวกลางนี้ว่าสื่อมวลชน (Mass Media) (ยุบล เบ็ญ

จริงกิจ, 2542 อ้างถึงใน ปรินชาติ ไชยชนะ, 2544, น. 53)

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกิดจากการที่คนมาอยู่ร่วมกันเป็นสังคมมีการสะสมขึ้นเป็นมรดกของสังคมนั้น มีการปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีการถ่ายทอดไปยังคนรุ่นต่อไป ผู้ที่เกิดมาในสังคมใดก็จะได้รับมรดกทางวัฒนธรรมของสังคมนั้น โดยอัตโนมัติเป็นอันดับแรก ต่อมาจึงมีการปรับปรุงเพื่อเสริมเติมแต่ง ตามยุคตามสมัยและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นความงอกงามทางวัฒนธรรม ทั้งนี้อยู่ที่คนในสังคมมีปัญญาความสามารถรู้จักริเริ่มด้วยการค้นพบสิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่ยังไม่พร้อม และด้วยการประดิษฐ์เสริมสร้างสิ่งใหม่บนรากฐานสิ่งเก่า เพื่อรักษาเสถียรภาพ ซึ่งเรียกว่า วัฒนธรรมมีพลวัต และในการเคลื่อนที่ไปนั้น หากไม่มีการสลัดของเก่าที่ไม่สอดคล้องแล้วทิ้งไปเสียบ้างพร้อมกับการต่อเติมเสริมแต่งสิ่งใหม่เข้าไป ก็จะทำให้วัฒนธรรมเกิดอาการล้าและค่อยเสื่อมไป

จนในที่สุดก็จะสลัดทิ้งวัฒนธรรมของตนเสียแล้วรับเอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาแทนที่เป็นของตน อันจะเป็นผลให้สังคมนั้นต้องสูญเสียบุคลิกลักษณะของตนไปในที่สุด วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกิดจากการที่คนมาอยู่ร่วมกันเป็นสังคมมีการสะสมขึ้นเป็นมรดกของสังคมนั้น มีการปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีการถ่ายทอดไปยังคนรุ่นต่อไป ผู้ที่เกิดมาในสังคมใดก็จะได้รับมรดกทางวัฒนธรรมของสังคมนั้น โดยอัตโนมัติเป็นอันดับแรก ต่อมาจึงมีการปรับปรุงเพื่อเสริมเติมแต่ง ตามยุคตามสมัยและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นความงอกงามทางวัฒนธรรม ทั้งนี้อยู่ที่คนในสังคมมีปัญญาความสามารถรู้จักริเริ่มด้วยการค้นพบสิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่ยังไม่พร้อม และด้วยการประดิษฐ์เสริมสร้างสิ่งใหม่บนรากฐานสิ่งเก่า เพื่อรักษาเสถียรภาพ ซึ่งเรียกว่า วัฒนธรรมมีพลวัต และในการเคลื่อนที่ไปนั้น หากไม่มีการสลัดของเก่าที่ไม่สอดคล้องแล้วทิ้งไปเสียบ้างพร้อมกับการต่อเติมเสริมแต่งสิ่งใหม่เข้าไป

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ การวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อก ” ของ ลำเนา เอี่ยมสะอาด พ.ศ. 2539 เป็นการวิจัยเพลงร็อกที่ผลิตในประเทศไทยจำนวน 50 ชุด 456 เพลง จุดมุ่งหมายของงานวิจัยชิ้นนี้มีอยู่ 3 ข้อ ได้แก่ 1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา รูปแบบ ของเพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อก 2. เพื่อศึกษาเนื้อหาที่มีอยู่ในเพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อก และ 3. เพื่อทราบถึงอุดมการณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านเพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อก โดยศึกษาจากเพลงไทยแนวร็อก 4 ประเภท คือ โปรเกรสซีฟร็อก, เฮฟวี เมทัล , คันทรี , ร็อก และป๊อปร็อก

เพลงร็อกของไทยมีรูปแบบดนตรีที่หนักแน่น รุนแรง เสียงดังและมีท่วงทำนองดนตรี

และคำร้องที่เราอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าเพลงไทยสมัยนิยมประเภทอื่นๆ เป็นการเน้นดนตรีมากกว่าคำร้อง ฟังดูมีพลัง เสียงดัง แสดงถึงฝีมือของผู้เล่น สร้างความตื่นเต้นเร้าใจแก่ผู้ฟัง ซึ่งเป็นวัยรุ่นที่ถูกกดขี่ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเนื้อหาของเพลงก็ไม่ได้จำกัดอยู่แต่เรื่องของความรักเพียงอย่างเดียว แต่มีเรื่องราวต่างๆที่สะท้อนถึงเรื่องราวในสังคมอย่างหลากหลาย อุดมการณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านเนื้อร้องนั้น ได้รับเอาแนวคิดและค่านิยมต่างๆในสังคมไทยเข้าไปด้วย จึงไม่ได้ต่อต้านอุดมการณ์หลักของสังคมอย่างรุนแรง แต่เป็นการเสนอทางเลือกใหม่ให้กับสังคม

งานวิจัยเรื่อง “ เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์ของเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย ” ของ สาริตา สวัสดิ์คำทร พ.ศ. 2549 เป็นการวิจัยเรื่องเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปไทย ที่ผลิตและจำหน่ายในช่วงปี พ.ศ. 2536-2548 จำนวน 50 เพลง จุดมุ่งหมายของงานวิจัยชิ้นนี้มีอยู่ 2 ข้อ ได้แก่ 1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย 2. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของแฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย โดยศึกษาเพลงฮิปฮอป 2 ประเภท คือ เพลงฮิปฮอปที่มีสังกัด จำนวน 35 เพลง และเพลงฮิปฮอปใต้ดิน จำนวน 15 เพลง

วัฒนธรรมฮิปฮอปนั้นได้แพร่กระจายสู่กลุ่มวัยรุ่นและเป็นที่ยอมรับอย่างมาก ทำให้มีแฟนเพลงในประเทศไทยมากขึ้น ซึ่งแฟนเพลงในที่นี่เกิดจากการที่ผู้รับสารมีความสนใจในสิ่งๆหนึ่งเหมือนกัน นั่นคือตัวศิลปิน แนวเพลง สิ่งหนึ่งที่น่าสนใจในการค้นหา คือเนื้อเพลงที่แฝงไปด้วยอุดมการณ์ทางความคิด ตลอดจนสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นจริงในสังคมที่ถ่ายทอดทางบทเพลง ทั้งเนื้อหาที่มีความรุนแรง ตรงไปตรงมา ความไม่เท่าเทียม ความแปลกแยกทางสังคม นอกจากเนื้อหาที่น่าสนใจในเพลงแล้ว การศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ของกลุ่มแฟนเพลงฮิปฮอปนั้นเป็นสิ่งที่น่าค้นหาคำตอบว่าลักษณะตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มแฟนเพลงฮิปฮอปนั้นเป็นอย่างไร การวิจัยในครั้งนี้จึงต้องมุ่งประเด็นในการศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในเพลงฮิปฮอปไทยและอัตลักษณ์ของแฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย เพราะสิ่งเหล่านี้เรื่องที่น่าสนใจในการศึกษาเพื่อที่จะค้นหาคำตอบว่าเนื้อเพลงและรูปแบบดนตรี ตลอดจนการแสดงออกทางศิลปินฮิปฮอปในประเทศไทยนั้นสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มแฟนเพลงและสังคมที่แท้จริงอย่างไร ถึงแม้ว่าแนวดนตรีฮิปฮอปจะเป็นที่ยอมรับในกลุ่มวัยรุ่น และอาจจะถูกสังคมมองข้ามว่าไม่มีคุณค่าพอในการศึกษา หากแต่ว่าการวิเคราะห์เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปและ กลุ่มแฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทยนั้นอาจจะเป็นทั้งกระจกที่จะสะท้อนให้เห็นถึงความจริงที่เกิดขึ้นในสังคมและจากผลการวิจัยในครั้งนี้ อาจจะเป็นแนวทางในการค้นหาคำตอบหรือสามารถชี้แนะสังคมให้ไปในทางที่ถูกต้องได้อีกทางหนึ่ง

งานวิจัยเรื่อง “ กระบวนการสื่อสารกลุ่มและอัตลักษณ์ของ ศิลปินเพลงอินดี้ ” ของ จุติมา ธารากุล พ.ศ. 2548 จุดมุ่งหมายของงานวิจัยชิ้นนี้มีอยู่ 3 ข้อ ได้แก่ 1. เพื่อศึกษากระบวนการ

ก่อนกำเนิดศิลปินอินดี้ในประเทศไทย 2. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารกลุ่มของศิลปินอินดี้ในประเทศไทย 3. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มศิลปินอินดี้ในประเทศไทย โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเพลงอินดี้ ศิลปินอินดี้ในปัจจุบัน ตลอดจนวงดนตรีอินดี้ ค่ายเพลง ผู้จัดจำหน่ายงานเพลงอินดี้ ตั้งแต่ในช่วงเดือนพฤศจิกายน 2548 – เดือนมกราคม 2549

“ศิลปินอินดี้” นั้นมีอัตลักษณ์หรือมีความเป็นลักษณะเฉพาะตัวอย่างไร ทั้งนี้เพื่อสร้างเป็นฐานข้อมูลที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจแก่ผู้อื่นสืบต่อไป งานวิจัยชิ้นนี้ น่าจะเป็นแหล่งข้อมูลที่บอกเล่าความเป็นมา และเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มศิลปินเพลงอินดี้ในประเทศไทยมากขึ้นได้ โดยการศึกษาถึงกระบวนการก่อนกำเนิดศิลปินอินดี้ในประเทศไทย และกระบวนการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นในการรวมพลคนที่ชอบสิ่งเดียวกัน ให้มาผลิตงานเพลงร่วมกัน จนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ซึ่งท้ายที่สุดจะทำให้เห็น

“ อัตลักษณ์หรือตัวตนของกลุ่มศิลปินอินดี้ในประเทศไทย ” เป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น เพราะวัฒนธรรมย่อยหรือวัฒนธรรมรองเกิดขึ้นเพื่อสะท้อนค่านิยมหลักของสังคม โดยวัฒนธรรมรองจะเป็นส่วนเติมเต็มช่องว่างที่ขาดหายไปของกระแสความนิยมหลัก และด้วยวัฒนธรรมรองนี้เองทำให้ดนตรีในแนวอินดี้สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระและเป็นการเปิดโลกทัศน์ทางดนตรีในสังคมไทยให้กว้างขึ้น นักดนตรีอิสระมีช่องทางในการขายผลงานที่เกิดขึ้นจากมันสมองของตนเองได้ โดยที่ไม่มีเงื่อนไขของการตลาดเข้ามาเป็นข้อกำหนดในการทำงานเพลง นับว่าวัฒนธรรมรองเป็นที่ซึ่งเปิดโอกาสให้คนที่ไม่สามารถจะออกเสียงในสังคมทั่วไป ได้แสดงความสามารถของตนอย่างเต็มที่โดยเฉพาะดนตรีแนวอินดี้

งานวิจัยเรื่อง “ ชีวิตวัฒนธรรมของกลุ่มแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในประเทศไทย ” ของชลวรรณ วงษ์อินทร์ จุดมุ่งหมายของงานวิจัยชิ้นนี้มีอยู่ 3 ข้อ ได้แก่ 1. เพื่อศึกษาลักษณะกลุ่มและการรวมกลุ่มของแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในประเทศไทย 2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการฟังเพลงของแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในประเทศไทย 3. เพื่อศึกษาการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับดนตรีเฮฟวีเมทัลกับการสร้างอัตลักษณ์ของแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในประเทศไทย โดยศึกษาการเข้าไปสังเกตการณ์ภาคสนาม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ 2548 - เดือนพฤศจิกายน 2548

ดนตรีเฮฟวี เมทัล เป็นดนตรีที่มีวิวัฒนาการมาอย่างยาวนาน ดนตรีเฮฟวีเมทัลได้มีการพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆ กระทั่งเริ่มก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเริ่มแยกตัวออกมาจากคำว่าร็อกในปี คศ. 1973 – 1975 ดนตรีเฮฟวีเมทัล คือดนตรีที่เข้มข้น หนักหน่วง รุนแรง มีจังหวะที่ดุเดือดและเร่งเร็ว ทำให้แนวดนตรีนี้เปรียบเสมือนแนวดนตรีของพวกเขาหัวรั้น พวกกบฏ ที่ไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่สังคมกำหนดเอาไว้ ด้วยเหตุนี้เองดนตรีแนวดังกล่าวจึงเป็นที่ชื่นชอบและเป็นแนวเพลงที่ทรงอิทธิพลต่อผู้ฟัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มคนฟังที่เป็นวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่อยากรู้ อยากร

เห็น ชอบหลง ชอบทำทาย และชอบแหกกฎ ดังนั้นวัยรุ่นกลุ่มนี้จึงต้องการที่จะใช้ดนตรีเฮฟวีเมทัล เป็นเครื่องมือหนึ่งในการปลดปล่อยตัวเอง ให้ออกห่างจากกรอบที่อาจจะถูกขีดขึ้นมาจาก ครอบครัว โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือคนในสังคมที่ตัวเขารู้สึกไม่พอใจ ซึ่งหากเป็นแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในอดีต ด้วยสภาพทางสังคมที่ยังไม่เปิดกว้างเหมือนในปัจจุบัน คือสาเหตุสำคัญที่ทำให้ การแสดงออกพฤติกรรมดังกล่าวข้างต้น อาจจะไม่ก้าวร้าวหรือรุนแรงเท่ากับแฟนเพลงเฮฟวีเมทัล ในยุคปัจจุบันที่สังคมเปิดกว้าง และรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกผ่านทางสื่อแขนงต่างๆอย่างเต็มที่ สื่อ อีกประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญต่อแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลคือ อินเทอร์เน็ต แฟนเพลงมักใช้สื่อ อินเทอร์เน็ตในการแสวงหาข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับดนตรีเฮฟวีเมทัล และสร้างชุมชนของตัวเอง ขึ้นมาเพื่อเป็นการรวบรวมกลุ่มคนที่มีความชอบเหมือนกันให้มาอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ทำให้กลุ่มมีความแข็งแกร่งและมั่นคงยิ่งขึ้น ไม่เพียงเท่านั้น ภาพลักษณ์และพฤติกรรมของวงเฮฟวีเมทัลที่มีชื่อเสียง ก็เป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อภาพเด็กวัยรุ่นเหล่านั้นด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกผ่านทางมิวสิกวิดีโอหรือการแสดงบนเวที ตลอดจนถึงการแต่งตัว ทรงผม ทักษะคติ หรือ แนวความคิดทั้งหลายของบรรดาศิลปินร็อกเหล่านั้นก็มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อเด็กวัยรุ่น จากปรากฏการณ์ที่แฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในประเทศไทยเป็นกลุ่มแฟนเพลงที่สังคมส่วนใหญ่มองไปในทางลบแบบเหมารวมนั้น จะพบว่ามุมมองกลุ่มผู้ฟังเฮฟวีเมทัลจึงเป็นที่น่าสนใจ เพราะการศึกษาจากมุมมองผู้รับสารนี้จะทำให้เราได้ทราบว่าความจริงแล้วแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลเป็นใครในสังคม และพวกเขามีชีวิตวัฒนธรรมในด้านต่างๆอย่างไร อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ในประเด็นของกลุ่มวัฒนธรรมกลุ่มหนึ่ง ที่มีการรวมตัวกันอย่างเหนียวแน่นมาโดยตลอด เนื่องจากดนตรีเฮฟวีเมทัล ไม่ใช่ดนตรีกระแสหลักในเมืองไทย และไม่ได้รับการเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ แต่แฟนเพลงเฮฟวีเมทัล ที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจายนั้นกลับมีการรวมตัวเพื่อทำกิจกรรมกันอย่างบ่อยครั้ง และทำกันเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงพลังในการรวมกลุ่มของคนในวัฒนธรรมนี้ การศึกษาถึงการรวมกลุ่มนี้จะสามารถแสดงให้เห็นถึงความสำคัญและพลังของกลุ่มคนที่มารวมตัวกัน

ประเภทของแนวเพลง Metal มีดังนี้

1. Hardcore เป็นแนวเพลงการนำดนตรีฟังก์มาเล่นให้หนักขึ้น และรุนแรงขึ้น จังหวะจะซ้ำ และมีความหนักๆ ขวนโยก เนื้อเพลงส่วนมากกล่าวถึงเรื่องการเมือง สังคม
2. Death Metal เป็นแนวเพลงย่อยของเอกซ์ตรีมเฮฟวีเมทัล ที่มีเอกลักษณ์ในการใช้เสียงบิดกีตาร์หนัก ๆ เสียงร้องอันแข็งแกร่ง ที่มีเสียงต่ำ คำราม และใช้จังหวะและเมโลดี้ที่รวดเร็ว จังหวะอัดกลอง และมีโครงสร้างเพลงที่สลับซับซ้อน ที่มีการเปลี่ยนจังหวะดนตรีไปมา เนื้อเพลงกล่าวถึงความตาย สงคราม เสียงร้องกุดๆ เหมือนกำลังอ้วก ดนตรีมันส์ ฟังแล้วรู้สึกดี

3. Heavy Metal เป็นแนวเพลงที่เน้นไปที่กีตาร์และกลอง และลักษณะเฉพาะตัวที่มีการโซโล่กีตาร์ที่รวดเร็วมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ทั้งทางเกร็ดรูป ผมพู่ รองเท้าสั้นสูง เสียงร้องนำที่กรีดแหลม และเสียงกีตาร์ที่แสบแก้วหู

4. Melodic Death Metal เป็นแนวเพลงที่มีท่อนริฟกีตาร์แบบเมโลดิก ท่อนโซโล่ และเสียงอะคูสติคกีตาร์ มากกว่าเดธเมทัล นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงได้ และเสียงร้องปรกติ สลับกับเสียงร้องคำรามแบบเดธเมทัล โดยทั่วไปแล้วโครงสร้างของเพลงมีความแปลกใหม่มากกว่า เป็นเพลงแบบเดียวกับของเดธเมทัลแต่มีเมโลดี้เพิ่มเติมเข้ามาเสียงร้องออกแหลม ๆ มีกดต่ำบ้าง คนตรี แฝงไว้ด้วยความสวยงามของเมโลดี้

5. Metalcore เป็นแนวเพลงที่ผสมผสานที่รวมองค์ประกอบของ แทรชเมทัล, อัลเทอร์เนทีฟเมทัล, เมโลดิกเดธเมทัล และ ฮาร์ดคอร์พังก์ เข้าด้วยกัน คำว่าเมทัลคอร์ เป็นคำผสมระหว่าง เฮฟวีเมทัล กับ ฮาร์ดคอร์พังก์

6. Brutal Death Metal เป็นแนวเพลงที่โหดร้ายที่สุด ชาวดัดกดต่ำ เสียงร้องกดต่ำฟังไม่ได้ศัพท์ เนื้อเพลงกล่าวถึงความตาย และเรื่องโหด ซาดิส เช่น การข่มขืนศพ การฆาตกรรมอย่างโหดเหี้ยม และอีกสารพัดที่ศิลปินจะจินตนาการนำมาใส่ในบทเพลง

7. Technical Death Metal เป็นแนวเพลงที่ค่อนข้างคล้ายกับเดธเมทัล แต่มีลูกเล่นน้อย เช่นอาจจะไปผสมกับแจ๊ส หรือผสมกับฮาร์ดคอร์หรืออาจมีโซโล่เพิ่มเติมเข้ามา

8. Thrash Metal เป็นแนวเพลงที่แยกตัวมาจากเฮฟวีเมทัล โดยมีรูปแบบที่รวดเร็ว และก้าวร้าว คนตรีแทรชเมทัลส่วนใหญ่มีจุดเด่นที่ความเร็ว เสียงริธึมกีตาร์สากต่ำ ท่อนโซโล่ที่รวดเร็ว เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับเรื่องของการเมือง สังคม โดยมักมีภาษาที่รุนแรงและตรงไปตรงมา อันเป็นส่วนที่มีอิทธิพลมาจากคนตรีฮาร์ดคอร์

9. Gothic Metal เป็นแนวเพลงที่จะค่อนข้างมีความไพเราะของเมโลดี้ สวยๆทั้งส่วนของเปียโน จะเป็นพวกไวโอลินหรือดนตรีคลาสสิก และไลน์กีตาร์หนักๆ ริฟท์ยานๆ ส่วนการร้อง จะมีทั้งการคำรามหรือส่ารอกแบบเดธ เมทัล แต่ก็จะมีท่อนผ่อนคลายแบบคลีน โทนอนอยู่ รวมทั้งจะมีเสียงผู้หญิงครอรัสประสานอีกด้วย แนวดนตรีจะเกี่ยวกับความท้อแท้ สิ้นหวัง อยากที่จะฆ่าตัวตาย ส่วนมากนักร้องจะเป็นผู้หญิง

10. Black Metal เป็นแนวเพลงที่ไม่พิสมัยของคนที่นับถือศาสนาที่มีพระเจ้า (คริสต์กับอิสลาม) เพราะเนื้อหากกล่าวถึงเรื่องอะไรที่มันต่อต้านชาวคริสเตียน การเผาโบสถ์ สงครามศาสนา การกล่าวลบหลู่ศาสนาของแต่ละศาสนา เป็นการต่อต้านความเชื่อที่คนในสังคมนับถือและเชื่อมั่น บูชาขาดานกล่าวถึงเรื่องความลึกลับ และจิตวิญญาณ ภูตผีปีศาจ

11. Nu-Metal เป็นแนวเพลงที่จะเน้นในเรื่องของอารมณ์ จังหวะ ผิวสัมผัส มากกว่า

เมโลดี้ของเพลง เพลงนิเวทล์ส่วนใหญ่จะใช้จังหวะ ลัดโน้ตของท่อนริฟฟ์เล่นกับกีตาร์ที่มีการปรับเสียงให้ต่ำลง ให้ดูหม่นลง และเสียงที่หนาขึ้นมากกว่าเพลงทั่วไป

