บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในโลกยุคปัจจุบัน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในประเทศต่าง ๆ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การศึกษา และวัฒนธรรม การพัฒนาอย่างรวดเร็วและไม่หยุดยั้งของระบบการให้ข้อมูลข่าวสารได้ทำให้การเปลี่ยนแปลงที่เริ่มต้นขึ้นในประเทศหนึ่งสามารถแพร่กระจาย (Diffusion) ไปสู่ประเทศอื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว จนเรียกได้ว่าเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร (Information age) ซึ่งทำให้โลกในยุคปัจจุบันนี้ไม่มีพรมแดนใดที่จะมากั้นได้อีกต่อไป ดังที่เรียกกันว่าเป็นโลก “ยุคโลกาภิวัตน์” (Globalization)

ประเทศไทยเป็นสังคมหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากการเกิดกระแสโลกาภิวัตน์ครั้งนี้ด้วย โดยปกติแล้ว สังคมที่กำลังพัฒนามักจะรับเอาความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาการ และวัฒนธรรมของสังคมที่เจริญแล้วมาใช้ ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม แบบแผนของความประพฤติ ปฏิบัติ ทัศนคติ ค่านิยม ตลอดจนความคิดเห็นต่าง ๆ ของประชาชน สังคมไทยจึงได้มีการปรับเปลี่ยนสภาพสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าที่ได้รับมาจากประเทศอื่น ภาพของคนต่างชาติจึงเกิดขึ้นอย่างกว้างขวางในสังคมไทย

จากปรากฏการณ์ของกระแสโลกาภิวัตน์นี้ เป็นผลให้เกิดการเข้ามาของวัฒนธรรมต่างชาติเป็นจำนวนมาก ซึ่งสามารถมองเห็นผลกระทบที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน จากกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งสภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เป็นวัยที่อยู่ในช่วงการเปลี่ยนผ่านจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ และเป็นวัยที่กำลังแสวงหาอัตลักษณ์ให้กับตนเอง ดังนั้น วัยรุ่นจึงพร้อมยอมรับสิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างรวดเร็วและมากกว่ากลุ่มอื่น การรับวัฒนธรรมต่างชาติของวัยรุ่น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากสภาพของสังคมที่วัยรุ่นเหล่านั้นอาศัยอยู่ด้วย กล่าวคือ เมื่อเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า การติดต่อสื่อสารมีความทันสมัยทำให้วัยรุ่นสามารถรับรู้และเรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติได้เร็วขึ้น ซึ่งวัยรุ่นเหล่านี้กำลังเป็นกลุ่มที่แสวงหาอัตลักษณ์เกี่ยวกับตนเองใหม่ เพราะพวกเขากำลังใช้ชีวิตอยู่ในระบบสังคม และวัฒนธรรมที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์

วัฒนธรรมต่างชาติที่แพร่กระจายเข้ามา และมีอิทธิพลทำให้วัยรุ่นในสังคมไทยคล้อยตามวัฒนธรรมเหล่านั้น มีทั้งวัฒนธรรมจากตะวันตกและวัฒนธรรมจากประเทศในเอเชียด้วยกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าวัยรุ่นในอดีตช่วงหนึ่ง มักจะเลียนแบบวัฒนธรรมจากตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นกลุ่ม

ม้อด เดฟ ฮิปปี้ พั้งก์ หรือ ฮิพฮอพ (กุลภา วจนสาระ, 2544, น. 68) ซึ่งหนึ่งในวัฒนธรรมตะวันตกที่มีความโดดเด่นและถูกนำเสนอแพร่กระจายไปทั่วโลกในยุคนี้ก็คือ วัฒนธรรมฮิพฮอพ มีต้นกำเนิดมาจากกลุ่มคนเชื้อสายแอฟริกัน-อเมริกัน หรือคนผิวสี ซึ่งจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในอดีต คนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มใช้แรงงาน ถูกกดขี่ข่มเหง ถูกเหยียดหยาม ถูกทารุณใช้แรงงานอย่างหนัก และมีฐานะเป็นเพียงประชากรทาสเท่านั้น จากความกดดันที่ได้รับในยุคสมัยการค้าทาสนั้น ส่งผลให้เกิดการต่อสู้และการเรียกร้องสิทธิ์ต่าง ๆ ที่กลุ่มคนผิวสีพึงมีพึงได้ในช่วงปลายยุค 60s และการต่อสู้เป็นระยะเวลายาวนานนี้ ได้ถือเป็นจุดกำเนิดที่เป็นรูปธรรมของวัฒนธรรมฮิพฮอพในประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วงปลายทศวรรษ 1980 (Rose, 1994, p. 71) เห็นได้จากเสื้อผ้าการแต่งกาย แนวดนตรี รวมถึงที่แสดงออกมาในรูปแบบการดำเนินชีวิต ระบบความเชื่อ ความคิด ระบบค่านิยม ฯลฯ

สำหรับการเข้ามาของวัฒนธรรมฮิพฮอพในสังคมไทย ครั้งแรกเกิดขึ้นเมื่อประมาณช่วงปลายยุค 80s โดยเริ่มจากกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่เล่นสเก็ตบอร์ด และกีฬาเอ็กซ์ตรีมต่าง ๆ เช่น จักรยานแฟลตแลนด์ จักรยานผาดโผน อินไลน์สเก็ต (วิริยะ สว่างโชติ, 2545, น. 224-225) ซึ่งเด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้มักนิยมฟังดนตรีแนวฮิพฮอพ ส่วนหนึ่งน่าจะมาจากการที่เคยไปศึกษาในต่างประเทศ (โดยเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกา) แล้วได้รับเอาวัฒนธรรมฮิพฮอพกลับมาและเผยแพร่ให้เพื่อนในกลุ่มจนขยายออกเป็นวงกว้าง จุดหนึ่งที่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตคือ ทำไมกลุ่มเด็กวัยรุ่นจึงเลือกรับวัฒนธรรมฮิพฮอพมาเป็นแบบแผนปฏิบัติ ซึ่งคำตอบน่าจะมาจากลักษณะของวัฒนธรรมฮิพฮอพซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นวิถีชีวิตของคนกลุ่มย่อย แสดงให้เห็นการต่อต้าน ต่อสู้ของคนกลุ่มย่อยที่ด้อยอำนาจในสังคม และด้วยลักษณะพื้นฐานของวัยรุ่นเองที่มักแสดงถึงการต่อต้านผู้ใหญ่หรือการมีพฤติกรรม วิธีคิดที่แตกต่างไปจากคนกลุ่มอื่น ๆ ในสังคมอย่างชัดเจนอยู่แล้ว ดังนั้นการรับวัฒนธรรมฮิพฮอพของวัยรุ่นจึงทำให้พวกเขาสามารถแสดงให้เห็นแง่มุมของการต่อสู้ ต่อต้านของคนกลุ่มย่อยที่ชัดเจนมากขึ้น

ในปัจจุบันสามารถพบเห็นเด็กวัยรุ่นฮิพฮอพ และสื่อกิจกรรมต่าง ๆ ของวัฒนธรรมฮิพฮอพได้ในสังคมไทย สื่อกิจกรรมฮิพฮอพประกอบด้วย กิจกรรมกราฟฟิติ คือ เด็กฮิพฮอพที่พ่นสีสเปรย์บนกำแพง กิจกรรมบีบอย คือ เด็กฮิพฮอพที่เต้นเบรกแดนซ์ กิจกรรมเอ็มซี คือ เด็กฮิพฮอพที่แต่งและร้องเพลงแนวฮิพฮอพ และสุดท้ายกิจกรรมดีเจ คือ เด็กฮิพฮอพที่เป็นดีเจโดยเน้นการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการเปิดแผ่นเสียง และสามารถเห็นภาพความเป็นวัฒนธรรมฮิพฮอพในสังคมไทยได้จากสื่อมวลชนต่าง ๆ ที่นำเสนอเพลงของศิลปิน-นักร้องแนวฮิพฮอพทั้งในเอเชีย ยุโรป และอเมริกา ซึ่งมีการนำแนวเพลงสไตล์ฮิพฮอพมาสอดแทรกไว้ในผลงานของตน เพื่อบ่งบอกถึงความทันกระแสและความทันสมัย หรือสามารถเห็นภาพความเป็นวัฒนธรรมฮิพฮอพได้จากการแต่งกาย ซึ่งในกระแสของวัฒนธรรมฮิพฮอพทั้งในสังคมไทยและทั่วโลกนั้น มีเครื่องพิสูจน์และยืนยันถึงปรากฏการณ์ครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี นั่นก็คือ การเกิดขึ้นของธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิพฮอพโดยตรง

อย่างมากมาย เช่น ธุรกิจเสื้อผ้า เริ่มมีเจาะกลุ่มตลาดเสื้อผ้าแนวฮิพฮอพโดยเฉพาะ การเกิดขึ้นของร้านขายอุปกรณ์สเครชแผ่น, ธุรกิจผับ-บาร์ เริ่มมีการสร้างแนวทางเฉพาะเพื่อเจาะตลาดกลุ่มฮิพฮอพโดยเน้นการเปิดเพลงฮิพฮอพ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมฮิพฮอพได้รับความนิยม และมีมุมมองต่อวัฒนธรรมนี้หลากหลายมุมมองด้วยกัน มุมมองหนึ่งที่น่าสนใจก็คือ การมองวัฒนธรรมฮิพฮอพในแง่ของกระบวนการซึ่งมี 3 ระดับคือ กระบวนการผลิต (production) กระบวนการเผยแพร่ (distribution) และกระบวนการบริโภค (consumption) ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเหล่านี้ย่อมต้องอาศัยกระบวนการสื่อสารเข้ามามีส่วนสำคัญ แต่ที่น่าสนใจมากที่สุดคือ ในระดับขั้นของการบริโภค (consumption) เพราะเป็นกระบวนการที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นได้เข้าร่วมและมีอำนาจมากที่สุด ในการเลือกบริโภคหรือหยิบจับความเป็นวัฒนธรรมฮิพฮอพมาแสดงตัวตนของตนเองและทำการสื่อสารออกไปให้สังคมได้รับรู้

การเข้ามาของวัฒนธรรมฮิพฮอพในสังคมไทย มีสถานะเป็นเพียงแค่วัฒนธรรมย่อยตัวหนึ่งในสังคมเท่านั้น และที่ผ่านมาการศึกษาถึงเรื่องวัฒนธรรมย่อยฮิพฮอพยังมีน้อยมากในสังคมไทย ผู้วิจัยพบว่ามีงานวิจัยของวิริยะ สว่างโชติ (2545, น. บทคัดย่อ) เรื่อง “วัยรุ่นและความเป็นชายขอบท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมโลก” ซึ่งทำการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มวัยรุ่นไทยสมัยนิยม โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มวัฒนธรรม คือ กลุ่มวัฒนธรรมคอร์ และกลุ่มวัฒนธรรมฮิพฮอพ เป็นการศึกษาที่วิเคราะห์รูปแบบทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นในวัฒนธรรมทั้ง 2 กลุ่ม ผ่านกิจกรรมการบริโภค วิธีการดำเนินชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ของกลุ่มดังกล่าว อย่างไรก็ดีในงานวิจัยของ วิริยะ สว่างโชติ รวมถึงงานวิจัยที่ผ่านมายังไม่มีการศึกษาในส่วนของกระบวนการสื่อสาร ที่สามารถแสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิพฮอพได้ทำการสื่อสารสิ่งใดออกมาบ้าง รวมถึงการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยฮิพฮอพในสังคมไทยอย่างชัดเจน

สิ่งที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้คือ กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพในสังคมไทย เพื่อแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยฮิพฮอพ โดยศึกษากระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพทั้งการสื่อสารภายในกลุ่มและการสื่อสารออกมายังสังคมภายนอก ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้เพื่อมองถึงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอย่างกลุ่มฮิพฮอพกับกลุ่มวัฒนธรรมกระแสหลักในสังคม ว่าพวกเขามีการสื่อสารเพื่อแสดงออกถึงตัวตนอย่างไร เนื้อหาของสารที่ถ่ายทอดภายในกลุ่มสะท้อนให้เห็นเรื่องราวของพวกเขาในแง่มุมใด มีการสื่อสารผ่านช่องทางใดบ้าง รวมถึงผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่มมีความคิดเห็นอย่างไรกับการสื่อสารที่เกิดขึ้น เพื่อจะสะท้อนให้เห็นภาพความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายในสังคมไทยว่ากลุ่มวัยรุ่น

ฮิพฮอพสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างไร จากการสื่อสารเพื่อต่อสู้ ต่อรอง ต่อต้านในแง่ของอำนาจ และความหมายกับวัฒนธรรมกระแสหลักในสังคม

จากเหตุผลของการเกิดกระแสโลกาภิวัตน์ที่กล่าวถึงข้างต้น ทำให้สังคมไทยในปัจจุบันมีแนวโน้มการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมย่อยในสังคมเพิ่มขึ้น ซึ่ง ณ วันนี้สังคมไทยยังมีมุมมองแง่ลบต่อวัฒนธรรมฮิพฮอพและวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ อยู่ เนื่องจากการตัดสินกลุ่มคนพวกนี้จากบรรทัดฐานจากมุมมองของสังคมตามวัฒนธรรมกระแสหลัก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาถึงกระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพในสังคมไทย ซึ่งเป็นการอาศัยศาสตร์ทางการสื่อสารเชื่อมโยงกับแนวคิดทางวัฒนธรรมศึกษา นำมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อย เพื่อให้สังคมได้เกิดความเข้าใจในคนกลุ่มย่อยมากยิ่งขึ้น และมองเห็นแนวทางในการเปลี่ยนแปลงมุมมองแง่ลบ ให้กลายมาเป็นมุมมองของความเข้าใจซึ่งกันและกันในสังคม สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข สุดท้ายเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยต่อไปในอนาคต

ปัญหานำวิจัย

กระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพในสังคมไทยเป็นอย่างไร และกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นนั้น ทำให้เกิดความสัมพันธ์รูปแบบใดระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยฮิพฮอพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพและที่เกิดขึ้นกับคนทั่วไปในสังคม
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยฮิพฮอพกับวัฒนธรรมกระแสหลักในสังคมไทย

ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้การศึกษาหัวข้อ “กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพในสังคมไทย” ครั้งนี้มีความรัดกุมและตรงประเด็นมากที่สุด ผู้วิจัยได้จำกัดขอบเขตของการวิจัย โดย

ทำการศึกษากระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุในช่วง 12-20 ปี ซึ่งในช่วงอายุดังกล่าวเป็นช่วงวัยที่มนุษย์อยู่ในระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ หรือเรียกว่าวัยรุ่น กล่าวคือเป็นวัยแห่งการแสวงหาอัตลักษณ์ของตนเอง จึงเป็นการง่ายต่อการรับสิ่งใหม่ ๆ เข้ามา ดังเช่นการเปิดรับวัฒนธรรมฮิพฮอพ

ผู้วิจัยพิจารณากระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพ ตามแบบจำลองการสื่อสาร S-M-C-R ของ เดวิด เค เบอร์โล (1960) และศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิพฮอพ รวมถึงสื่อกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทตามแบบวัฒนธรรมฮิพฮอพ ดังนี้

1. กิจกรรมกราฟฟิติ (Graffiti) เป็นสไตล์การพ่นหรือการเขียนแบบที่เรียกว่า Spraycan Art ซึ่งในสมัยก่อนนิยมเขียนชื่อกลุ่มตามแนวกำแพง แต่ปัจจุบันมักเน้นลวดลายกราฟิกมีศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์
2. กิจกรรมบีบอย (B-boys) หรือ การเต้นเบรกแดนซ์
3. กิจกรรมเอ็มซี (Emcees) หรือ แร็พเพอร์ (Rappers) นักร้องเพลงแนวฮิพฮอพ
4. กิจกรรมดีเจ (DJ) ดีเจฮิพฮอพที่หมุนแผ่นเสียงเปิดเพลง โดยจะเน้นที่เทคนิคต่าง ๆ ในการเปิดแผ่นเสียง

นอกจากนี้ การศึกษาเรื่อง “กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพในสังคมไทย” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงมุมมอง ความคิดเห็นของกลุ่มผู้รับสารทั่วไปในสังคม หรือกลุ่มคนทั่วไปในสังคมที่ไม่ใช่กลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพ ซึ่งหมายถึง คนทั่วไปในสังคมที่ยึดแบบแผนตามวัฒนธรรมกระแสหลัก และรับรู้ถึงการมีตัวตนของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพในสังคมด้วย โดยนำข้อมูลที่ได้ในส่วนนี้มาใช้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมฮิพฮอพ และเพื่อเห็นภาพความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมดังกล่าว ผู้วิจัยจึงอาศัยเกณฑ์วิเคราะห์ของ A. Jakubowicz (1994 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2539, น. 527) ตามแนวคิดหลักของวัฒนธรรมศึกษา

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรม หมายถึง กระบวนการที่ผู้ส่งสาร (เด็กฮิพฮอพ) ได้ส่งผ่านความหมายทางวัฒนธรรมฮิพฮอพผ่านช่องทางการสื่อสารซึ่งได้แก่ สื่อบุคคล สื่อกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทของวัฒนธรรมฮิพฮอพ (กิจกรรมกราฟฟิติ กิจกรรมบีบอย กิจกรรมเอ็มซี และกิจกรรมดีเจ) ไปยังผู้รับสาร ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้มีผู้รับสาร 2 กลุ่มคือ เด็กฮิพฮอพและคนทั่วไปในสังคม

วัฒนธรรมกระแสหลัก หมายถึง วิธีการที่กลุ่มใหญ่ใช้ในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและวิถีชีวิตด้านอื่น ๆ ซึ่งวิธีการนี้เป็นการปฏิบัติการที่กลุ่มดำเนินการอย่างมีความหมาย มีสำนึก

ไม่ว่าจะเป็น วัตถุ/ความสัมพันธ์/ระบบค่านิยม/ระบบความเชื่อที่ผลิตออกมา และวิธีการที่ผลิตล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม และในสังคมหนึ่ง ๆ นั้นไม่ได้มีเพียงวัฒนธรรมกระแสหลักเพียงตัวเดียวแต่จะมีวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งวัฒนธรรมกระแสหลักจะมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ ในเชิงโครงสร้างอำนาจด้วย หมายถึง การใช้อำนาจที่มีมากกว่า ทำการครอบงำ เอาเปรียบวัฒนธรรมย่อยตัวอื่น ๆ ในสังคม

วัฒนธรรมย่อย (Subculture) หมายถึง วิธีการที่กลุ่มย่อยใช้ในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและวิถีชีวิตด้านอื่น ๆ ที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งวิธีการนี้เป็นปฏิบัติการที่กลุ่มดำเนินการอย่างมีความหมาย มีสำนึก ไม่ว่าจะเป็น วัตถุ/ความสัมพันธ์/ระบบค่านิยม/ระบบความเชื่อที่ผลิตออกมา และวิธีการที่ผลิต ล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม แต่มิใช่วัฒนธรรมที่ล่องลอยอย่างไม่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่น ๆ วัฒนธรรมย่อยนั้นดำรงอยู่ในโครงสร้างลำดับชั้นของอำนาจที่แตกต่างกัน (hierarchical power structure) ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก ดังนั้น คำว่า “ย่อย” จึงหมายถึง “ย่อย/เล็ก/น้อยในแง่อำนาจ” ด้วย การมีวัฒนธรรมย่อยจึงหมายความถึงการใช้อำนาจการครอบงำ การเอาเปรียบ (domination, exploitation, manipulation) ที่วัฒนธรรมหลักกระทำต่อวัฒนธรรมย่อย แต่ในอีกด้านหนึ่งก็หมายถึงการตอบโต้ การต่อรอง การมีปฏิกริยาของวัฒนธรรมย่อยที่มีต่อวัฒนธรรมหลักเพื่อการดำรงอยู่และการสืบทอดของวัฒนธรรมย่อยด้วย

วัฒนธรรมฮิพฮอพ (HipHop Culture) หมายถึง วัฒนธรรมที่เป็นตัวแทนของวิถีการดำเนินชีวิตข้างถนนสำหรับคนเชื้อสายแอฟริกัน-อเมริกัน หรือถูกเรียกว่า “คนผิวดำ” ซึ่งครอบคลุมทั้งวิธีแต่งกาย วิธีพักผ่อน วิธีแสดงอารมณ์ วิธีสื่อความ วิธีอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ และหลักเกณฑ์การดำเนินชีวิต แนวคิดต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมฮิพฮอพ โดยนอกจากที่กล่าวถึงข้างต้นแล้ว การศึกษาครั้งนี้ยังรวมถึงกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทที่กลุ่มคนในวัฒนธรรมฮิพฮอพได้ยึดถือและเลือกปฏิบัติด้วย ดังนี้

1. กิจกรรมกราฟฟิติ (Graffiti) เป็นสไตล์การเขียนแบบที่เรียกว่า Spraycan Art มักเน้นลวดลายกราฟิกมีศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์
2. กิจกรรมบีบอย (B-boys) หรือ เบรกเกอร์ (Breakers) คือ กลุ่มเด็กที่นิยมเต้นเบรกแดนซ์
3. กิจกรรมเอ็มซี (Emcees) หรือ แร็พเพอร์ (Rappers) นักร้องเพลงแนวฮิพฮอพ
4. กิจกรรมดีเจ (DJ) ดีเจกลุ่มที่หมุนแผ่นเสียงเปิดเพลง

การศึกษาครั้งนี้ถือว่าวัฒนธรรมฮิพฮอพมีสถานะเป็นเพียงวัฒนธรรมย่อยตัวหนึ่งในสังคมไทย

อัตลักษณ์ หมายถึง การนำเสนอตัวตนของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพ ผ่านมุมมองการนิยามของตนเอง ซึ่งสื่อสารด้วยการสนทนา การแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภท

(กิจกรรมบีบอย (B-boys) กิจกรรมกราฟฟิติ (Graffiti) / กิจกรรมดีเจ (DJ) / กิจกรรมเอ็มซี (Emcees) ตามแบบวัฒนธรรมฮิพฮอพและจากมุมมองการนิยามของกลุ่มคนทั่วไปที่ไม่ใช่กลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพ

วัยรุ่น (Young People/Youth/Teenager/Adolescent) หมายถึง ช่วงวัยที่มนุษย์อยู่ในระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เริ่มต้นตั้งแต่อายุประมาณ 12-13 ปีไปจนถึงราว 20 ปี ถือได้ว่าเป็นวัยแห่งการแสวงหาอัตลักษณ์ของตนเอง

กลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพ หมายถึง กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่12-20 ปี ซึ่งยึดถือแบบแผนการปฏิบัติตัว ความคิด ความเชื่อ ระบบค่านิยม ตามแบบวัฒนธรรมฮิพฮอพ เช่น มีการแต่งกายแบบฮิพฮอพ การฟังดนตรีแนวฮิพฮอพ การทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทของวัฒนธรรมฮิพฮอพ กิจกรรมบีบอย (B-boys) กิจกรรมกราฟฟิติ (Graffiti) กิจกรรมดีเจ (DJ) กิจกรรมเอ็มซี (Emcees) เป็นต้น

เด็กแนว หมายถึง เด็กวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งที่มีสไตล์การแต่งตัวเป็นของตัวเอง โดยนิยมใส่เสื้อยืดสองตัวทับกัน ใส่กางเกงบ๊อกเซอร์ไว้ข้างในและใส่กางเกงยีนส์หลวม ๆ ใส่รองเท้าเก่า ๆ นิยมใส่เครื่องประดับหลายชิ้น นิยมฟังเพลงที่เรียกว่าแนวอินดี้ เป็นต้น

เพลงใต้ดิน หมายถึง เพลงที่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากค่ายเพลงหรือบริษัทต่าง ๆ ในการจัดจำหน่ายหรือไม่สามารถนำมาเผยแพร่ในสื่อมวลชนได้ ซึ่งเด็กฮิพฮอพจะทำการผลิตเพลงใต้ดินออกมาในรูปแบบแผ่น CD เพื่อวางขายกันเองในกลุ่มฮิพฮอพ โดยส่วนมากเพลงใต้ดินของกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพจะมีลักษณะการแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมาด้วยภาษาไม่สุภาพ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการศึกษาโดยเชื่อมโยงศาสตร์ทางด้านการสื่อสารเข้ากับกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ซึ่งน่าจะทำให้ศาสตร์ทางด้านการสื่อสาร หันมาให้ความสนใจกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเพิ่มมากขึ้นได้ในระดับหนึ่ง

2. เป็นการกระตุ้นให้ตระหนักถึงความเป็นจริงในปัจจุบันว่าวัฒนธรรมย่อย ได้เกิดขึ้นมากมายในสังคมไทย และเข้ามาครอบครองใจซึ่งมีผลโดยตรงกับเด็กวัยรุ่น เพื่อจะได้มีการให้ความสนใจ เอาใจใส่ต่อวัยรุ่นในด้านนี้ให้มากยิ่งขึ้น

3. ช่วยให้สังคมได้เข้าใจกลุ่มวัยรุ่นฮิพฮอพมากขึ้น สนใจและเข้าใจถึงสิ่งที่พวกเขาได้ทำการสื่อสารออกไปสู่สังคม เพื่อให้สังคมรับฟังเสียงของเด็กกลุ่มนี้มากขึ้นก่อนที่จะตัดสินพวกเขาตามบรรทัดฐานของสังคม ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันมากขึ้นในสังคมได้

4. งานวิจัยในครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการแสวงหาความรู้ทางการสื่อสารในมุมมองแบบวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies)