

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

สำหรับวิทยานิพนธ์เรื่อง “กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปในสังคมไทย” เกิดขึ้นเพราะผู้วิจัยต้องการทราบว่าเด็กวัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปในสังคมไทยมีการสื่อสารสิ่งใดออกมาบ้าง แล้วพวกเขามีความสัมพันธ์อย่างไรกับกลุ่มคนทั่วไปในสังคม มีมุมมองต่อตัวเองอย่างไร มีมุมมองต่อผู้อื่นอย่างไร และคนทั่วไปในสังคมมีมุมมองต่อพวกเขาอย่างไรด้วย ผู้วิจัยจึงอาศัยการศึกษากระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มเด็กวัยรุ่นฮิปฮอป และการสื่อสารที่เกิดขึ้นกับกลุ่มคนทั่วไปในสังคมด้วย เพื่อวิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป ด้วยเหตุนี้สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา จึงประกอบด้วย องค์ประกอบหลักของกระบวนการสื่อสารตามแบบจำลองการสื่อสารของ เดวิด เค เบอร์โด คือ กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป/เด็กฮิปฮอปในฐานะผู้ส่งสาร (sender) เนื้อหาสารที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มและภายนอกกลุ่ม (message) ช่องทางการสื่อสารได้แก่สื่อบุคคลและสื่อกิจกรรม (channel) และเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคมในฐานะผู้รับสาร (receiver)

ระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้คือ การวิจัยคุณภาพ (Qualitative Research) โดยนำแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย (subculture) และแนวคิดเกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์ (subjectivity and identity) มาใช้ในการวิเคราะห์ถึงรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักและวัฒนธรรมย่อย และใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับกลุ่มเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปและคนทั่วไปในสังคมเป็นข้อมูลหลักในการศึกษาครั้งนี้ด้วย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกนำมาศึกษาประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ถือว่าเป็นกลุ่มคนในวัฒนธรรมย่อย และคนทั่วไปในสังคมในเขตกรุงเทพมหานครถือว่าเป็นกลุ่มคนในวัฒนธรรมกระแสหลัก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งข้อมูลในการจัดเก็บไว้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) คือ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปในเขตกรุงเทพมหานคร และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับคนทั่วไปในสังคมในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีคัดเลือกบุคคลดังกล่าว 2 วิธีคือ

1.1 ใช้วิธีเก็บข้อมูลแบบ snow ball คือ ผู้วิจัยได้สุ่มเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปที่พบเจอครั้งแรกมาก่อน จากนั้นจึงให้เด็กฮิปฮอปคนนั้นแนะนำเพื่อนที่เป็นเด็กฮิปฮอป หรือรุ่นพี่ รุ่นน้องในกลุ่มฮิปฮอป โดยผู้วิจัยพิจารณาเด็กฮิปฮอปจากการทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทด้วย (กิจกรรมเอ็มซี กิจกรรมบีบอย กิจกรรมกราฟฟิติ และกิจกรรมดีเจ) นั่นคือ จำนวนเด็กฮิปฮอปที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจะมีสัดส่วนเท่ากันในแต่ละกิจกรรม จากนั้นก็ใช้วิธี snow ball ต่อไปเรื่อย ๆ เพื่อหากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กฮิปฮอปต่อไป

1.2 ใช้วิธีการเข้าไปเลือกสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงโดยอิงความสะดวก คือ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการนี้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มคนทั่วไปในสังคม โดยการกำหนดเกณฑ์ว่าต้องเป็นคนทั่วไปที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป อยู่ในวัยผู้ใหญ่อายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป และต้องการคนทั่วไปในหลากหลายอาชีพด้วย ทั้งนี้เพื่อมองเห็นมุมมองความคิดที่แตกต่างได้อย่างทั่วถึง ผู้วิจัยได้สุ่มเลือกแบบเฉพาะเจาะจงในสถานที่หลายแห่ง เช่น ห้างสรรพสินค้า โรงเรียน เป็นต้น ตามความสะดวกและพิจารณาถึงความพร้อมและความยินดีในการให้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้วย

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างที่แน่นอนแล้ว ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (depth interview) กับกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่มเกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรมฮิปฮอป ตัวอย่าง คำถามที่ใช้กับเด็กฮิปฮอป เช่น เพลงฮิปฮอปต้องมีลักษณะอย่างไร งานกราฟฟิติของเด็กฮิปฮอปต้องมีลักษณะอย่างไร คิดว่าคนในสังคมมองว่าหรือคิดว่าเด็กฮิปฮอปเป็นอย่างไร เป็นต้น สำหรับตัวอย่างคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์คนทั่วไป เช่น เมื่อเห็นงานกราฟฟิตตามกำแพงรู้สึกอย่างไร เมื่อได้พบเห็นเด็กที่แต่งตัวแบบฮิปฮอปคิดอย่างไรบ้างกับเด็กกลุ่มนี้ เมื่อได้ฟังเพลงที่เด็กฮิปฮอปแต่งขึ้นเองนั้นมีความเข้าใจและรู้สึกหรือคิดเห็นอย่างไร เป็นต้น คำตอบจากคำถามเหล่านี้ผู้วิจัยจะนำไปใช้ในการวิเคราะห์กระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นได้ต่อไป

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) คือ ข้อมูลจากบทความ ข้อเขียน หรือข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปหรือกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป โดยผู้วิจัยจะคัดเลือกเฉพาะส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้เท่านั้น ใช้วิธีการเก็บข้อมูลในส่วนนี้ โดยการค้นหาจากหนังสือต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง รวมทั้งจากสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย

ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก (depth interview) ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงบางโอกาสก็ได้ใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมด้วย แต่การใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (depth interview) กับกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปนั้น พบว่าเกิดปัญหาและอุปสรรคในการสัมภาษณ์บ้างเป็นบางครั้ง ทำให้ในบางครั้งผู้วิจัยเปลี่ยนรูปแบบมาเป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการด้วย ซึ่งจะได้อธิบายในขั้นตอนการเก็บข้อมูล ดังนี้

การเก็บจากข้อมูลปฐมภูมิ

คือ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เด็กฮิปฮอป แรกเริ่มนั้นผู้วิจัยได้ไปสังเกตการณ์ที่สยามสแควร์ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่รวมกลุ่มวัยรุ่นในหลากหลายประเภทไว้ด้วยกัน เช่น เด็กพังค์ เด็กแนว รวมถึงเด็กฮิปฮอปด้วย จากการสังเกตพบว่าเด็กฮิปฮอปมักเดินไปไหนมาไหนกันเป็นกลุ่ม จากนั้นผู้วิจัยจึงได้เข้าไปทำความรู้จักกับเด็กฮิปฮอปคนแรกก่อน ชื่อ “น้องบุค” ซึ่งสังเกตว่ามีอายุประมาณ 13-15 ปี ผู้วิจัยได้แนะนำตัวเองว่าเป็นใคร มีวัตถุประสงค์อย่างไรแบบเป็นกันเอง โดยใช้สรรพนามแทนตัวเองว่า “พี่” แต่เนื่องจากการมาที่สยามสแควร์ของเด็กกลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เช่น มาซื้อเสื้อผ้า นัดเจอเพื่อรวมกลุ่มพูดคุย นัดเจอเพื่อไปยังสถานที่อื่น ฯลฯ สำหรับกลุ่มของน้องบุคนั้นเป็นการมาเพื่อหาซื้อเสื้อผ้าแบบฮิปฮอป จึงไม่สะดวกในการให้สัมภาษณ์ แต่ผู้วิจัยก็ได้ขอเบอร์โทรศัพท์เอาไว้เพื่อติดต่อขอนัดเวลาเพื่อสัมภาษณ์ในเวลาต่อไป ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้วิธีนี้กับเด็กฮิปฮอปคนอื่น ๆ ที่ไม่สะดวกในครั้งแรกที่เจอด้วย หลังจากนั้นผู้วิจัยได้โทรศัพท์ไปพูดคุยกับน้องบุค ชักถามเรื่องราวเกี่ยวกับฮิปฮอป รวมถึงให้แนะนำเพื่อนหรือรุ่นพี่ให้กับผู้วิจัยจากการแนะนำไปเรื่อย ๆ ของเด็กฮิปฮอปแต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยได้รู้จักกลุ่มตัวอย่างขยายออกเป็นวงกว้าง รู้เรื่องราวต่าง ๆ การจัดกิจกรรม คอนเสิร์ตฮิปฮอปมากขึ้นตามลำดับ

หลังจากการแนะนำ บอกต่อของเด็กฮิปฮอปแต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยได้รู้จักกับเด็ก ฮิปฮอป ชื่อ “อานาจ” ซึ่งตัวอานาจเองได้เข้ามาอยู่ในกลุ่มฮิปฮอปเป็นเวลานานพอสมควร จึงถือได้ว่าเป็นผู้กว้างขวาง รู้จักคนมากมาย มีรุ่นน้องที่อยู่ในกลุ่มเป็นจำนวนมาก จึงสามารถแนะนำผู้วิจัยได้ว่า จะสัมภาษณ์เด็กฮิปฮอปที่ทำกิจกรรมแต่ละประเภทนั้นได้อย่างไร เป็นใครบ้าง อยู่ที่ไหน และแนะนำสถานที่ที่มีงานกราฟฟิติให้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วย

สำหรับปัญหาที่เกิดจากการสัมภาษณ์เด็กอีพซอพที่กล่าวถึงข้างต้น นั้นมาจากสาเหตุที่ส่วนใหญ่เด็กอีพซอพจะอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเป็นแก๊งค์ หรือในบางโอกาสที่ผู้วิจัยต้องไปสัมภาษณ์ตามสถานที่จัดงานกิจกรรมต่าง ๆ งานคอนเสิร์ต งานปาร์ตี้อีพซอพ ทำให้การสัมภาษณ์เจาะลึกจึงเป็นไปได้ยาก เพราะผู้วิจัยไม่สามารถควบคุมบรรยากาศ สภาพแวดล้อมขณะนั้นได้ เช่น เสียงดังเกินไป เด็กอีพซอพคนอื่นพูดแทรก หรือเด็กอีพซอพสนใจเหตุการณ์อื่นมากกว่าการสัมภาษณ์ ไม่มีสมาธิในการสัมภาษณ์ ฯลฯ ผู้วิจัยจึงต้องเปลี่ยนรูปแบบเป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการด้วยเหตุผลดังที่กล่าวไป แต่การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่แตกต่างออกไปจากการสัมภาษณ์เจาะลึก เนื่องจากได้ความเป็นกันเองมากกว่าทำให้เด็กอีพซอพกล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็น เพราะเห็นว่าผู้วิจัยไม่ได้จริงจังมาก ข้อมูลที่แตกต่างออกไปเช่น มีการพูดถึงการทะเลาะวิวาทกันระหว่างกลุ่มเด็กอีพซอพ การใช้ยาเสพติด (กัญชา) และสามารถให้ผู้วิจัยตามไปดูระหว่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วย เช่น การตามเด็กอีพซอพไปฟังงานกราฟฟิติที่กำแพงแถวสุขุมวิท การตามไปดูคอนเสิร์ตที่เด็กอีพซอพที่ทำกิจกรรมเอ็มซีจัดขึ้น เป็นต้น

การตรวจสอบความถูกต้องแม่นยำของข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยใช้การสอบถามเด็กอีพซอพหลาย ๆ คน โดยใช้คำถามเดิม หรือถามในประเด็นเดิม รวมถึงการนำคำตอบที่ได้รับจากเด็กอีพซอพคนหนึ่งไปถ่ายทอดให้เด็กอีพซอพอีกคนหนึ่งฟัง และขอความคิดเห็นในประเด็นดังกล่าวเช่น เมื่อถามถึงลักษณะการแต่งกายแบบอีพซอพว่ามีกี่แบบ หลังจากนั้นผู้วิจัยก็จะถามคำถามนี้ไปเรื่อย ๆ กับเด็กอีพซอพคนอื่น ๆ จนได้คำตอบที่หนึ่งคือไม่มีการเปลี่ยนแปลงแล้วผู้วิจัยจึงสรุปข้อมูล

สำหรับการเก็บข้อมูลกับคนทั่วไปนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเข้าไปเลือกกลุ่มแบบเฉพาะเจาะจงโดยอิงความสะดวก เริ่มแรกจะทำการสังเกตกลุ่มตัวอย่างด้วยเกณฑ์ในเรื่องอายุก่อน เพื่อดูว่ากลุ่มตัวอย่างจัดอยู่ในกลุ่มวัยผู้ใหญ่หรือไม่ จากนั้นผู้วิจัยก็เริ่มทำการแนะนำตัวเอง บอกถึงหัวข้อในการขอสัมภาษณ์ ซึ่งพบว่ามีปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้นคือ กลุ่มตัวอย่างบางคนอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องการแล้วแต่ไม่มีความรู้ในเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กกลุ่มอีพซอพนี้เลย ไม่เคยเห็น ไม่เคยได้ฟังเพลง จึงเป็นการยากในการสัมภาษณ์ เพราะจะทำให้ผู้วิจัยต้องตั้งคำถามในลักษณะที่นำเป็นส่วนใหญ่ ผู้วิจัยจึงตัดสินใจทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างใหม่ ในการสัมภาษณ์คนทั่วไปในสังคม ผู้วิจัยได้ให้ตัวอย่างเพลงที่เด็กอีพซอพแต่งขึ้น หรือตัวอย่างรูปถ่ายงานกราฟฟิติ ตัวอย่างรูปถ่ายเด็กเต้นบีบอย ตัวอย่างรูปถ่ายการแต่งตัวอีพซอพที่ได้จากการเก็บข้อมูลกับกลุ่มวัยรุ่นอีพซอพ ประกอบการสัมภาษณ์ด้วย

การเก็บจากข้อมูลทุติยภูมิ

เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอป ปัจจุบันยังไม่มีตำราหรือหนังสือที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทยโดยเฉพาะ เพื่อจะศึกษาถึงเรื่องพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอป ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือต่างประเทศ ได้แก่ Microphone Fiends : Youth music Youth culture : Locating Hip Hop, Journal of Communication : Authenticity Within Hip Hop and Other Cultures Threatened with Assimilation, The Communication review : Blackphillia and Blackophobia : White Youth the consumption of Rap music and White Supremacy

อย่างไรก็ดี ปัจจุบันวัฒนธรรมฮิปฮอปได้แพร่หลายในสังคมไทยมากขึ้นและอยู่ในกระแสวัยรุ่นไทยเป็นจำนวนมาก ประกอบกับมีการเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมฮิปฮอปกับธุรกิจบันเทิงต่าง ๆ เช่น ศิลปิน นักร้อง เสื้อผ้าแฟชั่นฮิปฮอป เมื่อเป็นที่สนใจมากขึ้นจึงทำให้ผู้วิจัยหาข้อมูลภาคภาษาไทยได้ง่ายขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลจากนิตยสารวัยรุ่น บทความ บทสัมภาษณ์ศิลปิน นักร้องฮิปฮอป เช่น นิตยสาร MTV TREX, นิตยสาร Arouse ที่กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปจัดทำขึ้นเองแต่ปัจจุบันปิดตัวลงไปแล้ว เป็นต้น รวมถึงข้อมูลที่ได้จากสื่ออินเทอร์เน็ตเว็บไซต์หลายแห่ง เช่น www.siamhiphop.com, www.gancoreclub.com, www.thaihiphop.com เป็นต้น

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการศึกษาระบบการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป โดยขั้นแรกนั้น การวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัยได้ใช้แบบจำลองการสื่อสารของเดวิด เค เบอร์โวลด์ S-M-C-R Model เป็นจุดยืนในการศึกษาระบบการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปที่เกิดขึ้น โดยจำแนกการศึกษาวิเคราะห์ได้ดังนี้

S - ผู้ส่งสาร (Sender)

คือ กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป ศึกษาวิเคราะห์ผู้ส่งสารถึงประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- ระบบสังคมและวัฒนธรรม (Social and Culture System) คือ พิจารณาว่ากลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปเมื่อได้ยึดถือแบบแผนตามแบบวัฒนธรรมฮิปฮอปแล้ว มีสิ่งใดบ้างที่เป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่เด็กฮิปฮอปแสดงออกมาในการสื่อสาร เช่น ค่านิยม ความคิด รูปแบบการ

ดำเนินชีวิต ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการสื่อสาร โดยจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบวิธีการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับผู้รับสาร ตัวอย่างคำถาม “อะไรเป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมฮิปฮอป” “วัฒนธรรมฮิปฮอปมีกฎเกณฑ์ที่ใช้ยึดถือภายในกลุ่มหรือไม่อย่างไร” เป็นต้น

- ทักษะในการสื่อสาร (Communication Skills) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องความสามารถ ความชำนาญในการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการสื่อสารเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะของวัฒนธรรมฮิปฮอป จากการแต่งกาย การทำกิจกรรมต่าง ๆ

- ความรู้ (Knowledges) หมายถึง ความรู้ในเรื่องข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปที่กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปถ่ายทอดหรือส่งออกไป ซึ่งในขั้นแรกผู้วิจัยจะถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป ของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป ตัวอย่าง “ฮิปฮอปต้องแต่งตัวแบบไหน” “เพลงฮิปฮอปมีลักษณะอย่างไร” ต่อมาจะเป็นคำถามที่วัดความรู้มากขึ้น เช่น “พวกคุณคิดว่าลักษณะความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปที่แท้จริงคืออะไร” เป็นต้น

- ทัศนคติ (Attitudes) หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึกของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปที่มีต่อตนเอง ต่อเนื้อหาข่าวสาร และต่อผู้รับสารที่เป็นวัยรุ่นฮิปฮอป ตัวอย่างของคำถามในการวิเคราะห์ประเด็นเรื่อง ทัศนคติ เช่น ถามกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปว่า “เมื่อมีคนเรียกคุณว่าเด็กฮิปฮอปคุณรู้สึกอย่างไร” “เมื่อได้พูดคุยกับเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปด้วยตัวเองคุณรู้สึกอย่างไร” เป็นต้น

M - สาร (Message)

ได้แก่ ผลผลิต (Output) ของความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ อารมณ์ เนื้อหาสาระที่กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปต้องการสื่อสารออกไป โดยผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ตามรูปแบบของสารเป็นสารวจนภาษาและสารอวจนภาษา เช่นสารวจนภาษาคือ เพลงที่เด็กฮิปฮอปแต่งขึ้น และสารอวจนภาษาคือ การเต้นบ๊อบอย เป็นต้น

C - ช่องทาง (Channel)

คือ ช่องทางในการถ่ายทอดสารที่กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปใช้ในกระบวนการสื่อสาร ในที่นี้ผู้วิจัยได้แบ่งช่องทางการสื่อสารออกเป็น 2 ช่องทางการศึกษาและวิเคราะห์ดังนี้

- สื่อบุคคล หมายถึง ช่องทางที่ผ่านตัวเด็กฮิปฮอปเอง เช่น การแต่งกาย การพูด
- สื่อกิจกรรม หมายถึง กิจกรรมทั้ง 4 ประเภทได้แก่ กิจกรรมเอ็มซี กิจกรรมบ๊อบอย กิจกรรมดีเจ และกิจกรรมกราฟฟิติ ผ่านสถานที่ พื้นที่ต่าง ๆ ที่เด็กฮิปฮอปเลือกในการสื่อสาร

R - ผู้รับสาร (Receiver)

หมายถึง เด็กวัยรุ่นฮิปฮอป ซึ่งผู้วิจัยจะทำการศึกษาวิเคราะห์ผู้รับสารถึงประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- ระบบสังคมและวัฒนธรรมของผู้รับสาร หมายถึง ระบบสังคม กฎเกณฑ์ ค่านิยม ความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณีที่อยู่แวดล้อมตัวผู้รับสาร สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อ พฤติกรรมการสื่อสาร แต่เนื่องจากผู้รับสารที่เป็นเด็กฮิปฮอปอยู่ในระบบสังคมและวัฒนธรรมเดียวกับผู้ส่งสาร จึงให้ความสำคัญไปที่การศึกษาระบบสังคมและวัฒนธรรมแบบวัฒนธรรมฮิปฮอป

- ทักษะในการสื่อสาร (Communication Skills) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจในสารที่กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปส่งออกมาถึงผู้รับสาร ตัวอย่างคำถาม “เมื่อได้ฟังเพลงฮิปฮอปคุณมีความเข้าใจสิ่งที่เพลงต้องการจะสื่อหรือไม่” ถ้ามองถึงการตีความของผู้รับสารที่ดูงานกราฟฟิติหรือฟังเพลงฮิปฮอปว่ามีความเข้าใจหรือไม่ เป็นต้น

- ความรู้ (knowledges) หมายถึง ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอป ตัวอย่างคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้รับสารถึงประเด็นนี้ “คุณเคยฟังเพลงแนวฮิปฮอปมาก่อนหรือไม่” ซึ่งถ้าผู้รับสารเคยฟังเพลงแนวนี้มาบ้าง ก็อาจทำให้เข้าใจว่าการร้องแบบเร็ว ๆ การรัวคำพูดในเพลงเป็นเอกลักษณ์ของเพลงแนวฮิปฮอปนั่นเอง, “คุณคิดอย่างไรกับการเต้นของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปบีบอย” ซึ่งถ้าผู้รับสารมีประสบการณ์รับรู้ว่าการเต้นแบบบีบอยเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอป ก็จะเข้าใจว่าการเต้นก็เป็นส่วนหนึ่งในการสื่อความหมายเช่นกัน ไม่ใช่การเต้นแบบไร้สาระ เป็นต้น

- ทัศนคติ (Attitudes) คือ การศึกษาเรื่องการเรียนรู้ ความรู้สึกนึกคิด ความคิดเห็นที่ผู้รับสารมีต่อตนเอง ต่อผู้ส่งสารรวมถึงเนื้อหาสารด้วย

หลังจากการศึกษากระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป ซึ่งวิเคราะห์ตามแบบจำลองการสื่อสาร S-M-C-R เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้น มารวมกับแนวคิด-ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องวัฒนธรรมย่อยและตัวตนและอัตลักษณ์ โดยใช้สร้างเป็นเกณฑ์การศึกษาการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคม เพื่อวิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักและวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป ซึ่งได้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตามแบบของ A. Jakubowicz (1994 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2539, น. 527) ดังนี้

- การครอบงำ “อัตลักษณ์” (Identity) นั้น มีกระบวนการดำเนินการอย่างไร การศึกษาในประเด็นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึกคนทั่วไปในสังคม มาวิเคราะห์ถึงมุมมองที่มีต่อเด็กวัยรุ่นฮิปฮอป กล่าวคือ เป็นการศึกษาทัศนคติ ความคิดเห็น

รวมถึงการประเมินคุณค่าของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปจากมุมมองคนทั่วไปในสังคม หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ของเด็กฮิปฮอปจากมุมมองของคนทั่วไปในสังคม ตัวอย่างของคำถามในการวิเคราะห์ “คุณคิดอย่างไรกับการแต่งกายแบบฮิปฮอป” “คุณมีความคิดเห็นอย่างไรเมื่อเห็นวัยรุ่นฮิปฮอป”, “คุณมองว่ากลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปเป็นพวกที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมหรือไม่” “เมื่อเห็นงานกราฟฟิตีตามกำแพง หรือฟังเพลง หรือเด็กเต้นบิ๊บบอย หรือเห็นดีเจฮิปฮอป คุณคิดอย่างไร” เป็นต้น

- ขอบเขตของความหมายที่ให้นิยาม “วัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป” เป็นอย่างไร

การศึกษาในประเด็นนี้ เป็นการศึกษาทัศนคติ ความคิดเห็น รวมถึงการประเมินตัวเองของผู้ส่งสารหรือเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปว่าพวกเขาให้คุณค่าตัวเองอย่างไร หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์จากมุมมองของเด็กวัยรุ่นฮิปฮอป ตัวอย่างคำถามในการวิเคราะห์ “คิดว่าสังคมมองพวกคุณอย่างไร” “เด็กฮิปฮอปอยากให้สังคมมองพวกเขาอย่างไร” “เด็กฮิปฮอปคิดว่าตัวเองเป็นอย่างไร” เป็นต้น

- อุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการสร้างความหมายของวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปคืออะไร

การศึกษาในประเด็นนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จากเนื้อหาสารที่เด็กฮิปฮอปทำการสื่อสารผ่านช่องทางการสื่อสารที่เป็นสื่อบุคคลและสื่อกิจกรรมทั้ง 4 ประเภท (กิจกรรมกราฟฟิตี กิจกรรมบิ๊บบอย กิจกรรมเอ็มซี และกิจกรรมดีเจ) ว่ามีอุดมการณ์ใดแฝงอยู่บ้าง ซึ่งอุดมการณ์หมายถึงกรอบแนวคิดที่คนใช้ในการทำความเข้าใจตัวเอง เข้าใจโลก เข้าในสังคม อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่า นอกจากอุดมการณ์กระแสหลักของสังคมแล้ว เด็กฮิปฮอปได้สื่อสารอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการสร้างความหมาย ในแง่ของอุดมการณ์ต่อต้าน อุดมการณ์ต่อรองด้วย

- กระบวนการสร้าง “วัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป” ให้ดูเป็น “พวกเรา” (self-us) ที่ไม่ใช่ “คนอื่น” (other/them) เป็นอย่างไร

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ประเด็นนี้ จากการที่ผู้ส่งสารหรือเด็กฮิปฮอปใช้สัญลักษณ์ (sign) ต่าง ๆ เช่น การแต่งกาย การทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภท (กิจกรรมกราฟฟิตี กิจกรรมบิ๊บบอย กิจกรรมเอ็มซี และกิจกรรมดีเจ) รวมถึงการแสดงออกทางความคิด ค่านิยม บรรทัดฐานทางวัฒนธรรมฮิปฮอป เพื่อสื่อสารความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปออกมาให้คนทั่วไปได้รับรู้ และสามารถแยกความเป็นพวกเรา-พวกเขาออกจากกันได้

- โอกาสในการเปลี่ยนแปลงความหมายและอุดมการณ์มีหรือไม่ อย่างไร

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ประเด็นนี้ โดยพิจารณาจากการสื่อสารที่เกิดขึ้นจากช่องทางการสื่อสาร (channel) ที่กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปได้สร้างขึ้นเอง เช่น เพลงใต้ดิน กราฟฟิตี เป็นต้น ว่าการสื่อสารที่ผ่านสื่อดังกล่าวนั้น ได้สร้างโอกาสในการเปลี่ยนแปลงความหมายและอุดมการณ์ให้กับ

กลุ่มฮิปฮอปหรือไม่ เช่น การทำเพลงใต้ดินของเด็กฮิปฮอปทำให้พวกเขาสามารถเปลี่ยนแปลงความหมายหรืออุดมการณ์ของวัฒนธรรมกระแสหลักได้อย่างไร ถือได้ว่าเป็นโอกาสในการต่อสู้ต่อรอง ต่อต้านกับวัฒนธรรมกระแสหลักของเด็กฮิปฮอป ซึ่งอาจมองได้ว่าเป็นการศึกษาถึงการสื่อสารที่เกิดขึ้นบนพื้นที่การสื่อสารของพวกเขาเอง

จากเกณฑ์ของ A. Jakubowicz (1994 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2539, น. 527) ที่ใช้วิเคราะห์การสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคมดังกล่าว จะทำให้ผู้วิจัยมองเห็นรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งอาจมีความสัมพันธ์แบบเป็นการปะทะกันอย่างเปิดเผย หรืออาจเป็นการอยู่ร่วมกันเฉย ๆ หรืออาจเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่วัฒนธรรมย่อยพยายามต่อรองเพื่อให้มี “พื้นที่สาธารณะ” ให้ตนเองได้แสดงออก เป็นต้น

การนำเสนอผลข้อมูล

การนำเสนอผลข้อมูลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอผลข้อมูลในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) และอธิบายเป็นหลัก โดยแบ่งการนำเสนอผลข้อมูลออกเป็นลำดับ ดังนี้

- บทที่ 4 นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป
- บทที่ 5 นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคม
- บทที่ 6 สรุปผลการศึกษาทั้งหมดทั้งจากข้อมูล และการวิเคราะห์โดยผู้วิจัย อภิปรายผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ รวมทั้งนำเสนอข้อเสนอแนะที่น่าจะมีประโยชน์ต่อการวิจัยในหัวข้อใกล้เคียงกันต่อไป