

บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นนอชอพในสังคมไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ศึกษาองค์ประกอบหลักของกระบวนการสื่อสารครบตามแบบจำลองการสื่อสารของ เดวิด เค เบอร์โล ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

S - ผู้ส่งสาร คือ วัยรุ่นนอชอพ

M - เนื้อหาสาร คือ เนื้อหาในประเด็นต่าง ๆ ที่กลุ่มวัยรุ่นนอชอพต้องการสื่อสาร โดยผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาสารที่ทำการศึกษาออกเป็น 2 ประเภท คือ วัฒนธรรมกับวัฒนธรรม

C - ช่องทางการสื่อสาร คือ สื่อบุคคล และสื่อกิจกรรมเฉพาะของกลุ่มวัยรุ่นนอชอพ ซึ่งประกอบไปด้วย กิจกรรมเอ็มซี กิจกรรมกราฟฟิติ กิจกรรมบีบอย และกิจกรรมดีเจ

R - ผู้รับสาร คือ วัยรุ่นนอชอพ และกลุ่มคนทั่วไปในสังคม

โดยการวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นที่จะศึกษากระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นนอชอพ เพื่อทราบว่ากลุ่มวัยรุ่นนอชอพทำการสื่อสารสิ่งใดและแสดงให้เห็นแง่มุมใดบ้าง และเพื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยนอชอพ โดยมีการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มคือ กลุ่มวัยรุ่นนอชอพ และกลุ่มคนทั่วไปในสังคม รวมถึงการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในบางกรณี และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ใช้ในการอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นนอชอพ และการสื่อสารกับกลุ่มคนทั่วไปในสังคม ว่าเด็กนอชอพมีการสื่อสารเพื่อแสดงออกถึงตัวตนในวัฒนธรรมนอชอพอย่างไร เนื้อหาของสารที่ถ่ายทอดภายในกลุ่มได้สะท้อนให้เห็นเรื่องราวของพวกเขาในแง่มุมใดบ้าง มีการสื่อสารผ่านช่องทางใดบ้าง รวมทั้งเด็กนอชอพมีความสัมพันธ์อย่างไรกับผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่ม จากข้อมูลที่ได้กล่าวไปผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ถึงรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยนอชอพว่า เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้ มี 2 ประการด้วยกัน คือ

1. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มวัยรุ่นนอชอพและที่เกิดขึ้นกับคนทั่วไปในสังคม
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยนอชอพกับวัฒนธรรมกระแสหลักในสังคมไทย

จากวัตถุประสงค์ 2 ประการข้างต้น ประกอบกับการศึกษาตามแบบจำลองการสื่อสาร S-M-C-R ของเดวิด เค เบอร์โลข้างต้น กับการวิเคราะห์โดยใช้ 2 แนวคิดหลัก ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับ

วัฒนธรรมย่อย (Subculture) และแนวคิดเกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์ (subjectivity and identity) มาเป็นกรอบ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

1. กระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นนอทธิพล

หลังจากการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมนอทธิพล และการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เจาะลึก สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมกับกลุ่มเด็กวัยรุ่นนอทธิพล เมื่อได้ประมวลผลข้อมูลทุกอย่างเข้าด้วยกันโดยอาศัยกรอบแนวคิดที่เลือกมาใช้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาในส่วนของกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นนอทธิพลได้ดังนี้

$$S = \text{ผู้ส่งสาร} = \text{วัยรุ่นนอทธิพล} / R = \text{ผู้รับสาร} = \text{วัยรุ่นนอทธิพล}$$

เนื่องจากการศึกษากระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นนอทธิพลที่ผู้วิจัยได้นำเสนอผลข้อมูลไปในบทที่ 4 นั้น สามารถสรุปได้ว่าทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารเป็นคนในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยตัวเดียวกัน คือเป็น วัยรุ่นนอทธิพล / เด็กนอทธิพล ที่มีอายุประมาณ 12-20 ปี และได้รับวัฒนธรรมนอทธิพลมาเป็นแบบแผนในการดำเนินชีวิต มีระบบสังคมและวัฒนธรรมที่มีทั้งความแตกต่างและความเหมือนกับวัฒนธรรมกระแสหลัก โดยประเด็นที่แตกต่าง คือ ในระบบสังคมและวัฒนธรรมนอทธิพลมีการแบ่งระดับชั้นของการเป็นเด็กนอทธิพลออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับชั้นเริ่มต้น หรือเรียกว่า Wanna be และระดับชั้นตัวจริง หรือเรียกว่า Real โดยการแบ่งจะพิจารณาจากความรู้ทักษะความสามารถในการทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภท ซึ่งได้แก่ กิจกรรมเอ็มซี กิจกรรมกราฟฟิติ กิจกรรมบีบอย และกิจกรรมดีเจ รวมถึงพิจารณาจากอายุความอาวุโส หรือการเข้ามาอยู่ในวัฒนธรรมนอทธิพลที่ยาวนานกว่าด้วย การแบ่งระดับชั้นที่เกิดขึ้นนี้เป็นเสมือนการกำหนดตำแหน่งฐานะให้กันเองภายในกลุ่มนอทธิพล โดยที่กฎเกณฑ์จากสังคมภายนอกไม่สามารถเข้ามาจัดการกับพวกเขาได้

อีกประเด็นที่แตกต่างจากวัฒนธรรมกระแสหลัก คือ การมีค่านิยมรักพวกพ้อง แสดงให้เห็นว่าภายในกลุ่มวัยรุ่นนอทธิพลมีลักษณะของวัฒนธรรมเพื่อนสนิท (peer culture) เกิดขึ้น กล่าวคือ พวกเขาจะพยายามปฏิบัติตามวัฒนธรรมกลุ่มเพื่อร่วมกันเป็นสมาชิกของกลุ่ม และเพื่อได้รับการยอมรับจากเพื่อนในกลุ่มด้วย จากการศึกษาพบว่า กลุ่มเด็กนอทธิพลจะรักใคร่กันมาก บางกลุ่มจะมีการตั้งกฎขึ้นมาว่า ห้ามมีเรื่องทะเลาะวิวาทกันเองเด็ดขาด ถ้ามีการทะเลาะเกิดขึ้นจะถูกไล่ออกจากกลุ่มทันที รวมถึงการให้ความช่วยเหลือต่าง ๆ เด็กนอทธิพลจะคิดว่าปัญหาของเพื่อนคือ

ปัญหาของเราหรือของกลุ่มเสมอ สำหรับคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่ม เด็กอีพซอพจะถือว่าเป็นคนนอกที่ไม่จำเป็นต้องทำความเข้าใจ จึงเห็นได้ว่าพวกเขาจะให้ความสำคัญกับเพื่อนและกลุ่มอย่างมาก

ความแตกต่างของระบบสังคมและวัฒนธรรมประการสุดท้ายคือ การยึดถือวิถีชีวิตตามแบบวัฒนธรรมอีพซอพ เป็นลักษณะของการเลือกใช้สัญลักษณ์ หรือความคิดต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมอีพซอพ พบว่าเด็กวัยรุ่นอีพซอพในมิติของการบริโภคในชีวิตประจำวันแล้ว พวกเขาพยายามเข้าไปต่อรอง/ต่อสู้อุปนิสัย/ประเพณีอันน่าทึ่งของวัฒนธรรมกระแสหลักอยู่เสมอ เช่น เด็กอีพซอพที่ต้องแต่งเครื่องแบบนักเรียนเวลาไปเรียนหนังสือ พวกเขาก็จะพยายามใส่เครื่องประดับชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่บ่งบอกความเป็นอีพซอพเข้าไปด้วย หรือบางคนที่ต้องมีหน้าที่การงานหรือกฎระเบียบต่าง ๆ บังคับอยู่ แต่เมื่อถึงเวลาพักผ่อนพวกเขาก็จะเลือกฟังเพลงอีพซอพ หรือทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอีพซอพเพื่อคลายเครียด เป็นต้น

สำหรับระบบสังคมและวัฒนธรรมของเด็กอีพซอพ ที่มีความเหมือนกับวัฒนธรรมกระแสหลักที่ผู้วิจัยพบ คือ ค่านิยมการนับถือระบบรุ่นพี่-รุ่นน้อง ในกลุ่มวัยรุ่นอีพซอพให้ความสำคัญอย่างมากกับเรื่องการให้ความเคารพนับถือรุ่นพี่ ซึ่งถือได้ว่าเป็นลักษณะเด่นของสังคมไทย ที่ผู้มีอายุน้อยกว่าต้องให้ความเคารพนอบน้อมผู้อาวุโส ภายในกลุ่มอีพซอพก็เช่นเดียวกัน รุ่นน้องมีหน้าที่ให้ความเคารพ เชื่อฟังรุ่นพี่ ส่วนรุ่นพี่ก็มีหน้าที่ให้คำแนะนำในเรื่องต่าง ๆ พร้อมทั้งทำการปลูกฝังค่านิยมต่าง ๆ ให้กับรุ่นน้อง ทำตัวเป็นหลักในการให้ความช่วยเหลือรุ่นน้องได้ สำหรับค่านิยมการนับถือระบบรุ่นพี่-รุ่นน้อง ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่เด็กอีพซอพได้ต่อรอง เกี่ยวรับเอามาจากวัฒนธรรมกระแสหลัก

สำหรับเรื่องทักษะในการสื่อสาร พบว่าทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารที่เป็นเด็กอีพซอพส่วนใหญ่ จะมีความสามารถ ความชำนาญในการสื่อสารเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมอีพซอพเป็นอย่างดี รวมถึงการทำกิจกรรมของวัฒนธรรมอีพซอพด้วย ดังนั้นพวกเขาจะมีความสามารถในการทำกิจกรรมที่เด่นชัดมาก เช่น มีผลงานทำเพลงอีพซอพของตัวเอง สามารถเต้นบ๊อบบอยท่ายาก ๆ ได้และมีการสอนเทคนิคในการทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทให้กับเด็กอีพซอพคนอื่น ๆ ในกลุ่มด้วย เป็นต้น แต่สำหรับเด็กอีพซอพที่อยู่ในระดับชั้น Wanna be ส่วนมากพบว่ายังไม่ได้เริ่มทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทของวัฒนธรรมอีพซอพ ดังนั้นจึงยังไม่รู้จักคนในกลุ่มวัฒนธรรมอีพซอพอย่างกว้างขวาง

สรุปได้ว่าเด็กอีพซอพ Wanna be ยังมีทักษะการสื่อสารที่ไม่ดีพอ แต่เด็กอีพซอพ Wanna be ก็พยายามใช้การสื่อสารด้วยเสื้อผ้าการแต่งกายเป็นหลัก และเป็นผู้ฟังที่ดี

ประเด็นความรู้ในการสื่อสาร สามารถสรุปได้ว่าทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมอีพซอพเป็นอย่างดี สามารถรู้ว่าจะหาข้อมูลเกี่ยวกับอีพซอพได้จากสื่อใด รู้ประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมอีพซอพ รู้จักคนในสังคมอีพซอพอย่างกว้างขวาง เช่น เมื่อผู้วิจัยถามว่าถ้าต้องการดูงานกราฟฟิตีที่ดี ๆ จะสามารถหาดูได้ที่ไหน เด็กอีพซอพสามารถให้

คำตอบได้ว่าต้องไปดูแถวร้านเหล้าบ้านสาโทย่านสุขุมวิท หรือเมื่อถามถึงแหล่งข้อมูลทางสื่อ อินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปก็สามารถบอกได้อย่างรวดเร็วแม่นยำ เด็กฮิปฮอปมักจะรู้ ข่าวสารใหม่ ๆ เกี่ยวกับแฟชั่นฮิปฮอป เมื่อต้องทำการสื่อสารภายในกลุ่มเด็กฮิปฮอปจะมีความรู้ มี ลักษณะความเป็นผู้นำ มีความเชื่อมั่นในตนเองและกล้าแสดงออกอย่างชัดเจน รวมถึงความรู้ใน การตีความ เด็กฮิปฮอปทั้งที่เป็นผู้ส่งและผู้รับสามารถเข้าใจในสารที่ส่งออกมาได้อย่างดี เช่น สามารถรับรู้ได้ว่าการพ่นกราฟฟิตีแบบตัวอักษรกลมมนนั้นเรียกว่า กราฟฟิตีแบบบับเบิล และเอา ไว้พ่นทำลายงานของคนอื่น หรือเข้าใจว่าเพลงฮิปฮอปส่วนใหญ่เป็นการบอกเล่าเรื่องราวในชีวิต ผู้แต่ง เป็นต้น

สำหรับเรื่องทัศนคติในการสื่อสาร จากข้อมูลสรุปว่าทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะมีทัศนคติ ที่ดีทั้งต่อตนเอง ต่อเนื้อหาสาร และทัศนคติที่ดีซึ่งกันและกันด้วย ทั้งหมดเป็นเพราะการสื่อสารที่ เกิดขึ้นเป็นการสื่อสารภายในกลุ่มคนวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปเหมือนกัน ทำให้ทั้งผู้ส่งและผู้รับได้พุด คุยกับคนที่มีความชอบในสิ่งเดียวกัน มีแนวคิดในทิศทางเดียวกัน รวมถึงเข้าใจปัญหาซึ่งต้องพบ เจอเหมือน ๆ กันด้วย ส่งผลให้พวกเขามีทัศนคติที่ดีต่อกันและทำให้เกิดความเป็นกลุ่มเป็นพวก เดียวกันได้อย่างดี

M = สาร = เนื้อหาที่วัยรุ่นฮิปฮอปต้องการสื่อสาร

ในการศึกษาเนื้อหาสารที่กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปได้สื่อสารออกไปนั้น ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาสาร ออกเป็น 2 ประเภท คือ สารแบบวจนภาษาและอวจนภาษา_โดยเนื้อหาสารแบบวจนภาษา ที่ผู้วิจัย พบในกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป พบว่าส่วนใหญ่จะพูดคุยเรื่องแฟชั่นการแต่ง กายมากที่สุด เนื่องจากเสื้อผ้าการแต่งกายเป็นสิ่งแรกและเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก ในการประกาศ ความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปของเด็กวัยรุ่นฮิปฮอป การพูดคุยเรื่องแฟชั่นการแต่งกายของเด็ก ฮิปฮอปจะมีหลากหลายประเด็น ตัวอย่างที่พบ เช่น การถามถึงเสื้อรุ่นใหม่ว่าจะหาซื้อได้จากที่ไหน การพูดคุยเพื่อแนะนำวิจารณ์การแต่งตัวของเพื่อนในกลุ่ม หรืออีกประเด็นหนึ่งคือ การ Check option ซึ่งหมายถึง การที่เด็กฮิปฮอปมักจะมองตรวจสอบการแต่งกายของเด็กฮิปฮอปคนอื่นที่เดินสวนกัน ไปมา เพื่อดูว่าใส่อะไรบ้าง เสื้อผ้าที่ใส่เป็นของแท้หรือของปลอม การ Check option นี้เป็นศัพท์ที่รู้จักกัน เฉพาะกลุ่มเด็กฮิปฮอป

สำหรับเรื่อง เพลง / ศิลปิน / นักร้อง เป็นอีกเรื่องที่มีการพูดคุยในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป ซึ่ง จะเป็นลักษณะแสดงความคิดเห็นส่วนตัว เช่น ชื่นชอบนักร้องคนนี้ ชอบการร้องของวงนี้ รวมถึง ข่าวสารใหม่ ๆ เกี่ยวกับศิลปินนักร้องฮิปฮอป ฯลฯ ส่วนมากเป็นในลักษณะแสดงความชื่นชอบและ ติดตามผลงานของศิลปิน นักร้อง รวมถึงวิถีชีวิตเรื่องราวต่าง ๆ ของนักร้อง นอกจากเรื่อง เพลง/ ศิลปิน/นักร้อง เด็กฮิปฮอปยังพูดคุยเรื่องงานสังสรรค์ในกลุ่มเด็กฮิปฮอป (Party Hiphop) ซึ่งข่าวสาร การจัดงานสังสรรค์เหล่านี้ จะถูกนำมาพูดคุยกันในกลุ่มฮิปฮอปเสมอเพราะต้องการเผยแพร่และ

ชักชวนกันไปงาน การเข้าร่วมงานสังสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กอีพฮอพ กล่าวคือ เพื่อการรู้จักคนในกลุ่มอีพฮอพได้กว้างขวางขึ้น และรู้ความเป็นไปของสังคมอีพฮอพของไทยด้วย ส่วนใหญ่การประชุมสัมพันธภาพการจัดงานปาร์ตี้ภายในกลุ่มเด็กอีพฮอพ จะใช้การบอกต่อแบบปากต่อปาก โดยให้เหตุผลว่าพวกเขาได้เจอกันเกือบทุกวันดังนั้นการใช้วิธีนี้จะรวดเร็วที่สุด

สำหรับข่าวสารเรื่องความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท ในกลุ่มเด็กอีพฮอพมีการพูดคุยกันในเรื่องนี้อยู่บ่อยครั้ง ซึ่งการเกิดความขัดแย้งนั้นมีทั้งที่เกิดปัญหาระหว่างบุคคล เกิดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มหรือแก๊งค์อีพฮอพด้วยตนเอง รวมทั้งเกิดความขัดแย้งระหว่างเด็กอีพฮอพกับคนทั่วไป พบว่าสาเหตุมาจากการมองหน้า, ไม่ทำความเคารพรุ่นพี่, แย่งคนรัก, เงิน การข่มขืนและการพูดคุยจากคนภายนอก เป็นต้น สำหรับเนื้อหาสาระเรื่องความรัก ภายในกลุ่มอีพฮอพมีการพูดคุยปรึกษาเรื่องความรักกันบ้าง เป็นลักษณะบอกเล่า ปรับทุกข์ เนื่องจากพวกเขาไม่สามารถนำไปพูดคุยกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่บ้านได้ เพราะในมุมมองผู้ใหญ่มักจะไม่เห็นด้วยกับความรักในวัยเรียน ดังนั้นเพื่อนในกลุ่ม จึงมีความสำคัญมากกว่าการเป็นเพื่อนเล่นเพื่อนเที่ยวแต่ยังมีหน้าที่เป็นผู้รับฟังปัญหา เป็นที่ปรึกษาของเพื่อนด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเนื้อหาสาระที่พบในการพูดคุยกันในชีวิตประจำวันทั่วไป ส่วนเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมเอ็มซี กิจกรรมดีเจและกิจกรรมกราฟฟิตีมีดังนี้

ผู้วิจัยพบว่ากิจกรรมเอ็มซีและกิจกรรมกราฟฟิตี มีเนื้อหาสาระในประเด็นที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งสามารถแยกประเภทเนื้อหาที่เด็กอีพฮอพต้องการสื่อสารในกิจกรรมทั้ง 2 ได้ดังนี้

- เนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอตัวเองและการประกาศอำนาจ การทำเพลงของเด็กอีพฮอพนั้นจะเริ่มแต่งเพลงที่มีเนื้อหาในประเด็นนี้ออกมาเป็นเพลงแรก ๆ เหมือนเป็นการเปิดตัวในสังคมอีพฮอพ โดยเพลงจะพูดถึงการโอ้อวดยกย่องตัวเอง และการท้าทายความสามารถในการแต่งและร้องแร็ปของเด็กอีพฮอพคนอื่น ส่วนในกิจกรรมกราฟฟิตีพบว่าเด็กอีพฮอพที่เล่นกราฟฟิตีต้องการให้ชื่อหรือลายเซ็นของตนมีอยู่เยอะที่สุดเท่าที่จะทำได้ และในหลากหลายสถานที่ด้วย บางครั้งก็มีการพนันทำงานของคนอื่น เป็นการนำชื่อของตนออกสู่พื้นที่สาธารณะให้ได้มากที่สุด ซึ่งมีทั้งการพนันเพื่อประกาศอำนาจแบบบุคคลและแบบกลุ่มหรือแก๊งค์ด้วย

จากที่กล่าวไป สามารถสรุปได้ว่าเด็กอีพฮอพมีลักษณะของการปฏิเสธแนวคิดของวัฒนธรรมกระแสหลักอย่างชัดเจน เพราะคนไทยมีการสั่งสอนกันมาให้แต่ละบุคคลมีความอ่อนน้อมถ่อมตนกับผู้อื่นถึงแม้ว่าตนมีดีก็ไม่ควรนำมาโอ้อวด เนื่องด้วยเกรงว่าจะเกิดความอิจฉาริษยาตามมาได้ แต่สำหรับเด็กอีพฮอพ พวกเขาคิดว่าการนำเสนอตัวเองและการประกาศอำนาจเช่นนี้เป็นสิ่งที่ถูกต้องและควรทำ เนื่องจากพวกเขาต้องการที่จะได้รับการยอมรับจากกลุ่มหรือแก๊งค์อย่างมาก และเพราะสังคมภายนอกมักมองข้ามว่ามีพวกเขาอยู่ในสังคม ทำให้เกิดความ

ต้องการที่จะแสดงออกให้เห็นว่าพวกเขาก็เป็นที่ยอมรับเช่นกัน การนำเสนอตัวตนและการประกาศอำนาจยังเป็นการแสดงให้เห็นว่า สถานภาพที่สังคมภายนอกได้กำหนดหรือสร้างให้ไม่มีความสำคัญสำหรับพวกเขา พวกเขาจึงเลือกที่จะกำหนดสร้างใหม่ และนำเสนอให้กับตนเอง

- เนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์สังคม ทั้งเพลงและกราฟฟิติของเด็กฮิปฮอปพบว่า มีลักษณะการวิพากษ์วิจารณ์ถึงสิ่งไม่ดี กลุ่มคนไม่ดี รวมถึงสถาบันหลักของสังคมด้วย ส่วนใหญ่เป็นการว่ากล่าวความอยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม ดังตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปใน เพลง For the Nation ที่ว่ากล่าวนักการเมืองที่มีพฤติกรรมคอร์รัปชัน หรือเพลงไทยไทย ที่ว่ากล่าวคนไทยที่มีค่านิยมผิด ๆ คิดว่าของเมืองนอกต้องดีเสมอไป หรือกราฟฟิติรูปนักการเมืองสาตสีใส่ประเทศไทย เป็นต้น เนื้อหาในประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นว่า เด็กฮิปฮอปต้องการแสดงความเป็นส่วนหนึ่งของสังคมถึงแม้ไม่มีอำนาจเพียงพอ กล่าวคือ พวกเขาพยายามตรวจสอบสิ่งไม่ดีที่เกิดขึ้นในสังคมและนำมาบอกเล่าให้คนอื่น ๆ ได้รับทราบด้วย ในขณะเดียวกันก็แสดงออกถึงการต่อสู้ทางอำนาจกับกลุ่มที่มีอำนาจเหนือกว่าตนดังเช่น กลุ่มนักการเมือง กลุ่มตำรวจ เป็นต้น

- เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ส่วนใหญ่พบในเพลงฮิปฮอปเป็นการกล่าวถึงความรักของชายหญิง รองลงมาคือความรักเพื่อน ซึ่งเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักมีน้อยมาก เพราะเด็กฮิปฮอปมองว่าความรักระหว่างชาย-หญิงเป็นเรื่องส่วนตัว ไม่ใช่เรื่องใหญ่โตที่ต้องนำมาบอกเล่าให้คนอื่นได้รับรู้ และอีกสาเหตุเป็นเพราะเด็กฮิปฮอปมีความเบื่อหน่ายเพลงป๊อปเพลงร็อค ซึ่งส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักทั้งสิ้น ดังนั้นจึงไม่ยอมแต่งเพลงซ้ำ ๆ กับแนวป๊อปและแนวร็อคอีก

- เนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งต้องห้าม พบว่าเป็นเพลงที่เกี่ยวกับเรื่องเพศและยาเสพติดเป็นส่วนใหญ่ สำหรับเพลงที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ เด็กฮิปฮอปคิดว่าเรื่องเพศไม่ใช่สิ่งที่น่าอายหรือควรปิดบัง แต่เป็นเรื่องปกติของมนุษย์ทุกคน และเห็นว่าเรื่องเพศในกลุ่มวัยรุ่นควรมีการสอน และบอกวิธีการป้องกันให้ถูกต้องจะดีกว่าการไม่พูดถึง สำหรับเพลงที่เกี่ยวกับยาเสพติด พบว่ามีทั้งการเชิญชวนให้ลองเสพและการแสดงความคิดเห็นว่าการเสพยาภายในบ้านไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิด เพราะไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร สำหรับกราฟฟิติเรื่องเพศ พบว่าเป็นลักษณะรูปผู้หญิงเปลือยและรูปการมีเพศสัมพันธ์ จากเนื้อหาสารที่เกี่ยวกับเรื่องเพศและยาเสพติดของเด็กฮิปฮอปถือได้ว่าเป็นการต่อต้าน ปฏิเสธสังคมและกฎหมายบ้านเมืองอย่างชัดเจน เพราะพวกเขานำเรื่องต้องห้ามต่าง ๆ ของสังคมมานำเสนออย่างเต็มที่ นอกจากนี้เด็กฮิปฮอปยังใช้สิ่งต้องห้ามเป็นเครื่องมือในการระบายความเครียดและความกดดันต่าง ๆ ที่ได้รับจากกฎเกณฑ์ของสังคมด้วย

- เนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นไทย เป็นการนำเรื่องราวความเป็นไทยมาผสมผสานในการทำกิจกรรมกราฟฟิติ เช่นการใช้ลวดลายไทยมาพ่นเป็นกราฟฟิติ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เด็กฮิปฮอป

เกี่ยวข้องกับจากวัฒนธรรมกระแสหลัก เพื่อแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมฮิปฮอปสามารถอยู่ร่วมกับวัฒนธรรมไทยได้

- เนื้อหาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ พบในกิจกรรมกราฟฟิติเป็นการแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์ในการใช้สี การออกแบบตัวอักษร รวมถึงเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการพ่น การพ่นแบบนี้เป็นการแสดงให้เห็นสไตล์การพ่นที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล ซึ่งทำให้คนทั่วไปไม่เข้าใจว่าผู้พ่นต้องการจะสื่อสารสิ่งใดออกมา ดังนั้นเนื้อหาในประเด็นนี้จึงมักจะสื่อสารและเข้าใจกันเองภายในกลุ่มฮิปฮอป

เนื้อหาสาระที่พบในกิจกรรมดีเจ สรุปได้ว่าเด็กฮิปฮอปที่ทำกิจกรรมดีเจจะพูดคุยถึงเรื่องของเพลงฮิปฮอปใหม่ ๆ รวมถึงเรื่องเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการเปิดแผ่นเสียงเป็นส่วนใหญ่

สำหรับเนื้อหาสาระแบบอวจนภาษาที่เด็กฮิปฮอปทำการสื่อสาร ส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อความหมายจากวัตถุ เช่น เสื้อผ้า ของใช้ เครื่องประดับ รวมถึงท่าทางการแสดงออกต่าง ๆ ดังนี้

- การแต่งกาย-เครื่องประดับ-ทรงผม สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เด็กฮิปฮอปใช้ในการสร้างความแตกต่างจากคนอื่นให้มีความชัดเจนขึ้น เพราะเสื้อผ้าการแต่งกายเป็นสิ่งที่ติดตัวไปในทุกที่กับผู้สวมใส่ จึงเป็นเหมือนการประกาศตัวเองต่อคนที่เราอยากพบ อยากคบหา และอีกทางหนึ่งการแต่งตัวก็เพื่อปกป้องตัวเองจากคนบางประเภทที่เราไม่ชอบด้วย สำหรับเด็กฮิปฮอปในสังคมไทยพบว่าการแต่งกายฮิปฮอปของเด็กวัยรุ่นชายแบ่งได้เป็น 4 สไตล์หลัก ๆ คือ นิวออร์กเกอร์สไตล์, เรกเก้สไตล์, เม็กซิกันสไตล์หรือ LA สไตล์ และ สตรีทแวร์สไตล์ สำหรับวัยรุ่นฮิปฮอปผู้หญิงไม่มีสไตล์ที่แน่นอน มักนิยมใส่เสื้อผ้าที่มีสีฉูดฉาด ใส่กระโปรงสั้น ๆ สวมหมวก และเครื่องประดับที่มีเพชรแวววาว เป็นต้น องค์ประกอบทุกอย่างของการแต่งกายแบบฮิปฮอปที่กล่าวถึงไปนั้น ล้วนแต่เป็นการสื่อความหมายที่บุคคลในวัฒนธรรมเดียวกันเท่านั้นจะเข้าใจสารต่าง ๆ เหล่านี้ได้

- การสื่อสารความหมายผ่านรอยสักรอยสัก กลุ่มเด็กฮิปฮอปได้นำการสักมาประกอบสร้างความหมายใหม่โดยหมายถึง ความเป็นรุ่นพี่ ความเป็นแก๊งค์ ความใจกล้า ถือได้ว่าเป็นการปฏิเสธความหมายเดิมของการสักตามวัฒนธรรมกระแสหลักอย่างชัดเจน

- การสื่อความหมายผ่านกิจกรรมการเต้นบิบบอย ท่าในการเต้นบิบบอยส่วนใหญ่มีความหมายในเชิงการทำลายตัวเองและบางครั้งเป็นการทำลายผู้ที่ร่วมเต้นหรือผู้ที่ร่วมแข่งขันด้วย เพราะท่าทางการเต้นบิบบอยมักเป็นท่าที่ฝืนธรรมชาติของร่างกาย เช่น การใช้แขนข้างเดียวรับน้ำหนักของร่างกายทั้งหมด การใช้ศีรษะหรือแผ่นหลังในการหมุนตัว หรือการเต้นเพื่อแสดงความลึกลับของข้อต่อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายราวกับว่าผู้เต้นไม่มีกระดูก เป็นต้น เห็นได้ว่าการเต้นบิบบอยเป็นการปฏิเสธการเต้นรำของผู้ใหญ่ที่ต้องมีลีลาอ่อนช้อยงดงามอย่างชัดเจน สำหรับกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปถือว่าการเต้นบิบบอยเป็นการออกกำลังกายรูปแบบหนึ่ง

C = ช่องทางการสื่อสาร = สื่อที่เด็กฮิปฮอปใช้ในการสื่อสาร

ผู้วิจัยได้แบ่งช่องทางการสื่อสารของเด็กฮิปฮอปเป็น 2 ช่องทาง คือ สื่อบุคคล และสื่อกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทได้แก่ กิจกรรมเอ็มซี กิจกรรมดีเจ กิจกรรมกราฟฟิตี และกิจกรรมบีบอยสามารถสรุปได้ดังนี้

- สื่อบุคคล คือ กลุ่มคนที่เรียกตัวเองว่าฮิปฮอปทุกคนที่กระจายอยู่ในสังคมไทย เนื่องด้วยพวกเขาเหล่านี้ล้วนมีบทบาทในการเผยแพร่วัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าแบบฮิปฮอป การทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป เมื่อกลุ่มคนที่เป็นฮิปฮอปได้พูดคุยทำการสื่อสารกัน จึงเป็นเหมือนช่องทางในการแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกันอีกทางหนึ่ง

- สื่อกิจกรรมเอ็มซี เป็นช่องทางการสื่อสารผ่านเพลง ซึ่งเพลงแนวฮิปฮอปเป็นเพลงที่มีลักษณะเนื้อร้องแบบคำคล้องจอง การร้องเพลงแนวฮิปฮอปจะเรียกว่า “การแร็ป” การแร็ปมีลักษณะเหมือนการพูดเร็ว ๆ แต่ต้องลงจังหวะของเพลง สำหรับการสร้างงานเพลงของกลุ่มเด็กฮิปฮอป ส่วนมากมักทำกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 3-4 คน ซึ่งจะรวมตัวกันทำที่บ้านของคนใดคนหนึ่งในกลุ่ม เพลงที่พวกเขาทำถูกเรียกว่า “เพลงใต้ดิน” เนื่องจากเป็นเพลงที่ใช้คำไม่สุภาพ และมีเนื้อหารุนแรงตรงไปตรงมา จึงไม่ได้รับการสนับสนุนจากบริษัทหรือค่ายเพลงต่าง ๆ รวมถึงไม่ได้รับการยอมรับจากคนทั่วไปในสังคม ทำให้ถูกจำกัดในเรื่องการนำมาเผยแพร่ในที่สาธารณะหรือสื่อสาธารณะเช่นสื่อมวลชนด้วย

- สื่อกิจกรรมดีเจ ดีเจฮิปฮอปมีลักษณะเด่นที่ทำทางในการเปิดแผ่นเสียงที่เรียกว่า การสแครชแผ่นหรือการถูแผ่นเสียงให้เป็นจังหวะ ส่วนมากดีเจฮิปฮอปจะเป็นคนทำจังหวะให้กับเอ็มซีหรือนักร้องแนวฮิปฮอป ซึ่งถ้าเปรียบเทียบในแง่ของพื้นที่การนำเสนอพบว่าสื่อดีเจได้รับการยอมรับจากสังคมมากกว่าสื่อกิจกรรมประเภทอื่น ๆ เนื่องจากการนำเสนอของสื่อดีเจเป็นเพียงเสียงเพลงและจังหวะเท่านั้น ไม่มีลักษณะของการต่อต้านสังคมหรือผิดบรรทัดฐานของสังคมที่ชัดเจนเหมือนสื่อกิจกรรมอื่น ๆ จึงสามารถเห็นสื่อกิจกรรมดีเจได้จากสถานที่ที่พวกเขาเล่นกันได้

- สื่อกิจกรรมกราฟฟิตี กราฟฟิตีของเด็กฮิปฮอปเป็นการพ่นสีสเปรย์เป็นข้อความ ภาพ หรือข้อความประกอบภาพ ตามพื้นที่สาธารณะที่มีพื้นผิวเรียบต่าง ๆ เช่น กำแพง ผนังตึก ตู้โทรศัพท์ ป้อมตำรวจ ป้ายบอกทาง ฯลฯ ในการสร้างงานกราฟฟิตีของเด็กฮิปฮอปมักทำกันเป็นกลุ่มเล็กประมาณ 3-5 คน ช่วงเวลาในการสร้างงานมีทั้งกลางวันและกลางคืนขึ้นอยู่กับสถานที่ คือ ถ้าเป็นที่ร้างในซอยเล็ก ๆ ที่ไม่ติดถนนสายหลัก ก็มักทำตอนกลางวัน แต่ถ้าเป็นกำแพงในย่านชุมชนมีความโดดเด่นก็จะทำตอนกลางคืนที่ดึกสงัด เป็นต้น

การทำงานกราฟฟิตีของเด็กฮิปฮอปมี 3 แบบหลัก ๆ คือ แบบแท็ก (Tag) คือ การพ่นลายเซ็นหรือนามแฝงของแต่ละคน อย่างรวดเร็วโดยสเปรย์กระป๋อง แบบพีซ (Piece) คือ การ

พ่นเป็นรูปภาพ หรือ ข้อความ (หรือเรียกว่างานเป็นชิ้น) ซึ่งการพ่นแบบนี้ผู้พ่นจะพ่นแท่งเพื่อแสดงสัญลักษณ์บอกว่าเป็นงานของใครไว้ด้วย และแบบบอมบ์ (Bomb) คือ การพ่นแท่งหรือการพ่นแบบเบิ้ล (Bubble) มีลักษณะตัวอักษรกลมมน พ่นทับงานกราฟฟิตีของคนอื่นเพื่อทำลายงานเดิมหรือการพ่นในสถานที่ต้องห้าม เช่น การพ่นบอมบ์ตำรวจ การพ่นตู้โทรศัพท์สาธารณะ การพ่นลงบนป้ายบอกทางสาธารณะ เป็นต้น สำหรับพื้นที่ที่เลือกทำงานกราฟฟิตีของเด็กฮิปฮอปจะเน้นกำแพงที่มีความโดดเด่นคนเห็นได้ทั่วไป เช่น กำแพงที่ติดกับถนนสายหลักที่มีผู้คนผ่านไปมา และมักจะทำในหลากหลายสถานที่เพื่อให้มีงานของตนอยู่มากที่สุด

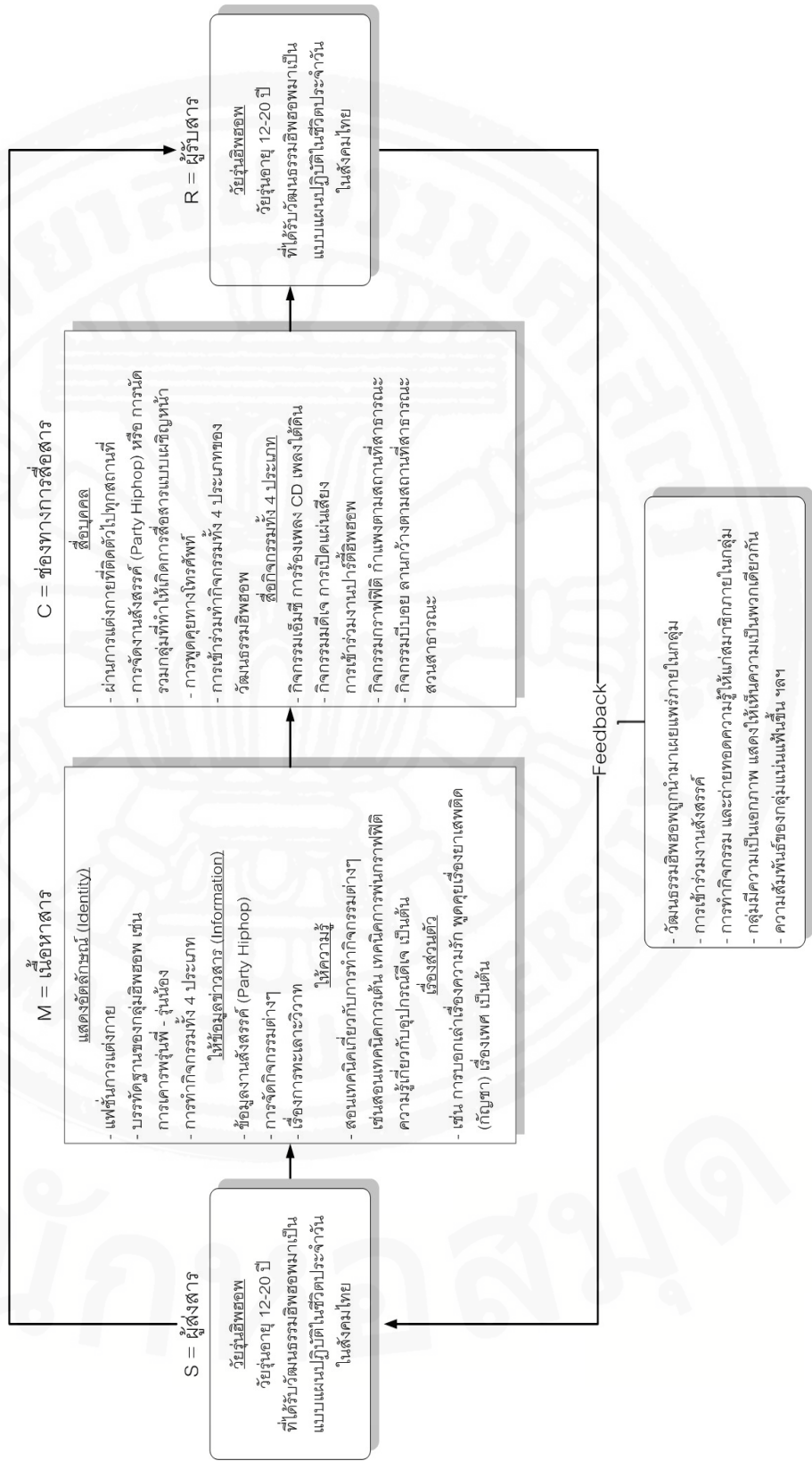
กราฟฟิตีของเด็กฮิปฮอปมีการคำนึงถึงหลักการทางศิลปะด้วย (จารุณี สุวรรณรัมย์, 2547, น. 126) ได้แก่ การใช้สี การคำนึงถึงองค์ประกอบผลงาน วัสดุที่ใช้สร้างงาน ขนาดของผลงาน โดยสรุปกราฟฟิตีของเด็กฮิปฮอป จะนิยมใช้สีสดใส หรือคำนึงการเลือกใช้เฉดสีที่ไล่แสงเงาให้มีความสวยงาม มีการวางตำแหน่งของภาพเพื่อให้สมดุล มีการใช้วัสดุที่มากกว่าการสร้างงานกราฟฟิตีของกลุ่มอื่น ๆ รวมถึงการคำนึงเรื่องขนาดผลงานด้วย ซึ่งขนาดที่ใหญ่ก็แสดงว่าสำคัญมาก แต่ก็มิงานกราฟฟิตีที่มีขนาดเล็กคือไม่คำนึงถึงขนาดมากนักแต่ไปเน้นที่จำนวนจึงทำการพ่นในหลากหลายสถานที่มากกว่า

- สื่อกิจกรรมบ๊อบอย การเต้นของเด็กฮิปฮอปบ๊อบอยจะเน้นการแสดงออกถึงการลื่นไหลและความแข็งแรงของร่างกายเป็นหลัก ๆ ในการเต้นมี 3 แบบ คือ ท่าแบบ Power move เป็นท่าจำพวกหมุน ๆ ไม่ว่าจะหมุนศีรษะ หมุนขา หมุนแขน หรือหมุนตัว, ท่าแบบ Popping เป็นท่าที่เน้นให้เห็นการลื่นไหลของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ให้เหมือนกับว่าร่างกายผู้เต้นไม่มีกระดูก ท่าแบบ Freez เป็นท่าแข็งหรือการทรงตัวค้างไว้โดยใช้ศีรษะ แขน ข้อศอก เพื่อแสดงความแข็งแรงของร่างกาย การเต้นบ๊อบอยได้เก่งต้องสามารถคิดออกแบบท่าต่าง ๆ ตามสไตล์ของตัวเองได้ จึงเป็นที่มาว่าการเต้นแบบนี้ทำไมจึงมีท่าทางแปลก ๆ เพราะสไตล์แต่ละคนไม่ซ้ำกัน

โดยสรุป ทั้งผู้ส่งสาร เนื้อหาสาร ช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสาร จากกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปนั้น ถือได้ว่าเป็นกระบวนการสื่อสารที่ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากทั้งตัวผู้ส่งสารและผู้รับสารเป็นกลุ่มคนในวัฒนธรรมย่อยเหมือนกัน มีระบบสังคมและวัฒนธรรมที่เหมือนกัน มีทักษะการสื่อสารและความรู้ในการสื่อสารที่ดี มีทัศนคติที่ดีทั้งกับตนเองและเนื้อหาสาร รวมทั้งกลุ่มเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปมีความชอบในวัฒนธรรมฮิปฮอปเหมือนกัน

ทั้งนี้เพื่อมองภาพรวมของกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปได้เข้าใจและชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยได้สรุปออกมาเป็นแผนภาพแบบจำลองกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่ม ดังนี้

แผนภาพที่ 6.1
แบบจำลองกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป



อธิบายแบบจำลองกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นนอทธิพลได้ว่า กระบวนการสื่อสารได้เกิดขึ้นจากการที่ผู้ส่งสารซึ่งเป็นวัยรุ่นนอทธิพลได้ทำการถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนอทธิพล เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมนอทธิพลโดยเฉพาะ เช่น แฟชั่นการแต่งกาย เพลง/ศิลปิน บรรทัดฐานของกลุ่ม รวมถึงเนื้อหาที่ปรากฏในการทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภท เช่น เพลงใต้ดินที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอตัวเองที่เป็นลักษณะเฉพาะของแนวเพลงแบบนอทธิพล งานกราฟฟิติในแบบนอทธิพลที่มีความแตกต่างจากงานกราฟฟิติของกลุ่มอื่น ๆ เป็นต้น ยังมีเนื้อหาสาระที่เป็นการให้ข้อมูลข่าวสารของเด็กนอทธิพลภายในกลุ่ม เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับงานสังสรรค์หรืองานปาร์ตี้นอทธิพล เนื้อหาสาระที่ให้ความรู้ในลักษณะที่ผู้ส่งสารซึ่งเป็นรุ่นพี่ได้สอนเทคนิคต่าง ๆ ในการทำกิจกรรมทั้ง 4 ประเภท เช่น สอนเทคนิคการใช้สีในการพ่นกราฟฟิติ สอนเทคนิคการเต้นบอย หรือการแนะนำการแต่งกายแบบนอทธิพล และเนื้อหาสาระในเรื่องส่วนตัว เช่น การปรึกษาเรื่องความรัก เรื่องยาเสพติด เรื่องเพศ ฯลฯ

เนื้อหาสาระเหล่านี้ได้ถูกส่งผ่านทางช่องทางการสื่อสาร 2 ช่องทางหลัก คือ สื่อบุคคลผ่านการแต่งกายที่จะติดตัวไปทุกสถานที่ การจัดงานสังสรรค์หรือการนัดรวมกลุ่ม เป็นต้น จึงทำให้สื่อบุคคลมีลักษณะเป็นทั้งสื่อระดับกลุ่ม (Intragroup Communication) และระดับสื่อสารสาธารณะ (Public Communication) ด้วย

สำหรับสื่อกิจกรรมนั้น เนื้อหาสาระได้ถูกถ่ายทอดในรูปแบบที่แตกต่างกันตามประเภทกิจกรรมดังนี้ กิจกรรมเอ็มซีสารอยู่ในรูปแบบเพลงใต้ดิน ถูกนำเสนอผ่านการร้องหรือการผลิตออกมาเป็นแผ่น CD และกิจกรรมดีเจสารอยู่ในรูปแบบจังหวะดนตรีถูกนำเสนอผ่านการเปิดแผ่นในงานปาร์ตี้นอทธิพล แต่ทั้งสองกิจกรรมนี้ไม่สามารถสื่อสารในระดับมวลชนได้ เนื่องจากไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมทั่วไป จึงเป็นเพียงการสื่อสารภายในกลุ่ม (Intragroup Communication) เท่านั้น ส่วนกิจกรรมกราฟฟิติสารถูกนำเสนอเป็นรูปภาพและตัวอักษร ซึ่งสามารถพบเห็นได้ตามกำแพงสาธารณะทั่วไป และกิจกรรมบอยสารอยู่ในรูปแบบการเต้น ซึ่งจะเต้นตามสถานที่สาธารณะเช่นกัน ทั้งสองกิจกรรมนี้จึงมีความเป็นสาธารณะมากกว่าสื่อกิจกรรมเอ็มซี และดีเจ

หลังจากที่สารได้ถูกส่งออกมาผ่านช่องทางการสื่อสาร จนกระทั่งเดินทางมาถึงผู้รับสารซึ่งก็คือ เด็กนอทธิพลภายในกลุ่ม พบว่าผู้รับสารมีการสื่อสารกลับ (Feedback) เห็นได้จากการที่วัฒนธรรมนอทธิพลได้ถูกเผยแพร่ภายในกลุ่ม มีการปฏิบัติตามบรรทัดฐานของกลุ่ม ทำให้ทุกคนในกลุ่มแต่งกายแบบนอทธิพล มีการเข้าร่วมงานสังสรรค์ปาร์ตี้นอทธิพล มีการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ส่งผลให้กลุ่มมีความเป็นเอกภาพ ความเป็นพวกเดียวกัน และทำให้กลุ่มนอทธิพลยังคงดำรงอยู่ในสังคมไทย

สรุปภาพรวมระดับการสื่อสารที่ปรากฏในกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นอีพฮอปมีอยู่ 2 ระดับที่ชัดเจน คือ ระดับการสื่อสารภายในกลุ่ม (Intragroup Communication) และระดับการสื่อสารสาธารณะ (Public Communication) แต่ทั้งนี้การสื่อสารของเด็กอีพฮอปแต่ละคนภายในกลุ่มอีพฮอปนั้น ยังสามารถแสดงให้เห็นถึงการสื่อสารภายในตนเอง (Intrapersonal communication) ของพวกเขาด้วย

กระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นอีพฮอปกับคนทั่วไปในสังคม

ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นอีพฮอปกับคนทั่วไปในสังคม ในลักษณะของการวิเคราะห์ และพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยอีพฮอปกับวัฒนธรรมหลักในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้อาศัยเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตามแนวทางของ A. Jakubowicz (1994 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2539, น. 527) ซึ่งสามารถสรุปผลการวิเคราะห์แยกตามเกณฑ์ได้ดังนี้

1. กระบวนการดำเนินการในการครอบงำ “อัตลักษณ์” (Identity) ของวัฒนธรรมกระแสหลัก ข้อมูลในส่วนนี้ได้จากการศึกษาความคิดเห็น มุมมองที่คนทั่วไปในสังคมมีต่อเด็กอีพฮอป ผู้วิจัยสามารถสรุปความคิดเห็น และมุมมองของคนทั่วไปในสังคมถึงกระบวนการครอบงำอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมกระแสหลักที่มีต่อวัฒนธรรมย่อยอีพฮอปได้ว่า กลุ่มคนทั่วไปในวัฒนธรรมกระแสหลักได้สร้างอัตลักษณ์ให้เด็กอีพฮอปจากมุมมองของคนนอก ซึ่งเป็นไปในแง่ลบไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเด็กอีพฮอปที่ทำลายวัฒนธรรมไทย กลุ่มเด็กอีพฮอปเป็นเพียงกระแสแฟชั่นเด็กแนว กลุ่มเด็กอีพฮอปชอบรวมกลุ่มมั่วซุ่ม กลุ่มเด็กอีพฮอปเป็นเด็กที่แต่งตัวประหลาด และเป็นพวกที่มีพฤติกรรมในการทำลายมากกว่าการสร้างสรรค์ ทั้งหมดนี้เนื่องด้วยลักษณะของเด็กวัยรุ่น อีพฮอปเป็นกลุ่มที่มีความแตกต่างจากคนทั่วไป และไม่อยู่ในแบบแผนและธรรมเนียมปฏิบัติของวัฒนธรรมกระแสหลัก รวมถึงการมีพฤติกรรมที่ผิดจากบรรทัดฐานของสังคม พวกเขาจึงถูกมองในแง่ลบ และได้ถูกคนทั่วไปในสังคมสร้างนิยามให้พวกเขาในเชิงของการเป็นตัวปัญหา แต่วัฒนธรรมกระแสหลักก็ไม่ถึงขนาดจะปฏิเสธ หรือเนรเทศให้เด็กกลุ่มนี้ออกไปจากสังคมไทยเพียงแต่ว่าต้องอยู่ในขอบเขตที่สังคมสร้างไว้ให้ จึงมองได้ว่าวัฒนธรรมกระแสหลักมีการครอบงำวัฒนธรรมย่อยอีพฮอปแต่ไม่ใช่ทั้ง 100% เป็นเพียงการตีกรอบและสร้างเขตแดนให้ดำรงอยู่เท่านั้น

2. ขอบเขตของความหมายที่ให้นิยาม “วัฒนธรรมย่อยอีพฮอป” จากกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีพฮอป ข้อมูลในส่วนนี้ได้จากการศึกษาความคิดเห็น มุมมองของกลุ่มเด็กวัยรุ่นอีพฮอปในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมา เมื่อพวกเขาได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนภายนอก ซึ่งสามารถ

สรุปได้ว่า เด็กฮิปฮอปมีมุมมอง การสร้างนิยามให้กับตนเองในลักษณะชั่วคราวข้ามกับคนทั่วไปในสังคม พวกเขาปฏิเสธการให้นิยามจากคนภายนอกและได้ตอบกลับโดยการนิยามให้ตนเองเสียใหม่ ว่าเด็กฮิปฮอปเป็นเพียงกลุ่มวัยรุ่นที่นำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกเท่านั้น และเด็กฮิปฮอปไม่ใช่ “เด็กแนว” เด็กฮิปฮอปรักสนุกแต่ไม่ได้มีวามสุขและไม่มีเจตนาสร้างความเดือดร้อนให้คนอื่น พวกเขาแค่ต้องการแตกต่างจากคนทั่วไปแต่ไม่ได้ต้องการเป็นตัวประหลาด และพวกเขาเป็นเด็กฮิปฮอปในแบบไทย ๆ ที่มีพฤติกรรมสร้างสรรค์มากกว่าทำลาย การนิยามที่อยู่ในลักษณะชั่วคราวข้าม (binary oppositions) นี้ไม่ได้เป็นเพียงความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันเท่านั้น แต่เป็นการแสดงให้เห็นว่าคน 2 กลุ่มนี้มีอำนาจต่างกัน แม้ว่าเด็กฮิปฮอปจะมีอำนาจในการแสดงตัวตน หรือนำเสนอตัวตนออกสู่ภายนอกได้น้อยกว่าคนทั่วไปในสังคมซึ่งมีอำนาจมากกว่านั้นและสามารถทำให้ชุดค่านิยมที่คนทั่วไปสร้างขึ้นเกิดเป็นกระแสจนคนส่วนใหญ่ยอมรับค่านิยมชุดนั้นในที่สุด แต่เมื่อเป็นพื้นที่การสื่อสารของเด็กฮิปฮอปเห็นได้ว่าการต่อสู้ ปฏิเสธอำนาจของวัฒนธรรมกระแสหลักอย่างชัดเจน พวกเขาไม่ได้เป็นฝ่ายที่ถูกกระทำอย่างเดียวแต่มีการต่อสู้ ได้ตอบกลับด้วยเสมอ

3. อุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการสร้างความหมายของวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป ที่ผู้วิจัยพบในการสื่อสารกับคนทั่วไปนั้นมีอุดมการณ์หลักอยู่ 3 อุดมการณ์ คือ

3.1 อุดมการณ์การต่อต้าน (Resistance) อำนาจรัฐ/ผู้ใหญ่/ชนชั้น ตัวอย่างที่พบ เช่น การต่อต้านอำนาจตำรวจ นักการเมือง การต่อต้านอำนาจผู้ใหญ่ในเรื่องเพศและยาเสพติด และการต่อต้านเรื่องชนชั้นฐานะความรวย-จน อุดมการณ์ต่อต้านที่ผู้วิจัยพบดังกล่าว เป็นลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อย ซึ่งมาจากสาเหตุที่กลุ่มคนในวัฒนธรรมย่อยมักโดนกดทับจากอำนาจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคมอยู่เสมอ จึงพยายามต่อต้านอำนาจดังกล่าวที่เห็นว่าไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม เห็นได้ว่าอุดมการณ์ต่อต้านของเด็กฮิปฮอปเป็นการต่อสู้ระหว่างผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่ากับผู้ที่มีอำนาจมากกว่าอย่างเห็นได้ชัดเจน (เด็กฮิปฮอป-ตำรวจ/เด็กฮิปฮอป-ผู้ใหญ่) แต่พวกเขาไม่ได้เลือกที่จะมีการปะทะต่อสู้แบบเผชิญหน้าเป็นเพียงการแฝงไว้ในอุดมการณ์เบื้องหลังเท่านั้น เป็นเพราะว่าพวกเขาก็ยังเกรงกลัวกฎระเบียบต่าง ๆ ของสังคมเช่นกัน

3.2 อุดมการณ์การต่อรอง (Negotiation) อุดมการณ์การต่อรองที่ผู้วิจัยพบในกระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป เป็นลักษณะการต่อรองเพื่อประกอบสร้างขึ้นมาใหม่คือการรับเอาบางส่วนเสียของวัฒนธรรมกระแสหลักมา แล้วใช้กลยุทธ์การผสมผสานสิ่งใหม่ ๆ อันนำไปสู่การสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มฮิปฮอป ซึ่งเรียกกระบวนการนี้ว่า “กระบวนการตัดปะ (Cut-and-Mix Process)” ตัวอย่างอุดมการณ์ต่อรองที่พบในการสื่อสารของเด็กฮิปฮอป เช่นการแต่งเพลงที่เด็กฮิปฮอปกล่าวอ้างว่าต้องอาศัยหลักการทางภาษาด้วย เช่น คำสัมผัส คำคล้องจอง

เป็นเหมือนการแต่งกลอนในภาษาไทยแตกต่างแค่เพียงการนำเสนอที่มีจังหวะเร็วกว่า หรือกราฟฟิติที่มีการนำลายไทยมาผสมผสานให้เกิดความกลมกลืน รวมถึงงานกราฟฟิติของเด็กฮิปฮอปไม่ได้เป็นการทำลายหรือรื้อถอนศิลปะชั้นสูง แต่พบว่ากราฟฟิติของเด็กฮิปฮอปยังคำนึงถึงกฎเกณฑ์การสร้างงานศิลปะชั้นสูงเอาไว้ด้วย

3.3 อุดมการณ์กระแสหลัก ผู้วิจัยพบว่าเด็กฮิปฮอปยังมีการเกี่ยวรับเอาความหมายนิยามวัฒนธรรมกระแสหลักมาใช้ทั้งหมดเช่นกัน การเลือกรับมาโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงแสดงว่าเด็กฮิปฮอปตระหนักแล้วว่าวัฒนธรรมเหล่านั้นเอื้อประโยชน์ให้กับกลุ่มตน รับมาแล้วทำให้ชีวิตดีขึ้น มีอำนาจ มีพื้นที่ในสังคม สำหรับสิ่งที่เด็กฮิปฮอปรับมาจากวัฒนธรรมกระแสหลักโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงนั้น คือ อุดมการณ์รักชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนไทยทุกคนในประเทศต่างให้ความสำคัญ ยึดมั่นอย่างมากนอกจากอุดมการณ์รักชาติแล้ว เด็กฮิปฮอปยังได้รับเอาแนวคิดเรื่องผู้ใหญ่-ผู้น้อย มายึดถือและปฏิบัติอย่างเคร่งครัด เห็นได้จากมีการแบ่งระดับชั้นภายในกลุ่มฮิปฮอปเป็นเด็กฮิปฮอปตัวจริง (Real) หรือรุ่นพี่ และเด็กฮิปฮอปขั้นเริ่มต้น (Wanna be) หรือรุ่นน้องอย่างชัดเจน

ความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมหลักกับวัฒนธรรมย่อยในสังคม มักปรากฏออกมาในลักษณะที่ว่า วัฒนธรรมหลักพยายามจะครอบงำวัฒนธรรมย่อยอยู่เสมอ ในขณะที่วัฒนธรรมย่อยก็จะมีกระบวนการดิ้นรนต่อสู้เชิงอำนาจอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน ซึ่งการต่อสู้ของทั้ง 2 วัฒนธรรมผ่านอุดมการณ์ที่ได้นำเสนอไปนั้น อาจจบลงโดยมีผู้แพ้และผู้ชนะสลับกันไป แต่ในบางครั้งการต่อสู้ก็ไม่ได้มีผู้ชนะหรือผู้แพ้กลับได้สร้างช่องว่างตรงกลางที่ทำให้ทั้ง 2 วัฒนธรรมพบกันได้ครึ่งทางสามารถกลมกลืนอยู่ร่วมกันได้ในความแตกต่างที่เกิดขึ้น เห็นได้ว่าอุดมการณ์การสื่อสารของเด็กฮิปฮอปก็ไม่ได้ถึงกับต่อต้านชัดเจนทุกเรื่อง แต่ก็ได้ไถนอ่อนผ่อนตามไปทุกเรื่องเช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าลักษณะเช่นนี้จะดำรงอยู่ไปเรื่อย ๆ เป็นเพราะพวกเขาก็ยังต้องการที่จะอยู่ร่วมในสังคมอย่างสันติ ไม่ต้องการถูกลบหรือถูกเนรเทศ (exile) ออกไปจากสังคมอย่างสิ้นเชิงนั่นเอง

4. กระบวนการสร้าง “วัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป” ให้ดูเป็น “พวกเรา” (us) ที่ไม่ใช่ “คนอื่น” (other/them) เป็นผลจากความต้องการแตกต่างที่เด็กฮิปฮอปแสดงออกมาจึงเป็นที่มาของการเกิดกระบวนการสร้างวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปให้ดูเป็นพวกเรา หรือการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ซึ่งมีลักษณะเป็นการประกอบสร้างอัตลักษณ์ร่วมกันภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปเพื่อแบ่งแยกให้เห็นว่าพวกเขาคือใครและมีใครบ้างที่เป็นคนอื่น เด็กฮิปฮอปอาศัยอำนาจในการบริโภค ซึ่งเป็นเพียงมิติเดียวที่พวกเขามีอำนาจนอกเหนือจากมิติการผลิต มิติการกระจาย ทำให้เกิดกระบวนการสร้างวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปให้ดูเป็นพวกเรา สิ่งที่เด็กฮิปฮอปใช้ในการสร้างความเป็นพวกเราที่ผู้วิจัยพบจากการเก็บข้อมูลนั้นมีทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น เสื้อผ้าการแต่งกาย/การใช้เครื่องประดับ/กิจกรรมที่ทำ และที่เป็นนามธรรม เช่น ประเด็นที่พวกเขาสนใจซึ่งได้นำเสนอผ่านสื่อเฉพาะของ

พวกเขา (เพลง กราฟฟิติ) /ค่านิยมต่าง ๆ เช่น การรักพวกพ้อง การนับถือระบบอาวุโส เป็นต้น เห็นได้ว่าอำนาจในการเลือกบริโภคนอกจากจะทำหน้าที่สร้างความเหมือนกัน ความเป็นพวกเรา (us) ภายในในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปแล้วยังทำหน้าที่แบ่งแยกกลุ่มที่แตกต่าง ที่มีความเป็นอื่น (other/them) จากพวกเขาออกไปได้ด้วย เช่น เด็กวัยรุ่นกลุ่มพังค์ กลุ่มเด็กแนว กลุ่มเด็กช่าง เป็นต้น

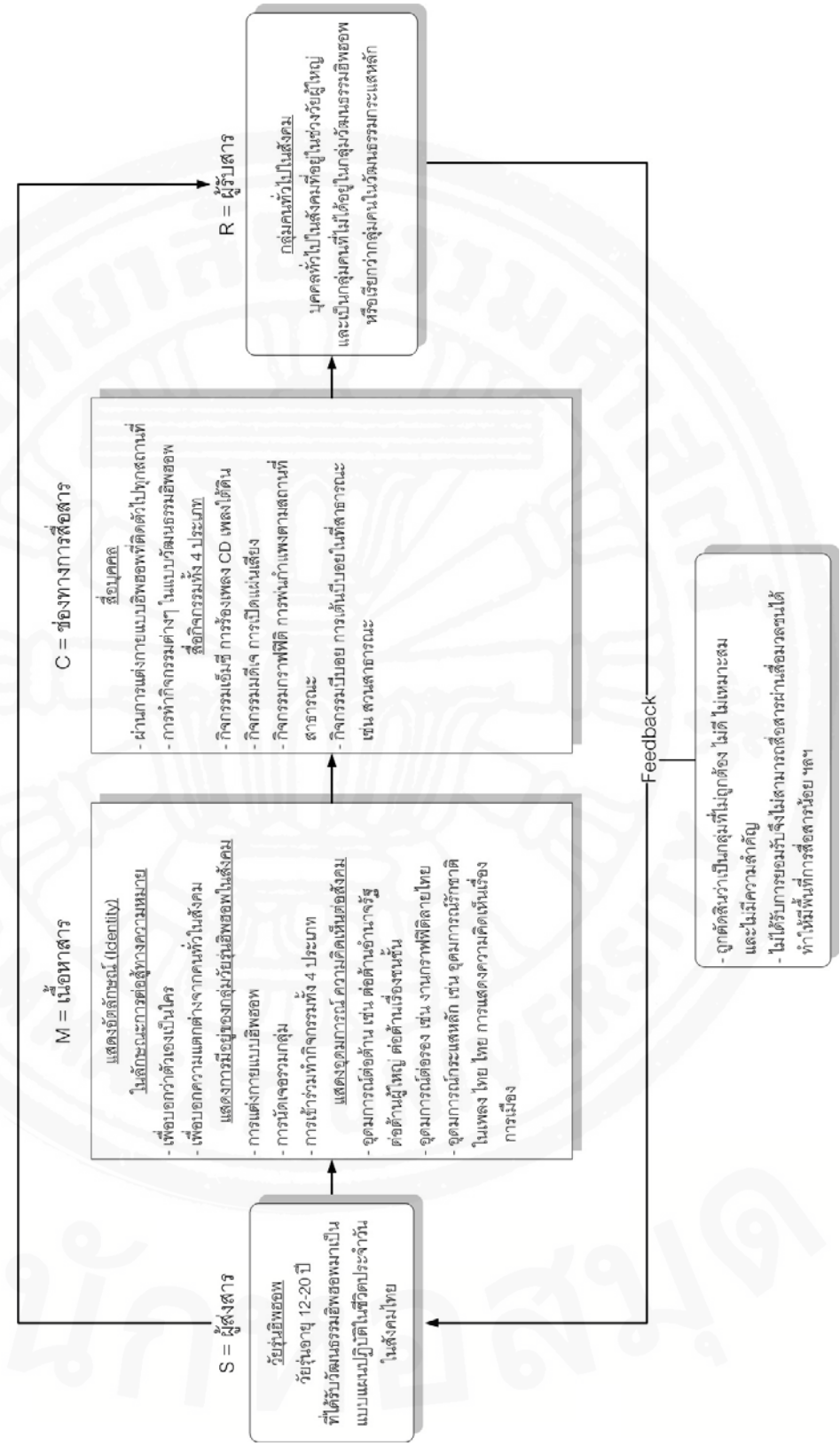
5. โอกาสในการเปลี่ยนแปลงความหมายและอุดมการณ์ของวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป เป็นการวิเคราะห์การสร้างรูปแบบการสื่อสารเพื่อการต่อต้านการครอบงำของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีต่อวัฒนธรรมกระแสหลัก โดยเน้นไปที่พื้นที่ทางการสื่อสารของกลุ่มเด็กฮิปฮอปที่พวกเขาสร้างขึ้นเอง สามารถสรุปได้ว่า ถึงแม้กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมไม่ว่าจะเป็นที่ลักษณะการแต่งกายหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เพลงที่เด็กฮิปฮอปทำก็เป็นเพียงเพลงใต้ดินหรือกราฟฟิติที่พ่นตามกำแพงกรัง แม้การเต้นบ๊อบก็ถูกกล่าวหาว่าเป็นการมั่วสุม แต่ในความเป็นจริงสื่อที่พวกเขาสร้างขึ้นมาเองเหล่านี้ ได้สร้างโอกาสให้พวกเขาได้ทำการโต้ตอบกับสังคม กล่าวคือ บนพื้นที่การสื่อสารเหล่านี้เป็นพื้นที่ที่ปราศจากอำนาจของวัฒนธรรมกระแสหลักมาบังคับ พวกเขาจึงสามารถสื่อสารสิ่งใดก็ได้ที่พวกเขาต้องการออกมาได้อย่างเต็มที่ ดังเช่นการแต่งเพลงที่ต่อต้านอำนาจตำรวจ การพ่นกราฟฟิตีรูปนักการเมือง เป็นต้น

จากการศึกษาการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคม เพื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปกับวัฒนธรรมหลักในสังคมไทย พบว่า รูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นคือ วัฒนธรรมกระแสหลักพยายามที่จะครอบงำวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปด้วยการสร้างนิยามผ่านมุมมองของบุคคลภายนอก แต่ในขณะเดียวกันกลุ่มวัฒนธรรมกระแสหลักก็ไม่ได้ตัดกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปออกจากสังคม หากแต่จำกัดขอบเขตและพื้นที่ในการสื่อสารของพวกเขาเท่านั้น ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นว่าเด็กฮิปฮอปไม่ได้เป็นฝ่ายถูกกระทำเพียงฝ่ายเดียว พวกเขาใช้วิธีการสื่อสารเพื่อการต่อสู้ ต่อรองสลับไปมาเพื่อให้ตัวเองสามารถดำรงอยู่ได้ในสังคมเช่นกัน

ทั้งนี้เพื่อมองภาพรวมของกระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคมได้เข้าใจและชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้สรุปออกมาเป็นแผนภาพแบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคม ดังนี้

แผนภาพที่ 6.2

แบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยผู้ใหญ่กับคนทั่วไปในสังคม



อธิบายแผนภาพแบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไป ในสังคมได้ว่า แบบจำลองกระบวนการสื่อสารข้างต้นมีความแตกต่างจากแบบจำลองกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปตรงที่ผู้รับสารเป็นกลุ่มคนในวัฒนธรรมกระแสหลัก ซึ่งส่งผลให้เกิดอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันในกระบวนการสื่อสาร การสื่อสารที่เกิดขึ้นจึงเป็นลักษณะที่ผู้ส่งสารหรือเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปทำการสื่อสารเพื่อแสดงอำนาจในการต่อสู้ / การต่อรองทางด้านความหมาย และการแสดงตัวตนของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปให้ผู้รับสารซึ่งคือคนทั่วไปในสังคมได้รับรู้ถึงสิ่งที่พวกเขาเป็น

จึงเห็นได้ว่าเนื้อหาสาระที่เด็กฮิปฮอปทำการสื่อสารออกไป มักเป็นเรื่องการแสดงอัตลักษณ์เพื่อบอกว่าตัวเองเป็นใครและแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร และเนื่องจากพวกเขาได้รับรู้ถึงนิยามที่คนในสังคมได้สร้างขึ้น เนื้อหาในส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ทางความหมาย เช่น จากการขอนิยามตัวเองว่าเป็นเพียงกลุ่มวัยรุ่นที่นำเข้าวัฒนธรรมตะวันตก เด็กฮิปฮอปไม่ใช่เด็กแนว พวกเขาไม่ใช่ตัวประหลาดในสังคม เป็นต้น นอกจากนี้เด็กฮิปฮอปได้สื่อสารเพื่อแสดงการมีอยู่ของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปจากการแต่งกายแบบฮิปฮอป การรวมกลุ่ม การทำกิจกรรมในแบบวัฒนธรรมฮิปฮอป และเด็กฮิปฮอปยังได้พยายามสื่อสารเนื้อหาในลักษณะการแสดงอุดมการณ์ ความคิดเห็นที่พวกเขามีต่อสังคม ที่เด่นชัดมี 3 อุดมการณ์ คืออุดมการณ์ต่อต้านที่พบในการสื่อสารคือต่อต้านอำนาจรัฐ ต่อต้านผู้ใหญ่ ต่อต้านเรื่องชนชั้น อุดมการณ์ต่อรอง คือการผสมผสานรับเอาบางสิ่งมาจากวัฒนธรรมกระแสหลัก เช่น การสร้างงานกราฟฟิตีลายไทย สุดท้ายคืออุดมการณ์กระแสหลัก คือการรับแนวคิดบางอย่างของวัฒนธรรมกระแสหลักมาใช้โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง เช่น เพลงไทย ไทย ที่แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์รักชาติ หรือการแสดงความคิดเห็นในเรื่องของการเมือง เนื้อหาสาระที่กล่าวมานี้เป็นสิ่งที่เด็กฮิปฮอปต้องการสื่อสารให้คนในสังคมทั่วไปได้รับรู้ และเข้าใจเกี่ยวกับพวกเขามากขึ้น

สำหรับช่องทางการสื่อสารที่เด็กฮิปฮอปใช้ในการสื่อสารกับคนทั่วไปในสังคมนั้น เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปยังไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมมากนัก จึงยังไม่สามารถใช้ช่องทางในการติดต่อสื่อสารที่อยู่ในระดับมวลชนได้ แต่อย่างไรก็ตามพวกเขาก็ได้พยายามสื่อสารเนื้อหาสาระข้างต้นให้กับคนทั่วไปในสังคมได้รับรู้ผ่านช่องทางการสื่อสาร 2 ช่องทางหลักเช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นในกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป คือ สื่อบุคคล และสื่อกิจกรรม

เนื้อหาสาระที่ถูกส่งผ่านตัวสื่อบุคคล ซึ่งก็คือตัวเด็กฮิปฮอปเองนี้ มักเป็นในลักษณะของการแต่งกายแบบฮิปฮอป หรือการรวมกลุ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามสถานที่สาธารณะ สื่อบุคคลเป็นสื่อที่เคลื่อนไหวและเคลื่อนที่ได้ สื่อบุคคลจึงเป็นเวทีการสื่อสารที่เด็กฮิปฮอปมีอำนาจในการสื่อสารอย่างเต็มที่ เห็นได้ว่าสื่อบุคคลมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปไปสู่คน

ทั่วไปในสังคมได้อย่างมาก จัดได้ว่าสื่อบุคคลในกระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคมเป็นการสื่อสารระดับสาธารณะ (Public Communication)

สำหรับสื่อกิจกรรมเป็นช่องทางการสื่อสารที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจในการต่อสู้ ตื่นรนในการสื่อสารของเด็กฮิปฮอปได้อย่างชัดเจน เพราะเป็นสื่อที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปสร้างขึ้นเอง เนื่องจากพวกเขาไม่สามารถเข้าไปใช้ช่องทางการสื่อสารในระดับมวลชนได้ แต่ก็พบว่า การสื่อสารผ่านช่องทางสื่อกิจกรรมนี้มีอุปสรรคเกิดขึ้น กล่าวคือ ในสื่อกิจกรรมเอ็มซีและกิจกรรมดีเจถูกปิดกั้นในการสื่อสาร สาเหตุสำคัญมาจากลักษณะของเนื้อหาสารที่ผ่านสื่อกิจกรรมทั้ง 2 นี้ มักมีความตรงไปตรงมา รุนแรง ใช้คำไม่สุภาพ และในการสื่อสารต้องอาศัยตัวบุคคลโดยตรงในการพูด ร้องหรือเปิดแผ่น จึงทำให้การสื่อสารผ่านกิจกรรมเอ็มซีและดีเจเป็นได้แค่เพียงการสื่อสารภายในกลุ่ม (Intragroup Communication) เป็นส่วนใหญ่

แต่สำหรับสื่อกิจกรรมกราฟฟิติและกิจกรรมบีบอย ซึ่งมีสถานที่สาธารณะเป็นสื่อกลาง (กำแพง สวนสาธารณะ เป็นต้น) และคนทั่วไปในสังคมก็ไม่สามารถเข้าไปควบคุมดูแลได้ทั่วถึง จึงเป็นช่องทางการสื่อสารที่เด็กฮิปฮอปใช้ในการต่อสู้ ต่อรองทางความหมายกับคนทั่วไปในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงกล่าวได้ว่าสารที่เด็กฮิปฮอปส่งผ่านสื่อกิจกรรมกราฟฟิติและกิจกรรมบีบอยเป็นการสื่อสารระดับสาธารณะมากกว่ากิจกรรมเอ็มซีและดีเจ

หลังจากที่สารได้ถูกส่งออกมาจนถึงผู้รับสารซึ่งคือคนทั่วไปในสังคมแล้ว พบว่ากระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นนี้มีการสื่อสารกลับ (Feedback) เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นในกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปแต่แตกต่างกันตรงที่ การสื่อสารกลับในกระบวนการสื่อสารนี้ค่อนข้างเป็นไปในแง่ลบ คือ คนทั่วไปในสังคมมักทำการตัดสินกลุ่มเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปว่าเป็นกลุ่มที่ไม่ถูกต้อง ไม่ดี ไม่เหมาะสมและไม่มีมีความสำคัญเห็นได้จากการนิยามเด็กฮิปฮอปจากมุมมองคนทั่วไปในสังคม เช่น คิดว่าเด็กฮิปฮอปเป็นพวกบ้าเห่อตามวัฒนธรรมตะวันตกเป็นพวกทำลายวัฒนธรรมไทย ชอบรวมกลุ่มมั่วซุ่ม เป็นตัวประหลาด เป็นต้น และเห็นได้ว่าเด็กฮิปฮอปมีพื้นที่ในการสื่อสารน้อยมากซึ่งก็เป็นผลมาจากการไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมเช่นกัน

สรุป ภาพรวมระดับการสื่อสารที่ปรากฏในกระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคม พบว่าไม่มีการสื่อสารผ่านช่องทางในระดับมวลชน (Mass Communication) ส่วนใหญ่การสื่อสารที่ปรากฏเป็นได้แค่เพียงการสื่อสารระดับสาธารณะ (Public Communication) เท่านั้น

อภิปรายผลการวิจัย

หลังจากเก็บข้อมูลเรื่องกระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปจนทำการวิจัยเสร็จสิ้นตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้แล้ว ผู้วิจัยพบว่ามีข้อสังเกตที่น่าสนใจ สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

การสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย : กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปในสังคมไทย

การศึกษากระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป ถ้ามองในประเด็นของแนวคิดวัฒนธรรมย่อย จะเห็นว่า สังคมหรือคนทั่วไปในสังคมมักจะแสดงความคิดเห็นกับพวกเขาเป็นไปในแง่ลบ หากนำมาอธิบายตามการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กวัยรุ่น ตามแนวคิดของเฮ็บดิค (Hebdige, Subculture อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2539, น. 535-536) พบว่า ทั้งหมดเกิดจากการที่วัฒนธรรมกระแสหลักของผู้ใหญ่ เป็นวัฒนธรรมที่สร้างภาพตัวตนของเด็กฮิปฮอปขึ้นมา โดยยึดบรรทัดฐานกรอบการมองสังคมตามความคิดแบบวัฒนธรรมกระแสหลัก และสร้างภาพแบบฉบับ (stereotype) ของเด็กฮิปฮอปในมุมมองของการเป็นปัญหา เช่น เป็นกลุ่มที่ทำลายวัฒนธรรมไทย กลุ่มที่มั่วสุมสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น เป็นต้น ทำให้เห็นว่าสิ่งที่ต่างออกไปจึง “ไม่ใช่” “ไม่ถูกต้อง” และอาจถือว่าเป็นสิ่งที่ “เลวร้าย”

ผลที่เกิดขึ้นคือ การสื่อสารระหว่างเด็กฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคมถูกปฏิเสธ ถูกหลีกเลี่ยง ไม่ให้ความสนใจรวมถึงจำกัดขอบเขตในการสื่อสารของเด็กกลุ่มนี้ด้วย เด็กวัยรุ่นฮิปฮอปไม่สามารถเข้าถึงสื่อมวลชนได้ ทำได้เพียงการสื่อสารผ่านช่องทางพื้นที่ที่พวกเขากำหนดสร้างขึ้นเองเท่านั้น แต่ถ้าเรามองภาพรวมของวัฒนธรรมฮิปฮอปในสังคมไทยจะเห็นว่ามิสลิปิน นักร้องแนวฮิปฮอป มีร้านที่ขายเสื้อผ้าแนวฮิปฮอปอยู่เป็นจำนวนมาก จึงเป็นที่น่าสังเกตว่า วัฒนธรรมฮิปฮอปในสังคมไทยจะได้รับการยอมรับจากสังคมทั่วไป ก็ต่อเมื่อผ่านกระบวนการทำให้เป็นสินค้าแล้วเท่านั้น ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ไม่ได้พบเจอเฉพาะในวัฒนธรรมฮิปฮอปเพียงเท่านั้นแต่การสื่อสารของวัฒนธรรมย่อยตัวอื่น ๆ ในสังคมก็เป็นเช่นนี้ด้วย

เฮ็บดิค กล่าวว่า การสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยมักเกิดขึ้นผ่านการทำให้เป็นสินค้า ทั้งนี้โดยที่ความหมายที่ต้องการสื่อไปนั้นได้ถูกบิดเบือนหรือกระทั่งถูกลบทิ้งไปอย่างจงใจ เป็นการยากที่จะสร้างสมดุลระหว่างการทำให้เป็นสินค้า การพาณิชย์ กับการสร้างสรรค์/ความดั้งเดิมไปพร้อม ๆ กัน ได้ ดังที่จะพบว่ามี การปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ (sign) ต่าง ๆ ให้มีความเป็นมวลชนมากขึ้นหรือการวิพากษ์วิจารณ์กลุ่มกระแสหลักในสังคมในลักษณะรุนแรงมีความก้าวร้าวน้อยลง

จากการศึกษาของเฮ็บติคที่กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นไปตามลักษณะการสื่อสารของวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปในสังคมไทย ดังเช่นครั้งหนึ่งในอดีต ศิลปินฮิปฮอป “ดาจิม” เคยเป็นเพียงวัยรุ่นฮิปฮอปคนหนึ่งที่ทำกิจกรรมเอ็มซี คือแต่งเพลงฮิปฮอปและทำเพลงขายแต่ก็เป็นเพียงเพลงใต้ดินเท่านั้น ซึ่งในช่วงนั้นได้รับความนิยมสูงมากเนื่องจากโด่งดังในเรื่องการใช้คำหยาบคาย ทะลึ่ง ส่อเรื่องเพศอย่างตรงไปตรงมา และถึงแม้ได้รับความนิยมมากเพียงใดก็ตาม ก็ไม่เคยได้นำเสนอผ่านสื่อมวลชนไม่ว่าจะเป็น สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ แต่เมื่อ ดาจิม เข้าสังกัดกับค่ายเพลงชื่อดังในเมืองไทย ผ่านระบบธุรกิจ การพาณิชย์ เห็นได้ว่าเพลงฮิปฮอปของดาจิมที่ผลิออกมาหลังจากเข้าสังกัดค่ายเพลงแล้วมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ความหมายที่ต้องการสื่อเรื่องเพศ การใช้ภาษาหยาบคาย การวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้ถูกปิดเบือนเปลี่ยนแปลงไปให้ถูกต้องตามบรรทัดฐานของสังคม ทำให้ได้รับการยอมรับจากสังคม จากสื่อมวลชน จึงอาจกล่าวได้ว่า การทำให้เป็นสินค้าและระบบธุรกิจนั้น มีผลต่อการสลายอัตลักษณ์ดั้งเดิมของวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปได้

อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่ากระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปในสังคมไทย มีความแตกต่างจากกรณีข้างต้น กล่าวคือ สำหรับเด็กฮิปฮอปแล้วความจริงแท้ ดั้งเดิมของวัฒนธรรมฮิปฮอปจะเป็นอย่างไรนั้นไม่สำคัญ เพราะคนทั่วไปในสังคมได้สร้างนิยามให้พวกเขาเอาไว้แล้ว ดังนั้นสิ่งที่พวกเขาต้องต่อสู้คือ การสร้างนิยามความหมายแห่งอัตลักษณ์ใหม่ (Redefine) ให้กับพวกเขาเองมากกว่าการต่อสู้เพื่อแสดงความจริงแท้ทางวัฒนธรรมฮิปฮอป

การสื่อสารผ่านสื่อกิจกรรมของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป

การสื่อสารผ่านช่องทางสื่อกิจกรรมของเด็กฮิปฮอป ถือได้ว่าเป็นลักษณะเด่นของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป เพราะสื่อกิจกรรมเหล่านี้ได้บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปได้อย่างชัดเจน และสื่อกิจกรรมเหล่านี้ยังเป็นช่องทางในการต่อสู้ทางความคิด ความหมายของพวกเขา กับกลุ่มวัฒนธรรมกระแสหลัก และกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ ในสังคมด้วย

ถึงแม้ว่าสื่อกิจกรรมของเด็กฮิปฮอป จะไม่มีประสิทธิภาพเทียบเท่าสื่อของวัฒนธรรมกระแสหลักดังเช่น สื่อมวลชน แต่เห็นได้ว่าสื่อกิจกรรมของเด็กฮิปฮอปเป็นสื่อที่ทรงประสิทธิภาพสำหรับกลุ่มคนที่ไร้อำนาจให้สามารถทำการสื่อสารถึงความต้องการ ของตัวเองและการแสดงออกถึงสิ่งเก็บกดต่าง ๆ ในใจออกมาได้อย่างเต็มที่ ทั้งการสื่อสารผ่านเพลง ผ่านกราฟฟิติ ผ่านดีเจ รวมถึงการเต้นบ๊อบบอย ถึงแม้เป็นเพียงสื่อตัวเล็ก แต่ก็ทำให้กระบวนการสื่อสารในลักษณะต่อสู้ ต่อรองของกลุ่มฮิปฮอปเกิดขึ้นได้ง่ายและทั่วถึง เพราะเด็กฮิปฮอปทุกคนสามารถเข้าถึง ครอบครองได้ ไม่จำเป็นต้องมีอำนาจหรือเงินทุนมากนัก รวมทั้งเป็นสื่อที่ผู้มีอำนาจในสังคมภายนอกไม่สามารถที่

จะเข้ามาควบคุมได้อย่างเต็มที่ เห็นได้ว่า คนทั่วไปในสังคมไม่สามารถเข้ามากำหนดเนื้อหา ตรวจสอบ เนื้อหาก่อนที่เด็กฮิปฮอปจะทำการสื่อสารได้ ทำให้เด็กฮิปฮอปสามารถทำการสื่อสารได้โดยอิสระ แสดงออกถึงตัวตนได้อย่างเต็มที่ และสามารถกล่าวได้ว่าเด็กวัยรุ่นฮิปฮอปได้ทำการต่อสู้/ต่อรอง ผ่านเวทีการบริโภคสื่ออย่างชัดเจน

ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปกับวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ ในสังคม

จากการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้ นอกจากทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม กระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป (C ตัวใหญ่ VS c ตัวเล็ก) ในสังคมแล้ว ยังทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปกับวัฒนธรรมย่อยตัวอื่น ๆ อีกด้วย (c ตัวเล็ก VS c ตัวเล็ก) ซึ่งเด็กฮิปฮอปได้พยายามสื่อสารเพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับความคิด ความหมาย และอัตลักษณ์ของกลุ่มพวกเขา ดังจะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ของเด็กฮิปฮอปที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปในบทที่ 4 และบทที่ 5 แล้ว แต่จะขอนำมายกตัวอย่างให้เห็นชัดเจนขึ้น ดังนี้

“การเป็นดีเจไม่ใช่สักแต่ว่าจะดูแผ่น ดีเจเป็นศาสตร์ที่ยาก ต้องฝึกฝน”

“ทำเต็มปีบอยกว่าจะฝึกฝนจนเต้นได้คล่องนั้น ต้องอาศัยเวลาและทักษะอย่างมาก ไม่ใช่จะเต้นกันได้ง่าย ๆ”

“พวกเด็กช่างเคำฟันแล้วประกาศศักดา ใครเห็นงานพวกเด็กช่างก็จะรู้สึกหมั่นไส้ แต่ของเราคนธรรมดาทั่วไปเห็นก็คงจะไม่รู้เรื่องดูไม่รู้เรื่อง “

“ผมไม่สนหรอกว่าอะไรกำลังดังอะไรเป็นกระแส แต่ผมไม่ใช่เด็กแนวผมเป็นฮิปฮอปเข้าใจไหม แล้วเด็กแนวคืออะไรหรอ แนวอะไรมันก็ยังไม่รู้ตัวเองเลย”

“สมัยนี้อะไร ๆ ก็เด็กแนว ผมโคตรเกลียดเลยเวลามีคนมาเรียกผมว่าเด็กแนว”

จากตัวอย่างที่ยกมา เด็กฮิปฮอปแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่เด็กฮิปฮอปทำนั้นมีความถูกต้องกว่า ดีกว่า ยากกว่าที่คนอื่นหรือกลุ่มอื่นทำ ทำให้เห็นแง่มุมความสัมพันธ์ที่ขัดแย้ง แง่มุมการสู้รบ (militancy) กันระหว่างวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปกับวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ (c ตัวเล็ก VS c ตัวเล็ก) ที่ชัดเจนที่สุดในงานวิจัยชิ้นนี้คือ ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปกับวัฒนธรรมย่อยกลุ่มเด็กช่าง และกลุ่มเด็กแนว ซึ่งพบว่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นมีลักษณะไม่เสมอภาคกัน

จากที่เคยกล่าวไว้แล้วว่า ความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมอันหลากหลายในสังคม มีหลายรูปแบบ แต่มักปรากฏออกมาในลักษณะที่ว่า จะมีวัฒนธรรมตัวใหญ่บางตัวที่พยายามจะครอบงำ วัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ และวัฒนธรรมย่อยเหล่านั้นก็จะมีกระบวนการดิ้นรนต่อสู้/ต่อรองเชิงอำนาจ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งพบว่า นอกจากวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปจะพยายามดิ้นรนต่อสู้/ต่อรองการครอบงำ

ของวัฒนธรรมกระแสหลักแล้ว วัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปยังต้องทำการสู้รบกับวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มเด็กช่าง กลุ่มเด็กแนว หรือกลุ่มย่อยอื่น ๆ อีกด้วย ที่เป็นเช่นนี้ก็เพื่อช่วงชิงพื้นที่การสื่อสารในสังคม และเพื่อสร้างความถูกต้อง ความชอบธรรม ความมั่นคงทางใจในการเป็นกลุ่มย่อยของพวกเขาให้เกิดขึ้นด้วย ทั้งนี้เพื่อให้กลุ่มของพวกเขาสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้ดีขึ้น

กลยุทธ์ในการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปเพื่อต่อสู้/ต่อรองกับวัฒนธรรมกระแสหลัก

กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปในสังคมไทย มีกลยุทธ์ในการสื่อสาร 2 กลยุทธ์หลัก คือ กลยุทธ์แรกคือกลยุทธ์การผสมผสานสิ่งใหม่ ๆ อันนำไปสู่การสร้าง ความหมายเฉพาะของกลุ่มฮิปฮอป ซึ่งเรียกกระบวนการนี้ว่า “กระบวนการตัดปะ (Cut-and-Mix Process)” ซึ่งพบว่า เด็กฮิปฮอปมีการรับบางสิ่งบางอย่างจากวัฒนธรรมกระแสหลักแล้วนำมา ประกอบสร้างใหม่ในแบบเฉพาะของวัฒนธรรมฮิปฮอป เช่น สื่อกราฟฟิติ หรือการพ่นสีสเปรย์บน กำแพงของเด็กฮิปฮอปก็เป็นอีกสื่อหนึ่งที่แสดงให้เห็นกลยุทธ์การตัดปะ สำหรับการสร้างงาน ศิลปะที่สวยงาม เน้นสุนทรีย์ ละลายอ่อนช้อย สีฉูดฉาดฉูดฉาด เช่น งานลายไทยตามวัดวาอารามต่าง ๆ งานแบบนี้เป็นลักษณะของศิลปะชั้นสูงที่มีการคำนึงถึงกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มากมายในการสร้างงาน เช่น กฎการเลือกใช้สี การวางองค์ประกอบของผลงาน ลายเส้นที่ใช้ในการสร้างงาน ฯลฯ ซึ่งในงาน กราฟฟิติของเด็กฮิปฮอปก็แสดงให้เห็นถึงการต่อรองรับรูปแบบงานศิลปะชั้นสูงข้างต้น มาตัดปะ ใช้ในงานของตนอย่างชัดเจน ดังตัวอย่าง กราฟฟิติที่มีการนำลายไทยมาผสมผสาน หรือการที่พวกเขาใช้กระบวนการตัดปะลักษณะดีใจทั่วไปจากวัฒนธรรมกระแสหลัก แล้วนำมาสร้างรูปแบบใหม่ ของดีใจแบบฮิปฮอปขึ้นมา โดยเน้นเทคนิคต่าง ๆ ในการเปิดแผ่นเสียงมากกว่าดีใจทั่วไป หรือการ นำวัฒนธรรมการสักมาสร้าง ความหมายใหม่ โดยจากเดิมที่มีความหมายในเรื่องความเชื่อหรือ ความคงกระพันชาตรีตามวัฒนธรรมของกระแสหลัก แต่กลุ่มเด็กฮิปฮอปนำการสักมาประกอบ สร้างความหมายใหม่ โดยหมายถึง ความเป็นรุ่นพี่ ความเป็นแก๊งค์ ความใจกล้า ถือได้ว่าเป็นการ ประกอบสร้าง ความหมายที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งการใช้กลยุทธ์ “กระบวนการตัดปะ (Cut-and-Mix Process)” ของเด็กฮิปฮอปนี้ ทำให้การต่อต้าน ต่อสู้ที่เกิดขึ้นระหว่างเด็กฮิปฮอปกับกลุ่มวัฒนธรรม กระแสหลักนั้นมีลักษณะที่แยบยลกว่า ทำให้เด็กฮิปฮอปยังคงสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้ โดยไม่ ถูกเนรเทศออกไป

กลยุทธ์ที่สอง คือการเปิดรับเอาวัฒนธรรมกระแสหลักมาใช้โดยไม่เปลี่ยนแปลง เช่น การทำความเคารพรุ่นพี่ก็ยังคงใช้วิธีการไหว้แบบไทย ๆ การมีค่านิยมเรื่องนับถือระบบรุ่นพี่-รุ่นน้อง

การแต่งเพลงที่แสดงถึงอุดมการณ์รักชาติ รวมถึงการนิยามตัวตนว่าเป็นพวกเขาเป็นเด็กฮิปฮอป ในแบบไทย ๆ

สรุปได้ว่า ในสงครามการต่อสู้ระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป ที่ต่างฝ่ายต่างที่ต้องการเอาชนะกันนั้น เด็กฮิปฮอปได้อาศัยกลยุทธ์ในการสื่อสารที่กล่าวไป เพื่อแสดงให้เห็นมุมมองที่ขัดแย้งกับวัฒนธรรมกระแสหลัก โดยส่วนใหญ่เห็นว่าเด็กฮิปฮอปมุ่งที่จะต่อต้านเป็นหลัก อย่างไรก็ตามพวกเขาก็มีการอิงและเกี่ยวรับจากวัฒนธรรมกระแสหลักเช่นกันไม่ว่าจะรับมาเพียงบางส่วนหรือเลือกนำมาใช้ทั้งหมด ทั้งนี้เป็นเพราะเด็กฮิปฮอปนั้นเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยหนึ่งที่อาศัยอยู่ในสังคม ซึ่งมีวัฒนธรรมกระแสหลักครอบงำพวกเขาอยู่ ดังนั้นเด็กฮิปฮอปที่เติบโตมาก็ได้ซึมซับสิ่งเหล่านั้นมาโดยไม่รู้ตัว ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าหากเด็กฮิปฮอปมีแต่เพียงการแสดงออกซึ่งความขัดแย้งเพียงอย่างเดียวพวกเขาก็ไม่สามารถจะอยู่ร่วมในสังคมได้

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอป น่าจะมีการศึกษาเจาะลึกลงไป ในแต่ละสื่อกิจกรรมของวัฒนธรรมฮิปฮอป เพราะสื่อกิจกรรมแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน และเป็นสื่อที่แสดงความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปได้อย่างชัดเจน เช่น การวิเคราะห์เชิงวาทกรรมในเพลงใต้ดินฮิปฮอป หรือการวิเคราะห์เชิงวาทกรรมในงานกราฟฟิตีของเด็กฮิปฮอป เป็นต้น หรือน่าจะมีการศึกษาในเชิงประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมฮิปฮอป เพื่อดูว่ามีอุดมการณ์ หรือสิ่งใดบ้างที่เด็กฮิปฮอปในสังคมไทยไม่ได้รับมาหรือได้รับมา เพราะสาเหตุใด อย่างไร

2. กระแสโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน ทำให้แนวโน้มในการเข้ามาของวัฒนธรรมย่อยในสังคมเพิ่มขึ้น ในขณะที่มุมมองของสังคมยังคงสร้างภาพแง่ลบให้คนกลุ่มย่อยเสมอ ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดความขัดแย้งในสังคมได้ จึงน่าจะมีการศึกษาเกี่ยวกับคนในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ เพิ่มขึ้น

3. หน่วยงานของรัฐ เช่น กระทรวงวัฒนธรรมน่าจะมีการศึกษากระบวนการในการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมหลักกับวัฒนธรรมย่อยในสังคม เพื่อความเข้าใจซึ่งกันและกันในสังคม อาจเริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัว ซึ่งจากการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้ทราบว่ายากที่จะเปลี่ยนแปลงคนกลุ่มย่อยเหล่านี้ให้เหมือนกับคนทั่วไปในสังคม ดังนั้น ควรจะมีแนวทางในการเรียนรู้ให้คนทั่วไปกับคนกลุ่มย่อยอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข