Research article

วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร
Silpakorn University Journal
Vol. 42(3): 25-41, 2022

แรปเปอร์คือผู้มีปฏิภาณทางภาษา : การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย

ปิติศักดิ์ บุญใส่* และสมชาย สำเนียงงาม
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Corresponding author: boonsai_p@silpakorn.edu

บทคัดย่อ

"การดวลแรปสดไทย" เป็นบริบทการสื่อสารที่มีข้อจำกัดด้านเวลา แรปเปอร์จึงจำเป็นต้องอาศัยปฏิภาณทางภาษาในการแรป แม้ว่าจะมีการกล่าวถึงลักษณะดังกล่าว แต่กลับยังไม่มีการศึกษาวิจัยอย่างจริงจัง บทความนี้จึงมุ่งศึกษาการนำเสนออัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์ใน "การดวลแรปสดไทย" จากการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา รายการเดอะวอร์อีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 ที่เผยแพร่บนเว็บไซต์ยูทูบ (www.youtube.com/rapisnow) จำนวน 62 วิดีโอ พบว่าแรปเปอร์ใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ดังกล่าว 4 กลวิธี ได้แก่ การซ้ำ การใช้สัมผัสคล้องจอง การใช้อุปลักษณ์ และการหักล้างถ้อยคำ กลวิธีทางภาษาดังกล่าวนำเสนอทักษะทางภาษา ตลอดจนปฏิภาณไหวพริบที่ช่วยให้แรปด้นสดได้ เนื่องจากสถานการณ์การใช้ภาษาในการดวลแรปสดไทยมีเวลาค่อนข้างจำกัด แรปเปอร์จึงจำเป็นต้องคิดคำแรปตอบโต้กันอย่างแยบคายโดยฉับพลันทันที ผลการศึกษาดังกล่าวช่วยสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมแรปเปอร์ซึ่งเป็นวัฒนธรรมย่อยในสังคมไทย ทั้งยังเป็นการบุกเบิกงานวิจัยทางภาษาไทยในกลุ่มข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแรปเปอร์ และหากศึกษาการใช้ภาษาของแรปเปอร์ในบริบทอื่น ๆ ก็น่าจะช่วยขยายองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมแรปเปอร์ไทยต่อไป

คำสำคัญ : 1. กลวิธีทางภาษา 2. การดวลแรปสดไทย 3. แรปเปอร์ 4. อัตลักษณ์ 5. ฮิปฮอป

ISSN (Online): 2586-8489
Received: January 10, 2022; Revised: May 15, 2022; Accepted: May 26, 2022

วารสาร
มหาวิทยาลัยศิลปากร
Silpakorn University
Journal

ปีที่ 42 ฉบับที่ 3 (พฤษภาคม - มิถุนายน) พ.ศ. 2565

Rappers and their linguistic intelligence: A representation of rappers' identities in Thai improvised rap battles

Phitisak Boonsai* and Somchai Sumniengngam

Faculty of Arts, Silpakorn University, Nakhon Pathom 73000, Thailand

**Corresponding author: boonsai_p@silpakorn.edu*

Abstract

"Thai improvised rap battle" is a time-limited communicative event, so rappers must have linguistic intelligence. Although this intelligence of rappers has been recognized, the topic has not been academically investigated. This research studied the representation of rappers' identities and their linguistic intelligence by collecting data from the rappers performing in "Thai improvised rap battle" named "THE WAR IS ON III and IV." By investigating 62 videos of the battle published on YouTube (www.youtube.com/rapisnow), four linguistic strategies relating to the rappers' identities were found: repeating, rhyming, metaphors, and refutation. The strategies projected the linguistic proficiency and intelligence, which helped the rappers to extemporize their raps. Because of the limited time of each communicative situation, the rappers needed to create rhymes against each other, suddenly and wisely. The result negotiated a mutual understanding of rapper's culture which is a sub-culture in Thai society. Moreover, this research pioneered the Thai language study about rappers. Moreover, the knowledge about Thai rappers will be expanded if there are the study about the languages used by rappers in other contexts.

Keywords: 1. Linguistic strategies 2. Thai improvised rap battle 3. Rapper 4. Identity 5. Hip Hop

บทนำ

ปัจจุบันการแรป (rapping) ค่อนข้างมีอิทธิพลต่อวงการเพลงไทย เนื่องจากแรปเปอร์ (rapper) เริ่มได้รับการยอมรับมากขึ้น ส่งผลให้ความนิยมในตัวแรปเปอร์และการแรปค่อย ๆ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักแต่งเพลงและคนทำเพลง (producer) ในปัจจุบันจึงมักจะใส่ท่อนแรปลงไปในเพลง สังเกตได้จากอันดับเพลงยอดนิยมที่มีเพลงแรปหรือเพลงที่มีท่อนแรปติดอันดับมากขึ้น ความนิยมดังกล่าวยังเห็นได้จากการเกิดรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับแรปเปอร์โดยเฉพาะ เช่น รายการ THE RAPPER รายการ SHOW ME THE MONNEY THAILAND ทั้งนี้ ความนิยมของการแรปที่เพิ่มสูงขึ้นเป็นผลมาจากรายการออนไลน์รายการหนึ่งที่มีชื่อว่า เดอะวอร์อีสออน (THE WAR IS ON) ซึ่งถือเป็นรายการแรกของไทยที่นำเสนอการดวลแรปสดไทย (Thai improvised rap battle) อันมีลักษณะเป็นการแข่งขันแรปแบบด้นสดระหว่างแรปเปอร์สองคน และมีผู้ชมเป็นผู้ตัดสิน (Thong-Fa-Si-Thao, 2018)

รายการเดอะวอร์อีสออนผลิตโดยกลุ่มแรปเปอร์ (rapper) ชื่อว่า “แร็พอีสนาว” (RAP IS NOW) ซึ่งก่อตั้งขึ้นโดยมีจุดประสงค์ร่วมกัน คือการสร้างกระแสความนิยมให้กับการแรปซึ่งอยู่ภายใต้วัฒนธรรมฮิปฮอป (Hip Hop) ตลอดจนการเผยแพร่และนำเสนอวัฒนธรรมฮิปฮอปในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะทางด้านดนตรีแก่สาธารณชน ด้วยจุดประสงค์ดังกล่าว แร็พอีสนาวจึงจัดงานสังสรรค์แนวฮิปฮอปเพื่อสร้างกิจกรรมและพื้นที่ให้ผู้สนใจวัฒนธรรมเดียวกันได้มีโอกาสติดต่อกัน และคัดเลือกเฉพาะช่วงการดวลแรปสดไทยมาเผยแพร่บนเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) โดยใช้ชื่อว่า เดอะวอร์อีสออน (THE WAR IS ON) ปัจจุบันรายการดังกล่าวจัดต่อเนื่องมามีทั้งหมด 4 ครั้ง (Thairath-Online, 2016)

ความน่าสนใจของรายการเดอะวอร์อีสออนคือการนำเสนอการดวลแรปสดไทยอันมีความสดใหม่จากการด้นสดคิดคำแรปที่มีเนื้อหาโต้ตอบกัน ลักษณะดังกล่าวเป็นปัจจัยที่ทำให้คนนอกกลุ่มเริ่มให้ความสนใจรายการนี้อีกทั้งยังเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความชื่นชอบของผู้ชมและมีส่วนช่วยให้ผู้ชมตัดสินได้ว่าแรปเปอร์ฝ่ายใดควรจะได้รับคะแนนและเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะการแข่งขัน (Suksawat, 2018) ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตว่ากลวิธีการแรปซึ่งจำเป็นต้องอาศัยทักษะทางภาษาน่าจะเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการดวลแรปสดไทย และเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของแรปเปอร์ให้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงต้องการพิสูจน์ข้อสังเกตดังกล่าว

ข้อสังเกตอีกประการคือความพยายามในการนำเสนอตัวตนของแรปเปอร์ ผู้วิจัยพบว่าปัจจุบันรายการเดอะวอร์อีสออนถือเป็นรายการแรปเปอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศไทย (Thong-Fa-Si-Thao, 2018) จนอาจกล่าวได้ว่ารายการนี้เป็นพื้นที่สำคัญในการเปิดตัวแรปเปอร์ให้เป็นที่รู้จักในวงการ ดังนั้นแรปเปอร์แต่ละคนจึงพยายามอย่างที่สุดในการนำเสนอว่าตนเองมีทักษะความสามารถเพื่อให้ได้รับการยอมรับในฐานะแรปเปอร์คนหนึ่งในวงการโดยใช้การแรปซึ่งมีภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญ งานวิจัยนี้จึงสนใจในประเด็นนี้ด้วยเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม ความคิดของคนในสังคมที่มีต่อแรปเปอร์กลับเป็นไปในแง่ลบ กล่าวคือแรปเปอร์ถูกมองว่ามีความก้าวร้าว รุนแรง หยาบคาย และแหกกฎ (Sawatdikumthorn, 2006) การนำเสนอทักษะความสามารถผ่านภาษาในการแรปจึงเป็นการต่อรองกับความคิดแง่ลบดังกล่าว

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำการศึกษาอัตลักษณ์มาเป็นแนวคิดในงานวิจัย เนื่องจากการศึกษาอัตลักษณ์ถือเป็นแนวคิดสำคัญที่มุ่งเน้นศึกษาประเด็นการนำเสนอตัวตน โดยให้ความสนใจกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของตัวตนและผู้อื่น ทั้งนี้เครื่องมือสำคัญในการปฏิสัมพันธ์คือภาษา แนวคิดดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นว่าภาษาสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ เนื่องจากการศึกษาอัตลักษณ์เป็นการศึกษาตัวตนที่เกิดจากกระบวนการนำเสนอของเจ้าของอัตลักษณ์มีความเกี่ยวข้องกับการโต้ตอบระหว่างการนิยามจากเจ้าของอัตลักษณ์และการนิยามจากคนอื่น โดยการยอมรับทั้งหมด การยอมรับบางส่วน หรืออาจปฏิเสธการนิยามทั้งหมด เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองหรืออัตลักษณ์ของกลุ่ม ดังนั้น อัตลักษณ์จึงอาจแบ่งได้คร่าว ๆ เป็นอัตลักษณ์บุคคล และอัตลักษณ์กลุ่ม ทั้งนี้ ในการศึกษาอัตลักษณ์ ภาษาถือเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้เกิดกระบวนการดังกล่าวได้ (Fuengfusakul, 2003)

ศิริพร ภักดีผาสุข (Phakdeephasook, 2018) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ซึ่งอาจแบ่งเป็น 4 มิติ ดังนี้ 1) ภาษาเป็นป้ายฉลากระบุอัตลักษณ์ อาทิ ชื่อตัว ชื่อสกุล ชื่อกลุ่ม สมญานาม 2) ภาษาเป็นดรรชนีบ่งชี้อัตลักษณ์ อาทิ ระบบสรรพนาม การสลับภาษา วิธภาษา สามารถบ่งชี้ลักษณะบางประการได้ เช่น เพศสภาพ

ภูมิลำเนา วัย 3) ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อและนำเสนออัตลักษณ์ในการปฏิสัมพันธ์ ยกตัวอย่างเช่น การใช้ศัพท์บรรยายตัวตน การใช้ลีลาภาษา หรือการใช้อุปลักษณ์เป็นการบรรยายและนำเสนอตัวตนว่า “ฉันเป็นใคร” “เธอเป็นใคร” และ 4) ภาษาเป็นเครื่องมือในการนำเสนอภาพตัวแทนและอุดมการณ์ชุดต่าง ๆ ในมิตินี้กล่าวถึงภาษาในวาทกรรมที่นำเสนอชุดความคิดและภาพแทนเกี่ยวกับบุคคลในลักษณะต่าง ๆ อาทิ วาทกรรมความเป็นผู้หญิง

งานวิจัยในภาษาไทยที่มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์มีจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น งานวิจัยของณัฐพร พานโพธิ์ทอง (Panpothong, 2007) ศึกษากลวิธีทางภาษาของนักการเมืองคนหนึ่งที่ใช้เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ในการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้ง พบว่านักการเมืองคนดังกล่าวใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ในการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้ง 4 กลวิธี ได้แก่ การกล่าวซ้ำ การใช้ภาษาแบบเป็นกันเอง การวิจารณ์ด้วยกลวิธีตรง และการใช้กลุ่มคำกริยาที่สื่อบุคลิกดุดัน

ณัฐพร พานโพธิ์ทองแสดงให้เห็นว่าการใช้กลวิธีทางภาษาข้างต้นสอดคล้องกับการนำเสนออัตลักษณ์ “คนชนชั้นธรรมดาที่กล้าแฉ” ของนักการเมืองคนดังกล่าว โดยพิจารณาว่าการกล่าวซ้ำเป็นกลวิธีที่ใช้เพื่อแสดงข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ และการวิจารณ์คู่แข่งอย่างตรงไปตรงมาประกอบกับการใช้กลุ่มคำกริยาสื่อบุคลิกดุดันก็ช่วยนำเสนออัตลักษณ์ “คนรู้ทันที่กล้าแฉและกล้าชนกับความไม่ถูกต้อง” นอกจากนี้ การใช้ภาษาแบบเป็นกันเองก็ร่วมเน้นอัตลักษณ์ “คนชนชั้นธรรมดา” หรือเป็น “ชาวบ้านคนหนึ่ง” อัตลักษณ์นี้จึงแสดงความเป็นส่วนหนึ่งของคนกลุ่มใหญ่ในสังคมซึ่งเป็นผู้ลงคะแนนในการเลือกตั้ง

การนำเสนออัตลักษณ์นี้นับว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ที่แตกต่างจากผู้สมัครคนอื่นอย่างชัดเจน กล่าวคือผู้สมัครโดยส่วนใหญ่มักจะนำเสนอการเป็นผู้บริหารประเทศที่ประสบความสำเร็จ และมีความซื่อสัตย์สุจริต อย่างไรก็ตาม นักการเมืองคนดังกล่าวได้คะแนนเป็นลำดับที่ 3 ทั้งที่ไม่มีฐานเสียงจากพรรคการเมืองใหญ่ ผลการเลือกตั้งนี้จึงแสดงให้เห็นความสำเร็จของการนำเสนออัตลักษณ์ “คนชนชั้นธรรมดาที่กล้าแฉ” ได้อีกทั้งยังแสดงให้เห็นอิทธิพลของกลวิธีทางภาษาที่ชักจูงหรือโน้มน้าวผู้ลงคะแนนได้อย่างแยบยล

อีกงานหนึ่งที่น่าสนใจคืองานวิจัยของธีระ บุษบกแก้ว (Butsabokkaew, 2010) ซึ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์เกย์ในบทความออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มเกย์ออนไลน์นำเสนออัตลักษณ์ของตนผ่านกลวิธีทางภาษา 8 กลวิธี ได้แก่ การเลือกใช้ศัพท์ การใช้มูลบท การปฏิเสธสื่อมูลบท การใช้นามวลีสื่อมูลบท การใช้อุปลักษณ์ การใช้รูปประโยคกรรม การกล่าวอ้าง และการใช้คำถามเชิงวาทศิลป์

เมื่อวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาเหล่านั้นร่วมกับบริบทจึงพบอัตลักษณ์เกย์เป็น 2 มิติ ได้แก่ มิติแรกคืออัตลักษณ์ที่เกย์ต้องการนำเสนอต่อสาธารณชน ได้แก่ เกย์เป็นคนปกติและมีวิถีชีวิตเหมือนคนทั่วไป เกย์ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมของเพศชาย เกย์ไม่ได้หมกมุ่นเรื่องเพศ เกย์ไม่ใช่ผู้ป่วยเป็นโรคหรืออาการทางจิตแต่เป็นความรู้สึกหรือตัวตนที่แท้จริงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เกย์เป็นกลุ่มคนที่ตกอยู่ในความกลัวส่วนเกย์ผู้ยอมรับและเปิดเผยตนเองเป็นผู้มีความกล้า เกย์เป็นผู้โหยหาความรัก และเกย์เป็นคนที่อบอุ่น มีน้ำใจต่อผู้อื่น โดยเฉพาะเกย์ด้วยกัน ส่วนอีกมิติหนึ่งคืออัตลักษณ์เกย์ที่ยอมรับชุดความคิดหลักของกระแสสังคม คือ เกย์ คือ ของปลอม คนที่มีความผิด หมกมุ่นเรื่องเพศ

นอกจากนี้ สาริตา สวัสดิกำธร (Sawatdikumthorn, 2006) ยังศึกษางานอัตลักษณ์ด้านภาษาของผู้ที่ชื่นชอบเพลงฮิปฮอปหรือเพลงแรปในประเทศไทย พบว่ามีการใช้คำศัพท์เฉพาะประจำกลุ่มใช้ภาษาไทยปนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ ภาษาอังกฤษที่ใช้เป็นคำที่กลุ่มคนในวัฒนธรรมฮิปฮอปทั่วโลกใช้เป็นปกติ รวมถึงคำสแลงและคำไม่สุภาพในภาษาอังกฤษด้วยเช่น Yo! What’s up man? What da Fuck up? และมีการตั้งชื่อใหม่เพื่อใช้เรียกกันเฉพาะในวงการ การใช้ภาษาเหล่านี้ช่วยให้ผู้ฟังบ่งบอกได้ว่าผู้พูดเป็นผู้นิยมวัฒนธรรมฮิปฮอป

ตัวอย่างงานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ และเป็นตัวอย่างของงานวิจัยที่ศึกษาอัตลักษณ์ โดยใช้ภาษาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ เพราะฉะนั้น งานวิจัยนี้จึงเริ่มจากการศึกษากลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทยเพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ต่าง ๆ ของแรปเปอร์ ทั้งนี้อัตลักษณ์ดังกล่าวถือเป็นอัตลักษณ์กลุ่มของผู้ที่เรียกตนเองว่า “แรปเปอร์” งานวิจัยนี้จึงใช้ข้อมูลภาษาจากแรปเปอร์หลาย ๆ คนในบริบทการดวลแรปสดไทย

จากการศึกษาพบว่าอัตลักษณ์ของแรปเปอร์มีหลากหลายและการนำเสนออัตลักษณ์ต่าง ๆ ก็สอดคล้องกับกลวิธีทางภาษาที่ใช้ อย่างไรก็ตาม บทความนี้จะเลือกนำเสนอเฉพาะอัตลักษณ์แรปเปอร์คือผู้มีปฏิภาณ

ทางภาษา เนื่องจากอัตลักษณ์ดังกล่าวค่อนข้างเด่นชัดและเป็นอัตลักษณ์เฉพาะที่ปรากฏในบริบทการดวลแรปสดไทย เนื่องจากบริบทการสื่อสารนี้มีปัจจัยด้านระยะเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง สอดคล้องกับความหมายของคำว่า “ปฏิภาณ”

ราชบัณฑิตยสถาน (The Royal Society, 2013) ให้ความหมายของคำว่า “ปฏิภาณ” คือ “เชาวน์ไวในการกล่าวแก้หรือโต้ตอบเป็นต้นได้ฉับพลันทันทีและแยบคาย” ทั้งนี้เชาว์ไวดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยไหวพริบและปัญญาอันดีเลิศ รวมถึงการรู้เท่าทันเหตุการณ์และความจริงที่ซ่อนเร้นได้อย่างทะลุปรุโปร่ง เพื่อที่จะสามารถจัดการหรือแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสมและทันท่วงทีเมื่อเกิดเหตุการณ์เฉพาะหน้า (Intharat, 2011) ดังนั้น ปฏิภาณทางภาษาจึงหมายถึงความสามารถในการกล่าวถ้อยคำเพื่อโต้ตอบได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสม

เมื่อพิจารณาจากคำนิยามดังกล่าว ปฏิภาณจึงเกี่ยวข้องกับเวลาและกลวิธีที่ใช้ในการเอ่ยวาจาโต้ตอบกันระหว่างผู้ใช้ภาษาตั้งแต่สองคนขึ้นไป เช่นเดียวกับในการดวลแรปสดไทย แรปเปอร์ทั้งสองคนที่กำลังแข่งขันกันมีเวลาจำกัดในการสรรหากลวิธีที่เหมาะสมเพื่อแรปโต้ตอบกัน ลักษณะดังกล่าวจึงน่าจะแสดงให้เห็นความพยายามในการนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตนเป็นผู้มีปฏิภาณทางภาษา ด้วยเหตุนี้ บทความนี้จึงมุ่งแสดงให้เห็นการนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์คือผู้มีปฏิภาณทางภาษาในการดวลแรปสดไทย โดยนำกลวิธีทางภาษาที่แรปเปอร์ใช้มาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาที่แรปเปอร์เลือกใช้เพื่อแสดงอัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้มีปฏิภาณทางภาษา หมายถึงผู้ที่มีความสามารถในการกล่าวถ้อยคำเพื่อโต้ตอบได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสม

การดวลแรปสดไทย หมายถึงการแข่งขันแรปสดระหว่างแรปเปอร์สองคน โดยมีผู้ชมเป็นผู้ตัดสิน ในงานวิจัยนี้หมายถึงการดวลแรปสดในรายการเดอะวอร์อีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 เท่านั้น

การแรป หมายถึงการพูดสัมผัสคล้องจองให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรี

แรปเปอร์ หมายถึงผู้ที่กระทำการแรป ในงานวิจัยนี้หมายถึงผู้เข้าแข่งขันในรายการเดอะวอร์อีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 เท่านั้น โดยแบ่งแรปเปอร์ที่กำลังแข่งขันกันบนเวทีออกเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่

คนแรป หมายถึง แรปเปอร์ที่กำลังแรป และคู่แข่งหมายถึง แรปเปอร์อีกคนบนเวทีที่กำลังรอให้ถึงช่วงการแรปของตัวเอง หรืออาจรอให้คนแรปแรปจบเพื่อให้การแข่งขันสิ้นสุดลงโดยสมบูรณ์ เนื่องจากในการดวล 5 แรปสดไทย แต่ละคู่ แรปเปอร์ 2 คน จะต้องผลัดกันแรปคนละ 2 รอบ ดังนั้นระหว่างการดวล แรปเปอร์ทั้งสองคนจะสลับบทบาทกันไปมา

คำแรป (rhyme) หมายถึงเนื้อแรปที่คนแรปใช้แรปในการดวลแรปสดไทย

ข้อตกลงเบื้องต้น

1) งานวิจัยนี้สะกดคำว่า “rap” ในภาษาอังกฤษ เป็นคำว่า “แรป” ในภาษาไทยตามหลักเกณฑ์การเขียนคำทับศัพท์ของราชบัณฑิตยสภา (The Royal Society, 2015) แต่จะคงการสะกดคำว่า “แร็พอีสนาว” ซึ่งเป็นชื่อเฉพาะไว้ตามต้นฉบับเดิม

2) งานวิจัยนี้ใช้สัทอักษรแทนถ้อยคำที่สื่อความหมายทางเพศในภาษาไทย โดยใช้เลขตัวยกแทนเสียงวรรณยุกต์ ดังนี้ $-^{0}$ แทนเสียงสามัญ $-^{1}$ แทนเสียงเอก $-^{2}$ แทนเสียงโท $-^{3}$ แทนเสียงตรี และ $-^{4}$ แทนเสียงจัตวา

3) เครื่องหมายปรัศนีในนขลิขิต (?) หมายถึงคำที่ไม่สามารถถ่ายถอดเป็นตัวอักษรได้ เนื่องจากเป็นคำที่ไม่ชัดเจน โดยจำนวนเครื่องหมายปรัศนีเท่ากับจำนวนพยางค์ที่ได้ยิน

4) การกำหนดวรรคของการแรปต่างจากการกำหนดวรรคในบทประพันธ์ร้อยกรองของไทย กล่าวคือวรรคของการแรปจะขึ้นอยู่กับความยาวของห้องดนตรี (bar) แรปเปอร์สามารถแรปกี่พยางค์ก็ได้ แต่จะต้องแรปให้จบภายในระยะเวลาหนึ่งห้องดนตรี ด้วยเหตุนี้ การใช้ความเร็วในการแรปจึงช่วยให้แรปเปอร์สามารถแรปเนื้อหาได้เพิ่มมากขึ้นในหนึ่งห้องดนตรี

วิธีดำเนินการวิจัย

1) งานวิจัยนี้คัดเลือกข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง โดยเลือกศึกษาวิดีโอการดวลแรปสดไทยในรายการเดอะวอร์อีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 ระหว่างปี พ.ศ. 2559-2562 จากเว็บไซต์ยูทูบช่อง RAP IS NOW (www.youtube.com/

rapisnow) จำนวน 62 วิดีโอ เนื่องจากการแข่งขันทั้งสองครั้งได้รับความนิยมและมีผู้กล่าวถึงมากที่สุด

2) ถ่ายถอดเสียงจากวิดีโอเฉพาะช่วงการแรปเท่านั้น

3) นำคำแรปที่ถ่ายถอดมาวิเคราะห์หากลวิธีทางภาษาที่แสดงให้เห็นปฏิภาณทางภาษา กล่าวคือแรปเปอร์อาจเลือกใช้กลวิธีทางภาษาที่หลากหลายเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ แต่ผู้วิจัยจะเลือกเฉพาะกลวิธีทางภาษาที่แรปเปอร์ใช้เพื่อแสดงทักษะทางภาษาภายในระยะเวลาที่จำกัด โดยจะพิจารณาเฉพาะกลวิธีทางภาษาที่ปรากฏบ่อย ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลวิธีทางภาษาดังกล่าวเป็นกลวิธีที่แรปเปอร์ใช้ร่วมกันเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษา

4) ประมวลผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่พบเพื่อแสดงให้เห็นการนำเสนออัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่ากลวิธีทางภาษาที่เป็นเครื่องมือแสดงปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์แบ่งเป็น 4 กลวิธี ได้แก่ การซ้ำ การใช้สัมผัสคล้องจอง การใช้อุปลักษณ์ และการหักล้างถ้อยคำ ดังนี้

1. การซ้ำ

การซ้ำเป็นกลวิธีทางภาษาที่ช่วยเน้นย้ำความหมายของถ้อยคำ นอกจากนี้ ในบทประพันธ์ร้อยกรอง การซ้ำยังช่วยสร้างความไพเราะและสร้างจังหวะประกอบกับฉันทลักษณ์เดิมที่มีการบังคับอยู่แล้วอีกด้วย (Theekaprasertkul, & Ruengruglikit, 2014) ในทำนองเดียวกัน คนแรปก็เลือกใช้การซ้ำเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรป (rhyme) ทั้งทางด้านความหมายและทางด้านเสียงด้วยเช่นกันในการดวลแรปสดไทย คนแรปใช้การซ้ำเพื่อทำให้ความหมายของถ้อยคำหนักแน่นขึ้น ขณะเดียวกัน การซ้ำที่เกิดขึ้นก็สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี มิได้เกิดขึ้นอย่างไร้รูปแบบ การซ้ำลักษณะนี้จึงแสดงให้เห็นว่าคนแรปให้ความสำคัญกับดนตรีประกอบจังหวะ ดังนั้น ในการเลือกซ้ำถ้อยคำที่ต้องคำนึงถึงด้านความหมายและด้านเสียงภายในระยะเวลาที่จำกัด คนแรปจำเป็นต้องใช้ปฏิภาณอย่างยิ่งเพื่อให้สามารถใช้การซ้ำลักษณะดังกล่าวในคำแรปแบบด้นสดได้ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การซ้ำคำ และการซ้ำโครงสร้าง มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การซ้ำคำ

การซ้ำคำ หมายถึงการใช้คำเดียวกันซ้ำกันสองครั้งขึ้นไป คนแรปมักจะซ้ำคำเพื่อเน้นย้ำความหมายให้หนักแน่นยิ่งขึ้น ทั้งนี้ คนแรปยังคำนึงถึงจังหวะดนตรีและใช้จังหวะในการซ้ำให้สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี ด้วยเหตุนี้ การซ้ำลักษณะดังกล่าวจึงช่วยให้คำแรปมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้นด้วย *ดังตัวอย่าง*

ตัวอย่างที่ 1

มีแต่ /jet^3/ /jet^3/ /jet^3/
ไอ้นี่ก็/jet^3/จัง บอกจะ/jet^3/กู ไหน มึง/jet^3/ยัง

ในตัวอย่างที่ 1 คนแรปซ้ำคำว่า “/jet^3/” เพื่อเน้นย้ำความหมายของคำดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ เนื้อหาที่คนแรปกล่าวถึงจึงหนักแน่นยิ่งขึ้น ดังปรากฏในตัวอย่างว่าคนแรปกล่าวถึงคู่แข่งว่ามีดีเพียงแค่คำพูด กล่าวคือคู่แข่งพูดว่าจะ “/jet^3/” คนแรป แต่สุดท้ายแล้วคู่แข่งก็ไม่สามารถทำได้จริงดังที่พูด ไม่เพียงเท่านั้น คนแรปเลือกใช้จังหวะของการซ้ำให้สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรีอีกด้วย การซ้ำคำลักษณะนี้จึงเป็นกลวิธีที่แสดงให้ปฏิภาณทางภาษาของคนแรปในการเลือกกลวิธีที่ช่วยเน้นย้ำความหมายพร้อมกับคำนึงถึงจังหวะดนตรีไปด้วยในขณะเดียวกัน

1.2 การซ้ำโครงสร้าง

การซ้ำโครงสร้าง หมายถึงการใช้โครงสร้างประโยคหรือวลีเดียวกันซ้ำกันสองครั้งขึ้นไป การซ้ำลักษณะนี้ช่วยให้คำแรปน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 2

โย่ ถ้าตัวกู ฟัคใจ ฟัคจังไร
อย่าถามกู ฟัคยู ฟัคทำไม
ฟัคเสียงเฮ ฟัคกำไร
ถ้าป๋าจะด่าผม ขอจับมือเพื่อเป็นการพักทำใจ

ตัวอย่างที่ 2 คนแรปเลือกซ้ำโครงสร้าง “ฟัค + 1 หรือ 2 พยางค์” เพื่อสร้างจังหวะและเน้นย้ำความหมายของคำว่า “ฟัค” ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ มาจากคำว่า “fuck” อันหมายถึงกิริยาการมีเพศสัมพันธ์ เมื่อนำคำดังกล่าวมาประกอบกับคำอื่น ๆ จะสื่ออารมณ์เชิงสบถคล้ายกับคำว่า “ช่างแม่ง” ในภาษาไทย ซึ่งหมายถึงการไม่ให้ค่ากับสิ่งเหล่านั้น การซ้ำโครงสร้างนี้จึงทำให้ความหมายดังกล่าวหนักแน่นขึ้น และมีความหมายกว้างขึ้น โดยแสดงให้เห็นว่าคนแรปไม่ใส่ใจกับสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะ “เสียงเฮ” จากผู้ชมและ “กำไร” จากการเป็นแรปเปอร์ ส่วนจำนวนพยางค์ที่นำมาประกอบกันก็ช่วยสร้างจังหวะของคำแรปให้สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี

ตัวอย่างที่ 3

อ้ะ เดี๋ยวมึงจะรู้ว่ามึงเจอกับศัตรูที่ไม่คู่ ที่ไม่ควร
กูจะทำมึงสะลวน ตีด้วยแส้ล่ามไปตรวน จุดบุหรี่ก่อนซักมวน
ให้มึงคิด ให้มึงทบ ให้มึงทวน ที่มึงดิส ที่มึงดวล ที่มึงยี ที่มึงยวน
จนจะตาย ชวนคุณย่า ชวนคุณยาย มารับโทษกลอุบายให้มึงงง จนเป็นควาย
เอาไปฝังไว้ในทราย ให้แดดเผาจนละลาย ทนกระวน ทนกระวาย
ดิ้นทุรนและทุราย เพราะมึง(???)ตาย จะระเบิดให้สมองกระจาย

เมื่อพิจารณาตัวอย่างที่ 3 พบว่าในวรรคแรกมีการซ้ำโครงสร้าง “ที่ไม่ + 1 พยางค์” ส่วนในวรรคที่สามมีการซ้ำโครงสร้าง “ให้มึง + 1 พยางค์” และ “ที่มึง + 1 พยางค์” ส่วนในวรรคที่สี่มีการซ้ำวลี “จน + 2 พยางค์” และ “ชวน + 2 พยางค์” และในวรรคที่ห้ามีการซ้ำวลี “ทน + 2 พยางค์” ทั้งนี้ สังเกตว่าการซ้ำโครงสร้างในตัวอย่างนี้จะมีพยางค์ต่อท้าย ซึ่งพยางค์เกิดจากการแยกคำซ้อนสองพยางค์หรือสี่พยางค์ เช่น คู่ควร ทบทวน ยียวน คุณย่าคุณยาย กระวนกระวาย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่าการแยกคำซ้อนนี้เป็นเพียงลีลาการใช้ภาษาส่วนบุคคลเท่านั้น ไม่ใช่กลวิธีทางภาษาที่คนแรปทุกคนใช้จากกลวิธีการซ้ำข้างต้น สังเกตได้ว่าคนแรปจะใช้กลวิธีการซ้ำทั้งคำและการซ้ำโครงสร้างเพื่อเน้นย้ำความหมายของคำหรือประเด็นที่ต้องการจะนำเสนอ และสร้างลูกเล่นหรือชั้นเชิงทางภาษาให้กับคำแรปในด้านเสียงตลอดจนช่วยสร้างหรือกำหนดจังหวะให้คำแรปสอดคล้องไปกับจังหวะดนตรีอีกด้วย การซ้ำจึงแสดงให้เห็นทักษะและชั้นเชิงทางภาษาของคนแรป ทั้งนี้ ด้วยระยะเวลาที่จำกัดคนแรปสามารถใช้การซ้ำในลักษณะข้างต้นได้อย่างเหมาะสมและรวดเร็ว กลวิธีการซ้ำที่คนแรปใช้จึงแสดงถึงปฏิภาณทางภาษาของคนแรปได้อย่างชัดเจน

2. การใช้สัมผัสคล้องจอง

การใช้สัมผัสคล้องจอง คือการเลือกใช้คำตั้งแต่สองคำขึ้นไปที่มีเสียงสัมผัสคล้องจองกันในพยางค์ใดพยางค์หนึ่งของคำเหล่านั้น แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ สัมผัสคล้องจองแบบขนบ และสัมผัสแบบแรปเปอร์ ดังนี้

2.1 สัมผัสคล้องจองแบบขนบ

โดยปกติ พยางค์ที่สัมผัสกันจะมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน แต่มีเสียงสระต่างกัน เรียกว่า “สัมผัสอักษร” หรือมีเสียงสระและเสียงพยัญชนะท้าย (ตัวสะกด) เหมือนกันแต่มีเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน เรียกว่า “สัมผัสสระ” ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 4

โอเค ในเมื่อแข่งกับป๋า
คงต้องลดความเคารพไว้ที่แข้งไว้ที่ขา
ตำแหน่งแชมป์ กลัวว่าแม่งไม่มาหา
ถ้าชัยชนะเป็นกระดูกคงเหมือน(?)แย่งกับหมา
จำต้องปลุกสัญชาตญาณหมาป่า
เอาให้รู้กันไปเลยว่าหน้าใครจะหนากว่า

ตัวอย่างที่ 4 แสดงให้เห็นการใช้สัมผัสอักษรทั้งในวรรคและระหว่างวรรค ดังจะเห็นว่าในวรรคแรก “โอเค” /ʔo:^{0} khe:^{0}/ สัมผัสอักษรกับ “แข่ง” /khɛ:ŋ^{1}/ ที่อยู่ในวรรคเดียวกัน และสัมผัสอักษรกับ “คง” /khoŋ^{0}/ “ความ” /khwa:m^{0}/ “เคารพ”

/khaw^{0} rop^{3}/ “แข้ง” /khɛ:ŋ^{2}/ และ “ขา” /kha:^{4}/ ในวรรคที่สอง ส่วนในวรรคที่สาม “แม่ง” /mɛ:ŋ^{2}/ “ไม่” /maj^{2}/ และ “มา” /ma:^{0}/ ที่อยู่ในวรรคเดียวกัน สัมผัสอักษรกับ “เหมือน” /mɯan^{4}/ และ “หมา” /ma:^{4}/ ในวรรคที่สี่ ส่วนในวรรคที่ห้า “ปลุก” /pluk^{1}/ สัมผัสอักษรกับ “ป่า” /pa:^{1}/ ที่อยู่ในวรรคเดียวกันและในวรรคสุดท้าย “หน้า” /na:^{2}/ สัมผัสอักษรกับ “หนา” /na:^{4}/ ที่อยู่ในวรรคเดียวกัน

นอกจากนี้ ตัวอย่างที่ 4 ยังปรากฏการใช้สัมผัสสระ ดังจะเห็นได้ว่า “ป่า” /pa:^{4}/ ในวรรคแรก สัมผัสสระกับ “ขา” /kha:^{4}/ ในวรรคที่สอง “มาหา” /ma:^{0} ha:^{4}/ ในวรรคที่สาม “หมา” /ma:^{4}/ ในวรรคที่สี่ “หมาป่า” /ma:^{4} pa:^{1}/ ในวรรคที่ห้า และ “หนากว่า” /na:^{4} kwa:^{1}/ ในวรรคสุดท้าย เมื่อพิจารณาจะพบว่าพยางค์สัมผัสคล้องจองข้างต้นอยู่ท้ายวรรคแต่ละวรรค เนื่องจากคนแรปนิยมใช้สัมผัสสระระหว่างวรรค โดยวางพยางค์สัมผัสไว้ในตำแหน่งท้ายวรรค คล้ายกับกลอนหัวเดียวในเพลงพื้นบ้านไทย คนแรปอาจจะต้องการสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรปยิ่งขึ้นโดยใช้สัมผัสสระในวรรค ดังจะเห็นได้ว่า “ว่า” /wa:^{2}/ ในวรรคที่สาม สัมผัสสระกับ “มาหา” /ma:^{0} ha:^{4}/ ในวรรคเดียวกัน และ “ว่า” /wa:^{2}/ ในวรรคสุดท้ายก็สัมผัสสระกับ “หน้า” /na:^{2}/ และ “หนากว่า” /na:^{4} kwa:^{1}/ ในวรรคเดียวกัน

2.2 สัมผัสคล้องจองแบบแรปเปอร์

คนแรปไม่ได้ใช้สัมผัสคล้องจองแบบขนบเท่านั้น แต่คนแรปยังใช้สัมผัสคล้องจองแบบแรปเปอร์อีกด้วย ทั้งนี้ สัมผัสคล้องจองแบบแรปเปอร์ หมายถึงการสัมผัสสระที่ดัดแปลงจากสัมผัสสระแบบขนบ กล่าวคือ เสียงสระต้องเป็นเสียงที่มีตำแหน่งลิ้นเดียวกัน แต่อาจเป็นเสียงสั้นยาวต่างกันได้ ยกตัวอย่างเช่น อุ /u/ ถือว่าสัมผัสกับ อู /u:/ ส่วนเสียงพยัญชนะท้ายอาจเป็นคนละเสียงได้ แต่ต้องมีลักษณะการเกิดเสียงเหมือนกัน ได้แก่ กลุ่มเสียงกัก (บ /-p/ ด /-t/ ก /-k/) กลุ่มเสียงนาสิก (ม /-m/ น /-n/ ง /-ŋ/) ยกเว้นเสียงกึ่งสระที่ต้องเป็นเสียงพยัญชนะเดียวกันเท่านั้น คือ ว /-w/ และ ย /-j/ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 5

ชักจะทำปัญญาอ่อน แล้วก็เอามาแรปแบบเรี่ยราด
แต่ว่าเรื่องแรปยังไม่เท่าไร แต่ที่กูรับไม่ได้คือหน้ามึงเหี้ยมาก
นี่หน้ามึงหรือว่ามองที่หน้าปลวก
ที่มึงแรปแบบเนี้ย กูทำมาตั้งแต่กูห้าขวบ
(???) มึงกับกูเนี่ยมันยังต่างกัน
แล้วมึงมางงเหี้ยอะไร ไอ้สัตว์มึงสร่างยัง

จากตัวอย่างที่ 5 “ราด” /ra:t^{2}/ ในวรรคแรก สัมผัสสระกับ “มาก” /ma:k^{2}/ ในวรรคที่สอง โดยมีเสียงสระเหมือนกัน คือ อา /a:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ -ด /-t/ และ -ก /-k/ ตามลำดับ ส่วน “ปลวก” /pluak^{1}/ ในวรรคที่สาม สัมผัสสระกับ “ขวบ” /khuap^{1}/ ในวรรคที่สี่ โดยมีเสียงสระเหมือนกัน คือ อัว /ua/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ -ก /-k/ และ -บ /-p/ ตามลำดับแม้ว่าบางครั้งเสียงพยัญชนะท้ายจะแตกต่างกัน แต่หากมีเสียงวรรณยุกต์เดียวกัน ก็ถือว่าเป็นสัมผัสสระแบบแรปเปอร์ได้ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 6

โย่ โถ่ไอ้สัตว์ มึงอย่ามาหน้าด้าน
โย่ กูแรปดัง เดินไปห้าบ้าน
โย่ ไรม์มึงมันมันหน้าด้าน
สุ่มสี่สุ่มห้าระยะหนึ่งเมตรนี่แม่งไม่น่าพลาด

จากตัวอย่างที่ 6 “ด้าน” /da:n^{2}/ ในวรรคแรก สัมผัสสระกับ “บ้าน” /ba:n^{2}/ ในวรรคที่สอง “ด้าน” /da:n^{2}/ ในวรรคที่สาม และ “พลาด” /phla:t^{2}/ ในวรรคที่สี่ จะสังเกตได้ว่าพยางค์สัมผัสข้างต้นมีเสียงสระเหมือนกัน คือ อา /a:/ และมีเสียงวรรณยุกต์เหมือนกัน คือ เสียงโท /-2/ จึงถือว่าพยางค์ดังกล่าวสัมผัสคล้องจองกัน แม้ว่าเสียงพยัญชนะท้ายจะไม่ได้อยู่กลุ่มเดียวกันก็ตาม

นอกจากนี้ คนแรปอาจจะเพิ่มจำนวนพยางค์สัมผัสระเพื่อให้การใช้สัมผัสคล้องจองน่าสนใจยิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นการแสดงทักษะและปฏิภาณทางภาษาได้อีกด้วย ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 7

มึงอย่าทำเป็นดันทุรัง
ที่มึงแรปเหี้ยมันเป็นความผิดของพันธุกรรม
ไรม์มึงไม่สะกิดแต่กูพิชิตแบบแล่เนื้อ
ได้โปรดอย่าได้เข้าใกล้กู เพราะกลัวความห่วยมึงแพร่เชื้อ

ตัวอย่างที่ 7 แสดงให้เห็นการใช้สัมผัสสระสองพยางค์ ได้แก่ “แล่เนื้อ” /lɛ:^{2} nɯa^{3}/ ในวรรคที่สาม และ “แพร่เชื้อ” /phrɛ:^{2} chɯa^{3}/ ในวรรคที่สี่ และการใช้สัมผัสสระสามพยางค์ ได้แก่ “ดันทุรัง” /dan^{0} thu^{3} raŋ^{0}/ ในวรรคที่หนึ่ง และ “พันธุกรรม” /phan^{0} thu^{3} kam^{0}/ ในวรรคที่สอง

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้นจึงพบว่าคนแรปสามารถสรรคำสัมผัสคล้องจองมาเรียงร้อยลงในคำแรป โดยยังคำนึงถึงความหมายของคำสัมผัสคล้องจองที่นำมาใช้ให้มีความหมายเนื่องกันไปกับคำแรปโดยรวมทั้งหมดได้ อีกทั้งการแรปออกมายังต้องคำนึงถึงจังหวะดนตรีประกอบการแรป กระบวนการดังกล่าวข้างต้น ตั้งแต่การคิดสรรคำจนแรปออกมาเกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันทีเนื่องจากระยะเวลาที่จำกัดของการดวลแรปสดไทย ด้วยเหตุนี้การใช้สัมผัสคล้องจองจึงแสดงให้เห็นทักษะ ชั้นเชิง และปฏิภาณทางภาษาของคนแรป

3. การใช้อุปลักษณ์

อุปลักษณ์เป็นโวหารภาพพจน์ประเภทหนึ่งที่เปรียบว่าสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง มักจะมีคำเชื่อม “เป็น” หรือ “คือ” ระหว่างสิ่งที่เปรียบเทียบกัน อย่างไรก็ตาม อุปลักษณ์อาจมีหรือไม่มีคำเชื่อมดังกล่าวก็ได้ แต่จะต้องมีการเปรียบเทียบความเหมือนกันของทั้งสองสิ่ง (Panpothong, 2013) ทั้งนี้เนื่องจากอุปลักษณ์เป็นกลวิธีทางภาษาที่ช่วยแสดงลักษณะของสิ่งหนึ่งโดยการเปรียบเทียบกับอีกสิ่งหนึ่ง ผู้รับสารจะเห็นภาพและเข้าใจสิ่งที่ผู้ส่งสารสื่อได้ง่ายขึ้นหากมีความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน เมื่อมีการใช้อุปลักษณ์จะเกิดกระบวนการถ่ายโอนความหมายของแบบเปรียบหรือแวดวงความหมายต้นทาง ไปยังสิ่งที่ถูกเปรียบหรือแวดวงความหมายปลายทาง (Angkhaphanitchakit, 2018) ในการดวลแรปสดไทย คนแรปใช้อุปลักษณ์ทั้งแบบขนบที่ใช้กันทั่วไป และอุปลักษณ์แบบสร้างสรรค์ที่คนแรปสร้างขึ้นใหม่ แต่โดยรวมแล้ว คนแรปมักจะอุปลักษณ์ตนเองเป็นสิ่งที่ดี มีค่า หรือเหนือกว่า ในทางกลับกัน คนแรปจะอุปลักษณ์คู่แข่งเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่มีค่า หรือด้อยกว่า ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 8

/khuaj^{0}/เหอะ มึงรัวละเจ๋งตายห่าละ
กูเห็นหมารัว กูเลยไม่รัวตามหมาว่ะ
แล้วมึงอย่าเสือกมาสอนกู
ก็เพราะกูเป็นนักเรียนที่เก๋าเลยอยากจะเตะปากครูอะ
มึงเป็นแค่ดอกหญ้า แต่กูเนี่ยต้นไทร
พี่มวยสมัครเล่น แต่กูเนี่ยมวยไทย

ในตัวอย่างที่ 8 คนแรปอุปลักษณ์คู่แข่งเป็น “หมา” ซึ่งเป็นสัตว์และมีสถานภาพด้อยกว่ามนุษย์ ทำให้ผู้ชมเห็นภาพว่าคู่แข่งด้อยกว่าคนแรป การ “รัว” ของคู่แข่งที่สื่อถึงการแรปเร็วและลื่นไหลจึงถูกลดความสำคัญลงไป แม้ว่าการ “รัว” จะเป็นลักษณะที่พึงประสงค์ของการแรป แต่กลับกลายเป็นสิ่งที่คนแรปไม่เอาเป็นแบบอย่าง เพราะสถานภาพของผู้ที่ “รัว” นั้นด้อยกว่าตน

โดยส่วนใหญ่ คนแรปมักจะกล่าวอุปลักษณ์ตนเองและการอุปลักษณ์คู่แข่งเทียบกันไป ดังแสดงว่าคนแรปอุปลักษณ์ตนเองเป็น “ต้นไทร” ที่ยืนต้นแข็งแรง ต่างจากคู่แข่งที่เป็นเพียง “ดอกหญ้า” ต้นน้อยที่ถูกเหยียบย่ำได้ การเปรียบเทียบนี้จึงทำให้ผู้ชมเห็นภาพว่าคนแรปมีความแข็งแรงซึ่งถือเป็นลักษณะที่พึงประสงค์ในขณะที่คู่แข่งกลับมีความอ่อนแอและเป็นผู้ถูกกระทำซึ่งถือเป็นลักษณะ

นอกจากนี้ ในวรรคสุดท้าย คนแรปยังอุปลักษณ์ตนเองเป็น “มวยไทย” ที่มีศอก หมัด และเข่าเป็นอาวุธรุนแรง ต่างจากคู่แข่งที่เป็นเพียง “มวยสมัครเล่น” ซึ่งใช้ได้เพียงหมัดเท่านั้น ประกอบกับคำว่า “สมัครเล่น” ที่มีนัยตรงข้ามกับความเป็นมืออาชีพ ทำให้การเป็น “มวยสมัครเล่น” มีสถานภาพที่ต่ำกว่าการเป็น “มวยไทย” การเปรียบเทียบนี้

จึงทำให้ผู้ชมเห็นภาพว่าคนแรปมีทักษะเหนือกว่าคู่แข่งที่ไม่พึงประสงค์

สิ่งที่น่าสนใจประการหนึ่งคือการใช้อุปลักษณ์ในวรรคที่สี่ คนแรปเปรียบตนเองเป็น “นักเรียน” ซึ่งเป็นผู้มีอำนาจน้อยกว่าคู่แข่งซึ่งเป็น “ครู” ทั้งนี้เป็นเพราะคู่แข่งมีความอาวุโสในวงการมากกว่าตน อย่างไรก็ตาม คนแรปกลับสร้างความหมายใหม่ให้แบบเปรียบ โดยใช้คำขยายและคำกริยา ดังปรากฏว่าคนแรปใช้คำขยายเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนเป็น “นักเรียนที่เก๋า” ไม่ใช่ “นักเรียน” ในบริบททั่วไป อีกทั้งยังแสดงกิริยา “อยากจะเตะปากครู” ทำให้เกิดความหมายใหม่ว่า “ครู” กลายเป็นผู้ถูกกระทำ ในกรณีนี้ “นักเรียน” จึงกลายเป็นผู้มีอำนาจเหนือกว่า และยังเป็นการเปลี่ยนความคิดให้ผู้ชมเห็นว่าผู้ที่มีอายุน้อยกว่าหรือด้อยอาวุโสกว่าก็เหนือกว่าหรือเก่งกว่าได้

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้นทั้งหมดจึงพบว่าการใช้อุปลักษณ์แสดงให้เห็นทักษะการใช้โวหารภาพพจน์ของคนแรป และด้วยระยะเวลาที่จำกัดในการดวลแรปสดไทย การใช้อุปลักษณ์ของคนแรปที่แสดงถึงความสามารถในการเลือกแบบเปรียบได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม จึงแสดงให้เห็นถึงปฏิภาณทางภาษาของคนแรปได้อย่างชัดเจน

4. การหักล้างถ้อยคำ

“การหักล้าง” หมายถึง “การลบล้างหรือการทำให้หมดไปสิ้นไป” (The Royal Society, 2013) ทั้งนี้ การหักล้างถือเป็นกลวิธีสำคัญในการโต้วาที คีฟ (Keefe, Harte, & Norton, 1982) แบ่งการหักล้างเป็น 8 กลวิธีย่อย ได้แก่ การสร้างความแคลงใจ (creating doubt) การปฏิเสธถ้อยคำ (denial) การย้อนถ้อยคำ (retort) การชี้ให้เห็นความขัดแย้งของถ้อยคำ (inconsistency) การลดความสำคัญของถ้อยคำ (insignificance) การชี้ให้เห็นความไม่ตรงประเด็น (irrelevance) การชี้ให้เห็นผลลัพธ์ที่เป็นปัญหา (posing a dilemma) การตัดประเด็น (residues)

ในการดวลแรปสดไทย คนแรปมักจะใช้การหักล้างเพื่อกล่าวแก้คำคู่แข่ง กล่าวคือคนแรปจะนำถ้อยคำที่คู่แข่งกล่าวถึงตนซึ่งมักจะเป็นเนื้อหาในเชิงลบก่อน จากนั้นคนแรปจึงแก้ไขเนื้อหาในเชิงลบให้เป็นเนื้อหาในเชิงบวกแก่ตนเอง หรือลดความหนักแน่นของเนื้อหาเชิงลบดังกล่าว การใช้กลวิธีนี้จำเป็นต้องคิดเนื้อหาภายในระยะเวลาที่จำกัด คนแรปจึงต้องมีปฏิภาณทางภาษาเพื่อให้สามารถใช้กลวิธีดังกล่าวได้อย่างฉับพลันซึ่งแบ่งเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างความแคลงใจให้ถ้อยคำ การปฏิเสธถ้อยคำ การลดความสำคัญของถ้อยคำ และการย้อนถ้อยคำ ดังนี้

4.1 การสร้างความแคลงใจให้ถ้อยคำ

การสร้างความแคลงใจให้ถ้อยคำ คือการกล่าวถึงถ้อยคำที่ต้องการหักล้างโดยยอมรับหรืออาจจะแสดงความไม่เห็นด้วยแต่ก็ไม่ได้ปฏิเสธอย่างตรงไปตรงมา จากนั้นจึงลบหรือเลือนเนื้อหาดังกล่าวโดยการตั้งคำถามหรือตั้งสมมุติฐานใหม่

ตัวอย่างที่ 9

คู่แข่ง : *กูกะมึงน่ะมันห่างกันหลายเลเวล*
ก็/khuaj⁰/กูมันยาวเท่ากะหอไอเฟล
คนแรป : *บอกว่า/khuaj⁰/มึงใหญ่เหรอ /khuaj⁰/มึงใหญ่เหรอ*
/khuaj⁰/ มึงบอกว่า/khuaj⁰/มึงใหญ่จัง
มึงดูดี ๆ ก่อน /khuaj⁰/ใหญ่หรือมึงเป็นไข่ดัน

จากตัวอย่างที่ 9 คู่แข่งแสดงอำนาจผ่านอวัยวะเพศชายที่มีขนาดใหญ่ ดังปรากฏคำแรปว่า “ก็/khuaj⁰/กูมันยาวเท่ากะหอไอเฟล” แต่คนแรปตั้งคำถามกับเนื้อหานั้น ดังปรากฏคำแรปว่า “/khuaj⁰/มึงใหญ่เหรอ” จากนั้นคนแรปจึงตั้งสมมุติฐานใหม่เกี่ยวกับอวัยวะเพศของคู่แข่งว่าขนาดที่ใหญ่นั้นอาจเกิดจากลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ ดังปรากฏคำแรปว่า “/khuaj⁰/ใหญ่หรือมึงเป็นไข่ดัน” ด้วยเหตุนี้ คำแรปของคู่แข่งจึงถูกหักล้างไปด้วยสมมุติฐานดังกล่าว

4.2 การปฏิเสธถ้อยคำ

การปฏิเสธถ้อยคำ คือการใช้รูปภาษาปฏิเสธเพื่อโต้แย้งถ้อยคำที่ต้องการหักล้าง ดังตัวอย่าง

จากตัวอย่างที่ 10 คู่แข่งเป็นเพศหญิง ขณะที่คนแรปเป็นเพศชาย คู่แข่งจึงอ้างว่าคนแรปมีใจพิศวาสตน ดังปรากฏคำแรปว่า “ไลน์มาจีบกู” แต่คนแรปปฏิเสธคำแรปของคู่แข่ง ดังปรากฏคำแรปว่า “ไม่ต้องกังวลว่าฉันจะจีบเธอ” คำกล่าวอ้างของคู่แข่งจึงถูกหักล้างไป

ตัวอย่างที่ 10

คู่แข่ง : *อ้ะ ประเดี๋ยวกูคิกแค้กพาว*
ตอนแม่งไลน์มาจีบกู บอกเลยกูทิ้งแชทยาว
คนแรป : *เนิร์ส ไม่ต้องกังวลว่าฉันจะจีบเธอ*
นี่มึงใช้ปูนซีเมนต์หรือว่ารองพื้นมึงผิดเบอร์วะ

4.3 การลดความสำคัญของถ้อยคำ

การลดความสำคัญของถ้อยคำ คือการใช้รูปภาษาตั้งคำถามเกี่ยวกับถ้อยคำที่ต้องการหักล้าง เพื่อแสดงให้เห็นว่าถ้อยคำดังกล่าวไม่มีความจำเป็นที่ต้องกล่าวถึง หรืออาจลดน้ำหนักความน่าเชื่อถือของเนื้อหานั้น ๆ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 11

คู่แข่ง : *ตบยุงดับมันบาปมั้ยครับหลวงพี่*
ตบยุงดับมันบาปมั้ยครับหลวงพี่
ตบยุงดับมันบาปมั้ยครับหลวงพี่
และทำนิ่งไม่ตอบรับ เดี๋ยวกูก็ซัดหลวงพี่เลย ไอ้เหี้ย
นมัสการครับหลวงพี่เพิ่มครับ
สงสัยสมงสมองมันสูญสลายไปพร้อมศีรษะที่เริ่มล้าน
คนแรป : *แรปกับอัตตา กูว่ากูอาบัติ*
กูเหมือนพระแล้ว/khuaj^{0}/ไร เดี๋ยวกูตีด้วยตาลปัตรเลย
อ้ะ แค่นี้ไม่เจ็บหรอกอุอิ
ถ้าเกิดมึงมีปัญหามาก ไปเดี่ยวกะกูหลังกุฏิ

ในตัวอย่างที่ 11 เนื่องจากคนแรปมีศีรษะล้าน คู่แข่งจึงล้อเลียนลักษณะร่างกายคนแรปว่าเหมือนพระสงฆ์ โดยใช้คำที่อยู่ในแวดวงของศาสนาพุทธ ได้แก่ คำว่า “หลวงพี่” และ “นมัสการ” คนแรปจึงกล่าวถึงคำแรปของคู่แข่งด้วยการตั้งคำถามเพื่อแสดงให้เห็นว่าลักษณะร่างกายของตนไม่ใช่กิจธุระของคู่แข่ง และไม่ใช่เรื่องสำคัญที่ต้องนำมากล่าวถึงในการดวลแรปสดไทย ดังปรากฏคำแรปว่า “กูเหมือนพระแล้ว/khuaj^{0}/ไร”

นอกจากนี้ คนแรปยังนำเอาถ้อยคำล้อเลียนของคู่แข่งมาตั้งประเด็นใหม่ว่าคนแรปสามารถทำร้ายร่างกาย อีกทั้งท้าทายคู่แข่งให้ต่อสู้กัน ทั้งการข่มขู่และการท้าทายแสดงให้เห็นว่าคนแรปไม่เกรงกลัวและไม่ได้มีสถานภาพด้อยไปกว่าคู่แข่ง ดังปรากฏคำแรปว่า “กูว่ากูอาบัติ” “เดี๋ยวกูตีด้วยตาลปัตรเลย” และ “ไปเดี่ยวกะกูหลังกุฏิ” การตั้งประเด็นใหม่นี้ทำให้ถ้อยคำที่คู่แข่งใช้ไปก่อนหน้านั้นเกิดความหมายใหม่ กล่าวคือเดิมคู่แข่งใช้ถ้อยคำล้อเลียนเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนเหนือกว่าคนแรป แต่การตั้งประเด็นใหม่ทำให้ความหมายกลับกันในทิศทางตรงกันข้าม คนแรปจึงมีความเหนือกว่าคู่แข่ง และเสริมให้การหักล้างมีน้ำหนักมากขึ้น

4.4 การย้อนถ้อยคำ

การย้อนถ้อยคำ คือการกล่าวถึงถ้อยคำที่ต้องการจะหักล้าง จากนั้นจึงกล่าวเนื้อหาเพิ่มเติมเพื่อสร้างความเข้าใจใหม่อันเป็นสิ่งที่คนแรปพึงประสงค์ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 12

คู่แข่ง : *ทำไมต้องทำให้แม่เค้าเป็นกะหรี่เดน*
อยู่วงการมาสิบปีถามป๋ามีอยู่กี่เพลง ฮะ
ช่วยตอบมาให้แน่ใจ
ต่อให้เป็นยักษ์ แต่สุดท้ายแม่งก็แพ้ไฟ
คนแรป : *เพลงผม มีไม่กี่เพลง*
แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง พวกมึงก็เคยฟังกันเองนิ
เอ้อ ไม่เห็นเหมือนกับค่ายมึง
ฟังกันไม่กี่คนแล้วมึงก็ดังกันในค่ายมึง
เอ้อ ไม่เห็นว่ามึงจะดังยังไง

จากตัวอย่างที่ 12 คนแรปกล่าวถึงผลงานเพลงของตน เนื่องจากการแรปในรอบก่อนหน้าคู่แข่งแรปว่าคนแรปมีผลงานเพลงน้อย ทั้ง ๆ ที่อยู่ในวงการมานาน ดังปรากฏคำแรปว่า “อยู่วงการมาสิบปีถามป๋ามีอยู่กี่เพลง” คนแรปจึงกล่าวถึงคำแรปของคนคู่แข่งด้วยรูปภาษายอมรับดังปรากฏคำแรปว่า “เพลงผม มีไม่กี่เพลง” จากนั้นจึงกล่าวถึงจุดแข็งของตนคือการมีเพลงที่มีคนรู้จักมาก ดังปรากฏคำแรปว่า “แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง” และกล่าวถึงจุดอ่อนของคู่แข่งคือการมีเพลงที่ไม่มีใครรู้จัก ดังปรากฏคำแรปว่า “ฟังกันไม่กี่คนแล้วมึงก็ดังกันในค่ายมึง” และ “ไม่เห็นว่ามึงจะดังยังไง” การกล่าวทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนจึงเป็นการเปรียบเทียบคนแรปกับคู่แข่ง และการหักล้างนี้จึงทำให้คนแรปมีสถานะเหนือคู่แข่ง

จากตัวอย่างข้างต้น คนแรปใช้การหักล้างถ้อยคำเพื่อกล่าวแก้คำแรปของคู่แข่ง อนึ่ง การหักล้างถ้อยคำแสดงให้เห็นว่าคนแรปมีทักษะและชั้นเชิงทางภาษาเหนือคู่แข่ง เนื่องจากคนแรปจะนำคำแรปที่คู่แข่งแรปก่อนหน้ามาตั้งเป็นหัวข้อ ก่อนที่จะตอบโต้คำแรปนั้นโดยยอมรับแต่เปรียบเทียบให้คู่แข่งด้อยกว่าตน หรือปฏิเสธพร้อมสนับสนุนการปฏิเสธด้วยการชี้ให้เห็นจุดอ่อนของคู่แข่งหรือตั้งคำถามเพื่อลดความหนักแน่นของคำแรปคู่แข่ง จากนั้นจึงทำให้คู่แข่งด้อยกว่าตนด้วยการแสดงจุดอ่อนของคู่แข่งหรือโจมตีท้าทายคู่แข่ง

นอกจากนี้ การหักล้างถ้อยคำยังแสดงให้เห็นปฏิภาณทางภาษาของคนแรป เนื่องจากคำแรปในหัวข้อที่ตั้งขึ้นมาเพื่อการหักล้างนั้น คนแรปจำเป็นจะต้องคิดอย่างฉับพลันทันที หากพิจารณาบริบทการใช้ภาษาในการดวลแรปสดไทยจะพบว่าคนแรปมีระยะเวลาค่อนข้างจำกัดในการคิดคำแรปขึ้นใหม่ กล่าวคือการดวลแรปสดไทยเป็นเหตุการณ์สื่อสารที่แรปเปอร์สองคนจะผลัดกันแรปคนละรอบ โดยมีช่วงของพิธีกรคั่นแต่ละรอบ ลำดับเหตุการณ์จะเริ่มจากช่วงที่พิธีกรจะกล่าวแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันเพียงเล็กน้อย (ใช้เวลาประมาณ 30 วินาที) จากนั้นจึงให้สิทธิ์แรปเปอร์คนแรกแรป เมื่อแรปเปอร์คนแรกแรปจบก็จะเข้าสู่ช่วงของพิธีกรอีกครั้งหนึ่ง ในช่วงนี้แรปเปอร์คนที่สองกำลังจะอยู่ในสถานะคนแรป แรปเปอร์คนที่สองจึงมีเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ ในการคิดคำแรปเพื่อหักล้างคำแรปของแรปเปอร์คนแรกที่อยู่ในสถานะคู่แข่ง ด้วยเหตุนี้การหักล้างจึงแสดงถึงปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์ได้อย่างชัดเจน

อภิปรายผลการวิจัย

1. กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษา

จากผลการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่ากลวิธีทางภาษาที่คนแรปใช้เพื่อแสดงปฏิภาณทางภาษาในการดวลแรปสดไทยมี 4 กลวิธี ได้แก่ การซ้ำ การใช้สัมผัสคล้องจอง การใช้อุปลักษณ์ และการหักล้างถ้อยคำ กลวิธีทางภาษาดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงทักษะของคนแรปที่สามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมและรวดเร็วตรงตามความหมายของคำว่า “ปฏิภาณ”

ดังแสดงไว้ข้างต้นว่าคนแรปไม่ได้ใช้การซ้ำเพื่อเน้นย้ำความหมายเท่านั้น แต่คนแรปยังใช้การซ้ำโดยคำนึงถึงจังหวะดนตรีประกอบการแรป การซ้ำจึงเป็นกลวิธีที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับเสียงของคำแรปในลักษณะคล้ายคลึงกับการใช้สัมผัสคล้องจองที่สร้างความน่าสนใจให้กับเสียงของคำแรปด้วยเช่นกัน

ในด้านการสัมผัสคล้องจอง แม้ว่าการใช้สัมผัสคล้องจองจะไม่ได้เป็นกฎเกณฑ์ข้อบังคับในการแต่งคำแรป ไม่มีรูปแบบที่ชัดเจนจนสามารถสรุปเป็นฉันทลักษณ์ได้ ดังเช่นบทประพันธ์ร้อยกรอง แต่คนแรปก็นิยมใช้สัมผัสคล้องจองในคำแรปเพื่อให้ได้คำแรปที่สมบูรณ์สอดคล้องกับความหมายของการแรปที่ว่า “การพูดสัมผัสคล้องจองให้ลงจังหวะดนตรี” (RAP IS NOW, 2016) โดยนิยมวางการสัมผัสไว้ในช่วงท้ายของแต่ละวรรค แต่ก็ไม่ได้กำหนดจำนวนวรรคที่ต้องสัมผัสกัน ทั้งนี้ เหตุผลสำคัญที่คนแรปนิยมใช้สัมผัสคล้องจองคือการแสดงทักษะความสามารถทางภาษาให้เป็นที่ประจักษ์ เนื่องจากในการแรปสดคนแรปต้องคิดถึงเนื้อหาที่กล่าวถึง สรรคำที่ใช้เพื่อสื่อความในขณะเดียวกันคำเหล่านั้นก็ต้องสัมผัสคล้องจองกัน และประมวลออกมาเป็นการแรปที่ต้องมีความสอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี กระบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงกล่าวได้ว่าคนแรปมีปฏิภาณทางภาษา

การใช้สัมผัสคล้องจองนี้ยังสอดคล้องกับค่านิยมที่ปรากฏในวงการแรปเปอร์อีกด้วย กล่าวคือ เมื่อพิจารณาคำที่แรปเปอร์มักใช้ในวงการ ได้แก่ “ไรม์” (rhyme) ซึ่งหมายถึงคำแรปที่มีสัมผัสคล้องจอง “ฟลิป” (flip) ซึ่งหมายถึงการใช้คำที่มีเสียงคล้ายกันในตำแหน่งที่ใกล้กัน และ “โฟลว์” (flow) ซึ่งหมายถึงความไหลลื่นของการแรป คำเหล่านี้ล้วนเกี่ยวข้องกับการใช้สัมผัสคล้องจองทั้งสิ้น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการใช้สัมผัสคล้องจองเป็นสิ่งจำเป็นที่แรปเปอร์ให้

ความสำคัญอย่างมาก

ส่วนการใช้อุปลักษณ์เป็นการสร้างจินตภาพให้แก่ผู้ชม มีทั้งการใช้แบบเปรียบตามขนบและการใช้แบบเปรียบที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ อุปลักษณ์ย่อมแสดงให้เห็นถึงทักษะทางภาษาของคนแรปเช่นกัน เนื่องจากคนแรปสามารถเลือกใช้แบบเปรียบได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากพอที่จะทำให้ผู้ชมเห็นภาพตามที่คนแรปต้องการจะสื่อได้

โดยปกติ ในการหักล้างถ้อยคำ คนแรปต้องนำถ้อยคำในคำแรปของคู่แข่งมาตั้งเป็นประเด็นในการคิดคำแรปของตัวเอง โดยที่ประเด็นดังกล่าวเป็นการสร้างความหมายใหม่เพื่อทำให้ถ้อยคำของคู่แข่งหมดความสำคัญลงไป คนแรปจำเป็นต้องใช้ทักษะทางภาษาในการสรรหาประเด็นได้อย่างเหมาะสม จึงจะสามารถหักล้างถ้อยคำของคู่แข่งได้ อีกทั้งคนแรปยังสามารถคิดหาประเด็นในการหักล้างได้อย่างรวดเร็ว การหักล้างถ้อยคำจึงแสดงให้เห็นปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์ได้อย่างชัดเจน ผู้ใช้ภาษาไทยอาจจะใช้การอุปลักษณ์เพื่อสร้างความกำกวมและตีความรูปภาษาได้หลายอย่าง เพื่อหักหน้าผู้ฟัง ตำหนิ หรือวิพากษ์วิจารณ์ และเชื่อว่าการอุปลักษณ์สื่อความได้ดีกว่าถ้อยคำที่มีความหมายตามรูป ทั้งยังช่วยให้ผู้ฟังเห็นภาพตามที่ผู้พูดต้องการ ช่วยสื่อความรู้สึกและสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ดี และเป็นกลวิธีที่ใช้คำน้อยแต่สื่อได้มาก มักจะใช้ลดความรุนแรงของการว่ากล่าวหรือวิจารณ์ตรง ๆ อีกทั้งยังช่วยสร้างความขบขันสนุกสนาน (Panpothong, 1999) อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตว่าการใช้อุปลักษณ์ในการดวลแรปสดไทย คนแรปอาจไม่ได้ต้องการสร้างความกำกวม แต่กลับต้องการหักหน้าคู่แข่ง โดยทำให้ผู้ฟังเห็นภาพคู่แข่งเป็นสิ่งที่มีสถานภาพต่ำกว่าตนชัดยิ่งขึ้น การใช้อุปลักษณ์ในการดวลแรปสดไทยจึงอาจไม่ได้ลดความรุนแรงของการตำหนิ แต่กลับยิ่งทำให้การวิพากษ์วิจารณ์มีน้ำหนักกว่าเดิม

ในการหักล้างถ้อยคำ คนแรปต้องนำถ้อยคำในคำแรปของคู่แข่งมาตั้งเป็นประเด็นในการคิดคำแรปของตัวเอง โดยที่ประเด็นดังกล่าวเป็นการสร้างความหมายใหม่เพื่อทำให้ถ้อยคำของคู่แข่งหมดความสำคัญลงไป คนแรปจำเป็นต้องใช้ทักษะทางภาษาในการสรรหาประเด็นได้อย่างเหมาะสม จึงจะสามารถหักล้างถ้อยคำของคู่แข่งได้ อีกทั้งคนแรปยังสามารถคิดหาประเด็นในการหักล้างได้อย่างรวดเร็ว การหักล้างถ้อยคำจึงแสดงให้เห็นปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์ได้อย่างชัดเจน

โดยสรุปแล้ว กลวิธีทางภาษาดังกล่าวสอดคล้องกับการนำเสนออัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษา ทั้งนี้ คนแรปพยายามนำเสนออัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษาเพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะความสามารถเพียงพอที่จะได้รับการยอมรับในฐานะแรปเปอร์คนหนึ่ง หากพิจารณาบริบทการสื่อสารร่วมด้วยแล้ว จะพบว่าในการดวลแรปสดไทย คนแรปพยายามแสดงว่าตนเป็นแรปเปอร์คนหนึ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายการสื่อสารเพื่อชนะการแข่งขัน การนำเสนออัตลักษณ์ดังกล่าวช่วยให้ผู้ชมเห็นว่าคนแรปมีลักษณะที่พึงประสงค์ในการเป็นแรปเปอร์ และมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ ส่วนในมุมของผู้ชมเมื่อรับทราบอัตลักษณ์ดังกล่าวแล้ว การจะยอมรับหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับผู้ชมแต่ละคน อย่างไรก็ตามการนำเสนออัตลักษณ์ผู้มีปฏิภาณทางภาษาน่าจะมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกแรปเปอร์ผู้ชนะอยู่ไม่มากก็น้อยผลการศึกษาข้างต้นสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพร พานโพธิ์ทอง (Panpothong, 2007) และธีระ บุษบกแก้ว (Butsabokkaew, 2010) ในแง่ที่ว่าภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำเสนออัตลักษณ์ แรปเปอร์ในฐานะเจ้าของอัตลักษณ์สามารถตัดสินใจได้ว่าจะเลือกนำเสนอตัวตนผ่านกลวิธีทางภาษาอย่างไร เช่นเดียวกับผู้สมัครลงเลือกตั้งและเกย์ที่เลือกใช้กลวิธีทางภาษาในการนำเสนอ

อัตลักษณ์ โดยเฉพาะในงานของณัฐพร พานโพธิ์ทอง (Panpothong, 2007) ที่อภิปรายไว้ว่ากลวิธีทางภาษาที่ผู้สมัครลงเลือกตั้งเลือกใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์มีอิทธิพลต่อผู้ลงคะแนน สามารถชักจูงและโน้มน้าวให้ผู้ลงคะแนนเชื่อตามที่ผู้สมัครต้องการนำเสนอได้ อิทธิพลของกลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์นี้จึงเป็นไปในลักษณะเดียวกับการใช้กลวิธีทางภาษาของคนแรป เนื่องจากคนแรปก็มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนออัตลักษณ์ “ผู้มีปฏิภาณทางภาษา” เพื่อให้ผู้ชมลงคะแนนและตัดสินให้ตนเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะเช่นกัน

2. คำแรปกับเพลงพื้นบ้าน : ปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์กับพ่อเพลงแม่เพลง

สิ่งที่น่าสนใจอีกประการคือลักษณะการใช้สัมผัสคล้องจองของคำแรปที่คล้ายคลึงกับเพลงพื้นบ้านไทย หากพิจารณาจากตัวอย่างที่ 13 จะพบว่าตำแหน่งของคำสัมผัสคล้องจองในคำแรปมักจะอยู่ในส่วนท้ายของแต่ละวรรค เช่นเดียวกับเพลงพื้นบ้านไทยส่วนใหญ่ที่มีลักษณะเป็นกลอนหัวเดียวหรือการลงท้ายวรรคหรือบาทด้วยคำที่มีเสียงสระเดียวกัน (Nawikamoon, 1980)

จนมักจะมีผู้กล่าวว่าการแรปเปรียบเสมือนเพลงพื้นบ้านในยุคสมัยปัจจุบัน หรืออาจกล่าวว่าเพลงพื้นบ้านคือการแรปแบบไทย ๆ (Yupakaset, 2018)

ตัวอย่างที่ 13 **คำแรปในการดวลแรปสดไทย**

จำต้องปลุกสัญชาตญาณหมาป่า
เอาให้รู้กันไปเลยว่าหน้าใครจะหนากว่า
มีคนนึงเป็นหมา อีกคนนึงต้องหมากว่า
ความจริงทั้งหมดมีกี่เปอร์เซ็นต์นะที่ป๋าด่า

คำร้องในเพลงพื้นบ้านไทย *(Nawikamoon, 1980: 329)*

พ่อมึงเป็นหนุ่มเพริศพราว *แม่มึงยังสาวผ่องใส*
วันนั้นแม่งามงอน *ไปดูละคอนโรงใหญ่*
แม่มึงก็ผัดผงลงพักตร์ *จะให้พ่อมึงรักมึงใคร่*
พอไปถึงโรงละคอน พ่อมึงก็เที่ยวมองหา *แม่มึงก็เที่ยวแลมาแลไป*

ในแง่เหตุผลของการใช้สัมผัสคล้องจองลักษณะนี้ เอนก นาวิกมูล (Nawikamoon, 1980) เสนอความคิดเห็นที่น่าสนใจไว้ว่าพ่อเพลงแม่เพลงเลือกใช้กลอนหัวเดียวซึ่งเป็นฉันทลักษณ์ที่ไม่ยากจนเกินไปในการด้นเพลง และเมื่อนำไปพิจารณาในบริบทของการดวลแรปสดไทยแล้ว จะพบว่าการใช้สัมผัสลักษณะนี้ก็น่าจะช่วยให้แรปเปอร์สามารถแรปด้นสดได้สะดวกขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้ การใช้สัมผัสคล้องจองแบบแรปเปอร์ยังช่วยให้คนแรปสามารถสรรคำสัมผัสคล้องจองมาใส่ในคำแรปได้ง่ายขึ้น ด้วยเหตุนี้คนแรปจึงสามารถแสดงชั้นเชิงทางภาษาและสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรปโดย “สร้างฟลิป (flip) และโฟลว์ (flow) ในไรม์ (rhyme)” ของตนได้ อย่างไรก็ตาม การใช้สัมผัสคล้องจองของแรปเปอร์ยังมีอิสระอยู่มาก ต่างกับพ่อเพลงแม่เพลงที่ใช้สัมผัสคงที่สม่ำเสมอจนสามารถระบุได้ว่าเป็น กลอนลี กลอนไล กลอนลา ซึ่งหมายถึงเพลงพื้นบ้านที่มีฉันทลักษณ์ในแต่ละบาทลงท้ายด้วยเสียงสระอี สระไอ และสระอา ตามทัศนะของเอนก นาวิกมูล (Nawikamoon, 1980)

การใช้สัมผัสคล้องจองในส่วนท้ายวรรคนี้จึงเป็นลักษณะเด่นที่แสดงความคล้ายคลึงระหว่างคำแรปในการดวลแรปสดไทยและคำร้องของเพลงพื้นบ้าน อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาด้านอื่น ๆ จะพบว่ายังมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันอีกหลายส่วน ลักษณะแรกคือการสื่อสารสองทาง กล่าวคือทั้งคำแรปในการดวลแรปสดไทยและคำร้องในเพลงพื้นบ้านต่างก็มีลักษณะการโต้ตอบกันระหว่างสองฝ่าย หากฝ่ายหนึ่งกล่าวถ้อยคำใด ๆ อีกฝ่ายหนึ่งก็สามารถกล่าวแสดงความคิดเห็นต่อถ้อยคำนั้นได้เมื่อถึงคราวของตน ดังจะเห็นในการดวลแรปสดไทยว่ามีการโต้ตอบกันระหว่างคนแรปและคู่แข่ง ส่วนในการแสดงเพลงพื้นบ้านมีการโต้ตอบกันระหว่างพ่อเพลงและแม่เพลง

ลักษณะต่อมาคือความสดใหม่ที่เกิดจากการด้นคำแรปและคำร้อง ดังทราบดีอยู่แล้วว่าในการดวลแรปสดไทย แรปเปอร์ต่างก็ต้องคิดคำแรปขึ้นมาอย่างฉับพลันทันทีเพื่อกล่าวแก้คำแรปของอีกฝ่าย เพื่อแสดงปฏิภาณทางภาษาของตนออกมาให้เป็นที่ประจักษ์และเป็นกลวิธีที่แรปเปอร์เชื่อว่าจะโน้มน้าวให้ผู้ชมตัดสินตนเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะดังอภิปรายไว้ข้างต้น ส่วนในบทเพลงพื้นบ้านก็ไม่ต่างกันนัก แม้จะเป็นการแสดง แต่ด้วยความเป็นวรรณกรรมปากเปล่าไม่มีการจดบันทึกคำร้องเป็นลายลักษณ์ พ่อเพลงแม่เพลงที่ต้องแสดงการร้องโต้ตอบกันไปมาจึงจำเป็นต้องอาศัยการด้นสดอยู่บ่อยครั้ง ดังที่ อเนก นาวิกมูล (Nawikamoon, 1980) กล่าวไว้ว่า “ผู้ร้องร้องออกมาทันทีทันใดแทบไม่มีเวลาตรึกตรอง”

เมื่อแรปเปอร์และเพลงพื้นบ้านต่างก็มีการด้นสด อีกลักษณะหนึ่งที่น่าสนใจก็คือปฏิภาณในการใช้ภาษาของแรปเปอร์และพ่อเพลงแม่เพลง แม้ว่าเพลงพื้นบ้านจะเน้นความเรียบง่ายของถ้อยคำ ดังคำกล่าวว่า “ใช้คำง่ายแต่ได้ความดี” แต่เมื่อถึงคราวต้องกล่าวถึงเรื่องต้องห้าม อย่างเช่นการมีเพศสัมพันธ์ พ่อเพลงแม่เพลงก็สามารถแสดงปฏิภาณทางภาษาสรรหากลวิธีมาใช้สื่อความได้ โดยเฉพาะการใช้คำสองแง่สองง่ามไม่ใช้คำหยาบออกมาตรง ๆ แต่ใช้การเปรียบเทียบหรือการแฝงสัญลักษณ์แทน (Nawikamoon, 1980)

การแสดงปฏิภาณในลักษณะดังกล่าวคงไม่ปรากฏเด่นชัดนักในการดวลแรปสดไทย เนื่องจากในการดวลแรปสดไทยแรปเปอร์ใช้คำหยาบเพื่อสื่อความอย่างตรงไปตรงมาต่างจาก

การใช้คำสองแง่สองง่ามของพ่อเพลงแม่เพลง แต่คนแรปก็เลือกใช้กลวิธีทางภาษาอื่น ๆ แทน เพื่อนำเสนอความมีปฏิภาณของตน ดังแสดงให้เห็นแล้วในผลการวิจัย

อย่างไรก็ตาม แม้จะไม่ค่อยพบนัก แต่ในเพลงพื้นบ้านของไทยก็ปรากฏลักษณะการใช้ภาษาที่รุนแรงและหยาบคายอย่างตรงไปตรงมาอยู่เช่นกัน สมบัติ สมศรีพลอย (Somsriploy, 2016) กล่าวว่าเพลงพื้นบ้านที่เป็นกลอนแดงมีการใช้ภาษาที่หยาบคายและรุนแรง แต่ผู้คนกลับยอมรับได้เนื่องจากเป็นวัฒนธรรมการใช้ภาษาในบริบทดังกล่าว สิ่งนี้จึงแสดงให้เห็นว่ากลอนแดงเป็นพื้นที่ปลดปล่อยสัญชาตญาณความดิบเถื่อนของมนุษย์ อย่างไรก็ดี กลอนแดงยังคงลักษณะการใช้คำสัมผัสเล่นเสียงเป็นกลอนหัวเดียว และการใช้วิธีการเดินกลอนย้อนเนื้อความ ยอกด้วยคำเชิงสังวาสตอบโต้กันอย่างตรงไปตรงมา เพื่อหักล้างถ้อยคำของกันและกัน ลักษณะสำคัญเหล่านี้จึงแสดงให้เห็นปฏิภาณการด้นสดของพ่อเพลงแม่เพลง ดังแสดงในตัวอย่างที่ 14

ตัวอย่างที่ 14

ช. อีหนูนมเหี่ยวปอดแปดไปอย่างลูกกระโปก ตีราคาเสียต๊กกะใจ
ช. เอาอย่างนี้แม่ร้อยชั่ง เอากระดอไปจ่อห่างห่างมึงคิดเท่าใด
ญ. ให้รางวัลแต่ผู้ชายข้างเดียว จะแช่งให้กระเจี๊ยวเหี่ยวตลอดไป
ช. ผู้หญิงทุกคนไม่พ้นมีสามี เดี๋ยวเอาขี้เปียกวง/hi:^{4}/ให้ไปนั่งร้องไห้

หากจะเปรียบเทียบการดวลแรปสดไทยกับกลอนแดงแล้วพบว่ามีลักษณะที่คล้ายคลึงกันอยู่มาก ทั้งการใช้คำสัมผัสเล่นเสียงที่มีความยืดหยุ่นไม่ตายตัวเหมือนกัน การใช้ภาษาที่หยาบคายรุนแรงด้วยมีจุดประสงค์ที่มุ่งทำร้ายน้ำใจอีกฝ่ายจนอับอายพ่ายไปเหมือนกัน และการหักล้างหรือการกล่าวย้อนความคู่ต่อสู้เหมือนกัน ดังนั้นหากจะกล่าวว่าการดวลแรปสดไทยเป็นพื้นที่แสดงปฏิภาณของแรปเปอร์ไม่ต่างจากกลอนแดงที่แสดงปฏิภาณของพ่อเพลงแม่เพลงก็คงไม่ผิดเท่าไรนัก ทั้งนี้ การจะเชื่อเช่นนั้นต้องเกิดจากการยอมรับได้ว่าทั้งสองพื้นที่มีวัฒนธรรมการใช้ภาษาที่พิเศษกว่าสังคมทั่วไป คือการมีบรรทัดฐานที่ยอมรับการใช้คำหยาบอย่างตรงไปตรงมาได้

3.ฉันรุนแรงและหยาบคาย แต่ฉันก็มีปฏิภาณทางภาษา

เดิมคนในสังคมมองแรปเปอร์ว่าชอบใช้ความรุนแรงและมีความหยาบคาย หากพิจารณาจากตัวอย่างในบทความนี้ จะเห็นได้ว่ามีลักษณะภาษาบางประการที่แสดงให้เห็นภาพดังกล่าวอยู่ด้วย ทั้งเนื้อหาที่แสดงถึงการขมขู่และการประทุษร้าย เช่น “เดี๋ยวกูก็ชัดหลวงพี่เลย” รวมถึงการใช้คำหยาบที่คนในสังคมมิอาจยอมรับได้โดยทั่วไป เช่น /jet^{3}/ /hi:^{4}/ /khuaj^{0}/ ด้วยเหตุนี้จึงมิอาจปฏิเสธได้ว่าลักษณะภาษาดังกล่าวก็ยิ่งตอกย้ำภาพเดิม ๆ ที่คนในสังคมมองแรปเปอร์อยู่แล้ว

อย่างไรก็ตาม การที่แรปเปอร์พยายามนำเสนอว่าตนเองมีปฏิภาณทางภาษาก็น่าจะเป็นการสร้างนิยามใหม่ ๆ เกี่ยวกับตนเองให้คนในสังคมทราบ แม้ว่าแรปเปอร์จะไม่ได้แสดงท่าทีปฏิเสธภาพความรุนแรงที่ผูกติดอยู่กับตนซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นอัตลักษณ์เชิงลบ แต่แรปเปอร์ก็ต้องการนำเสนอว่าตนก็มีปฏิภาณทางภาษาซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์เชิงบวก การยอมรับหรือปฏิเสธสิ่งที่คนอื่นมองตนเองก็เป็นอีกหนึ่งกระบวนการนำเสนออัตลักษณ์สอดคล้องกับงานวิจัยของธีระ บุษบกแก้ว (Butsabokkaew, 2010) ที่เกย์ผู้เป็นเจ้าของอัตลักษณ์ก็เลือกยอมรับภาพบางอย่างที่คนในสังคมนิยามไว้ก่อนแล้วเช่นกัน

น่าสังเกตว่าแม้คนแรปจะใช้คำหยาบอย่างตรงไปตรงมาต่างจากวัฒนธรรมการใช้ภาษาในบริบททั่วไปที่เห็นว่าการใช้คำหยาบเป็นถ้อยคำที่ไม่เหมาะสมและไม่อาจยอมรับได้ แต่ในการดวลแรปสดไทย ผู้ชมกลับชื่นชอบและให้ความสนใจ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคนในสังคมยอมรับคำหยาบได้มากขึ้นในปัจจุบัน ดังเช่นทัศนะของสมชาย สำเนียงงาม (Sumniengngam, 2016) ที่ว่าบรรทัดฐานเกี่ยวกับความหยาบคายของสังคมไทยเริ่มเปลี่ยนไป อาจเกิดมาจากการใช้คำหยาบจนเกือบเป็นเรื่องปกติ การปรากฏคำหยาบซ้ำ ๆ อาจส่งผลให้คนในสังคมเริ่มเคยชิน กล้าใช้คำหยาบจนไม่รู้สึกว่าเป็นสิ่งต้องห้าม

นอกจากนี้ หากพิจารณาถึงบริบทการสื่อสาร แรปเปอร์อาจจะต้องการสื่อสารกับคนในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันเท่านั้น ผู้ร่วมเหตุการณ์การสื่อสารหรือแม้แต่ผู้ที่เข้าถึงวิดีโอผ่านเว็บไซต์ส่วนใหญ่ล้วนเป็นผู้ที่สนใจและมีความเข้าใจบางอย่างร่วมกัน ดังนั้นในการดวลแรปสดไทยไม่มีใครคิดว่าการใช้คำหยาบเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม และยังแสดงให้เห็นว่าแรปเปอร์มิได้คำนึงถึงบริบทสังคมภายนอกเท่าใดนัก แม้ว่าคนภายนอกจะเห็นภาพแรปเปอร์เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นผลมาจาก

การใช้ภาษาหรืออะไรก็ตาม ในการดวลแรปสดไทย แรปเปอร์ไม่ได้ต้องการโต้แย้งภาพดังกล่าว แต่แรปเปอร์

กลับสนใจเฉพาะการนำเสนอปฏิภาณทางภาษาที่เหนือกว่าอีกฝ่ายอันจะนำไปสู่ชัยชนะในการดวลแรปสดเท่านั้น แรปเปอร์จึงเลือกสื่อสารเฉพาะกับผู้ที่อยู่ร่วมหรือสนใจในวัฒนธรรมการใช้ภาษาเดียวกันและใช้คำหยาบได้อย่างอิสระ

อย่างไรก็ตาม ข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยนี้มาจากการดวลแรปสดไทย ดังนั้น ผลการศึกษาที่ได้จึงแสดงให้เห็นถึงความพยายามนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์คือผู้มีปฏิภาณทางภาษาในการดวลแรปสดไทย ซึ่งถือเป็นบริบทการสื่อสารเฉพาะเท่านั้น หากพิจารณาการใช้ภาษาของแรปเปอร์ในบริบทอื่น ผลการศึกษาอาจจะต่างออกไป ยกตัวอย่างเช่นการใช้ภาษาในเพลงแรปที่เป็นการสื่อสารทางเดียวก็ไม่อาจสามารถประมวลเป็นการนำเสนอปฏิภาณทางภาษาได้ดีเท่าไรนัก แต่อาจจะยังคงแสดงให้เห็นทักษะทางภาษาบางประการของแรปเปอร์ในการสรรคำใส่เป็นคำแรปที่น่าสนใจ

References

Angkhaphanitchakit, Chanthima. (2018). **Discourse Analysis (การวิเคราะห์ข้อความ)** (2nd ed.). Bangkok: Thammasat University Press.

Butsabokkaew, Theera. (2010). **Linguistic Devices and the Presentation of Self-identity by the "Online Gays" (กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองโดยกลุ่ม "เกย์ออนไลน์")**. Master's thesis, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.

Fuengfusakul, Apinya. (2003). **Identity: Theory and Concept Review (อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด)**. Bangkok: National Research Council of Thailand.

Intharat, Sansern. (2011). Intelligence Leading to Lift Security (ปฏิภาณสร้างฐานชีวิต). **Institute of Culture and Arts Journal**, 13(1): 56-59.

Keefe, C., Harte, T. B., & Norton, L. E. (1982). **Introduction to Debate**. New York: Macmillan.

Nawikamoon, Anek. (1980). **Song Beyond Century (เพลงนอกศตวรรษ)**. Bangkok: National Committee Office of Culture, Ministry of Education.

Panpothong, Natthaporn. (2007). From "Tub Tycoon" to "Ordinary Man Who is Courageous in Exposing" : Linguistic Strategies and Presentation of Chuwit Kamolvisit's Identity in Election Campaign (จาก "เจ้าพ่ออ่างทองคำ" สู่ "คนชนชั้นธรรมดาที่กล้าแฉ" : กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของชูวิทย์ กมลวิศิษฏ์ ในวาทกรรมการหาเสียงเลือกตั้ง). **Thai Language and Literature**, 24: 271-296.

Panpothong, Natthaporn. (2013). **Critical Discourse Analysis in Linguistic Perspective : Concept and Applying in Thai Discourse Study (วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์ : แนวคิดและการนำมาศึกษาวาทกรรมในภาษาไทย)**. Bangkok: Academic Publication Program, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

Phakdeephasook, Siriporn. (2018). **The Relationship Between Language and Identity and Its Study Model in the Thai Language (ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์และแนวทางการนำมาศึกษาภาษาไทย)**. Bangkok: Academic Publication Program, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

RAP IS NOW. (2016). **RINCREW LIVE : History of "Rap" (Knowledge Focus) | RAP IS NOW (RINCREW LIVE : ประวัติศาสตร์ "ชาติแร็พ" (สาระล้วน ๆ) | RAP IS NOW)**. [Online]. Retrieved February 25, 2021 from https://youtu.be/xUiJgEgPK6U/

Sawatdikumthorn, Sarita. (2006). **Music Contents and Identities of Thai Hip Hop Fans (เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย)**. Master's thesis, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.

Somsriploy, Sombat. (2016). Red-Hot Lyrics: The Dialectical Speech Act of Reprimanding in E-saew Songs. **Silpakorn University Journal**, 36(2): 113-126.

Suksawat, Sirilak. (2018). **Can Rap be Compared with Poem? Finding the Answer from "Tab Thanapon" Who Work in Background of THE RAPPER (แต่งแร็ปเหมือนแต่งกลอนไหม? : หาคำตอบจาก "แต๊บ ธนพล" คนเบื้องหลัง "THE RAPPER")**. [Online]. Retrieved February 25, 2021 from https://urbancreature.co/the-rapper/?fbclid=IwAR3fmi2W98DX_dEPt-Zqf2Qm8QPvwx9tqrAFVp9dDoOfl05fz9smxt5dyaI

Thairath-Online. (2016). **Emotional Crush and Sharp Tongue! Listening to All Rhythmic Cranny of**

“Rap is Now” Rocking Thai Rap (ขยี้อารมณ์ผสมปากจัด! สัมผัสทุกซอกจังหวะ Rap is Now ผู้เขย่าวงการแร็ปไทย). [Online]. Retrieved February 25, 2021 from http://www.thairath.co.th/content/596231

The Royal Society. (2013). **Royal Institute Dictionary 2011 (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554)** (2nd ed.). Bangkok: The Royal Society.

The Royal Society. (2015). **Transliteration (การทับศัพท์)**. [Online]. Retrieved February 25, 2021 from http://legacy.orst.go.th/?page_id=617

Theekaprasertkul, Pattama, & Ruengruglikit, Cholada. (2014). Sound and Rhythm: Literary Art Techniques in Yuan Phai Khlong Dan (เสียงและจังหวะ: กลวิธีทางวรรณศิลป์ในยวนพ่ายโคลงดั้น). **Silpakorn University Journal**, 34(1): 99-117.

Thong-Fa-Si-Thao. (2018). **Rule the World Dignifiedly, Becoming of Rapper After Four Decades of “Hip Hop” Origin (แรปเปอร์ผงาดครองโลก หลังกำเนิด “ฮิปฮอป” 4 ทศวรรษ)**. [Online]. Retrieved February 25, 2021 from https://www.prachachat.net/d-life/news-153603

Yupakaset, Wanabud. (2018). **Folk Rap (แร็ปแบบบ้านบ้าน)**. [Online]. Retrieved February 25, 2021 from https://www.creativethailand.org/new/article/business/30488/th