

บทที่ 7

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง จุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาประวัติแนวดนตรีฮิปฮอป และ การแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย ว่าแนวดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทยนั้นเริ่มปรากฏขึ้นเมื่อใด อย่างไร การแพร่กระจายของวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทยเป็นไปในลักษณะอย่างไร และมีรูปแบบใดบ้างที่ปรากฏ โดยการศึกษาถึงประวัติของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปจากสหรัฐอเมริกาจะช่วยให้เห็นถึงมิติของการรับวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปเข้ามาในประเทศไทยที่ส่งอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่นในสังคมไทยในยุคปัจจุบัน สำหรับผลการวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ดังนี้

7.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาทั้งหมดได้ข้อสรุปดังนี้

1. วัฒนธรรมฮิปฮอป คือ รูปแบบทางวัฒนธรรมวัยรุ่นของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกันและกลุ่มเชื้อสายฮิสพานิก ที่มีองค์ประกอบ ได้แก่ การเต้นเบรคแดนซ์ (Breakdance), ศิลปะการพ่นสีกำแพง (Graffiti), ดีเจ (DJ) และ เอ็มซี (MC) วัฒนธรรมฮิปฮอปมีจุดกำเนิดใน เซ้าธ์ บรองซ์ รัฐนิวยอร์กในช่วงทศวรรษ 70 อันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงสู่สภาพความเป็นเมืองใหญ่ (metropolis) ของมหานครนิวยอร์ก ส่งผลกระทบให้กลุ่มคนแอฟริกัน-อเมริกันและกลุ่มเชื้อสายฮิสพานิกที่เป็นกลุ่มชนชั้นล่าง ประสบปัญหาความยากจน ภาวะการตกงาน และปัญหาสังคมชนิดต่างๆตามมา การปรับตัวทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นเชื้อสายแอฟริกัน-อเมริกันและกลุ่มฮิสพานิก นำไปสู่การเกิดวัฒนธรรมฮิปฮอป โดยรูปแบบทางวัฒนธรรมที่มีความแปลกใหม่ส่งผลให้วัฒนธรรมฮิปฮอปได้แพร่หลายจากภายในกลุ่มวัยรุ่นผิวดำและกลุ่มเชื้อสายฮิสพานิก ไปสู่ความนิยมที่แพร่หลายมากขึ้นภายในรัฐนิวยอร์ก แล้วจึงแพร่กระจายไปยังรัฐอื่นๆในสหรัฐอเมริกาที่และกลายเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมที่มีความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นในสหรัฐฯเป็นจำนวนมาก

ในเวลาต่อมาดนตรีฮิปฮอป หรือ ดนตรีแร็ป ถูกผลิตและเผยแพร่ขึ้นในรูปแบบของแผ่นเสียง (Records) จากผลงานเพลง "Rapper's Delight" โดยศิลปิน "Sugar Hill Gang's" ในปี ค.ศ. 1979 ที่เป็นจุดเริ่มแรกในการทำให้ดนตรีแนวฮิปฮอปเริ่มเป็นที่รู้จักภายในกลุ่มแอฟริกัน-

อเมริกัน ในเวลาต่อมาผลงานของศิลปินฮิปฮอป อาทิ Run DMC และ Beastie Boys ในช่วงทศวรรษ 80 มีผลงานติดอันดับชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard) ทำให้แนวดนตรีฮิปฮอปได้เริ่มเข้าสู่แนวดนตรีกระแสหลักในสหรัฐฯ ที่กลายเป็นแนวดนตรีใหม่ที่ทำให้ผู้คนทั่วไปรู้จัก ผลงานเพลงฮิปฮอปในช่วงทศวรรษ 80 มีเนื้อหาวิพากษ์สังคมอเมริกัน และมีบทบาทสำคัญในการเป็นกระบอกเสียงของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกัน

ในช่วงทศวรรษที่ 90 การแพร่กระจายของวัฒนธรรมฮิปฮอป ประสบความสำเร็จจากแนวเพลงย่อย "Gangsta rap" ที่มีเนื้อหาของกลุ่มนอกกฎหมาย, ความรุนแรง, เซ็กส์ และยาเสพติด ซึ่งเนื้อหาที่มีความรุนแรงดังกล่าวกลับเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มผู้ฟังเพลงวัยรุ่น โดยเฉพาะกลุ่มผู้ฟังเพลงวัยรุ่นผิวดำ ทำให้ภาพลักษณ์ของดนตรีฮิปฮอปในสหรัฐอเมริกาได้ถูกสื่อมวลชนจัดให้เป็นดนตรีที่แหกคอก ต่อต้าน และเป็นที่น่ากังวลสำหรับผู้คนทั่วไป

โดยในทศวรรษ 90 ดนตรีฮิปฮอปได้ส่งอิทธิพลต่อการผสมผสานที่เกิดเป็นสไตล์ดนตรีใหม่ๆ ทำให้แนวดนตรีฮิปฮอปที่เป็นชายขอบของดนตรีกระแสหลักในสหรัฐฯ มีบทบาทต่อผลงานเพลงแนวอื่นๆ ของศิลปินผิวดำที่หยิบยืมสไตล์การร้องแร็ป รวมถึงเนื้อหาไปใช้ อาทิเช่น วง Antrax, Pantera, Rage Against the machine และ Red Hot Chili Peppers เป็นต้น

ดนตรีฮิปฮอปตั้งแต่ทศวรรษ 90 ได้แพร่หลายไปทั่วโลกจากการขยายตัวของอุตสาหกรรมบันเทิงในสหรัฐฯ โดยช่องสถานีดนตรี MTV มีบทบาทต่อการถ่ายทอดดนตรีแร็ปและวัฒนธรรมฮิปฮอปไปสู่ความนิยมมากขึ้น และกระแสดนตรีฮิปฮอปตั้งแต่ปี ค.ศ.2000 มีบทบาทอย่างมากต่อวงการเพลงสมัยนิยมในสหรัฐฯ ซึ่งปัจจุบันแนวดนตรีฮิปฮอปยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง

2. ประวัติแนวดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทยได้มีพัฒนาการทางดนตรีที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ช่วง 1) ช่วงการแร็ปเป็นลีลาใหม่ในเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2528 – 2534), 2) ช่วงดนตรีแร็ปปรากฏขึ้นในวงการเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2535-2544), 3) ช่วงปรากฏการณ์เพลงฮิปฮอปใต้ดิน (พ.ศ. 2543-2545) และ 4) ช่วง "ดนตรีฮิปฮอป" หนึ่งในความนิยมของเพลงไทยสมัยนิยม (2544-2549)

1) ช่วงการแร็ปเป็นลีลาใหม่ในเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2528 – 2534)

สังคมไทยมีการรับเอาลักษณะวัฒนธรรมฮิปฮอปด้วยการรับเอาสไตล์การร้องแร็ปมาใช้ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ในผลงานเพลง โดยเริ่มปรากฏชัดเจนของการร้องแร็ปจากผลงานเพลง "เปื้อนคนบ่น" ของศิลปินธนเนศ วรากุลนุเคราะห์ และเพลง "มันแปลกดีนะ" ของศิลปินเรวัตติ พุทธิพันธ์ ในเวลาต่อมาช่วงปี พ.ศ. 2534 การรับเอาสไตล์ดนตรีแร็ปเริ่มปรากฏชัดขึ้นจากผลงานของเจเจตริณ และทัช ณ ตะกั่วทุ่ง ที่มีผลงานในแบบแร็ปซ์แดนซ์ที่ลักษณะผลงานโดยรวมเป็นเพลงแนวป๊อป

2) ช่วงดนตรีแร็ปปรากฏขึ้นในวงการเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2535-2544)

ในปี พ.ศ. 2535 ศิลปินวง TKO เป็นศิลปินแร็ปกลุ่มแรกของไทย สังกัดค่ายเพลงคีตา เร็คคอร์ด โดยผลงานชุดนี้ถือเป็นผลงานเพลงที่แปลกใหม่จึงทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในด้านยอดขาย ในปีพ.ศ.2537 ศิลปินโจอี้ บอย สังกัดค่ายเพลงเบเกอรี่ มิวสิค คือ ศิลปินเพลงเดี่ยวแนวเพลงแร็ปคนแรกในสังคมไทย ที่ทำให้แนวดนตรีแร็ปเป็นที่รู้จักในวงกว้างในสังคมไทย ภายหลังจากนั้นผลงานเพลงแนวแร็ปได้เกิดขึ้นมาตามลำดับตั้งแต่ ศิลปิน Na Na Cha, ชัน-ที, DaKillerz ฯลฯ หากแต่ผลงานเพลงในแนวนี้ยังคงเป็นเพลงนอกกระแสที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มเล็กๆ

3) ช่วงปรากฏการณ์เพลงฮิปฮอปใต้ดิน (พ.ศ. 2543-2545)

ในปีพ.ศ. 2543 ผลงานเพลงใต้ดินของศิลปินดาจิม ได้ส่งผลให้กระแสความนิยมในแนวเพลงฮิปฮอปในกลุ่มวัยรุ่นมีมากขึ้น จากผลงานที่มีเนื้อหาวิพากษ์สังคม และการใช้ถ้อยคำภาษาที่รุนแรง ขณะเดียวกันผลงานเพลงของกลุ่ม AA Crew ได้ส่งอิทธิพลต่อผลงานเพลงฮิปฮอปของไทย ในเวลาต่อมา โดยในยุคนี้อิทธิพลของดนตรีฮิปฮอปจากสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ ปี ค.ศ. 2000 ได้เข้ามามีบทบาทต่อความนิยมที่สูงขึ้นในกลุ่มวัยรุ่นในสังคมไทย

4) ช่วง "ดนตรีฮิปฮอป" หนึ่งในความนิยมของเพลงไทยสมัยนิยม (2544-2549)

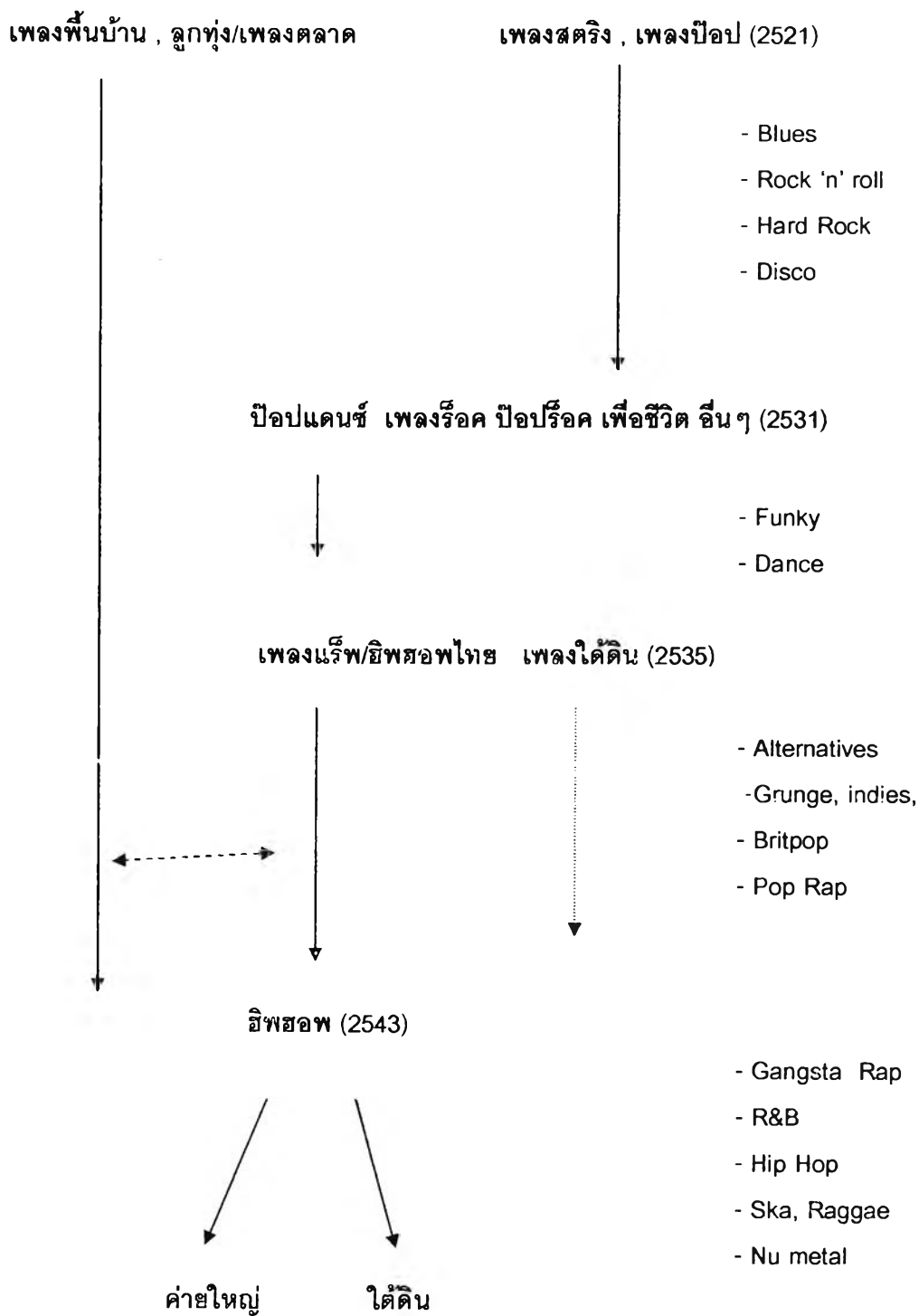
ในช่วงนี้ค่ายเพลงใหญ่เริ่มให้ความสนใจในการผลิตศิลปินเพลงแนวฮิปฮอปมากขึ้น ทำให้ศิลปินเพลงฮิปฮอปได้ถูกนำเสนอมานช่องทาง การประชาสัมพันธ์ของค่ายเพลงใหญ่ที่แพร่หลายไปมากกว่าในอดีต

ในปีพ.ศ. 2544 การเกิดกิจกรรมงาน Thai Hop Gancoreclub เป็นงานที่รวบรวมกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมฮิปฮอปมารวมตัวกัน เป็นแรงผลักดันให้ในเวลาต่อมาเกิดการตั้งค่ายเพลง ก้านคอคลับ ที่เป็นค่ายเพลงฮิปฮอปเกิดขึ้นเป็นค่ายเพลงแรกในสังคมไทย ขณะเดียวกันในปีเดียวกันนี้ ชันเงิน เนื่อนวล อดีตศิลปินวงซัน-ทีก็ได้ออกผลงานในชื่อวง Thaitanium ในรูปแบบผลงานเพลงใต้ดิน และประสบความสำเร็จในด้านยอดขายและเป็นศิลปินฮิปฮอปไทยที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน

ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2545 เป็นต้นมาผลงานเพลงแนวฮิปฮอปของไทยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ และมีศิลปินหน้าใหม่เกิดขึ้นมากมายตั้งแต่ วงสิงห์เหนือเสือใต้, MAF, นิคกี้ ฯลฯ โดยการตลาดวัยรุ่นที่เติบโตมากขึ้น ส่งผลให้พื้นที่ทางสังคมของกลุ่มวัยรุ่นขยายตัวออกไปที่ทำให้วัฒนธรรมฮิปฮอปในสังคมไทยเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นที่แพร่หลายมากขึ้น

ดังนั้นพัฒนาการของดนตรีฮิปฮอปของไทยทั้งหมดนั้นจะสามารถแสดงถึงสายธารการรับวัฒนธรรมดนตรีตะวันตกได้จาก ภาพที่ 52 แผนภาพแสดงที่มาของแนวดนตรีฮิปฮอปของไทย

ที่มาของแนวดนตรีฮิปฮอปไทย



ภาพที่ 52 แผนภาพแสดงที่มาของแนวดนตรีฮิปฮอปของไทย

3. ลักษณะของดนตรีอีพอของไทย เริ่มตั้งแต่ผลงานของวง TKO มีลักษณะของการร้องแร็ปผสมทั้งคำภาษาไทยและคำภาษาอังกฤษ และมีรูปแบบการใช้คำที่หลากหลาย สำหรับเนื้อหาเพลงส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน เนื้อหาที่เน้นความทะลึ่ง เนื้อหาด้านความรัก ฯลฯ ในเวลาต่อมาผลงานเพลงของศิลปินโจอี้ บอยที่มีผลงานออกมาอย่างต่อเนื่องมากที่สุดในสังคมไทย และเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในวัฒนธรรมอีพอในสังคมไทย ลักษณะของผลงานของศิลปินโจอี้ บอย มีลักษณะของสไตล์เพลงแร็ปที่เน้นความสนุกสนาน และเป็นผู้ที่สร้างสรรค์ในการใช้คำเน้นลูกเล่นทางภาษา ต่างๆ ทางด้านดนตรีนั้นก็เน้นการผสมผสานสไตล์ดนตรีเต้นรำจากตะวันตกมาใช้ หรือท่อนเพลงเก่าที่เคยเป็นที่นิยมนำกลับมาใช้

จากการที่ศิลปินในวงรับอิทธิพลโดยตรงจากวัฒนธรรมอีพอในสหรัฐฯ ไม่ว่าจะในรูปแบบการแต่งกาย การใช้ภาษา และรูปแบบการดำเนินชีวิต ทำให้ผลงานของศิลปินชั้น-ที เป็นผลงานดนตรีอีพอที่นำเสนอถึงเนื้อหาและรูปแบบในมุมมองวัยรุ่นในวัฒนธรรมอีพอ

ในเวลาต่อมาผลงานเพลงอีพอได้คืนจากศิลปินคาจิมและผลงานของกลุ่ม AA crew มีรูปแบบและเนื้อหาของเพลงแนวอีพอของไทยมีเนื้อหาที่รุนแรงใช้คำหยาบคาย ผลงานเพลงของศิลปินคาจิม และ AA Crew มีเนื้อหาของที่วิพากษ์เสียดสีสังคม ในเวลาต่อมาการปราบปรามผลงานเพลงได้คืนที่มีเนื้อหารุนแรงทำให้ศิลปินที่ผลิตผลงานเพลงในแนวอีพอของไทยนั้นพยายามที่จะหลีกเลี่ยงในประเด็นที่วิพากษ์วิจารณ์สังคมโดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวกับรัฐ

ในปีพ.ศ. 2545 การจัดตั้งค่ายเพลงก้านคอคคลับ โดยกลุ่มของศิลปินโจอี้ บอย ได้ทำให้ผลงานเพลงอีพอเริ่มได้รับการแพร่หลายมากขึ้น จากผลงานชุดเปิดตัวของค่ายเพลง และ ศิลปินในสังกัดก้านคอคคลับที่ทยอยออกผลงานในแนวเพลงอีพอมากขึ้น โดยผลงานจากค่ายเพลงก้านคอคคลับนั้นมีเอกลักษณ์ของการนำเสนอบทเพลงอีพอที่ผสมผสานความหลากหลายทางวัฒนธรรมของไทย โดยเริ่มตั้งแต่ การนำศิลปินพื้นบ้านทางภาคอีสานเข้ามาร่วมสร้างสรรค์ผลงานการนำดนตรีพื้นบ้านของไทยมาใส่ในบทเพลง เป็นต้น

ผลงานเพลงของศิลปินสิงห์เหนือเสือได้นั้นเป็นการเปิดทางสำหรับการนำเอาภาษาท้องถิ่นทางภาคเหนือ และภาคใต้มาใช้ในผลงานเพลงอีพอ ที่ทำให้เกิดความหลากหลายในทางดนตรีแนวอีพอมากขึ้นในสังคมไทย

ขณะเดียวกันผลงานเพลงของศิลปิน Thaitanium ที่มี ชันเงิน เนื่อนวล อดีตสมาชิกวงซัน-ที นั้นได้มาตั้งวงในชื่อ Thaitanium ที่ประกอบด้วยสมาชิกใหม่ทั้งหมดรวมสามคน ถือเป็นผลงานเพลงแนวอีพฮอปที่มีเนื้อร้องและทำนองเทียบเท่ากับเพลงอีพฮอปสากล ที่มีเนื้อหาของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ใช้ชีวิตกลางคืน และเนื้อหาของวัฒนธรรมแบบกลุ่มแก๊งส์ ในด้านดนตรีนั้นเน้นที่เสียงของเบสและกลองที่หนัก และผลงานของวง Thaitanium ถือเป็นผลงานที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบวัฒนธรรมอีพฮอปในปัจจุบัน

ดังนั้นดนตรีอีพฮอปของไทยมีลักษณะที่ตรงกับแนวคิดเรื่องดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ที่มีสุนทรียศาสตร์ของรูปแบบงานศิลปะที่ผสมผสานแนวทางการต่างๆ (Genre mixing), การประชดประชัน (Irony), อารมณ์ขัน (Humor), การเสียดสี ล้อเลียน (Self-parody) ที่มักถูกยกให้เป็นลักษณะของสุนทรียศาสตร์ของรูปแบบงานศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่

4. การรับวัฒนธรรมอีพฮอปในสังคมไทยเกิดขึ้นจากกลุ่มวัยรุ่นชนชั้นกลางที่มีฐานะดีในเมืองที่นิยมในกีฬาฟุตบอล เป็นผู้รับวัฒนธรรมอีพฮอปเข้ามาเผยแพร่เป็นกลุ่มแรก โดยการแพร่กระจายในช่วงแรกเป็นการแพร่หลายจำกัดเฉพาะกลุ่มของวัยรุ่นระดับชนชั้นกลางขึ้นไปและกลุ่มนักเรียนโรงเรียนนานาชาติเพียงกลุ่มเล็กๆ

ในเวลาต่อมาความต้องการที่จะผลิตศิลปินวัยรุ่นในแนวดนตรีแร็ปของค่ายเพลงเล็กส่งผลให้ กลุ่มวัยรุ่นที่รับวัฒนธรรมอีพฮอปเข้ามาเป็นกลุ่มแรกได้เข้ามาเป็นศิลปินเพลงอาทิเช่น ศิลปินโจอี้ บอย ศิลปินซัน-ที เป็นต้น ทำให้ดนตรีแร็ปอีพฮอปได้ปรากฏขึ้นในสื่อมวลชนไทยเป็นครั้งแรกในฐานะแนวเพลงทางเลือก โดยที่การแพร่กระจายของวัฒนธรรมอีพฮอป ช่วงนี้ได้ปรากฏเฉพาะในเขตเมือง

การเกิดของผลงานเพลงแนวอีพฮอปในรูปแบบของผลงานเพลงใต้ดิน ได้ส่งผลให้เกิดความนิยมแบบปากต่อปากในกลุ่มวัยรุ่น ขณะเดียวกันการที่เทคโนโลยีทางการสื่อสารสมัยใหม่ที่พัฒนามากขึ้น ส่งผลให้อิทธิพลของการรับส่งวัฒนธรรมดนตรีอีพฮอปจากต่างประเทศเข้ามามีบทบาทมากขึ้น โดยสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่นำพาให้กลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบแนวดนตรีนี้ เริ่มที่จะรับข้อมูลข่าวสารทางดนตรีอีพฮอปมากขึ้น ขณะเดียวกันก็ทำให้เกิดการรวมตัวของกลุ่มวัยรุ่นที่มีรสนิยมในการฟังเดียวกันนี้มีความชัดเจนขึ้นในสังคมไทย

กระแสความนิยมของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปจากต่างประเทศที่ได้รับความนิยมมากขึ้น ในปัจจุบันส่งผลให้ในสังคมไทยเริ่มเกิดการตลาดสำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่ขยายตัวและปรากฏในรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่การนำเข้าสู่สินค้า ประเภทเสื้อผ้า , รองเท้า, อุปกรณ์ดนตรี ฯลฯ เข้ามาจำหน่ายมากขึ้น การจัดกิจกรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่มีสินค้าเป็นผู้ที่สนับสนุน นอกจากนี้ยังเกิดโรงเรียน ที่จัดการเรียน การสอนในด้านคลับดีเจ หรือ การเต้นแบบเบรกแดนซ์ เกิดขึ้น และพื้นที่อย่างสถาน บันเทิงของกลุ่มวัยรุ่นที่เปิดดนตรีเต้นรำสมัยใหม่ก็นิยมที่จะนำดนตรีฮิปฮอปเข้าไป ที่ทำให้การ แพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปกลายเป็นสิ่งที่แพร่หลาย

การนำเนื้อหาหรือลักษณะของวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้าไปสอดแทรกอยู่ในสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์ในรูปแบบของโฆษณา ในละคร มิวสิควีดีโอ ฯลฯ ทางสื่อวิทยุ ภาพยนตร์ และสื่อ สิ่งพิมพ์ ได้ส่งผลให้ในปัจจุบัน วัฒนธรรมฮิปฮอปได้เข้ามามีบทบาทในเรื่องของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในสื่อสารมวลชนของไทย

จากแนวคิดเรื่องการแพร่กระจายของ Rogers (1962) ที่เสนอว่า การแพร่กระจาย คือ กระบวนการที่นวัตกรรมแพร่ออกไปจากแหล่งที่เริ่มต้นสร้างขึ้นไปยังผู้ใช้ หรือผู้ที่ยอมรับนวัตกรรม นั้น หัวใจสำคัญของกระบวนการแพร่กระจายคือ ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ด้วยกัน โดยเริ่มจากบุคคล หนึ่งสื่อสารความคิดใหม่ๆ ไปยังคนอื่น ในการวิเคราะห์การแพร่กระจายของนวัตกรรมจะต้อง ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 อย่างคือ (1) นวัตกรรม (Innovation) (2) การสื่อสาร (Communication) (3) ระบบสังคม (Social system) และ (4) ช่วงเวลา (Time) ก็จะพบว่า ปรากฏการณ์การแพร่กระจายของวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้นเกิดขึ้นตามองค์ประกอบดังนี้

วัฒนธรรมฮิปฮอปที่เป็นนวัตกรรม (Innovation) ในสังคมไทย มีลักษณะที่ดึงดูดความ สนใจในกลุ่มวัยรุ่น ที่เป็นวัฒนธรรมที่สร้างให้เกิดการรวมกลุ่มกับกลุ่มวัยรุ่น โดยลักษณะของ วัฒนธรรมฮิปฮอปมีความโดดเด่นในด้านดนตรีที่ไม่มีข้อจำกัดตายตัว ไม่ต้องอาศัยความรู้ทาง ทฤษฎีดนตรี ในด้านกรร็องก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับเพลงพื้นบ้านของไทย ที่ทำให้เป็นทุนทาง วัฒนธรรมที่วัยรุ่นไทยมีอยู่ ดังนั้นลักษณะวัฒนธรรมฮิปฮอปจึงเป็นสิ่งที่สามารถยอมรับวัฒนธรรม ฮิปฮอปเข้ามาได้ง่าย

การสื่อสาร (Communication) จะพบว่าปัจจัยทางเทคโนโลยีเป็นอุปสรรคให้การรับส่ง ข้อมูลทางวัฒนธรรมในช่วงแรกเป็นไปอย่างช้าๆ ขณะเดียวกันช่องทางของการรับวัฒนธรรมที่ แปลกใหม่จากต่างประเทศนั้นเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยกลุ่มผู้ที่มีศักยภาพของการเข้าถึงข้อมูล ทำให้การ

รับวัฒนธรรมจากตะวันตกของไทยส่วนใหญ่จึงเกิดขึ้นจากกลุ่มชนชั้นกลางขึ้นไป ส่งผลให้ช่องทาง การถึงข่าวสารที่ไม่เท่าเทียมกัน มีผลต่อการแพร่กระจายของนวัตกรรมที่รับเข้ามานั้นไม่แพร่หลาย ไปเท่าที่ควร

ระบบสังคม (Social system) ในการรับวัฒนธรรมตะวันตกในสังคมไทยนั้นไม่ใช่เรื่อง แปรลกหากแต่ในยุคนี้มีช่องทางการสื่อสารสมัยใหม่หลายช่องทางดังนั้นการรับวัฒนธรรมจาก ต่างประเทศในสังคมไทยในปัจจุบันจึงต่างจากในอดีต สำหรับวัฒนธรรมอิพฮอปนั้นเป็นวัฒนธรรม ที่มีลักษณะที่เน้นการแสดงออก ซึ่งมีความแตกต่างกับค่านิยมไทยที่เน้นความสุภาพเรียบร้อย ดังนั้นค่านิยมแบบไทยจึงมีลักษณะที่ไม่สอดคล้องทำให้การยอมรับวัฒนธรรมอิพฮอปในช่วงแรก นั้นเป็นไปอย่างล่าช้า

ระยะเวลา (Time) จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมอิพฮอปนั้นใช้ระยะเวลายาวนานกว่าที่สังคมไทย จะมีการยอมรับอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้นอกจากเรื่องของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ซึ่งช่วยให้เกิด ความรวดเร็วในการรับวัฒนธรรมแล้ว บริบทของสังคมไทยที่มีความเป็นตะวันตกสูงยิ่งขึ้นทำให้ ระยะเวลาในการรับวัฒนธรรมอิพฮอปเกิดขึ้นรวดเร็ว

7.2 การอภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทราบถึงจุดกำเนิดของวัฒนธรรมอิพฮอปมีที่มาจาก การเป็น วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาของกลุ่มวัยรุ่นแอฟริกัน-อเมริกัน ที่สภาพปัจจัยสังคม เศรษฐกิจ และ เทคโนโลยี เป็นสิ่งที่กำหนดต่อการเกิดของรูปแบบทางวัฒนธรรมอิพฮอป ความ สร้างสรรค์ของกลุ่มวัยรุ่นแอฟริกัน - อเมริกันที่เป็นที่นิยมมากขึ้น ทำให้เป็นที่สนใจของ สื่อสารมวลชน ที่นำไปเผยแพร่จนกระทั่ง เกิดเป็นดนตรีแร็ปที่รู้จักกันทั่วสหรัฐ และแพร่หลายไปทั่ว โลกในเวลาต่อมา

จะสังเกตเห็นได้ว่าวัฒนธรรมอิพฮอปและดนตรีแร็ปในสหรัฐนั้นเป็นแนวดนตรีที่ใช้ สื่อสารประเด็นทางสังคมของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกันในพื้นที่ต่างๆ ที่มีพัฒนาการมาตลอดระยะ กว่า 30 ปี และได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากปัจจัยในด้าน ระบบธุรกิจเพลงที่มีความ พร้อม มีศักยภาพในการผลิต มีการจัดจำหน่ายที่เป็นระบบ มีชาร์ตเพลงเป็นดัชนีวัดความนิยม มีช่องทางในการโปรโมตศิลปินอย่างเพียงพอ และมีกลุ่มแฟนเพลงที่มั่นคง ฯลฯ

ดังนั้นวัฒนธรรมฮิปฮอปที่ได้รับความนิยมนั้นเป็นการเลื่อนชั้นทางสังคมของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกันที่เข้ามามีบทบาทในกระบวนการสู่อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมของสหรัฐฯ ทำให้กลุ่มแอฟริกัน-อเมริกัน สามารถสร้างรายได้จำนวนมหาศาลและสร้างฐานะทางสังคมขึ้นมาได้ โดยวัฒนธรรมฮิปฮอปที่กลายเป็นสินค้าในเวลาต่อมาของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกันได้ขยายไปสู่ธุรกิจเสื้อผ้า รองเท้า เครื่องแต่งกายต่างๆ เครื่องดื่ม ฯลฯ ที่ทำให้วงจรของดนตรีสมัยนิยมแนวนี้สามารถคงอยู่และแพร่หลายอยู่ได้

ขณะเดียวกันสไตล์ดนตรีใหม่ๆที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ส่วนใหญ่เป็นการรับเข้ามาโดยระบบอุตสาหกรรมเพลง เพื่ออ้างอิงสำหรับการสร้างศิลปินในแนวเพลงที่เป็นที่นิยมจากต่างประเทศ ด้วยลักษณะของผู้ประกอบธุรกิจเพลงขนาดใหญ่และกลาง ที่มุ่งผลิตผลงานเพลงในลักษณะการผลิตเพื่อมวลชนครั้งหนึ่งเป็นจำนวนมาก ภายใต้มาตรฐานการผลิตเดียวกัน โดยใช้ต้นทุนในการผลิตสูง ที่จะสามารถตอบสนองต่อกลุ่มผู้ฟังจำนวนมาก เพลงจึงเป็นสินค้าในรูปแบบอุตสาหกรรมที่ผู้ประกอบธุรกิจมุ่งหวังถึงผลกำไรสูงสุดจากการผลิตเพลงนั้น โดยมีระบบของการส่งเสริมการจัดจำหน่าย หรือ การโปรโมต เป็นเครื่องมือ ดังนั้นค่ายเพลงส่วนใหญ่จึงมักผลิตศิลปินเพลงที่ให้คุณทุกเพศทุกวัยฟังได้ และอะไรที่ยังคงขายได้ก็ยังคงอยู่เช่นนั้น

เมื่อระบบธุรกิจเพลงนั้นไม่มีความหลากหลายทำให้เกิดความซ้ำซากเบื่อหน่ายต่อกลุ่มผู้ฟังบางกลุ่ม ดังนั้นผู้ฟังของไทยที่มีโอกาสได้ไปพบเห็นในวัฒนธรรมดนตรีใหม่ๆจากต่างประเทศที่สังคมไทยยังไม่มี ก็จะทำให้เกิดความประทับใจและรับวัฒนธรรมเหล่านั้นเข้ามาประยุกต์ใช้ในระดับต่างๆ เช่น นักดนตรีอาจจะหยิบยืมสไตล์เพลงแนวใหม่มาใช้, กลุ่มวัยรุ่นได้บุกเบิกแนวทางการฟังเพลงแนวใหม่ เพื่อสร้างตัวตนที่ทันสมัย เป็นต้น

การรับวัฒนธรรมฮิปฮอปในสังคมไทยที่เกิดขึ้นจึงเป็นการรับวัฒนธรรมฮิปฮอปจากสหรัฐฯที่เป็นวัฒนธรรมที่กลายเป็นสินค้าแล้ว กรุงเทพมหานครที่เป็นเมืองศูนย์กลางเศรษฐกิจ ความทันสมัย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นศูนย์กลางของการรับวัฒนธรรมตะวันตก ดังนั้นวัยรุ่นไทยที่มีฐานะดี จะเลือกรับเอาสไตล์ดนตรีใหม่ๆนี้เข้ามาใช้ในการสร้างตัวตนที่ทันสมัย เพื่อแสดงถึงการเป็นผู้มีรสนิยมที่แตกต่างกับกลุ่มผู้ฟังเพลงทั่วไป ที่นำไปสู่การเกิดวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่นเกิดขึ้น

ในเวลาต่อมาเมื่อจำนวนของกลุ่มที่รับวัฒนธรรมแปลกใหม่ขยายใหญ่ขึ้น ก็ส่งผลให้เกิดช่องทางในการสร้างรายได้สำหรับกลุ่มที่มีรสนิยมแปลกใหม่นี้ ดังนั้นบทบาทของผู้ประกอบธุรกิจ

เพลงขนาดเล็ก ก็เริ่มเกิดขึ้นจากการทำธุรกิจที่มีกลยุทธ์เน้นผู้ฟังเฉพาะกลุ่มเฉพาะรสนิยม โดยจะต้องมีการลงทุนในตัวศิลปินที่ต้องให้น้อยที่สุด เพื่อที่จะสามารถนำงบประมาณส่วนอื่นไปใช้ในการส่งเสริมการจัดจำหน่าย หากแต่ในสังคมไทยนั้นความไม่เท่าเทียมในด้านสื่อ่นั้นมีสูง การที่ผู้ประกอบการธุรกิจเพลงขนาดใหญ่ นั้นสามารถครอบครองช่องทางของการโปรโมตส่วนใหญ่ไว้ได้ทั้งหมด ส่งผลให้การดำเนินการของผู้ประกอบการธุรกิจเพลงขนาดเล็กนั้นมีอุปสรรคเป็นอย่างสูง

กรณีของแนวดนตรีแร็ปที่เกิดขึ้นในสังคมไทยนั้นเกิดจากความต้องการที่จะสร้างศิลปินที่แตกต่างจากตลาดของค่ายเพลงใหญ่ จึงทำให้ค่ายเพลงเล็กได้ผลิตศิลปิน แร็ป ที่ในช่วงแรกไม่สามารถประสบความสำเร็จในทางด้านยอดขายได้ โดยสาเหตุหนึ่งนั้นอาจมาจากการที่ในยุคที่เทคโนโลยีทางการสื่อสารยังไม่ก้าวหน้าเทียบเท่าปัจจุบัน ทำให้เป็นสิ่งที่ใหม่เกินกว่าที่สังคมไทยจะรับได้ในช่วงนั้น และการโปรโมตที่กระทำในช่องทางจำกัด ส่งให้การแพร่กระจายของสไตล์ดนตรีใหม่นั้นไม่ได้รับการถ่ายทอดไปไกลในสังคมไทย

ความสำเร็จของศิลปิน โจอี้ บอย ในภาพรวมนั้นถือได้ว่าเป็นผู้เดียวที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดกับกับแนวดนตรีแร็ป เนื่องจากในยุคที่ศิลปินโจอี้ บอย ประสบความสำเร็จในทางด้านยอดขายนั้น จะพบว่าสาเหตุหนึ่งนั้นมาจากการเกิดค่ายเพลง เบเกอร์ ซึ่งเป็นค่ายเพลงทางเลือก เนื่องจากวงการเพลงไทยนั้นมีความซ้ำซาก ดังนั้นกลุ่มผู้ฟังที่ปฏิเสธผลงานค่ายเพลงใหญ่ ก็หันมานิยมผลงานที่มีความทันสมัย ที่โดนใจมากกว่า ขณะที่บริบทสังคมที่พัฒนามากขึ้น การเกิดของสถานบันเทิงกลางคืน ทำให้แนวเพลงเด่นรำของศิลปินโจอี้ บอย นั้นได้รับการโปรโมตและเป็นที่ยอมรับขึ้นมาได้

สำหรับผลงานในแนวเพลงแร็ปที่เกิดขึ้นอีกหลายศิลปินจากค่ายเพลงเล็กนั้นยังถือว่าไม่ประสบความสำเร็จในสังคมไทย หากแต่ในด้านของการพัฒนาทางเทคโนโลยีด้านการบันทึกเสียง และเทคโนโลยีดิจิทัล นั้นมีราคาถูกลงส่งผลให้การผลิตผลงานเพลงประเภทดนตรีแร็ปนั้นสามารถทำได้ง่ายขึ้น ที่ทำให้ผลงานเพลงในท้องตลาดมีความหลากหลายขึ้น และผลงานของศิลปินดาจิม ที่ทำในรูปแบบผลงานใต้ดิน ที่มีเนื้อหาถึงใจคนฟังทำให้ นั้นทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์กันปากต่อปากที่ทำให้ ผลงานนั้นมีการแพร่หลายมากขึ้น การมาของเทคโนโลยี ซีดี Mp3 และอินเทอร์เน็ต นั้นช่วยให้ผลงานแพร่หลายไปได้ไกลและรวดเร็วมากขึ้น

ปรากฏการณ์ที่เห็นได้ในปัจจุบันในธุรกิจเพลงไทยนั้นก็คือ ได้เกิดศิลปินอิสระ หรือศิลปินจากค่ายเพลงเล็กขึ้นมามากมาย ที่มีคุณภาพถูกใจกลุ่มผู้ฟังและบอกกันปากต่อปากไปมากมาย

หากแต่ช่องทางของศิลปินเหล่านี้ก็มีจุดสิ้นสุด เมื่อไม่มีช่องทางในการประชาสัมพันธ์ผลงาน
หนทางเดียวจึงต้องเข้าสู่ระบบธุรกิจค่ายเพลงขนาดใหญ่ที่มีการทำธุรกิจแบบครบวงจรและผูกขาด
ช่องทางของการจัดจำหน่ายและโปรโมต สำหรับแวดวงดนตรีฮิปฮอปก็เห็นได้จากวง Thaitanium
ที่ประสบความสำเร็จจากผลงานใต้ดิน และในเวลาต่อมาถึงได้เข้าสู่สังกัดค่ายเพลงใหญ่

จะเห็นได้ว่าด้วยระบบของธุรกิจเพลงไทยไม่เอื้อต่อการพัฒนาไปในด้านแวดวงตรีที่
หลากหลาย บทบาทของคนตรีเฉพาะกลุ่มอย่าง แร็ป, พังก์, แร็กเก้, เดธ ฯลฯ นั้นแทบจะไม่ปรากฏ
ให้เห็นชัดในภาพของวงการเพลงไทย ดังนั้นเมื่ออะไรที่ต่างประเทศนิยมนั้นผู้ประกอบการธุรกิจเพลง
ขนาดใหญ่ก็ถึงคิดจะเปลี่ยนแปลงทีละครั้ง เนื่องจากหากผลงานเพลงจากค่ายใหญ่นั้นยังคง
สามารถขายได้อยู่ก็ไม่มีสาเหตุอะไรในการเปลี่ยนแปลงสำหรับสิ่งใหม่ ดังนั้นจึงไม่แปลกใจที่
สังคมไทยนั้นเพิ่งปรากฏของค่ายเพลงฮิปฮอป อย่าง ก้านคอคลับ เพียงค่ายเพลงเดียวที่เป็นที่รู้จัก
ดังนั้นก็จะมีแต่คนที่มีฐานะที่จะสามารถมีรสนิยมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย

ในส่วนของกลุ่มผู้ฟังเพลง ที่ถือเป็นกระบวนการแรกเริ่มในการพัฒนามาสูศิลปินนั้น จะ
พบว่าแม้ในยุคนี้จะมีการสื่อสารอินเทอร์เน็ตที่ให้ความรู้ได้อย่างไม่จำกัด ก็พบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่
ยังขาดองค์ความรู้ในเรื่องการรับวัฒนธรรมดนตรี โดยขาดพื้นฐานของการรับวัฒนธรรมที่แก่น
แท้ พฤติกรรมวัยรุ่นส่วนใหญ่ของไทยจึงมักตกเป็นผู้รับวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียวและมักตกเป็น
เครื่องมือทางการตลาดสินค้าชนิดต่างๆ เสียมากกว่า ขณะเดียวกันปัญหาเรื่องภาษาอังกฤษก็เป็น
อุปสรรคในการเข้าถึงความรู้ จึงส่งผลให้การรับวัฒนธรรมตะวันตกในกลุ่มวัยรุ่นเป็นการรับ
วัฒนธรรมจากภาพและเสียงเป็นส่วนใหญ่ ขณะเดียวกันการที่สังคมไทยไม่มีช่องทางรองรับใน
ความก้าวหน้าของการเป็นศิลปิน ส่งผลให้การสร้างสรรค์ผลงานเพลงที่มีคุณภาพนั้นมีอุปสรรค
เป็นอย่างสูง

ดังนั้นการไม่มีทางเลือก ไม่มีพื้นที่ ในด้านดนตรีหรือกีฬาสำหรับกลุ่มวัยรุ่น การไม่มี
ต้นแบบ การไม่เกิดการแข่งขันนั้นทำให้กระบวนการพัฒนา ในด้านดนตรีหรือกีฬา ในสังคมไทยนั้น
ไม่เกิดการพัฒนาไปเท่าที่ควร วัฒนธรรมฮิปฮอปที่เกิดขึ้นมา 30 ปีนั้น สังคมไทยนั้นมีการรับ
วัฒนธรรมดนตรีชนิดนี้เมื่อสิบกว่าปีก่อน และเพิ่งได้รับการแนะนำอย่างกว้างขวางขึ้นโดย
สื่อสารมวลชนเมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมา และเมื่อไม่นานมานี้แวดวงตรีฮิปฮอปของไทยเพิ่งเริ่มที่จะได้รับ
การแนะนำสู่กลุ่มผู้ฟังเพลงฮิปฮอปญี่ปุ่น ก็พบว่ามิติของการสร้างสรรค์วัฒนธรรมหรือการมี
สไตล์เป็นของตัวเองนั้นเกิดขึ้นอย่างช้าๆและล่าช้า

7.3 ปัญหาและอุปสรรคและข้อจำกัดในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่องจุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย ได้พบกับปัญหา และ อุปสรรคในการวิจัยพอสมควรดังนี้

8.3.1 การติดต่อสัมภาษณ์ศิลปิน และผู้มีชื่อเสียง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยประสบกับปัญหาในการติดต่อขอสัมภาษณ์กับศิลปิน หรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่มีชื่อเสียง ในหลายๆด้านตั้งแต่ ความพยายามในการค้นหาเครือข่ายของความสัมพันธ์ เพื่อที่จะสามารถเข้าถึงข้อมูลในการติดต่อขอสัมภาษณ์ และในการนัดสัมภาษณ์นั้นมีการเกิดขึ้นหลายครั้ง เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลติดธุระและขอเลื่อนนัด รวมถึงผู้ให้ข้อมูลบางท่านก็ติดภารกิจในด้านการทำงานที่มีอาจสละเวลาในการให้ข้อมูลให้ได้ ดังนั้นในงานวิจัยครั้งนี้จึงพบกับอุปสรรคในด้านข้อมูลที่ไม่ครอบคลุมครบถ้วนสมบูรณ์เท่าที่ควร

8.3.2 การเก็บข้อมูลวิจัย

ประเด็นหลักในการวิจัยในครั้งนี้ คือ การศึกษาประวัติของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในสหรัฐอเมริกา และในประเทศไทย รวมถึงการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในสังคมไทยแล้วนั้น เนื่องจากผู้วิจัยมิได้เป็นผู้ที่มีพื้นฐานในด้านดนตรีแร็ปฮิปฮอปมาก่อน ดังนั้น การเก็บรวบรวมข้อมูลที่เริ่มจากการสอบถามจากกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจในวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปก็จะพบทั้งผู้ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และ ผู้ที่ไม่ให้ความร่วมมือ ไม่ให้เกียรติ ไม่เป็นมิตร ก็มี

ขณะเดียวกันข้อมูลเรื่องดนตรีในประเทศไทยจะสามารถค้นคว้าได้จากเพียงข้อมูลนิตยสารและข่าวหนังสือพิมพ์เป็นหลัก การเข้าถึงข้อมูลค่ายเพลงเป็นสิ่งที่ยากมาก

สำหรับข้อจำกัดในการวิจัยนั้น มาจากปัญหาและอุปสรรคข้างต้น ซึ่งทำให้เกิดข้อจำกัดในการวิจัยขึ้น ที่ได้แก่ การไม่สามารถได้ข้อมูลโดยตรงจากศิลปินแนวฮิปฮอป และผู้ที่เกี่ยวข้องสำหรับการวิจัยครั้งนี้หลายท่าน รวมถึงการเกิดอคติขึ้นระหว่างการทำวิจัย แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยก็ได้พยายามรวบรวมข้อมูล หลักฐาน และวิธีการต่างๆ เพื่อมาเติมเต็มในส่วนของคุณสมบัติที่ขาดตกบกพร่องไปให้งานวิจัยครั้งนี้ดีขึ้น

7.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยแรกที่ศึกษาเรื่องวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอป ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาในลักษณะภาพรวม เพื่อให้สามารถมองเห็นภาพของจุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปได้ชัดเจนขึ้นและเป็นพื้นฐานสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงมีอาจศึกษาถึงรายละเอียดของแต่ละส่วนอย่างลึกซึ้งได้มากขึ้น การวิจัยในครั้งต่อไปจึงควรศึกษาวิจัยในประเด็นเฉพาะเจาะจง ตั้งแต่ ศิลปินฮิปฮอป, เนื้อหาและความหมายของบทเพลงแนวแร็ปฮิปฮอป, กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอป เป็นต้น