

การแบ่งชั้นผ่าน EDM

มณีกาญจน์ กรองรัตน์

ศิลปบัณฑิต

สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

การแบ่งชั้นผ่าน EDM

มณีกาญจน์ กรองรัตน์

ศิลปนิพนธ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

การแข่งขันผ่าน EDM

มณีกาญจน์ กรองรัตน์

ศิลปินป็นนี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้ับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบศิลปินป็นนี้

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีระพันธ์ จันท์หอม)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินป็นนี้

(อาจารย์ ดร.ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนัย เศรษฐเสรี กรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรกฎ ใจรักษ์ กรรมการ

อาจารย์ศรยุทธ เอี่ยมเอื้อยุทธ กรรมการ

อาจารย์สาวิตร ประเสริฐพันธุ์ กรรมการ

อาจารย์ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบูรณ์ กรรมการ

5 เมษายน 2564

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาจากอาจารย์ ดร.รัชชธรรม ศิลป์สุพรรณ ที่ปรึกษาหลักของศิลปนิพนธ์ซึ่งให้ความรู้ คำปรึกษาและแนะนำวิธีต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำไปต่อยอดได้ นอกจากนี้ยังมีท่านอาจารย์ท่านอื่น ๆ ทั้งอาจารย์ สาวิตร์ ประเสริฐพันธุ์ และอาจารย์ ดร.ทัศนัย เศรษฐเสรี ที่ช่วยให้คำแนะนำแนวความคิดและเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอบคุณพี่และว่านที่ไปเป็นเพื่อนทุกครั้งทีลงพื้นที่ในการเก็บข้อมูลในการทำวิจัย
ขอบคุณมินและจินที่ให้กำลังใจมาตลอดในการทำงาน คอยรับฟังปัญหาและช่วยแก้ไข
ขอบคุณ ๆ ที่ช่วยเหลือในการติดตั้งงานให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ท้ายที่สุดขอขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ และน้องสาว ที่เป็นแรงสนับสนุนกำลังใจและกำลังทรัพย์ตลอดการศึกษาให้เป็นไปอย่างราบรื่น หากวิจัยเล่มนี้ผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับความผิดพลาดเพื่อนำไปปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นในการทำงานครั้งต่อไป และขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย คุณความดี คุณค่า ประโยชน์ใด ๆ อันเกิดจากวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้แก่ผู้ที่มีส่วนช่วยเหลือดังกล่าวข้างต้น

มณีกาญจน์ กรองรัตน์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การแบ่งชนชั้นผ่าน EDM
ผู้เขียน	มณีกาญจน์ กรองรัตน์
ปริญญา	ปริญญาศิลปบัณฑิต (สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์ ดร.รัชธรรม ศิลป์สุพรรณ

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารสนิยมของกลุ่มที่สังคมเรียกว่าเด็กแว้นต์หรือตลาดล่างโดยมุ่งเน้นศึกษาเรื่องรสนิยมและวัฒนธรรมของกลุ่มเด็กแว้นต์ผ่านกรอบแนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นและดนตรีกับวัฒนธรรม

จากการศึกษาพบว่าการที่ไม่มีต้นทุนจากจุดเริ่มต้น อาทิเช่น ครอบครัว สังคม เป็นต้น ยากต่อการเข้าถึงทุนที่ทำให้สามารถต่อยอดไปได้นั้นรวมถึงการเข้าถึงรสนิยมที่สังคมนิยามว่าดี แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ไม่ใช่อย่างที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้นเสมอไปมีอีกกรณีหนึ่งที่คนระดับล่างสามารถผันตัวไปเป็นคนระดับบนแล้วแต่ก็ยังทำตัวติดดินอยู่

คำสำคัญ: เด็กแว้นต์

Thesis Title	Racism through EDM
Author	Maneekarn Krongrat
Degree	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Advisor	Thatchatham Silsupan,Ph. D.

Abstract

The purpose of this paper is to study the taste of adolescent social group called “Motopunk” or “Low-end market” which focus on the taste and culture of these children through the concept of culture, subculture and music culture.

The research found that the lack of cost, such as family cost, society cost, etc. Makes it difficult to access the cost to build on something and something that society defines as good taste. However, this is not always true, there is another case which the lower level people but they still down to earth.

Keywords: Motopunk

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
ABSTRACT	ง
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 คำถามในงานวิจัย	5
1.3 วัตถุประสงค์	5
1.4 ขอบเขตการวิจัยและแผนการดำเนินงาน	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
1.6 นิยามศัพท์	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิดเรื่องดนตรีกับสังคมและวัฒนธรรม	7
2.1.1 ดนตรีบนหนทางวัฒนธรรมศึกษา	8
2.1.2 ร็อกศึกษา : สุนทรียะ – การเมือง – พื้นที่	10
2.2 แนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรม	11
2.2.1 แนวคิดฮาบิทัส (Habitus)	11
2.3 แนวคิดวัฒนธรรมย่อย (Subculture)	14
2.3.1 นิยามและความหมายของวัฒนธรรมย่อย	14
2.3.2 วัฒนธรรมย่อยในสังคมไทย	15
2.3.3 โลกชายขอบของนักบิด	16
2.4 วิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
2.5 ผลงานศิลปะและศิลปินที่เกี่ยวข้อง	20
2.5.1 Exhibition: Experimental Project: DRIFT Project #3 ACCIDENT	20
2.5.2 โหมยิต จันทรทิพย์	21
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการศึกษา	23
3.1 การศึกษาข้อมูลและแหล่งข้อมูล	23

3.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา	23
3.3 การกำหนดและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	24
3.4 การดำเนินการเก็บและรวบรวมข้อมูล	24
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	24
บทที่ 4 ผลการศึกษา	25
บทที่ 5 โครงการสื่อผสม	26
5.1 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะระยะที่ 1	26
5.2 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะระยะที่ 2	28
5.3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะระยะที่ 3	29
บทที่ 6 อภิปรายและสรุปผลการศึกษาวิจัย	34
บรรณานุกรม	36
ประวัติผู้เขียน	38

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
ภาพที่ 1.1	คอนเทนต์รถแต่งในแอปติ๊กต็อก	3
ภาพที่ 1.2	ตัวอย่างของการเหยียดรสนิยมการฟังเพลง	4
ภาพที่ 2.1	แผนผังทุนวัฒนธรรม	14
ภาพที่ 2.2	Project #3 ACCIDENT	21
ภาพที่ 2.3	ผลงาน HAPPY NEW LOVE YEAR	22
ภาพที่ 5.1	ภาพของสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 1	27
ภาพที่ 5.2	ภาพของสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 2	29
ภาพที่ 5.3	ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียง	30
ภาพที่ 5.4	ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียง 3 กระจบ้อง	31
ภาพที่ 5.5	ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียงกับท่อไทเทเนียม	32
ภาพที่ 5.6	ภาพของสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 3	33

บทที่ 1

บทนำ

เคยมีคำกล่าวของคนทั่วไปว่าความชอบอะไรสักอย่างหรือที่เรียกว่ารสนิยมเป็นเรื่องส่วนบุคคลเราไม่ควรไปดูถูกรสนิยมของใคร เรื่องของการฟังเพลงก็เช่นกันเรามักจะกำหนดอัตลักษณ์ของบุคคลขึ้นอยู่กับเพลงที่ฟังอาทิเช่น ฟังเพลงแนวอินดี้จะถูกมองว่าเป็นคนดีสท์ ๆ ฟังเพลงเมทัลจะถูกมองว่าเป็นพวกหัวรุนแรงบูชาซาตาลเป็นต้น หรือแม้กระทั่งเพลงสายย่อซึ่งเป็นเพลงที่นำเพลงต้นฉบับมาใส่เอฟเฟกเพิ่มหรือที่เรียกว่านำมารีมิกซ์กลับถูกมองว่าเป็นเพลงตลาดล่าง

1.1 ที่มาและความสำคัญของวิจัย

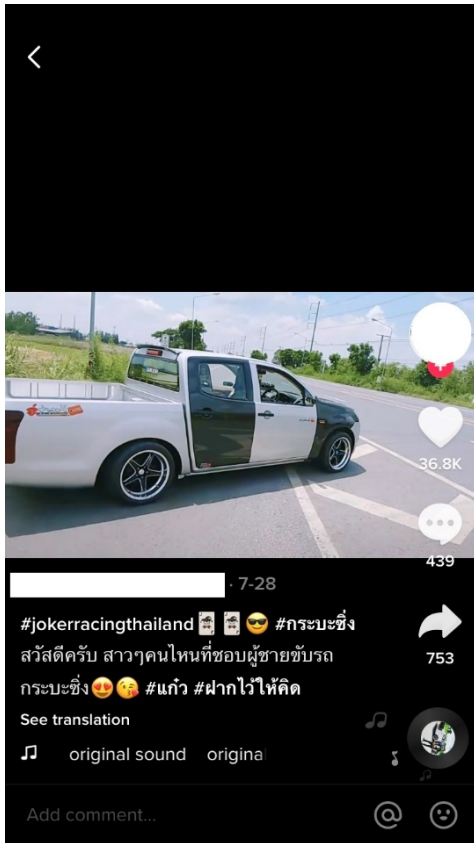
วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ไม่ว่าจะเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เป็นวัยที่เริ่มค้นหาตัวเอง มีความคิดที่ต้องการสัมพันธภาพของตัวเองและผู้อื่น และสิ่งสำคัญของกลุ่มวัยรุ่นนี้คือการต่อต้านเป็นหัวใจหลัก “ตลาดล่าง” เดิมทีคำนี้ใช้ในความหมายเชิงการตลาดไม่ได้หมายถึงตัวบุคคล หรือกลุ่มบุคคลแต่อย่างใด แต่ในปัจจุบันคำว่าตลาดล่างได้ถูกนำมาใช้ในความหมายเชิง Hate speech โดยหมายถึงบุคคล หรือกลุ่มบุคคลที่ประพฤติดนตำกว่ามาตรฐานสังคม “เด็กแว้นต์” เป็นคำที่ใช้เรียกกลุ่มคนที่ชอบขี่ มอเตอร์ไซด์รวมกลุ่มกันเพื่อแข่งบนถนนยามค่ำคืน โดยคำนี้ก็ถูกใช้ในเชิง Hate speech เช่นเดียวกัน ทั้งสองคำนี้ถูกใช้เรียกกับกลุ่มวัยรุ่นที่ประพฤติดนไม่เป็นไปตามมาตรฐานสังคม ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มวัยรุ่นแปลกแยกจากสังคมสามารถจำแนกออกได้อย่างคร่าว ๆ เช่น ครอบครัว เศรษฐกิจ สังคม เป็นต้น คังทฤษฎีของบูดิเยอร์ (Bourdieu) ที่ว่าด้วยเรื่อง ทุน ประกอบไปด้วย ทุนเศรษฐกิจ ทุนวัฒนธรรม ทุนทางสังคม และทุนสัญลักษณ์ วัยรุ่นกลุ่มนี้นั้นต่างเป็นผลกระทบของการพัฒนาสังคมในระบบทุนนิยมและวัฒนธรรมบริโภคนิยม

สายย่อเป็นชื่อเรียกแนวเพลงของกลุ่มวัยรุ่นที่มีช่วงอายุประมาณ 13 - 25 ปี โดยเพลงจะมีลักษณะเป็นการนำเพลงต้นฉบับมาใส่เอฟเฟกเพิ่มอาทิเช่น เสียงสแนร์ เสียงฉาบ หรือ มาเร่งจังหวะให้เร็วขึ้น เป็นต้น กลุ่มบุคคลที่ฟังเพลงแนวนี้กลับถูกมองว่าตลาดล่างเป็นเด็กแว้น สก๊อย ทั้งที่สายย่อก็นับว่าเป็นเพลงแนวหนึ่งเท่านั้นแต่เรากลับดูถูกความชอบของกลุ่มนี้ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะไม่ถูกจริตชนชั้นนำเนื่องจากแนวเพลงไปก้าวก่ายนิยามของกลุ่มคนชนชั้นนี้ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสจิวท ฮอลล์ที่ว่าด้วยเรื่องของวัฒนธรรมศึกษา คำว่าวัฒนธรรมนั้นไม่ได้หมายถึงสิ่งดี

งามหรือมรดกล้ำค่าแต่หมายถึงวัฒนธรรมในฐานะวิถีชีวิตรวมทั้งมองว่าวัฒนธรรมเป็นสนามทางการเมืองเพราะกลไกของวัฒนธรรมศึกษาไม่ใช่เพียงรู้และเข้าใจหากแต่เป็นปฏิบัติทางการเมืองมุ่งเน้นเปิดเผยให้เห็นถึงกลไกความสัมพันธ์ทางอำนาจที่บิดเบียดค้ำและฝังลึกกลายเป็นสามัญสำนึกทั่วไปของสังคมในขณะเดียวกันก็ได้แสดงให้เห็นถึงการแสดงออกของผู้ด้อยอำนาจทั้งหลายว่ายังคงสามารถหัดยืนท่าท่ายหรือแม้แต่ต่อต้านอำนาจต่าง ๆ ได้แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยในชีวิตประจำวัน เช่น การดูละครโทรทัศน์ หรือการบริโภคความบันเทิงต่าง ๆ และแนวความคิดของ Pierrer Boudier ได้กล่าวถึงเรื่องชนชั้น Class ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญของลัทธิมากซ์ Boudier คิดว่าปัญหาหลักของระบบทุนนิยมในศตวรรษที่ 20 อยู่ที่ขั้นตอนของการบริโภคดังนั้นเกณฑ์การวัดจึงมาอยู่ที่การบริโภคและ Boudier ได้ย้ำว่าการรักษาความแตกต่างของการบริโภคคือเรื่องมือสำคัญในการรักษาความแตกต่างทางชนชั้นการวัดจึงมีสองแบบคือ การเป็นเจ้าของทุนเศรษฐกิจและความเป็นเจ้าของทุนวัฒนธรรมซึ่งแบ่งได้อีกเป็นคนชนชั้นคนรวยและคนจนซึ่งพิจารณาจากเศรษฐกิจและวัฒนธรรมผลลัพธ์ที่เกิดจากทุนวัฒนธรรมคือรสนิยม Boudier เสนอว่า รสนิยมเป็นกลไกสำคัญในการแสดงความแตกต่างทางชนชั้นและเป็นเครื่องธำรงโครงสร้างชนชั้นให้อยู่ต่อไป

1.1.1 แอปติกต็อกกับวัฒนธรรมวัยรุ่น

แอปติกต็อกเป็นแอปพลิเคชันสัญชาติจีนก่อตั้งในปี 2012 โดย ByteDance หลักการทำงาน คือสร้างวิดีโอความยาวได้ 10 – 60 วินาที คอนเทนต์ส่วนใหญ่จะมีหลากหลายทั้ง cover เพลง, เต้น ,ลิปซิงค์เพลงต่าง ๆ ฯลฯ (TopTen, 2020: ออนไลน์) ในอดีตแอปติกต็อกถูกมองว่าเป็นแอปตลาดล่างหรือแอปสก๊อยเนื่องจากเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่มักจะเล่นกันทำคอนเทนต์เต้น cover เพลงโดยเพลงที่ใช้ cover จะเป็นเพลงรีมิกซ์(สายย่อ) หรือจะเป็นคอนเทนต์ที่อวดครีเอตไม่ว่าจะเป็นรถมอเตอร์ไซด์และรถกระบะแต่ในปัจจุบันภาพลักษณ์ของแอปติกต็อกห่างไกลจากคำว่าแอปตลาดล่างหรือแอปสก๊อยเนื่องจากมีกลุ่มผู้เล่นหลากหลายมากขึ้นแต่ถึงอย่างไรก็ตามคอนเทนต์ที่มีเต้น cover เพลงรีมิกซ์(สายย่อ) ก็ยังมีคอมเมนต์ที่เหยียดอยู่ดี

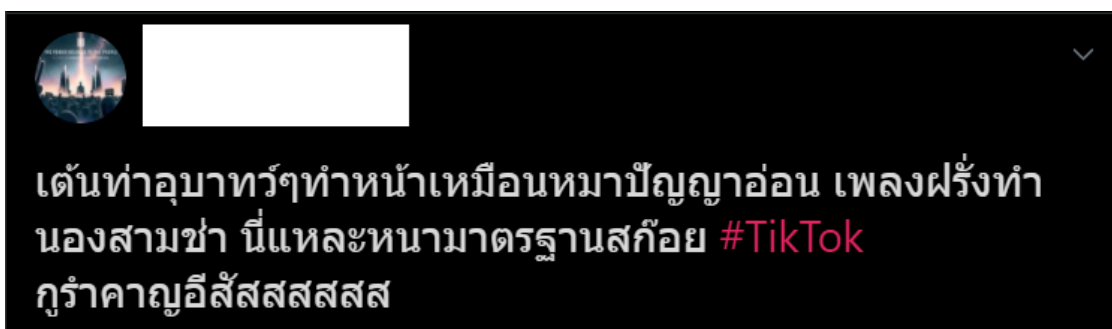


ภาพที่ 1.1 คอนเทนต์รถแต่งในแอปติ๊กต็อก

ที่มา: www.tiktok.com

เพลงสายย่อก็นับว่าเป็นการแสดงออกเพื่อต่อรองอะไรบางอย่างกับทางสังคม เมื่อเป็นเช่นนี้ทำให้เกิดคำถามย้อนกลับไปว่าเพลงสายย่อนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไรและทำไมถึงต้องเป็นเพลงแนวนี้ นายอรรถวิทย์ เตโชตานนท์ ครูสอนเต้นสถาบัน S-Popping กล่าวว่าชอบหรือย่อตัวลงเป็นกริยาที่มาของคำว่า "ย่อ" แต่เมื่อต้องมาเป็นสายย่อความหมายกลับกว้างขึ้นใช้เป็นคำเรียกกลุ่มคนที่ชอบออกกิลิยาย่อไปย่อมาจนกลายเป็นศัพท์ใหม่มาแรงที่ใช้กันมากในโลกออนไลน์แต่เมื่อต้องมาเป็นสายย่อความหมายกลับกว้างขึ้นใช้เป็นคำเรียกกลุ่มคนที่ชอบออกกิลิยาย่อไปย่อมาจนกลายเป็นศัพท์ใหม่มาแรงที่ใช้กันมากในโลกออนไลน์แต่ความหมายที่ผู้คนเข้าใจตรงกันนั้นคือ สายย่อกลับมีที่มาว่าเป็นคำที่วัยรุ่นไทยได้รับอิทธิพลจากศัพท์สแลงภาษาอังกฤษว่า Turnt หรืออาการสนุกเมามันส์จากปาร์ตี้ของกลุ่มคนที่ชอบฟังเพลงแนว Hiphop Trap และ Twerk ที่ต้องโยกตัวเร็วบ้างช้าบ้างแต่ต้องไม่ล้มย่อให้ถูกจังหวะสายย่อมันไม่นิยามที่ตายตัวไม่ว่าจะเป็นเพลงอะไรมาเปิดแนวไหนก็ได้ก็ย่อได้หมด นายมิตร โมชคารา ศิลปินด้านบียอกซ์เห็นว่าย่อเป็นการเต้นลงต่ำเท่าที่เคยได้ยืนครั้งแรกมาจากวัฒนธรรม Turnt คือคนกลุ่มที่ชอบเสพดนตรีประเภทแทรคมิวสิคทวิต นอกจากทำทางเดินย่อไปย่อมาจนกลายเป็นสายย่อศัพท์ในวงการเพลงยังมีหลายคำที่เกิดจากการสังเกตบัญญัติความหมายขึ้นใหม่จนกลายเป็นคำที่เข้าใจร่วมกันคือ "สายตืด" คำเลียนเสียง

อิเล็กทรอนิกส์เมโลดี้ที่ใช้มากในเพลงแนว EDM สรุปแล้วคำว่าสายย่อหรือสายตี้นิยามมาจากการสังเกตการกระทำหรือลักษณะของคนตรี นายจักรกฤต โยมพยอม หรือ "ครูทอม" ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทย กล่าวว่า การสร้างสรรค์คำใหม่ ๆ เหล่านี้เกิดจากหลายอย่าง เช่น คำว่า "สายย่อ" เกิดจากความช่างสังเกตของคนคือเห็นว่าใครชอบทำอะไรชอบเดินแดนซ์ย่อๆ ก็เลยสร้างคำขึ้นมา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็คือการเปลี่ยนแปลงของภาษา (อ้างอิงใน ไทยพีบีเอส, 2559: ออนไลน์) แต่ถึงอย่างไรก็ตามกลุ่มคนที่ฟังเพลงแนวนี้กลับจะดูมองว่าตลาดล่างคำว่าตลาดล่างเดิมที่ไม่มีความที่ชัดเจนขึ้นอยู่กับบริบทที่ใช้ถ้าใช้ในทางเศรษฐศาสตร์หมายถึงกลุ่มคนที่มีรายได้น้อยหรือสินค้าแบรนด์ที่ไม่ได้มีชื่อเสียงแต่ในปัจจุบันคำว่าตลาดล่างได้กลายเป็นคำเรียกใช้ระบุตัวตนของผู้บริโภคของสิ่งนั้น ๆ แต่ส่วนใหญ่มักจะใช้คำนี้ไปในทางที่เหยียดไม่ว่าจะเป็นเหยียดรสนิยมรวมไปจนถึงชาติพันธุ์จากบทสัมภาษณ์ของ ถนอม ชากักดี ในบทความเรื่อง รสนิยมรสนิยมแปลกความว่า ชนชั้นนำเอาเข้ามาตั้งแต่คำว่าผู้ดีอังกฤษชนชั้นสูงส่งลูกไปเรียนอังกฤษก็จะมีลักษณะแบบนี้เข้ามาเพราะฉะนั้นมาตรฐาน norm ของรสนิยมก็ต้องเป็นแบบนี้แบบนี้ ไม่ยอมรับในความต่างแต่ปัญหาคือพอมีกระแสแบบนี้มาก็จะบอกว่าคนอื่นแปลกแตกต่างเพราะเราไม่ยอมรับความเป็นปัจเจกบุคคลตั้งแต่ต้นอยู่แล้วพอสังคมมีลักษณะเป็นเสรีนิยมมากขึ้นก็จะประดิษฐ์คำมาเพื่อข่มนามคนพยายามที่จะจัดระดับตัวเองให้หนีจากคนอื่นอยู่ตลอดเวลาเพื่อไม่ให้คนที่เราไม่ชอบเข้าใกล้เรา เช่น ถ้าบอกว่าคนอื่นตลาดล่าง ก็แสดงว่าเราตลาดบน นี่ก็คือความซับซ้อนแต่ก่อนอาจจะแบ่งด้วยฐานะว่าจนรวยตอนหลังเริ่มแบ่งกันด้วยเรื่องรสนิยมเรื่องเสื้อผ้าอาภรณ์ อาหารการกิน (PanisPhosriwungchai, 2562: ออนไลน์)



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างของการเหยียดรสนิยมการฟังเพลง
ที่มา: www.twitter.com

1.2 คำถามในงานวิจัย

- 1.2.1 เพลงสายย่อเกิดขึ้นได้อย่างไรและทำไมถึงเป็นแนวเพลงนี้
- 1.2.2 สุนทรียศาสตร์ของกลุ่มเด็กแว้นต์มีกระบวนการอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

- 1.3.1 เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจถึงวัฒนธรรมของกลุ่มเด็กแว้นต์
- 1.3.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ของกลุ่มเด็กแว้นต์ และถ่ายทอดความหมายไปยังสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1.4 ขอบเขตการวิจัยและแผนการดำเนินงาน

การศึกษาครั้งนี้มีขอบเขตการศึกษาดังนี้

1.4.1 ขอบเขตการวิจัย

เริ่มจากสืบค้นและทำการศึกษางานเอกสาร บทความ และวรรณกรรมต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรสนิยมและวัฒนธรรมวัยรุ่น ทั้งในแง่ จิตวิทยา มานุษยวิทยา และสังคมวิทยา และนำแนวคิดที่น่าสนใจมาใช้ในการสร้างสรรค์กับตัวชิ้นงาน

1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มวัยรุ่นช่วงอายุ 13 -27 ที่มีรสนิยมชอบฟังเพลงแนวรีมิกซ์ (สายย่อ)และชอบแต่งรถ

1.4.3 แผนการดำเนินงาน

1.4.3.1 ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ต้องการศึกษา ประกอบไปด้วยเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรสนิยมและวัฒนธรรมวัยรุ่น ทั้งในสื่อสิ่งพิมพ์และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยรวบรวมข้อมูลจากห้องสมุดคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวมทั้งรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ

1.4.3.2 ลงพื้นที่สังเกตการณ์สถานบันเทิงที่กลุ่มเด็กแว้นต์ชอบไปเที่ยว

1.4.3.3 สร้างชิ้นงานภายใต้ฐานความคิดที่ได้จากการศึกษา

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 เข้าใจวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มเด็กแว้นต์

1.5.2 สร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับรสนิยมผ่านไปยังสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1.6 นิยามศัพท์

สายย่อ หมายถึง คำเรียกกลุ่มคนที่ชอบออกกิลลา ย่อไป ย่อมากกลายเป็นศัพท์ใหม่มาแรงที่ใช้กันมากในโลกออนไลน์

ตลาดล่าง หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มคนที่ประพฤติดนต่ำกว่าระดับมาตรฐานหรือต่ำกว่าความระดับคาดหวังของสังคม และอาจหมายถึงบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีแนวคิดด้าหลัง ไม่ถูกจริตคนบนโลกโซเชียล

แว้นซ์ หมายถึง วัยรุ่นกลุ่มผู้ชายที่ชอบเร่งเครื่องมอเตอร์ไซค์ให้มีเสียงดังแว้น ๆ และชื่นชอบการปรับแต่งมอเตอร์ไซค์ (พร้อมท่อรถเสียงดังบาดหู) เพื่อนำไปประลองความเร็วบนท้องถนน

สก็อย หมายถึง วัยรุ่นผู้หญิงที่ชอบท่ายมอเตอร์ไซค์ของเด็กแว้นต์ในลักษณะการกอดรัด มัكنั่งกางเกงยีนส์ขาสั้นมาก ๆ

วัฒนธรรมย่อย หมายถึง การแบ่งย่อยของวัฒนธรรมประจำชาติถูกนำไปอ้างอิงในเชิงอาชญวิทยาเพื่อแทนการรวมตัวของกลุ่มบุคคลแต่อีกนัยหนึ่งหมายถึง การพัฒนาวัฒนธรรมของกลุ่มคนเล็ก ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความสนใจในด้านต่าง ๆ เช่น ดนตรี งานศิลปะ ฯลฯ

ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง รสนิยมที่ฝังลึกอยู่ในระดับจิตไร้สำนึกของบุคคลและสังคมตกทอดเป็นมรดกของครอบครัววงศ์ตระกูล

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การแบ่งชนชั้นผ่าน EDM ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมุ่งเน้นด้านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย โดยรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเรื่องคนตรีกับสังคมและวัฒนธรรม

2.1.1 คนตรีบนหนทางวัฒนธรรมศึกษา

2.1.2 ร็อกศึกษา : สุนทรียะ – การเมือง – พื้นที่

2.2 แนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรม

2.2.1 แนวคิดฮาบิทัส (Habitus)

2.3 แนวคิดวัฒนธรรมย่อย (Subculture)

2.3.1 นิยามและความหมายของวัฒนธรรมย่อย

2.3.2 วัฒนธรรมย่อยในสังคมไทย

2.3.3 โลกชายขอบของนักบิวด

2.4 วิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 ผลงานศิลปะและศิลปินที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 Exhibition: Experimental Project: DRIFT Project #3 ACCIDENT

2.5.2 ไซเชิต จันทรทิพย์

2.1 แนวคิดเรื่องคนตรีกับสังคมและวัฒนธรรม

ดนตรีเริ่มมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์นานนักหนาแล้ว มีหลักฐานว่าอารยธรรมของคนตรีในซีกโลกตะวันออกนั้น เกิดขึ้นมาก่อนคนตรีในซีกโลกตะวันตก ประมาณ 2,000 ปี สิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดดนตรีขึ้นครั้งแรก คือ “ความหวาดกลัว” คนตรีมีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยไม่จำกัดเพศ วัย ระดับการศึกษา หรือฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม คนตรีสำหรับบางคนอาจมีวัตถุประสงค์ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อความซาบซึ้งไปกับอารมณ์ของบทเพลง

บางคนต้องการฝึกฝนอย่างจริงจังเพื่อเป็นนักร้อง นักดนตรี ฯลฯ การมีประสบการณ์ทางดนตรีในลักษณะต่างๆ แต่ละคนจึงมีมุมมองเกี่ยวกับดนตรีในมิติที่แตกต่างกัน อาทิเช่น มิติที่เป็นรูปแบบของศิลปะวัฒนธรรม มิติที่เป็นรูปแบบของความคิดและจินตนาการ มิติที่เป็นรูปแบบของนันทนาการและการบันเทิง มิติที่เป็นศาสตร์แขนงหนึ่ง มิติที่เป็นหลักสูตรการศึกษา มิติที่เป็นสุนทรียภาพ มิติที่เป็นสื่อธุรกิจ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบจากการศึกษาวิจัยในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ผ่านมาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับชีวิตได้ชัดเจนมากขึ้น มุมมองเกี่ยวกับดนตรีในมิติที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของชีวิต จึงกำลังเป็นที่สนใจ มีการขยายผล นำไปประยุกต์ใช้ และค้นคว้าทดลองอย่างจริงจังในปัจจุบัน ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับชีวิตมีประเด็นการศึกษา การดำเนินชีวิตของคนไทยตลอดชีวิต ต้องมีดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ ทั้งนี้เป็นไปตามความเชื่อและวัฒนธรรมหรือวิถีไทย ดนตรีจะมีส่วนเสริมสร้างความเข้มแข็ง ความสุข ความสนุกสนาน เพื่อให้คลายจากความกลัว ความกังวล ความเหน็ดเหนื่อย หรือความทุกข์ทั้งหลาย ดนตรีนับว่ามีคุณค่าต่อมนุษย์อย่างมากมาย ดนตรีมีบทบาทในชีวิตคนเราตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย โดยเฉพาะคนไทยถ้าได้ยินเสียงดนตรีที่ไหนก็ตาม หมายความว่าที่แห่งนั้นจะต้องมีงานมหรสพ ไม่ว่าจะเป็นงานบุญ งานกุศล งานฉลองต่าง ๆ หรืองานศพ เช่น พอเด็กเกิดมาก็จะมีการทำขวัญเดือน โคนผมไฟ ซึ่งถือว่าเป็นพิธีมงคลแก่ชีวิตเด็ก ซึ่งผู้ใหญ่ต้องเป็นฝ่ายทำให้ และเมื่อเข้าสู่วัยหนุ่มสาวก็มีการโกนจุก ซึ่งแสดงว่าเด็กเข้าสู่วัยที่โตแล้ว ในช่วงชีวิตต่อไปก็คือ การอุปสมบทของชายก็มีการทำขวัญนาค นอกจากที่กล่าวมาแล้วยังมีอีกหลายงาน อาทิเช่น การแต่งงาน การฉลองอายุ ฉลองครบรอบแต่งงาน งานขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้ล้วนแต่ใช้ดนตรีประกอบทั้งสิ้น เป็นการแสดงให้เห็นถึงความสนุกสนานรื่นเริง มองดูสักคี่สิทซ์ ดังนั้นจะเห็นว่าการดำเนินชีวิตของคนไทยจะมีความสัมพันธ์กับดนตรีมาตลอด(google sites: ออนไลน์)

2.1.1 ดนตรีบนหนทางวัฒนธรรมศึกษา

วัฒนธรรมศึกษาด้านดนตรีสนใจดนตรีสมัยนิยมกับการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คน ดนตรีถูกวิเคราะห์ในแง่ของการสร้างอำนาจและอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ฟัง แนวคิดการศึกษาความสัมพันธ์ดนตรีสมัยนิยมกับวัฒนธรรม ฮิโอดอร์ ออดอร์โน นักวิชาการแฟรงเฟิร์ตกล่าวว่าดนตรีสมัยนิยมคือรูปแบบสินค้าทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงจิตสำนึกอันผิดพลาดของผู้นิยมอีกทั้งกระบวนการผลิตได้ทำให้มันเป็นสิ่งมาตรฐานเดียวกันหมดเห็นได้จากมีการจัดประเภท (genre) ดนตรีในแง่งานศิลปะมุมมองของอดอร์โนจะเป็นทางออกต่อการปลดปล่อยของปัจเจกชน และมีพลังมากกว่าสื่อวัฒนธรรมอื่น ๆ ในสังคมทุนนิยมแต่อดอร์โนปฏิเสธดนตรีสมัยนิยมสาเหตุเพราะอยู่ภายใต้การผลิตแบบอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ประเด็นนี้เบอร์นาร์ด์ เกนดรอน ออดอร์โนไม่ได้เห็น

ปรากฏการณ์ของการเกิดขึ้นของดนตรีร็อกแอนด์โรล (จัดเป็น sub – genre ของ pop music) ในอเมริกา เกนครอนกล่าวว่าหากแยกแยะการผลิตและดนตรีเป็น functional artifact และ artifact text จะเห็นว่าดนตรีร็อกแอนด์โรลเกิดจากการผลิตที่เรียกว่า artifact text ภายใต้อุตสาหกรรมเล็ก ๆ มีเทคโนโลยีบันทึกเสียงธรรมดาและร็อกแอนด์โรลก็เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตวัยรุ่นที่เหลือขอให้มีที่ทางตัวเองในสังคมร็อกแอนด์โรลไม่ได้เป็นแค่ดนตรีแต่ยังเป็นวัฒนธรรมไม่ได้แสดงถึงความแปลกแยกของผู้บริโภคต่อระบบสังคม หากแต่แสดงออกถึงนัยยะของการต่อต้านต่อระบบสังคมและการเมืองอเมริกาช่วงนั้น 1950 นอกจากประเด็นที่ เกนครอน วิเคราะห์แล้วงานของอดอร์โนยังมีข้อที่จะวิจารณ์ได้อีก เช่น ทำไมดนตรีในวัฒนธรรมหนึ่งถึงไม่ได้รับความนิยมในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง หากมองจากแง่มุมนี้แล้วเราอาจกล่าวได้ว่าดนตรีไม่จำเป็นต้องขึ้นอยู่กับสังคมหนึ่ง รวมทั้งองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานของปัจเจกชนก็น่าจะดำรงอยู่อย่างเป็นอิสระจากบริบทของสังคมของตัวศิลปิน แต่ก็ได้ไม่ได้หมายถึงว่างานดนตรีเป็นผลงานอัจฉริยะส่วนบุคคล จะเห็นได้ว่า นอกจากประเด็นวัฒนธรรมแล้ว เทคโนโลยีก็เป็นประเด็นสำคัญสำหรับการศึกษาดนตรี โดยเฉพาะเทคโนโลยีในการผลิตซ้ำแบบดิจิทัลซึ่งก้าวพ้นจากระบวนการผลิตสินค้ามาสู่ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินที่ผลิตและขายได้ด้วยกระบวนการที่ไม่เป็นอุตสาหกรรม

ประเด็นสำคัญที่ อดอร์โน เป็นผู้เริ่มศึกษากับวัฒนธรรมดรีมสมัยนิยม แนวคิดของสกุลอื่นที่ศึกษาสมัยนิยมในรุ่นหลังกับละเลยและหันไปเน้นภาคปฏิบัติของวัฒนธรรมการสร้างอัตลักษณ์ของผู้บริโภค โดยปฏิเสธกรอบการมองการผลิตแบบมวลชน สำหรับกลุ่มที่ปฏิเสธและบุกเบิกแนวทางใหม่ก็คือกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาจากเบอร์มิงแฮม

ไซมอน ฟริช เป็นนักวิจารณ์ดนตรีและนักวิชาการคนสำคัญ โดยงานวิเคราะห์ของฟริชจะเน้นลักษณะทางสังคมวิทยาของกลุ่มวัยรุ่นที่ถือว่าเป็นบริบทที่มีผลต่อดนตรีสมัยนิยมเป็นสำคัญและ จอนห์ เชพเพิร์ด นักวิชาการชาวแคนาดามีพื้นฐานทางดนตรีวิทยา ด้วยพื้นฐานกรอบแนวคิดดังกล่าวจึงให้น้ำหนักกับตัวบทาบทนตรี จะเห็นว่าทั้งสองให้ความหมายของวัฒนธรรมในดนตรีสมัยนิยมที่ต่างกัน โดย ฟริช เห็นว่ามันเป็น “ภาคปฏิบัติ” ในขณะที่ เชพเพิร์ด เห็นว่าเป็น “วิถีการคิด” ในที่นี้ภาคปฏิบัติของดนตรีสมัยนิยมในมุมมอง ฟริช เหมือนเป็นส่วนหนึ่ง

ของการต่อต้านอุดมการณ์ครอบงำ ส่วนวิธีคิดของ เซพเพิร์ต แสดงออกถึงด้านที่ตัวนักดนตรีสมัยนิยมใช้มันวิพากษ์การผลิตซ้ำของอุดมการณ์ของทุนนิยม

2.1.2 ร็อกศึกษา : สุทธิยะ – การเมือง – พื้นที่

Subculture: The Meaning of style งานเขียนเมื่อเกือบสี่สิบปี ที่แล้วของเฮบดจ์ ที่ตั้งข้อสงสัยต่อวัฒนธรรมเยาวชนกับการใช้ชีวิตประจำวัน อันก่อให้เกิดกลุ่มพังค์ (Punk) เป็นที่นิยมในอังกฤษก่อนจะได้รับความนิยมไปทั่วโลก เนื่องจากอาการเบื่อหน่ายซูเปอร์ร็อกสตาร์ เฮบดจ์สังเกตปรากฏการณ์การใช้ชีวิตประจำวันของเยาวชนอังกฤษผิวขาวที่มาจากชนชั้นกรรมาชีพกลุ่มหนึ่งในช่วงนั้น พวกเขาเริ่มจากการผสมปนเปสิ่งต่าง ๆ รอบข้างตนเองเข้ามาในชีวิตประจำวัน การผสมปนเปไม่ได้เกิดจากความไม่ตั้งใจแต่มาจากสามัญสำนึก (common sense) เสียมากกว่า เยาวชนกลุ่มนี้เริ่มจากการเล่นดนตรี ในรูปแบบง่าย ๆ และมีแฟชั่นเสื้อผ้าที่ดูสกปรก โดยเฮบดจ์ได้นำแนวคิดโครงสร้างนิยมของ โรลิ่งด์ บาร์ตส์ (1915-1980) ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความหมายในรูปแบบภาษา มาใช้ประกอบสร้างความเป็นพังค์ไม่ว่าจะเป็นดนตรี แฟชั่นการแต่งกาย การข้อมสืดม การออกแบบกราฟิกลักษณะการเมือง สิ่งเหล่านี้เป็นการนำมาใช้ปะปนกันแบบมีคุณค่าสัญลักษณ์ (semiotic value) กับการดำเนินชีวิตในชีวิตทุกวันของเยาวชนอังกฤษกลุ่มหนึ่ง จากแนวคิดดังกล่าว เฮบดจ์เห็นว่าการรวมกลุ่มเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ต้องการที่จะอยู่ใน ภาวะปกติ (normalization) จึงคล้ายกับโครงสร้างภาษาใหม่ การใช้ชีวิตของพังค์ล้วนแต่เป็นปฏิบัติการสร้างความหมายของภาษาที่ไม่เพียงเปลี่ยนแปลงหรือบิดเบือน โครงสร้างเดิม เฮบดจ์ยังพาดนแนวคิดของ บาร์ตส์เข้ากับการศึกษาในเรื่องอำนาจนำ (hegemony) ว่าด้วยเรื่องอุดมการณ์รัฐทุนนิยมของ อันโตนิโอ แกรมซี (1891-1937) จากมุมมองผ่านการสร้างความหมายของโครงสร้างภาษาของบาร์ตส์ ซึ่งทำให้เฮบดจ์เห็นว่าจากการต่อสู้ระหว่างวาทกรรมและความหมายที่แตกต่างภายใต้อุดมการณ์ จนมาสู่การต่อสู้กันในการสร้างความหมายคือการแสดงออกถึงความขัดแย้ง/ต่อต้านอุดมการณ์ (วิริยะสว่าง โชติ, 26-28: 2562) เอียน แชมเบอร์ส ได้กล่าวถึง การเกิดขึ้นของร็อกแบบเซฟี่เมทัล และกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่เกิดขึ้นในอังกฤษช่วงต้นทศวรรษ 1970 ประสพการณ์ชีวิตในพื้นที่สาธารณะของกลุ่มเยาวชน เริ่มมีพร้อมกับความนิยมดนตรีร็อกแอนด์โรลตั้งแต่ทศวรรษ 1950 ที่เริ่มมาจากการเที่ยวคลับฟังเพลงเต้นรำ จนถึงไปดูคอนเสิร์ตในผับ คอนเสิร์ตฮอลล์ แต่สำหรับกลุ่มแฟนเพลงเมทัล แชมเบอร์สเห็นว่า “ชานเมือง” หรือย่านที่พักอาศัยของชนชั้นกรรมาชีพ คือพื้นที่ที่พวกเขาสามารถสร้างตัวตนขึ้นในฐานะที่องค์กรประชาชนหนึ่ง การปรากฏตัวของพวกเขาเปรียบเสมือนสิ่งก่อสร้างหนึ่งในพื้นที่สาธารณะของเมือง (ชานเมือง) อันจะขาดไม่ได้ ตั้งแต่ทศวรรษ 1970 การแสดงตนของพวกเขาจึงกลายเป็น ไอคอนสาธารณะ (public icon) ภาพลักษณ์ของพวกเขาก็มักจะถูกผลิตซ้ำวาท

กรรมของกลุ่มที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจากสังคมหรือพวกอาชญากรรม ซึ่งเป็นกลุ่มชายขอบของสังคมอีกกลุ่มหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ต้องเข้าใจว่ากลุ่มวัฒนธรรมย่อยไม่ใช่พวกกลุ่มชายขอบ ด้วยเหตุที่ว่ากลุ่มชายขอบจะไม่ค่อยแสดงตนในพื้นที่สาธารณะ ผิดกับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่นิยมแสดงตนในพื้นที่สาธารณะ(วิริยะ สว่างโชติ, 2562)

ลอว์เรนซ์ กรอสเบียร์กอธิบายถึงร็อกกับวัฒนธรรมเยาวชนอเมริกัน (Rock Formation) ร็อกคือสิ่งที่เข้ามาสร้างอัตลักษณ์ของผู้คน และชีวิตผู้คนก็สามารถไหลลงเข้าไปในร็อกได้แต่ร็อกในความหมายกรอสเบียร์กไม่ใช่เป็นแค่ดนตรีในเชิงดนตรีวิทยา ร็อกเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของการใช้ชีวิตทุกวัน ที่กรอสเบียร์กเห็นว่าร็อกคือการแสดงอำนาจในการใช้ชีวิตในระบบทุนนิยม และการที่ร็อกก่อรูปได้นั้น เกิดจากความขัดแย้งของอุดมการณ์การเมืองสำหรับเรื่องของการศึกษาวัฒนธรรมร็อกการเมืองของช่วงวัย (Politics of generation) มีความสำคัญจะเห็นว่าแม้แต่กรอสเบียร์กผู้เขียนทฤษฎีเองก็ยังนำเรื่องวัย (age) และ รุ่น (generation) เข้ามาเกี่ยวข้องค่อนข้างมาก(วิริยะ สว่างโชติ,50-51: 2562)

2.2 แนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรม

2.2.1 แนวคิดฮาบิทัส (Habitus)

คำว่า ฮาบิทัส (Habitus) เป็นคำภาษาละติน หมายถึง เป็นนิสัย เป็นความเคยชิน (habitual) เป็นเงื่อนไข สภาพ หรือลักษณะที่ปรากฏภายนอก ที่เป็นตัวแทนหรือเป็นแบบอย่างเฉพาะของร่างกาย คำว่า ฮาบิทัส (Habitus) ปรากฏในงานนักทฤษฎีหลายคน เช่น เกออร์ก เฮเกล, เอ็ดมันด์ เฮิร์สเชิร์ล, มาร์เชิล มอส รวมทั้งปี แอร์ บูร์ดิเออ แต่ใช้ในความหมายที่แตกต่างกัน กล่าวคือ (รุ่งนภา ขรรยงเกษมสุข,284-389: 2555)

เกออร์ก เฮเกล (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) ใช้ในความหมายว่า การมีการถูกกำหนดซึ่งเงื่อนไขการแสดงออกหรือสภาพที่อาจดีหรือไม่ เอ็ดมันด์ เฮิร์สเชิร์ล (Edmund Husserl) ใช้คำว่า ฮาบิทัส (Habitus) ในการแสดงถึงประสบการณ์ของมนุษย์ที่สร้างความคาดหวังและความสนใจขณะเดียวกันก็เป็นประสบการณ์ที่สามารถสร้างความเป็นไปได้ในการพิจารณาและการตัดสินใจในการกระทำต่าง ๆ

มาร์เชิล มอส (Marcel Mauss) ใช้คำว่า ฮาบิทัส (Habitus) เพื่อความหมายถึงการทำหน้าที่อย่างเป็นระบบของร่างกายมนุษย์ที่ผ่านการขัดเกลา และแสดงถึงความเป็นธรรมชาติของสังคม

ปีแอร์ บัวร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) ได้ให้ความหมาย ฮาบิทัส (Habitus) เป็นมโนทัศน์ที่ใช้อธิบายการแสดงออก รวมถึงพื้นฐานของการแสดงของมนุษย์ ดังที่เขาได้กล่าวถึงฮาบิทัสว่า ฮาบิทัสเป็นระบบของการแสดงออกของนิสัย (dispositions) ที่ถาวรแต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เพราะฮาบิทัสเป็นโครงสร้างที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อทำหน้าที่ในการสร้างโครงสร้างต่อไป กล่าวคือ เป็นหลักการของการก่อเกิดการสร้างการปฏิบัติและการเป็นตัวแทน ที่สามารถถูกกำหนดและเกิดขึ้นเป็นประจำอย่างเปนวัฏวิสัยโดยปราศจากการตั้งสมมติฐานถึงเป้าหมายปลายทาง หรือเป็นการแสดงถึงอำนาจในการดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายโดยทั้งหมดนี้ถูกแสดงออกมาเสมือนวงดนตรีขนาดใหญ่ที่บรรเลงโดยปราศจากการกำกับของผู้ควบคุมวง

จากนิยามข้างต้น สามารถทำความเข้าใจโดยพิจารณาไปที่คุณลักษณะของฮาบิทัสดังที่บัวร์ดิเยออธิบายถึงลักษณะของฮาบิทัสโดยละเอียดดังต่อไปนี้

ประการแรก ฮาบิทัสเป็นระบบการแสดงออกของนิสัยที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในอดีต ซึ่งบัวร์ดิเยออธิบายการแสดงออกของนิสัย (disposition) เพิ่มเติมไว้ว่าฮาบิทัส ถูกเข้าใจว่าเป็น ระบบของการแสดงออกของนิสัยที่มีความคงทน แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ด้วยการบูรณาการร่วมกับประสบการณ์ในอดีต โดยจะทำหน้าที่ในทุก ๆ ช่วงจังหวะเวลาเหมือนชุดข้อมูลที่มีการเชื่อมต่อกันกับการรับรู้ การประเมินค่าและการกระทำ และทำให้เกิดความสำเร็จในภาระงานอันหลากหลายอย่างไม่สิ้นสุด

ประการที่สอง รูปแบบหรือแบบแผนของฮาบิทัสทำงานอยู่ในระดับของจิตใต้สำนึก (Sub-conscious) และภาษา แต่อยู่เหนือการคิดพิจารณาอย่างถี่ถ้วนหรือการควบคุมจากเจตนาธรรมของบุคคล ทั้งนี้ฮาบิทัสจะดำรงอยู่ในปัจเจกบุคคล (inside the head) เท่านั้น ฮาบิทัสจึงมาจากนิสัยหรือความเคยชินที่ไม่ได้ใส่ใจ มากกว่าจะเป็นการเรียนรู้หรือระเบียบอย่างมีสติโดยสามารถเห็นได้จากการกระทำของบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์กัน หรือแม้แต่การที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมของตน ในแง่ฮาบิทัส จึงไม่ใช่ความคิดที่มีลักษณะเป็นนามธรรมหรืออุดมคติ หากแต่เป็นตัวเชื่อมระหว่างโลกอัตวิสัยกับโลกวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคล ไปสู่โลกที่ปัจเจกบุคคลกำเนิดและอาศัยอยู่ร่วมกัน

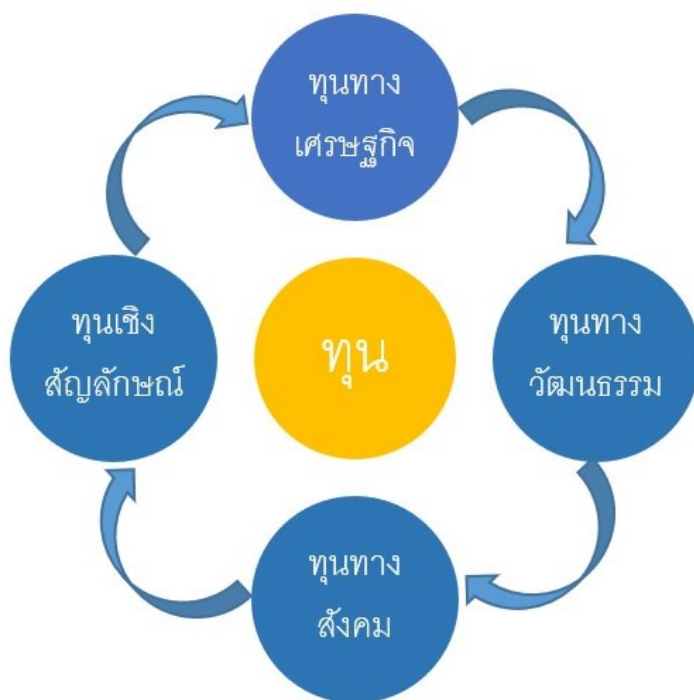
ประการที่สาม ฮาบิทัสเป็นระบบของการแสดงออกของนิสัยที่ถาวรแต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยฮาบิทัสสามารถเปลี่ยนไปได้ตามช่วงจังหวะของเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับเงื่อนไขในทางรูปธรรม แต่การปรับเปลี่ยนนี้ไม่สามารถหลีกเลี่ยงเรื่องอคติได้ เพราะการเรียนรู้เงื่อนไขที่เป็นรูปธรรมจะต้องผ่านกระบวนการกลั่นกรองของฮาบิทัส ฮาบิทัส จึงถูกทำให้คงรูป

เพียงเพื่อการปฏิบัติที่จะเอื้อต่อโครงสร้างเท่านั้น นอกจากนี้ การสร้างฮาบิตส์ผ่านกระบวนการ
กลุ่มเกลาทางสังคมได้ถูกตระหนักถึง โดยปัจจุบันมีกลุ่มของเงื่อนไขที่เป็นรูปธรรมในโลกของ
สิ่งก่อสร้างที่มีแนวโน้มที่จะมีผลต่อการสร้างแบบแผนการปฏิบัติที่จะเป็นการกลุ่มเกลาของ
ครอบครัว และการปฏิบัติเหล่านี้จะคงอยู่อย่างถาวรในหลักการที่อยู่ภายในบุคคล ซึ่งถูกครอบงำ
โดยการปฏิบัติในช่วงเวลาหรือรุ่นนั้น ๆ

ประการที่สี่ ฮาบิตส์เป็น โครงสร้างที่ถูกสร้างและมีแนวโน้มที่จะสร้างโครงสร้าง
ต่อไป(structured structuring structure) เนื่องจากการแสดงออกของนิสัยได้สะท้อนถึงฮาบิตส์
ของปัจเจกของบุคคล ฮาบิตส์จึงเกิดขึ้นเมื่ออยู่หรือถูกจัดวางใน โครงสร้างขนชั้นในสังคม สามารถ
ทำงานได้โดยผ่านประสบการณ์ทางสังคมขณะเดียวกันก็มีความคงทน เพราะสะท้อนถึงพื้นฐาน
ของการเรียนรู้ในช่วงจังหวะแรกของชีวิต

ประการที่ห้า ฮาบิตส์มีลักษณะของการแสดงออกที่รวมเอาโครงสร้างทุกระดับมา
รวมกันและการสร้างการปฏิบัติขึ้น ดังที่บรูคิโอ ได้อธิบายไว้ว่าฮาบิตส์เป็นจุดหรือตำแหน่งของ
วิภาษวิธีของการทำให้สิ่งที่ปรากฏภายนอกถูกลิ้มเอาไว้ภายในบุคคล และการทำให้สิ่งที่ถูกสั่งสม
อยู่ภายในปรากฏออกมาภายนอก หรือหากกล่าวให้ง่ายขึ้นเป็นวิภาษวิธีของการประสานกันภายใน
และการทำให้เป็นวัตถุวิสัย

ประการที่หก การปฏิบัติและการเป็นตัวแทนของฮาบิตส์ กล่าวคือฮาบิตส์ถูกกำหนด
และเกิดขึ้นโดยปราศจากการตั้งสมมติฐานหรือเป้าหมายเมื่อเป็นดังนี้ฮาบิตส์จึงมีลักษณะเป็นการจูง
ใจหรืออาจกล่าวได้ว่ามีลักษณะของความโน้มเอียงให้ตัวแสดงการกระทำในทางใดทางหนึ่ง
โดยปราศจากลดทอนตัวแสดงเพื่อให้เป็นไปตามแรงกระตุ้นของวัฒนธรรม หรือการขัดขวางการ
แสดงออกซึ่งความสามารถของเหล่าตัวแสดง เหมือนกับทักษะการเล่นเกม (game) ที่ตัวแสดงใน
สังคมก็เป็นเหมือนกับผู้เล่นหรือการแข่งขัน ที่จะต้องเล่นไปจนจบเกมด้วยทักษะและความสามารถ
ของตัวแสดงนั้น ๆ โดยที่โครงสร้างของฮาบิตส์ทำให้สมรรถนะที่ติดตามมาของเป้าหมายเฉพาะ
อย่างเป็นไปได้ง่ายขึ้น ฮาบิตส์จึงทำให้เราเข้าใจการเกิดขึ้นของความเชื่อและความคิดเห็นในเรื่อง
หนึ่ง ๆ ของกลุ่มคนจากชนชั้นหนึ่ง ๆ เพราะสิ่งเหล่านี้ได้กำหนดรูปแบบและมุมมองของบุคคลที่มี
ต่อโลกบนพื้นฐานความสัมพันธ์ต่างตอบแทนกันระหว่างความคิดเห็นและทัศนคติของปัจเจกบุคคล
กับโครงสร้างภายในที่ปัจเจกดำรงอยู่



ภาพที่ 2.1 แผนผังทุนวัฒนธรรม

ที่มา: <http://arit.npru.ac.th/>

กล่าวโดยสรุป การแสดงออกนิสัยที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์และการตั้งสม
 ประสิทธิภาพในอดีต แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้เนื่องจากเป็น โครงสร้างที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทำ
 หน้าที่ในการสร้างโครงสร้างต่อไปโดยจะเปลี่ยนไปตามช่วงจังหวะของเวลา การแสดงออกของ
 นิสัยได้สะท้อนความเป็นปัจเจกบุคคลจะเกิดขึ้นได้ขึ้นอยู่กับโครงสร้างทางสังคมนั้น ๆ

2.3 แนวคิดวัฒนธรรมย่อย(Subculture)

2.3.1 นิยามและความหมายของวัฒนธรรมย่อย

Alfred Mclung Lee นักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน เคยให้ความหมายของคำว่า นี้ไว้ว่า
 หมายถึง “การแบ่งย่อยของวัฒนธรรมประจำชาติ” ต่อมาถูกนำไปใช้ในการอ้างอิงเชิงอาชญาวิทยา
 เพื่อแทนการรวมตัวกันของกลุ่มบุคคล ซึ่งสมาชิกในกลุ่มมีแนวโน้มใช้ความรุนแรงเพื่อสร้างการ
 ยอมรับตามบรรทัดฐานที่กลุ่มกำหนด (สาเหตุหลักเกิดจากความเหลื่อมล้ำในด้านต่างๆ จึงไม่
 สามารถทำให้ตนเองให้เป็นที่ยอมรับในสังคมได้) อย่างไรก็ตามในปัจจุบัน Subculture ไม่ได้กิน
 ความหมายในเชิงต่อต้าน ‘คุณค่าหลัก’ เพียงอย่างเดียว Phil Cohen นักสังคมวิทยาอีกท่าน ได้ให้
 ความหมายเพิ่มเติมว่า “มันคือการพัฒนาวัฒนธรรมของกลุ่มคนเล็กๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อสนองตอบความ

สนใจในด้านต่างๆ เช่น คนตรี งานอดิเรก ฯลฯ” ความสำเร็จของ ‘แฟชั่นจากกลุ่มวัฒนธรรมย่อย จะต้องอาศัยปัจจัย 5 ข้อดังต่อไปนี้(TDCD, 2558: ออนไลน์)

1. สมาชิกกลุ่ม (Individual) ซึ่งมีความเข้มแข็งในการรักษา สืบทอด และเผยแพร่ วัฒนธรรมย่อยออกไปยังที่อื่นๆ

2. สถาบัน (Institution) ได้แก่ หน่วยงานรัฐ กลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่น และนัก ออกแบบ ที่ช่วยสนับสนุนและขับเคลื่อน Subculture fashion ให้เกิดเป็นวงจรทางธุรกิจ

3. สื่อ (Media) มีการส่งต่อข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อต่างๆ เช่น มินิตรายการเฉพาะกลุ่ม เกิดขึ้นรวมถึงมีการบอกเล่าเรื่องราวแบบปากต่อปาก

4. เทคโนโลยี (Technology) ใช้พลังของอินเทอร์เน็ต โซเชียลเน็ตเวิร์ค และบล็อก ช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมไปในวงกว้าง

5. บรรยากาศ (Environment) สถานที่พบปะหรือแหล่งแฮงค์เอาท์ของสมาชิก จะช่วย สร้างบรรยากาศและความเข้มแข็งให้กับ Subculture นั้นๆ ได้

วัฒนธรรมย่อยหรือวัฒนธรรมรอง ในสังคมหนึ่งประกอบด้วยบุคคลหลายเพศหลาย วัย หลายเชื้อชาติ หลากหลายท้องถิ่น หลากหลายศาสนา บุคคลเหล่านี้ล้วนมีแนวความคิดทัศนคติ ตลอดจนแนวทางปฏิบัติที่แตกต่างกันไปนอกจากจะปฏิบัติตามวัฒนธรรมของกลุ่มตนแล้วยัง จะต้องปฏิบัติตามวัฒนธรรมของสังคมอีกด้วย(weerawan wannawaog, 2559: ออนไลน์)

วัฒนธรรมย่อยหรือที่เรียกว่า Linton และที่ Nanda เรียกว่า วัฒนธรรมย่อย(Cultural Specialities) Redfiled เรียกว่า Little Tradition (วัฒนธรรมย่อย) และที่ GamstและNorbeck เรียกว่าวัฒนธรรมย่อย (Subspecific) หมายถึงส่วนต่าง ๆ ของวัฒนธรรมที่ใช้กันกลุ่มบางกลุ่ม เท่านั้น ไม่ได้ใช้กันในทุกกลุ่มคนหรือโดยคนจำนวนมากในสังคม วัฒนธรรมย่อยมักเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทั่วไป แต่ในเวลาเดียวกันมันก็มักแตกต่างไปจากวัฒนธรรมทั่วไปด้วย วัฒนธรรมย่อยจะเด่นชัดในสังคมที่มีความแตกต่างกันในหมู่ประชากร จึงมักไม่มีวัฒนธรรมทั่วไปแต่เพียง ประเภทเดียว แต่จะมีแกนกลางที่เป็นวัฒนธรรมสากล และมีวัฒนธรรมย่อยจำนวนหนึ่งในสังคม นั้นด้วย(ดร.งานพิศ สัตย์สงวน,8: 2531)

2.3.2 วัฒนธรรมย่อยในสังคมไทย

วัฒนธรรมย่อยก็คือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม ซึ่งเกิดขึ้นอย่างมากมาเนื่องจากการเติบโต และซับซ้อนทางสังคม เป็นผลให้แต่ละกลุ่มต้องการแสดงความสำคัญและบทบาทของตนเองให้ เป็นที่ประจักษ์ ในที่อื่นนั้นทั้งรัฐและสังคมจะต้องสร้างกลไกควบคุมไม่ให้คนกลุ่มต่างๆ เหล่านี้ แสดงความเป็นตัวเองจนเกินไปจนกลายเป็นการแสดงออกในทางที่ไม่ถูกไม่ควร แต่สังคมไทยที่

แล้วมามากเพิกเฉยปราศจากการหาหรือ ควบคุม และดูแล ยิ่งกว่านั้นสังคมไทยยังยึดมั่นในค่านิยมเก่าๆ ที่ล้าหลังอันมีมาแต่สมัยศักดินา คือ ค่านิยมของความเหลื่อมล้ำ ตัวกู กลุ่มกู ต้องดีกว่าคนอื่น และกลุ่มอื่น ซึ่งเป็นสิ่งทำให้คนไทยมีสำนึกในเรื่องการเป็นชนชั้นตลอดเวลา อย่างเช่นค่านิยมในแวดวงการศึกษา ถ้าเป็นระดับมหาวิทยาลัยก็ดูกันที่ว่ามหาวิทยาลัยนี้ดีกว่า สูงกว่ามหาวิทยาลัยนั้น รวมไปถึงการจัดแบ่งความสูง ความสำคัญของบรรดาคณะวิชาต่างๆ ด้วย เลยทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันขึ้น ซึ่งมักจะส่งผลทำให้เกิดตึกกันในเวลาเชียร์กีฬาบ่อย ๆ ค่านิยมนี้แข็งแกร่งจนทำให้พวกที่เรียนในมหาวิทยาลัยมองตัวเองและถูกมองว่าสูงกว่า ดีกว่าพวกวิทยาลัยและโรงเรียนอาชีวะ เลยทำให้มีปมด้อยปมเด่นเกิดขึ้น พวกที่รู้สึกว่ายกกว่า ต่ำกว่า จึงต้องแสดงปมเด่นไปในเรื่องการรักหมูรักคณะ และการแสดงพลังทางความเป็นลูกผู้ชายโดยใช้ความรุนแรง ซึ่งแต่ก่อนก็มักแสดงให้เห็นด้วยการตีกันในระหว่างการแข่งขันกีฬา และมักวนเวียนอยู่เพียงสอง-สามสถาบันเก่าๆ เท่านั้น (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2541: ออนไลน์)

2.2.3 โลกชายขอบของนักบิด

ระบบทุนก็ได้ประกอบสร้างความหมายของรถมอเตอร์ไซค์ ให้มีบุคลิกภาพผูกเกี่ยวกับภาพลักษณ์ตัวตนของผู้ขับขี่ นั่นหมายความว่ามีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค เพื่อร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความหมายของรถมอเตอร์ไซค์ รถมอเตอร์ไซค์มีบุคลิกที่สอดคล้องกับแฮบบิทัส (habitus) และรสนิยมของเด็กวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของตลาด เช่น ลักษณะของความโฉบเฉี่ยว ปราดเปรียว คุ้ยกัน แรง เสียงดังกระหึ่ม เร้าใจ

ถึงแม้ว่าพวกเขาจะเป็นคนชายขอบที่ไม่มีทุนทางสังคม หรือทุนทางวัฒนธรรมเลย เช่นที่คนในชนชั้นกลางมี แต่พวกเขาก็หยิบเอาทุนทางสังคม และทุนทางวัฒนธรรมที่พวกเขามี มาใช้ในการก่อร่างอัตลักษณ์และแย่งชิงพื้นที่ทางสังคมให้แก่กลุ่มตนหากแต่ปฏิบัติการดังกล่าวกลับทำให้พวกเขาเข้าไปอยู่ในวงจรของความเสียด โดยที่ความเสียดนั้นไม่ได้เป็นเพียงความเสียดต่อการบาดเจ็บจากอุบัติเหตุจราจรเท่านั้น หากแต่เป็นความเสียดต่อสุขภาพทางเพศ และความเสียดต่อชีวิต โดยที่เขาเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำและเป็นฝ่ายกระทำต่อผู้อื่น ในสังคมด้วยวัฒนธรรมบริโภคนิยมที่เกิดขึ้นผ่านการใช้กลไกของธุรกิจในระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมกระตุ้นการบริโภคในกลุ่มเด็กวัยรุ่น โดยมองข้ามเพิกเฉยผลกระทบเชิงลบที่มีต่อสุขภาพและสังคมถึงแม้ว่ารถมอเตอร์ไซค์จะเป็นสินค้าที่เปรียบเสมือนเครื่องมือทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่จะช่วยทำให้เด็กวัยรุ่นชายขอบมีพื้นที่ทางสังคม และรู้สึกผ่อนคลายจากการเบียดขับทางสังคมแต่กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ดังกล่าวก็นับได้ว่าเป็นการผลิตซ้ำความรุนแรง และก่อให้เกิดสังคมแห่งความเสียดสีลาการจีรตที่เสี่ยงของเด็กวัยรุ่นเกิดขึ้นจากวิธีคิด การให้คุณค่า และความหมายต่อรถมอเตอร์ไซค์ที่แตกต่างจากวิธีคิด การให้คุณค่า

และความหมายต่อรถมอเตอร์ไซค์ที่ผู้เชี่ยวชาญด้านอุบัติภัยทางถนน และผู้ใหญ่ในสังคมให้ ความหมายไว้ รถมอเตอร์ไซค์ในชีวิตของเด็กวัยรุ่นมีความหมายเสมือนสิ่งมีชีวิตอันเป็นที่รัก ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กวัยรุ่นกับรถมอเตอร์ไซค์นั้นมิได้เป็นเพียงธุรกรรมทางการค้าที่ยุติลงเพียง ขั้นตอนของการซื้อหามาเท่านั้น หากแต่ดำเนินต่อเนื่องไปบนการปรับเปลี่ยน แก้ไข และพัฒนา ตลอดช่วงชีวิตของรถมอเตอร์ไซค์ที่ผูกเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของพวกเขาความสัมพันธ์เช่นนี้ทำให้การ บริโภคของเด็กวัยรุ่นไม่มีที่สิ้นสุด แต่กลับพัฒนาจนเกิดเป็นความหลงใหลคลั่งไคล้วัตถุปฏิบัติการ ในชีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่นที่ก่อร่างถักทอสายใยของความสัมพันธ์ที่แนบแน่นระหว่างพวกเขา กับรถมอเตอร์ไซค์ การมีประสบการณ์ร่วมกันและการอยู่เคียงข้างกันนี้ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่าง คนกับวัตถุ กลายมาเป็นความสัมพันธ์ที่ผูกพันกันระหว่างชีวิตสองชีวิตที่ต้องดูแลเอาใจใส่มี ความรู้สึกใคร่ หวัง แหวน จนในที่สุด รถมอเตอร์ไซค์ในโลกของวัยรุ่นนั้น ไม่ใช่สินค้า หากแต่ เป็นวัตถุแห่งความหลงใหลคลั่งไคล้ ซึ่งเป็นรูปแบบสูงสุดของการบริโภคที่ทำให้วัตถุกลายเป็นสิ่ง ต้องเอาใจใส่ ไม่แตกต่างไปจากสิ่งมีชีวิตซึ่งเป็นผลมาจากปฏิบัติการอย่างเป็นพลวัตระหว่างเด็ก วัยรุ่น ความเป็นคนชายขอบ กับระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมการจีรตามลีลาของพวกเขาจึงมี สถานะเป็นวัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่ง เพื่อก่อร่างอัตลักษณ์ให้หลุดพ้นความเป็นคนชายขอบโดยเด็ก วัยรุ่นพยายามที่จะเสาะแสวงหาพื้นที่ทางสังคมใหม่ ซึ่งทำให้พวกเขามีอำนาจ ผ่านวิถีของการ สร้างสรรค์วัฒนธรรมเฉพาะขึ้น โดยมีลีลาของการจีรรถมอเตอร์ไซค์ตามบริบทของกาลเทศะที่มี เอกลักษณะเฉพาะกลุ่ม

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยเรื่อง “แนวคิดในการศึกษาอัตลักษณ์ทางดนตรี” (พิพัฒน์พงศ์ มาศิริ, 2559)

แนวคิดในการศึกษาอัตลักษณ์ทางดนตรีการเกิดขึ้นของอัตลักษณ์ทางดนตรีเนื่องจาก ดนตรีเป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนลักษณะสังคมของมนุษย์ได้ดังนั้นดนตรีจึงเปรียบเสมือนกับอัต ลักษณ์(Frith, 1996, p.110) การศึกษาทางสังคมศาสตร์ได้อธิบายอัตลักษณ์ว่า หมายถึง สิ่งที่ทำให้ เรารู้สึก รับรู้ และตระหนักว่า “เราคือใคร” และ “คนอื่นคือใคร” อัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ผู้คนใช้แสดง ความเหมือนและความแตกต่างกับคนอื่น ๆ ในสังคม ที่ผ่านมาการศึกษาอัตลักษณ์ในทาง สังคมศาสตร์ได้แสดงให้เห็นว่าการแสดงออกในสิ่งที่เรียกว่าอัตลักษณ์นั้นมีหลายรูปแบบ บุคคล สามารถสร้างอัตลักษณ์ที่หลากหลายและซ้อนทับกันอยู่ในบุคคลคนเดียวกัน เช่น อัตลักษณ์ บุคคลอัตลักษณ์ทางสังคม อัตลักษณ์ทางเพศ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ชาติและอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ เป็นต้น สำหรับสิ่งที่เรียกว่าอัตลักษณ์ทางดนตรี (Musical Identity) นั้น เป็นอัตลักษณ์ ในอีกลักษณะหนึ่งที่ปรากฏขึ้นในบุคคล การศึกษาในทางสังคมศาสตร์ได้อธิบายการเกิดขึ้นของอัต

ลักษณะทางดนตรีว่า เป็นสิ่งที่บุคคลสร้างขึ้นบนความสัมพันธ์ของบุคคลและสังคมเป็นสิ่งที่บุคคลใช้สะท้อนตัวตนทางสังคม

การถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางดนตรีอัตลักษณ์ทางดนตรี ไม่ใช่สิ่งที่เกิดมาพร้อมกับบุคคล แต่เป็นสิ่งที่บุคคลได้เรียนรู้และซึมซับมาจากสังคมที่บุคคลได้เข้าเป็นสมาชิก ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้และสืบทอดอัตลักษณ์ทางดนตรีจึงเป็นประเด็นที่สำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่มีการกล่าวถึง การที่บุคคลได้เรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ทางดนตรีขึ้นจากกิจกรรมทางดนตรีที่เกิดขึ้นในสังคมทำให้เกิดประสบการณ์ทางดนตรีขึ้นมา ดังนั้นประสบการณ์ทางดนตรีจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างและถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางดนตรี ของผู้คนในสังคม Frith (1996) นักสังคมวิทยาคนตรี ได้อธิบายประสบการณ์ทางดนตรี ว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางดนตรี ในสังคม ประสบการณ์ทางดนตรี เป็นสิ่งที่บุคคลได้เรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม (Social Activity) โดยเฉพาะกิจกรรมทางดนตรีที่บุคคลได้เข้าร่วมในฐานะสมาชิกของสังคม การเข้าร่วมกิจกรรมทางดนตรีเป็นปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ ทำให้บุคคลได้เรียนรู้และรับเอารสนิยมทางสังคม (Public Taste) ของกลุ่มคนที่บุคคลเข้าเป็นสมาชิก การรับเอารสนิยมทางสังคมเป็นสิ่งที่มีความละเอียดอ่อนและเป็นนามธรรม เกี่ยวข้องกับการพัฒนาจิตใจของมนุษย์ รสนิยมทางสังคมที่บุคคลรับเอามานี้ได้เข้ามามีส่วน ในการกำหนดอัตลักษณ์ทางดนตรี ของบุคคลและกลายมาเป็นเกณฑ์ กำหนดความงามหรือบรรทัดฐานทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Standard) ในสังคมมนุษย์

จากผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสำคัญของมนุษย์ประการหนึ่ง คือ การค้นหาตัวตนของตนเองเพื่อสร้างความภูมิใจและความมั่นใจในการแสดงตนเองกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมมนุษย์ ได้แสดงตัวตนของตนเองออกมาในหลายลักษณะทั้งที่เป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นรับรู้ได้ และสิ่งที่มองไม่เห็นในลักษณะของนามธรรม คนตรีเป็นผลิตของมนุษย์นอกจากใช้สร้างความบันเทิงแล้วยังใช้แสดงตัวตนของมนุษย์ต่อบุคคลอื่นๆ ในสังคมคนตรีจึงนับได้ว่าเป็นศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นและเกิดประโยชน์กับมนุษย์อย่างมากมายในกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบันที่ทำให้มนุษย์ในทุก ๆ สังคมต้องดิ้นรนในการธำรงอัตลักษณ์และสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่กำลังเปลี่ยนไป ปรากฏการณ์นี้จึงเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ ทำให้ดนตรีที่มนุษย์สร้างขึ้นมา บ้างต้องสูญหายไป บ้างมีการเปลี่ยนแปลงไปไม่เหมือนเดิม อัตลักษณ์ทางดนตรี กำลังถูกปรับเปลี่ยนไปในรูปแบบของการเมืองเชิงอัตลักษณ์ การเมืองทางสุนทรียภาพกำลังเกิดขึ้นกับคนตรีในสังคมต่าง ๆ ของมนุษย์ ดังนั้นดนตรีที่ปรากฏในสังคมปัจจุบันและอนาคตจึงไม่เป็นแต่เพียงสิ่งที่สร้างความบันเทิงให้กับมนุษย์เท่านั้น แต่ยังนำมาซึ่งความขัดแย้งและการครอบงำทางสุนทรียภาพที่บุคคลต้องการคำอธิบาย ทั้งนี้เพราะคนตรีมีความสำคัญต่ออัตลักษณ์นั่นเอง

2.4.2 งานวิจัยเรื่อง “รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรม” (อุทิศจักร คชา,2554)

รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจเนอเรชั่นวาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมายและลักษณะรวมถึงรูปแบบการดำเนินของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจเนอเรชั่นวาย ซึ่งใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นในด้านดนตรี ภาพยนตร์แฟชั่น และศิลปะความคิดสร้างสรรค์จำนวน 8 คนและ 2) การสนทนากลุ่มกับเจเนอเรชั่นวายชายจำนวน 4 กลุ่มซึ่งแบ่งตามความสนใจพื้นฐาน 4 ด้านดังกล่าว กลุ่มละ 6 คน รวมเป็น 24 คน โดยทุกคนมีลักษณะของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจเนอเรชั่นวายหรือเด็กแนว หมายถึงวัยรุ่นที่มีแนวทางเป็นของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นแนวทางในการฟังเพลง หรือการแต่งกาย โดยทั่วไปแล้วเด็กแนวมีลักษณะค่อนข้างคล้ายคลึงกับเจเนอเรชั่นวายทั่วไป คือมีความคิดเป็นของตนเอง และมีความเป็นปัจเจก มีรสนิยมที่คาบเกี่ยวกับความมีสาระเสมอนิยมเปิดรับสื่อประเภทอินเทอร์เน็ตมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางอารมณ์มากกว่าตรรกะเหตุผล มีความสนใจรวมถึงกิจกรรมที่มักทำในเวลาว่างคล้ายเจเนอเรชั่นวายกระแสหลักคือการดูโทรทัศน์ ฟังเพลง อ่านหนังสือ และเล่นอินเทอร์เน็ตแต่ละจะแตกต่างกันในรายละเอียด เช่น เด็กแนวมีแนวโน้มที่จะปฏิเสธเพลงจากค่ายใหญ่ แต่จะชอบเพลงที่มาจากค่ายเล็กซึ่งไม่เป็นที่นิยมมากจนเกินไปนัก ซึ่งการที่เด็กแนวไม่ชอบสิ่งที่เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ก็เนื่องมาจากเด็กแนวนั้นมีค่านิยมที่ต้องการจะแตกต่าง และตั้งคำถามกับสิ่งที่เป็นกระแสหลักอยู่เสมอ เด็กแนวยังมีทัศนคติที่ดีต่อบุคคลที่มีความสามารถและประสบความสำเร็จได้ด้วยแนวทางของตนเอง

2.4.3 บทความเรื่อง “วัฒนธรรมวัยรุ่น” (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี,2553)

ในทางสังคมศาสตร์ คำว่า “วัฒนธรรมวัยรุ่น” (Youth culture) มักถูกใช้เพื่อหมายถึงวัฒนธรรมเฉพาะของคนหนุ่มสาวที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมของผู้ใหญ่ แม้ว่าความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่มีที่มาทางอายุจะปรากฏให้เห็นมาโดยตลอดในประวัติศาสตร์ แต่การตกผลึกทางวัฒนธรรมของวัยรุ่น ในฐานะวัฒนธรรมของสังคมประเภทหนึ่งที่มีลักษณะที่แตกต่างทั้งในแง่สไตล์ แฟชั่น ภาษาพูด ดนตรี ฯลฯ

โดยสรุปแล้ว การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ของวัยรุ่นจะดำเนินไปในลักษณะที่คล้ายคลึงกับรุ่นพ่อแม่ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างรุ่นที่กำลังเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่และรุ่นของบุพการี แต่ในสังคมที่ก้าวเข้าสู่ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ที่เคयरารบรินแทบจะเป็นสิ่งที่เป็นไปได้อีกต่อไป ความแตกต่างอย่างมหาศาลระหว่างรุ่นเป็นสิ่งที่

หลีกเลี่ยงไม่ได้ ในบริบทดังกล่าว วัยรุ่นในฐานะปัจเจกบุคคลและในฐานะกลุ่มจะไม่สามารถตอบสนองต่อแบบแผนทางอัตลักษณ์ของรุ่นบิดามารดาได้ เพราะพวกเขาเหล่านั้นไม่ได้เป็นคนของยุคสมัยนั้นอีกต่อไป และเนื่องเพราะวัยรุ่นเหล่านั้นตระหนักดีว่า พวกเขาไม่สามารถที่จะเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีตได้อีกต่อไป พวกเขาจึงพยายามแสวงหาอัตลักษณ์ใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพวกเขามากกว่า และนี่จึงเป็นที่มาของบทบาทวัยรุ่นในการรังสรรค์วัฒนธรรมใหม่ๆ ขึ้นมาในสังคม

2.5 ผลงานศิลปะและศิลปะที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 Exhibition: Experimental Project: DRIFT Project #3 ACCIDENT

ซีรีส์กิจกรรมทดลองทางด้านเสียงนำเสนอผ่านแนวคิด Drift หรือการไหลร่อนในความหมายเชิงเทคนิค ของการแข่งขันในการเคลื่อนตัวอย่างลื่นไหลทางกายภาพ

ACCIDENT อุบัติเหตุหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิด ไม่ได้ตั้งใจ สิ่งเหล่านี้ อาจจะเป็นช่องทางให้เกิดสถานการณ์ ทางเสียงที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติเหนือการควบคุมใดๆ ภายใต้แนวคิดที่กระตุ้นให้ศิลปินสร้างสรรค์ ผลงานเชิงทดลองด้านเสียงจากแหล่งที่มาหลากหลาย ทั้งในเชิงวัตถุ และรูปแบบการกระทำต่างๆ ซึ่งเกิดจากการคาดการณ์ และการเปลี่ยนแปลงที่อยู่เหนือการควบคุมของผู้สร้าง นำมาซึ่งสิ่งที่เรียกว่า อุบัติการณ์ทางเสียง “Accident” จัดทำโดยศิลปิน บานี เฮคาล, อุเมตะ เท็ตสึยะ, ฌ็อง-ดาวิด ไกยูเอ็ท, หลิว นิยมการ, ศิวินัส บุญศรีพรชัย และ มามะ เสนิงส์ ฌ อูซุซา

ตัวงานที่นำเสนอออกมานั้นเป็นกระป๋องผลไม้ นำมาต่อกันในลักษณะแนวตั้ง ตรงกลางของกระป๋องจะมีตะแกรงกันไว้สำหรับใส่ข้าวสาร วิธีทำคือนำกระป๋องไปตั้งไว้บนเตาแก๊ส และใส่น้ำเล็กน้อยเพื่อให้น้ำเดือด เมื่อน้ำเริ่มเดือดแล้วจึงค่อย ๆ ใส่น้ำข้าวสารลงไปนึ่งโดยใส่ให้ทั่วบริเวณตะแกรง เมื่อไอน้ำร้อนไม่สามารถขึ้นมาด้านบนได้จะทำให้เกิดเสียงตามกายภาพของกระป๋อง



ภาพที่ 2.2 Project #3 ACCIDENT
ที่มา: www.youtube.com

2.5.2 โฉมิต จันทรทิพย์

โฉมิต จันทรทิพย์ เป็นศิลปินไทยในยุคบุกเบิกศิลปะร่วมสมัยช่วงต้นทศวรรษ 90s และเป็นผู้ร่วมก่อตั้งโครงการศิลปะสาธารณะเชียงใหม่จัดวางสังคม (Chiang Mai Social Installation) ร่วมกับศิลปินชั้นนำท่านอื่นๆ

ผลงานกล่าวถึงความรักรูปแบบตัวอักษรในสติกเกอร์คำคมติดท้ายรถบรรทุกที่ศิลปินเคยใช้ทำงานศิลปะในยุคหนึ่ง ถูกนำกลับมาใช้ประดับบนผนังรอบบันไดทางขึ้นชั้นบนสุดของแกลเลอรี คำคมเหล่านั้นวนเวียนอยู่กับความรัก ทั้งในเชิงสบถ ตัดพ้อ หรือเพียงแสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา เช่นคำว่า ‘รักสุด’



ภาพที่ 2.3 ผลงาน HAPPY NEW LOVE YEAR

ที่มา: <https://themomentum.co/kosit-juntaratip-interview/>

<https://botsworld.co/content/happy-new-love-year-by-kosit>

ผลงานศิลปะและศิลป์ที่เกี่ยวข้องข้างต้นผู้วิจัยได้นำรูปแบบกระบวนการและแนวคิดมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานหลังจากที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องสนิยมและวัฒนธรรมของกลุ่มเด็กแวนต์ โดยประยุกต์จากรูปแบบจากการทำงานของผลงาน ACCIDENT ในเรื่องของความร้อนที่ทำให้เกิดเสียงและการใช้ฟอนต์ สีในงาน HAPPY NEW LOVE YEAR

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษาเรื่องการแบ่งชนชั้นผ่าน EDM ซึ่งได้แบ่งการศึกษาโดยวิธีการสัมภาษณ์มีขั้นตอนและรายละเอียดในการศึกษาที่สำคัญแบ่งได้ดังนี้

- 3.1 การศึกษาข้อมูลและแหล่งข้อมูล
- 3.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา
- 3.3 การกำหนดและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.4 การดำเนินการเก็บและรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การศึกษาข้อมูลและแหล่งข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการศึกษารุ่นนี้ซึ่งข้อมูลและแหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาประกอบด้วย

3.1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้จากการเก็บข้อมูลโดยตรงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาโดยใช้แบบสัมภาษณ์

3.1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้จากการศึกษาข้อมูลเอกสาร หนังสือ บทความ รายงานวิจัย วารสาร ตำราทางวิชาการ แนวคิดทฤษฎี บทวิเคราะห์ บทวิจารณ์ ทั้งที่เป็นเป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง

3.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย

- 1) ดิเจทิมิกซ์เพลงตามพับ
- 2) เด็กแว้นต์ที่ชอบแต่งรถ

3.3 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.3.1 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1) แบบสัมภาษณ์ดีเจมีขั้นตอนการสร้างต่อไปนี้

1.1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร บทความ หนังสือ งานวิจัย ทั้งที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิททรอนิกส์ ถึงหลักการ วิธีการ หัวข้อหรือประเด็นที่ทำการศึกษาเพื่อนำมาใช้เป็นคำถามในแบบสัมภาษณ์

1.2) สร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อศึกษาความเป็นมาของเพลงรีมิกซ์(สายย่อ) โดยจะแบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 2 คำถาม ดังนี้

คำถามที่ 1 สายย่อเริ่มมาจากแนวเพลงใด

คำถามที่ 2 แต่ละแนวมีจังหวะต่างกันอย่างไร

3.4 การดำเนินการเก็บและรวบรวมข้อมูล

3.4.1 แบบสัมภาษณ์ของดีเจดีได้มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1) เดินทางไปยัง The toy 12 หัวใจแก้วเพื่อขอสัมภาษณ์จากดีเจ

2) เมื่อดีเจพักเบรกจึงขอไปสัมภาษณ์ ใช้ระยะเวลาเก็บรวบรวมข้อมูล

ตั้งแต่วันที่ 3 มีนาคม พ.ศ.2563 ถึงวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ 2563

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

3.5.1 แบบสัมภาษณ์ของดีเจดีได้มีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) นำข้อมูลจากการบันทึกเสียงผู้สัมภาษณ์ของดีเจมาทำการถอดมาเป็นความเรียงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นระเบียบง่ายต่อการวิเคราะห์ข้อมูล

2) นำความเรียงของดีเจมาวิเคราะห์แยกประเด็นเป็นส่วนตามข้อคำถามของแบบสัมภาษณ์

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาการแบ่งชนชั้นผ่าน EDM ได้ใช้วิธีการศึกษาเป็นการสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาแนวเพลงรีมิกซ์(สายย่อ)

4.1 ผลการศึกษาโดยใช้วิธีสัมภาษณ์

ในการศึกษาการแบ่งชนชั้นผ่าน EDM ใช้วิธีการสัมภาษณ์ดีเจ 1 ท่าน ได้แก่ นายวีระวัฒน์ ตะติ ดิเจปรประจำผับ The toy 12 หัวยแก้ว โดยผู้ศึกษาเลือกประชากรที่เหมาะสมในการคัดเลือกด้วยตนเองเพื่อให้ได้ตัวอย่างที่เหมาะสมและตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาซึ่งได้ผลการศึกษา ดังนี้

นายวีระวัฒน์ ตะติ หรือดีเจมอย ได้กล่าวว่า เพลงรีมิกซ์(สายย่อ) แรกเริ่มมาจากแนว Trap ที่นำเสียงสแนร์มาใส่เพิ่มและปรับจังหวะให้เข้ากับรสนิยมเพลงบ้านเรา เป็นแนวเพลงว่าไรดีเล่นเป็น Loop จะมีท่อน Into Hook และ Down เพลงรีมิกซ์(สายย่อ)นั้นมีชื่อเรียกแยกย่อยโดยจะแบ่งเป็น 12 แนว ได้แก่ เบรกบิล, ย่อเข้าป่า, ย่อเดิน, ย่อติดอ่าง, ย่อเทคโน – ซาโดว์, ย่อเบิร์น, ย่อ Makeup, ย่อยกล้อ, ย่อรถไฟ, ย่อวิ่ง, ย่อสามซ่า และสายย่อตลาด ทั้งหมดจะแตกต่างกันที่จังหวะกระเดื่องและเมโลดี้ อีกทั้งยังกล่าวอีกว่ากลุ่มคนที่ฟังเพลงแนวนี้ก็เพื่อจะได้มาสนุกปลดปล่อยความเครียด

บทที่ 5

โครงการสื่อผสม

จากการศึกษา ค้นคว้า และสัมภาษณ์ภายใต้แนวคิดทฤษฎี ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ควบคู่ไปกับการเขียนเชิงวิชาการเพื่อส่งเสริมความคิดในเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติสอดคล้องกันในหัวข้อที่ต้องการศึกษาในเรื่องรสนิยมและวัฒนธรรมกลุ่มเด็กแว้นต์ ผู้วิจัยได้กำหนดแผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการสร้างสรรค์สื่อศิลปะเชิงทดลองออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

5.1 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะระยะที่ 1

5.1.1 ชื่อสื่อศิลปะ (Project Title) : การแบ่งชนชั้นผ่าน EDM

5.1.2 รูปแบบสื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ (Media & Technique) :
สื่อผสม (mixed media)

5.1.2.1 รูปแบบสื่อและขนาดสื่อดิจิทัล (Media File Specifications) :

- 1) เบรกบีค / 05.34 นาที
- 2) ย่อเข้าป่า / 08.37 นาที
- 3) ย่อเดิน / 07.17 นาที
- 4) ย่อเทคโน – ซาโต้ / 05.28 นาที
- 5) ย่อเบิร์น / 05.55 นาที
- 6) ย่อแมคอัพ / 05.13 นาที
- 7) ย่อติดอ่าง / 07.32 นาที
- 8) ย่อยกล้อ / 07.08 นาที
- 9) ย่อรถไฟ / 05.43 นาที
- 10) ย่อวิ่ง / 04.36 นาที
- 11) ย่อสามซ่า / 09.03 นาที
- 12) สายย่อตลาด / 09.16 นาที

5.1.3 ขนาดผลงาน (Project Scale) : 210 x 297 มิลลิเมตร

5.1.4 สถานที่จัดงาน (Venue & Exhibition) : -

5.1.5 ระยะเวลาจัดงาน (Exhibition Period) : 22 เมษายน 2563

5.1.6 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และ ปฏิบัติเชิงสุนทรียะในการสร้างสรรค์ ผลงาน (Artist Statement and Aesthetic Practice) :

ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาท่วงวัฒนธรรมของปีแอร์ บูดิเยอและวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นและความสงสัยของผู้วิจัยเองว่าทำไมบางที่จึงเปิดแนวเพลง EDM ไม่เหมือนกัน จึงได้ไปลงพื้นที่สำรวจที่ The toy 12 ห้วยแก้วเพื่อเก็บข้อมูลจากดีเจ

หลังจากที่ได้ลงไปสำรวจพื้นที่เก็บข้อมูลมาแล้วทำให้ค้นพบว่าแนวเพลงสายช่อนั้นมีแตกแยกแขนงไปเป็นชื่อเรียกต่าง ๆ อีกคำว่าสายช่อในวงการดีเจเป็นแนวเพลงวาไรตี้เล่นเป็น Loop และกลุ่มคนที่ไปเที่ยว The toy 12 ห้วยแก้วนั้นลูกค้าส่วนใหญ่เป็นเด็กนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมืองและมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่เป็นส่วนใหญ่และเด็กสายอาชีพ

5.1.7 ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน (Problem & Solution)

มีความอันตรายในการลงพื้นที่เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้หญิงถึงแม้จะมีเพื่อน ๆ ออกไปด้วยแต่เป็นผู้หญิงทั้งกลุ่มยังคงไม่ปลอดภัยอยู่ดี และด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ทำให้ไม่สามารถไปลงพื้นที่ต่อได้ต้องทำงานภายใต้ข้อมูลที่มี ซึ่งผลงานที่ออกมานั้นยังไม่น่าพึงพอใจสำหรับตัวผู้วิจัยเอง



ภาพที่ 5.1 ภาพของสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 1

ที่มา: (มณีกาญจน์ กรองรัตน์, 2563)

5.2 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะระยะที่ 2

5.2.1 ชื่อสื่อศิลปะ (Project Title) : การแบ่งชนชั้นผ่าน EDM

5.2.2 รูปแบบสื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ (Media & Technique) :
สื่อผสม (mixed media)

5.2.3 ขนาดผลงาน (Project Scale) : 2.50 x 2 ม.

5.2.4 สถานที่แสดงผลงาน (Venue & Exhibition) : หอนิทรรศการ
ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

5.2.5 ระยะเวลาแสดงผลงาน (Exhibition Period) : 29 ตุลาคม 2563 – 1
พฤศจิกายน 2563

5.2.6 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และ ปฏิบัติเชิงสุนทรียะในการสร้างสรรค์
ผลงาน (Artist Statement and Aesthetic Practice) :

ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมของปีแอร์ บูดิเยอและ
วัฒนธรรมของกลุ่มเด็กแว้นต์ของถนน ซากัดดีที่ว่าด้วยสิ่งที่เด็กแว้นต์หรือกลุ่มตลาดล่างตามที่
สังคมเรียกกระทำสิ่งใด ๆ นั้นแล้วขัดข้องใจนั้นเป็นเพราะไม่ถูกจริตหรือรสนิยมของคนกลุ่มนั้น
ที่ตั้งตนว่าดีงาม เหมาะสม เป็นบรรทัดฐานสังคมจึงเกิดการเหยียด แบ่งชนชั้น

ในการสร้างสรรค์สื่อศิลปะผู้วิจัยได้นำผลงานของ โหมยิต จันทรทิพย์ ใน
ผลงานชื่อ HAPPY NEW LOVE YEAR มาประยุกต์ใช้ในงาน โดยนำการใช้สี สติกเกอร์ และการ
พื้นที่กำแพงมาใช้ ซึ่งสอดคล้องกับตัวงานที่ผู้วิจัยทำจะเห็นได้ว่าสัญลักษณ์ของกลุ่มเด็กแว้นต์จะเป็น
เรื่องสีและสติกเกอร์ที่ติดอยู่กับตัวรถเป็นพวกคำคมต่าง ๆ หรืออาจจะเป็นชื่อร้านแต่งรถเป็นการ
บอกสังกัดเป็นนัย ๆ ส่วนในเรื่องของสีกลุ่มเด็กแว้นต์จะใช้เป็นสีที่มีลักษณะฉูดฉาด เห็นในที่
สาธารณะแล้วโดดเด่น แตกต่าง



ภาพที่ 5.2 ภาพของสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 2

ที่มา: (มณีกาญจน์ กรองรัตน์, 2563)

5.2.7 ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน (Problem & Solution) :

ตัวของมอเตอร์ไซค์ยังไม่ปกป้องถึงกลุ่มของเด็กแว้นต์มากพอและยังจัดวางตัวมอเตอร์ไซค์ไม่โดดเด่น ถ้าจะนำเสนอโดยใช้มอเตอร์ไซค์เป็นตัวหลักควรมีมอเตอร์ไซค์เป็นจำนวนเยอะ ๆ สติกเกอร์มีจำนวนน้อยมากเกินไป

5.3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะระยะที่ 3

5.3.1 ชื่อสื่อศิลปะ (Project Title) : Minor change

5.3.2 รูปแบบสื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ (Media & Technique) : ศิลปะเสียง (Sound Art)

5.3.2 ขนาดผลงาน (Project Scale) : 1ม. x 20ชม.

5.3.4 สถานที่จัดงาน (Venue & Exhibition) : หอนิทรรศการ ศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

5.3.5 ระยะเวลาจัดงาน (Exhibition Period) : 15 – 18 มีนาคม 2564

5.3.6 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และ ปฏิบัติเชิงสุนทรีย์ในการสร้างสรรค์
ผลงาน (Artist Statement and Aesthetic Practice) :

ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมของปีแอร์ บูดิเยอและ
วัฒนธรรมของกลุ่มเด็กแว้นต์ของถนน ซากัดดีที่ว่าด้วยสิ่งที่เด็กแว้นต์หรือกลุ่มตลาดล่างตามที่
สังคมเรียกกระทำสิ่งใด ๆ นั้นแล้วขัดข้องใจนั้นเป็นเพราะไม่ถูกจริตหรือรสนิยมของคนกลุ่มนั้น
ที่ตั้งตนว่าดีงาม เหมาะสม เป็นบรรทัดฐานสังคมจึงเกิดการเหยียด แบ่งชนชั้น

ตัวชิ้นงานผู้วิจัยได้ลดทอนจากงานสื่อศิลปะระยะที่ 2 จากตัวมอเตอร์ไซค์
เหลือเพียงแค่ท่อรถ แต่ท่อรถที่ใช้เป็นท่อไอเทเนียมที่นักแข่งรถซึ่งนิยมนำมาใช้กันเนื่องจากท่อรถ
ธรรมดาทั่วไปนั้นจะเป็นสแตนเลสหรือเหล็กทำให้รถมีน้ำหนักมากแต่ถ้าเป็นท่อไอเทเนียมจะมี
น้ำหนักที่เบาคนน้ำหนักตัวรถให้เบาลงส่งผลต่อการเร่งรถ เสียงคุณันสามารถรีดเสียงออกมาได้ดี
ลักษณะท่อสีเหมือนแมลงปีกทึบ ผู้วิจัยได้นำผลงาน Exhibition: Experimental Project:
DRIFT Project #3 ACCIDENT ของ บานี่ เฮคาล,อุเมคะ เท็ตสึยะ,ฉ็อง-ดาวิด ไกยูเอ็ท,หลิว นิยม
การ,ศิวนัส บุญศิริพรชัย และมาอะ เสนิงวงส์ ณ อุซุชยา ที่ได้นำความร้อนมาทำให้เกิดเสียงมา
ประยุกต์ใช้กับผลงานของผู้วิจัยเองโดยการนำท่อรถมาทำให้เกิดเสียงโดยใช้ความร้อน



รูปภาพที่ 5.3 ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียง
ที่มา: (มณีกาญจน์ กรองรัตน์, 2564)

ผู้วิจัยได้ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียงโดยนำกระป๋องต่อกันให้มีลักษณะเป็นแนวตั้ง 2 กระป๋องก่อนใส่น้ำไปเล็กน้อยพอน้ำเดือดก็โรยข้าวสารใส่ตะแกรงให้ท่วมไม่ให้ไอความร้อนขึ้นมาได้ โดยเสียงที่ออกมานั้นมีลักษณะทุ้ม



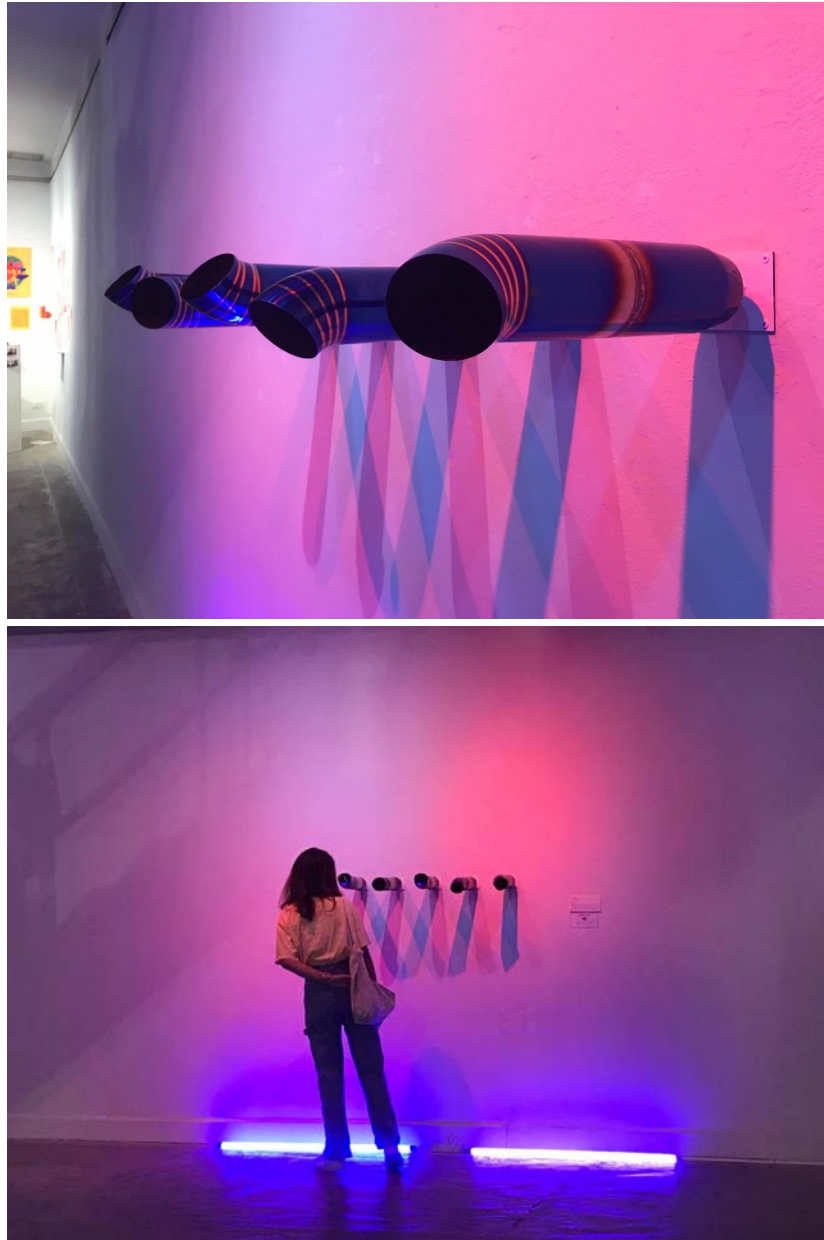
ภาพที่ 5.4 ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียง 3 กระป๋อง
ที่มา: (มณีกาญจน์ กรองรัตน์, 2564)

ผู้วิจัยได้ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียงโดยนำกระป๋องต่อกันให้มีลักษณะเป็นแนวตั้ง 3 กระป๋องก่อนใส่น้ำไปเล็กน้อยพอน้ำเดือดก็โรยข้าวสารใส่ตะแกรงให้ท่วมไม่ให้ไอความร้อนขึ้นมาได้ โดยเสียงที่ออกมานั้นมีลักษณะแหลม



ภาพที่ 5.5 ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียงกับท่อไทเทเนียม
ที่มา: (มณีกาญจน์ กรองรัตน์, 2564)

ผู้วิจัยได้ทดลองเรื่องความร้อนกับเสียงโดยใช้ท่อไทเทเนียมตรงกลางท่อนั้น
ได้ใส่ตะแกรง ละเชื่อมเหล็กตรงจุดท่อเพื่อใส่น้ำ ใส่น้ำลงไป ในท่อเล็กน้อยเมื่อน้ำเดือดจึงโรย
ข้าวสารให้ทั่วตะแกรงรอสักพักจึงมีเสียงออกมาเสียงมีลักษณะทุ้ม ในรูปเป็นท่อไทเทเนียมขนาด
ปกติ ผู้วิจัยได้ทำออกมาจำนวน 5 ชิ้น โดยมีขนาดความสูงแตกต่างกัน ท่อ 4 ชิ้นที่เหลือมีขนาดความ
สูงที่สั้นลงมาเรื่อย ๆ ยิ่งสั้นลงจะมีเสียงที่มีลักษณะแหลมขึ้น



รูปภาพที่ 5.6 ภาพของสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 3
ที่มา: (มณีกาญจน์ กรองรัตน์, 2564)

5.3.7 ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน (Problem & Solution) :

จำนวนท่อนมีน้อยเลยยังไม่อิมแพคกับคนดูมากพอและลำโพงบลูทูธที่เล่นเสียงสามารถอยู่ได้ถึง 1 ชม. ทำให้ผู้รับชมไม่ได้ยินเสียงที่ครบทุกท่อน ด้วยเวลาที่สั้นจึงต้องพักงานบ่อย

บทที่ 6

อภิปรายและสรุปผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาและวิเคราะห์ในหัวข้อวิจัยเรื่อง “การแบ่งชนชั้นผ่าน EDM” ศึกษาเรื่องรสนิยม และวัฒนธรรมกลุ่มเด็กแว้นต์เพื่อทำความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมของกลุ่มเด็กแว้นต์โดยผู้วิจัยใช้กรอบการศึกษาที่มุ่งเน้นเรื่องทุนทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมย่อย และดนตรีกับสังคม

จากสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 1 ทำงานภายใต้กรอบการศึกษาทฤษฎีทุนทางวัฒนธรรม และวัฒนธรรมย่อยที่ได้ไปลงพื้นที่สำรวจการฟังเพลงของกลุ่มเด็กแว้นต์ ผู้วิจัยจึงได้เลือกไปที่ The toy 12 ห้วยแก้ว หลังจากไปสำรวจเสร็จพบว่าแนวเพลงสายย่อยที่ผู้คนเรียกกันติดปาก ในวงการ ดิเจย์เพลงวาไรตี้ เปิดเอนเตอร์เทนลูกค้ำ โดยลูกค้ำที่นี้ส่วนมากจะยังเป็นเด็กสายอาชีพและมหา ลัยบ้างประปราย

จากสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 2 ทำงานภายใต้กรอบการศึกษาทฤษฎีเช่นเดียวกับสื่อ ศิลปะชิ้นที่ 1 จึงได้เข้าไปทำการศึกษาในแอป Tiktok เป็นแอปไว้วางใจสำหรับถ่ายวิดีโอ 60 วินาทีและ ใต้เพลง เมื่อสมัยที่ยังไม่เป็นที่รู้จักแอปนี้โดนดูถูกจากคนภายนอกว่าเป็นแอปแว้นต์ สก๊อย เพราะมี แต่คลิปโชว์เต้นร่อนเอาจริงๆ แต่ปัจจุบันยังมีคอนเทนต์ที่กล่าวมาข้างต้นอยู่ จากการเข้าไป ศึกษา ก็พบว่าเด็กแว้นต์นั้นชอบใช้คำคม สิร์มมักเป็นสัญลักษณ์เสบตา ผู้วิจัยจึงได้ดึงอัตลักษณ์ ตรงนี้มาทำตัวงานชิ้นที่ 2 โดยนำผลงานของ โหมยิต จันทรทิพย์ มาประยุกต์ใช้ในงานด้วยในเรื่อง ของสติ๊กเกอร์คำคมและการพิมพ์กำแพง

จากสื่อศิลปะเชิงทดลองระยะที่ 3 ทำงานภายใต้กรอบการศึกษาทฤษฎีเช่นเดียวกับสื่อ ศิลปะชิ้นที่ 1 และ 2 งานชิ้นที่ 3 ได้ลดทอนลงเหลือแต่เพียงท่อนไทเทเนียม ซึ่งเป็นที่นิยมสำหรับผู้ ที่ชื่นชอบในการแต่งรถมีสีเหมือนแมลงปีกทาบ โดยงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำโปรเจกต์ที่ชื่อว่า Exhibition: Experimental Project: DRIFT Project #3 ACCIDENT นำมาประยุกต์ใช้กับชิ้นงานของผู้วิจัย ในเรื่องของความร้อนกับเสียง โดยเสียงที่ออกมานั้นเปรียบเสมือนรถแต่ง

หลังจากการทำงานสื่อศิลปะเชิงทดลองทั้ง 3 ชิ้นงานแล้วผู้วิจัยสรุปได้ว่า การที่ไม่มี
ต้นทุนจากจุดเริ่มต้น อาทิเช่น ครอบครัวยุคใหม่ เป็นต้น ยกต่อการเข้าถึงทุนที่ทำให้สามารถต่อยอด
ไปได้นั้นรวมถึงการเข้าถึงรสนิยมที่สังคมนิยามว่าดี แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ไม่ใช่อย่างที่ผู้วิจัยกล่าวมา
ข้างต้นเสมอไปมีอีกกรณีหนึ่งที่คนระดับล่างสามารถผันตัวไปเป็นคนระดับบนแล้วแต่ก็ยังทำตัวติด
ดินอยู่ หรืออาจจะเป็นผู้วิจัยเองที่ชอบฟังแนวเพลงร็อก(สายย่อ) ด้วยเช่นกัน

บรรณานุกรม

หนังสือ

- ปนัดดา ชำนาญสุข. (2552). *เร่รัก รุนแรง: โลกชายขอบของนักบิด*. กรุงเทพมหานคร. มูลนิธิ
สาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)ศูนย์วิชาการเพื่อความปลอดภัยทางถนน (ศวปถ.)
- วิริยะ สว่างโชติ. (2549). *ดนตรีบนหนทางวัฒนธรรมศึกษา*. นนทบุรี: วัฒนธรรมศึกษา.
- วิริยะ สว่างโชติ. (2562). *รื้อการศึกษา: สุนทรียะ-การเมือง-พื้นที่*. กรุงเทพมหานคร. คอมม่อนบุ๊กส์.

วิทยานิพนธ์

- พิพัฒน์พงศ์ มาศิริ. (2559). *แนวคิดในการศึกษาอัตลักษณ์ทางดนตรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.
- ฤทธิจักร คชะชา. (2554). *รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจนเอเรชั่นวาย*.
(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.

เอกสารอื่น ๆ

- ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. (2553). วัฒนธรรมวัยรุ่น. วารสารสังคมศาสตร์, 22(1), 1-52.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- TopTen. 2563. “ปรากฏการณ์ TikTok จากแอปที่คนหาว่าสก๊อย สู่แพลตฟอร์มที่ทุกคนต้องยาม
กักตัว”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://positioningmag.com/1271606>
- weerawan wannawaog. 2559. “วัฒนธรรมย่อย (Sub-culture)”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
<https://prezi.com/qmht7wbpasqp/subculture/?frame=75ad3cca7c02d070f4aca6817235f42d77993c42>
- ดร.งานพิศ สัตย์สงวน. 2531 “มานุษยวิทยา: มโนภาพวัฒนธรรม”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
<http://www.library.polsci.chula.ac.th/dl/a88fa23578d8e1024fa57368645b2fff>
- รุ่งนภา ขรรขเกษมสุข. 2555. “มโนทัศน์ฮาปิตุสกับการแก้ปัญหาหาวินิยม โครงสร้างและตัวแสดง”.
[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.polsci-law.buu.ac.th/journal/document/4-3/14.pdf>
- ทูเดย์ไลน์. 2562. “ความหมายที่แท้จริงของคำว่า ตลาตล่างรวมถึง Hate speech อื่น ๆ ในบริบทของ
สังคมไทย”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://today.line.me/th/v2/article/M2jNG3>

ชาญนรงค์22. 2555. “ทุนทางวัฒนธรรม”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://channarongs22.wordpress.com/2012/01/27/%E0%B8%97%E0%B8%B8%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%98%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1/>

ไทยพีบีเอส. 2559. “กำเนิดสายย่อและที่มาของสายดีด”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://news.thaipbs.or.th/content/253777>

ศรีศักร วัลลิโภดม. 2541. “วัฒนธรรมย่อยในสังคมไทย”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://lek-prapai.org/home/view.php?id=616>

[ไม่พบชื่อผู้เขียน]. “ดนตรีกับวัฒนธรรม”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://sites.google.com/site/hayhaytuktuk/dntri-kab-wathnthrrm-1>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวมณีกาญจน์ กรองรัตน์
วัน เดือน ปีเกิด	20 มีนาคม 2541
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนโพธิสารพิทยากร ปี การศึกษา 2559