บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

แนวเพลงและสไตล์ดนตรีใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมดนตรีมาจากชาติตะวันตก เช่น สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ ซึ่งในสมัยรัชกาลที่ 4 ได้มีการนำเครื่องดนตรีสากลเข้ามาในสังคมไทยเป็นครั้งแรก เพื่อใช้สำหรับการบรรเลงเพลงของวงแตรวงทหาร และในเวลาต่อมากลุ่มเชื้อพระวงศ์และเจ้านายชั้นสูงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการรับเอาวัฒนธรรมดนตรีจากตะวันตกเข้ามาเผยแพร่ จึงทำให้สังคมไทยในสมัยนั้นเริ่มมีแนวเพลงและสไตล์ดนตรีใหม่ ๆ เกิดขึ้น อาทิเช่นแนวเพลง คลาสสิค (Classic), มาร์ช (March), ว้อลซ์ (Waltz) และแจ๊ซซ์ (Jazz) เป็นต้น (ลำเนา เอี่ยมสอาด, 2539)

การก่อตั้งวงดนตรีลีลาศ "สุนทราภรณ์" ในสังกัดกรมโฆษณาการ เพื่อบรรเลงเพลงสากลส่งกระจายเสียงทางวิทยุในปี พ.ศ. 2482 และการเกิดขึ้นของวงดนตรีดุริยะโยธิน ซึ่งเป็นวงดนตรีลีลาศวงแรกที่เล่นเพลงไทยในจังหวะเต้นรำในปี พ.ศ. 2483 นั้นได้ทำให้เพลงไทยสากลเริ่มเป็นที่แพร่หลายสู่ประชาชนอย่างกว้างขวางมากขึ้น และภายหลังจากการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2488 วัฒนธรรมตะวันตกที่เข้ามาพร้อมกับการมาของทหารฝ่ายสัมพันธมิตร ได้ทำให้เกิดสถานเริงรมย์หลายแห่งที่นิยมมีวงดนตรีประจำร้านเล่นเพลงสากล จึงเป็นสาเหตุให้การแพร่หลายของเพลงสากลมีมากขึ้น

นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2503 แนวเพลงร็อคแอนด์โรล (Rock and Roll) จากตะวันตกเริ่มเป็นที่แพร่หลายในกลุ่มวัยรุ่นจำนวนหนึ่ง ผลงานเพลงของ วงสี่เต่าทอง (The Beatles), วงเดอะชาโดว์ (The Shadow) และ เอลวิส เพรสลี่ย์ (Elvis Presley) ได้สร้างความนิยมในการฟังเพลงสากลของกลุ่มวัยรุ่นเพิ่มมากขึ้น และในปี พ.ศ. 2512 การที่สหรัฐอเมริกาเข้ามาตั้งฐานทัพในประเทศไทย ได้ส่งผลให้อิทธิพลของดนตรีตะวันตกเข้ามามีบทบาททำให้วงดนตรีนิยมที่จะเล่นเพลงสากลเลียนแบบจากแผ่นเสียงที่แพร่หลายในขณะนั้น และในเวลาต่อมาได้เกิดพัฒนาการของรูปแบบวงดนตรีในประเทศไทยเป็นแบบ "สตริงคอมโบ" เกิดขึ้น (ศมกมล ลิมปิชัย, 2536)

ในปี พ.ศ. 2518 วงดนตรี "ชาตรี" เป็นวงที่ริเริ่มแต่งเนื้อหาและทำนองเพลงสำหรับวัยรุ่นโดยเฉพาะ และในเวลาต่อมาจึงเริ่มมีการแบ่งประเภทของกลุ่มผู้ฟังเพลงออกเป็นแนวเพลงสำหรับกลุ่มวัยรุ่นเรียกว่า "เพลงไทยสมัยนิยม" หรือ "เพลงป๊อป" ซึ่งทำให้ "เพลงไทยสากล"หรือ "เพลงลูกกรุง" ที่มีแต่เดิมนั้น กลายเป็นเพลงสำหรับผู้ใหญ่ไปโดยปริยาย (อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ, 2545)

การปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์เพลงไทยสากล ในปี พ.ศ. 2521 ส่งผลให้ระบบธุรกิจเพลงไทยสากลมีลักษณะการผลิตในรูปแบบของสินค้าทางวัฒนธรรม (Cultural commodity) เกิดขึ้น และในปีถัดมาวงดนตรี "แกรนด์เอ็กซ์" ก็ประสบความสำเร็จจากการนำเพลงลูกทุ่งมาทำเป็นเพลงในจังหวะดิสโก้ (Disco) ในชุด "ลูกทุ่งดิสโก้" ที่มียอดขายสูง ส่งผลให้วงการเพลงไทยสากลเริ่มมีการพัฒนาและเกิดการขยายตัวในเชิงธุรกิจอย่างจริงจัง แต่ทว่าการผลิตและการสร้างสรรค์เทปเพลงไทยสากลในยุคนี้มีลักษณะของการลอกเลียนแบบกันอยู่มาก จนกระทั่งในช่วงปี พ.ศ. 2528 บริษัทผู้ผลิตเทปเพลงมีการแข่งขันกันสูงขึ้นเรื่อยๆ แต่ละบริษัทพยายามรวบรวมเอาศิลปิน นักร้อง นักดนตรี นักแต่งเพลงเข้าไว้ในสังกัดของตน ดนตรีทุกสไตล์ล้วนเข้าสังกัดในระบบธุรกิจ การเสนอผลงานในแนวเพลงที่ต่างออกไป ก่อให้เกิดการแตกออกของตลาดแนวเพลงย่อยๆ สำหรับกลุ่มผู้ฟังกลุ่มย่อยต่างๆ ทำให้บริษัทผู้ผลิตเทปเพลงในสมัยนั้น ได้แก่ บริษัท อาร์เอส โปรโมชั่น จำกัด, บริษัท แกรมมี่ เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด, บริษัท นิธิทัศน์ โปรโมชั่น จำกัด, บริษัท คีตา เร็คคอร์ด จำกัด และบริษัท รถไฟดนตรี จำกัด มีการผลิตผลงานเพลงในแนวใหม่ๆ ขึ้น อาทิเช่น เพลงป๊อป (Pop), ร็อค (Rock), แดนซ์ (Dance), เฮฟวี่ เมทัล (Heavy Metal) ฯลฯ

หลังจากนั้น ในปี พ.ศ. 2535 บริษัท คีตา เร็คคอร์ด จำกัด ซึ่งเป็นค่ายเทปเพลงขนาดเล็กได้พยายามสร้างส่วนแบ่งทางการตลาด ด้วยการผลักดันให้ศิลปินวง "TKO" ให้เกิดขึ้นและกลายเป็นกลุ่มศิลปินวัยรุ่นในแนวเพลงฮิพฮอพ (Hip Hop music) กลุ่มแรกในประเทศไทย (มนตรี พงษ์สุภาพ, 2546)

คำว่า "ฮิพฮอพ" (Hip Hop) นอกจากจะจัดเป็นแนวดนตรี (musical genre) แนวหนึ่งแล้ว ความหมายของคำว่า "ฮิพฮอพ" ยังหมายถึง "วัฒนธรรม" (Culture) ของกลุ่มวัยรุ่นที่มีองค์ประกอบหลักของการแสดงออก 4 อย่าง คือ การร้องแร็พ (MC'ing-Rapping), การสร้างสรรค์เสียงดนตรีจากเครื่องเล่นแผ่นเสียงสองเครื่องของดีเจ (DJ'ing-Turntablism), การเต้นเบรคแดนซ์ (Breakdancing) และการพ่นสีบนกำแพง (Graffiti-Spraying)

วัฒนธรรมฮิพฮอพ (Hip Hop culture) เป็นวัฒนธรรมเต้นรำสังสรรค์ (Dance and party culture) ที่เกิดขึ้นในช่วงต้นทศวรรษ 70 ในเขตบรองซ์ (Bronx) มลรัฐนิวยอร์ค สหรัฐอเมริกา ภายใต้บริบทการปรับเปลี่ยนผังเมือง รวมถึงไปถึงสภาวะเศรษฐกิจที่ตกต่ำในขณะนั้น ทำให้ในเขตบรองซ์ เป็นถิ่นอาศัยของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกัน (African-America) และฮิสพานิค (Hispanic) ซึ่งเต็มไปด้วยปัญหาอาชญากรรม ความยากจน และการว่างงาน ทำให้หัวหน้ากลุ่มข้างถนนที่เรียกตัวเองว่า "Afrika Bambaataa" ได้ก่อตั้งกลุ่มที่มีชื่อว่า "ZULU NATION" เพื่อเปลี่ยนรูปแบบของการระบายความโกรธแค้น และปัญหายกพวกตีกันของวัยรุ่นในเขตบรองซ์ ให้หันเข้าหาการแสดงออกทางดนตรี เต้นรำ และศิลปะแทน ซึ่งการร้องแร็พ (Rap) มีบทบาทสำคัญอย่างมาก ที่ช่วยให้วัยรุ่น แอฟริกัน-อเมริกันได้ระบายออกและสื่อสารกันถึงสภาพความกดดัน ความทุกข์ใจ และปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวันผ่านทางบทเพลง โดยไม่ต้องอาศัยทักษะความรู้ทางด้านดนตรี (Musical skill) และการมีเครื่องดนตรี (Musical instrument) หากแต่จะอาศัยจังหวะและเสียงดนตรีจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง (Turntable) เข้ามาแทน (Lipsitz,1994 อ้างถึงใน Bennett, 2000)

ลักษณะของวัฒนธรรมฮิพฮอพเป็นวัฒนธรรมร่างกาย (Body culture) ที่แสดงออกผ่านเสียงร้อง ท่าทาง และการเต้น ซึ่งประกอบเข้ากับจังหวะและดนตรีที่มาจากการนำเทคโนโลยีดนตรียุคเก่า ได้แก่ เครื่องเล่นแผ่นเสียง กลับมาใช้โดยยึดหลักความสอดคล้องกับสภาพชีวิตในสังคมเมืองปัจจุบันที่มีรีบเร่ง และนำไปสู่การพัฒนาของเทคโนโลยีทางดนตรีใหม่ๆ ขณะเดียวกันวัฒนธรรมฮิพฮอพยังเป็นวัฒนธรรมของการใช้สายตา (Visual culture) ที่สร้างสรรค์รูปแบบของศิลปะการพ่นสีกำแพง (Graffiti) และศิลปะแบบเมือง (Urban art) ที่รวมไปถึงเรื่องแฟชั่นการแต่งกาย ทำให้องค์ประกอบทั้งหมดถูกรวมเข้าเป็นอัตลักษณ์, เรื่องการเมือง และแบบแผนการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน (Best and Kellner, 1999)

การร้องแร็พ (Rap) ในดนตรีฮิพฮอพเป็นรูปแบบการร้องที่มีสัมผัสคล้องจอง (Rhyming) ลงบนเสียงของดนตรี โดยได้รับอิทธิพลมาจากการพูดอวยพร (Toasting) ที่พบในดนตรีแร็กเก้ (Reggae) และ ดับ (Dub) ของชาวจาไมก้า ผสมผสานกับอิทธิพลจากลักษณะการพูดของดีเจทางวิทยุ ซึ่งนักร้องแร็พเปอร์ขนานแท้ (Rappers) หรือ MCs (ที่มาจากคำว่า Master of Ceremonies) จะสามารถด้นเนื้อเพลงสดลงบนจังหวะที่ดีเจเป็นผู้สร้างได้ ทั้งนี้ แร็พเปอร์ในยุคแรกๆ จะนิยมร้องประชันกันระหว่าง MCs คนต่างๆ ซึ่งการร้องแร็พนี่เองที่เป็นหัวใจสำคัญ ในการทำให้วัฒนธรรมฮิพฮอพได้ถูกเผยแพร่ออกไป

จังหวะดนตรีในเพลงฮิพฮอพที่สร้างสรรค์โดยดีเจ (DJs) มีจุดกำเนิดจากดีเจ "DJ Kool Herc" ที่อพยพมาจากจาไมกาเข้ามาอาศัยในนครนิวยอร์ค เป็นผู้ที่คิดค้นจังหวะ "Break Beat" จากการเล่นแผ่นเสียงจากเครื่องเล่นแผ่นเสียงสองตัวสลับกัน โดยนำเอาแผ่นเสียงในแนวต่างๆ อาทิ ฟังค์ (Funk), ดิสโก้ (Disco), ร็อค (Rock) เป็นต้น มาทำการปรับแต่งเสียงและใส่ลูกเล่นลงไป ซึ่งต่อมาในปี ค.ศ. 1978 ดีเจ "Grand Wizard Theodore" เป็นผู้ที่คิดค้นเทคนิคการถูขยี้แผ่นเสียง (Scratching) โดยการใช้มือเลื่อนแผ่นเสียงไปมาขณะที่เครื่องกำลังเล่นแผ่นเสียงอยู่

การแสดงออกด้วยการเต้นเบรคแดนซ์ และการพ่นสีบนกำแพงนั้นเกิดขึ้นภายใต้บริบทของชุมชนแออัดในนครนิวยอร์ค ซึ่งทำให้กลุ่มวัยรุ่นระดับล่างที่มีฐานะยากจน ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นผิวดำ และกลุ่มวัยรุ่นฮิสพานิค มีการรวมตัวเป็นกลุ่มนักเลงข้างถนน (Street gangs) ซึ่งมักจะได้รับการสอนศิลปะป้องกันตัวแบบคาโปเอร่า ที่มีพื้นฐานคล้ายกับการเต้น ทำให้วัยรุ่นได้คิดค้นท่าทางการเต้นมาประชันกันในไนท์คลับแทนการต่อสู้ ส่วนการพ่นสีบนกำแพงนั้น มีที่มาจากการเขียนกำแพงเพื่อบอกเขตแดนของกลุ่มข้างถนน ทำให้การแสดงออกเหล่านี้ของวัยรุ่นได้ถูกรวมเข้าเป็นวัฒนธรรมฮิพฮอพของกลุ่มวัยรุ่นแอฟริกัน-อเมริกัน และวัยรุ่นผิวสีกลุ่มอื่นที่เกิดขึ้นในนครนิวยอร์ค ตั้งแต่ยุคทศวรรษ 70 เป็นต้นมา

การแพร่กระจายของดนตรีฮิพฮอพได้แพร่หลายเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นแอฟริกัน-อเมริกันในรัฐต่างๆ ในสหรัฐอเมริกา โดยในเวลาต่อมาเมื่อดนตรีแนวฮิพฮอพถูกผลิตและเผยแพร่ในรูปแบบของแผ่นเสียง (Records) ทำให้ผลงานเพลงแร็พ* ในอัลบั้ม "Rapper's Delight" จากศิลปิน "Sugar Hill Gang's" ในปี ค.ศ. 1979 และอัลบั้ม "The Message" จากศิลปิน "Grandmaster Flash's" ในปี ค.ศ. 1982 เป็นจุดเริ่มแรกที่ทำให้ดนตรีแนวฮิพฮอพเป็นที่รู้จักของผู้คนทั่วไป บรรดาศิลปินฮิพฮอพที่สร้างผลงานเพลงในยุคบุกเบิก ในเวลาต่อมาได้ถูกเรียกว่า "Old School" โดยในกลางทศวรรษที่ 80 ผลงานเพลงฮิพฮอพจากศิลปินแถบรัฐนิวยอร์ค เช่น Run DMC, Beastie Boys ได้สร้างผลงานจนสามารถเข้าไปติดใน 10 อันดับของชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard) อีกทั้งศิลปิน Run DMC ยังเป็นศิลปินฮิพฮอพกลุ่มแรกที่มีผลงานเผยแพร่ในช่องเคเบิลทีวี "MTV" อีกด้วย

---

* โดยทั่วไปคำว่า "แร็พ" หรือ "ดนตรี แร็พ" มักถูกใช้ในความหมายเดียวกับคำว่า "ดนตรีฮิพฮอพ" หากแต่บางครั้ง การใช้คำว่า ดนตรีแร็พ มิอาจใช้เรียกจังหวะเพลงฮิพฮอพแบบบรรเลงได้ ขณะเดียวกันกลุ่มแฟนเพลงฮิพฮอพมักให้ความหมายของคำว่า ดนตรีแร็พ ที่หมายถึงดนตรีฮิพฮอพที่มีลักษณะเน้นในเชิงพาณิชย์ และใช้คำว่าดนตรีฮิพฮอพ กับดนตรีฮิพฮอพแบบใต้ดิน ซึ่งคำว่า ดนตรีฮิพฮอพ ยังมีความหมายถึงแนวดนตรีอื่นๆของคนผิวดำยุคใหม่ อย่างแนว เพลง R&B ร่วมสมัย ที่เน้นในเรื่องของเส้นเสียงการร้อง เป็นต้น

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในเวลาต่อมา ศิลปินกลุ่ม "Public Enemy" ถือเป็นศิลปินที่สื่อสารเนื้อหาของบทเพลงที่เป็นการวิพากษ์สังคมอเมริกัน "Chuck D" นักร้องนำของวง ได้กล่าวว่า เพลงแร็พเป็นเสมือนช่องข่าว CNN ของคนอเมริกันผิวสีที่สะท้อนภาพสังคมออกมาได้อย่างละเอียด ศิลปินแร็พในยุคนี้ได้เข้ามามีบทบาทในการเป็นตัวแทนของกลุ่มคนผิวดำ โดยนำเสนอภาพสะท้อนสังคมและการเมืองอเมริกันที่ย่ำแย่ในรูปแบบของบทเพลงแนว "Political Rap"

แนวเพลง "Gangsta Rap" ในดนตรีฮิพฮอพ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับกลุ่มนอกกฎหมาย, ความรุนแรง, เซ็กส์ และยาเสพติด ในช่วงทศวรรษที่ 90 เริ่มเป็นที่แพร่หลายมากขึ้นจากกลุ่มศิลปินฝั่งตะวันตก (west coast) ของสหรัฐอเมริกาที่มีชื่อว่า "N.W.A." ซึ่งได้ออกผลงานในปี ค.ศ. 1989 ด้วยเนื้อหาของบทเพลงที่สะท้อนมุมมองในด้านความรุนแรง ทำให้ภาพลักษณ์ของดนตรีฮิพฮอพในสหรัฐอเมริกา เริ่มถูกสื่อมวลชนจัดให้เป็นดนตรีที่แหกคอก ต่อต้าน และเป็นที่น่ากลัวในสายตาของผู้คนทั่วไป อีกทั้งยังมีความเกี่ยวข้องกับการเกิดอาชญากรรมและความรุนแรงในหมู่วัยรุ่น เนื่องจากเนื้อหาของเพลงมักนำเสนอคำพูดหยาบคายและสื่อสารถึงเรื่องเพศ, ยาเสพติด, การเมือง ฯลฯ เป็นเหตุให้ดนตรีฮิพฮอพเป็นแนวดนตรีที่ต้องผ่านมาตรการตรวจสอบและควบคุมจากภาครัฐอย่างเข้มงวดมากกว่าแนวดนตรีอื่นๆ สื่อมวลชนในสหรัฐฯ ต่างนำเสนอภาพของดนตรีฮิพฮอพในแง่ลบ ว่าเป็นแนวเพลงที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและมีการเหยียดหยามสตรีเพศ ทำให้ดนตรีชนิดนี้มักถูกห้ามให้เข้าสู่การรับรู้ในพื้นที่สาธารณะ (Public sphere) ในสังคมอเมริกัน

แม้ว่าแนวดนตรีฮิพฮอพได้เริ่มเข้าสู่แนวดนตรีกระแสหลัก (Mainstream) ในวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐฯ ตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 80 แต่ด้วยเนื้อหาความรุนแรงของดนตรีฮิพฮอพทำให้ถูกมักกีดกันจากสื่อสารมวลชนส่วนใหญ่ในสหรัฐฯ แต่อย่างไรก็ตามแนวดนตรีฮิพฮอพที่นิยมรับฟังกันในกลุ่มวัยรุ่นผิวดำและผิวสีได้เริ่มขยายฐานของกลุ่มผู้ฟังมาสู่กลุ่มวัยรุ่นผิวขาว

Best และ Kellner (1999) กล่าวว่า วัยรุ่นผิวขาวที่เบื่อหน่ายในชีวิตราบเรียบและขาดสีสันได้หันมานิยมวัฒนธรรมผิวดำ เนื่องจากมีจังหวะ ลีลา อารมณ์ และพลังในการแสดงออกที่เข้าถึงจิตวิญญาณมากกว่า ทำให้คนผิวขาวรับวัฒนธรรมผิวดำไปสร้างสรรค์ ต่อเติม และประสบความสำเร็จอย่างเห็นได้ชัด เช่นเดียวกับดนตรีแจ๊ซซ์ และร็อคแอนด์โรล ที่มีจุดกำเนิดจากคนผิวดำแต่มาประสบความสำเร็จ เพราะศิลปินผิวขาวนำไปสร้างสรรค์ใหม่ นอกจากนี้ การเกิดขึ้นของสื่ออินเทอร์เน็ตในศตวรรษที่ 20 ยังได้มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความนิยมในวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพทั่วโลกด้วย

งานวิจัยในแนวดนตรีฮิพฮอพโดยนักสังคมวิทยาและนักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษา ค้นพบว่า ดนตรีในแนวนี้กำลังเป็นที่นิยมเพิ่มมากขึ้นในกลุ่มวัยรุ่นทั่วโลก (Mitchell,1996 อ้างถึงใน Bennett, 2000) และการที่วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพถูกทำให้กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม และเผยแพร่ไปทั่วโลกนั้น Nelson George (1999) กล่าวไว้ใน "Hip Hop America" ว่า คงจะเป็นการหลีกเลี่ยงไม่ได้ ที่ดนตรีในแนวฮิพฮอพได้ถูกทำให้กลายเป็นสินค้า แม้ว่าที่มาของวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพจะมาจากการแสดงออกของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในสังคมของกลุ่มคนข้างถนนก็ตาม วัฒนธรรมฮิพฮอพได้กลายเป็นวัฒนธรรมที่มีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post modernism) ที่ซึมซับเอาแนวดนตรีต่างๆ มาผสมผสานรวมกัน จากนั้นก็ได้เคลื่อนย้ายเข้าไปแทรกซึมอยู่ในทุกเชื้อชาติ ทุกวัฒนธรรม ในทางกลับกัน แนวดนตรีฮิพฮอพก็มีอิทธิพลต่อแนวดนตรีและวัฒนธรรมอื่นๆ เช่นกัน โดยเป็นไปในลักษณะดนตรีที่ไร้พรมแดนขวางกั้น (Borderless)

จากการที่วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคม ตลอดในแวดวงสื่อสารมวลชนต่างๆ เช่น โฆษณา วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่อดิจิตัล ทำให้วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพได้ทะลุกำแพงทางวัฒนธรรมของผู้คนแต่ละเชื้อชาติ จนกลายมาเป็นรูปแบบวัฒนธรรมของโลก (Global culture) ที่ได้มีการนำสไตล์, ทัศนคติ และเสียงจากชายขอบไปสู่ผู้ฟังทั่วโลก

วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพเป็นวัฒนธรรมย่อย ที่ได้กลายเป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อต้านของกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งใช้ดนตรีแนวนี้เป็นเครื่องมือต่อต้านอุดมการณ์ และค่านิยมของคนส่วนใหญ่ ทำให้วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพไม่ได้เป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมวัยรุ่นของคนผิวดำอีกต่อไป หากแต่วัยรุ่นในกลุ่มเชื้อชาติต่างๆ ทั่วโลก ได้รับเอาสไตล์ดนตรีนี้ไปใช้ในการสื่อสารประเด็นต่างๆ ที่สอดรับกับบริบทในแต่ละท้องที่ และใส่ความหมายใหม่เข้าไปในรูปแบบเฉพาะตน ซึ่งเป็นกระบวนการรับและปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (Cultural reterritorialization) (Lull, 1995)

วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพจึงกลายเป็นวัฒนธรรมลูกผสม (Hybrid culture) ซึ่งมีความเป็นท้องถิ่น (Localize) ที่เปิดโอกาสให้เสียงของคนกลุ่มย่อยได้ออกมาพูดหรือแสดงความคิดเห็น รวมทั้งเป็นกลไกหนึ่งในสังคมประชาธิปไตย ที่ให้โอกาสคนทุกชาติทุกภาษาใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่อุดมการณ์ของตน ซึ่งเป็นการแสดงถึงการคงอยู่ของความหลากหลายทางวัฒนธรรมของคนกลุ่มย่อยกลุ่มต่างๆ ในสังคม (Best and Kellner, 1999)

จนถึงปัจจุบัน วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพได้กลายเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรม (Cultural form) ที่ถูกรับไปใช้โดยกลุ่มวัยรุ่นทั่วโลก ซึ่งจะเห็นได้จากงานวิจัยต่างๆ ที่ศึกษาด้านดนตรี เช่น ดนตรีฮิพฮอพที่แพร่กระจายเข้าไปในยุโรป จะถูกใช้สำหรับสื่อสารถึงประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น ได้แก่ ปัญหาด้านเชื้อชาติ การแบ่งแยกสีผิว การเป็นพลเมือง การว่างงาน และความยากจน ส่วนในอิตาลี ดนตรีฮิพฮอพถูกนำไปใช้สื่อสารอุดมการณ์การเมืองของกลุ่มนักศึกษาฝ่ายซ้าย ที่ใช้เพื่อวิพากษ์ปัญหาสังคม

ในฝรั่งเศส ดนตรีฮิพฮอพได้แพร่หลายเป็นที่นิยมในกลุ่มเชื้อชาติรองทางสังคม ศิลปินแร็พที่โดดเด่นเป็นที่รู้จักในฝรั่งเศสคือ "MC Solaar" ที่วิพากษ์วิจารณ์ระบบการศึกษา และชนชั้นสูงในสังคมฝรั่งเศสผ่านการร้องแร็พ ทำให้ MC Solaar มีอิทธิพลทางความคิดอย่างมากต่อกลุ่มวัยรุ่นเชื้อชาติรองทางสังคมในฝรั่งเศส ส่วนสวีเดน กลุ่มวัยรุ่นได้นำเอาสไตล์ฮิพฮอพใช้สร้างอัตลักษณ์ในกลุ่มวัยรุ่นที่มีครอบครัวเพิ่งอพยพมาตั้งถิ่นฐานในสวีเดน เพื่อใช้ต่อต้านกลุ่มวัยรุ่นสวีดิชผิวขาวที่ยึดสไตล์สกินเฮด (Skin Head) ในประเด็นปัญหาเรื่องการแบ่งแยกเชื้อชาติ

ดนตรีฮิพฮอพในเยอรมันถูกใช้ในกลุ่มเชื้อชาติรองทางสังคมเช่นกัน เพื่อสื่อประเด็นเรียกร้องสิทธิความเป็นพลเมือง สำหรับในเมืองนิวคาสเซิล (Newcastle) ประเทศอังกฤษมีลักษณะของการหันเหในประเด็นเชื้อชาติ โดยกลุ่มผู้ฟังเพลงฮิพฮอพจะให้ความเคารพนับถือกับคุณค่าของกลุ่มผิวดำ แต่กลับพบว่าในเมืองนิวคาสเซิ่ลมีแต่ประชากรผิวขาวที่อาศัยอยู่จำนวนถึง 95 เปอร์เซ็นต์ของประชากรทั้งหมดในเมืองนี้

วัฒนธรรมฮิพฮอพในญี่ปุ่น กลุ่มวัยรุ่นจะแสดงออกในพฤติกรรมการเลียนแบบและความพยายามในการตีความ และลักษณะความเป็นเนื้อแท้ (Authenticity) ตามต้นแบบวัฒนธรรมฮิพฮอพจากสหรัฐอเมริกา ขณะที่สังคมฮิพฮอพในออสเตรเลียนั้น มีลักษณะการสร้างเนื้อหาของวัฒนธรรมฮิพฮอพขึ้นใหม่ โดยที่เนื้อหาเพลงจะเน้นถึงสภาพการดำเนินชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่นในเขตชานเมืองตะวันตกของนครซิดนีย์เป็นส่วนใหญ่ (Bennett, 2000)

สำหรับในสังคมไทย วัฒนธรรมฮิพฮอพเริ่มปรากฏจากการนำเอาสไตล์การร้องแร็พจากตะวันตกเข้ามาใช้ในวงการเพลงไทยสากล ใน พ.ศ 2528 จากผลงานเพลง "เบื่อคนบ่น" ของ ธเนศ วรากูลนุเคราะห์ และเพลง "มันแปลกดีนะ" ของ เรวัติ พุทธินันท์ จากอัลบั้ม เต๋อ 2 ซึ่งอัลบั้มชุดนี้เป็นผลงานเพลงไทยสากลอัลบั้มแรก ที่ทำให้ผู้คนในสังคมไทยเริ่มรู้จักสไตล์การร้องแบบแร็พมากขึ้นจากแนวดนตรีที่แปลกหูและมีเนื้อหาแปลกใหม่

ต่อมา ศิลปิน ตู้ ดิเรก อมาตยกุล ได้แสดงการเต้นเบรกแดนซ์ที่จัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งของวัฒนธรรมฮิพฮอพเป็นครั้งแรกประกอบกับเพลง "สาวบางโพ" และในปี พ.ศ. 2531 ตู้ ดิเรก ก็ได้รับการขนานนามว่าเป็น "นักร้องแร็พเปอร์" อย่างเต็มตัวจากการมีเพลงแร็พมาประกอบท่าเต้นเพลง "เด็กวัด"

พ.ศ. 2535 ศิลปิน "TKO" ถือเป็นกลุ่มศิลปินฮิพฮอพกลุ่มแรกในเมืองไทยที่มีผลงานเพลงในแนวฮิพฮอพ หากแต่มีผลงานออกมาเพียงชุดเดียวเท่านั้น เนื่องจากผลงานเพลงในแนวนี้ยังคงมีกลุ่มผู้ฟังอยู่เป็นจำนวนน้อย และกระแสความนิยมในแนวดนตรีร็อคนั้นยังคงเป็นดนตรีกระแสหลักที่ได้รับความนิยมในหมู่คนส่วนใหญ่อยู่ จึงทำให้ดนตรีแนวนี้ไม่ประสบความสำเร็จทางด้านการตลาด ซึ่งในช่วงนั้นแนวดนตรีฮิพฮอพยังไม่ได้รับความนิยมหรือรู้จักมากนักในสังคมไทย

ดนตรีฮิพฮอพในประเทศไทยเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ 2537 จากผลงานในอัลบั้ม "Joey Boy" ของศิลปินโจอี้ บอย จากค่ายเพลงเบเกอรี่ มิวสิค และมีผลงานอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด ขณะเดียวกันก็เริ่มมีศิลปินแนวฮิพฮอพเกิดขึ้นมาเป็นระยะ แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จหรือเป็นที่นิยมมากนัก จึงทำให้หลังจากนั้น ผลงานดนตรีในแนวฮิพฮอพลดจำนวนลง

จนกระทั่ง พ.ศ 2540 บริบททางสังคมในช่วงวิกฤตเศรษฐกิจ ส่งผลให้ดนตรีฮิพฮอพในประเทศไทยแทบจะไม่ปรากฏในสื่อมวลชนแขนงใดๆ ภายหลังจากวิกฤตเศรษฐกิจผ่านพ้น กระแสเพลงฮิพฮอพจึงเริ่มกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง จากผลงานจากศิลปินเพลงใต้ดิน "ดาจิม" ซึ่งมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคม และใช้ถ้อยคำสบถ รุนแรง ผลงานเพลงใต้ดินของศิลปินดาจิมได้รับการกล่าวถึงในกลุ่มวัยรุ่นเพิ่มมากขึ้น ขณะเดียวกันสื่อสารมวลชนหลายแขนงเริ่มให้ความสนใจกับดนตรีแนวนี้ ทำให้การปฏิวัติในเนื้อหาของแนวเพลงฮิพฮอพของศิลปินดาจิมเป็นการจุดประกายให้เกิดการสร้างสรรค์งานเพลงฮิพฮอพในเวลาต่อมา (มนตรี พงษ์สุภาพ, 2546)

ทั้งนี้ ตั้งแต่ พ.ศ.2543 จนถึงปัจจุบัน ศิลปินที่โดดเด่นและเป็นที่รู้จักในแนวดนตรีฮิพฮอพได้แก่ ศิลปินกลุ่ม"ก้านคอคลับ", "ดาจิม" และกลุ่มศิลปิน "Thaitanium" เป็นต้น นอกจากนี้แล้วความนิยมของวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพในกลุ่มวัยรุ่นไทยมีเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันเป็นยุคของการสื่อสารไร้พรมแดน การสื่อสารมวลชนมีความเจริญก้าวหน้ามาก สื่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีบทบาทสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นเกิดการติดต่อสื่อสารและรับส่งข้อมูลข่าวสารทางวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

ความนิยมในกระแสวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพในประเทศไทย สามารถพบเห็นได้ในหลายมิติ ตั้งแต่แฟชั่นการแต่งกายของวัยรุ่น ศิลปะการพ่นสีกำแพงที่ปรากฏตามอาคารร้าง พื้นที่สาธารณะ หรือกิจกรรมของวัยรุ่นในรูปแบบต่างๆ อาทิเช่น การเชิญคลับดีเจ ไปเปิดแผ่นเสียง, การเชิญนักเต้นเบรกแดนซ์ไปเต้นโชว์, การเชิญศิลปินแร็พไปร้องเพลง, การแข่งขันสำหรับดีเจ, นักร้อง (MC), นักเต้น (B-Boy) และนักพ่นฝาผนัง (Graffiti) รวมถึงการนำกิจกรรมต่างๆ ในวัฒนธรรมฮิพฮอพเข้าไปรวมกับการจัดแข่งขันกีฬาประเภทเอ็กซ์เกมต่างๆ การมีร้านขายสินค้า สถานบันเทิง แหล่งท่องเที่ยวสำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมในวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพโดยเฉพาะ นอกจากนั้น วัฒนธรรมฮิพฮอพยังได้แพร่กระจายไปสู่มิติในระดับการเปิดโรงเรียนสอนเต้นเบรคแดนซ์ และโรงเรียนสอนประเภทคลับดีเจขึ้นหลายแห่งด้วย

มิติของวัฒนธรรมฮิพฮอพได้ปรากฏสู่สื่อสารมวลชนไทยในแขนงต่างๆ ซึ่งนอกเหนือจากรูปแบบของเทป ซีดีเพลง และมิวสิควีดีโอของศิลปินแนวเพลงฮิพฮอพและนิตยสาร "Arouse" ซึ่งเป็นนิตยสารที่กลุ่มวัยรุ่นในแนวฮิพฮอพได้จัดทำขึ้น เพื่อเผยแพร่ข่าวสารวัฒนธรรมฮิพฮอพในประเทศไทยแล้ว ยังมีเว็บไซต์ของกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมในดนตรีฮิพฮอพ ได้แก่ เว็บไซต์ www.thaihiphop.com, www.syamhiphop.com, www.battlemc.cjb.net ฯลฯ ในส่วนของโฆษณาและสื่อสิ่งพิมพ์ได้พบว่ามีการหยิบเอาสไตล์ของวัฒนธรรมฮิพฮอพไปปรากฏในผลงานต่างๆ

ในปัจจุบันยังพบว่าเริ่มมีรายการโทรทัศน์ต่างๆ ที่นำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพอย่าง รายการ "X-Gen" ทางช่องสถานีโทรทัศน์ไอทีวี, รายการ "MTV DA HIP" ทางช่องเคเบิลทีวี UBC 49, รายการ "Soul Kitchen" ทางช่องทีวีเคเบิล Channel [V] สำหรับสื่อวิทยุนั้นยังไม่ปรากฏคลื่นสถานีวิทยุที่เปิดเพลงฮิพฮอพโดยเฉพาะ มีเพียงคลื่นวิทยุ FM 102.5 MHz ที่เปิดเพลงฮิพฮอพเป็นบางช่วงเวลา นอกจากนี้ ยังพบว่า สถานีวิทยุ Fat Radio FM 104.5 MHz ซึ่งเป็นคลื่นสถานีวิทยุที่เปิดเพลงหลากหลายแนว ได้เปิดเพลงแนวฮิพฮอพด้วย

จนถึงปัจจุบันวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพได้มีการแพร่กระจายเข้าสู่สังคมไทยเป็นที่ชัดเจน จึงควรที่จะให้ความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาถึงวัฒนธรรมดนตรีชนิดนี้ เพราะ "วัฒนธรรมฮิพฮอพ" นอกจากจะมีความน่าสนใจในแง่ของดนตรี และศิลปะการแสดงออกของกลุ่มวัยรุ่นแล้ว ก็ยังเป็นวัฒนธรรมของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกัน ที่ในยุคหลังถูกระบบธุรกิจนำเอาประสบการณ์ชีวิตในแง่ที่ไม่ดีในด้านอาชญากรรม ความรุนแรง และการเหยียดหยามสตรีเพศ ของกลุ่มวัยรุ่นผิวดำมานำเสนอเพื่อประโยชน์ในทางธุรกิจ จึงทำให้วัยรุ่นจำนวนมากในสหรัฐฯ มีการรับค่านิยมที่ผิดและมีการเลียนแบบ

พฤติกรรมที่ไม่ดีของคนเพียงบางกลุ่มเท่านั้น ปัจจุบันมหาวิทยาลัยหลายแห่งในสหรัฐอเมริกาได้จัดให้มีการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์วัฒนธรรมฮิพฮอพ (Hip Hop 101) และหลักสูตรวิชาต่างๆ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจมากขึ้นในวัฒนธรรมชนิดนี้ และวัฒนธรรมฮิพฮอพที่แพร่กระจายไปทั่วโลกได้กลายเป็นวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในการต่อต้าน และสื่อถึงความไม่เป็นธรรมในบริบทสังคมต่างๆ (Patricia McBroom, 2000)

ในการศึกษาการแพร่กระจายนั้น มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ตัวนวัตกรรม (Innovation), ช่องทางการสื่อสารในการรับนวัตกรรม (Communication channels), เรื่องของเวลา (Time) และระบบสังคม (Social system) และเหตุผลสำหรับการศึกษาการแพร่กระจายนั้นจะช่วยให้เกิดความเข้าใจในนวัตกรรมนั้นๆ ดีพอ สามารถเตรียมตัวให้พร้อมกับนวัตกรรมที่เกิดขึ้น จนนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่างๆ อย่างเป็นระบบ ดังนั้น การศึกษาจุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพในประเทศไทย จะช่วยให้เข้าใจในวัฒนธรรมวัยรุ่นที่กำลังได้รับความนิยมที่แพร่กระจายเข้าสู่สังคมไทยในมิติต่างๆ และระดับการรับวัฒนธรรมที่มีทั้งการรับวัฒนธรรมและการปรับเปลี่ยนของคนในสังคมมากยิ่งขึ้น

การศึกษาและวิจัยทางด้านเพลงไทยสมัยนิยม หรือเพลงไทยสากลในประเทศไทย ในปัจจุบันยังมีงานศึกษาวิจัยจำนวนน้อย และงานวิจัยเพลงไทยสมัยนิยมที่ศึกษาเจาะจงเฉพาะแนวดนตรีย่อยที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นก็มีเพียงผลงานวิจัยจำนวนน้อยเช่นกัน ทำให้ในส่วนข้อจำกัดงานวิจัยของ นันทสิทธิ์ กิตติวรากูล (2544) ได้พบปัญหาถึงการสืบค้นหาเอกสารที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมดนตรีป๊อปในสังคมไทย ว่ามีความยากลำบาก เนื่องจากไม่มีหน่วยงานใดเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมดนตรีป๊อปในปัจจุบัน และขาดการวิจัยหรือรวบรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมดนตรีอย่างต่อเนื่องและทันที ซึ่งจะทำให้เกิดปัญหาอย่างมาก ในการที่จะได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับสาขาสื่อสารมวลชนที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี ซึ่งในข้อเสนอแนะในผลงานเดียวกันได้เสนอแนะให้ควรมีงานวิจัยดนตรีแนวอื่นๆ ในวัฒนธรรมดนตรีป๊อปในประเทศไทย เช่น ดนตรีร็อค, ป๊อป, แร็พ ฯลฯ ซึ่งงานวิจัยด้านดนตรีที่ดีควรศึกษาทั้งสังคมของดนตรีเพื่อให้เกิดความเข้าใจสภาพสังคมไทยที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพที่กำลังเป็นที่แพร่หลายในกลุ่มวัยรุ่นในสังคมไทย จึงเป็นเรื่องที่ควรให้ความสนใจศึกษาในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมดนตรีที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่นไทย งานวิจัยครั้งนี้จึงมีความต้องการที่จะศึกษาถึงประวัติความเป็นมา รูปแบบ และเนื้อหาของแนวดนตรีฮิพฮอพ ตลอดจนการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพ ที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประเทศสหรัฐอเมริกา แล้วมีการแพร่กระจายเข้ามาสู่ประเทศไทย รวมถึงลักษณะของวัฒนธรรมดนตรีแนวนี้ที่ปรากฏในมิติต่างๆ ในสังคมไทยอีกด้วย

1.2 ปัญหานำการวิจัย

1. ดนตรีแนวฮิพฮอพในสังคมไทยมีความเป็นมาอย่างไร
2. การแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีแนวฮิพฮอพมีลักษณะอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.เพื่อทราบถึงประวัติความเป็นมาของดนตรีแนวฮิพฮอพในสังคมไทย
2.เพื่อทราบถึงการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีแนวฮิพฮอพในสังคมไทย

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาเฉพาะประวัติแนวเพลงฮิพฮอพในประเทศไทยตั้งแต่ปีพ.ศ.2535 - 2547 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เริ่มมีผลงานดนตรีในแนวฮิพฮอพเกิดขึ้นอย่างชัดเจน และมีการคัดเลือกเพลงแนวฮิพฮอพมาทำการศึกษา ในส่วนการศึกษาการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพในประเทศไทยจะศึกษาถึงเนื้อหาขององค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิพฮอพอื่นๆ ได้แก่ กลุ่มนักพ่นฝาผนัง (Graffiti), กลุ่มนักเต้น (B-boy) และกลุ่มดีเจ (Dj)

1.5 นิยามศัพท์

1. การแพร่กระจาย หมายถึง การรับและการขยายพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพที่เริ่มจากกลุ่มบุคคลจนถึงการขยายตัวเผยแพร่ผ่านสื่อสารมวลชนในสังคมไทย

2. ดนตรีฮิพฮอพ หมายถึง สไตล์ของดนตรีสมัยนิยมแนวหนึ่ง ที่มีองค์ประกอบหลักประกอบด้วย การแร็พ ที่มีสไตล์โดยรวมถึงท่าทางอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวศิลปิน ผนวกเข้ากับจังหวะดนตรีจากดีเจ ซึ่งส่วนใหญ่มักจะปรากฏควบคู่ไปกับภาพของกลุ่มนักเต้นเบรคแดนซ์ และศิลปะพ่นสีฝาผนังที่เรียกว่า "กราฟฟิตี้" ที่รวมเข้าเป็น 4 องค์ประกอบหลักในวัฒนธรรมฮิพฮอพ

3. การร้องแร็พ หมายถึง ลักษณะการร้องบทกวีอย่างมีจังหวะ โดยการแร็พ ถือ เป็นส่วนประกอบหลักของดนตรีแนวฮิพฮอพ ซึ่งการร้องแร็พสามารถร้องประกอบกับเสียงดนตรีหรือ การร้องประสานเสียงที่ปราศจากเสียงดนตรี

4. ศิลปินเพลงฮิพฮอพ หมายถึง ศิลปินเพลงที่ทำการร้องแร็พ ที่รวมถึงดีเจซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์จังหวะและเสียงดนตรีในบทเพลงแนวฮิพฮอพ

1.6 ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

วัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพในประเทศไทยเกิดจากการรับเอาแนวดนตรีนี้ โดยระบบธุรกิจเพลงกับกลุ่มวัยรุ่นไทยที่มีโอกาสได้ไปใช้ชีวิตในต่างประเทศหรือกลุ่มวัยรุ่นที่ศึกษาในโรงเรียนนานาชาติ ซึ่งวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพมีการแพร่กระจายออกไป โดยศิลปินเพลงฮิพฮอพที่นำเสนอเนื้อหาของบทเพลงที่สะท้อนภาพชีวิตวัยรุ่นในเมือง และมุมมองของวัยรุ่นต่อปัญหารอบๆตัว ที่ทำให้เกิดความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นเพิ่มมากขึ้น

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการสะสมความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมดนตรีฮิพฮอพในสังคมไทยในลักษณะเป็นวัฒนธรรมทางเลือก ที่ไม่มีผู้ใดเคยศึกษามาก่อน
2. ผลการวิจัย จะทำให้สังคมเข้าใจ และส่งเสริมวัฒนธรรมดนตรีย่อยของกลุ่มวัยรุ่นที่มีวัฒนธรรมที่ต่างกับวัฒนธรรมหลัก ให้เป็นวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์
3. เป็นการขยายขอบเขตความรู้ทางด้านดนตรีในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมในสังคมไทย ให้ครอบคลุมดนตรีอย่างกว้างขวางเพิ่มขึ้น