

## บทที่ 2

### แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดและทฤษฎี

ในการศึกษาเรื่อง "จุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย" ผู้วิจัยได้ทำการศึกษายกย่องแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยค้นคว้าจากงานเขียน และวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องนวัตกรรมทางวัฒนธรรม (cultural innovation)
- 2.2 แนวคิดเรื่องการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (cultural diffusion)
- 2.3 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น (youth subculture)
- 2.4 แนวคิดเรื่องดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern music)
- 2.5 แนวคิดเรื่องภาษาในบทเพลง
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเรื่องนวัตกรรมทางวัฒนธรรม (cultural innovation)

นวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์รวมทั้งเทคนิควิทยาการใหม่ และแนวความคิดใหม่ที่เกิดขึ้นในแต่ละสังคม เป็นประเด็นการศึกษาที่อยู่ในความสนใจในสาขาวิชามานุษยวิทยา ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้นำแนวคิดนวัตกรรมทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการอธิบายวัฒนธรรมฮิปฮอปที่ถือเป็นรูปแบบนวัตกรรมทางวัฒนธรรมสำหรับกลุ่มวัยรุ่นในสังคมไทย

"นวัตกรรม" คือ กลไกการสร้างสรรคความคิดใหม่ เทคนิควิทยาการใหม่ หรือ พฤติกรรมใหม่ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและวิวัฒนาการทางสังคม กำเนิดนวัตกรรมจะขึ้นอยู่กับ การสร้างสรรค์ของมนุษย์ และขณะเดียวกันก็ขึ้นอยู่กับ การเปิดรับของชุมชนที่จะยอมรับ หรือลอกเลียนผลผลิตของการสร้างสรรค์เหล่านั้น

การศึกษาในเรื่องนวัตกรรม จะให้ความสำคัญกับตัวตนหรือลักษณะที่แท้จริงของ นวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น ต่อมานวัตกรรมจะเกิดขึ้นในบริบททางสังคมที่เฉพาะแห่งหนึ่งเสมอ หรืออีกนัยหนึ่งนวัตกรรมเป็นผลผลิตของสังคม ที่หมายถึงนวัตกรรมย่อมเป็นส่วนหนึ่งของ วัฒนธรรมของแต่ละสังคมเฉพาะนั้นๆ และนวัตกรรมไม่จำเป็นต้องมีแหล่งกำเนิดเฉพาะในสังคม นั้นๆ หากแต่นวัตกรรมจำนวนมากที่เป็นนวัตกรรมที่มาจากต่างสังคม เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกนำเข้ามา (Imported innovation) แล้วผ่านกระบวนการทางสังคมวัฒนธรรมต่างๆ (Sociocultural Process) จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคมใหม่

ลักษณะของนวัตกรรมและนวัตกรรมทางวัฒนธรรม ตามความคิดของ Rogers (1962) "นวัตกรรม (innovation) คือความรู้ชุดหนึ่งที่ยอมรับใหม่โดยปัจเจกชน" ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งรับรู้ มาจากแหล่งอื่นด้วยตนเอง หรือรับรู้โดยผ่านสื่อต่างๆ ในขณะที่เดียวกันปัจเจกชนในฐานะที่เป็น มนุษย์ต่างก็มีศักยภาพที่จะสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ขึ้นมาได้ด้วยตนเอง และอาจจะพิจารณาได้ว่า นวัตกรรมสามารถแบ่งออกเป็น (1) สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ทางเทคโนโลยีที่ใช้ในความหมายของ วิทยาการที่เกี่ยวกับศิลปะในการนำเอาวิทยาศาสตร์ประยุกต์มาใช้ และ (2) นวัตกรรมเป็นที่ เป็น ความคิดความเชื่อ แบบแผนพฤติกรรมค่านิยม หรือแนวทางการปฏิบัติใหม่ๆ ในสังคม รวมทั้ง ศิลปะ การละเล่น การแสดง ฯลฯ

ดังนั้น เมื่อพิจารณาลักษณะต่างๆ ของ "นวัตกรรม" แล้ว วัฒนธรรมดนตรีวิทยฮอป ก็มี คุณลักษณะที่ตรงกับนวัตกรรมที่มีเนื้อหาเน้นหนักทางด้านแบบแผนความคิด ค่านิยม และ พฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน

นวัตกรรมทางวัฒนธรรมในฐานะผลผลิตของสังคมมนุษย์ นวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ๆ ที่ เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์นั้น เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และนวัตกรรมก็ถือกำเนิดขึ้นมาภายใต้ กระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมของสังคมเสมอ โดยเฉพาะการผสมกลมกลืนทาง วัฒนธรรมที่ สนิท สม่ครการ (2525) เรียกว่า การกลืนกลายทางวัฒนธรรม (acculturation) ซึ่งเป็น กระบวนการที่ประกอบด้วย "ปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่กลุ่มชนซึ่งมี วัฒนธรรมแตกต่างกันมาทำการติดต่อกันโดยตรงต่อเนื่องกันไป และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ตามมาในแบบแผนของวัฒนธรรมเดิมของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือทั้งสองฝ่าย ในความเป็นจริงแล้ว นวัตกรรมเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในสังคมมนุษย์ ดังที่ Barnett (อ้างใน สนิท สม่ครการ 2525) ได้นำเสนอว่า "วัฒนธรรมเปลี่ยนไปได้เพราะการรู้จักคิดปรับปรุง เปลี่ยนแปลงสภาพเดิมให้เป็นสภาพใหม่ ด้วยการมองเห็นสัมพันธ์ภาพใหม่ๆ ในสิ่งของที่มีอยู่แต่

เดิม การประดิษฐ์คิดค้น การรู้จักเอาแบบแผนบางประการของวัฒนธรรมอื่นมาเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับสถานะของวัฒนธรรมเดิม ก็อยู่ในความหมายที่เรียกว่า นวัตกรรม (innovation)" ดังปรากฏในคำอธิบายต่อไปนี้

การประดิษฐ์คิดค้น (invention) ซึ่งรวมทั้งการสร้างเทคนิควิทยาการใหม่ (new technology) และการสร้างธรรมเนียมประเพณีหรือระบบความเชื่อใหม่ (social invention) ด้วยเทคนิควิทยาการหรือธรรมเนียมประเพณี รวมแล้ว ย่อมถือได้ว่ามีแบบแผนการดำเนินชีวิตอย่างใหม่เกิดขึ้นและถ้าแบบแผนนั้นมีความคงทนอยู่นานมากกว่าหนึ่งชั่วอายุคนขึ้นไป ก็นับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นแล้วอย่างแท้จริง เพราะวัฒนธรรมนั้นตามปกติ ย่อมต้องมีอายุยืนยาวมากกว่าหนึ่งชั่วอายุคนขึ้นไป ทั้งนี้เพื่อให้กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรม (enculturation or socialization) ได้มีโอกาสดำเนินต่อไป ทั้งนี้ วัฒนธรรมอาจเปลี่ยนแปลงไปได้ด้วยวิธีการขอยืมหรือลอกเลียนแบบกัน (cultural borrowing) หยิบยืมทางวัฒนธรรมหรือการลอกเลียนแบบแบบแผนการดำเนินชีวิตมาจากวัฒนธรรมอื่นนั้น ปรากฏว่ามีอยู่เสมอมาในสังคมมนุษย์ต่างๆที่มีการติดต่อสื่อสารกับสังคมอื่นๆ (cultural contact) การที่คนต่างวัฒนธรรมมีโอกาสได้เห็นแบบอย่างของวัฒนธรรมอื่นที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมของตน เป็นเวลานานพอสมควร อาจเป็นสาเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งหรือในบางส่วนของวัฒนธรรมทั้งสองก็ได้ ..(สนิท สมัครการ, 2525)

นวัตกรรมในฐานะสิ่งนำเข้า (Imported innovation) เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของมนุษย์ และเป็นสิ่งใหม่ที่มีแหล่งกำเนิดภายในสังคมนั้นๆ และเป็นสิ่งใหม่ที่รับเข้ามาเป็นคุณสมบัติสำคัญของมนุษย์ เพราะสังคมมนุษย์ต่างก็เรียนรู้ ยอมรับ และถ่ายทอดทางวัฒนธรรมซึ่งกันและกันอยู่เสมอ ตามความเห็นของ Keesing (1958) (อ้างถึงใน สุริยา สมุทคุปต์ และคณะ, 2535) "กลุ่มคนสองกลุ่มที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน เมื่อมาติดต่อกันในสถานการณ์หนึ่งๆ วัฒนธรรมย่อยได้เชื่อมโยงเข้าหากัน ด้วยการหยิบยืม หรือแพร่กระจายองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเหล่านั้น" ด้วยกระบวนการนี้เองที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมตลอดระยะเวลาอันยาวนานในประวัติศาสตร์ของสังคมมนุษย์

ในการศึกษาการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมฮิพฮอป นอกเหนือจากการเป็นนวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นตามชุมชนเมืองต่างๆในประเทศไทยแล้ว วัฒนธรรมฮิพฮอปเป็นวัฒนธรรมที่ถูกนำเข้าหรือแพร่กระจายมาจากต่างถิ่น โดยเฉพาะจากสหรัฐอเมริกา ที่วัยรุ่นไทยได้รับมาประยุกต์ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงนวัตกรรมทางวัฒนธรรมชุดนี้ เพื่อความเหมาะสมกับสภาพทางวัฒนธรรมดั้งเดิมในสังคมไทยดั่งนั้น เส้นทางการอันยาวไกลและยาวนานของนวัตกรรมทางวัฒนธรรมชุดนี้ ก็คือ การแพร่กระจายเป็นประเด็นทางแนวคิดทฤษฎีที่ได้รับความสนใจในงานวิจัยชิ้นนี้

## 2.2 แนวคิดเรื่องการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (cultural diffusion)

การแพร่กระจายเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรม ไม่ว่าจะนวัตกรรมชุดนั้น จะเป็นเทคนิควิทยาการใหม่ๆ หรือแบบแผนทางความคิดและพฤติกรรมใหม่ๆ ในการศึกษาทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา “ทฤษฎีการแพร่กระจาย” (Diffusionism) เป็นแนวความคิดทางทฤษฎีที่สำคัญและแพร่หลายอย่างมากในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 หรือระยะแรกของการพัฒนาวิชามานุษยวิทยา วัฒนธรรมในสหรัฐอเมริกา และในยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเยอรมัน นอกจากนี้แนวคิดเกี่ยวกับการแพร่กระจายยังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ในการประยุกต์ความรู้ทางสังคมศาสตร์เพื่อการทำงานพัฒนาชนบทในประเทศโลกที่สามของนักสังคมศาสตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองระหว่างทศวรรษที่ 1940-1950 (สุริยา สมุทคุปดี และคณะ, 2535)

พจนานุกรมทางมานุษยวิทยา (Macmillan Dictionary of Anthropology) ได้ให้คำอธิบาย เกี่ยวกับ “การแพร่กระจาย” ดังนี้

การแพร่กระจาย (Diffusion) เป็นคำศัพท์ทางมานุษยวิทยาที่พัฒนาขึ้นเป็นครั้งแรกโดย Edward B. Tylor ปรมาจารย์ทางมานุษยวิทยาชาวอังกฤษ หมายถึงการกระจายหรือการสื่อสารข้ามพื้นที่ขององค์ประกอบ หรือลักษณะทางวัฒนธรรม การกระจายตัวของวัฒนธรรมทั้งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุเกิดขึ้นโดยการเคลื่อนย้ายของสื่อกลางเข้าสู่ขอบเขตของสังคมใหม่ หรือโดยผ่านการติดต่อทางวัฒนธรรม โดยทั่วไปนักทฤษฎีการแพร่กระจายเชื่อว่าวัฒนธรรมที่สำคัญของโลกมีจุดกำเนิดอยู่เพียงไม่กี่แห่งแล้วค่อยแพร่กระจายออกไปยังส่วนอื่นๆของโลก (Seymour-Smith 1986:77-78)

ในระยะเริ่มแรกของคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักมานุษยวิทยาในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะ Franz Boas ได้พัฒนาทฤษฎีการแพร่กระจายขึ้นมาเพื่อตอบโต้กับกระแสของนักทฤษฎีวิวัฒนาการ ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายมาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยนักมานุษยวิทยา กลุ่มนี้ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดสำนักวิวัฒนาการที่ว่า สังคมวัฒนธรรมมีพัฒนาการเป็นเส้นตรง (Unilinear evolution) สังคมวัฒนธรรมทุกหนทุกแห่งจะผ่านพัฒนาการสังคมต่างๆ ที่เหมือนกัน และผลจากการศึกษาวิวัฒนาการของสังคมต่างๆ นี้เอง นักมานุษยวิทยาเหล่านี้มีความหวังที่จะค้นพบกฎเกณฑ์สากล (Universal law) ที่จะนำมาอธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมและพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมต่างๆ ได้ (ยศ สันตสมบัติ อ้างใน สุริยา สมุทคุปต์ และคณะ, 2535)

เหตุผลที่นักมานุษยวิทยากลุ่มการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมหรือแนวความคิดทางทฤษฎีประวัติศาสตร์เฉพาะกรณี (Historical particularism) ใช้ในการโต้ตอบแนวคิดแบบวิวัฒนาการ คือ ประการแรก “แนวคิดแบบวิวัฒนาการเกิดจากรายงานของมิชชันนารี พ่อค้านักเดินทาง ซึ่งมีลักษณะผิวเผินและไม่มีระบบการรวบรวมข้อมูลที่เชื่อถือได้” โดย Franz Boas ผู้บุกเบิกและพัฒนาแนวคิดทางทฤษฎีนี้เชื่อว่า กฎเกณฑ์สากลของการวิวัฒนาการ ควรจะมาจากการวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ของมนุษย์แต่ละวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ตามภูมิภาคต่างๆ ของโลก นักมานุษยวิทยาจะต้องทำความเข้าใจวัฒนธรรมของมนุษย์ในแต่ละสังคมให้ละเอียดทุกแง่มุม มนุษย์ที่อยู่อาศัยในสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและชีวภาพที่แตกต่างกัน ย่อมมีพัฒนาการ มีความเป็นมาทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป เพราะมนุษย์มีการปรับตัวและดำรงอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน ไม่ใช่เป็นเพราะความแตกต่างทางเชื้อชาติและเผ่าพันธุ์

ในการศึกษาวัฒนธรรมของคนกลุ่มใดก็ตาม Boas ให้ความสำคัญกับกระบวนการทางประวัติศาสตร์สองอย่าง คือ การแพร่กระจาย (Diffusion) และการปรับเปลี่ยน (Modification) ซึ่งต่อมากลายเป็นหลักการสำคัญในการให้คำอธิบายและตีความหมายวัฒนธรรมทั้งนี้เพราะว่า วัฒนธรรมเกือบจะทั้งหมดของคนคนหนึ่งหรือสังคมหนึ่ง เป็นผลมาจากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นกระบวนการที่เริ่มต้นตั้งแต่คนคนนั้นเข้ามาอยู่ภายใต้ประเพณีทางสังคม และวัฒนธรรมของมนุษย์เกือบจะทั้งหมดก็มีแหล่งกำเนิดมาจากต่างวัฒนธรรม เมื่อรับวัฒนธรรมใหม่เข้ามามนุษย์จะต้องปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมนั้น เพื่อให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของตน ตามแนวความคิดของ Boas วัฒนธรรมมีแนวโน้มที่จะผสมผสานและปรับตัวเข้าหากัน เพื่อความอยู่รอดของวัฒนธรรมเอง

Rogers (1962) เสนอว่า การแพร่กระจาย คือกระบวนการที่นวัตกรรมแพร่ออกไปจากแหล่งที่เริ่มต้นสร้างขึ้นไปยังผู้ใช้ หรือผู้ที่ยอมรับนวัตกรรมนั้น หัวใจสำคัญของกระบวนการแพร่กระจายคือ ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ด้วยกัน โดยเริ่มจากบุคคลหนึ่งสื่อสารความคิดใหม่ๆ ไปยังคนอื่น ในการวิเคราะห์การแพร่กระจายของนวัตกรรมจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 อย่างคือ (1) นวัตกรรม (Innovation) (2) การสื่อสาร (Communication) (3) ระบบสังคม (Social system) และ (4) ช่วงเวลา (Time)

อย่างไรก็ตาม Rogers (1962) ได้ระบุลงไปที่ว่าการแพร่กระจายของนวัตกรรมเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นควบคู่กับการยอมรับของบุคคลอื่น ซึ่งกระบวนการยอมรับประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ (Awareness stage) ขั้นนี้บุคคลจะรู้จักเกี่ยวกับนวัตกรรมหรือความคิดใหม่ชุดหนึ่งแต่ยังไม่มีข้อมูลเพียงพอ

ขั้นที่ 2 ขั้นสนใจ (Interest stage) หลังจากให้ความสนใจ บุคคลจะพยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมชุดนั้นมากขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินสถานการณ์ (Evaluation stage) บุคคลจะประเมินเกี่ยวกับความคิดใหม่หรือนวัตกรรมเกี่ยวกับสถานการณ์ในปัจจุบัน แล้วพยายามโยนถึงอนาคตของตัวเองก่อนที่จะตัดสินใจว่าจะทดลองดีหรือไม่

ขั้นที่ 4 ขั้นทดลอง (Trial stage) ในขั้นนี้บุคคลจะทดลองใช้นวัตกรรมโดยเริ่มต้นจากปริมาณน้อยก่อน เพื่อจะตรวจสอบดูประโยชน์ที่ได้รับ

ขั้นที่ 5 ขั้นยอมรับ (Adoption stage) ขั้นนี้บุคคลจะยอมรับนวัตกรรมนั้นมาใช้

กล่าวโดยสรุปแล้วในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้พยายามที่จะประยุกต์แนวความคิดทางทฤษฎีการแพร่กระจาย (Diffusionism) ที่พัฒนาขึ้นในวงวิชาการทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา เพื่อใช้ในการศึกษากระบวนการแพร่กระจายและการปรับเปลี่ยนของวัฒนธรรมฮิพฮอปในประเทศไทย ซึ่งวัฒนธรรมฮิพฮอปนั้นมีต้นกำเนิดในสหรัฐอเมริกา และวัฒนธรรมดังกล่าวในปัจจุบันได้มีการแพร่กระจายไปในสังคมต่างๆ ทั่วโลก ดังนั้นในฐานะที่เป็นนวัตกรรมทาง

วัฒนธรรมชุดหนึ่งที่พัฒนาขึ้นมาจากแหล่งกำเนิดที่แน่นอนจากนั้นจึงแพร่กระจายออกไปยังสังคมอื่นโดยผ่านช่องทางทางการติดต่อทางวัฒนธรรมไปยังผู้รับในสังคมที่มีวัฒนธรรมต่างกัน กระบวนการดังกล่าวย่อมอาศัยระยะเวลาไม่เฉพาะแต่ระยะเวลาที่ใช้ในการสื่อสารเท่านั้น หากต้องรวมระยะเวลาที่ผู้คนในสังคมที่รับเอานวัตกรรมทางวัฒนธรรมชุดนั้นใช้ในการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ผสมผสานเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทั้งทางสังคมวัฒนธรรมและทางธรรมชาติในสังคมเฉพาะนั้นๆ

### การปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (Cultural modification)

ความจริงการแพร่กระจายและการปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เป็นเพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Acculturation) ที่เกิดขึ้นจากการติดต่อสัมพันธ์กันในรูปแบบต่างๆไม่ว่าจะเป็นการติดต่อกันโดยตรง และการติดต่อผ่านสื่อต่างๆ ของมนุษย์ในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคมที่มีวัฒนธรรมต่างกัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมเหล่านี้ เช่น การผสมผสานทางวัฒนธรรม การแพร่กระจาย ฯลฯ เป็นแบบแผนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม ที่สามารถมองเห็น และทำความเข้าใจได้อย่างชัดเจนนอกจากนี้ยังเป็นกระบวนการที่เป็นสากล เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเกิดขึ้นได้กับทุกหนทุกแห่งที่เป็นสังคมของมนุษย์

เมื่อการปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เป็นผลผลิตอันหนึ่งของกระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรมแล้ว จะต้องเข้าใจด้วยว่า เมื่อวัฒนธรรมมีปฏิสัมพันธ์กันหรือเมื่อมีนวัตกรรมทางวัฒนธรรมแพร่กระจายเข้ามาในสังคมหนึ่ง ผู้คนที่เป็นผู้รับนวัตกรรมทางวัฒนธรรมชุดนั้น ไม่ใช่จะรับเอารายละเอียดมาได้ทั้งหมด หรือพูดอีกแง่หนึ่งก็คือ นวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่แพร่กระจายเข้ามานั้น ไม่มีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของตนเอง ก็จะเกิดเหตุผลในการตัดสินใจเลือกยอมรับ ปฏิเสธ หรือปรับปรุงนวัตกรรมหรือวัฒนธรรมใหม่ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและความคิดเห็นของตน ดังนั้นความหมายของการปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในการศึกษาค้นคว้านี้ จึงหมายถึงกระบวนการที่เกิดขึ้นในสองลักษณะ คือ นวัตกรรมทางวัฒนธรรมใหม่ที่แพร่กระจายเข้ามา จะเป็นที่ยอมรับในส่วนที่เหมาะสมกับสภาพของวัฒนธรรมเดิม ขณะเดียวกัน นวัตกรรมทางวัฒนธรรมอีกบางส่วน จะได้รับการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง แก้ไขเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพของวัฒนธรรมเงื่อนไขของวัฒนธรรมเดิมในความหมายนี้ย่อมรวมเอา เศรษฐกิจ การเมือง ศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม และสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติหรือระบบนิเวศวิทยา

### 2.3 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น (youth subculture)

แนวคิดวัฒนธรรมศึกษาได้มองวัยรุ่นว่าเป็นวัฒนธรรมย่อยรูปแบบหนึ่งของสังคม เป็นแนวคิดที่มองว่าคนแต่ละกลุ่มในสังคมควรมีโอกาสเป็นเจ้าของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตัวเอง มีแบบแผนพฤติกรรมที่แตกต่างไม่เหมือนกับกลุ่มอื่นๆ ได้โดยไม่ต้องเกิดความรู้สึกแปลกแยก แนวคิดวัฒนธรรมย่อยจะเคารพในความแตกต่างหลากหลายของแบบแผนปฏิบัติของคนแต่ละกลุ่ม โดยปราศจากอคติและหลีกเลี่ยงการตัดสินคุณค่าของวัฒนธรรมใดๆ แนวคิดวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นโดยทั่วไปแล้วมักจะเกี่ยวข้องกับประเด็นความคิดว่าด้วยเรื่องวัฒนธรรม วัยรุ่นและความทันสมัยที่ต่างล้วนมีอิทธิพลถึงกันและกัน ภาพปรากฏของวัฒนธรรมย่อยลักษณะต่างๆ แท้จริงเป็นเพียงกลุ่มคนที่ใช้แบบแผนพฤติกรรมหรือวัฒนธรรมบางอย่างร่วมกัน เช่น ปัญหา ความสนใจ ประสบการณ์ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่แยกกลุ่มทางสังคมออกจากกันและกัน

คำว่า "วัฒนธรรมย่อย" เกิดขึ้นในราวทศวรรษ 1940 ทวีปอเมริกาหมายถึงกลุ่มคนที่มีปัญหา ความสนใจ มีปฏิบัติการทางวัฒนธรรมที่คล้ายกัน ซึ่งแตกต่างจากสมาชิกกลุ่มทางสังคมอื่นๆ มักจะถูกมองว่าเป็นพวกที่เบี่ยงเบนออกไปจากมาตรฐานสังคมและมีสถานะรองในสังคม

การศึกษาวัฒนธรรมย่อยเริ่มต้นขึ้นโดยสำนักชิคาโก ซึ่งสนใจในการค้นหาความหลากหลายของพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมอเมริกัน เป็นการศึกษาวัฒนธรรมย่อยในแง่เสรี-พหุนิยม (liberal-pluralist) และต่อเนื่องมาจนถึงสำนักเบอร์มิงแฮมในราวทศวรรษ 1970 ที่สนใจวิเคราะห์วัฒนธรรมย่อย พยายามหาความสัมพันธ์ระหว่างอุดมการณ์และรูปแบบเฉพาะทางวัฒนธรรมของวัยรุ่น เช่น ม้อด เดฟ สกินเฮด ฟังก์ โดยเชื่อมโยงเข้ากับโครงสร้างทางวัฒนธรรมใหญ่คือวัฒนธรรมแม่ วัฒนธรรมครอบครัว และวัฒนธรรมมวลชน ซึ่งสำนักคิดนี้มองว่าวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นมักจะเป็นวัฒนธรรมย่อยของชนชั้นล่าง สถานะทางวัฒนธรรมของพวกเขาสัมพันธ์กับชนชั้นที่เป็นรอง การวิเคราะห์ของสำนักคิดนี้ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดเรื่องการผลิต(ทางวัฒนธรรม)ของลัทธิมาร์กซ์ที่มองวัยรุ่นอย่างมีความหมาย มีนัยยะสำคัญ ไม่ได้ยากที่จะทำความเข้าใจ และสามารถอ่านได้เป็นตัวบทหรือสัญญาณ

งานที่สรุปภาพความเป็นมาของแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยในช่วงศตวรรษที่ 19 ขึ้นหนึ่งก็คือ บทความของ Dick Hebdige (1997) เรื่อง "Posing..Threats, Striking...Poses: Youth, Surveillance, and Display" โดยเขาสรุปว่าวัยรุ่นหนุ่มสาวปรากฏในวงวิชาการสังคมวิทยา ประมาณ ค.ศ.1920 โดยการศึกษาของสำนักคิด Chicago เช่นงานของ Robert Park แห่ง



มหาวิทยาลัยชิคาโก ที่ได้พยายามพัฒนาทฤษฎีพื้นฐานของนิเวศน์สังคมของชีวิตเมือง โดยส่วนใหญ่มองวัยรุ่นว่าเป็นปัญหา เป็นช่วงเปลี่ยนผ่านที่อันตราย เป็นผลผลิตจากสภาพแวดล้อมแบบเมือง และต่อมาในทศวรรษ 1950 ความสนใจเรื่องวัยรุ่นก็มีแง่มุมมากขึ้น เช่นความสนใจวัยรุ่นในแง่ของการใช้เวลาว่าง ความแปลกประหลาด วัยรุ่นเป็นเรื่องของความสนุกสนาน คำว่า "Teenager" ก็เกิดขึ้นตามหน้านิตยสารหมายถึงวัฒนธรรมของวัยรุ่นชั้นล่างที่มีพิธีกรรม การบริโภค รสนิยมทางดนตรี และความนิยมในสินค้า ถูกกำหนดเงื่อนไขอย่างชัดเจนโดยอิทธิพลของความเป็นอเมริกัน วัยรุ่นถูกแยกออกจากความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ไปอย่างถาวร ช่องว่างตรงนี้หมายถึงเงิน หมายถึงการเกิดขึ้นของตลาดวัยรุ่น สินค้าใหม่ๆและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆก็ถูกนำมาใช้เพื่อจุดเงินส่วนเกิน ซึ่งวัยรุ่นชั้นล่างถูกประเมินว่าจะต้องมี และเพื่อหาพื้นที่ ที่วัยรุ่นสามารถสร้างเอกลักษณ์ของตัวเองได้โดยไม่ต้องไปข้องเกี่ยวกับวัฒนธรรมแม่ ซึ่งในที่สุดก็เกิดวัฒนธรรมมวอลชน อาทิ บุติค ร้านเทป โรงเดินรำ ดิสโก้เธค รายการทีวี นิตยสาร ฯลฯ

ในราวกลางทศวรรษ 1960 ที่มีกระแสนิยมม้อด (Mod) วัฒนธรรมวัยรุ่นก็กลายเป็นเรื่องของ การเลือกสินค้าที่บ่งบอกถึงความชอบ รสนิยม วัยรุ่นใช้สินค้าเป็นหนทางและเครื่องมือในการแสดงออก สินค้าทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์เป็น "อาวุธของการกีดกัน (Weapon of exclusion)" สินค้าเป็นเครื่องหมายพรหมแดน เป็นเครื่องมือของการกำหนดเอกลักษณ์ความแตกต่างเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นวัตถุ วัยรุ่นเหล่านี้จะสนใจในแบบแผนและวัฒนธรรมการบริโภค เพื่อที่จะกำหนดการควบคุมอย่างเป็นระบบต่อขอบเขตของความรู้ที่เป็นของพวกเขา และภายในสิ่งที่พวกเขาเห็นว่าตัวตนที่แท้จริงของพวกเขากำลังใช้อยู่ นั่นคือการปรากฏในเสื้อผ้าการแต่งกายและท่าทางต่างๆเนื่องจากวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเปลี่ยนผ่านนี้ไม่มีสถานะ ไม่มีตัวตนทางสังคมพวกเขาจึงยังต้องอาศัยสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์มากยิ่งขึ้น

Dick Hebdige ได้เสนอประเด็นในการมองวัยรุ่นว่ามีข้อสมมติฐาน 3 ประการคือ

(1) ในสังคมส่วนใหญ่แล้ว วัยรุ่นหนุ่มสาวถูกนำเสนอเฉพาะเมื่อปรากฏของมันเป็นปัญหา หรืออาจเพียงแค่มองว่าเป็นปัญหา เป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนเท่านั้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดจากปัญหาทางการรับรู้ การปรับตัวที่ผิด ในทางสังคมศาสตร์มักจะมองเห็นเช่นนี้ เมื่อวัยรุ่นแสดงออกอย่างเกินขอบเขต หรือโดยการแต่งตัวแปลกประหลาด โดยการต่อต้านสังคมผ่านพิธีกรรมบางอย่าง โดยการทำลายกฎระเบียบ ทำหาย โดยกริยาท่าทางที่แปลกประหลาด เพื่อว่าพวกเขาจะได้กลายเป็นกลุ่มคนที่มีความสำคัญ ได้รับการพูดถึงในสังคม มีตัวตนมองเห็นได้ในสังคม เด็กวัยรุ่นอย่างพวกเขาจะสามารถก้าวเข้าสู่ขอบเขตของผู้ใหญ่ได้ก็ด้วยการทำลายระเบียบที่กำหนดอาณา

บริเวณเหล่านั้นอยู่ พวกเขาจะต้องเพิ่มเติมความหมายของความเหมาะสมและการยอมรับได้ พวกเขาจะต้องท้าทายระเบียบเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งกำหนดภาวะที่เป็นรองหรือถูกครอบงำของพวกเขาที่ระบุว่าพวกเขาเป็นเด็ก ดังนั้นจึงเป็นเรื่องดีที่จะฝ่าฝืนกฎเหล่านี้

วรัณ, อธิชา, วิมลนที, วิมลนที

(2) เรื่องของวัยรุ่นที่จริงเป็นการเมืองระดับย่อย ซึ่งไม่สามารถยุบให้อยู่ในรูปแบบของกิจกรรมทางการเมืองที่จัดระเบียบเป็นองค์กรได้ ขณะเดียวกันก็มีอำนาจแบบใหม่เกิดขึ้นมีการรวมตัวแบบใหม่ รูปแบบทางสังคมแบบใหม่ องค์ประกอบของอำนาจและแหล่งที่มาแบบใหม่ การแยกตัวออกของแรงงานภาคอุตสาหกรรม การขยายตัวของเทคโนโลยี ความสำคัญของสื่อในการสร้างความเห็นสาธารณะ สิ่งเหล่านี้ทั้งหมดหมายถึงจารีตทางวัฒนธรรมแบบเดิมซึ่งเป็นพื้นฐานของรูปแบบรวมหมู่ทางเอกลักษณ์กำลังถูกทำลาย และรูปแบบใหม่กำลังเกิดขึ้น อำนาจถูกทำให้เหมาะสมในวิถีทางใหม่ๆ ความสำเร็จอำนาจรูปแบบใหม่ก็ถูกสร้างขึ้น และการต่อต้านประเภทใหม่ก็กำลังเกิดขึ้นได้ในสังคมด้วยเช่นกัน การต่อต้านของวัฒนธรรมวัยรุ่นสามารถเกิดขึ้นได้ง่ายและเห็นได้อย่างชัดเจนที่สุด เนื่องจากมันแสดงออกผ่านทางกริยาทำทาง ผ่านความไม่พอใจเชิงสัญลักษณ์ พวกเขาอาจจะพยายามเอาชนะตัวแปรทางวัฒนธรรมที่มีอยู่นอกเหนืออาณาบริเวณที่กำหนดให้ พวกเขาอาจกำลังตอบโต้ระบบค่านิยมที่ครอบงำอยู่ ผ่านสิ่งที่วัยรุ่นปะทะหรือต่อรอง เปลี่ยนรูปความหมายที่ครอบงำอยู่

(3) การเมืองของวัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นการเมืองของกริยาทำทาง สัญลักษณ์และเป็น Metaphor ที่เกี่ยวข้องกับคาร์ไลเวียนของสัญลักษณ์ มักจะมีลักษณะกำกวมเลื่อนไหลได้เสมอ ธรรมชาติและรูปแบบเงื่อนไขที่แท้จริงที่สร้างขึ้นมานั้นอาจจะเลื่อนไหลไปมาแล้วแต่การตีความของผู้มีอำนาจ เช่นครอบครัว โรงเรียน วัฒนธรรมย่อยเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมและการหลีกเลี่ยงการควบคุม ซึ่งเปลี่ยนข้อเท็จจริงของการดำรงอยู่ภายใต้การตรวจสอบอย่างละเอียดไปเป็นความพอใจที่ถูกเฝ้ามองและการบรรยายอย่างละเอียดของพื้นผิว ซึ่งเกิดขึ้นภายในความมืดทึบที่เข้าใจยาก เป็นความต้องการที่จะต่อต้านการจัดประเภทและการควบคุม และเป็นความปรารถนาที่จะละเมิดกรอบทางสังคมที่ครอบงำ

วัฒนธรรมย่อยจึงไม่ใช่เป็นเพียงการยืนยันหรือปฏิเสธ ไม่ได้เป็นเพียงการต่อต้านระเบียบทางสัญลักษณ์หรือการยินยอมตามวัฒนธรรมใหญ่อย่างซื่อสัตย์ แต่วัฒนธรรมย่อยเป็นทั้งการประกาศอิสรภาพของความเป็นอื่น และความตั้งใจที่จะแตกต่าง รวมทั้งเป็นการปิดกั้นสถานะที่เป็นรอง ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการยืนยันความเป็นจริงของความไร้อำนาจและความอ่อนแอด้วย (Hebdige, 1997)

งานที่สำคัญอีกชิ้นหนึ่งที่ศึกษาการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมวัยรุ่นในอังกฤษสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 คือหนังสือรวบรวมบทความเรื่อง Resistance through Ritual (Hall and Jefferson, 1991) เป็นการศึกษาวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นโดยอาศัยแนวคิด Hegemony ของ Gramsci ในการอธิบายรูปแบบของการต่อต้าน/ชนบทที่แสดงออกโดยกลุ่มวัยรุ่น เช่น พวก เท็ด ม็อต พังก์ สกินเฮด ฯลฯ และใช้วิธีการเชิงชาติพันธุ์วรรณาที่เข้าสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มที่อยู่ภายใต้การครอบงำเหล่านี้ ต่อต้าน/ต่อรองวัฒนธรรมที่ครอบงำโดยการสร้างความหมายใหม่ของตัวเองขึ้นมาหรือกระทั่งทำลายความหมายที่ครอบงำอยู่โดยการเปลี่ยนความหมายหรือดัดแปลงใหม่ให้เหมาะสมกับตัวเอง การสร้างสรรคความหมายและวิถีชีวิตเชิงต่อต้านเช่นนี้ถูกตีความว่าเป็นการต่อสู้ทางวัฒนธรรมเพื่อที่จะดำรงชีวิตอยู่ของพวกเขา รูปแบบของเครื่องประดับตกแต่งร่างกายต่างๆ เช่น หมุด เสื้อผ้าขาดลุ่ย ชุดหนัง โช้เหล็ก การสักร่างกาย เป็นการประดับร่างกายที่เป็นรูปแบบหนึ่งของสัญลักษณ์การต่อต้าน

ผู้เขียนอธิบายวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมแบบใหม่ ซึ่งเกิดขึ้นในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 คำว่า "วัยรุ่น" เป็นสิ่งใหม่ที่แสดงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในยุคนั้นและมีคำอธิบายแตกต่างกันไปตามมุมมองวัยรุ่นเป็นได้ทั้งผลผลิตหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงเป็นข้อสรุป และอาจเป็นกลางบอกเหตุลวงหน้าของการเปลี่ยนแปลงในอนาคต การเกิดขึ้นของวัยรุ่นได้รับอิทธิพลจากการเติบโตของสื่อสารมวลชน วัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมอเมริกัน ทำให้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างชนชั้นนายทุนและชนชั้นผู้ใช้แรงงานอ่อนตัวลง

วัฒนธรรมวัยรุ่นในที่นี้เป็นการมองหรือให้ความสนใจกลุ่มทางสังคมที่มีการพัฒนาแบบแผนของชีวิตที่แตกต่าง ทั้งในแง่มุมมองการแสดงออกเชิงวัฒนธรรม ความหมายของประสบการณ์ชีวิตเชิงสังคมและเชิงวัตถุของตัวเอง วัฒนธรรมจึงเป็นวิถี เป็นรูปแบบที่กลุ่มใช้จัดการกับวัตถุดิบของการดำรงอยู่ทั้งทางสังคมและทางวัตถุ วัฒนธรรมของกลุ่ม/ชนชั้นต่างก็เป็น "วิถีชีวิต" ที่มีลักษณะเฉพาะและแยกแตกต่างกันออกไป เป็นความหมาย คุณค่า และความคิดความเข้าใจที่ปรากฏรูปร่างขึ้นในทางสถาบัน ในความสัมพันธ์ทางสังคม ในระบบความเชื่อในประเพณีและธรรมเนียมปฏิบัติ ในการใช้วัตถุและชีวิตเชิงวัตถุต่างๆ เรียกว่ามี "แผนที่แห่งความหมาย" ของกลุ่มตัวเอง และวัฒนธรรมกลุ่มย่อยเหล่านี้ต่างก็อยู่ภายใต้ความสัมพันธ์ทางชนชั้นที่ดำรงอยู่ในสังคม (Clarke et al. 1991 อ้างใน วิภารัตน์ พันธุธิดา, 2544)

วัฒนธรรมวัยรุ่นที่มีเอกลักษณ์ และปรากฏตัวออกสู่สังคมอย่างเด่นชัดเช่นนี้ก็ด้วยบริบททางสังคมหลายประการ การเปลี่ยนแปลงสำคัญได้แก่ ความสำคัญของการตลาดและการบริโภค การเติบโตของอุตสาหกรรมเวลาว่างที่เน้นวัยรุ่น เกิดของเลียนแบบ สินค้าและบริการถูกออกแบบมาสำหรับดึงดูดลูกค้าที่เป็นวัยรุ่นหนุ่มสาวโดยเฉพาะ การเกิดขึ้นของการสื่อสารมวลชน ศิลปะ และวัฒนธรรมมวลชน ดังจะเห็นได้จากการเติบโตของหนังสือพิมพ์ วิทยุ ทีวี สื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆตั้งแต่ราวกลางทศวรรษ 1950 ผลจากสงครามได้สร้างรอยร้าวที่เป็นประสบการณ์ทางสังคมและ ความแตกต่างระหว่างชนชั้นที่มีอยู่ก่อนสงครามก็เปลี่ยนกลายเป็นช่องว่างระหว่างยุคสมัย (Generation gap) วัยรุ่นกลายเป็นแนวหน้าสำคัญของการเปลี่ยนแปลงสังคม เป็นชนชั้นชนิดใหม่ในสังคม การขยายตัวกว้างขวางของการศึกษาที่ฝึกฝนทักษะอาชีพต่างๆเพื่อเข้าสู่โลกของการทำงานของผู้ใหญ่ และธรรมเนียมปฏิบัติของวัยรุ่นที่ต้องแต่งกายแปลกประหลาด และเกิดดนตรีร็อกแอนด์โรลขึ้น

ในสังคมสมัยใหม่กลุ่มคนพื้นฐานของสังคมแบ่งออกเป็นชนชั้นต่างๆ ทั้งชนชั้นครอบครัว และชนชั้นที่ถูกครอบครัว และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของสังคมก็คือวัฒนธรรมชนชั้น ความสัมพันธ์ทางสังคมจึงเป็นความสัมพันธ์ของชนชั้นเหล่านี้ เมื่อวัฒนธรรมย่อยก็เป็นหน่วยย่อยของโครงสร้างที่เล็กกว่า อยู่ในเครือข่ายทางวัฒนธรรมชนชั้นที่ใหญ่กว่า หรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมแม่ (Parent culture) การศึกษาวัฒนธรรมย่อยจึงต้องมองทั้งวัฒนธรรมย่อยในแง่ของความสัมพันธ์กับเครือข่ายทางวัฒนธรรมทางชนชั้นที่ใหญ่กว่า ซึ่งแม้วัฒนธรรมย่อยจะเป็นส่วนหนึ่งที่แยกแตกต่างจากวัฒนธรรมใหญ่ แม้ว่าจะมีลักษณะเฉพาะ มีกิจกรรมของตัวเองแต่ก็มีความผูกพัน มีรูปแบบบางอย่างร่วมกันกับวัฒนธรรมใหญ่อยู่ และจะต้องวิเคราะห์วัฒนธรรมย่อยในแง่ที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมครอบครัว อันเป็นระบบการจัดการของอำนาจทางวัฒนธรรมในสังคม วัฒนธรรมย่อยจะต้องแสดงลักษณะและโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองอย่างแตกต่างโดดเด่นจากวัฒนธรรมใหญ่ โดยจะเห็นได้จากวิถีชีวิต กิจกรรมต่างๆ การใช้เวลาว่าง ค่านิยมของการใช้สิ่งของ การแต่งกาย การใช้พื้นที่ ฯลฯ ซึ่งมีทั้งการต่อต้าน ชัดขึ้น ต่อรอง และต่อสู้กับวัฒนธรรมหลักของสังคม

วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นจึงแสดงให้เห็นถึงทางออกที่ประนีประนอมระหว่างความต้องการที่ขัดแย้งกัน 2 ประการ คือ ความต้องการที่จะสร้างและแสดงความเป็นตัวเองและความแตกต่างจากพ่อแม่ และความต้องการที่จะรักษาเอกลักษณ์ร่วมของพ่อแม่ที่เป็นพื้นฐานของพวกเขาไว้ โดยใช้สินค้าสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมทุกชนิดที่มีประโยชน์ทางสังคมและมีรหัสความหมายทางวัฒนธรรมบางอย่าง ใช้วัตถุเชิงสัญลักษณ์ต่างๆสร้างแบบแผนที่แตกต่างโดดเด่นเป็นพิเศษของตัวเองออกมา มีการกำหนดโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ค้นหา "ความสนใจร่วม" ของ

ชีวิตภายในกลุ่ม อะไรที่ต้องทำ อะไรที่ไม่ควรทำ ค้นหาพิธีกรรมทางสังคมซึ่งสร้างเอกลักษณ์ของกลุ่ม พวกเขาปรับเอาและดัดแปลงวัตถุต่างๆ แล้วสร้างใหม่ในแบบแผนที่แตกต่างกันพิเศษซึ่งแสดงความเหมือนหรือร่วมกันของกลุ่ม ความคิด-กิจกรรม-ความสัมพันธ์-วัตถุเหล่านี้ปรากฏเป็นรูปร่างในพิธีกรรมของความสัมพันธ์และการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง ภาษาที่ใช้ โอกาสทางพิธีกรรม ลักษณะในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ดนตรี ฯลฯ ทั้งหมดประกอบเป็นเอกภาพของความสัมพันธ์ของกลุ่ม รูปแบบที่แสดงออกเหล่านี้เป็นนิยามของเอกลักษณ์ต่อสาธารณะของกลุ่ม ซึ่งไม่สามารถแยกออกจากโครงสร้าง ประสพการณ์ กิจกรรม และทัศนะของกลุ่มในฐานะที่เป็นการก่อร่างทางสังคมได้ ลักษณะวัฒนธรรมย่อยจึงอยู่บนพื้นฐานของโครงสร้างของความสัมพันธ์ กิจกรรมและบริบทของกลุ่ม

Atwater (1992 อ้างถึงใน วิจารณ์ พันธุธิดา, 2544) กล่าวว่า ตั้งแต่วัยเด็กจนกระทั่งเป็นวัยรุ่น บุคคลจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับกลุ่มเพื่อน แม้ว่าบ่อยครั้งที่พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ไม่สามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของ "เพื่อนของวัยรุ่น" แต่วัยรุ่นส่วนใหญ่ก็ยังให้ความสำคัญกับพ่อแม่ของพวกเขา และให้พวกเขาเป็นผู้แนะนำในเรื่องที่สำคัญๆ ในขณะเดียวกันกลุ่มเพื่อนก็เพิ่มอิทธิพลมากขึ้นในเรื่องอื่นๆ ตัวอย่างเช่น การแต่งกาย การปฏิสัมพันธ์ในสังคม ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า วัยรุ่นให้ความสำคัญพ่อแม่ของตนและกลุ่มเพื่อน ในฐานะเป็นกลุ่มอ้างอิงที่แตกต่างกัน

Brake (อ้างใน ภาวิ วิโรจน์พันธุ์, 2539) ได้อธิบายว่า "ลักษณะโดยทั่วไปของวัฒนธรรมย่อยก็คือรูปแบบ (style) กล่าวคือ กลุ่มที่มีวัฒนธรรมย่อยที่โดดเด่นต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ ก็คือ กลุ่มที่มีการใช้รูปแบบในเชิงสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ"

รูปแบบทำให้เกิดตัวบ่งชี้ (Indicator) ที่สำคัญมีหลายประการ ซึ่งรูปแบบที่แสดงให้เห็นถึงความยึดถือในวัฒนธรรมย่อย และยังชี้ให้เห็นถึงการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆ ซึ่งมีลักษณะที่ปรากฏออกมาอย่างไม่สนใจหรืออย่างต่อต้านค่านิยมหลักของสังคม รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยมีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน

- 1 "ลักษณะที่ปรากฏ" อันเป็นลักษณะภายนอกที่ประกอบด้วย เครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องประดับ
- 2 "การประพฤติปฏิบัติตัว" ซึ่งรวมถึงการแสดงออก กิริยา และท่าทาง

- 3 "ภาษาของกลุ่ม" ได้แก่คำศัพท์พิเศษและวิธีการพูด ซึ่งนอกจากนี้รูปแบบในวัฒนธรรมย่อยยังรวมถึงรูปแบบในการดำเนินชีวิต (Lifestyle) อีกด้วย

การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆนั้น จะต้องศึกษาการใช้รูปแบบที่เป็นองค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมย่อยสามประการและรูปแบบการดำเนินชีวิตในเชิงสัญลักษณ์ของสมาชิกวัฒนธรรมวัยรุ่น ซึ่งพอจะประมวลสัญลักษณ์ที่เป็นการแสดงออกซึ่งรูปแบบด้านต่างๆ ของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ดังนี้

1. การแสดงอัตลักษณ์ตามวัฒนธรรมวัยรุ่น ตัวอย่างสัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งวัฒนธรรมวัยรุ่นในรูปแบบนี้ ที่สำคัญได้แก่

1.1 การแต่งกาย เป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงวัฒนธรรมวัยรุ่นที่เห็นได้อย่างเด่นชัดที่สุด เป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่วัยรุ่นค้นพบและแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง แสดงให้เห็นถึงปมขัดแย้งกับผู้ใหญ่ ทางด้านการไม่เป็นอิสระหรืออาจจะแสดงออกถึงรูปแบบการดำเนินชีวิต ปรัชญาทางการเมือง รวมทั้งทำให้วัยรุ่นมั่นใจในอัตลักษณ์ของตัวเอง และมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมของตน

กลุ่มวัยรุ่นทั้งหลายยอมรับว่าสัญลักษณ์ของความเป็นวัยรุ่นก็คือ ความไม่เหมือนใคร โดยเฉพาะการแต่งกายและทรงผมของแต่ละกลุ่มก็จะแตกต่างกันไปเมื่อเวลาผ่านไป และในแต่ละปีสไตล์เสื้อผ้าก็จะมีมากมาย การแต่งกายและสไตล์ทรงผม กลุ่มหนึ่งอาจจะสวมรองเท้าบู๊ทควาบอย ขณะที่บางกลุ่มอาจสวมรองเท้าสันต่ำชนิดไม่ผูกเชือกอย่างที่ผู้ชายสวมกันทั่วไป หรือสวมเครื่องประดับเพชรพลอย รูปแบบของการแต่งกายจะเปลี่ยนแปลงไปทุกปี รูปแบบการแต่งกายของวัยรุ่นจำนวนมากกลายเป็นที่ยอมรับของวัยรุ่นที่แก่กว่าอีกด้วย และหากเป็นเช่นนั้น วัยรุ่นมักจะหารูปแบบใหม่มาเป็นหนทางแสดงความไม่เหมือนใครของพวกเขาอีกครั้งหนึ่ง

1.2 เครื่องใช้หรือประติมากรรมต่างๆ นอกจากการแต่งกายจะเป็นสิ่งที่แสดงออกทางลักษณะที่ปรากฏของวัยรุ่นแล้ว วัยรุ่นยังนำเครื่องใช้หรือประติมากรรมต่างๆมาเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกในกลุ่มวัฒนธรรมของตนเองด้วย

1.3 ดนตรี ดนตรีซึ่งเป็นที่นิยมของวัยรุ่นมีหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ballads, rhythm, blue, folk music, country, western, jazz และ rock โดยทั่วไป เนื้อหาหลักของดนตรีส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับความรัก บทเพลงที่หลากหลายต่างก็สะท้อนมุมมองของชีวิตที่แตกต่างกันไป บ้างก็ในแง่ดี บ้างก็ในแง่ที่ไม่ดี บางบทเพลงก็เกี่ยวกับปัญหาของวัยรุ่น เช่น การหนีออกจากบ้าน ความสัมพันธ์ของพ่อแม่กับวัยรุ่นหรือการไปเรียนหนังสือ บางบทเพลงก็เกี่ยวกับปัญหาสังคม เช่น บทบาทของผู้หญิง ความหิวโหย เป็นต้น

วงดนตรีประเภท Hard Rock และ Heavy Metal ก็มีเนื้อเพลงที่แสดงออกถึงเรื่องเพศ การฆาตกรรม และ การฆ่าตัวตาย สงครามระหว่างพ่อแม่กับวัยรุ่น การใช้ยาเสพติด เป็นต้น วัยรุ่นบางพวกกล่าวว่าเนื้อเพลงไม่มีผลต่อพวกเขา แต่ชอบเพลงประเภทนี้เพราะจังหวะของเพลง

2. รูปแบบการประพฤติปฏิบัติตัว ได้แก่ การแสดงออก ทั้งที่เป็นรูปแบบการประพฤติปฏิบัติตัวในกิจกรรมส่วนตัว และต่อสังคมที่เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

3. รูปแบบภาษาของกลุ่ม สัญลักษณ์ที่สำคัญของรูปแบบประเภทนี้ คือ ภาษาที่สื่อสารเป็นที่เข้าใจกันในกลุ่มวัฒนธรรม วัยรุ่นของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาพิเศษของกลุ่มที่เรียกว่า แสลง ภาษาประเภทนี้ ช่วยให้ประหยัดคำอธิบายที่ยืดยาวให้สามารถพูดถึงสิ่งที่สังเกตเห็น หรือมีประสบการณ์ได้อย่างกระชับและยังเสริมความปึกแผ่นให้กับกลุ่มอีกด้วย การที่จะเข้าเป็นสมาชิกกลุ่มได้จึงต้องมีความสามารถที่จะสื่อสารด้วยภาษาเดียวกัน

4. รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นนั้นประกอบด้วยการศึกษาซึ่งก็คือเป็นงานของวัยรุ่นส่วนใหญ่ อีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความคู่กับการเรียนก็คือ กิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง ซึ่งก็จัดเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นดังที่กล่าวมา

4.1 รูปแบบชีวิตการเรียน รูปแบบชีวิตการเรียนของชีวิตวัยรุ่นมีหลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบที่แตกต่างกันไปยัง่อมมีสัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งรูปแบบนั้นๆแตกต่างกันออกไป

วัฒนธรรมย่อยของชาวมหาวิทยาลัย (Collegiate subculture) มีลักษณะเป็นสังคมนี้อีกเกี่ยวกับฟุตบอล รถยนต์ การดื่มกิน การนัดเที่ยว การจัดเลี้ยง โดยมีวิชาที่เรียนและครูอาจารย์เป็นสิ่งที่มาทีหลัง นักเรียนในวัฒนธรรมย่อยแบบนี้ไม่ได้เกลียดวิทยาลัยแต่หลีกเลี่ยงความรู้ทางวิชาการ ต้องการทำมหาวิทยาลัยเป็นสโมสรท้องถิ่น มักจะเป็นลักษณะของกลุ่มที่อยู่ในชนชั้นกลางและชนชั้นกลางระดับสูงที่ต้องการเงินและกิจกรรมยามว่างมาใช้ในการเข้าสังคมนี้อีก

วัฒนธรรมย่อยของนักเรียนที่ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย (Vocational subculture) มักมาจากกลุ่มชนชั้นกลางระดับล่าง โดยส่วนมากจะแต่งงานแล้ว พร้อมกับเรียนไปด้วย พวกเขาซื้อคู่มือการศึกษารวกับซื้อของในร้านขายของชำ เนื่องจากพวกเขาเป็นลูกค้าของตลาดขายวุฒิปัตร์ สัญลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยนี้คือสำนักงานจัดหาที่เรียนให้กับนักเรียน อย่างไรก็ตามมีนักเรียนที่เป็นชนชั้นกลางและชนชั้นกลางระดับสูงเข้ามาเรียนในลักษณะนี้เพิ่มขึ้น เพื่อใช้เป็นหนทางก้าวหน้าในชีวิต

วัฒนธรรมของนักวิชาการ (Academic subculture) เป็นวัฒนธรรมที่มีการเรียนความรู้ และความคิดต่างๆเป็นค่านิยมหลัก สมาชิกของกลุ่มนี้จะสนใจอย่างจริงจังในการศึกษาของเขา ไม่เพียงแต่สอบให้ผ่านและจบการศึกษาเท่านั้น พวกเขาที่ยึดมั่นในหุ้มนี้อีกในมหาวิทยาลัยของพวกเขาอีกด้วย

4.2 รูปแบบกิจกรรมยามว่าง Millicent E. Poole (อ้างใน วิชาวิ วิโรจน์พันธุ์, 2539) ได้จัดประเภทกิจกรรมที่วัยรุ่นทำในเวลาว่างดังนี้

- อ่านหนังสือ ทำการบ้าน
- ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ฟังเพลงจากเทปบันทึกเสียง
- อยู่กับเพื่อนๆ ทำกิจกรรมแปลกๆเพื่อฆ่าเวลา
- เล่นเกมและกีฬากลางแจ้ง
- เล่นดนตรี วาดรูป
- ซ่อมแซมหรือสร้างสิ่งของ ทำการบ้าน
- เข้าสโมสรวัยรุ่น กิจกรรมต่างๆ
- ชมภาพยนตร์ คอนเสิร์ต ละครเวที เต็มรับ



Hebdige (1979 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) นักวิชาการสำนักเบอร์มิงแฮมกล่าวว่า ภาพตัวแทน (Representation) ของวัยรุ่นที่ถูกนำเสนอในสื่อมวลชนมี 2 ประเภทคือ

1. ภาพของวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (Trouble makers) รูปแบบการแสดงที่วัยรุ่นใช้มากที่สุดคือการแสดงดนตรี การเล่นคอนเสิร์ตเพื่อประท้วงสงครามและการเมือง ฯลฯ สื่อมวลชนจะสร้างภาพวัยรุ่นเหล่านี้ว่า เป็นพวกชอบตีกัน มั่วสุม ทำลายข้าวของ

2. ภาพวัยรุ่นผู้รักความสนุกสนานร่าเริง (Fun Lover) ภาพแบบวัยรุ่นที่รักความสนุกสนาน มักถูกสร้างในภาพยนตร์ประเภท Musical Movie หรือในโฆษณาโทรทัศน์

ภาพของวัยรุ่นจะแปรเปลี่ยนไปตามระยะเวลา ช่วงปี 1960 วัยรุ่นได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับสังคม-การเมือง ภาพของวัยรุ่นจึงถูกวาดให้เป็นผู้สร้างความปั่นป่วนให้แก่สังคม เมื่อถึงช่วง 1980 ภาพของวัยรุ่นหัวรุนแรงแบบปี 1960 เริ่มเลือนหายไป วัยรุ่นเริ่มหันมาแต่งตัว การแสวงหาความบันเทิง ฯลฯ

#### ลักษณะความแตกต่างทางชนชั้น

วัยรุ่นที่มาจากชนชั้นคนงาน มักจะนิยมสไตล์ของ Skinhead (ตัดผมเกรียน) นิยมดนตรีแบบคนผิวดำ เช่น Reggae ชอบการเต้นรำ ชอบทำกิจกรรมรวมหมู่ (collective) และมักล้มเหลวในการเรียน

วัยรุ่นที่มาจากชนชั้นกลาง จะชอบการแต่งตัวอย่างมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว นิยมทำกิจกรรมส่วนตัว (Individual) ชอบดนตรีแบบ Underground (หาความแปลกใหม่) แม้มักจะชอบการแต่งกายแบบ Hippie แต่ก็ยังคงเรียนหนังสือได้ดี และประสบความสำเร็จด้านการเรียน

Wills (กาญจนา แก้วเทพ , 2544 ) สนใจสิ่งที่เรียกว่า "วัฒนธรรมที่คนกำลังมีชีวิตอยู่" (lived culture) อันเป็นแนวทางแบบ "วัฒนธรรมนิยม" Wills ให้ความสนใจที่จะมองปรากฏการณ์ทางสังคมจากมุมมองของผู้ที่เสียเปรียบ (Underdog perspective) และสนใจรูปแบบการต่อต้านสังคมที่ดำเนินอยู่ในชีวิตประจำวัน (Naturalist revolt) Wills ใช้ทัศนะการพิจารณาวัฒนธรรมอย่างประชาธิปไตยเสมอภาคเท่าเทียม ไม่มีวัฒนธรรมแบบ "สูง" (High culture) หรือ "ต่ำ" (Low culture) มีแต่ "วัฒนธรรมของใคร" เท่านั้น เกณฑ์ที่ใช้ศึกษาวัฒนธรรมที่กำลังดำเนินอยู่ใน

ชีวิตประจำวันของวัยรุ่นในปัจจุบันคือ รสนิยมและอุปนิสัย (Taste & habits) (ซึ่งเรียกว่าเป็น Lifestyle) เช่นกลุ่มนักเรียน กลุ่มชอบเที่ยว กลุ่มเล่นกีฬา ฯลฯ โดยเน้นเรื่อง "การบริโภค" เป็นสำคัญ

ในบรรดาสถาบันต่างๆ วัยรุ่นไม่ได้มีส่วนในการกำหนดหรือควบคุมเลย แต่ถูกกำหนดและควบคุมจาก 3 ขั้นตอนของกระบวนการทางวัฒนธรรม คือ การผลิต การกระจาย และการบริโภค และมีแต่การบริโภคเท่านั้นที่วัยรุ่นยังมีอิสระเสรีภาพที่จะต่อสู้และแปรเปลี่ยน วัฒนธรรม สื่อมวลชนเป็นทรัพยากรเชิงสัญลักษณ์ที่เด็กวัยรุ่นใช้อย่างมาก

Wills กล่าวสรุปว่าวัยรุ่นได้ทำการตอบโต้ครอบงำของผู้ใหญ่ด้วยการสร้างสรรค์วัฒนธรรม โดยเฉพาะ ในขั้นตอนของการบริโภคมาสร้างอัตลักษณ์ให้แก่วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นตนเอง

วัฒนธรรมวัยรุ่นนอกจากจะสามารถพิจารณาในลักษณะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยที่ประกอบด้วยแบบแผนของแนวคิดและพฤติกรรม อันมีรากฐานมาจากคนในกลุ่มสังคมวัยรุ่น ซึ่งสื่อมวลชนนอกจากจะมีหน้าที่สื่อสารวัฒนธรรมโดยการสะท้อนหรือสร้างความหมายจากความ เป็นจริงที่พบเห็นได้ในสังคมแล้ว ยังสามารถพิจารณาวัฒนธรรมวัยรุ่นในลักษณะที่เป็นวัฒนธรรมโลกที่มีการถ่ายทอดแบบแผนของแนวคิดและพฤติกรรมด้วยระบบสัญลักษณ์ซึ่งเป็นที่เข้าใจในระดับนานาชาติผ่านสื่อมวลชนที่ครอบคลุมไปทั่วโลก โดยมีเวลาและแหล่งกำเนิดวัฒนธรรมที่ค่อนข้างแน่นอน ซึ่งในการวิจัยนี้แนวคิดดังกล่าวได้อธิบายคุณลักษณะของวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น และเป็นการเสริมสร้างให้เกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมวัยรุ่น รวมไปถึงการใช้แนวคิดนี้เป็นแนวทางในการศึกษาการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปของกลุ่มวัยรุ่นในประเทศไทย ด้วยเช่นกัน



## 2.4 แนวคิดเรื่องดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern music)

คำว่า "หลังสมัยใหม่" (Postmodern) ที่มีการอธิบายในทางดนตรีมีความหมายสะท้อนถึงลักษณะดนตรีช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ซึ่งช่วงเวลานี้ลักษณะของสังคมได้ก่อรูปมาจากอิทธิพลของสื่อชนิดต่างๆ ที่มี โทรทัศน์, วิทยุ และอินเทอร์เน็ต เป็นแหล่งของข้อมูลข่าวสารที่สำคัญ โดยสื่อเหล่านี้เป็นตัวแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารจำนวนมหาศาลที่ปราศจากบริบท (Context) และความลึกของข้อมูล (Sense of depth)

คำว่า "หลังสมัยใหม่" (Postmodern) ในที่นี้เป็นการอธิบายถึงสุนทรียศาสตร์ของรูปแบบงานศิลปะที่เริ่มตั้งแต่ช่วงยุค 1960 จนถึงปัจจุบัน ลักษณะของการผสมผสานแนวทางต่างๆ (Genre mixing), การประชดประชัน (Irony), อารมณ์ขัน (Humor), การเสียดสี ล้อเลียน (Self-parody) มักถูกยกให้เป็นลักษณะของสุนทรียศาสตร์ของรูปแบบงานศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่

ดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่จะมีลักษณะของการมาอยู่รวมกันของดนตรีหลากหลายแนว (Genres) ที่ไม่น่าจะไปด้วยกันได้ (Incompatible) ของดนตรีที่เคยมีมาก่อนหน้านี้ ขอบเขตและความแตกต่างของดนตรีสมัยนิยม (Popular music) ที่ส่วนใหญ่มีรากฐานมาจากดนตรีของกลุ่มแอฟริกัน-อเมริกัน และกลุ่มลาติน กับดนตรีชั้นสูง (Art music) ที่มีรากฐานมาจากดนตรีของยุโรป มีลักษณะที่มีเส้นแบ่งที่ไม่ชัดเจน (Blurred), หybrid (Crossed) และลบล้างรูปแบบเดิม (Obliterated) ซึ่งแม้ว่าลักษณะของดนตรีในยุโรปจะปรากฏของการผสมผสานทางวัฒนธรรมดนตรีมาเป็นระยะเวลายาวนาน และนักประพันธ์เพลงในช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ 20 จะมีการผสมผสานแนวดนตรีแต่ก็ยังคงมีความแตกต่างกับดนตรียุคหลังสมัยใหม่เพราะเทคโนโลยีได้สามารถนำพาสไตล์ดนตรีที่บร่อยจากทั่วทุกมุมโลกมารวมกัน ขณะที่นักประพันธ์ในสมัยบาโรค คลาสสิก หรือโรแมนติก อาจจะสามารถเข้าถึงประสบการณ์ทางดนตรีของสังคมอื่นได้แต่ก็ไม่สามารถเทียบเท่ากับเสียงเพลงที่ส่งผ่านในรูปแบบของแผ่นเพลง คลื่นเสียง และทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งการที่สไตล์ดนตรีจำนวนมากสามารถมาอยู่รวมกันได้นั้นทำให้การสร้างสรรคผลงานเพลงของนักประพันธ์เพลงในยุคหลังสมัยใหม่มีบรรยากาศของการสร้างสรรค์งานเพลงที่ต่างจากยุคแล้วมา

ซึ่งผลงานเพลงของนักประพันธ์เพลงในยุคหลังสมัยใหม่มีลักษณะที่สามารถมองได้จาก 3 มุมมองคือ 1) ผลงานเพลงที่มีเนื้อหาที่สะท้อนถึงแนวคิดที่ไม่สอดคล้องกลมเกลียวและเนื้อหาสาระที่ได้จากการนำเสนอของสื่อในปัจจุบัน 2) งานเพลงที่มีลักษณะความหลากหลาย มีการบูร

ณาการทางดนตรี 3) ผลงานเพลงที่มีลักษณะลบเส้นแบ่งระหว่างศิลปะชั้นสูง (High art) กับ วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture)

การที่นักประพันธ์เพลงยุคหลังสมัยใหม่มีการผสมผสานแนวดนตรีต่างๆและมีบทเพลงที่ไร้ โครงสร้างรูปแบบดังที่เคยมีมานั้นจะสังเกตได้เช่นเดียวกับบริบทของการถ่ายถอดรายการทาง โทรทัศน์ที่ผู้ชมจะสามารถรับชมการแข่งขันกอล์ฟแล้วเปลี่ยนไปรับชมมิวสิกวิดีโอแล้วเปลี่ยนไปดู การ์ตูนหรือจบด้วยการชมรายงานข่าวสงครามเป็นต้น และดนตรีของยุคหลังสมัยใหม่ที่ประสบ ความสำเร็จก็อาจจะต้องมาจากองค์ประกอบจากดนตรีแร็ป, เวียนนี้ส์วอล์ช หรือ ดนตรีพื้นบ้าน ไอริช

ลักษณะของการผสมผสานทางดนตรีจากหลากหลายกลุ่มวัฒนธรรมนั้นอาจสะท้อนได้ จากการเพิ่มขึ้นของการนำเสนอภาพวัฒนธรรมต่างๆทางโทรทัศน์หรือลักษณะการเปลี่ยนแปลง รูปแบบทางรายการวิทยุ การที่ดนตรีในปัจจุบันมีลักษณะผสมผสานของแนวดนตรีร็อก, แร็ป, แจ๊ซ และเวิร์ลมิวสิกได้ทำให้เกิดการครอปร่วมมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานจากดนตรีที่มีต้นกำเนิดจาก ยุโรปที่ค่อยๆสูญหายไป และกลับกลายเป็นว่าดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่จะมีลักษณะที่แสดงถึง ความสับสนทางดนตรีจากงานเพลงของปัจเจกบุคคล ซึ่งจะพบเห็นลักษณะดังกล่าวได้จากกรนำ รูปแบบประสานเสียงในศตวรรษ 18 มาผสมกลับงานเพลงร็อก ขณะเดียวกันวงเครื่องสายเชลโล่ก็ แสดงการเล่นบทเพลงเฮฟวีเมทัล ลักษณะผลงานดังกล่าวนี้เป็นผลงานที่เพิ่งเกิดขึ้นและมีมากขึ้น หลังยุค 1960

ในสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ (Modern aesthetics) ศิลปินจะสร้างสรรค์งานอย่างมี กฎเกณฑ์และมีอุดมคติ ผลงานศิลปะมีความน่าทึ่งน่าเคารพ ศิลปินในทุกแขนงล้วนมีความ ภาคภูมิใจในการสร้างสรรค์งาน แต่ตั้งแต่ยุค 1960 เป็นต้นมาลักษณะของความสูงส่งทางจิตใจ และแรงบันดาลใจที่แสดงออกผ่านทางผลงานศิลปะกลับถูกแทนที่ด้วยศิลปะในรูปแบบของการ ล้อเลียน เหยะเหย้ย และในทางดนตรีก็มีการเปลี่ยนแปลงจากการยึดถือชุดของเทคนิคเฉพาะและ การเรียบเรียงเสียงประสานในแบบเดิมๆในเพลงมาเป็นการเอาดนตรีในระบบต่างๆ สไตลด์นตรี ต่างๆมาผสมรวมลงในเพลงเดียว

ลักษณะของการผสมผสานแนวดนตรีที่เป็นลักษณะเด่นของดนตรียุคหลังสมัยใหม่ นอกจากลักษณะดังกล่าวแล้วยังมีลักษณะที่ได้แก่ 1) การใช้การเสียดสี อารมณ์ขัน ล้อเลียน 2) การกลับมานิยมดนตรีแบบ Tonality 3) คุณค่าผลงานมีลักษณะผิวเผิน ฉาบฉวย นักประพันธ์

เพลงในยุคสมัยนี้มักจะค้นหาแนวทางการทำงานใหม่ๆมากกว่าการยึดติดรูปแบบดั้งเดิม รวมทั้งอุปกรณ์ดนตรีในยุคนี้อย่าง ซินธิไซเซอร์, เสียงตัวอย่าง (Samplers) และเครื่องดนตรีพื้นเมืองต่างๆ ได้ถูกนำมาใช้ในงานดนตรีในยุคนี้

เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทางดนตรีทำให้สามารถจัดเก็บเสียงต่างๆไว้ในรูปของแผ่นซีดีที่นำมาใช้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เสียงและจังหวะที่ถูกทำสำเร็จรูปส่งผลให้การทำงานของนักประพันธ์เพลงยุคนี้มีความสะดวกและสร้างสรรค์งานเพลงที่มีเอกลักษณ์ต่างจากบทเพลงยุคก่อนๆ เสียงเบสและกลอง (Beat) ได้ส่งผลให้เกิดดนตรีใหม่ๆหลายแนวอย่าง ฮิปฮอป, อิเล็กทรอนิกส์, เทคโน ฯลฯ

อย่างไรก็ตามแนวคิดลักษณะของดนตรีว่าเป็นดนตรียุคหลังสมัยใหม่ยังเป็นประเด็นถกเถียงกันทางวิชาการที่ยังไม่จบ แต่แนวคิดดนตรียุคหลังสมัยใหม่ก็มีความเด่นชัดในกระแสนดนตรีโลกมากขึ้น การที่ดนตรีในยุคนี้เข้าไปเกี่ยวข้องกับศิลปะและสื่อแขนงอื่นๆ ทำให้มีการถกเถียงเป็นประเด็นที่ยังมีพื้นที่ในทางวิชาการอยู่มากมายให้ศึกษาพูดคุยได้หลายแง่ของดนตรีในยุคนี้ ซึ่งดนตรีได้เป็นประเด็นสนใจของนักสังคมวิทยา นักเศรษฐศาสตร์ นักสื่อสารมวลชน ด้วยสาเหตุของบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกวันนี้ได้ทำให้เกิดสภาวะลัทธิชนชั้นที่คาดการณ์และทำนายได้ยาก

การที่มีการผสมผสานแนวดนตรีต่างๆในงานเพลงสมัยนี้ได้สะท้อนลักษณะเด่นของการสื่อสารตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 และสื่อต่างๆ มีการปฏิสัมพันธ์กันที่เชื่อมโยงด้านสังคม เศรษฐกิจ และความบันเทิงที่ส่งผลต่อองค์ประกอบของบทเพลงในยุคสมัยนี้ และปฏิบัติการของสื่อสมัยใหม่อย่างอินเทอร์เน็ต, โทรศัพท์, วิทยุ มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของคนยุคนี้อย่างไม่เคยมีมาก่อนในยุคก่อนหน้านี้ ซึ่งทำให้เกิดสุนทรียศาสตร์และลักษณะผลงานแบบใหม่ในยุคหลังสมัยใหม่ขึ้น

สำหรับดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่อย่างดนตรีเต้นรำของพวกมิวส์ด้า เช่น ดนตรีแนว ฮิปฮอป (Hip Hop) หรือ แนวฮ้าส์มิวสิค (House music) จุดเริ่มของดนตรีแนวนี้มาจากการเปลี่ยนแปลงแบบแผนการใช้เทคโนโลยีโดยนำเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยมาใช้ในรูปแบบใหม่ผิดจากวัตถุประสงค์การใช้เดิม ทำให้ดนตรีฮิปฮอปกลายเป็นดนตรีล้ำยุคเป็นที่ดึงดูดใจ วัยรุ่นมิวส์ด้าได้นำเครื่องเล่นแผ่นเสียง (Turntables) มาปรับแต่งเสียงและคิดค้นเทคนิคใหม่ๆจนเกิดเป็นจังหวะที่เรียกว่า "Break Beat"

การสร้างดนตรีได้เองจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง และใส่เทคนิคการเล่นต่างๆเข้าไปทำให้ดนตรีฮิปฮอปเป็นกิจกรรมของวัยรุ่นที่สามารถทำได้ด้วยตนเอง (DIY Party culture) ที่นำมาสู่การเกิดของดีเจจำนวนมากที่มีลักษณะทำลายความแตกต่างระหว่างการผลิต การแสดงทางดนตรี และยังคงแสดงนัยยะให้เห็นว่าปัจจัยเศรษฐกิจได้ส่งผลให้เกิดสุนทรียศาสตร์ของดนตรีในอีกรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นว่าพัฒนาการทางเทคโนโลยีกับปฏิบัติการในชีวิตประจำวันมีลักษณะที่เกิดได้หลากหลายรูปแบบ เห็นได้จากการที่ดนตรีฮิปฮอปทำให้แผ่นเสียง (Vinyl) ถูกนำกลับมาใช้ในคุณค่าใหม่ในดนตรีแนวเด็กรำ เครื่องเล่นแผ่นเสียงกลายเป็นเครื่องดนตรี (Instrument) อย่างหนึ่งในวัฒนธรรมเด็กรำวัยรุ่นที่มีการพัฒนาช่วงปลายยุคดิสโก้เป็นต้นมา

ตั้งแต่ทศวรรษ 1980 เทคโนโลยีทางดนตรีมีความก้าวหน้าไปมาก การทำงานจากคอมพิวเตอร์ ซีเควนซ์ ทำให้เกิดการสร้างงานดนตรีที่แยกส่วน การทำงานไม่ต้องทำตามขั้นตอนเหมือนเดิม แต่ส่งผลให้เกิดดนตรีแนวใหม่อย่าง Drum 'n' Bass หรือ Hip Hop ที่อาศัยลูกเล่นจากเทคโนโลยี ดังนั้นในยุคนี้จึงเกิดศิลปิน โปรดิวเซอร์จากสตูดิโอเล็กจำนวนมากและการทำงานที่บ้านขึ้น นอกจากนี้ด้วยเทคโนโลยีต่างๆยังสร้างลักษณะต่อต้านทุนนิยมที่เห็นได้จาก ดนตรีแนวฟังก์ไปจนถึงแดนซ์ล้วนมาจากความพยายามที่ต้องการควบคุมระบบการผลิตทำให้ดนตรีเหล่านี้ไม่ต้องใช้ความรู้ชั้นสูงอีกต่อไป

จนถึงปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทางดนตรีส่งผลให้ดนตรีก่อนที่มาถึงมีผู้ฟังมีขั้นตอนการผลิตงานดนตรีที่มีอุปกรณ์ดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้องเกือบทุกขั้นตอน รูปแบบการทำงานดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่จึงมีลักษณะที่แตกต่างจากในอดีตอย่างชัดเจน

## 2.5 แนวคิดเรื่องภาษาของบทเพลง

ภาษาเป็นวัฒนธรรม ด้วยเหตุที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตซึ่งมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อประโยชน์ของการอยู่ร่วมกันในสังคมวัฒนธรรมนั้น ซึ่งแล้วแต่จะเพื่อสนองความต้องการไม่ทางใดก็ทางหนึ่งของมนุษย์ ภาษาทำหน้าที่สื่อความหมายหรือสารที่มนุษย์ต้องการส่งให้ผู้อื่นรับรู้ ซึ่งก็คือการสื่อความรู้สึกนึกคิดออกไป ในการสื่อสารผู้ส่งสารจำเป็นต้องเลือกเฟ้นถ้อยคำในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย หรืออีกนัยหนึ่งคือต้องสรรหาถ้อยคำที่สามารถสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของตนขึ้นในมโนนึกของผู้รับสารให้ใกล้เคียงที่สุดกับที่ปรากฏในมโนนึกของตน

ภาษาที่มีบทบาทในการสื่อสารของผู้สร้างสรรคงานบทเพลง ผู้ประพันธ์จะต้องเลือกเฟ้นถ้อยคำเพื่อให้เกิดความไพเราะหรือเพื่อแสดงออกซึ่งความนึกคิดและอารมณ์ ซึ่งในการจะสื่อถึงสิ่งเหล่านี้ได้ผู้ประพันธ์จะต้องเริ่มจากกระบวนการพิจารณาคำแต่ละคำว่าสื่อความหมายอย่างไร และเรียงร้อยถ้อยคำเหล่านั้นให้ต่อเนื่องกัน ดูความประสานกันขององค์ประกอบที่ทำให้เกิดเอกภาพที่ตรงตามจุดประสงค์หรือความคิดหลัก

สำหรับหลักในการเลือกใช้คำ ถิ่นนัท อนุวัชศิริวงศ์ และ สวนิต ยมาภัย (2538) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. รู้จักคำมากพอและสามารถนำมาใช้ให้เกิดความหมายแก่ผู้ฟังได้ตรงความหมายที่ผู้พูดต้องการ ผู้พูดจะรู้จักคำมากพอก็ต่อเมื่อได้อ่านมาก ฟังมาก และสังเกตที่ใช้ของคำและความหมายของคำไว้เสมอ รวมทั้งรู้จักใช้พจนานุกรมเป็นนิสัย การอ่านมากและฟังมากนั้น หมายถึงการอ่านและการฟังเพลงหลายประเภทหรือทุกชนิด

2. สามารถเลือกใช้คำให้ถูกต้องเหมาะสมตามระดับของการสื่อสาร ซึ่งมีคำจำนวนมากในภาษาที่ใช้ได้เกือบทุกระดับของการสื่อสาร แต่ก็มีบางคำซึ่งใช้ได้เหมาะสมเฉพาะในบางระดับเท่านั้น บางคำใช้ในระดัการโฆษณาได้ดี แต่ใช้ไม่ได้ในระดับที่จะสื่อสารกิจวัตรที่สำคัญ คำบางคำใช้ได้ในระดับที่ต้องการความเป็นกันเอง หรือใช้เพื่อให้มีความหรูหราแต่มีอาจใช้เพื่อแสดงความเคารพหรือสำรวมได้

3. รู้จักฐานะของคำว่าคำใดเป็นคำสูง คำต่ำ คำหยาบ คำละเอียด คำละเอียด คำคะนอง เลือกใช้ให้ถูกต้องตามกาลเทศะและบุคคล

**คำสูง** คือ คำที่ใช้กับบุคคลที่อยู่ในฐานะอันควรเคารพ เช่น พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และพระราชวงศ์ พระภิกษุ บิดามารดา หรือ ญาติผู้ใหญ่

**คำต่ำ** คือ คำที่ใช้แล้วแสดงความลดหลั่นลงมา หรือลดการยกย่องลงเมื่อเปรียบเทียบกับเมื่อใช้คำสูงกว่า เช่น

กราบเรียน เป็นคำสูงกว่า เรียน  
ท่านเจ้าอาวาส เป็นคำสูงกว่า เจ้าอาวาส  
รับประทาน เป็นคำสูงกว่า กิน

**คำหยาบ** คือ คำที่ผู้มีจรรยา มารยาทไม่พึงใช้ เป็นคำที่ระคายหูเป็นถ้อยคำที่ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ดีต่อกัน

**คำละเอียด** คือ คำที่ผู้มีจรรยา มารยาทพึงใช้ให้เป็นกิจนิสัยเป็นคำที่พึงเพราะหูอ่อนหวาน นุ่มนวลชวนให้เกิดมิตรจิตมิตรใจต่อกัน

**คำละเอียด** คือ คำสุภาพ เป็นคำที่ผู้ใช้ใช้ด้วยความรู้สึกสำรวมมิได้ใช้ด้วยความตลกคะนอง

**คำคะนอง** คือ คำที่ไม่ถือว่าเป็นคำสุภาพ แต่ก็ไม่ใช่คำหยาบหรือคำที่แสดงหู คล้ำๆ กับคำแสดงในภาษาอังกฤษ เป็นคำที่นิยมใช้กันเป็นพักๆ ไม่นานก็เสื่อมความนิยม ผู้ใช้คำประเภทนี้มักใช้ด้วยความรู้สึกสนุกคะนอง มีคำบางคำซึ่งเคยเป็นคำคะนองใช้ติดอยู่ในภาษาเป็นเวลานาน จนกลายเป็นคำธรรมดาไปก็มี เช่น คำว่า "ทิ้ง" ซึ่งมีความหมายว่าสนใจ

การรู้จักคำประเภทต่างๆ นี้ ก็เพื่อที่จะได้นำมาใช้โดยไม่สับสนเป็นต้นว่า ในโอกาสที่จะต้องพูดกับผู้ใหญ่ พูดในที่สาธารณะ พูดกับคนแปลกหน้าก็ต้องใช้คำละเอียดหรือคำสุภาพ จะใช้คำ

---

\* การแบ่งฐานะของคำในข้อนี้แบ่งตามที่ท่านพระยาตรีสุนทรโวหาร (น้อย อาจารยางกูร) ได้แบ่งไว้ในหนังสือแบบเรียนภาษาไทยของท่าน



คะนองไม่ได้ แต่บางโอกาสที่เป็นการใช้ในระดับเพื่อน ๆ หรือเพื่อความสนุกสนาน ก็สามารถใช้คำคะนองบ้างย่อมไม่เสียหาย

4. สามารถแยกความหมายของคำที่มีความหมายคล้าย ๆ กันได้ เพื่อใช้คำเหล่านั้นให้ถูกต้อง แม่นตรง คำในภาษาที่มีความหมายคาบเกี่ยวกัน แต่ไม่เหมือนกันทีเดียว ถ้าใช้ด้วยความไม่ระวังอาจทำให้ผู้ฟังสับสนได้

5. ใช้คำที่แสดงความรู้สึกนึกคิดของเราอย่างแท้จริง แม้คำคำนั้นจะเป็นคำง่าย ๆ ฟัน ๆ ก็ตาม ผู้ที่ใช้ศัพท์ยาก ๆ ซึ่งบางทีตนเองก็ยังไม่ค่อยจะเข้าใจความหมายของศัพท์นั้นดีพอ ย่อมไม่สามารถจะสื่อสารความรู้สึกของตนไปยังผู้ฟังได้อย่างแท้จริง

6. เลือกใช้คำที่ทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกหรือมองเห็นภาพราวกับได้สัมผัสด้วยตนเอง คำประเภทนี้ในภาษาไทยเรามีมากมายต้องรู้จักนำมาใช้ จะช่วยทำให้การพูดมีชีวิตชีวา ขึ้นมาได้ เช่น ในฤดูร้อนต้นหางนกยูงกำลังออกดอกบานสะพรั่งทั้งสองข้างทาง เสียงปี่นึ่งเปรี๊ยะ ๆ ไม่ขาดระยะ

นอกเหนือไปจากการเลือกใช้คำในงานประพันธ์รูปแบบต่างๆ แล้วนั้นผู้ประพันธ์จะต้องให้ความสำคัญกับเรื่องของสำนวนหรือสไตลที่เป็นของตนเอง ซึ่งสำนวน คือ วิธีแสดงความคิดของเรา ออกเป็นภาษา คุณสมบัติของสำนวนที่ดีจะประกอบไปด้วย

1. ความชัดเจน ได้แก่การใช้ถ้อยคำภาษาที่ทำให้ผู้ฟังเข้าใจ ซึ่งการที่จะเขียนให้ชัดเจน ต้องพิจารณาถ้อยคำทุกคำที่ใช้และเมื่อรวมเข้าเป็นประโยคก็ต้องมีการทบทวนอย่างรอบคอบ

2. ความกระชับของถ้อยคำ คำบางคำมีความหมายใกล้เคียงกันมากฉะนั้น จะต้องเลือกเอาคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับที่เราต้องการมากที่สุด

3. อำนวน อำนวนซึ่งมีในสำนวน ได้แก่ ลักษณะที่ปลุกอารมณ์ความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่นเมื่อฟังดนตรี บางเพลงจะทำให้รู้สึกเศร้า บางเพลงทำให้รู้สึกตื่นเต้นคึกคะนอง ทั้งนี้โดยนักแต่งเพลงเลือกเอาเสียงดนตรีต่างๆมาเรียงลำดับกัน เกิดเป็นเสียงที่มีอำนาจจิตใจผู้ฟังให้เกิดอารมณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง นักดนตรีจะต้องมีหูที่จะฟังให้ออกว่าเสียงดนตรีเสียงไหนทำให้ตื่นเต้นเศร้า หรือ น่ากลัว เป็นต้น

4. ความไพเราะ คือ คำและประโยคต่างๆที่ได้เรียบเรียงขึ้น เมื่อฟังแล้วรู้สึกราบรื่นหู ไม่ขัดหู

สำหรับบทเพลงในแนวเพลงฮิพฮอปมีลักษณะเนื้อเพลงที่มีการเลือกใช้คำในระดับการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่น ถ้อยคำที่ใช้จึงมีทั้งคำสุภาพ คำหยาบ คำละเอียด คำละเมียด คำคะนอง เพื่อสามารถสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ประพันธ์ อีกทั้งเนื่องจากเป็นดนตรีแนวเต้นรำ สไตล์ของภาษาจึงให้ความสำคัญกับเสียงของคำที่จะให้ความรู้สึกถึงความคึกคัก ดุดัน เป็นต้น

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยเรื่อง "บทบาทของระบบธุรกิจเทปเพลงไทยสากลต่อการสร้างสรรค์ผลงานเพลง" โดย สมกมล ลิ้มปัทม์ (2532) งานวิจัยนี้ศึกษาถึงประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการและสภาพการดำเนินธุรกิจเทปเพลงไทยสากลในปัจจุบัน ตลอดจนลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานเพลงของศิลปินนั้นจะต้องเป็นไปตามแนวทางที่ผู้ผลิตวางไว้และตามทิศทางของตลาด ทั้งนี้เป็นเพราะธุรกิจเทปเพลงไทยสากลที่ได้เข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมและสนับสนุนศิลปินให้มีความพร้อมในการสร้างสรรค์งานมากขึ้น แต่ทว่าขณะเดียวกันก็เป็นการบั่นทอนจินตนาการของศิลปินที่อาจสร้างงานตามความต้องการของตนได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศิลปินมุ่งสร้างงานออกมาขายเพื่อความอยู่รอดและผลประโยชน์ที่จะได้รับมากกว่าสร้างงานตามครรลองแห่งศิลปะ จะสังเกตเห็นว่าจากการที่ศิลปินพยายามสร้างสรรค์ผลงานที่คาดว่าจะได้รับความนิยมและขายได้นั้น ทำให้ศิลปินต้องสังเกตดูว่าในขณะนั้นผู้ฟังนิยมฟังเพลงแนวใด เพื่อที่จะได้สร้างงานในลักษณะเดียวกัน ฉะนั้นทำให้เทปเพลงที่ออกมาจำนวนมากมีลักษณะที่ไม่แตกต่างกันมากนัก

2. งานวิจัยเรื่อง "วิวัฒนาการเพลงเฉพาะกลุ่มมาสู่เพลงสมัยนิยมของเพลงเพื่อชีวิต (พ.ศ.2516-2531)" โดย สุธาสินี เกียรติไพบูลย์ (2532) งานวิจัยนี้ศึกษาประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการ และความเปลี่ยนแปลงของบทเพลงเพื่อชีวิต จากการเป็นบทเพลงเฉพาะกลุ่มของนิสิต นักศึกษา ปัญญาชนหัวก้าวหน้า มาสู่การเป็นบทเพลงสมัยนิยมของคนจำนวนมากที่เรียกว่า "มวลชน"

ผลการวิจัยพบว่า การที่บทเพลงเพื่อชีวิตของไทยเปลี่ยนแปลงจากการเป็นบทเพลงเฉพาะกลุ่ม มาสู่การเป็นบทเพลงที่ได้รับความนิยมจากมวลชนนั้น ปัจจัยที่สำคัญที่สุด ก็คือ การปรับเปลี่ยนตนเองของบทเพลงเพื่อชีวิต ในด้าน เนื้อหา รูปแบบ ภาพพจน์ ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด หรือกลุ่มผู้ฟังที่ได้เปลี่ยนแปลงไป ในยุคสมัยที่วงการเพลงไทยได้เข้าสู่ระบบธุรกิจเพลง ซึ่งส่งผลให้เพลงกลายเป็นสินค้าอย่างหนึ่งในท้องตลาด ที่ต้องมีการแข่งขันในการขาย นอกจากนี้ปัจจัยทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ก็มีผลสำคัญเช่นกันที่ทำให้บทเพลงเพื่อชีวิตต้องปรับและเปลี่ยนแปลงตามเหตุการณ์และสภาพแวดล้อม ด้วยเหตุนี้เพลงเพื่อชีวิตจึงมีการเปลี่ยนแปลงตนเองไปเป็นเพลงสมัยนิยมในที่สุด

3. งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมตามทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่” โดย นิโบล โควาพิทักษ์เทศ (2534) งานวิจัยนี้ศึกษาลักษณะของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในเพลงไทยสมัยนิยม โดยนำกรอบแนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่และแนวคิดเรื่องดัชนีทางวัฒนธรรม มาใช้อธิบายลักษณะของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ผลการศึกษาพบว่าลักษณะของสุนทรียศาสตร์ที่ปรากฏอยู่ในเพลงไทยสมัยนิยมมีลักษณะคล้ายคลึงกับลักษณะสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่หลายประการดังนี้

1. มีปรากฏของการทำซ้ำ ลักษณะและวิธีการทำซ้ำในเพลงไทยสมัยนิยมมี 3 ลักษณะ คือ การทำใหม่ การนำกลับมาใช้ใหม่ และการรวมชุด
2. โลกแห่งชีวิตประจำวัน และวัฒนธรรมวัยรุ่นถูกนำมาเป็นเนื้อหาสาระของเพลง นั่นคือ สิ่งที่แสดงถึงการเชื่อมโยงกันระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน
3. มีการปฏิเสธระเบียบกฎเกณฑ์ทางสุนทรียศาสตร์ของวัฒนธรรมดั้งเดิม ทั้งในส่วนของการเล่นคำร้อง และในส่วนของศิลปะการดนตรี
4. เรื่องของอารมณ์ความรู้สึก กลายเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องตระหนักถึงเสมอเมื่อจะผลิตงานเพลงไทยสมัยนิยม

4. งานวิจัยเรื่อง “ศิลปินเพลงไทยสากลและสื่อมวลชน: วิถีทางในการสร้างความมีชื่อเสียง” โดย พัชรดา วัฒนา (2535) งานวิจัยนี้ศึกษาวิวัฒนาการของศิลปินเพลงไทยสากล รวมถึงบทบาทของสื่อมวลชนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความมีชื่อเสียงของศิลปินเพลงไทยสากล

รวมถึงบทบาทของสื่อมวลชนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความมีชื่อเสียงให้แก่ศิลปินเพลงไทยสากล จากอดีตถึงปัจจุบัน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของเพลงและแนวทางในการนำเสนอของตัวศิลปินเพลงไทยสากลนั้นมีวิวัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปตามอิทธิพลทางดนตรีจากชาติตะวันตก นอกจากนี้ยังถูกกำหนดโดยตลาดผู้บริโภคเพลง ที่เปลี่ยนจากกลุ่มผู้ใหญ่ในอดีตมาเป็นกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน ส่วนการสร้างความมีชื่อเสียงนั้น ในอดีตศิลปินเพลงไทยสากลที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับ ยังคงอยู่ในวงแคบ เนื่องจากช่องทางในการเผยแพร่ยังมีอยู่ค่อนข้างจำกัด เพราะสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญคงมีอยู่เพียงแค่สื่อวิทยุกระจายเสียงที่ควบคุมโดยหน่วยงานของรัฐ เท่านั้น ส่วนตัวศิลปินเองจะมีชื่อเสียงได้ก็ด้วยคุณภาพของผลงานเพลง จะเสียงร้องเป็นสำคัญ จนกระทั่งมีระบบธุรกิจเพลงไทยสากลเกิดขึ้นตั้งแต่ปีพ.ศ.2521 เป็นต้นมา มีผลทำให้ลักษณะการสร้างความมีชื่อเสียงของศิลปินเพลงไทยสากลเปลี่ยนไป โดยค่ายเพลงได้นำเอาระบบการส่งเสริมการจำหน่ายมาเป็นกลยุทธ์สำคัญ เน้นการโฆษณาประชาสัมพันธ์จากภาพลักษณ์และผลงานเพลง โดยมีสื่อมวลชนทุกประเภทเป็นช่องทางในการเผยแพร่ สร้างความสนใจและกระตุ้นความรู้สึกของผู้ฟังให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อตัวศิลปินเพลง อันจะส่งผลให้ศิลปินเพลงไทยสากลได้เป็นที่รู้จัก ได้รับความนิยมแพร่หลายและกลายเป็นผู้มีชื่อเสียงขึ้นมาได้

5. งานวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อค" โดย ลำเนา เขี่ยมสอาด (2539) งานวิจัยนี้ศึกษาประวัติความเป็นมา รูปแบบและเนื้อหาของเพลงร็อค และเพื่อศึกษาอุดมการณ์ที่ถูกนำเสนอในเพลงร็อค ผลการวิจัยพบว่า เพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อคได้รับอิทธิพลมาจากเพลงร็อคของสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ภายหลังได้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว กลายมาเป็นเพลงไทยสมัยนิยมแขนงหนึ่ง ซึ่งมีรูปแบบดนตรีที่หนักแน่น รุนแรงเสียงดัง และมีท่วงทำนองดนตรี คำร้องที่เร้าอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าเพลงไทยสมัยนิยมประเภทอื่น เนื้อหาของเพลงไม่ได้จำกัดอยู่แค่เรื่องความรักอย่างเดียวแต่นำเสนอเรื่องราวต่างๆในสังคม และอุดมการณ์ที่นำเสนอผ่านเนื้อร้องเป็นอุดมการณ์ที่ใช้ต่อต้านสังคม ซึ่งได้รับแนวคิดและค่านิยมต่างๆในสังคมเข้าไปด้วย อย่างไรก็ตามเนื้อเพลงส่วนใหญ่ไม่ได้ต่อต้านอุดมการณ์หลักของสังคมอย่างรุนแรง แต่เป็นการเสนอทางเลือกใหม่ให้กับสังคมมากกว่า

6. งานวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์ลักษณะการสร้างสรรค์ของศิลปินเพลงดนตรีโปรเกรสซีฟร็อค" โดย นันทสิทธิ์ กิตติวรากุล (2544) งานวิจัยนี้ศึกษาชีวประวัติความเป็นมาของศิลปิน

ดนตรีแนวโปรเกรสซีฟร็อก ลักษณะการสร้างสรรคงานดนตรีของศิลปินแนวโปรเกรสซีฟร็อกในสังคมไทย และแนวโน้มดนตรีแนวโปรเกรสซีฟร็อกในสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่า

1. ศิลปินทุกคนมีภูมิหลังด้านดนตรีที่แตกต่างกัน โดยได้รับอิทธิพลดนตรีจากครอบครัวเป็นพื้นฐาน แนวดนตรีที่ฟังมีหลากหลายแนว
2. การสร้างสรรค์งานดนตรีของศิลปินโปรเกรสซีฟร็อก มีลักษณะที่สำคัญๆ คือ ศิลปินส่วนใหญ่มีประสบการณ์ด้านดนตรีมานานก่อนที่จะผลิตงานเผยแพร่สู่สังคม ศิลปินมีเจตนาและความตั้งใจในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์ดนตรีที่หลากหลาย และนำมาผสมผสานเป็นแนวโปรเกรสซีฟร็อกที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
3. ศิลปินมีแนวทางในการสร้างสรรค์งาน 2 รูปแบบ คือกลุ่มที่มุ่งเน้นด้านสุนทรีภาพของดนตรีในแนวศิลปะเพื่อศิลปะ และกลุ่มที่มุ่งเน้นด้านสะท้อนและปลุกจิตสำนึกสังคมในแนวศิลปะเพื่อชีวิต
4. ดนตรีโปรเกรสซีฟร็อกในสังคมไทยขาดความต่อเนื่อง เพราะศิลปินมีอุปสรรคในด้านเงินทุน จนไม่อาจสร้างผลงานอย่างต่อเนื่องได้ ส่งผลให้คนฟังส่วนมาก ไม่รู้จักและไม่สนใจ จนกลายเป็นกลุ่มตลาดขนาดเล็ก ในสายตาของบริษัทผลิตเพลงไม่สนใจที่จะสนับสนุนศิลปิน

7. งานวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย: ศึกษาเฉพาะกรณีดนตรีญี่ปุ่น" โดย วิภากรัตน์ พันธุ์ฤทธิ์ดำ (2544) งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษา

1. พฤติกรรมการฟังดนตรีญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทยในฐานะที่เป็นกิจกรรมการบริโภคอย่างหนึ่ง
2. ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมในฐานะที่เป็นกิจกรรมการบริโภคอย่างหนึ่ง
3. ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่นของวัยรุ่นกับ

กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นผู้นิยมดนตรีญี่ปุ่น

ผลการวิจัยพบว่า สื่อ และเพื่อนของวัยรุ่นมีอิทธิพลทำให้วัยรุ่นได้รู้จักกับดนตรีญี่ปุ่น เทคนิคการสร้างความสุนทรียะทางดนตรีของเทคโนโลยีในปัจจุบัน พฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่นใน 2 กระบวนการคือ การแสวงหาความโดดเด่น กับการเลียนแบบ วัยรุ่นแสดงออกถึงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นจากเพื่อนกลุ่มอื่นที่ไม่นิยมดนตรีญี่ปุ่น ขณะเดียวกันอัตลักษณ์เหล่านั้นเกิดจากการเลียนแบบนักร้องดนตรีญี่ปุ่นที่พวกเขาฟัง

8. งานวิจัยของ Andy Bennett (1999) เรื่อง "Hip Hop am Main: the localization of rap music and hip hop culture" (*Media, Culture & Society* 21:1 January, 1999) เป็นการวิจัยสภาพชีวิตของวัยรุ่นในเมืองแฟรงค์เฟิร์ต ประเทศเยอรมัน และเป็นกรรายงานผลของโครงการ Frankfurter Rockmobil ซึ่งเป็นโครงการเพื่อเสริมสร้างทักษะทางดนตรีให้กับวัยรุ่นกลุ่มรองในสังคมที่มีรายละเอียดดังนี้

งานวิจัยนี้ เป็นการทดสอบความสำคัญทางวัฒนธรรมของดนตรีแร็ปและวัฒนธรรมฮิปฮอป ของวัยรุ่นในกลุ่มรองทางเชื้อชาติในเมืองแฟรงค์เฟิร์ต เพื่อดูว่า กลุ่มวัยรุ่นเชื้อสายตุรกีและโมร็อกโคร่วมกันใช้วัฒนธรรมฮิปฮอปอย่างไร ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของแอฟริกัน-อเมริกันที่ไม่ได้ลอกเลียนแบบทั้งหมด แต่ถูกใช้บอกเล่าประเด็นในท้องถิ่น ฮิปฮอปถูกใช้เพื่อแสดงประเด็นต่างๆที่เกี่ยวกับเรื่องสีผิว และปัญหาอัตลักษณ์ของสัญชาติ (National identity) ที่สมาชิกวัยรุ่นกลุ่มเชื้อชาติรองประสบอยู่ในประเทศเยอรมัน

Bennett ตั้งคำถามว่า ทำไมแร็ปจึงกลายเป็นวัฒนธรรมในกลุ่มวัยรุ่นที่อพยพมาจากตุรกีโมร็อกโค ซึ่งแร็ปเป็นผลิตผลของวัฒนธรรมฮิปฮอปแอฟริกัน-อเมริกัน ขณะเดียวกันก็สามารถเข้าได้ดีกับการแสดงออกของท้องถิ่น การวิจัยนี้มุ่งไปที่ความสำคัญของแร็ปและฮิปฮอปที่เป็นเหมือนทรัพยากรท้องถิ่น (Local resource) บทบาททางวัฒนธรรมของแร็ปและฮิปฮอปไม่อาจประเมินได้หากไม่ได้อ้างอิงต่อสภาพของท้องถิ่น (Local setting) การตีความฮิปฮอปต้องมองว่าเป็นเรื่องของเชื้อชาติ และสีผิวซึ่งเป็นเรื่องซับซ้อน ฮิปฮอปเป็นการแสดงออกที่พอจะทำได้ของวัยรุ่นกลุ่มรองทางเชื้อชาติในเมืองแฟรงค์เฟิร์ต

Beedle คาดว่าแร็ป "เกิดเพื่อวัยรุ่นอเมริกันผิวดำในเมือง ซึ่งคล้ายๆกับฟังก์เป็นของพวกอังกฤษ" (1993:77) แร็ป คือ รูปแบบของการพรรณนา ด้วยคำพูดที่ออกมาตามจังหวะ ท่วงทำนองของคำ และจังหวะไปด้วยกัน หากเปรียบเทียบกับการแสดงของไทยก็คล้ายกับ ลำตัด แห่ แต่การแสดงของไทยจะมีระดับเสียง และทำนองเป็นสิ่งสำคัญด้วย ตามที่ Keyes กล่าวถึงเทคนิคการทำเสียงแบบต่างๆถูกใช้ในการแร็ป สามารถตามรอยได้จากประเพณีการร้องแบบแอฟริกันจนถึงชนบทภาคใต้โดยมีหลักอยู่ที่การแสดงออกของคนแอฟริกัน-อเมริกัน การให้พร นิทาน การสั่งสอน เพลงสำหรับการละเล่น และรูปแบบอื่น ทั้งหมดนี้ได้ถูกท่อนออกมาเป็นกลอน จังหวะในดนตรีแร็ปถูกสร้างผ่านกระบวนการที่เรียกว่า "Scratching-mixing" โดยมีเครื่องเล่นแผ่นเสียงสองเครื่อง มีแผ่นที่บันทึกเพลงต้นแบบต่อเนื่องแบบในดิสก์ไธค ที่ทำให้มันกลายเป็นเครื่องดนตรีในตัว ใช้เครื่องเล่นตัวหนึ่งสร้างจังหวะเล่นวนไปเรื่อยๆ อีกเครื่องจะใช้ผสมเสียงจากแผ่นอื่นๆเป็นครั้งคราว

ตามที่ Beedle กล่าวไว้ สิ่งต้องใจสิ่งแรกในแร็ปต์อวัยรุ่นแอฟริกัน-อเมริกันคือเป็นโอกาสให้วัยรุ่นได้สร้างสรรค์และแสดงออกในขณะที่เพียงกันแร็ปก็เป็นทางเดียวของพวกเขา ศิลปะการแร็ป ถือเป็นพาหนะบรรทุกความภาคภูมิใจ ความโกรธแค้น การยืนยันคุณค่าของตนเอง และชุมชนที่สมบูรณแบบ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังกล่าวว่า การกระจายในระดับโลก (Global flow) ในเรื่องของ คน ข้อมูลข่าวสาร สินค้า ทุน ภาพลักษณ์ และความคิดข้ามไปมาระหว่างชาติ ทำให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นไปไม่ได้ที่อัตลักษณ์ของชาติใดๆจะสามารถอยู่ได้ การที่มีนักท่องเที่ยว คนย้ายถิ่น คนอพยพ มีการเคลื่อนย้ายตัวเอง ทำให้ความรู้เรื่องพื้นที่ สถานที่ ชุมชนนั้นมีความซับซ้อนมากขึ้น "ชุมชนเดี่ยว" อาจจะถูกอยู่ห่างไกลกัน ท่องถิ่นไม่ได้มีแค่ความซับซ้อนสูง แต่เป็นพื้นที่แห่งการแข่งขันอย่างสูงซึ่งขึ้นอยู่กับการเปลี่ยนแปลงการต่อสู้ และความคิดต่อต้าน การต่อสู้รุนแรงขึ้นจากการที่ไม่ยอมรับทางเชื้อชาติ และ ลัทธิชาตินิยม ดังที่ Jenkes กล่าวว่า ไม่มีปฏิบัติการเรื่องความเท่าเทียม (equality) ที่แท้จริง วัยรุ่นในเมืองแฟรงค์เฟิร์ต ก็เหมือนกับวัยรุ่นทั่วโลกที่ต้องประสบปัญหาเหล่านี้

อิทธิพลในเมืองแฟรงค์เฟิร์ตก็เหมือนกับเมืองอื่นในประเทศเยอรมัน ที่ต่างรับอิทธิพลจากกลุ่มแร็ปจากอเมริกา ที่ได้ยินจากสถานีวิทยุท้องถิ่นและวิทยุแห่งชาติ และเอ็มทีวีในยุโรป การเข้าถึงดนตรีป๊อปของอเมริกาทำได้ง่าย เนื่องจากเมืองแฟรงค์เฟิร์ตเป็นที่ตั้งของ American Forces Network (AFN) ที่เป็นวิทยุและโทรทัศน์เพื่อทหารอเมริกาในประเทศเยอรมัน AFN ได้รับความนิยมในเมืองแฟรงค์เฟิร์ต แม้ว่ากองทัพอเมริกาจะยุติการดำเนินงานไปแล้วก็ตาม การที่ฐานทัพใหญ่ใจกลางเมืองแฟรงค์เฟิร์ตมาพร้อมกับสาธารณูปโภคอันแสนสะดวกสบาย ทำให้ประชากรท้องถิ่นอยู่ใกล้ชิดกับลักษณะหลากหลายของวัฒนธรรมป๊อปของอเมริกา โดยเฉพาะภาพยนตร์อเมริกัน อาหาร และที่สำคัญที่สุดคือดนตรีและแฟชั่น ที่ทำให้กลายเป็นโลกใบเล็กที่มีทรัพยากรและข้อมูลทางวัฒนธรรมของอเมริกา กลุ่มแร็ปในเมืองแฟรงค์เฟิร์ตกลุ่มแรก พยายามลอกรูปแบบของพวกเขาผิดๆ จนชาวแร็ปในเมืองแฟรงค์เฟิร์ตเริ่มค้นพบว่า ชีวิตที่มีอยู่จริงของพวกเขาต้องการลักษณะท้องถิ่น (Localized) และวิธีในการแสดงออกเฉพาะแบบ (Particularized modes of expression) (Gilroy, 1993)

ในเมืองแฟรงค์เฟิร์ตและเมืองอื่นๆในเยอรมันมีความพยายามในการพัฒนาอิทธิพลให้ต่างจากรูปแบบของแอฟริกัน-อเมริกัน และทำให้กลายเป็นสื่อสำหรับการแสดงประเด็นหลักของท้องถิ่น และวงแร็ปท้องถิ่นเริ่มใช้ภาษาเยอรมันในการแร็ป ตัวของภาษาสามารถแสดงบทบาทใน

การให้ข้อมูลจากเนื้อเพลง และวิธีการร้อง กลุ่มแร็ปและฮิปฮอปจะยอมรับว่าเมื่อเริ่มเขียนและแสดงเป็นภาษาเยอรมัน ทำให้เพลงของเขามีประสิทธิภาพในการสื่อสารกับผู้ฟัง ซึ่งวงแร็ปชื่อ United Energy ได้ให้รายละเอียดดังนี้

“ตอนแรกก็ไม่มีใครคิดว่าเสียงมันจะเป็นยังไงเมื่อทำเป็นภาษาเยอรมัน แต่คนก็เริ่มรู้แล้วว่า มีข้อจำกัดเมื่อแร็ปกันในภาษาอังกฤษ เพราะความรู้ทางภาษาอังกฤษไม่ดีพอ ดังนั้นในตอนนี้นักแร็ปเริ่มใช้ในภาษาเยอรมัน และรู้สึกที่ดีขึ้น ได้ผลมากขึ้น”

เนื้อหาหลักๆ ในเพลงแร็ปคือ การแสดงออกซึ่งความกลัวและความโกรธจากเรื่องสีผิว และความไม่ปลอดภัยที่พบในกลุ่มวัยรุ่นเชื้อชาติรอง ความกลัวเป็นเรื่องระดับชาติ เรื่องสีผิวเป็นปัญหาที่รู้จักกันในทุกส่วนของโลกและในเยอรมัน หากดูประวัติศาสตร์ของประเทศเยอรมัน จะพบว่า เป็นประเด็นละเอียดอ่อน การเพิ่มขึ้นของชาวต่างชาติ ทำให้เกิดการเหยียดผิว

Lipsitz (1994) เน้นย้ำอรรถประโยชน์ของดนตรีป๊อปว่าเป็นเครื่องมือเพื่อสร้าง ความปรองดองระหว่างประชากรผู้โศกเศร้า และเพราะว่าดนตรีป๊อปมีสถานะเป็นสินค้าที่สัมผัสได้อย่างลึกซึ้ง เพลงป๊อปสามารถช่วยรวบรวมชุมชนเข้าด้วยกัน เมื่อเพลงได้สร้างความน่าสนใจที่ทำให้เกิดความนิยมจากประชาชนต่างๆ

งานวิจัยของ Bennett แสดงให้เห็นวิธีการศึกษาดนตรีชนิดหนึ่ง โดยดูว่าเกิดขึ้นมาได้ อย่างไร คนรับดนตรีนั้นอย่างไร ความรู้สึกที่มีต่อดนตรีเป็นเช่นไร และดนตรีถูกใช้อย่างไร ซึ่งวิธีการศึกษาเช่นนี้เป็นตัวอย่างที่ดีให้กับการวิจัยครั้งนี้