เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปส่งผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

Hip-Hop Music Content and Apparel Influencing Assertive Behaviors of Gen Z in Bangkok

BANGKOK UNIVERSITY
FOUNDED 1962

เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปส่งผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

Hip-Hop Music Content and Apparel Influencing Assertive Behaviors of Gen Z in Bangkok

วิษณุ วิตเสถียร

การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารสื่อสารเชิงกลยุทธ์

เรื่อง เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปส่งผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัย วิษณุ วิตเสถียร

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. พรพรหม ชมงาม

ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. องอาจ สิงห์ลำพอง

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

วิษณุ วิตเสถียร. ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์), กรกฎาคม 2564, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปส่งผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร (58 หน้า)
อาจารย์ปรึกษา: รองศาสตราจารย์ ดร. พรพรหม ชมงาม

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาถึงเนื้อหาแนวเพลงฮิปฮอป 2) เพื่อศึกษาลักษณะการแต่งกายของเพลงฮิปฮอป 3) เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z และ 4) เพื่อศึกษาถึงเนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z การศึกษาครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มคนวัย Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 138 คน โดยใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation) ในการการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย พบว่า เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดย 1) เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปส่งผลต่อกับพฤติกรรมกล้าแสดงออก เพราะเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปมักมีเนื้อหาที่สะท้อนความ เป็นไปทางสังคม แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในครอบครัว และสังคมในปัจจุบัน 2) การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปทั้งในรูปแบบ Old School และ New School ส่งผลต่อกับพฤติกรรมกล้าแสดงออก เพราะการสร้างอัตลักษณ์ วัยรุ่นจากแฟชั่นเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในเชิงกระบวนการเริ่มต้นจากเงื่อนไขสร้างแรงจูงใจแก่วัยรุ่นให้แต่งกายแฟชั่น

คำสำคัญ: เนื้อหาเพลงฮิปฮอป, การแต่งกายแนวฮิปฮอป, พฤติกรรมกล้าแสดงออก

Witasateain, W. Master of Communications Arts (Strategic Communications),
July 2021, Graduate School Bangkok University.
Hip-Hop Music Content and Apparel Influencing Assertive Behaviors of Gen Z in Bangkok (58 pp.)
Advisor: Assoc. Prof. Pornprom Chomngam, Ph.D.

ABSTRACT

The purpose of this study is 1) To explore the contents of hip-hop music 2) To explore apparel of Hip-Hop style. 3) To explore the assertive behavior of Gen Z and 4) To explore the contents and apparel of hip-hop style effect on Gen Z's assertive behavior. The samples of this study were one hundred and thirty-eight. Questionnaires were distributed to collect the data. All the data were analyzed by using Pearson coefficient correlation.

The results reveal that the relationship between contents and apparel of hip-hop style and Gen Z's assertive behavior was statistically significant at 0.01 level. 1) The content of Hip-Hop music effected on Gen Z's assertive behavior. It is because Hip Hop music always has content that reflects current social situation and family issues 2) The apparel of Hip-Hop style both of Old School and New School effect on Gen Z's assertive behavior. It is because the creation of adolescent identity from fashion is a social phenomenon that occurs in the process. It starts from conditions that motivate teenagers to dress in fashion.

Keywords: The Content of Hip-Hop Music, Apparel of Hip-Hop Style, Assertive Behavior

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร. พรพรหม ชมงามอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ท่านกรุณาสละเวลาอันมีค่ามาให้คำปรึกษาและคอยชี้แนะตลอดจนให้แนวทางแก้ไขชี้ข้อบกพร่องมาโดยตลอดระยะเวลาที่ดำเนินการทำการวิจัย รวมถึงยังคอยให้กำลังใจจนได้ผลงานวิจัยที่สมบูรณ์แบบเล่มนี้ออกมา

ขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ วัฒนา สุนทรธัย ที่ให้คำปรึกษาและถ่ายทอดความรู้เรื่องสถิติให้แก่ผู้วิจัยด้วยความอนุเคราะห์ และแนะนำเป็นอย่างดี

ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. องอาจ สิงห์ลำพอง ผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำแนะนำ เพื่อให้งานวิจัยสำเร็จสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คุณแม่ที่เป็นทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต พระคุณแม่เหนือสิ่งอื่นใด ขอบคุณครูบาอาจารย์และผู้มีพระคุณทั้ง ในทางโลกและทางธรรม ที่เป็นหลักใจคอยยึดให้มีวิถีการดำเนินชีวิตไปในทางที่ถูกต้อง

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ และคณาจารย์ในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ต่าง ๆ รวมทั้งคอยให้ความความช่วยเหลือและคำปรึกษา เป็นกำลังใจที่ดีเมื่อยามที่เกิดปัญหาหรือเวลาเจออุปสรรคใด ๆ ระหว่างการดำเนินการ ตลอดจนขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกื้อกูลในชีวิตที่ไม่ได้เอ่ยถึง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

วิษณุ วิตเสถียร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	4
1.3 สมมติฐานการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์	5
1.6 ประโยชน์ที่ขาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ประวัติความเป็นมาของฮิปฮอปทั้งต่างประเทศและในประทศ	8
2.2 ทฤษฎี ฤติกรรมกล้าแสดงออก	16
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย	22
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	23
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	24
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	26
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	27
4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป	31
4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในในการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	33

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 (ต่อ) การวิเคราะห์ข้อมูล	
4.4 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	35
4.5 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย	38
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัยผลการวิจัย	42
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	44
5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	45
5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป	45
บรรณานุกรม	46
ภาคผนวก	48
ประวัติผู้เขียน	58

สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ 4.1:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม เคยฟังเพลงฮิปฮอป	27
ตารางที่ 4.2:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ	27
ตารางที่ 4.3:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	28
ตารางที่ 4.4:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา	28
ตารางที่ 4.5:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ	29
ตารางที่ 4.6:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน	29
ตารางที่ 4.7:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทของเพลงฮิปฮอป	30
ตารางที่ 4.8:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความถี่ของการฟังเพลงฮิปฮอป	30
ตารางที่ 4.9:	แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลง ฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	31
ตารางที่ 4.10:	แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจในการแต่งกายรูปแบบฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	33
ตารางที่ 4.11:	แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	35
ตารางที่ 4.12:	แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมก้าวร้าวของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	36
ตารางที่ 4.13:	แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	37
ตารางที่ 4.14:	การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาของดนตรีฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	39
ตารางที่ 4.15:	การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายฮิปฮอปรูปแบบ Old School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกทั้งหมดของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	39
ตารางที่ 4.16:	การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายฮิปฮอปรูปแบบ New School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร	41

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1: กรอบแนวคิดการวิจัย 22

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในปัจจุบันแนวเพลงที่ได้รับความนิยมมากที่สุด และได้เข้ามาเปลี่ยนกระแสหลักของวงการดนตรีก็คือ ฮิปฮอป ที่สร้างศิลปินหน้าใหม่หลายคนขึ้นมาอย่างประสบความสำเร็จทั้งในบ้านเราและอีกหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งปัจจุบันพวกเขาเหล่านั้นก็มีผลงานออกมามากมาย อีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมป๊อปเป็นอย่างมาก ล่าสุดมีการเปิดเผยข้อมูลสถิติ อ้างอิงจากข้อมูลการสตรีมมิงในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2020 จากทาง Nielsen Music ระบบที่คอยจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงด้านยอดขายของอุตสาหกรรมดนตรีอเมริกา ที่ถือว่าเป็นอุตสาหกรรมดนตรีที่ใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งก็ช่วยตอกย้ำกับเราอีกครั้งว่า ดนตรีหรือแนวเพลงฮิปฮอปนั้นได้รับความนิยมมากขนาดไหน จากข้อมูลเผยให้เห็นว่า 8 ใน 10 อันดับศิลปินที่ได้รับการสตรีมผลงานเพลงมากที่สุดในสหรัฐฯ ช่วงครึ่งปีแรก คือ ศิลปินฮิปฮอปหรือแรปเปอร์ นำมาโดย Drake ศิลปินที่ได้รับการสตรีมมากที่สุดอันดับหนึ่งในทุกแพลตฟอร์ม ตามมาด้วย Lil Uzi Vert อันดับ 3 Post Malone อันดับ 4 Youngboy Never Broke Again อันดับ 5 Eminem อันดับ 6 Lil Baby อันดับ 7 Roddy Rich อันดับ 9 และ Dababy อันดับ 10 นอกเหนือจากนี้ ยังมีศิลปินอย่าง The Weekend ที่อยู่อันดับ 2 ในลิสต์ และเป็นเจ้าของยอดสตรีมมากกว่า 60.4 ล้านครั้ง ซึ่งเยอะที่สุดใน Spotify เดือนกรกฎาคม ตามด้วยศิลปินดาวรุ่งพุ่งแรงอย่าง Billie Eilish ในอันดับที่ 8 แล้วเพลงหรือดนตรีฮิปฮอปถือว่าได้รับความนิยม และมีสถิติที่น่าตื่นตาตื่นใจมาตั้งแต่ปี 2019 แล้ว เพราะตัวเลขจากการสตรีมมิงอันมหาศาล เมื่อปีก่อนศิลปินอย่าง Post Malone มีคนสตรีมเพลงของเขามากถึง 6.7 พันล้านครั้ง Drake 6.35 พันล้านครั้ง Youngboy Never Broke Again 4.88 พันล้านครั้ง XXXTentacion 3.64 พันล้านครั้ง Juice World 3.91 พันล้านครั้ง และ Eminem 3.48 พันล้านครั้ง ซึ่งทั้งหกศิลปินนี้ก็ถือเป็นศิลปินที่มีความสามารถ และเป็นเจ้าของผลงานระดับคุณภาพ อีกทั้งยังติดลิสต์ศิลปินที่มีคนสตรีมผลงานมากที่สุดอีกด้วยสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดช่วยพิสูจน์และแสดงให้เห็นว่า ไม่ใช่เรื่องแปลกอะไรเลยที่กระแสการฟังเพลงฮิปฮอปในปี 2020 หรือในยุคปัจจุบันจะได้รับความนิยมที่ยังคงเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ อย่างไม่หยุดหย่อน (ธนากร สุนทร, 2563)

ส่วนประกอบของแนวดนตรีฮิปฮอปซึ่งต่อมาได้พัฒนาขึ้นมาเป็นวัฒนธรรมประกอบด้วยสี่ส่วนต่อไปนี้คือ MCing, DJing, Graffiti และ Break Dance การแร็พ (MCing) เป็นองค์ประกอบหลักและเป็นการผสมผสานระหว่างการ Scratch แผ่น (Djing) และการร้องเพลง ในส่วนของความเป็นแร็พได้มีการรวมศิลปินที่มีแนวดนตรีประเภทต่าง ๆ ผนวกกันเข้ามาใหม่ ทำให้เกิดความเป็นฮิปฮอปและเพลงที่ศิลปินสามารถใช้การ “แร็พ” ในเพลงนั้น อาจสามารถประกอบด้วยองค์ประกอบของ

ดนตรีในจังหวะใด ๆ หรือจากการผสมเพลงอันหลากหลายประเภทและดนตรีที่แตกต่างกันออกไป เช่นการทำ Beat Box ประกอบกับเสียงเพลงโดยใช้ปากของผู้ร้องทำให้เกิดเป็นทำนองและจังหวะขึ้นมา และจังหวะจากกลอง ก็เกิดจากการปรบมือให้เกิดเสียง หรือการผสมผสานของเสียงที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นดนตรีที่มีรูปแบบใหม่ และมีความเป็นสมัยนิยมอย่างชัดเจน ในอดีตดนตรีฮิปฮอปมักแพร่หลาย และมีผู้ฟังเพียงแค่กลุ่มคนที่มีผิวสีเท่านั้น แต่เมื่อดนตรีฮิปฮอปได้เติบโตขึ้นปัจจุบันผู้ฟังจึงมีมากมายหลากหลายมากขึ้น สำหรับการเต้นในแนวเบรกแดนซ์นั้น เป็นการเต้นรำที่มุ่งเน้นการแสดงออกที่สร้างสรรค์ของความเป็นฮิปฮอปผ่านรูปแบบของการเต้นและท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ มีวิธีการเต้นหลากหลายวิธี เช่น อาจจะทำเป็นในรูปแบบของกลุ่มทั้งมีหรือไม่มีดนตรีประกอบก็ได้ ในปัจจุบันยังมีวิธีการเต้นและนำการร้องแร็พมาใช้ในการต่อสู้กัน โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรุนแรงทางร่างกาย ในส่วนของ Graffiti คืออีกรูปแบบหนึ่งของการแสดงออกของความเป็นฮิปฮอปในทางศิลปะ ซึ่งเราสามารถเห็นสิ่งเหล่านี้ได้ในหลาย ๆ สถานที่ นอกจากนี้สไตล์และเสื้อผ้าของความเป็นฮิปฮอปยังสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลที่ค่อนข้างชัดเจนกับแนวดนตรีนี้ ซึ่งเสื้อผ้าส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งกายของศิลปินที่เรามีความชื่นชอบ โดยเลียนแบบมาจากสิ่งที่เห็นในมิวสิควิดีโอล่าสุด และก็ถูกนำมาลอกเลียนแบบอย่างรวดเร็ว ศิลปินฮิปฮอปหลายคนจึงมีทั้งแบรนด์เสื้อผ้าและรองเท้าของตัวเอง ปัจจุบันดนตรีแนวฮิปฮอป ยังมีความแปลกใหม่อยู่มาก และสามารถผลิตออกมาให้เข้ากับได้ทุกยุค และผู้ฟังก็มีความเปิดกว้างมากขึ้น เป็นอีกแนวดนตรีที่มีสีสัน และน่าสนใจในปัจจุบัน (“ความเป็นมาของดนตรีฮิปฮอป”, 2562)

สื่อบันเทิงในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นเพลง โฆษณา แฟชั่น หรือ เวทีประกวดต่าง ๆ ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากจากมหาชน เช่นเวที Rap is Now, The Rapper และ Show Me the Money Thailand จนกลายเป็นกระแสฮิตถล่มทลาย และทำให้ใครหลายคนคลั่งไคล้ดนตรีฮิปฮอปไปตาม ๆ กัน ในปัจจุบัน เราคงพูดได้แล้วว่าเพลงฮิปฮอปกำลังก้าวขึ้นมาอยู่ “บนดิน” อย่างสมบูรณ์จากความฮิตของรายการแบทเทิลต่าง ๆ ที่ครองเวลาออกอากาศมากขึ้น ทั้ง Rap is Now ตามมาด้วยเวทีประกวด The Rapper และ Show Me The Money Thailand ซึ่งช่วยเพิ่มมูลค่าให้เพลงฮิปฮอปสามารถดำรงอยู่ในอุตสาหกรรมเพลงได้ด้วยตัวเอง ขณะที่ความง่ายและสะดวกสบายของโซเชียลเน็ตเวิร์กก็ยังได้ช่วยลบเส้นแบ่งระหว่าง “เพลงบนดิน” และ “เพลงใต้ดิน” ไปโดยปริยาย ศิลปินหน้าใหม่อย่างเช่น TwoPee Southside, URBOYTJ, YOUNGOHM และ OG-ANIC มาพร้อมความฮิปฮอปที่เป็นสากลและสดใหม่มากขึ้น ประกอบกับสไตล์เพลงรสชาติใหม่ ๆ ของเพลงฮิปฮอปในแบบที่ ปู่จ๋านลองไมค์ ได้นำเสนอต่อคนฟัง แม้กระทั่ง แร็ปเอก กับสไตล์ที่แหวกแนว ก็ได้พาให้เพลง “แกล้งรัก” มียอดวิวถึง 2 ล้าน จนกลายเป็นยุคทองของฮิปฮอปประเทศไทย (นพกร คนไว, 2561)

ทุกวันนี้เพลงฮิปฮอปของไทยเริ่มหันมาค้นหาแรงบันดาลใจจาก ‘ความเป็นไทย’ มากขึ้น นักดนตรีรุ่นใหม่หลายรายเริ่มนำดนตรีท้องถิ่นอย่างหมอลำ เข้ามาประยุกต์และผสมผสานเข้ากับ

ดนตรีฮิปฮอป มีการใช้ภาษาถิ่น ภาษาที่สละสลวยพร้อมสัมผัสของกาพย์กลอนในการแต่งเนื้อแร็ป แต่ก็ยังไม่ทิ้งรากเหง้าความเป็นฮิปฮอปอเมริกัน เห็นได้จากการสอดแทรกประเด็นทางการเมืองและสังคมเข้าไปในเนื้อเพลง ทั้งหมดนี้ถูกนำเสนอผ่านรายการโทรทัศน์อย่าง The Rapper ซึ่งนำดนตรีฮิปฮอปเข้ามาสู่ความสนใจของสาธารณชน การนำแนวดนตรีซึ่งครั้งหนึ่งเคยถูกตราหน้าว่าเป็นดนตรีปลายแถวของสหรัฐฯ มาตีความได้อย่างเป็นเอกลักษณ์นี้เอง ทำให้ดนตรีฮิปฮอปสัญชาติไทยเริ่มเป็นที่สังเกตจากวงการฮิปฮอป อีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เพลงฮิปฮอปได้รับความนิยมมากขึ้นในประเทศไทย ทั้งนี้ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะคนไทยส่วนมากถูกกดดันด้วยกรอบทางวัฒนธรรมและประเพณีดั้งเดิม ที่ถูกสอนให้เชื่อฟังคำสั่งของผู้ใหญ่ ผู้มีอำนาจ การที่ประชาชนและสื่อถูกควบคุมการแสดงความเห็น ความเชื่อ ด้วยตัวบทกฎหมายที่ห้ามการวิพากษ์วิจารณ์รัฐและบุคคลบางกลุ่ม เพื่อความสงบเรียบร้อย ประชาชนจึงไม่มีอิสระในการแสดงความคิดเห็นต่อสังคม หรือแม้แต่แลกเปลี่ยนความเห็นในที่สาธารณะได้อย่างอิสระ ดนตรีฮิปฮอปจึงเข้ามาทำหน้าที่เป็นช่องทางให้ผู้คนได้ปลดปล่อยสะท้อนปัญหาในใจของคนด้วยกลอนเพลง เสียงเพลงและจังหวะดนตรี ฮิปฮอปกลายเป็นเพลงที่ครองใจวัยรุ่นในปัจจุบัน ที่ใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันที่ทั้งสบสนและเจ็บปวด ทุกคนต่างพยายามค้นหาตัวเองให้ได้บนโลกใบนี้ ที่แสนจะรวดเร็วและกว้างใหญ่กว่าเมื่อก่อนมาก วัยรุ่นจึงมีหาวิธีแสดงออกในสิ่งที่คิดและรู้สึก ที่ได้สะท้อนออกมาผ่านเพลงฮิปฮอปรวมไปถึงการแสดงอดุมการณ์ผ่านเครื่องมือเชิงศิลปะในรูปของดนตรีฮิปฮอป เพื่อประกาศก้องออกมาถึงจุดยืน แนวคิด และสิ่งที่เป็นให้กับทุกคนได้ฟัง (ธีรภัทร โลหะนันท์, 2562)

ยังรวมไปถึงแฟชั่น ที่เราอาจพบเห็นการเติบโตของแบรนด์สตรีทแวร์ และศิลปะสตรีทอาร์ตที่เริ่มปรากฏอยู่ตามแลนด์มาร์กและสถานที่ท่องเที่ยวหลายแห่งของไทย นี่จึงเป็นช่วงเวลาสำคัญสำหรับคนที่รักวัฒนธรรมฮิปฮอปที่จะสามารถแสดงตัวตนและความสามารถ พร้อมทั้งสร้างรายได้ให้กับตัวเองได้อย่างยั่งยืน (นพกร คนไว, 2561) จากความเป็นมาและความสำคัญของ ปัญหาข้างต้นจะเห็นได้ถึงความสำคัญของเนื้อหาของเพลงและการแต่งกายรูปแบบฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาถึงเนื้อหาของเพลง การแต่งกายรูปแบบฮิปฮอป และปัจจัยที่นำไปสู่การแสดงออกของ Gen Z ในกรุงเทพมหานคร ว่าด้วยเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปได้นั้น ได้พูดถึงเรื่องใดเป็นส่วนใหญ่และเนื้อของเพลงฮิปฮอปประเภทใดที่ทำมีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกในรูปแบบของวัจนภาษาที่สื่อสารออกมา เช่นการใช้ภาษาหรือคำที่คิดค้นขึ้นใหม่ คำแสลงบางคำ หรือภาษารู ที่ถูกนำพัฒนาใช้เป็นภาษาของคนรุ่นใหม่ที่ไว้ใช้ในการสื่อสารกันในกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน และอีกส่วนหนึ่งคือการแต่งกายในรูปแบบฮิปฮอปนั้น ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสดงในรูปแบบอวัจนภาษาอย่างไร เช่น การสร้างค่านิยมเรื่องวัตถุ หรือการแสดงออกเชิงสัญญาลักษณ์ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมการกล้าแสดงออก

เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์ในทางโฆษณา การเรียนการสอน ธุรกิจ และการท่องเที่ยว ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ได้อย่างประสิทธิภาพมากขึ้น

สาเหตุที่ต้องการวิจัยกับกลุ่ม Gen Z เพราะว่ากลุ่มนี้ใช้เวลากับโซเชียลมีเดีย วันละ 2-4 ชั่วโมง พร้อมกันนี้กลุ่ม Gen Z เต็มใจที่จะลงทุนเพื่ออนาคตส่วนใหญ่พวกเขาจะยอมรับเงินเดือนที่ต่ำกว่าคุณวุฒิสำหรับงานแรกเพื่อให้ได้เข้าไปฝึกฝนและได้ประสบการณ์ที่ดีกว่าอย่างไรก็ตามพวกเขาไม่ได้ให้ความสนใจกับเรื่องเงินเดือนเพื่อให้ได้ทำงานในบริษัทที่มีชื่อเสียง จะทำให้กลุ่ม Gen Z สนใจได้มากกว่าบริษัทใหญ่ที่มีชื่อเสียง แล้วความพิเศษของกลุ่ม Gen Z ซึ่งเห็นได้ชัดเจนจากผลสำรวจก็เป็นผลดีสำหรับเด็กยุค Gen Z ที่มีความคิดที่ก้าวกระโดดมากขึ้น และสิ่งที่ต้องปลูกฝังและให้ความสำคัญก็ คือ เรื่องของศีลธรรมและจริยธรรมในการทำงานที่ไม่สามารถละทิ้งได้เลย เพราะเขาเหล่านี้จะได้เติบโตในหน้าที่การงานได้อย่างสมบูรณ์แบบ พฤติกรรมของคนชาว Gen Z 1) ติดอยู่ในโลกออนไลน์ จึงสามารถรับข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว ทำให้ชาว Gen Z ชอบตัดสินใจทำอะไรอย่างรวดเร็ว 2) ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บนโลกออนไลน์ สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก 3. เปิดกว้างทางความคิดและวัฒนธรรมที่แตกต่างน่าจะมีแนวโน้มที่จะปรับทัศนคติได้ดี 4) มีความกล้าแสดงออก มั่นใจในตัวเองสูงมากและกล้าที่จะโชว์ 5) มีความอดทนต่ำ ชอบทำงานหลายอย่างพร้อมกัน (“Gen Z คือคนกลุ่มไหน”, 2563)

1.2 วัตถุประสงค์

งานวิจัยเรื่องนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเนื้อหา และลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอป ที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงเนื้อหาที่มีผลต่อพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z

1.2.2 เพื่อศึกษาลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z

1.2.3 เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z

1.2.4 เพื่อศึกษาถึงเนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

1.3.2 การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ Old School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกทั้งหมดของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

1.3.3 การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ New School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง เนื้อหา และลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร นักวิจัยได้เขียนขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.4.1 ศึกษาเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป

1.4.2 ศึกษาการแต่งกายรูปแบบแนวเพลงฮิปฮอป

1.4.3 ศึกษาพฤติกรรมการกล้าแสดงออก

1.5 นิยามศัพท์

การวิจัยเรื่อง เนื้อหา และลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร นักวิจัยได้เขียนนิยามคำศัพท์สำคัญ ดังนี้

เนื้อหาของฮิปฮอป คือ การแร็พ (MCing) เป็นองค์ประกอบหลักและเป็นการผสมผสานระหว่างการ Scratch แผ่น (Djing) และการร้องเพลง ในส่วนของความเป็นแร็พได้มีการรวมศิลปินที่มีแนวดนตรีประเภทต่าง ๆ ผนวกกันเข้ามาใหม่ ทำให้เกิดความเป็นฮิปฮอป และเพลงที่ศิลปินสามารถใช้การ “แร็พ” ในเพลงนั้น อาจสามารถประกอบด้วยองค์ประกอบของดนตรีในจังหวะใด ๆ หรือจากการผสมเพลงอันหลากหลายประเภทและดนตรีที่แตกต่างกันออกไป เช่น การทำ Beat Box ประกอบกับเสียงเพลง โดยใช้ปากของผู้ร้องทำให้เกิดเป็นทำนองและจังหวะขึ้นมา และจังหวะจากกลอง ก็เกิดจากการปรบมือให้เกิดเสียง หรือการผสมผสานของเสียงที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นดนตรีที่มีรูปแบบใหม่และมีความเป็นสมัยนิยมอย่างชัดเจน ในอดีตดนตรีฮิปฮอปมักแพร่หลายและมีผู้ฟังเพียงแค่กลุ่มคนที่มีผิวสีเท่านั้น แต่เมื่อดนตรีฮิปฮอปได้เติบโตขึ้น ปัจจุบันผู้ฟังจึงมีมากมายหลากหลายมากขึ้น ในการร้องเพลงแร็พ ศิลปินจำเป็นต้องนำความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองมาใช้ในองค์ประกอบดนตรีด้วย เนื้อเพลงแร็พนั้นรวมถึงการนำคำอุปมาอุปมัยมาใช้ และจะต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม และเนื้อร้องยังมีการสัมผัสกันคล้ายกับบทกลอน หรือทำให้คล้องจองกันตลอดเวลาด้วยจังหวะของเสียงเพลง และเนื้อหาต้องมีความชัดเจนในเนื้อเพลงถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อ (“ความเป็นมาของดนตรีฮิปฮอป”, 2562)

การแต่งกายรูปแบบฮิปฮอป คือ แฟชั่นฮิปฮอป เป็นลักษณะเด่นของการแต่งตัว มีที่มาจากวัยรุ่นชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และวัยรุ่นละตินในย่านบร็องซ์ (นิวยอร์ก) และต่อมากระจายอิทธิพลสู่ฮิปฮอปในแถบอื่นอย่าง ลอสแอนเจลิส ชิคาโก้ ฟิลาเดลเฟีย พิตต์เบิร์จ อีสต์เบย์ (บริเวณอ่าว

ซานฟรานซิสโก) และทางตอนใต้ของสหรัฐอเมริกา ซึ่งในแต่ละเมือง มีสไตล์ที่ส่งผลต่อกระแสแฟชั่นโลกในปัจจุบันแฟชั่นฮิปฮอปเป็นการแสดงเอกลักษณ์ ทัศนคติต่อวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ในอดีตจนปัจจุบัน และยังได้รับความนิยมก้าวสู่กระแสหลักของแฟชั่นโลก ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน (“แฟชั่น HIPHOP”, 2560)

พฤติกรรมกล้าแสดงออก หมายถึง พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกเป็น 3 ลักษณะ 1) ลักษณะที่ไม่กล้าแสดงออกพฤติกรรมที่เรียกว่า พฤติกรรมที่ไม่กล้าแสดงออก (Non-Assertive Behavior) 2) ลักษณะที่มีความกล้าแสดงพฤติกรรม แต่มีการแสดงออกที่รุนแรงเสียหายเรียกว่า พฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive Assertive Behavior) 3) ลักษณะที่มีความกล้าแสดงออกพฤติกรรม โดยมีการแสดงออกอย่างเหมาะสมเรียกว่า พฤติกรรมกล้าแสดงออก (Assertive Behavior) แบ่งพฤติกรรมกล้าแสดงออก ไว้ดังนี้

1) การไม่กล้าแสดงออก คือ การแสดงออกซึ่งละเลยการใช้สิทธิที่พึงมีของตนเอง ประสบความล้มเหลวที่แสดงความรู้ ความคิดเห็น ยอมตามผู้อื่น เลี่ยงความขัดแย้งทุกสถานการณ์ สังเกตได้จาก พฤติกรรม เช่น การหลบสายตาขณะสนทนากุมมืออยู่ข้างหลังผู้อื่นมีน้ำเสียงเดียวกันตลอด หรือพูดเบาเกินไป ลังเลใจ พูดเสียงสั่น กระแอมไออุ่นบ่อย ๆ เป็นต้น

2) การก้าวร้าว ได้แก่ การแสดงออกซึ่งป้องกันสิทธิส่วนบุคคลของตนหรือวิธีรุนแรงด้าน ความรู้สึกความคิดเห็น ความต้องการต่าง ๆ ในทางที่ไม่เหมาะสม ล่วงเกินสิทธิผู้อื่น ชอบมีอิทธิพล เหนือกว่าต้องการเป็นผู้ชนะ ขู่บังคับผู้อื่น สังเกตได้จากการทำให้ผู้อื่นด้อยกว่าตน เช่น จ้องคู่สนทนามากเกินไป พูดเสียงดัง หรือเสียงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์หน้าตาดุดันวางอำนาจใช้คำพูดเหน็บแนมเสียดสีเย่อหยิ่ง ห้วน และชอบชี้นิ้ว เป็นต้น

3) การแสดงออกที่เหมาะสม หมายถึง การแสดงออกในทางป้องกันสิทธิส่วนบุคคลของตนเองฟังความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการอย่างตรงไปตรงมา จริงใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น สื่อสารอย่างตรงไปตรงมายอมรับนับถือต่อกันสัมพันธภาพที่ดีต่อกันอาจสังเกตได้ โดยการแสดงออกที่สอดคล้องกับคำพูดน้ำเสียงเหมาะสมตามสถานการณ์ ประสานตากับคู่สนทนาวางท่าทางของร่างกายที่แสดงถึงความมั่นคงพูดได้คล่องแคล่ว ไม่เคอะเขินหรือลังเลใจ มีความชัดเจนเน้นถ้อยคำสำคัญ เป็นต้น

Gen Z หมายถึง กลุ่มประชากรที่เกิดตั้งแต่ปี 2538 เป็นต้นมา กลุ่มนี้ใช้เวลากับโซเชียลมีเดีย วันละ 2-4 ชั่วโมง พร้อมกันนี้กลุ่ม Gen Z เต็มใจที่จะลงทุนเพื่ออนาคตส่วนใหญ่พวกเขาจะยอมรับเงินเดือนที่ต่ำกว่าคุณวุฒิสำหรับงานแรก เพื่อให้ได้เข้าไปฝึกฝนและได้ประสบการณ์ที่ดีกว่าอย่างไรก็ตามพวกเขาไม่ได้ให้ความสนใจกับเรื่องเงินเดือน เพื่อให้ได้ทำงานในบริษัทที่มีชื่อเสียงจะทำให้กลุ่ม Gen Z สนใจได้มากกว่าบริษัทใหญ่ที่มีชื่อเสียง แล้วความพิเศษของกลุ่ม Gen Z ซึ่งเห็นได้ชัดเจนจากผลสำรวจก็เป็นผลดีสำหรับเด็กยุค Gen Z ที่มีความคิดที่ก้าวกระโดดมากขึ้น และสิ่งที่

ต้องปลูกฝังและให้ความสำคัญก็ คือ เรื่องของศีลธรรมและจริยธรรมในการทำงานที่ไม่สามารถละทิ้งได้เลย เพราะเขาเหล่านี้ จะได้เติบโตในหน้าที่การงานได้อย่างสมบูรณ์แบบ พฤติกรรมของคนชาว Gen Z 1) ติดอยู่ในโลกออนไลน์ จึงสามารถรับข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว ทำให้ชาว Gen Z ชอบตัดสินใจทำอะไรอย่างรวดเร็ว 2) ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บนโลกออนไลน์ สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก 3) เปิดกว้างทางความคิดและวัฒนธรรมที่แตกต่าง น่าจะมีแนวโน้มที่จะปรับทัศนคติได้ดี 4) มีความกล้าแสดงออก มั่นใจในตัวเองสูงมากและกล้าที่จะโชว์ 5. มีความอดทนต่ำ ชอบทำงานหลายอย่างพร้อมกัน (“Gen Z คือคนกลุ่มไหน”, 2563)

1.6 ประโยชน์ที่ขาดว่าจะได้รับ

การวิจัยเรื่อง เนื้อหา และลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร นักวิจัยได้เขียนผลประโยชน์ที่ขาดว่าจะได้รับของการวิจัย ดังนี้

เพื่อทราบและเข้าใจถึงเนื้อหา และการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในทางการสื่อสาร ในด้านโฆษณา ในด้านการเรียน การสอน ในด้านธุรกิจ และในด้านการท่องเที่ยว และยังส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ได้มีพื้นที่ได้แสดงออกในการใช้ความคิดสร้างสรรค์จากแนวเพลงฮิปฮอป

บทที่ 2
วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง เนื้อหา และลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้สรุปผลการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ ดังต่อไปนี้

2.1 ประวัติความเป็นมาของเพลงฮิปฮอปทั้งต่างประเทศและในประเทศ

2.2.1 เนื้อหาของดนตรีฮิปฮอป

2.1.2 การแต่งกายรูปแบบฮิปฮอป

2.2 ทฤษฎี พฤติกรรมกล้าแสดงออก

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 ประวัติความเป็นมาของฮิปฮอปทั้งต่างประเทศและในประทศ

บทเพลงเพลงฮิปฮอปหรือที่รู้จักกันดีในชื่อเพลงฮิปฮอปนั้น เป็นดนตรีของกลุ่มชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ที่เกิดขึ้นในช่วงปี 1970 ณ เมืองนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา จุดกำเนิดของดนตรีแร็ป-ฮิปฮอปนั้น เกิดจากความนิยมในการจัดปาร์ตี้ของวัยรุ่นกลุ่มแอฟริกันอเมริกันในย่านบร็องซ์ (Bronx) ซึ่งเป็นย่านของชนชั้นแรงงาน คนยากไร้ที่ต้องการหาที่นัดพบเพื่อนฝูงและฟังดนตรีสนุกสนาน แต่ไม่มีเงินเข้าไปสังสรรค์ในผับหรือบาร์ที่เปิดเพลงดิสโก้ (Disco) ตามสมัยนิยม จึงได้จัดปาร์ตี้ในรูปแบบของตัวเอง การจัดปาร์ตี้ของวัยรุ่นกลุ่มนี้ มีเอกลักษณ์เฉพาะโดยมีดีเจ (DJ) ทำหน้าที่เปิดเพลง และให้นักร้อง (MC) เป็นผู้ประกาศผ่านไมโครโฟน เพื่อเชิญชวนผู้คนเข้าไปในงาน และนี่นับเป็นจุดกำเนิดของดนตรีแร็ป-ฮิปฮอป ดีเจ คูล เฮิร์ก (DJ Kool Herc) หรือชื่อจริงว่า ไคลฟ์ แคมป์เบลล์ (Clive Campbell) เป็นผู้ให้กำเนิดดนตรีแนวฮิปฮอป โดยเริ่มจากการเป็นดีเจ เขาจัดปาร์ตี้ Back to School ที่บ้าน โดยมีโค้ก ลา ร็อก (Coke La Rock) เพื่อนสนิทของเขาทำหน้าที่เป็นพิธีกรหรือเอ็มซี กล่าวเชิญชวนแขกเข้ามาในงานและแนะนำตัวดีเจ คูล เฮิร์ก ก่อนเริ่มปาร์ตี้ โค้ก ลา ร็อก เป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอน ชอบใช้วิธีการพูดที่มีสัมผัสในจังหวะแบบต่าง ๆ และผสานเข้ากับลีลาการเปิดเพลงแบบมิกซ์แผ่นเสียงจากเครื่องเล่นสองเครื่องของคูล เฮิร์ก ทำให้คนสนใจแนวเพลงของคูล เฮิร์ก มากขึ้น ในขณะเดียวกัน โค้ก ลา ร็อก ได้รับความนิยมจากผู้ฟังมากในฐานะนักพูดสด สิ่งที่น่าสนใจคือลีลาการพูดที่มีเอกลักษณ์ เล่าเรื่องราวสื่อความหมายสะท้อนสังคมได้อย่างสนุกสนาน จนทำให้เกิดสไตล์ของแนวดนตรี “แร็ป” ที่เป็นที่นิยม โค้ก ลา ร็อก จึงได้รับการยอมรับว่าเป็นแร็ปเปอร์คนแรกของโลก

หลังจากแนวดนตรีแร็ป-ฮิปฮอปเริ่มเป็นที่รู้จัก ก็กลายเป็นจุดกำเนิดของดีเจและแร็ปเปอร์ที่มีชื่อเสียงในวงการเพลง อย่างเช่น เคอร์ติส วอล์กเกอร์ (Kurtis Walker) อเมริกันแร็ปเปอร์คนแรก ที่ได้เซ็นสัญญากับค่ายเพลงเมอร์คิวรี เร็กคอร์ดส (Mercury Records) และโด่งดังจากเพลงฮิปฮอป The Breaks (ค.ศ. 1980) วงฮิปฮอป Sugar Hill Gang ได้ออกซิงเกิล Rapper's Delight (ค.ศ. 1979) เป็นเพลงฮิปฮอปเพลงแรกที่ติด 40 อันดับเพลงยอดนิยมบิลบอร์ดในสหรัฐอเมริกา และจัดว่าเป็นเพลงฮิปฮอปเพลงแรกที่ทำให้ดนตรีฮิปฮอปเป็นที่รู้จักอย่างอย่างแพร่หลายในสไตล์การพูดโอ้อวดอย่างตรงไปตรงมา และเรื่องทางเพศ จนกลายเป็นต้นแบบของเพลงฮิปฮอปในเวลาต่อมา

ยุคทองของดนตรีแร็ป-ฮิปฮอปในช่วงทศวรรษ 1980s-1990s เป็นยุคที่ดนตรีฮิปฮอปมีการพัฒนาและมีความหลากหลายซับซ้อนมากขึ้น พร้อมๆ กับการพัฒนาเทคโนโลยีดนตรีของดีเจ กับการสแครชแผ่นบนเครื่องเล่นแผ่นเสียง เกิดวงดนตรีและศิลปินแร็ป-ฮิปฮอปในสไตล์ที่หลากหลาย ทั้งแนวเร็กเก้ ป็อป ร็อก แจ๊ส อาร์แอนด์บี อย่างเช่น Juice Crew, Eric B. & Rakim, Boogie Down Productions, De La Soul, Big Daddy Kane, Kool G Rap, Ultramagetic MCs, Beastie Boys เป็นต้น ช่วงยุคทองของดนตรีแร็ป-ฮิปฮอป นี้เองที่เกิดวงแร็ปเปอร์หญิงทรีโอวงแรกของโลก Salt-N-Papa ในปี 1985 ซึ่งโด่งดังในเพลง Push it และเพลง The Brick Track Versus Gitty Up โดยได้รับรางวัลแกรมมี่ในฐานะวงดนตรีฮิปฮอปยอดเยี่ยม ในขณะที่ลานา มิเชล (Lana Michele) หรือที่รู้จักกันดีในนาม เอ็มซี ไลต์ (MC Lyte) เป็นแร็ปเปอร์หญิงเดี่ยวคนแรกของโลก ลานาออกอัลบั้ม "Lyte As A Rock" ในปี 1988 ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งใน 100 อัลบั้มเพลงฮิปฮอปที่ดีที่สุดจากนิตยสารดนตรี The Source การเกิดแร็ปเปอร์หญิงผิวสีจากที่เคยมีแต่แร็ปเปอร์ชาย เป็นการสะท้อนถึงการยอมรับสิทธิเสรีภาพและความสามารถของสตรีผิวดำในสังคมดนตรีอเมริกามากขึ้น นอกจากนี้ยังได้เกิดศิลปินและวงดนตรีฮิปฮอปที่บรรยายเนื้อหาสะท้อนปัญหาสังคมต่าง ๆ อย่างเด่นชัด ทั้งด้านการทุจริตและเอาเปรียบของกลไกรัฐ การบิดเบือนของสื่ออเมริกัน ความรุนแรง ยาเสพติด ปัญหาการเมืองและการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของชาวอเมริกัน วงดนตรีเหล่านี้ได้รับความนิยมจากประชาชนมากจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของดนตรีฮิปฮอปแนว Gangsta Rap ศิลปินและวงดนตรีฮิปฮอปแนวดังกล่าวที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Public Enemy, KRS-One, N.W.A. Ice-T, Ice Cube ฯลฯ ซึ่งได้รับความนิยมและแพร่กระจายไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เป็นเหตุให้ดนตรีฮิปฮอปมีการผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมพื้นถิ่นของชาติต่าง ๆ จนเกิดเพลงฮิปฮอปหลากสไตล์เช่นในปัจจุบัน

ส่วนประกอบของแนวดนตรีฮิปฮอปซึ่งต่อมาได้พัฒนาขึ้นมาเป็นวัฒนธรรมประกอบด้วยสี่ส่วนต่อไปนี้คือ MCing, DJing, Graffiti และ Break Dance การแร็พ (MCing) เป็นองค์ประกอบหลักและเป็นการผสมผสานระหว่างการ Scratch แผ่น (Djing) และการร้องเพลง ในส่วนของความเป็นแร็พได้มีการรวมศิลปินที่มีแนวดนตรีประเภทต่าง ๆ ผนวกกันเข้ามาใหม่ ทำให้เกิดความเป็นฮิปฮอปและเพลงที่ศิลปินสามารถใช้การ "แร็พ" ในเพลงนั้น อาจสามารถประกอบด้วยองค์ประกอบของ

ดนตรีในจังหวะใด ๆ หรือจากการผสมเพลงอันหลากหลายประเภทและดนตรีที่แตกต่างกันออกไป เช่นการทำ Beat Box ประกอบกับเสียงเพลง โดยใช้ปากของผู้ร้องทำให้เกิดเป็นทำนองและจังหวะขึ้นมา และจังหวะจากกลอง ก็เกิดจากการปรบมือให้เกิดเสียง หรือการผสมผสานของเสียงที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นดนตรีที่มีรูปแบบใหม่ และมีความเป็นสมัยนิยมอย่างชัดเจน ในอดีตดนตรีฮิปฮอปมักแพร่หลายและมีผู้ฟังเพียงแค่กลุ่มคนที่มีผิวสีเท่านั้น แต่เมื่อดนตรีฮิปฮอปได้เติบโตขึ้นปัจจุบันผู้ฟังจึงมีมากมายหลากหลายมากขึ้น สำหรับการเต้นในแนวเบรกแดนซ์นั้น เป็นการเต้นรำที่มุ่งเน้นการแสดงออกที่สร้างสรรค์ของความเป็นฮิปฮอปผ่านรูปแบบของการเต้นและท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ มีวิธีการเต้นหลากหลายวิธี เช่น อาจจะทำเป็นในรูปแบบของกลุ่มทั้งมีหรือไม่มีดนตรีประกอบก็ได้ ในปัจจุบันยังมีวิธีการเต้นและนำการร้องแร็พมาใช้ในการต่อสู้กัน โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรุนแรงทางร่างกาย ในส่วนของ Graffiti คือ อีกรูปแบบหนึ่งของการแสดงออกของความเป็นฮิปฮอปในทางศิลปะ ซึ่งเราสามารถเห็นสิ่งเหล่านี้ได้ในหลาย ๆ สถานที่ นอกจากนี้สไตล์และเสื้อผ้าของความเป็นฮิปฮอปยังสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลที่ค่อนข้างชัดเจนกับแนวดนตรีนี้ ซึ่งเสื้อผ้าส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งกายของศิลปินที่เรามีความชื่นชอบ โดยเลียนแบบมาจากสิ่งที่เห็นในมิวสิควิดีโอล่าสุด และก็ถูกนำมาลอกเลียนแบบอย่างรวดเร็ว ศิลปินฮิปฮอปหลายคนจึงมีทั้งแบรนด์เสื้อผ้าและรองเท้าของตัวเอง ปัจจุบันดนตรีแนวฮิปฮอป ยังมีความแปลกใหม่อยู่มาก และสามารถผลิตออกมาให้เข้ากับได้ทุกยุค และผู้ฟังก็มีความเปิดกว้างมากขึ้น เป็นอีกแนวดนตรีที่มีสีสัน และน่าสนใจ (“ความเป็นมาของดนตรีฮิปฮอป”, 2562)

ดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย ดนตรีฮิปฮอปได้เข้าสู่วงการเพลงของไทยจากกลุ่มคนไทยกลุ่มเล็ก ๆ ที่ชื่นชอบเพลงฮิปฮอป โดยเฉพาะในช่วงยุค 90s ซึ่งถือว่าเป็นยุคทองของดนตรีฮิปฮอปในโลกยุคโลกาภิวัตน์ และพัฒนาขยายกลุ่มต่อมาตามยุคสมัย ในช่วงแรกนั้น เป็นการเข้ามาในค่ายเพลงยักษ์ใหญ่ เช่น คีตา เอ็นเทอร์เทนเม้นท์ จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ และอาร์เอส วง TKO ค่ายคีตา นับเป็นวงดนตรีแร็ปวงแรกที่บุกเบิกดนตรีแร็ป-ฮิปฮอปในบ้านเรา โดยออกอัลบั้ม Original Thai Rap เพื่อเป็นทางเลือกและท้าทายวงการเพลงไทยกระแสหลัก ขณะที่ศิลปินในค่ายใหญ่อย่างแกรมมี่และอาร์เอส ก็ได้นำเสนอเพลงแร็ปแฝงผ่านแนวเพลงป็อปและแดนซ์ เนื่องจากมีความเชื่อว่าคนไทยยังนิยมดนตรีกระแสหลักอยู่มาก เจ เจตริน วรรธนะสิน ศิลปินสังกัดแกรมมี่ และทัช ณ ตะกั่วทุ่ง ในสังกัดอาร์เอส นับเป็นศิลปินยุคแรก ๆ ที่นำเอาเพลงแร็ปเข้ามาสู่วงการเพลงไทยโดยแฝงเข้ามาในรูปแบบของป็อปแดนซ์ ปี พ.ศ. 2536 เพลง “ยุ่งน่า” และเพลง “สมน้ำหน้า” ในอัลบั้มของเจ เจตริน เป็นเพลงแร็ปเต็มตัวที่ติดหูคนไทยและได้รับความนิยมยาวนาน ส่วน แร็ปเตอร์ ศิลปินคู่แนวฮิปฮอปของค่ายอาร์เอส คือ ศิลปินรุ่นต่อมาที่ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นไทย ด้วยการนำดนตรีป็อปมาผสมกับแร็ป เช่น เพลง “ซูเปอร์ ฮีโร่” และเพลง “อย่าพูดเลย” ในอัลบั้ม Raptor และ Waab Boys

ดนตรีแร็ป-ฮิปฮอปเริ่มประสบความสำเร็จมากขึ้นใน ปี 2538 เมื่อโจอี้ บอย หรืออภิสิทธิ์ โอภาสเอี่ยมลิขิต ได้ออกอัลบั้ม โจอี้ บอย ซึ่งเป็นเพลงแร็ปทั้งอัลบั้มเป็นชุดแรกให้กับค่ายเบเกอรี่ มิวสิก ประจวบเหมาะกับที่กระแสดนตรีในเมืองไทยได้เริ่มออกจากกระแสหลักไปสู่แนวอิสระ ทำให้เพลงแร็ปได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ต่อมาโจอี้ บอย ยังได้ก่อตั้งค่ายเพลงก้านคอคลับ ที่มีศิลปินฮิปฮอปชื่อดังอย่าง บุดด้า เบลส สิงห์เหนือเสือใต้ ฯลฯ ต่อมาในปี พ.ศ. 2543 ได้เกิดวงแร็ปเปอร์หน้าใหม่ ชื่อ ไทเทเนี่ยม (ประกอบด้วยสมาชิก ขันเงิน เนื้อนวล จำรัส ทัศนละวาด และปริญญา อินทชัย) เป็นกลุ่มเพื่อนที่รวมตัวกันที่นิวยอร์ก และมีเอกลักษณ์จากทรงผมและการแต่งตัวที่เต็มไปด้วยเครื่องประดับ ต่อมาวงไทเทเนี่ยมได้เข้าไปอยู่ในค่ายสนามหลวงในเครือของจี เอ็ม เอ็ม แกรมมี่ ที่มีเพลงฮิตอย่างเพลง “ทะลึ่ง” (พ.ศ. 2548) “Love for my city” (พ.ศ. 2557) “บ่องตง” (พ.ศ. 2559) ฯลฯ จนกลายเป็นขวัญใจแฟนเพลงวัยรุ่นไทยที่ชื่นชอบเพลงแร็ปจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีศิลปินฮิปฮอปสไตล์ไทยอย่าง ปู่จ๋าน ลองไมค์ หรือพิษณุ บุญยืน ศิลปินแร็ปเปอร์ชื่อดังที่ได้รับความนิยมตั้งแต่ พ.ศ. 2554 จนถึงปัจจุบัน ก็ได้ออกเพลงฮิปฮอปที่โด่งดังอย่าง “นางฟ้าจำแลง” “ตราบธุลีดิน” “แลรักนิรันดร์กาล” “สะพานไม้ไผ่” “มณีในกล่องแก้ว” รวมถึงวงดนตรีและศิลปินแร็ปที่เกิดขึ้นอีกมากมาย เช่น Southside, Snoopking, Illslick, J$R, Chitswift ฯลฯ สิ่งที่น่าสนใจคือศิลปินหรือวงฮิปฮอปเหล่านี้หลายคนทำงานเพลงทั้งใต้ดินและบนดิน ศิลปินแร็ปไทยกลุ่มใต้ดินจัดว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย

เนื่องจากเป็นการรวมตัวกันของศิลปินฮิปฮอปที่มีความสามารถ มีแนวคิดทางดนตรีที่ต้องการบรรยายความรู้สึกถึงปัญหาต่าง ๆ ของสังคมไทย ทั้งเศรษฐกิจ การเมือง การทุจริต ความเหลื่อมล้ำ ความรุนแรง เรื่องชู้สาวและประเด็นทางเพศ ความอยุติธรรมในสังคม ที่ไม่สามารถบอกด้วยเสียงเพลงบนดินได้ ด้วยเนื้อหาคำพูดที่รุนแรง ใช้คำหยาบและเกี่ยวข้องกับสังคม การเมืองการปกครองของไทย ดังนั้นกลอนเพลงฮิปฮอปและแนวดนตรีจึงค่อนข้างมีความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ทั้งด้านเนื้อเพลงและจังหวะดนตรีที่หลากหลาย เพื่อสะท้อนปัญหาหรือความจริงของสังคมไทย ขณะนั้น วงการฮิปฮอปใต้ดินยังเป็นวงการที่มีการแข่งขันสูง เพราะรวมเหล่านักแร็ปไทยระดับแนวหน้าไว้จำนวนมากหนึ่งในนั้น คือ ดาจิม หรือสุวิชชา สุภาวีระ ศิลปินฮิปฮอปใต้ดินยุคแรกที่เป็นที่รู้จักของคนไทย ดาจิมสร้างชื่อจากอัลบั้มสองชุด คือ Hip Hop Underworld ปี พ.ศ. 2543 ในค่าย N.Y.U. ที่เขาดูแลเอง และอัลบั้ม Hip Hop Above the Law ที่มียอดขายในวงการใต้ดินถึง 8,000 ชุด แต่สุดท้ายดาจิมถูกตำรวจจับเนื่องจากเนื้อหาของเพลงอัลบั้มชุดที่สองมีเนื้อหาหยาบคายและไปในทางลากมกอนาจาร ก่อนที่เขาจะย้ายไปอยู่ในค่ายจีนี่ เรคคอร์ด และออกอัลบั้มชุดแร็ปไทย พ.ศ. 2545 และ Twilight Zone และย้ายไปอยู่ค่าย Masscotte Entertainment ตามลำดับ นอกจากดาจิมแล้ว ยังมีศิลปินแร็ปใต้ดินที่มีชื่อเสียงอีกมากมาย เช่น ณัฐวุฒิ ศรีหมอก หรือ ฟักกลิ้งฮีโร่ ศิลปินเครายาวร่างยักษ์ผู้มีฝีมือในการแต่งเพลงและร้องแร็ปอย่างชำชอง ผลงานของฟักกลิ้งฮีโร่ปรากฏ ทั้ง

บนดินและใต้ดิน เพลงฮิปฮอปใต้ดิน หรือ Lost Tapes ของเขาที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Rapway สยามประเทศ ชู้รัก แร็ปตุ๊ด (รักนวลสงวนตัว) ฑิฆัมพร เวชไทยสงค์ หรืออิลสลิก (Illislick) แร็ปเปอร์ใต้ดินชื่อดังอีกคนที่สร้างเอกลักษณ์ของตัวเองในสไตล์ Slow Jam และได้ออกอัลบั้มชื่อ No Apologies (พ.ศ. 2557) ศิลปินวง CP สมิง แร็ปเปอร์ใต้ดินจากยะลาที่ได้รับความนิยมมากในขณะนี้ ด้วยเอกลักษณ์การแร็ปที่เป็นมืออาชีพ รวดเร็วกระฉับ เพลง “เพื่อนตาย” (พ.ศ. 2547) ของ CP สมิงมียอดวิวในยูทูบถึงสิบล้านวิว ส่วนศิลปินฮิปฮอปใต้ดินกลุ่ม RAD หรือ Rap Against Dictatorship กับผลงาน เพลง“ประเทศกูมี” (พ.ศ. 2561) ก็นับเป็นกลุ่มศิลปินที่ได้รับความนิยมสูงสุดตอนนี้ โดยมียอดวิวในยูทูบมากถึงเกือบสี่สิบล้านวิว (กฤษฎิ์ เลกะกุล, 2561)

สิ่งที่ทำให้เพลงฮิปฮอปในประเทศไทยเป็นเริ่มที่นิยมนั้น ส่วนหนึ่งเป็นเรื่องของกระแสหรือค่านิยมจากการรับวัฒนธรรมฮิปฮอป จากสหรัฐอเมริกามาในยุค 90s แต่ถ้ามองอีกมุมหนึ่งจะเห็นได้ว่า ความเป็นดนตรีฮิปฮอปและเอกลักษณ์ในตัวดนตรีมีเสน่ห์ดึงดูดใจผู้คนเป็นอย่างมาก ด้วยรูปแบบเพลง จังหวะสไตล์ต่าง ๆ เนื้อหาและภาษาที่ให้อิสระศิลปินในการจินตนาการ และใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างกลอนด้นเป็นบทกวีและบทเพลง ปัจจัยเหล่านี้ มีส่วนอย่างมากที่ทำให้คนไทยให้ความสนใจแนวดนตรีชนิดนี้มากขึ้น เสน่ห์ของดนตรีฮิปฮอปที่สำคัญ คือ การมีรากฐานมาจากการเล่าเรื่องชีวิต ปัญหาของสังคม ความรุนแรง ยาเสพติด และความไม่ยุติธรรม การเสพดนตรีฮิปฮอปจึงเปรียบเสมือนการที่ได้พูดได้ฟังสิ่งที่เป็นจริง โดยใช้เสียงเพลงปลดปล่อยตัวเองออกจากสังคมที่เราถูกปิดกั้น และนี่จึงเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เพลงฮิปฮอปได้รับความนิยมมากขึ้นในประเทศไทย ทั้งนี้ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะคนไทยส่วนมากถูกกดดันด้วยกรอบทางวัฒนธรรมและประเพณีดั้งเดิม ที่ถูกสอนให้เชื่อฟังคำสั่งของผู้ใหญ่ ผู้มีอำนาจ การที่ประชาชนและสื่อถูกควบคุมการแสดงความเห็น ความเชื่อ ด้วยตัวบทกฎหมายที่ห้ามการวิพากษ์วิจารณ์รัฐ และบุคคลบางกลุ่มเพื่อความสงบเรียบร้อย ประชาชนจึงไม่มีอิสระในการแสดงความคิดเห็นต่อสังคม หรือแม้แต่แลกเปลี่ยนความเห็นในที่สาธารณะได้อย่างอิสระ ดนตรีฮิปฮอปจึงเข้ามาทำหน้าที่เป็นช่องทางให้ผู้คนได้ปลดปล่อยสะท้อนปัญหาในใจของคนด้วยกลอนเพลง เสียงเพลง และจังหวะดนตรี การจัดการประชันแร็ป หรือ Rap Battle ในประเทศไทย เช่น รายการ SEA Hiphop Audio Battle, Rap Is Now, Rhythm Fight, The Rapper ฯลฯ แสดงให้เห็นชัดถึงการเปิดกว้างของสังคมต่อแนวเพลงฮิปฮอป ในปัจจุบัน ส่วนหนึ่งอาจเป็นเหตุผลทางธุรกิจที่ตอบรับต่อกระแสดนตรีฮิปฮอปที่มาแรง แต่อีกส่วนหนึ่งเป็นเรื่องของแนวดนตรีแร็ปที่สำคัญ ที่ให้เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นโดยไม่ต้องกลัวเรื่องกรอบของสังคม แต่เป็นการโชว์ความดิบและความฉลาดของผู้สร้างกลอนแร็ป ทำให้คนรุ่นใหม่ได้กล้าคิด กล้าแสดงออกในการเรียบเรียงคำพูดสดเพื่อโต้ตอบกันให้ตรงกับจังหวะดนตรี การจัดการแข่งขันในรายการต่าง ๆ ดังที่เห็นในปัจจุบัน คือ การให้คนรุ่นใหม่ได้มีเวทีแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์พัฒนากลอนและภาษาแร็ป ที่ต้องเรียบเรียงคำพูดสดในขณะนั้น เพื่อโต้ตอบกัน การประชันแร็ปนั้นยาก เพราะเป็น

การปะทะคารมที่ต้องใช้สมาธิอย่างมากในการคิดกลอนเพลงและภาษาออกมาเป็นท่อนแร็ป และต้องคิดเนื้อร้องให้ตรงกับจังหวะดนตรี

2.1.1 เนื้อหาของเพลงฮิปฮอป คือการแร็พ (MCing) เป็นองค์ประกอบหลักและเป็นการผสมผสานระหว่างการ Scratch แผ่น (Djing) และการร้องเพลง ในส่วนของความเป็นแร็พได้มีการรวมศิลปินที่มีแนวดนตรีประเภทต่าง ๆ ผนวกกันเข้ามาใหม่ ทำให้เกิดความเป็นฮิปฮอป และเพลงที่ศิลปินสามารถใช้การ “แร็พ” ในเพลงนั้น อาจสามารถประกอบด้วยองค์ประกอบของดนตรีในจังหวะใด ๆ หรือจากการผสมเพลงอันหลากหลายประเภทและดนตรีที่แตกต่างกันออกไป เช่นการทำ Beat Box ประกอบกับเสียงเพลงโดยใช้ปากของผู้ร้องทำให้เกิดเป็นทำนองและจังหวะขึ้นมา และจังหวะจากกลอง ก็เกิดจากการปรบมือให้เกิดเสียง หรือการผสมผสานของเสียงที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นดนตรีที่มีรูปแบบใหม่ และมีความเป็นสมัยนิยมอย่างชัดเจน ในอดีตดนตรีฮิปฮอปมักแพร่หลายและมีผู้ฟังเพียงแค่กลุ่มคนที่มีผิวสีเท่านั้น แต่เมื่อดนตรีฮิปฮอปได้เติบโตขึ้น ปัจจุบันผู้ฟังจึงมีมากมายหลากหลายมากขึ้น ในการร้องเพลงแร็พ ศิลปินจำเป็นต้องนำความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองมาใช้ในองค์ประกอบดนตรีด้วย เนื้อเพลงแร็พนั้นรวมถึงการนำคำอุปมาอุปมัยมาใช้ และจะต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม และเนื้อร้องยังมีการสัมผัสกันคล้ายกับบทกลอน หรือทำให้คล้องจองกันตลอดเวลาด้วยจังหวะของเสียงเพลง และเนื้อหาต้องมีความชัดเจนในเนื้อเพลงถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อ (“ความเป็นมาของดนตรีฮิปฮอป”, 2562)

เพลงฮิปฮอป Old School และ New School (เป็นที่เข้าใจกันว่าหมายถึงแร็ปแบบเก่าและแบบใหม่) เริ่มมีการให้คำนิยาม เมื่อดนตรีแร็ปได้แตกออกเป็นหลากหลายสไตล์ ซึ่งมีความเกี่ยวพันถึงแนวดนตรี ยุคดนตรีและพัฒนาการของเทคโนโลยีดนตรี อย่างเช่น การนำเครื่องสังเคราะห์เสียงซินธิไซเซอร์ และออโต้จูน เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของดนตรีฮิปฮอป อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างที่สำคัญของดนตรีแร็ป-ฮิปฮอป Old school และ New school ก็คือเนื้อหาของเพลง โดยเนื้อเพลงแร็ปของ Old school อย่างเช่น ศิลปินและวง N.W.A, Tupac, Notorious B.I.G, Snoop Dogg หรือแม้แต่ Eminem ราชาเพลงฮิปฮอป ส่วนมากจะเน้นถึงการพูดถึงชีวิตความยากลำบาก ความรุนแรง ความยากจนของคนผิวสี อำนาจรัฐที่ใช้ในทางมิชอบ บรรยายเสียดสีสังคมที่เสื่อมโทรม ซึ่งแตกต่างกับทาง New school อย่างเช่น ศิลปิน Lil Pump, Drake, Lil Jon, Young Thug ที่นิยมพูดถึงความร่ำรวย อู้ฟู่หรูหรา การใช้เงินอย่างสิ้นเปลือง นิยมสินค้าแบรนด์เนม เครื่องประดับของมีค่า เพชร ทอง การมีอาวุธ เพศสัมพันธ์ และยาเสพติด ปัจจุบันเพลงฮิปฮอปแนว “แทร็ป” หรือสายของ New school นั้นเป็นที่นิยมของวัยรุ่นและได้กลายเป็นดนตรีกระแสหลักในปัจจุบัน (กฤษฎ์ เลกะกุล, 2561)

ในส่วนของเนื้อเพลงฮิปฮอปในประเทศส่วนใหญ่มักมีเนื้อหาที่สะท้อนความเป็นไปทางสังคม แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในครอบครัว และสังคมในปัจจุบัน ในด้าน

สังคมวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ และด้านการเมืองการปกครอง อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ในการทำงาน ในด้านความรักการให้ความหวังและกำลังใจในการทำสิ่งต่าง ๆ (เสาวรส เสนารา และอรทัย สุทธิ, 2562)

2.1.2 การแต่งกายรูปแบบฮิปฮอป คือแฟชั่นฮิปฮอป (อังกฤษ: Hip-hop Fashion) เป็นลักษณะเด่นของการแต่งตัว มีที่มาจากวัยรุ่นชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และวัยรุ่นละตินในย่านบร็องซ์ (นิวยอร์ก) และต่อมากระจายอิทธิพลสู่ฮิปฮอปในแถบอื่นอย่าง ลอสแอนเจลิส ชิคาโก้ ฟิลาเดลเฟีย พิตต์เบิร์จ อีสต์เบย์ (บริเวณอ่าวซานฟรานซิสโก) และทางตอนใต้ของสหรัฐอเมริกา ซึ่งในแต่ละเมืองมีสไตล์ที่ส่งผลต่อกระแสแฟชั่นโลกในปัจจุบันแฟชั่นฮิปฮอปเป็นการแสดงเอกลักษณ์ ทัศนคติต่อวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ในอดีตจนปัจจุบัน และยังได้รับความนิยมก้าวสู่กระแสหลักของแฟชั่นโลกซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

ต้นทศวรรษที่ 1980 มีการเกิดขึ้นของสปอร์ตแวร์ เครื่องแต่งกายกีฬา และแบรนด์แฟชั่น อย่างเช่น Le Coq Sportif, Kangol, อาดิดาส และไนกี้ ซึ่งเกิดมาพร้อมกับฮิปฮอป ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 ดาราฮิปฮอปในสมัยนั้นใส่เสื้อผ้าลักษณะอย่าง เสื้อวิ่งสีสว่างมียี่ห้อ เสื้อหนังแกะ เสื้อร่ม รองเท้า C&J Clark, รองเท้าบู๊ต Dr. Martens และรองเท้าแตะ (ส่วนใหญ่ยี่ห้ออาดิดาส) ทรงผมที่นิยมในช่วงนั้นคือ Jheri curl ฮิตจนปลายทศวรรษ 1980 จน Hi-top ที่สร้างความนิยมโดย วิลล์ สมิธ (The Fresh Prince) และ คริสโตเฟอร์ "คิด" รีด จาก คิด แอนด์ เพลย์เครื่องประดับที่ได้รับความนิยม อย่างเช่น แว่นตาใหญ่ ๆ (Cazals หรือ Gazelles), หมวกแบบ Bucket Hat ยี่ห้อ Kangol ป้ายชื่อ เข็มขัดชื่อ แหวน ส่วนทองและอัญมณีก็ได้รับความนิยมในช่วงทศวรรษที่ 1980 ถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของแฟชั่นฮิปฮอปจนถึงปัจจุบัน โดยทั่วไปแล้วเครื่องประดับผู้ชายจะเน้นโซ่ทองชิ้นใหญ่ ๆ ส่วนผู้หญิงจะเน้นตุ้มหูทอง Kurtis Blow และ Big Daddy เป็นผู้นำกระแสสร้อยคอทองคำ ส่วนผู้หญิง Roxanne Shanté จากวง Salt-N-Pepa นำกระแสตุ้มหูวงแหวนทองขนาดใหญ่ เครื่องประดับเหล่านี้แสดงถึงชื่อเสียงและฐานะ และบางครั้งก็มีแนวทางสื่อถึงดินแดนแอฟริกา

ในช่วงทศวรรษที่ 1980 แฟชั่นฮิปฮอปก็ถือเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งขององค์ประกอบโอลด์สคูลฮิปฮอป และมีเพลงที่หวนรำลึกถึงช่วงนั้นอยางเพลงของ Ahmad ในปี 1994 ที่ชื่อว่า "Back in the Day" และ "Back in the Day" ซิงเกิ้ลในปี 2002 ของมิซซี เอลเลียต ปลายทศวรรษที่ 1980 ถึงต้นทศวรรษที่ 1990 กระแสความนิยมของคนดำเพิ่มมากขึ้นจากอิทธิพลของแร็ปตั้งแต่ปลายทศวรรษที่ 1980 แฟชั่นและทรงผมแสดงถึงอิทธิพลชาวแอฟริกัน กางเกงเบลาซีได้รับความนิยมโดยเฉพาะแร็ปเปอร์แนวเต้นรำอย่าง เอ็มซี แฮมเมอร์ Fezzes หมวก Kufi แบบอียิปต์ ชุดแบบ Kente โซ่แบบแอฟริกัน ทรงผมเดรดล็อก เสื้อผ้าในสีแดง ดำ เขียว ได้รับความนิยมในช่วงนั้น ศิลปินผู้นำ อย่างเช่น Queen Latifah, KRS-One, Public Enemy, และ X-Clan ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1990 ศิลปินป๊อปแร็ป อย่างเช่น The Fresh Prince, Kid 'n Play และเล็ฟต์อาย แห่งวงทีแอลซี นำแฟชั่นหมวก

แค็ปเบสบอล และเสื้อผ้าสีสะท้อนแสง คริสครอสนำแฟชั่นใส่เสื้อผ้ากลับหลัง Kwamé จุดประกายแฟชั่นเสื้อผ้าลายจุดในช่วงสั้น ๆ ขณะที่ศิลปินคนอื่นแต่งตัวแบบเสื้อผ้าช่วงกลางยุคทศวรรษ 1980 ไนกี้ได้ร่วมงานกับนักบาสเกตบอลชื่อดัง ไมเคิล จอร์แดน ตั้งแต่ปี 1984 เป็นต้นมา ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญจุดหนึ่ง ไนกี้ได้บุกตลาดรองเท้าผ้าใบแนวสตรีทแวร์สำหรับคนเมืองในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980

ต้นทศวรรษที่ 1990 ส่วนแบรนด์เสื้อผ้าอื่นอย่าง Champion, Carhartt และ Timberland ก็มีส่วนครองตลาดในฝั่งตะวันออกของฮิปฮอปอเมริกัน อย่าง วู-แทง แคลน และ Gangstarr ที่มีแนวการแต่งกายดูแบบกีฬา N.W.A. ศิลปินรุ่นบุกเบิกแนวแก๊งก์สตา ได้รับความนิยมในเพลงแนวแก๊งก์สตาในช่วงปลายทศวรรษ 1980 ใส่เสื้อผ้า กางเกงยี่ห้อ Dickies เสื้อและแจ็กเก็ตลายตาราง รองเท้าผ้าใบ Chuck Taylors และหมวกแก๊ปเบสบอลสีดำ แจ็กเก็ต Raiders Starter นอกจากนี้แฟชั่น แจ็กเก็ตรูปแบบนี้เป็นภาพลักษณ์ของแก๊งก์โจรกรรม สำหรับสื่อมวลชนแฟชั่นฮิปฮอปในยุคนั้น ยังมีอิทธิพลต่อแฟชั่นระดับสูง ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 Isaac Mizrahi ได้รับอิทธิพลจากช่างลิฟท์ของเขาที่ใส่โซ่ทองชิ้นใหญ่ คอลเลกชั่นนี้ของเขาได้รับอิทธิพลอย่างสูงจากแฟชั่นฮิปฮอป นางแบบใส่เสื้อรัดรูปสีดำ โซ่ทอง เข็มขัดชื่อสีทอง แจ็กเก็ตสีดำกับหมวกเฟอร์ ในต้นยุค 1990 แชนเนลมีการโชว์แฟชั่นที่รับอิทธิพลจากฮิปฮอปอยู่หลายโชว์ หนึ่งในนั้น นางแบบใส่เสื้อแจ็กเก็ตหนังสีดำและมีโซ่ทอง อีกชุด ใส่ชุดยาวสีดำ มีเครื่องประดับหนัก ๆ อย่าง โซ่กุญแจสีเงิน มีการอ้างว่าเหมือนกับโซ่ของ Treach แห่งวง Naughty by Nature

รูปแบบการแต่งตัวฮิปฮอปสมัยใหม่ คอนเย เวสต์ ใส่เสื้อแนวสปอร์ตโค้ต ในช่วงทศวรรษที่ 1990 และในยุคถัดไป ศิลปินฮิปฮอปหลายคนเริ่มมีแบรนด์ ไลน์แฟชั่นของตัวเอง อย่างเช่น วู-แทง แคลน (กับ วู-แวร์) รัซเซลล์ ซิมมอนส์ (กับ แฟต ฟาร์ม) คิโมรา ลี ซิมมอนส์ (กับเบบี้ แฟต) ดิดดี้ (กับ ฌอน จอห์น) เดมอน แดช กับ เจย์-ซี (กับ Rocawear) 50 เซ็นต์ (กับ G-Unit Clothing) เอ็มมิเน็ม (กับ Shady Limited) ทูแพ็ก (กับ Makaveli) และเอาท์แคสต์ (กับ OutKast Clothing) ส่วนบริษัทที่ผลิตสินค้าแฟชั่นฮิปฮอปเช่น Karl Kani and FUBU Ecko Dickies Girbaud Enyce Famous Stars and Straps Bape LRG Timberland Boots และ Akademiks กระแสปัจจุบัน คอมมอนส์ใส่เสื้อทีเชิร์ตที่เล็กลงและยีนส์ฟิต ๆ เนื่องจากกระแสในปัจจุบัน คือ การย้อนไปยังยุค โอลด์สคูล เสื้อผ้า การแต่งกายก็ย้อนไปในยุคต้นทศวรรษที่ 1980 เครื่องแต่งกายสู่ความทันสมัย (หรือเรียกว่า เปรป-ฮ็อป) ที่อาจมีไอเท็มอย่าง เสื้อเชิร์ตโปโล เสื้อสปอร์ตโค้ต เสื้อเชิร์ตทอหัวเข็มขัดใหญ่ ๆ คัฟฟ์ลิงก์ สิ่งประดับตกแต่งรูปกะโหลกหรือกระดูก ฮูดี้แบบซิป เสื้อเชิร์ตลายสก็อต แฟชั่นได้รับแรงบันดาลใจจากหิมะ ยีนส์ฟิต ๆ เสื้อทีเชิร์ต ที่สั้นลงก็เป็นกระแสที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อจะได้โชว์เข็มขัดหรือหัวเข็มขัด หรือโซ่ แต่สไตล์การใส่เสื้อผ้าแบบหลวม ๆ ก็ยังคงความสำคัญอยู่ ศิลปินฮิปฮอปหัวก้าวหน้าก็ใส่ในสไตล์ เปรป-ฮ็อป และที่ดูล้ำหน้า อย่าง คอนเย เวสต์ คอมมอน วิลล์.

ไอ.แอม และอังเดร 3000 เช่นเดียวกับแฟชั่นที่ได้รับอิทธิพลจากนักสเกต ชุดฟิต ๆ อย่าง ฟาร์เรลล์ วิลเลียมส์ และกระแสยุค 1980 ก็เกิดใหม่ อย่างแบรนด์เสื้อผ้า Members Only โซ่ใหญ่ ๆ และแว่นตากันแดดขนาดใหญ่ (“แฟชั่น HIPHOP”, 2560)

2.2 ทฤษฎี ฤติกรรมกล้าแสดงออก

Wolpe (1982, อ้างใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2541) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมกล้าแสดงออกไว้ว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสมโดยไม่เกิดความวิตกกังวล

Bower & Bower (1976, อ้างใน รัศมี เชื้อเจ็ดตน, 2539) ได้กล่าวถึงและแบ่งพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1) ลักษณะที่ไม่กล้าแสดงออกพฤติกรรมที่เรียกว่าพฤติกรรมที่ไม่กล้าแสดงออก (Non-assertive Behavior)

2) ลักษณะที่มีความกล้าแสดงพฤติกรรม แต่มีการแสดงออกที่รุนแรงเสียหายเรียกว่าพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive Assertive Behavior)

3) ลักษณะที่มีความกล้าแสดงออกพฤติกรรม โดยมีการแสดงออกอย่างเหมาะสมเรียกว่า พฤติกรรมกล้าแสดงออก (Assertive Behavior)

Lange & Jakubowski (1976 อ้างใน กัญญารัตน์ วงศ์เชษฐ, 2543) ได้กล่าวถึงและแบ่งพฤติกรรมกล้าแสดงออกไว้ ดังนี้

1) การไม่กล้าแสดงออก คือ การแสดงออกซึ่งละเลยการใช้สิทธิที่พึงมีของตนเอง ประสบความล้มเหลวที่แสดงความรู้ ความคิดเห็น ยอมตามผู้อื่น เลี่ยงความขัดแย้งทุกสถานการณ์ สังเกตได้จาก พฤติกรรม เช่น การหลบสายตาขณะสนทนากุมมืออยู่ข้างหลังผู้อื่นมีน้ำเสียงเดียวกันตลอดหรือพูดเบาเกินไป ลังเลใจ พูดเสียงสั่น กระแอมไออุ่นบ่อย ๆ เป็นต้น

2) การก้าวร้าว ได้แก่ การแสดงออกซึ่งป้องกันสิทธิส่วนบุคคลของตนหรือวิธีรุนแรงด้านความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการต่าง ๆ ในทางที่ไม่ เหมาะสม ล่วงเกินสิทธิผู้อื่น ชอบมีอิทธิพลเหนือกว่า ต้องการเป็นผู้ชนะ ขู่บังคับผู้อื่น สังเกตได้จากการทำให้ผู้อื่นด้อยกว่าตน เช่น จ้องคู่สนทนามาก เกินไป พูดเสียงดังหรือเสียงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์หน้าตาดุดันวางอำนาจใช้คำพูดเหน็บแนมเสียดสี เย่อหยิ่ง ห้วน และชอบชี้นิ้ว เป็นต้น

3) การแสดงออกที่เหมาะสม หมายถึงการแสดงออกในทางป้องกันสิทธิส่วนบุคคลของตนเองฟังความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการอย่างตรงไปตรงมา จริงใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น สื่อสารอย่างตรงไปตรงมายอมรับนับถือต่อกันสัมพันธภาพที่ดีต่อกันอาจสังเกตได้ โดยการแสดงออกที่สอดคล้องกับคำพูดน้ำเสียงเหมาะสมตามสถานการณ์ ประสาน

ตากับคู่สนทนาวางท่าทางของร่างกายที่แสดงถึงความมั่นคงพูดได้คล่องแคล่ว ไม่เคอะเขินหรือลังเลใจ มีความชัดเจนเน้นถ้อยคำสำคัญ เป็นต้น

Alberti & Emmons (1982, p. 13) กล่าวถึงพฤติกรรมกล้าแสดงออกว่า เป็นพฤติกรรมที่บุคคลได้กระทำในสิ่งที่เขาสนใจ และแสดงออกด้วยความรู้สึกที่แท้จริงโดยปราศจากความวิตกกังวล หรือเป็นการกระทำตามสิทธิของตนโดยปราศการละเมิดสิทธิของผู้อื่น

Rathus & Nevid (1977, p. 81) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมกล้าแสดงออกว่า เป็นพฤติกรรมที่บุคคลไม่ยอมให้ผู้อื่นมาเอารัดเอาเปรียบ และสามารถที่จะพูดหรือว่าทำในสิ่งที่ตัวเองคิดว่าถูก แต่ถ้าหากผลที่ได้เป็นไปในทางลบ บุคคลนั้นสามารถจะยอมรับได้ และผู้ที่มีลักษณะเช่นนี้เมื่อประสบปัญหาว่าถูกเอารัดเอาเปรียบอยู่เสมอ ก็สามารถที่จะปรับสถานการณ์โดยที่ไม่รู้สึกอะไร และสามารถที่จะบอกปฏิเสธคำขอร้องที่ไม่มีเหตุผลเพียงพอได้ด้วย

Kearney, Betty, Plax & Mccoskey (1984 อ้างใน ภารดี ศิริสุทธิพัฒนา, 2550, หน้า 20) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมกล้าแสดงออกว่า ความสามารถของบุคคลในการร้องขอ การแสดงความไม่เห็นด้วยสามารถแสดงสิทธิและความรู้สึกของตนได้อย่างชัดเจน สามารถรักษาการสื่อสารของตนกับผู้อื่นให้เป็นไปได้ด้วยดี และสามารถยืนอยู่บนความเป็นตัวตนได้อย่างเหมาะสม

ธีรวรรณ ธีระพงษ์ (2549) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมกล้าแสดงออกว่า เป็นพฤติกรรมที่บุคคลสามารถแสดงออกได้อย่าง เป็นธรรมชาติมากที่สุดตามสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ และสามารถจดัการกับปัญหาต่าง ๆ ได้ด้วยวิธีการทางบวก โดยปราศจากความวติกกังวล นั่นคือบุคคลสามารถแสดงออกอย่างเหมาะสมมิใช่กระทำ เพื่อที่จะให้ได้สิ่งที่ต้องการเป้าหมายของการกระทำพฤติกรรมกล้าแสดงออกนั้นคือการสื่อสารอย่างชัดเจนและตรงไปตรงมา ไม่โจมตีความต้องการหรือการคิดเห็นของบุคคลอื่น ซึ่งการทำเช่นนั้นจะทำให้มีโอกาสบรรลุเป้าหมายที่ ต้องการโดยไม่ปฏิเสธสิทธิของผู้อื่น

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง เนื้อหา และลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการทบทวนงานวิจัยมีรูปแบบนำเสนอ ดังนี้

สาวรส เสนารา และอรทัย สุทธิ (2562) ทำการวิจัยเรื่อง เนื้อหาที่ปรากฏบนเพลงที่ประกวดในรายการ: กรณีศึกษาในรายการ The Rapper Thailand Season 1) โดยมีวัตุประสงค์เพื่อศึกษา เนื้อหาที่ปรากฏบนเพลงฮิปฮอปที่ประกวดในรายการ The Rapper Thailand Season 1 ออกอากาศทางช่องเวิร์คพอยท์ กลุ่มตัวอย่างการวิจัยคือ วีดีโอการประกวด The Rapper Thailand Season 1จำนวน 16 เทป 92 เพลง ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาที่ปรากฏในบทเพลงที่ใช้ประกวดในรายการ The Rapper Thailand Season 1 ทั้งหมดมี 6 ประเภท ดังนี้ 1) การสะท้อนภาพความ

เป็นจริง 2) การเสนอแนวคิด ข้อคิด และการให้คำแนะนำ 3) การปลูกจิตสำนึก 4) การให้ความหวังและกำลังใจ 5) ความรัก และ 6) อื่น ๆ จากการศึกษาพบว่า เนื้อหาของเพลงฮิปฮอป มักมีเนื้อหาที่สะท้อนความเป็นไปทางสังคม แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในครอบครัว และสังคมในปัจจุบัน ในด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ และด้านการเมืองการปกครอง อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ในการทำงาน ในด้านความรักการให้ความหวัง และกำลังใจในการทำสิ่งต่าง ๆ

อดิศร เชิดชูศิลป์ และดวงกมล บางชวด (2562) ทำการวิจัยเรื่อง แนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap Battle Guidelines to Increase The Self Esteem Through Rap Battle Activity การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพและองค์ประกอบของกิจกรรม Rap Battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552-2560 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap Battle และ3) นำเสนอแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap Battle โดยใช้เครื่องมือ คือแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์แก่ ผู้จัดการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขัน และผู้ชม Rap Battle รวม 495 ท่าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมถึงการวิเคราะห์เนื้อหา จากการศึกษา พบว่า การประชันกันระหว่าง แรปเปอร์ (Rapper) สองคน โดยการนำ Beat หรือทำนองเพลงที่ไม่มีเนื้อร้องเพลงเดียวกันมาให้แก่ Rapper ทั้งสองฝั่งที่จะทำการประชันกัน จากนั้นจึงให้ต่างฝ่ายแต่งคำร้องและตัดต่อ คำร้องของแต่ละคนลงไปใน Beat ดังกล่าว เพื่อให้ Rapper ท่านอื่น กรรมการ หรือผู้ชม ได้ตัดสินหาผู้ชนะในปี พ.ศ. 2555 ได้มีการเปลี่ยนกติกาการแข่งขัน 8 Audio Battle รายการ Knock'em Out รอบชิงชนะเลิศ ให้เป็นกติกาการแข่งขันแบบ Rap Battle คือ การประชันกันระหว่าง แรปเปอร์ (Rapper) สองคน โดยมีกรรมการเดิน Beat หรือทำนองเพลงที่ไม่มีเนื้อร้องอยู่บนเวที แล้วให้แต่ละคนแสดงทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และสไตล์ของตัวเองด้วยการผลัดกันพูดหรือร้องในลักษณะคำกลอนลงใน Beat มักผลัดกันร้อง 2 หรือ 3 ครั้ง แล้วจึงทำการตัดสินผู้ชนะด้วยการเปรียบเทียบความดังจากเสียงเชียร์ที่ได้รับผู้ชม ซึ่งปรากฏว่าได้รับผลตอบรับที่ดีจึงนำไปสู่การจัดการแข่งขัน Rap Battle อย่างเต็มรูปแบบ

ศรุตา แจ้งสว่าง (2550) ทำการวิจัยเรื่อง เพลงฮิปฮอปกับความเป็นผู้หญิง งานวิจัยเรื่อง "เพลงฮิปฮอปกับความเป็นผู้หญิง" เป็นงานวิจัยที่มีวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาการสร้างความเป็นผู้หญิงในเพลงแนว Hip Hop 2) เพื่อศึกษาการตีความหมายเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิงจากเพลง Hip Hop ของผู้หญิงวัยรุ่นทั่วไปกับผู้หญิงวัยรุ่นแฟนเพลง Hip Hop 3) เพื่อศึกษาถึงความสอดคล้องและความแตกต่างระหว่างการสร้างความเป็นผู้หญิงในเพลง Hip Hop กับการตีความของผู้หญิงวัยรุ่น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้อาศัยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการนำข้อมูลจากการศึกษาเนื้อหาของเพลง Hip Hop ของศิลปิน Hip Hop 3 กลุ่ม ได้แก่

โจอี้บอย ดาจิมและไทเทเนี่ยม และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) จากกลุ่มผู้หญิงวัยรุ่นทั่วไป จำนวน 6 คนและกลุ่มผู้หญิงวัยรุ่นแฟนเพลง Hip Hop จำนวน 6 คน มาทำการวิเคราะห์โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) แนวคิดเรื่องการสร้างความหมายทางสังคม (Social Construction of Reality) 2) ทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiology) 3) แนวคิดเรื่องผู้หญิง 4) แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth Culture) 5) แนวคิดเรื่องเพลง Hip Hop มาเป็นกรอบในการศึกษาวิจัย จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เพลง Hip Hop สร้างความเป็นผู้หญิง 3 รูปแบบ โดยมีปริมาณของการนำเสนอ ความเป็นผู้หญิงหัวสมัยใหม่จำนวนมากที่สุด รองลงมา คือ ผู้หญิงหัวก้ำกึ่งและผู้หญิงหัวสมัยเก่า โดยที่ผู้หญิงหัวสมัยใหม่จะมีลักษณะทันสมัย มั่นใจในตัวเองแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่โดดเด่น แต่งตัวโป๊และเน้นรูปร่าง มีอำนาจในการริเริ่ม ควบคุมและยุติความสัมพันธ์ในพฤติกรรมด้านความรักกับผู้ชายได้ตามต้องการ ส่วนผู้หญิงหัวสมัยเก่าในเพลง Hip Hop จะมีลักษณะยึดมั่นในความรัก แสดงบทบาททางเพศในการทำหน้าที่เป็น “แม่” ยังคงต้องพึ่งพิงผู้ชาย ส่วนผู้หญิงที่ก้ำกึ่งจะมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากบทบาทเดิม โดยจะใช้วิธีการ “เจรจาต่อรอง” (Negotiate) กับผู้ชายและสังคมมากขึ้น แต่สุดท้ายก็ยังไม่สำเร็จ (อริสา สุขสม, 2552, หน้า 7) บทความวิจัยเรื่อง “เมื่อวัยรุ่นบริโภคแฟชั่น: การบริโภค “อัตลักษณ์” ภายใต้วัฒนธรรมการบริโภค”1) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการบริโภคแฟชั่นของวัยรุ่นในพื้นที่สยามสแควร์ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ โดยเริ่มต้นหาเงื่อนไขที่มีอิทธิพลสร้างแรงจูงใจ วิถีทางในการแสดงออก ตลอดจนวิเคราะห์การนิยามและตีความหมายจากการ แต่งกายแฟชั่นของวัยรุ่น ศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายแฟชั่นที่มีต่อการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่น ตลอดจนศึกษาอัตลักษณ์ใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นจากการแต่งกายแฟชั่นผ่านการศึกษาแฟชั่นฮิพฮอพ ผลการศึกษา พบว่า การสร้างอัตลักษณ์วัยรุ่นจากแฟชั่นเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในเชิงกระบวนการเริ่มต้นจากเงื่อนไขสร้างแรงจูงใจแก่วัยรุ่นให้แต่งกายแฟชั่น คือแรงขับตามธรรมชาติของวัยและบริบททางเศรษฐกิจสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อม ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน ตลอดจนการใช้เวลายามว่างในชีวิตประจำวัน จากนั้นวัยรุ่นมีการแสดงออกโดยการซื้อสินค้าแฟชั่นและบริโภคแฟชั่นผ่านกระบวนการสร้างความแตกต่างและกระบวนการลอกเลียนแบบภายใต้การแสดงออกวัยรุ่นได้นิยามความหมายแฟชั่นในเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงรสนิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต ชนชั้น ความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อสังคมรอบตัว เป็นเทคนิคของการสร้างความทันสมัยให้แก่ร่างกายอย่างหนึ่ง ตลอดจนสื่อความสัมพันธ์ที่มีร่วมกับกลุ่ม ดังนั้น ความหมายเชิงสัญลักษณ์จากแฟชั่น จึงเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสำนึกอัตลักษณ์บุคคลและอัตลักษณ์ร่วมทางสังคมตามการบริโภคแฟชั่นของวัยรุ่น

การพิจารณาความหมายของแฟชั่นภายใต้วัฒนธรรมการบริโภค ซึ่งถูกสร้างในฐานเป็นวาทกรรมอย่างต่อเนื่อง กอรปกับเมื่อถูกบริโภคจากวัยรุ่น ซึ่งกำลังอยู่ในช่วงแห่งการเปลี่ยนผ่านของวัย ทำให้กระบวนการสร้างอัตลักษณ์แฟชั่นวัยรุ่นมีความยืดหยุ่นและลื่นไหลตามปฏิสัมพันธ์ภายใต้มิติ

พื้นที่และเวลา อัตลักษณ์แฟชั่นของวัยรุ่น จึงมีทั้งที่อยู่ระหว่างกระบวนการสร้าง ขณะที่บางคนสร้างได้และอัตลักษณ์มีแนวโน้มจะดำรงอยู่ตลอดช่วงการเป็นวัยรุ่นหรืออาจติดตัวไปเรื่อย ๆ อย่างไรก็ดี การสร้างอัตลักษณ์วัยรุ่นบนพื้นฐานการบริโภคแฟชั่นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างจากกระบวนการทางสังคมที่ไม่ตายตัว ให้ภาพอัตลักษณ์ที่มีลักษณะชั่วคราวและบ่งบอกความเป็นตัวตนของวัยรุ่นได้ส่วนหนึ่งในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น อัตลักษณ์แฟชั่นของวัยรุ่นที่สร้างและปรากฏในปัจจุบันจึงเป็นสิ่งไม่แน่นอน และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ในอนาคต

เอมิการ์ ศรีธาตุ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้และรับรู้อิทธิพลของสื่อดิจิทัลต่อเจเนอเรชั่นวาย และเจเนอเรชั่นแซดในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล วัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล การเข้าถึงสื่อดิจิทัล ระดับการรู้สื่อดิจิทัลและระดับการรับรู้ด้านลบของสื่อดิจิทัลต่อเจเนอเรชั่นวาย และเจเนอเรชั่นแซดในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ 15–24 ปี โดยการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูล จำนวน 400 คน วิธีรวบรวมข้อมูลโดยใช้สถิติ T-Test, One Way Anova และ Pearson Product–moment Correlation ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 15–18 ปี เป็นเจเนอเรชั่นแซด มีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลมากกว่า 4 ปี ผลการทดสอบ เจเนอเรชั่นวาย และเจอเนอเรชั่นแซด แบบสมมุติฐานพบว่า การเข้าถึงสื่อ และการรับรู้ถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน แต่ประสบการณ์ในการรับรู้อิทธิพลด้านจากสื่อดิจิทัลไม่แตกต่างกัน และทั้งสองสมมุติฐานมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เป็นไปในเชิงบวก และระดับต่ำ

รัศมี เชื้อเจ็ดตน (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติเพื่อพัฒนาพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ เด็กปฐมวัย การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย โดยใช้ใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ และเปรียบเทียบพฤติกรรมกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ ฝึกโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ และไม่ได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาทั้งหมด จำนวน 46 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 23 คน จากโรงเรียน บ้านเวียงแก้ว และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 23 คน จาก โรงเรียนบ้านแม่มะ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอ เชียงแสน จังหวัดเชียงราย ลักษณะของประชากรเป็นนักเรียน ชั้นอนุบาล 1 และอนุบาล 2 ซึ่งเรียนรวมในห้องเดียวกัน ภาค เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539 เครื่องมือที่ใช้เป็นแผนการจัด ประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ จำนวน 8 แผน และแบบสังเกตพฤติกรรมกล้าแสดงออกสำหรับเด็กปฐมวัย ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนปฐมวัยที่ได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมบทบาท สมมุติ มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกในด้านการพูดมากกว่าการกระทำ และการคิดตามลำดับ 2) นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้นมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการ ฝึกโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

กุลวีณ์ เกษมสุข (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี ที่ 1/1 สาขาการโรงแรม ในรายวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี ที่ 1 สาขาการโรงแรมรายวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย กลุ่มตัวอยางคือนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี ที่ 1 ห้อง 1 ที่เรียนรายวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย จำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัยนำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ จากการศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าการแสดงออกของผู้เรียนโดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน พบว่า ครั้งที่ 1 นักศึกษาได้คะแนนการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออก โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียนสูงสุด 13 คะแนน และต่ำสุด 10 คะแนน ครั้งที่ 2 นักศึกษาได้คะแนนการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออก โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียนสูงสุด 20 คะแนน และต่ำสุด 17 คะแนน แสดงให้เห็นว่าการใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียนสามารถพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียนนักศึกษามีความมั่นใจในตนเองกล้าแสดงออกมากขึ้น

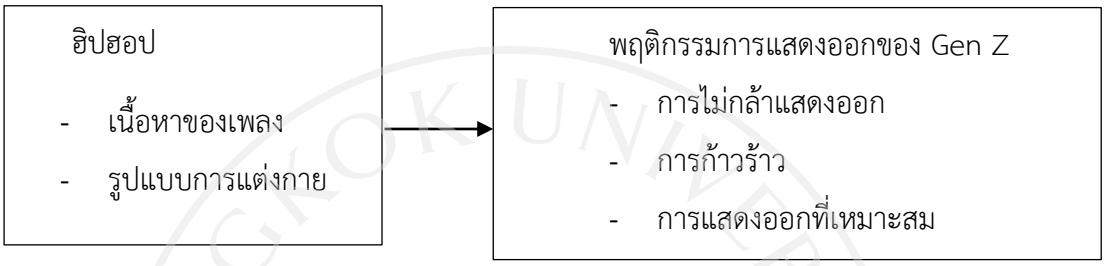
จากการทบทวนงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยได้ พบว่า เนื้อหาของเพลง และรูปแบบการแต่งกายของเพลงฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ดังนี้ คือ

เนื้อหาของเพลงฮิปออปส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก เป็นแรงบันดาลใจ สร้างพื้นที่ในการแสดงความเป็นตัวของตัวเองได้อย่างชัดเจน และภาพลักษณ์ของศิลปินที่ใช้การแต่งกายในรูปแบบฮิปฮอปเป็นตัวอย่างทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่ทำให้กล้าแสดงออกแก่ผู้ที่พบเห็น และฟังเพลงในกลุ่ม Gen Z ที่เป็นวัยที่มีการเข้าถึงในสื่อดิจิทัลเป็นอย่างมาก

2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง เนื้อหา และลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการทบทวนงานวิจัยสามารถเขียนกรอบแนวคิดวิจัย ได้ดังนี้

ภาพที่ 2.1: กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3
วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือกลุ่มคนวัย Gen Z ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ไม่สามารถระบุขอบเขตของจำนวนประชากรได้อย่างครบถ้วน (Infinite Population)

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยใช้การคัดเลือกตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Sampling) โดยคำนวณ

1) กลุ่มตัวอย่างจากโปรแกรม G*Power (Probability Sampling) เพื่อกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่าง (Cohen, 1977)

ผลลัพธ์จากโปรแกรม G* Power

Input Effect Size f^2 = 0.15

α err prob = 0.05

Power (1-β err prob) = 0.95

Number of Predictors = 5

Output Total Sample size = 138

2) ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ Purposive sampling เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยการคัดเลือก Gen Z ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกล้าแสดงออกมากที่สุด ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มคนวัย Gen Z จำนวน 138 คน ประกอบด้วย

ต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 92 คน

ปริญญาตรี จำนวน 40 คน

ปริญญาโท 6 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้อง โดยแบบสอบถามประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป

ส่วนที่ 3 ความชอบในการแต่งกายแบบเพลงฮิปฮอป

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมกล้าแสดงออก

โดยแบบสอบถามส่วนที่ 2 ส่วนที่ 3 และส่วนที่ 4 เป็น Likert scale มาตรวัด 5 ระดับ คือ น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับความชอบ

5 คะแนน	การแปลผล	เห็นด้วยมากที่สุด
4 คะแนน	การแปลผล	เห็นด้วยมาก
3 คะแนน	การแปลผล	เห็นด้วยปานกลาง
2 คะแนน	การแปลผล	เห็นด้วยน้อย
1 คะแนน	การแปลผล	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ผลคะแนนที่ได้จากส่วนที่ 2 ส่วนที่ 3 และส่วนที่ 4 จะนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นตามที่ได้รับจริง การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยสำหรับมาตรวัด 5 ระดับ สามารถแปลความได้ ดังนี้ (วัฒนา สุนทรธัย, 2551, หน้า 97-100)

คะแนนเฉลี่ย	ระดับ
4.21-5.00	มากที่สุด
3.41-4.20	มาก
2.61-3.40	ปานกลาง
1.81-2.60	น้อย
1.00-1.80	น้อยที่สุด

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะทำการวิจัยเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2) สร้างแบบสอบถามและทำการตรวจสอบเนื้อหาของแบบสอบถามให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้ จากนั้นนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบแล้วนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) จากนั้น รวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยด้วยค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถาม ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวัด

-1 หมายถึง คำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวัด

นำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามสูตร (ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสน์, 2547, หน้า 145-146)

$$IOC = \frac{SR}{N}$$

S แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

R แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อคำถามแต่ละข้อ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การแปลความหมาย มีดังนี้

ค่า IOC $\geq$ หมายความว่า คำถามนั้นตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ค่า IOC $\leq$ หมายความว่า คำถามนั้นไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการวิเคราะห์หาความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม มีค่าเฉลี่ยของดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้เท่ากับ 0.90

นำแบบสอบถามที่ได้ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ชุด โดยการทดสอบกลุ่มคนวัย Gen Z ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกล้าแสดงออก เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยการหาค่าความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม (Reliability) ของ Cronbach's Alpha ได้ผลการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม α = .913

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการกำหนดแหล่งข้อมูลคือ แหล่งปฐมภูมิ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา เมื่อผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามครบถ้วนตามจำนวนแล้ว จึงนำแบบสอบถามที่ได้รับมาตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วน สมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับกลับมา จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาบันทึกในเครื่องคอมพิวเตอร์ ประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติต่อไป

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อวิเคราะห์หาค่าสถิติ ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสถิติเชิงพรรณนา ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา เพื่ออธิบายผลการศึกษาด้านข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป ความพึงพอใจในในการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปโดยการชี้แจงเป็นความถี่ (จำนวน) และค่าร้อยละ การหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงอนุมาน เป็นการทดสอบสมมติฐานเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ค่าสถิติที่ใช้คือ การทดสอบค่าความสัมพันธ์ Correlation สามารถพิจารณาจากนัยยะสำคัญที่ระดับ 0.01 และ 0.05 โดยมีระดับน้ำหนักความสัมพันธ์ r ตามคำแนะนำของ Cohen (1977) ดังนี้

น้อย r = .10 to .29

ปานกลาง r = .30 to .49

มาก r = .50 to 1.0

บทที่ 4
การวิเคราะห์ข้อมูล

บทนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อการอธิบายและการทดสอบสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรแต่ละตัว ซึ่งข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้เก็บรวมรวมจากแบบสอบถามที่มีคำตอบครบถ้วนสมบูรณ์จำนวนทั้งสิ้น 138 ชุด ผลการวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 6 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความความพึงพอใจในการแต่งกายของฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม เคยฟังเพลงฮิปฮอป

เคยฟังเพลงฮิปฮอปหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคยฟัง	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.1 แสดงว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยฟังเพลงฮิปฮอปมีจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 100.0

ตารางที่ 4.2: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	70	50.7
หญิง	68	49.3
รวม	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.2 แสดงว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายซึ่งมีจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 และเป็นเพศหญิงซึ่งมีจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 49.3

ตารางที่ 4.3: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
15–19 ปี	92	66.7
20–25 ปี	46	33.3
รวม	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.3 แสดงว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีอายุระหว่าง 15-19 ปี ซึ่งมีจำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมา มีอายุ 20-25 ปี มีจำนวน 33.3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3

ตารางที่ 4.4: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	92	66.7
ปริญญาตรี	40	29.0
ปริญญาโท	6	4.3
รวม	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.4 แสดงว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ซึ่งมีจำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 อันดับสองคือ ระดับปริญญาตรี มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 29.0 และอันดับสุดท้ายคือ ระดับปริญญาโท มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3

ตารางที่ 4.5: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พนักงานบริษัทเอกชน	10	7.2
ข้าราชการ	4	2.9
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2	1.4
เจ้าของกิจการ	29	21.0
นักเรียน/นักศึกษา	93	67.4
รวม	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.5 แสดงว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา ซึ่งมีจำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 67.4 อันดับสอง เจ้าของกิจการมีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 21.0 อันดับสาม พนักงานบริษัทเอกชนมีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 และอันดับสี่ ข้าราชการ และอันดับสุดท้าย พนักงานรัฐวิสาหกิจ มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4

ตารางที่ 4.6: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	103	74.6
10,001–20,000 บาท	20	14.5
20,001–30,000 บาท	8	5.8
30,001–40,000 บาท	3	2.2
40,001–50,000 บาท	2	1.4
มากกว่า 50,000 บาท	2	1.4
รวม	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.6 แสดงว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 ซึ่งมีจำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 74.6 อันดับสองคือ 10,001–20,000 บาท มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 อันดับสาม 20,001–30,000 บาท มีจำนวน 8 คน คิดเป็น

ร้อยละ 5.8 อันดับสี่ 30,001–40,000 บาท มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 มีรายได้ และอันดับสุดท้าย มีจำนวนเท่ากันคือ 40,001–50,000 บาท และมากกว่า 50,000 บาท มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4

ตารางที่ 4.7: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทของเพลงฮิปฮอป

ประเภท	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ฮิปฮอปไทย	68	49.3
ฮิปฮอปสากล	70	50.7
รวม	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.7 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่นิยมฟังเพลงฮิปฮอปสากล ซึ่งมีจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 และนิยมฟังเพลงฮิปฮอปไทย มีจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 49.3

ตารางที่ 4.8: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความถี่ของการฟังเพลงฮิปฮอป

ระดับความถี่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ฟังประจำทุกวัน	51	37.0
3–4 วัน/สัปดาห์	52	37.7
อาทิตย์ละ 1 ครั้ง	18	13.0
เดือนละ 1-2 ครั้ง	17	12.3
รวม	138	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.8 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความถี่ในการฟังเพลงฮิปฮอป 3–4 วัน / สัปดาห์ ซึ่งมีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 37.7 อันดับสองคือ มีฟังประจำทุกวัน มีจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 37.0 อันดับสามคือ ฟังอาทิตย์ละ 1 ครั้ง มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 และอันดับสุดท้าย คือฟังเดือนละ 1-2 ครั้ง มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 12.3

4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป

ตารางที่ 4.9: แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
ท่านชอบการนำความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินที่มาใช้ในการแต่งเป็นเนื้อหาฮิปฮอปในระดับใด	3.46	.960	มาก
ท่านชอบในการนำคำอุปมาอุปมัยใช้เป็นเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปในระดับใด	3.54	.864	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปออปที่มีการสัมผัสคล้องจองในระดับใด	3.99	.759	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปถ่ายทอดชีวิตของตัวศิลปินในระดับใด	3.73	.948	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่อ้างอิงถึงวัฒนธรรมในระดับใด	3.50	.873	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่มีคำสแลงในระดับใด	3.62	.866	มาก
ท่านชอบเนื้อร้องของเพลงฮิปออปที่เกี่ยวกับการพูดถึงชีวิตความยากลำบากในระดับใด	3.46	1.005	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปออปที่เกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในระดับใด	3.05	1.042	ปานกลาง
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับอำนาจรัฐที่ใช้ในทางมิชอบในระดับใด	3.90	1.069	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการเสียดสีสังคมที่เสื่อมโทรมในระดับใด	3.90	1.013	มาก

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.9 (ต่อ): แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการพูดถึงความร่ำรวย อู้ฟู่หรูหรา การใช้เงินในระดับใด	3.09	1.053	ปานกลาง
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการมีอาวุธในระดับใด	2.79	1.070	ปานกลาง
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ในระดับใด	2.91	1.156	ปานกลาง
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการใช้ยาเสพติดระดับใด	2.59	1.118	น้อย
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับครอบครัวในระดับใด	3.33	.923	ปานกลาง
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ในการทำงานในระดับใด	3.69	.927	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับความรักระดับใด	3.98	.916	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่สะท้อนสังคมปัจจุบันในระดับใด	3.91	1.003	มาก
ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ความหวังและกำลังใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ในระดับใด	3.95	.991	มาก
ท่านชอบการนำเครื่องสังเคราะห์เสียงซินธิไซเซอร์ และออโต้จูน เข้ามาประกอบกับเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปในระดับใด	3.44	.982	มาก

จากตาราง 4.9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่มีการสัมผัสคล้องจอง อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.99, SD. = .759) อันดับสอง เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่

เกี่ยวกับความรัก อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.98, SD. = .916) อันดับสาม เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ความหวังและกำลังใจในการทำสิ่งต่าง ๆ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.95, SD. = .991) อันดับสี่ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่สะท้อนสังคมปัจจุบัน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.91, SD. = 1.003) อันดับห้า มีจำนวนเท่ากัน คือ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับอำนาจรัฐที่ใช้ในทางมิชอบ และ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการเสียดสีสังคมที่เสื่อมโทรม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.90, SD. = 1.069 และ ($\bar{X}$ = 3.90, SD. = 1.013) อันดับหก เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปถ่ายทอดชีวิตของตัวศิลปิน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.73, SD. = .948) อันดับเจ็ด เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ในการทำงาน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.69, SD. = .927) อันดับแปด เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่มีคำสแลง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.62, SD. = .866) อันดับเก้า การนำคำอุปมาอุปมัยใช้เป็นเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.54, SD. = .864) อันดับสิบ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่อ้างอิงถึงวัฒนธรรม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.50, SD. = .873) อันดับสิบเอ็ด การนำความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินที่มาใช้ในการแต่งเป็นเนื้อหาฮิปฮอป อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.46, SD. = .960) อันดับสิบสอง เนื้อร้องของเพลงฮิปออปที่เกี่ยวกับการพูดถึงชีวิตความยากลำบาก อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.46, SD. = 1.005)

4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในในการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.10: แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจในการแต่งกายรูปแบบฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ความพึงพอใจในการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ Old School	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปในรูปแบบสปอร์ตแวร์ (เครื่องแต่งกายกีฬา) ในระดับใด	3.15	0.943	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่แว่นตาใหญ่ ๆ หมวกถุงแบบ bucket hat สร้อยชื่อเข็มขัดชื่อในระดับใด	2.98	1.036	ปานกลาง

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.10 (ต่อ): แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจในการแต่งกายรูปแบบฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ความพึงพอใจในการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ Old School	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
คุณชอบการแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่ทองและอัญมณีในระดับใด	2.86	1.019	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่หมวกแค็ปเบสบอล และเสื้อผ้าสีสะท้อนแสงในระดับใด	2.91	.977	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปแนวแก๊งก์สตา Raiders Starter ในระดับใด	3.36	1.076	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อเชิร์ตโปโลในระดับใด	2.96	1.038	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่ฮูดี้แบบซิป เสื้อเชิร์ตลายสก็อต ยีนส์ฟิต ๆ และเสื้อทีเชิร์ตในระดับใด	3.28	1.052	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่สปอร์ตโค้ต (คอนเย เวสต์) เสื้อเชิร์ตทอ หัวเข็มขัดใหญ่ๆ สิ่งประดับตกแต่งรูปกะโหลกหรือกระดูก ในระดับใด	2.96	1.117	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อผ้าแบรน์เนมทั้งตัวในระดับใด	3.23	1.013	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่รองเท้าผ้าใบแนวสตรีทแวร์ เช่น Nike, Adidas, Timberland ฯ ในระดับใด	3.76	1.011	มาก

จากตาราง 4.10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่ใส่รองเท้าผ้าใบแนวสตรีทแวร์ เช่น Nike, Adidas, Timberland อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.76, SD. = 1.011) อันดับสอง การแต่งกายของฮิปฮอปแนวแก๊งก์สตา เช่น กางเกงยี่ห้อ Dickies ,เสื้อและแจ็ก

เก็ตลายตาราง รองเท้าผ้าใบ Chuck Taylors และหมวกแก๊ปเบสบอลสีดำ แจ็กเก็ต Raiders Starter อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.36, SD. = 1.076) อันดับสาม การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่ฮูดี้แบบซิป เสื้อเชิร์ตลายสก็อต ยีนส์ฟิต ๆ และเสื้อทีเชิร์ต อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.28, SD. = 1.052) อันดับสี่ การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อผ้าแบรน์เนมทั้งตัว อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.23, SD. = 1.013) อันดับห้าการแต่งกายของฮิปฮอปในรูปแบบสปอร์ตแวร์ (เครื่องแต่งกายกีฬา) อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.15, SD. = 0.943) อันดับหก การแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่แว่นตาใหญ่ ๆ หมวกถุงแบบ bucket hat สร้อยชื่อ เข็มขัดชื่อ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 2.98, SD. = 1.036) อันดับเจ็ด มีจำนวนเท่ากันคือ การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อเชิร์ตโปโล และ การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่สปอร์ตโค้ต (คอนเย เวสต์) เสื้อเชิร์ตทอ หัวเข็มขัดใหญ่ๆ สิ่งประดับตกแต่งรูปกะโหลกหรือกระดูก อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 2.96, SD. = 1.036 และ ($\bar{X}$ = 2.96, SD. = 1.117) อันดับแปด การแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่หมวกแค็ปเบสบอล และเสื้อผ้าสีสะท้อนแสง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 2.91, SD. = 1.977) อันดับสุดท้าย การแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่ทองและอัญมณี อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 2.86, SD. = 1.019)

4.4 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.11: แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
ละเลยการใช้สิทธิที่พึงมีของตนเอง มากน้อยเพียงใด	2.78	.894	ปานกลาง
ประสบความล้มเหลวที่แสดงความรู้ ความคิดเห็น มากน้อยเพียงใด	2.95	.831	ปานกลาง
ยอมตามผู้อื่นและเลี่ยงความขัดแย้งทุกสถานการณ์ มากน้อยเพียงใด	2.99	.940	ปานกลาง

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.11 (ต่อ): แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
การหลบสายตาขณะสนทนากุมมืออยู่ข้างหลังผู้อื่นมีน้ำเสียงเดียวกันตลอดหรือพูดเบาเกินไป มากน้อยเพียงใด	2.66	.932	ปานกลาง
ลังเลใจ พูดเสียงสั่น กระแอมไอบ่อย ๆ มากน้อยเพียงใด	2.51	1.034	ปานกลาง

จากตาราง 4.11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจพฤติกรรมการกล้าแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกมากที่สุด คือ ยอมตามผู้อื่นและเลี่ยงความขัดแย้งทุกสถานการณ์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.99, SD. = .940) อันดับสอง ประสบความล้มเหลวที่แสดงความรู้ความคิดเห็น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.95, SD. = .831) อันดับสาม ละเลยการใช้สิทธิที่พึงมีของตนเอง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.78, SD. = .894) อันดับสี่ การหลบสายตาขณะสนทนากุมมืออยู่ข้างหลังผู้อื่น มีน้ำเสียงเดียวกันตลอด หรือพูดเบาเกินไป อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.66, SD. = .932) และอันดับสุดท้าย ลังเลใจ พูดเสียงสั่น กระแอมไอบ่อย ๆ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.51, SD. = 1.034)

ตารางที่ 4.12: แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมก้าวร้าวของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมก้าวร้าว	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
ความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการต่าง ๆ ในทางที่ไม่เหมาะสม มากน้อยเพียงใด	2.75	.944	ปานกลาง
ล่วงเกินสิทธิผู้อื่น ชอบมีอิทธิพล เหนือกว่า ต้องการเป็นผู้ชนะ ขู่บังคับผู้อื่น มากน้อยเพียงใด	2.13	1.052	น้อย

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.12 (ต่อ): แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมก้าวร้าวของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมก้าวร้าว	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
จ้องคู่สนทนามากเกินไป พูดเสียงดังหรือเสียงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ มากน้อยเพียงใด	2.41	.949	น้อย
หน้าตาดุดันวางอำนาจใช้คำพูดเหน็บแนมเสียดสี มากน้อยเพียงใด	2.33	1.026	น้อย
เย่อหยิ่ง ห้วน และชอบชี้นิ้ว มากน้อยเพียงใด	2.20	1.068	น้อย

จากตาราง 4.12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจพฤติกรรมการกล้าแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ ความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการต่างๆ ในทางที่ไม่เหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.75, SD. = .944) อันดับสอง จ้องคู่สนทนามากเกินไป พูดเสียงดังหรือเสียงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}$ = 2.41, SD. = .949) อันดับสาม หน้าตาดุดันวางอำนาจใช้คำพูดเหน็บแนมเสียดสี อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}$ = 2.33, SD. = 1.026) อันดับสี่ เย่อหยิ่ง ห้วนและชอบชี้นิ้ว อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}$ = 2.20, SD. = 1.068) และอันดับสุดท้าย ล่วงเกินสิทธิผู้อื่น ชอบมีอิทธิพล เหนือกว่า ต้องการเป็นผู้ชนะ ขู่บังคับผู้อื่น อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}$ = 2.13, SD. = 1.052)

ตารางที่ 4.13: แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสม	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
ฟังความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการอย่างตรงไปตรงมา มากน้อยเพียงใด	3.67	.856	มาก
จริงใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น มากน้อยเพียงใด	3.62	.976	มาก

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.13 (ต่อ): แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสม	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
สื่อสารอย่างตรงไปตรงมายอมรับนับถือต่อกัน สัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มากน้อยเพียงใด	3.57	.959	มาก
คำพูดน้ำเสียง เหมาะสมตามสถานการณ์ ประสานตากับคู่สนทนาวางท่าทางของร่างกายที่แสดงถึงความ มั่นคงพูดได้คล่องแคล่ว มากน้อยเพียงใด	3.48	.914	มาก
ไม่เคอะเขินหรือลังเลใจมีความชัดเจนเน้นถ้อยคำสำคัญ มากน้อยเพียงใด	3.20	.856	ปานกลาง

จากตาราง 4.13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจพฤติกรรมการกล้าแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมมากที่สุด คือ ฟังความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการอย่างตรงไปตรงมา อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.67, SD. = .856) อันดับสอง จริงใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.62, SD. = .976) อันดับสาม สื่อสารอย่างตรงไปตรงมายอมรับนับถือต่อกันสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.57, SD. = .959) อันดับสี่ คำพูดน้ำเสียง เหมาะสมตามสถานการณ์ ประสานตากับคู่สนทนาวางท่าทางของร่างกายที่แสดงถึงความ มั่นคงพูดได้คล่องแคล่ว อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.48, SD. = .914) อันดับสุดท้าย ไม่เคอะเขินหรือลังเลใจมีความชัดเจนเน้นถ้อยคำสำคัญ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.20, SD. = .856) กลาง ($\bar{x}$ = 3.20, SD. = .856)

4.5 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 4.14: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาของดนตรีฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

เนื้อหาของเพลงฮิปฮอป	r	P-value	N
พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก	.310**	0.000	138
พฤติกรรมก้าวร้าว	.185*	0.030	138
พฤติกรรมแสดงออกที่เหมาะสม	.387**	0.000	138

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

จากตาราง 4.14 พบว่า เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออก ดังนี้ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก ของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P ≤ 0.01) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง (r =0.310)

เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P ≤ 0.03) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับน้อย (r =0.185)

เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปมีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P ≤ 0.01) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง (r =0.387)

ตารางที่ 4.15: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายฮิปฮอปรูปแบบ Old School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกทั้งหมดของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

การแต่งกายของฮิปฮอปรูปแบบ Old School	r	Sig. (2-tailed)	N
พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก	.348**	0.000	138
พฤติกรรมก้าวร้าว	.377**	0.000	138

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.15 (ต่อ): การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายฮิปฮอปรูปแบบ Old School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกทั้งหมดของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

การแต่งกายของฮิปฮอปรูปแบบ Old School	r	Sig. (2-tailed)	N
พฤติกรรมแสดงออกที่เหมาะสม	.173*	0.042	138

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

จากตาราง 4.15 พบว่า การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ Old School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออก ดังนี้

การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ Old School มีผลต่อพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P ≤ 0.01) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง
(r =0.348)

การแต่งกายของของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ Old School มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P ≤ 0.01) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง
(r =0.377)

การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ Old School ผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P ≤ 0.05) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับน้อย
(r =0.173)

ตารางที่ 4.16: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายฮิปฮอปรูปแบบ New School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

การแต่งกายของฮิปฮอปรูปแบบ New School	r	Sig. (2-tailed)	N
พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก	.385**	0.000	138
พฤติกรรมก้าวร้าว	.308**	0.000	138
พฤติกรรมแสดงออกที่เหมาะสม	.133	0.120	138

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

จากตาราง 4.16 พบว่า การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ New School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออก ดังนี้

การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ New School มีผลต่อพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก ของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P \leq 0.01$) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง ($r = 0.385$)

การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ New School มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P \leq 0.01$) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง ($r = 0.308$)

การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปรูปแบบ New School ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P \geq 0.05$) โดยที่ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในระดับน้อย ($r = 0.133$)

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาถึงเนื้อหาของดนตรีฮิปฮอป ลักษณะการแต่งกายของแนวทางดนตรีฮิปฮอปทั้งรูปแบบ Old School และ New School มีผลต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงเชิงปริมาณ มีรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ Gen Z ที่เกิดตั้งแต่ พ.ศ. 2538 ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 138 คน โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation) ซึ่งผลการวิจัย ได้นำเสนอ 5 ส่วน ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

5.1 สรุปผลการวิจัยผลการวิจัย

5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1) ผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไป เคยฟังเพลงฮิปฮอปทั้งหมด เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนมากอายุระหว่าง 15–19 ปี รองลงมา คือ 20–25 ปี

2) ด้านการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าส่วนมาก มีการศึกษาต่ำกว่าระดับปริญญาตรีมากที่สุด รองลงมาคือระดับ ปริญญาตรี และน้อยที่สุด คือ ระดับปริญญาโท

3) อาชีพกลุ่มตัวอย่างพบว่า ส่วนมาก คือ นักเรียน/นักศึกษามากที่สุด รองลงมาคือ เจ้าของกิจการ พนักงานบริษัทเอกชน ข้าราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจ และอาชีพอื่น ๆ

4) รายได้ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนมาก ต่ำกว่า 10,000 บาท รองลงมา คือ 10,001–20,000 บาท 20,001–30,000 บาท 30,001–40,000 บาท 40,001–50,000 บาท และมากกว่า 50,000 บาท

5) ประเภทของเพลงฮิปฮอปที่นิยมฟังในกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนมาก คือ เพลงฮิปฮอปสากล รองลงมาคือ เพลงฮิปฮอปไทย

6) ความถี่ในการฟังเพลงฮิปฮอปของกลุ่มตัวอย่างส่วนมาก คือ 3–4 วัน/สัปดาห์ รองลงมาคือ ฟังประจำทุกวัน อาทิตย์ละ 1 ครั้ง และน้อยที่สุด คือ เดือนละ 1-2 ครั้ง

5.1.2 ข้อมูลความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่มีการสัมผัสคล้องจอง อันดับสอง เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่สะท้อนสังคมปัจจุบัน อันดับสาม เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ความหวังและกำลังใจในการทำสิ่งต่าง ๆ อันดับสี่ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่สะท้อนสังคมปัจจุบัน อันดับห้า มีจำนวนเท่ากัน คือ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับอำนาจรัฐที่ใช้ในทางมิชอบ และ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการเสียดสีสังคมที่เสื่อมโทรม อันดับหก เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปถ่ายทอดชีวิตของตัวศิลปิน อันดับเจ็ด เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ในการทำงาน อันดับแปด เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่มีคำสแลง อันดับเก้า การนำคำอุปมาอุปมัยใช้เป็นเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป อันดับสิบ เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่อ้างอิงถึงวัฒนธรรม อันดับสิบเอ็ด การนำความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินที่มาใช้ในการแต่งเป็นเนื้อหาฮิปฮอป อันดับสุดท้าย เนื้อร้องของเพลงฮิปออปที่เกี่ยวกับการพูดถึงชีวิตความยากลำบาก

5.1.3 ข้อมูลความพึงพอใจในในการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่ใส่รองเท้าผ้าใบแนวสตรีทแวร์ เช่น Nike, Adidas, Timberland อันดับสอง การแต่งกายของฮิปฮอปแนวแก๊งก์สตา เช่น กางเกงยี่ห้อ Dickies, เสื้อและแจ็กเก็ตลายตาราง, รองเท้าผ้าใบ Chuck Taylors และหมวกแก๊ปเบสบอลสีดำ แจ็กเก็ต Raiders Starter อันดับสาม การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่ฮูดี้แบบซิป เสื้อเชิร์ตลายสก็อต ยีนส์ฟิต ๆ และเสื้อทีเชิร์ต อันดับสี่ การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อผ้าแบรน์เนมทั้งตัว อันดับห้า การแต่งกายของฮิปฮอปในรูปแบบสปอร์ตแวร์ (เครื่องแต่งกายกีฬา) อันดับหก การแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่แว่นตาใหญ่ ๆ หมวกถุงแบบ bucket hat สร้อยชื่อ เข็มขัดชื่อ อันดับเจ็ด มีจำนวนเท่ากัน คือ การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อเชิร์ตโปโล และ การแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่สปอร์ตโค้ต (คอนเย เวสต์) เสื้อเชิร์ตทอ หัวเข็มขัดใหญ่ ๆ สิ่งประดับตกแต่งรูปกะโหลกหรือกระดูก อันดับแปด การแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่หมวกแค็ปเบสบอล และเสื้อผ้าสีสะท้อนแสง อันดับสุดท้าย การแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่ทองและอัญมณี

5.1.4 ข้อมูลพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจพฤติกรรมการกล้าแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกมากที่สุด คือ ยอมตามผู้อื่นและเลี่ยงความขัดแย้งทุกสถานการณ์ อันดับสอง ประสบความ

ล้มเหลวที่แสดงความรู้ ความคิดเห็น อันดับสาม ละเลยการใช้สิทธิที่พึงมีของตนเอง อันดับสี่ การหลบสายตาขณะสนทนากุมมืออยู่ข้างหลังผู้อื่นมีน้ำเสียงเดียวกันตลอดหรือพูดเบาเกินไป และอันดับสุดท้าย ลังเลใจ พูดเสียงสั่น กระแอมไอบ่อย ๆ

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจพฤติกรรมการกล้าแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ ความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการต่าง ๆ ในทางที่ไม่เหมาะสม อันดับสอง จ้องคู่สนทนามากเกินไป พูดเสียงดังหรือเสียงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ อันดับสาม หน้าตาดุดัน วางอำนาจใช้คำพูดเหน็บแนมเสียดสี อันดับสี่ เย่อหยิ่ง ห้วนและชอบชี้นิ้ว และอันดับสุดท้าย ล่วงเกินสิทธิผู้อื่น ชอบมีอิทธิพล เหนือกว่า ต้องการเป็นผู้ชนะ ข่มบังคับผู้อื่น

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจพฤติกรรมการกล้าแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมมากที่สุด คือ ฟังความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการอย่างตรงไปตรงมา อันดับสอง จริงใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น อันดับสาม สื่อสารอย่างตรงไปตรงมายอมรับนับถือต่อกันสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน อันดับสี่ คำพูดน้ำเสียง เหมาะสมตามสถานการณ์ ประสานตากับคู่สนทนาวางท่าทางของร่างกายที่แสดงถึงความ มั่นคงพูดได้คล่องแคล่ว อันดับสุดท้าย ไม่เคอะเขินหรือลังเลใจมีความชัดเจนเน้นถ้อยคำสำคัญ

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง เนื้อหาและลักษณะการแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยที่เป็นสาระสำคัญมานำอภิปรายผลวิจัย ได้ดังนี้

เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปส่งผลต่อกับพฤติกรรมกล้าแสดงออกทั้ง 3 รูปแบบ คือ 1) พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก 2) พฤติกรรมก้าวร้าว 3) พฤติกรรมแสดงออกที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ เสาวรส เสนารา และอรทัย สุทธิ (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่อง เนื้อหาที่ปรากฏบนเพลงที่ประกวดในรายการ กรณีศึกษาในรายการ The Rapper Thailand Season 1 พบว่า เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปมักมีเนื้อหาที่สะท้อนความเป็นไปทางสังคม แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในครอบครัว และสังคมในปัจจุบัน ในด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ และด้านการเมืองการปกครอง อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ในการทำงาน ในด้านความรักการให้ความหวังและกำลังใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ซึ่งพบว่า เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่สะท้อนสังคมปัจจุบัน ให้ความหวังและกำลังใจในการทำสิ่งต่าง ๆ สะท้อนสังคมปัจจุบัน ถ่ายทอดชีวิตอยู่ในระดับที่มากกว่าเนื้อหาที่เกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงและยาเสพติด จึงทำให้ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การแต่งกายของแนวเพลงฮิปฮอปทั้งในรูปแบบ Old School และ New School ส่งผลต่อกับพฤติกรรมกล้าแสดงออกพฤติกรรมกล้าแสดงออกทั้ง 3 รูปแบบ คือ 1) พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก 2) พฤติกรรมก้าวร้าว 3) พฤติกรรมแสดงออกที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ (อริสา สุขสม, 2552) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “เมื่อวัยรุ่นบริโภคแฟชั่น: การบริโภค “อัตลักษณ์” ภายใต้วัฒนธรรมการบริโภค”พบว่า การสร้างอัตลักษณ์วัยรุ่นจากแฟชั่นเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในเชิงกระบวนการเริ่มต้นจากเงื่อนไขสร้างแรงจูงใจแก่วัยรุ่นให้แต่งกายแฟชั่น คือ แรงขับตามธรรมชาติของวัยและบริบททางเศรษฐกิจสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อม ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน ตลอดจนการใช้เวลายามว่างในชีวิตประจำวัน จากนั้นวัยรุ่นมีการแสดงออกโดยการซื้อสินค้าแฟชั่นและบริโภคแฟชั่นผ่านกระบวนการสร้างความแตกต่างและกระบวนการลอกเลียนแบบภายใต้การแสดงออกวัยรุ่นได้นิยามความหมายแฟชั่นในเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงรสนิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต ชนชั้น ความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อสังคมรอบตัว เป็นเทคนิคของการสร้างความทันสมัยให้แก่ร่างกายอย่างหนึ่ง ตลอดจนสื่อความสัมพันธ์ที่มีร่วมกับกลุ่ม ดังนั้น ความหมายเชิงสัญลักษณ์จากแฟชั่น จึงเป็นการสร้างสำนึกอัตลักษณ์บุคคลและอัตลักษณ์ร่วมทางสังคมตามการบริโภคแฟชั่นของวัยรุ่น และเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ Gen Z

5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

เนื่องจากหัวข้อการวิจัยนี้ไม่เคยมีคนศึกษามาก่อนหน้านี้ ฉะนั้นผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปใช้ในทางการสื่อสาร ในด้านโฆษณา เช่นใช้บทเพลงฮิปฮอปและการแต่งกายฮิปฮอปในการประชาสัมพันธ์สินค้า เพื่อสร้างแรงจูงใจในการซื้อสินค้า ในด้านการเรียนการ การสอน เช่น ใช้บทเรียนที่สอนประยุกต์กับดนตรีฮิปฮอป ได้ในทุกวิชา เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนนักศึกษา และส่งเสริมให้กล้าแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์หน้าชั้นเรียน ในด้านการท่องเที่ยว เช่นใช้เพลงฮิปฮอปในการประชาสัมพันธ์ในการท่องเที่ยวของแต่ละภูมิภาคและนำเสนอภาษาท้องถิ่นนั้น ๆ และยังส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ ได้มีพื้นที่ได้แสดงออกในการใช้ความคิดสร้างสรรค์จากแนวเพลงฮิปฮอป

5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากปัจจุบันเพลงฮิปฮอปมีการเติบโตขึ้นมากจากเดิม มีการพัฒนาของดนตรีอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นผู้วิจัยควรศึกษาแนวทางการคิดค้นของเนื้อหาและดนตรีฮิปฮอป รวมถึงการแต่งตัวรูปแบบฮิปฮอปเพิ่มเติม เพื่อศึกษาการศึกษาพฤติกรรมการกล้าแสดงออก เพื่อติดตามการพัฒนาการของผู้ที่ชื่นชอบเพลงและการแต่งตัวของฮิปฮอปต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

กฤษฎิ์ เลกะกุล. (2561). *แร็ป-ฮิปฮอป ลำนำสะท้อนชีวิตแอฟริกัน-อเมริกัน สู่บทเพลงแห่งเสรีภาพในสังคมไทย.* สืบค้นจาก https://web.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/rap-hiphop-think-tank.

กัญญารัตน์ วงศ์เชษฐ. (2543). *การใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีสุพรรณ จังหวัดเชียงใหม่*. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

กุลวีณ์ เกษมสุข. (2559). *การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี ที่ 1/1 สาขา การโรงแรม ในรายวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย* (รายงานวิจัยการเรียนการสอน). กรุงเทพฯ: วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ในพระอุปถัมภ์.

ความเป็นมาของดนตรีฮิปฮอป. (2562). สืบค้นจาก https://gmtrocks.com/2019/02/28/ความเป็นมาของดนตรีฮิปฮ/.

ธนากร สุนทร. (2563). *สถิติชี้ ฮิปฮอปกลายเป็นแนวเพลงที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปี 2020.* สืบค้นจาก https://thestandard.co/hip-hop-most-popular-genre-2020-streaming/.

ธีรภัทร โลหะนันท์. (2562). *ฮิปฮอปคืออะไร? ทำไมคนรุ่นใหม่ถึงชอบฟัง?.* สืบค้นจาก https://liff.line.me/1454988218-NjbXbq18/v2/article/Py20E7?utm_source=lineshare.

ธีรวรรณ ธีระพงษ์. (2549). *ผลของกลุ่มพัฒนาตนและการปรึกษาเชิงจิตวิทยาแนวพุทธเน้น ศีลและปัญญาต่อสัมพันธภาพการปรึกษาเชิงจิตวิทยาและผลเนื่องต่อความพึงพอใจของผู้รับบริการ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นพกร คนไว. (2561). *ฮิปฮอป...ดนตรีมหาชน สื่อกลางของความรักและการต่อต้าน.* สืบค้นจาก https://www.creativethailand.org/view/article-read?article_id=30484.

แฟชั่น HIPHOP. (2560). สืบค้นจาก http://mairukd.blogspot.com/2017/07/hiphop.html.

ภารดี ศิริสุทธิพัฒนา. (2550*). ผลของการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมและอารมณ์ต่อการคล้อยตามสิ่งชี้นำในกระบวนการซักถาม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัศมี เชื้อเจ็ดตน. (2561) .*การใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติเพื่อพัฒนาพฤติกรรมกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย*. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสน์. (2547). *ระเบียบวิธีการวิจัย*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดีการพิมพ์.

วัฒนา สุนทรธัย. (2551). *เรียนสถิติด้วย SPSS ภาคความรู้เบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.

ศรุตา แจ้งสว่าง. (2550). *เพลงฮิปฮอปกับความเป็นผู้หญิง*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2541). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสาวรส เสนารา และอรทัย สุทธิ. (2562). เนื้อหาที่ปรากฏบนเพลงแร็ป: กรณีศึกษาในรายการ “The Rapper Thailand Season 1”. ใน *การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ครั้งที่ 2* (หน้า 344-360). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อดิศร เชิดชูศิลป์ และดวงกมล บางชวด. (2562). แนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, *14*(2), 1-15.

อริสา สุขสม. (2552). เมื่อวัยรุ่นบริโภคแฟชั่น: การบริโภค อัตลักษณ์ ภายใต้วัฒนธรรมการบริโภค. *สุทธิปริทัศน์, 23*(71), 7-32.

เอมิการ์ ศรีธาตุ. (2559). *พฤติกรรมการใช้และรับรู้อิทธิพลของสื่อดิจิทัลต่อเจเนอเรชั่นวาย และเจเนอเรชั่นแซดในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

Alberti, R. E., & Emmons, M. L. (1982). *Your perfect right: A guide to assertive living* (4th ed.). San Luis Obispo, CA: Impact.

Cohen, J. (1977). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (Rev. ed). New York: Academic.

Gen Z คือคนกลุ่มไหนกันนะ. (2563). สืบค้นจาก https://www.genzmanpower.com/news/gen-z-คือคนกลุ่มไหนกันนะ/.

Rathus, S. A., & Nevid, J. S. (1977). *BT: Behavior therapy: Strategies for solving problems in living*. Garden City, NY: Doubleday.

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

บทนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการอธิบายและการทดสอบสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรแต่ละตัว ซึ่งข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้เก็บรวมรวมจากแบบสอบถามที่มีคำตอบครบถ้วนสมบูรณ์จำนวนทั้งสิ้น 138 ชุด ผลการวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 6 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความความพึงพอใจในการแต่งกายของฮิปฮอปของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ Gen Z ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ซึ่งผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถามด้วยความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยข้อมูลที่ท่านตอบผู้วิจัยจะถือเป็นความลับและขอขอบคุณอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง: กรุณาตอบแบบสอบถามและใส่เครื่องหมาย ( ) ในช่องที่ตรงกับท่านมากที่สุด

1. ฟังเพลงฮิปออปหรือไม่

( ) เคยฟัง ( ) ไม่เคยฟัง

2. เพศ

( ) 1. ชาย ( ) 2. หญิง

3. อายุ

( ) 1. 15–19 ปี ( ) 2. 20–25 ปี

4. ระดับการศึกษา

( ) 1. ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ( ) 2. ปริญญาตรี

( ) 3. ปริญญาโท ( ) 4. ปริญญาเอก

5. อาชีพ

( ) 1. พนักงานบริษัทเอกชน ( ) 2. ข้าราชการ

( ) 3. พนักงานรัฐวิสาหกิจ ( ) 4. เจ้าของกิจการ

( ) 5. นักเรียน/นักศึกษา ( ) 6. อื่นๆ (โปรดระบุ.....)

6. รายได้ต่อเดือน

( ) 1. ต่ำกว่า 10,000 บาท ( ) 2. 10,001-20,000 บาท

( ) 3. 20,001-30,000 บาท ( ) 4. 30,001-40,000 บาท

( ) 5 . 40,001-50,000 บาท ( ) 6. มากกว่า 50,000 บาท

7. นิยมฟังเพลงฮิปฮอปประเภทใด

( ) 1. ฮิปฮอปไทย ( ) 2. ฮิปฮอปสากล

8. ความถี่ของการฟังเพลงฮิปฮอป

( ) 1. ฟังประจำทุกวัน ( ) 2. 3–4 วัน/สัปดาห์

( ) 3. อาทิตย์ละ 1 ครั้ง ( ) 4. เดือนละ 1-2 ครั้ง

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

ส่วนที่ 2 ความชอบในเนื้อหาของเพลงฮิปฮอป

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✔ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยแบ่งคะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับคะแนน	4	หมายถึง	มาก
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	น้อย
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

เนื้อหาของเพลงฮิปฮอป	ระดับความชอบ				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
1. ท่านชอบการนำความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินที่มาใช้ในการแต่งเป็นเนื้อหาฮิปฮอปในระดับใด					
2. ท่านชอบในการนำคำอุปมาอุปมัยใช้เป็นเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปในระดับใด					
3. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปออปที่มีการสัมผัสคล้องจองในระดับใด					
4. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปถ่ายทอดชีวิตของตัวศิลปินในระดับใด					
5. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่อ้างอิงถึงวัฒนธรรมในระดับใด					
6. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่มีคำสแลงในระดับใด					
7. ท่านชอบเนื้อร้องของเพลงฮิปออปที่เกี่ยวกับการพูดถึงชีวิตความยากลำบากในระดับใด					

เนื้อหาของเพลงฮิปฮอป	ระดับความชอบ				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
8. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปออปที่เกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในระดับใด					
9. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับอำนาจรัฐที่ใช้ในทางมิชอบในระดับใด					
10. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการเสียดสีสังคมที่เสื่อมโทรมในระดับใด					
11. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการพูดถึงความร่ำรวย อู้ฟู่ หรูหรา การใช้เงินอย่างสิ้นเปลือง นิยมสินค้าแบรนด์เนม เครื่องประดับของมีค่า เพชร ในระดับใด					
12. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการมีอาวุธในระดับใด					
13. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ในระดับใด					
14. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปออปที่เกี่ยวกับการใช้ยาเสพติดระดับใด					
15. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับครอบครัวในระดับใด					
16. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ในการทำงานในระดับใด					
17. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับความรักระดับใด					

เนื้อหาของเพลงฮิปฮอป	ระดับความชอบ				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
18. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่สะท้อนสังคมปัจจุบันในระดับใด					
19. ท่านชอบเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปที่ให้ความหวังและกำลังใจในการทำสิ่งต่างๆ ในระดับใด					
20. ท่านชอบการนำเครื่องสังเคราะห์เสียงซินธิไซเซอร์ และออโต้จูน เข้ามาประกอบกับเนื้อหาของเพลงฮิปฮอปในระดับใด					

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

ส่วนที่ 3 ความชอบในการแต่งกายแบบฮิปฮอป

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยแบ่งคะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับคะแนน	4	หมายถึง	มาก
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	น้อย
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

การแต่งกายแบบฮิปฮอป	ระดับความชอบ				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
1. การแต่งแบบฮิปฮอป Old School					
1.1 ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปในรูปแบบสปอร์ตแวร์ (เครื่องแต่งกายกีฬา) ในระดับใด					
1.2 ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่แว่นตาใหญ่ ๆ หมวกถุงแบบ Bucket Hat สร้อยชื่อ เข็มขัดชื่อในระดับใด					
1.3 คุณชอบการแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่ทองและอัญมณีในระดับใด					
1.4 ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปที่ใส่หมวกแค็ปเบสบอล และเสื้อผ้าสีสะท้อนแสงในระดับใด					

การแต่งกายแบบฮิปฮอป	ระดับความชอบ				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
1.5 ท่านชอบการแต่งกายของฮิปฮอปแนวแก๊งก์สตา เช่น กางเกงยี่ห้อ Dickies ,เสื้อและแจ็กเก็ตลายตาราง, รองเท้าผ้าใบ Chuck Taylors และหมวกแก๊ปเบสบอลสีดำ แจ็กเก็ต Raiders Starter ในระดับใด					
2. การแต่งแบบฮิปฮอป New School					
2.1 ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อเชิร์ตโปโลในระดับใด					
2.2 ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่ฮูดี้แบบซิป เสื้อเชิร์ตลายสก็อต ยีนส์ฟิต ๆ และเสื้อทีเชิร์ต ในระดับใด					
2.3 ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่สปอร์ตโค้ต (คอนเย เวสต์) เสื้อเชิร์ตทอ หัวเข็มขัดใหญ่ ๆ สิ่งประดับตกแต่งรูปกะโหลกหรือกระดูก ในระดับใด					
2.4 ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่เสื้อผ้าแบรน์เนมทั้งตัวในระดับใด					
2.5 ท่านชอบการแต่งกายฮิปฮอปที่ใส่รองเท้าผ้าใบแนวสตรีทแวร์ เช่น Nike, Adidas, Timberland ฯ ในระดับใด					

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมกล้าแสดงออก

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยแบ่งคะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับคะแนน	4	หมายถึง	มาก
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	น้อย
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

พฤติกรรมกล้าแสดงออก	ระดับพฤติกรรมกล้าแสดงออก				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
1. พฤติกรรมการไม่กล้าแสดงออก					
1.1 ละเลยการใช้สิทธิที่พึงมีของตนเอง มากน้อยเพียงใด					
1.2 ประสบความล้มเหลวที่แสดงความรู้ความคิดเห็น มากน้อยเพียงใด					
1.3 ยอมตามผู้อื่นและเลี่ยงความขัดแย้งทุกสถานการณ์ มากน้อยเพียงใด					
1.4 การหลบสายตาขณะสนทนากุมมืออยู่ข้างหลังผู้อื่นมีน้ำเสียงเดียวกันตลอดหรือพูดเบาเกินไป มากน้อยเพียงใด					
1.5 ลังเลใจ พูดเสียงสั่น กระแอมไอบ่อย ๆ มากน้อยเพียงใด					
2. พฤติกรรมการก้าวร้าว					
2.1 ความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการต่าง ๆ ในทางที่ไม่เหมาะสม มากน้อยเพียงใด					

พฤติกรรมกล้าแสดงออก	ระดับพฤติกรรมกล้าแสดงออก				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
2.2 ล่วงเกินสิทธิผู้อื่น ชอบมีอิทธิพลเหนือกว่า ต้องการเป็นผู้ชนะ ขู่บังคับผู้อื่น มากน้อยเพียงใด					
2.3 จ้องคู่สนทนามากเกินไป พูดเสียงดังหรือเสียงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ มากน้อยเพียงใด					
2.4 หน้าตาดุดันวางอำนาจใช้คำพูดเหน็บแนมเสียดสี มากน้อยเพียงใด					
2.5 เย่อหยิ่ง ห้วน และชอบชี้นิ้ว มากน้อยเพียงใด					
3. พฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสม					
3.1 ฟังความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการอย่างตรงไปตรงมา มากน้อยเพียงใด					
3.2 จริงใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ ไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น มากน้อยเพียงใด					
3.3 สื่อสารอย่างตรงไปตรงมายอมรับนับถือต่อกันสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มากน้อยเพียงใด					
3.4 คำพูดน้ำเสียง เหมาะสมตามสถานการณ์ ประสานตากับคู่สนทนาวางท่าทางของร่างกายที่แสดงถึงความ มั่นคง พูดได้คล่องแคล่ว มากน้อยเพียงใด					
3.5 ไม่เคอะเขินหรือลังเลใจมีความชัดเจนเน้นถ้อยคำสำคัญ มากน้อยเพียงใด					

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ–นามสกุล	วิษณุ วิตเสถียร
อีเมล	birthhybird2528@gmail.com
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962