

บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์  
ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นป๊อปในประเทศไทย



นางสาวจิราวรรณ นันทพงศ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน      ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์      จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Role of Communication in Identity Creation and Presentation  
of the Subculture : B-Boy Dancer in Thailand



Miss Jirawan Nantapong

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนอ  
อัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเดินบีบอย  
ในประเทศไทย

โดย

นางสาวจิราวรรณ นันทพงศ์


สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

  
..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยুবล เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาตญ์ฐิธัญ วงศ์บ้านตุ๋)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ)

  
..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน)

จิรวารรณ นันทพงศ์ : บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบีบอยในประเทศไทย. (Role of Communication in Identity Creation and Presentation of the Subculture : B-Boy Dancer in Thailand)  
 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. ดร. กาญจนา แก้วเทพ, 222 หน้า.

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการสื่อสารเพื่อการรวมกลุ่มภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบีบอย และบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่ม และวิเคราะห์ความสัมพันธ์บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยและการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยในประเทศไทย โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องบทบาทของการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์ แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย และแนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มและเครือข่ายการสื่อสาร ซึ่งใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษา โดยอาศัยการสัมภาษณ์เจาะลึก การสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ การศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ

ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยในประเทศไทย มีลักษณะดังนี้ 1) อายุ 10-35 ปี 2) เพศ ชายมากกว่าหญิง 3) อาชีพ มีความหลากหลาย ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ 4) ระดับการศึกษา ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนถึงปริญญาตรี 5) สถานภาพทางเศรษฐกิจ ระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ 6) ภูมิลำเนา บนพื้นที่สาธารณะจะมี ภูมิลำเนาใกล้เคียงกับสถานที่ฝึกซ้อม แต่บนพื้นที่โลกเสมือนจริงมีภูมิลำเนาทั่วประเทศ

การใช้แนวคิดเรื่องกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในการวิเคราะห์กลุ่มนักเต้นบีบอย โดยมีรายละเอียดเรื่องกำเนิด / ที่มาบีบอย แรงจูงใจในการเต้นบีบอย ระยะเวลาในการเต้น ขนาดของกลุ่ม เครือข่ายกลุ่มนักเต้นบีบอย ทศนคติก่อนและหลังเต้นบีบอย เป้าหมายในการเต้น โดยบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มสื่อสารในการรวมกลุ่มใช้สื่อ 4 ประเภท คือ สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม และสื่อมวลชน และอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยแสดงออก 2 แบบคือ 1) ทางวัจนภาษา ได้แก่ คำศัพท์ / สแลง ฉายา เพลง 2) อวัจนภาษา ได้แก่ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ภาษาท่าทาง / การเต้น พื้นที่ แต่ที่โดดเด่นคือการต่อสู้ของอัตลักษณ์ ทางด้านการเต้นและการต่อสู้ของอัตลักษณ์ทางด้านพื้นที่

ส่วนการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอย และการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบีบอยกับภายนอกใช้สื่อต่างๆ 5 ประเภท คือ สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม สื่อวัตถุ และสื่อมวลชน นักเต้นบีบอยใช้สื่อหลายๆ สื่อในการสื่อสารกัน และบทบาทของสื่อในการสื่อสารภายในกลุ่มและการสื่อสารกับภายนอก แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ 1) บทบาททางด้านสารสนเทศ 2) ในการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม 3) บทบาทในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ให้แก่กลุ่ม 4) บทบาทด้านความบันเทิง นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า การรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบีบอยคือการสร้างพื้นที่ทางพิธีกรรมทางศาสนาในสังคัมสมัยโบราณ ในพื้นที่กิจวัตรประจำวัน และในบริบทที่เข้มข้นขึ้นอย่างกิจกรรมการแข่งขันที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นการตอบสนองความต้องการการยอมรับและต้องการต่อสู้ ต่อรองอำนาจจากสังคมผ่านการเต้นที่เป็นอัตลักษณ์ในตัวเองของกลุ่มนักเต้นบีบอย รวมถึงการต่อสู้พื้นที่เพื่อให้ได้พื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ภายในกลุ่มและนำเสนอสู่สายตาคนภายนอก

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน .....ลายมือชื่อนิสิต ศิลาอรุณ นันทพงศ์  
 สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน .....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
 ปีการศึกษา 2552

# # 5184858528 : MAJOR MASS COMMUNICATIONS

KEYWORDS : B-BOY DANCER / IDENTITY / SUBCULTURE / ROLE OF COMMUNICATIONS

JIRAWAN NANTAPONG: ROLE OF COMMUNICATIONS IN IDENTITY CREATION AND PRESENTATION OF THE SUBCULTURE: B-BOY DANCER IN THAILAND. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. KANJANA KEAWTHEP Ph.D., 222 pp.

This research objectives are to study ways of communication among B-Boy dancers to gel together into a group; to study the role of communication in gelling into a group; and to analyze the relationship between the role of communications and Identity Creation of B-Boy Dancers in Thailand, in the concept of the Role of Communications in the Identity Creation and Presentation of a Subculture and concept of Group Communications. Research was completed by special interview, investigation, information conversation and paper document research.

The study finds that the demographic characteristics of B-Boy dancers in Thailand are: 1) Age 10-35 years 2) Gender: both male and female 3) Occupation: various 4) Education: primary school to undergraduate level 5) Economic status: average-to-middle and average-to-low 6) Domicile: public sphere and social network sphere, nationwide.

Analysis in the concept of the B-Boy Dancer subculture group indicates the origin of the B-Boy Dancer, motivation for dancing, practice period, size of group, B-Boy network, pre-member and post-member attitudes, dancing goals. There are 4-forms of communication within a B-Boy dancing group: people communication, innovative communication, activity communication and mass media communication. The B-boy identity is shown in 2-ways: language and non-language. Language generally refers to spoken word, idiom, alias and song. Non-language composes clothes and accessories, body language, dance-movements and location, but their most outstanding identities are personal dancing ability and identity marker as a performer.

Communications between the B-Boy Dancer group and among B-Boy Dancers and the public are achieved through 5-media outlets; opinion leaders, news media, activity media, object media and mass media. Four communications roles are involved as follows: 1) Surveillance 2) Relationship 3) Identity 4) Diversion. In addition, research shows that the B-Boy dancer group supports ancient religious activities. In daily life and context concentration It also seeks to be accepted socially and to be negotiable, to emphasize membership identity and purpose of participating in dance performances in public.

Department : Mass Communication.....  
Field of Study : Mass Communication  
Academic Year : 2009.....

Student's Signature Jirawan Nantapong  
Advisor's Signature Kanjana.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความเมตตาของ รศ. ดร. กาญจนา แก้วเทพ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่สละเวลาและแรงกายมากมาย อุดหนุน ทุ่มเท เคี่ยวเข็ญ ให้คำแนะนำ คำชี้แนะ และคำปรึกษาต่างๆ ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ พร้อมทั้งให้กำลังใจเสมอมา ผศ. ณาถัญญ์ธัญ วรงค์บ้านดู่ ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ และ รศ. ดร. สมสุข หินวิมาน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่สละเวลาและให้คำแนะนำมากมายให้กับวิทยานิพนธ์เล่มนี้ รวมทั้งขอบพระคุณอาจารย์ทุกๆ ท่านที่เมตตาถ่ายทอดความรู้จนจำเรียนมาจนถึงวันนี้

การเรียนปริญญาโทครั้งนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลย ถ้าไม่มีคุณพ่อที่รักของลูกคอยเป็นแรงใจให้ลูกมาเรียน วันนี้พ่อคงได้เห็นความสำเร็จของลูกแล้วนะคะ หนูทำให้พ่อแล้วนะคะ รักพ่อมากค่ะ รวมถึงกำลังใจจากแม่ที่มีให้เสมอไม่เคยขาด เป็นพลังให้ลูกคนนี้พยายามทำให้วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จในที่สุด

ขอบคุณชาว scuba 51 ทุกคน ที่คอยช่วยเหลือ ดูแล และพยายามกันมาตลอด ดีใจที่ได้มาเจอทุกคน ได้มารู้จักเพื่อนดีๆ และมีมิตรภาพที่ไม่มีวันลืม

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ เนชั่นบุ๊คส์ พี่ตึก พี่ยุทธ อั้ง แนน ตง เก่ง ที่คอยช่วยเหลือตลอด ทั้งจิก กัด ให้กำลังใจ และคอยถามไถ่ไม่เคยขาด

ขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจเพื่อให้ต่อสู้กับงานวิจัยครั้งนี้ ชาวแก๊ง พงษ์ชินกิตทุกคน ชาว Pinky Skully รวมถึงเพื่อนแพง เพื่อนลินจี่ และทุกคนที่เกี่ยวข้องแม้ไม่ได้เอ่ยนาม

ขอบคุณน้องๆ พี่ๆ นักเดินบีบอยทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ไม่คิดว่าจะได้รับการช่วยเหลือและได้คำตอบมากมายขนาดนี้โดยไม่เกียจงอน หรือเบื่อหน่าย ขอบคุณมากจริงๆ ค่ะ สัญญาว่าจะเป็นแฟนคลับบีบอยและชื่นชมผลงานและการเติบโตของกลุ่มนักเดินบีบอยตลอดไป

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
สารบัญแผนภาพ.....	ฐ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย.....	19
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	19
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	20
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	22
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
แนวคิดเรื่องบทบาทของการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์.....	24
แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย.....	28
แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มและเครือข่ายการสื่อสาร.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	49
แหล่งข้อมูล.....	49
- แหล่งข้อมูลบุคคล.....	49
- แหล่งข้อมูลเอกสาร.....	52
- แหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ต.....	52
- แหล่งข้อมูลประเภทสื่อกิจกรรม.....	53
- แหล่งข้อมูลประเภทสื่อวัตถุ.....	53

	การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	53
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	53
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
	การนำเสนอข้อมูล.....	60
4	คุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย.....	61
	การเดินปีบอยคืออะไร.....	61
	องค์ประกอบพื้นฐานการเดินปีบอย.....	65
	คุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์.....	69
	- นักเดินปีบอยบนพื้นที่สาธารณะ.....	70
	- นักเดินปีบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริง.....	84
5	บทบาทการสื่อสารในการรวมกลุ่มและอัตลักษณ์ของกลุ่ม นักเดินปีบอยในประเทศไทย.....	92
	การรวมกลุ่มของกลุ่มนักเดินปีบอย.....	92
	การใช้แนวคิดเรื่อง ‘กลุ่มวัฒนธรรมย่อย’ วิเคราะห์กลุ่มนักเดินปีบอย.....	96
	บทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มของนักเดินปีบอย ในประเทศไทย.....	111
	การวิเคราะห์อัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอย.....	115
6	บทบาทการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่ม นักเดินปีบอยในประเทศไทย.....	137
	การสื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอย.....	137
	บทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย.....	155
	การสื่อสารของกลุ่มนักเดินปีบอยกับภายนอก.....	157
	บทบาทของการสื่อสารของกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทยกับภายนอก.....	181
7	สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	184
	สรุปผลการวิจัย.....	184
	อภิปรายผล.....	206
	ข้อเสนอแนะ.....	214
	รายการอ้างอิง.....	215
	ประวัติผู้เขียน.....	222



## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 5.1 แสดงผลสรุปบทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิด.....	111
ตารางที่ 5.1 คำศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับบ๊อบบี้เกี่ยวกับชื่อของท่าเต้น.....	117
ตารางที่ 5.2 คำศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับบ๊อบบี้ที่ใช้เกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้.....	118
ตารางที่ 5.3 เปรียบเทียบความสำคัญของ identity marker ในการต่อสู้ทางด้าน อัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้.....	136
ตารางที่ 6.1 แสดงผลสรุปของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ.....	153
ตารางที่ 6.2 แสดงผลสรุปบทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ.....	156
ตารางที่ 6.3 แสดงผลสรุปของการสื่อสารกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้กับภายนอกผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ.....	179
ตารางที่ 6.4 แสดงผลสรุปบทบาทของการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้กับภายนอกผ่าน สื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ.....	182
ตารางที่ 6.5 สรุปบทบาทของการสื่อสารในการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ บทบาทของ การสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ บทบาทของการสื่อสารกับภายนอกของ กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้.....	183

## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ		หน้า
ภาพที่ 1.1	แสดงภาพการเต้นโดยแสดงความแข็งแรงของร่างกาย.....	10
ภาพที่ 1.2	แสดงภาพบทบาทของสื่อในอเมริกาในการนำเสนออัตลักษณ์ วัฒนธรรมฮิปฮอป.....	12
ภาพที่ 1.3	แสดงภาพบทบาทของสื่อในประเทศไทยในการนำเสนออัตลักษณ์ วัฒนธรรมฮิปฮอปและการเต้นบีบอย.....	13
ภาพที่ 4.1	แสดงภาพแผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ บ็อมพระสุเมรุ.....	71
ภาพที่ 4.2	แสดงภาพนักเต้นบีบอยรุ่นพี่กำลังสอนการเต้นบีบอยสำหรับผู้ฝึกเต้น มือใหม่ ณ บ็อมพระสุเมรุ.....	72
ภาพที่ 4.3	แสดงภาพแผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ สะพานรถไฟฟ้ามานูญครอง.....	72
ภาพที่ 4.4	แสดงภาพการใช้พื้นที่สาธารณะเต้นบนสะพานรถไฟฟ้ามานูญครอง.....	74
ภาพที่ 4.5	แสดงภาพแผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ แฟชั่นไอส์แลนด์.....	75
ภาพที่ 4.6	แสดงภาพการฝึกเต้นโดยทางโครงการ te be number one มีครูมาสอนการเต้นอย่างถูกวิธี.....	76
ภาพที่ 4.7	แสดงภาพแผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต.....	77
ภาพที่ 4.8	แสดงภาพภาพระหว่างรอกการสอนจากครูก็๋ซ้อมเต้นและอบอุ่นร่างกาย.....	78
ภาพที่ 4.9	แสดงภาพห้องต่างๆ ในการพูดคุยของเว็บ <a href="http://www.bboygang.com">www.bboygang.com</a> .....	85
ภาพที่ 4.10	แสดงภาพหัวข้อการพูดคุยในเว็บ <a href="http://www.bboygang.com">www.bboygang.com</a> .....	86
ภาพที่ 4.11	แสดงภาพหัวข้อการพูดคุยของเว็บ <a href="http://www.bboyclub.com">www.bboyclub.com</a> .....	87
ภาพที่ 4.12	แสดงภาพหัวข้อการพูดคุยของเว็บ <a href="http://siambboy.rongteen.com">http://siambboy.rongteen.com</a> .....	88
ภาพที่ 4.13	แสดงภาพอัลบั้มภาพใน hi5 ของชิน.....	89
ภาพที่ 4.14	แสดงภาพการเข้ามาพูดคุย คอมเมนต์ใน hi5 ของชิน.....	90
ภาพที่ 5.1	แสดงภาพที่มกลุ่มนักเต้นบีบอยทีมแรกของโลก ก็คือ The Mighty Zulu Kingz.....	93
ภาพที่ 5.2	แสดงภาพ James Brown ผู้เป็นต้นแบบการเต้นแบบ Good Foot.....	93
ภาพที่ 5.3	แสดงภาพศิลปะด้านต่างๆ ที่บีบอยมาใช้ผสมผสานกับการเต้นบีบอย.....	94

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 5.4	แสดงภาพภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอการเต้นบีบอย..... 94
ภาพที่ 5.5	แสดงภาพการแต่งกายสไตล์ฮิปฮอป..... 122
ภาพที่ 5.6	แสดงภาพลักษณะการแต่งกายที่หลากหลายของนักเต้นบีบอย..... 124
ภาพที่ 5.7	แสดงภาพการแต่งกายสไตล์แฟชั่น old school..... 126
ภาพที่ 5.8	แสดงภาพหมวกที่นักเต้นบีบอยใช้..... 127
ภาพที่ 5.9	แสดงภาพการแต่งกายสไตล์แฟชั่นเกาหลี..... 127
ภาพที่ 6.1	แสดงภาพการพูดคุยทั่วไปที่เกี่ยวกับการเต้นบีบอย..... 142
ภาพที่ 6.2	แสดงภาพการแจ้งข่าวเกี่ยวกับกิจกรรมการประกวดเต้นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ กับการเต้นบีบอย..... 143
ภาพที่ 6.3	แสดงภาพการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบีบอย ทั้งเรื่องคลิปการเต้น และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพลงที่ใช้เต้นบีบอย..... 143
ภาพที่ 6.4	แสดงภาพกฎกติกาเป็นข้อตกลงที่ใช้ในการสื่อสารร่วมกันภายในกลุ่มบน โลกเว็บไซต์..... 144
ภาพที่ 6.5	แสดงภาพการพูดคุยผ่าน Hi5..... 144
ภาพที่ 6.6	แสดงภาพการแจ้งข่าวกิจกรรมการเต้นบีบอยบนบอร์ด hi5..... 145
ภาพที่ 6.7	แสดงภาพเกมการเต้นบีบอยที่สามารถนำมาใช้ฝึกเต้นท่าต่างๆ ได้..... 146
ภาพที่ 6.8	แสดงภาพเนื้อหาส่วนหนึ่งของการสื่อสารบนเว็บไซต์ เป็นหัวข้อความสนใจที่กลุ่มนักเต้นบีบอยพูดคุยกัน..... 147
ภาพที่ 6.9	แสดงภาพการพูดคุยเนื้อหาทั่วไป..... 147
ภาพที่ 6.10	แสดงภาพการจัดกิจกรรมการแข่งขัน battle โดยกลุ่มนักเต้นบีบอยรุ่นพี่..... 149
ภาพที่ 6.11	แสดงภาพหัวข้อบางส่วนในเว็บ siambboy ที่ใช้สื่อสารให้คนภายนอก ได้รู้จักบีบอย..... 161
ภาพที่ 6.12	แสดงภาพการโพสต์คลิปวิดีโองานแข่งตามเวทีกิจกรรมต่างๆ บน hi5..... 162
ภาพที่ 6.13	แสดงภาพการแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับบีบอยในเรื่องต่างๆ ของเว็บ www.bboygang.com..... 163
ภาพที่ 6.14	แสดงภาพข่าวกิจกรรมการแข่งขันในจังหวัดมหาสารคาม..... 163
ภาพที่ 6.15	แสดงภาพการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบีบอยทั้งเรื่อง คลิปการเต้น และที่เกี่ยวข้องกับเพลงที่ใช้เต้นบีบอย..... 164

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 6.16 แสดงภาพข้อมูลจาก <a href="http://campus.sanook.com">http://campus.sanook.com</a> ที่ใช้สื่อสมัยใหม่ ในการนำเสนอข้อมูลของปีบอยให้คนภายนอกรู้จัก.....	165
ภาพที่ 6.17 แสดงภาพภาพจากภาพยนตร์เรื่องดี๊ดีสวายดู.....	173
ภาพที่ 6.18 แสดงภาพบัลเลต์ศิลปะชนชั้นสูง.....	175
ภาพที่ 6.19 แสดงภาพการเต้นปีบอยศิลปะของชนชั้นล่าง.....	176



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญแผนภาพ

แผนภาพ	หน้า
แผนภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ (Conceptual Framework).....	41
แผนภาพที่ 4.1 แสดงคุณลักษณะของนักเต้นบ๊อบอย.....	62
แผนภาพที่ 5.1 ภาพเครือข่ายกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย.....	106



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# บทที่ 1

## บทนำ

### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์และสัตว์มีความคล้ายคลึงกันที่ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อสื่อสารกัน แม้สัตว์จะไม่สามารถพูดได้เช่นเดียวกับมนุษย์ แต่ก็ยังติดต่อสื่อสารกันได้ด้วยวิธีต่างๆ ส่วนหนึ่งคือการใช้อวัยวะของร่างกายในการสื่อสาร เป็นการสื่อสารด้วยการแสดงท่าทาง อย่างการเกี้ยวพาราสีของไก่ที่ใช้วิธีการรำป้อตีปีกไปรอบๆ ตัวเมีย กระตุ้นให้ตัวเมียนอนหมอบรับการผสมพันธุ์ หรือผึ้งงานที่ไปเจอแหล่งอาหารก็จะบินกลับมาที่รังแล้วเต้นรำในแบบเฉพาะเพื่อเป็นการสื่อสารให้ผึ้งตัวอื่นๆ รับรู้ถึงแหล่งอาหาร มนุษย์ก็ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการสื่อสารที่แสดงออกทางอารมณ์ เช่น งอตัวเมื่อเจ็บปวด กระโดดโลดเต้นเมื่อรู้สึกดีใจ หรือการสะดุ้งเมื่อรู้สึกตกใจ (การนิเทศการศึกษา, 2552 : ออนไลน์)

เราพบว่าผู้คนในวัฒนธรรมต่างๆ มีวิธีใช้ร่างกายในลีลาที่แตกต่างกัน การทรงตัว การเดิน การนั่ง การรับประทานอาหาร การหัวเราะ มีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนกัน ความแตกต่างของอาการเคลื่อนไหวเหล่านี้ยากจะบรรยายออกมาเป็นคำพูด อากัปกริยาเหมือนจะเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ หรือเป็นไปโดยอัตโนมัติ นั่น กลับเป็นสิ่งที่ได้รับการจัดการควบคุม ถูกกระทำด้วยพลังบางอย่างที่นอกเหนือจากสรีระของมนุษย์เอง (ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล, 2534)

การเคลื่อนไหวของร่างกายที่มีได้อยู่ในอากัปกริยาปกติในชีวิตประจำวัน เช่น การเคลื่อนไหวของมือ เท้า ให้สอดคล้องไปกับเสียงเพลงและจังหวะของดนตรี ซึ่งอยู่นอกเหนือจากเวลาปกติของมนุษย์ เป็นช่วงเวลาที่มนุษย์ต้องการปลดปล่อย ร้องขอ วิงวอน ถ้ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกหลากหลายทั้งความสนุกสนาน ความเศร้า ความเหงา ความโกรธ ฯลฯ อาการเคลื่อนไหวที่ต่างไปจากที่เกิดขึ้นในเวลาปกติของมนุษย์นี้ถูกเรียกภายใต้ชื่อ อากิ “ฟ็อน” “รำ” “รำยรำ” “เต้น” เป็นต้น (ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล, 2534)

ภาษาที่ใช้มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในการถ่ายทอดความงดงามของการแสดงออกเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง นั่นก็คือ การเต้นรำ ซึ่งใช้การเคลื่อนไหวเป็นการสื่อสารที่แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ที่มีอยู่ในหลายวัฒนธรรมของสังคม แต่การเต้นรำมีการผูกทำและคิดประดิษฐ์ลีลาท่าทาง เรียงร้อยเข้าด้วยกันเป็นการเต้นรำ ซึ่งมีรูปแบบแตกต่างกันออกไป ได้มีการสืบทอดและพัฒนา ปรับปรุงอย่างต่อเนื่องกันมาตามลำดับ บางครั้งก็มีการหยิบยืมรูปแบบของการเต้นรำของสังคมหนึ่ง ไปปรับใช้กับการเต้นรำของอีกสังคมหนึ่ง สร้างความแปลกใหม่ ชวนตื่นเต้นและน่าติดตาม นับเป็นกระบวนการสื่อสารที่ได้รับการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์ (ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันต์กุล, 2534)

ศิลปะการเต้นรำในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้ถูกค้นพบจากภาพวาดบนผนังถ้ำในแถบแอฟริกาและยุโรปตอนใต้ ซึ่งศิลปะในการเต้นรำได้ถูกวาดมาไม่น้อยกว่า 20,000 ปี พิธีกรรมทางศาสนาจะรวมการเต้นรำ การดนตรี และการแสดงละคร ซึ่งถ่ายทอดให้เห็นถึงลักษณะของการดำรงชีวิต ความเป็นอยู่ของมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้อย่างดี พิธีกรรมเหล่านี้อาจทำไปเพื่อติดต่อสื่อสารกับสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น การบวงสรวงเทพเจ้า เทพธิดา หรือจากการล่าสัตว์มาได้ หรือการออกสงคราม นอกจากนี้อาจมีการเฉลิมฉลองการเต้นรำด้วยเหตุอื่นๆ เช่น ฉลองการเกิดการหายจากเจ็บป่วย หรือการไว้ทุกข์ (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2542)

ตามประวัติของการเต้นลีลาศของ รังสฤษฏี บุญชลอ (2545) กล่าวว่าไว้ว่าการเต้นรำของกลุ่มคนที่นับถือลัทธิศักดิ์สิทธิ์และกลุ่มคนที่ไม่มีความศานาในสมัยโบราณนั้น โดยเฉพาะในเขตทะเลเมดิเตอร์เรเนียนและตะวันออกกลาง มีภาพวาด รูปปั้นแกะสลัก และบทประพันธ์ของชาวอียิปต์โบราณ แสดงให้เห็นว่าการเต้นรำได้ถูกนำมาใช้ในพิธีศพ ขบวนแห่ และพิธีกรรมทางศาสนา ชาวอียิปต์โบราณส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร ทุกๆ ปีแม่น้ำไนล์จะหลากเมื่อน้ำลดจะทำการเพาะปลูก และมีการเต้นรำหรือแสดงละคร เป็นการสื่อสารกับเทพที่ให้ความเคารพนับถือ ซึ่งชาวอียิปต์เต้นรำเพื่อแสดงความขอบคุณต่อเทพเจ้าโอซิริส ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งการเกษตร นอกจากนี้การเต้นร่ายยังนำมาใช้ในงานส่วนตัวเพื่อความสนุกสนาน เช่น การเต้นรำของพวกทาส ซึ่งจัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานและต้อนรับแขกที่มาเยือน

ในตำนานกรีกโบราณเห็นว่า การเต้นรำเป็นสิ่งจำเป็นในการศึกษา การบวงสรวงเป็นการสื่อสารกับเทพเจ้า เทพธิดา และการแสดงละคร ปรัชญาเมธีพลาโต ให้ความเห็นว่า “พลเมืองกรีกที่ดีต้องเรียนรู้การเต้นรำเพื่อพัฒนาการบังคับร่างกายตนเอง ทักษะในการต่อสู้” ดังนั้น การ

เต้นรำด้วยอาวุธจึงถูกนำมาใช้ในการศึกษาทางทหารของเด็กทั้งในรัฐเอเธนส์และสปาร์ตา เป็นการ  
ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในอีกรูปแบบหนึ่งที่ปรับมาใช้จากการเต้นรำ นอกจากนี้ยังถูกนำมา  
ใช้ในพิธีการแต่งงาน การเก็บเกี่ยวพืชผล และในโอกาสอื่นๆ นับเป็นวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การ  
อนุรักษ์และสืบทอดให้แก่คนรุ่นหลัง

การเต้นรำทางศาสนาก็เป็นอีกส่วนประกอบที่สำคัญในการกำเนิดการละครของกรีก  
ในช่วง 500 ปีก่อนคริสตกาล การละครของกรีกเรียกว่า "Tragedies" ซึ่งพัฒนามาจากเพลงสวดใน  
โบสถ์และการเต้นรำเพื่อสรรเสริญเทพเจ้าดิโอนิซุส เทพเจ้าแห่งเหล้าองุ่น เป็นการสื่อสารกับ  
เทพเจ้าเพื่อแสดงความขอบคุณ การเต้นรำแบบ Emmeleia เป็นการเต้นรำที่ส่งภุมิฐานได้ถูกนำ  
มาใช้ในละคร Tragedies โดยครูสอนเต้นรำจะต้องบอกเรื่องราวและเต้นรำที่ส่งภุมิฐานได้ถูกนำ  
มาใช้ในละคร Tragedies โดยครูสอนเต้นรำจะต้องบอกเรื่องราวและชี้แนะท่าทางที่ต้องแสดง  
เพื่อให้จดจำได้ การแสดงตลกขบขันสั้นๆ ของกรีก เรียกว่า "Satyrs" ก็จัดอยู่ในการเต้นรำของกรีก  
ด้วย เห็นได้ว่าเริ่มมีการพัฒนาหน้าที่ของการรำจากเรื่องพิธีกรรมทางศาสนามาสู่ศิลปะความ  
บันเทิง

แล้วในสมัยโรมันรชนะกรีกในช่วงเวลา 197 ปีก่อนคริสตกาล โรมันได้ปรับปรุง  
วัฒนธรรมการเต้นรำของกรีกให้ดีขึ้น การเต้นรำของโรมันคล้ายกับของกรีกที่เต้นรำเพื่อบวงสรวง  
เทพเจ้า หญิงชาวโรมันก็จะถูกฝึกให้เต้นรำ จะเห็นว่าในหลายชาติมักใช้การเต้นรำเพื่อสื่อสารกับ  
สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เคารพ แม้แต่ชาวต่างชาติหรือพวกข้าทาสที่อยู่ในโรมันก็จะมี การเต้นรำด้วย ชาว  
โรมันจะเต้นรำหลังจากการเพาะปลูกหรือกลับจากสงคราม เริ่มนำการเต้นรำมาใช้ในวิถีชีวิต  
ประจำวัน

ในปี ค.ศ. 300 เมื่อชาวยุโรปได้เห็นการเต้นรำพื้นเมืองในการรำดาบ ก็เอาไปปรับปรุง  
เป็นการเต้นรำแบบวงกลมเรียกว่า "Carol" ชุนนางเริ่มจ้างครูเต้นรำมาสอนซึ่งเรียกการเต้นรำสมัย  
นั้นว่า "Balli" หรือ "Balletti" เป็นภาษาอิตาลี แปลว่า "การเต้นรำ" แต่จุดเริ่มต้นของระบำบัลเลต์  
มาจากชนชั้นสูง ซึ่งนับว่าการเต้นบัลเลต์เป็นพื้นฐานของการเต้นลีลาศที่มีรูปแบบการเต้นด้วยการ  
เคลื่อนไหวร่างกาย การก้าวเท้าเดินหรือวิ่ง การร่อนถลา การขึ้นลงของลำตัว เป็นการเต้นรำโดยใช้  
ปลายเท้า เห็นได้ว่าการเต้นรำเริ่มเข้าสู่สังคมของชนชั้นสูงทางสังคม



ต่อมาในยุคปฏิรูปบัลเลต์ในจากข้อมูลของวนิดา ขำเขียว (2543) พบว่าระหว่างปี ค.ศ. 1800 กว่าๆ สมัยนี้นักเต้นรำมีความอิสระเสรีในการเคลื่อนไหวและแสดงออกของบุคคล สมัยก่อนบัลเลต์มักจะแสดงเรื่องเกี่ยวกับเทพเจ้า เทพธิดา ก็มีการหันไปให้ความหมายในการสื่อสารเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องง่ายๆ มีจินตนาการ ทำให้เกิดการเต้นแบบใหม่จากการปฏิวัติฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1789 ที่เรียกว่า วอลทซ์ รู้จักกันครั้งแรกในแคว้นสวาเบีย (SWABIA) ซึ่งเป็นหนึ่งในเก้าแคว้นของประเทศเยอรมนี แล้วแพร่หลายจนได้รับความนิยมไปทั่วยุโรปและอเมริกา ในปี ค.ศ.1812 มีการนำการจับคู่เต้นรำแบบใหม่คือ ชายจับมือและโอบเอวของคู่เต้นรำ (MODERN HOLD) มาใช้กับการนำการจับคู่เต้นรำจังหวะวอลทซ์ (WALTZ) เพราะวอลทซ์อนุญาตให้ผู้ชายจับมือและเอวของคู่เต้นรำได้ ซึ่งนับว่าจังหวะวอลทซ์เป็นจังหวะแรกของการเต้นลีลาศ เพราะคูลีลาศสามารถจับคู่เต้นรำได้ โดยในสมัยนั้นใช้ดนตรีที่แสดงสดในการเต้นรำ การเต้นรำในยุคนี้ไม่ได้อยู่ในแวดวงของชนชั้นสูงเท่านั้นเริ่มมีการขยายมาสู่ชนชั้นกลางของสังคมด้วย

ความก้าวหน้าของการเต้นรำที่เราเรียกว่าเป็นการเต้นรำสมัยใหม่เกิดขึ้นในช่วง ค.ศ. 1830-1840 เมื่อมีการเต้นรำแบบใหม่ๆ มากขึ้น รวมทั้งการเต้นโพลก้า (POLKA) เป็นที่นิยมกันมากในยุโรปและอเมริกา เริ่มต้นจากคนธรรมดาสามัญหรือคนชนชั้นล่าง เป็นการเต้นรำพื้นเมือง ชุนนางก็เอาไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับราชสำนักในสังคมชนชั้นสูง เช่น การเต้นโพลก้า วอลทซ์ จนต่อมาเป็นที่นิยมในคนชั้นกลางและชั้นสูง ทำให้เห็นได้ว่าการเต้นรำในยุคนี้คนชนชั้นล่างเริ่มมีการดัดแปลงการเต้นรำเพื่อให้เหมาะสมกับสังคมตัวเอง เป็นการคิดค้นใหม่ๆ เพื่อต้องการความแตกต่างจากการเต้นรำของชนชั้นสูง

ในอเมริกาประมาณปี ค.ศ. 1800 ก็มีวัฒนธรรมกระแสหลักเป็นการเต้นรำของชนชั้นสูง คือการเต้นวอลทซ์ กลุ่มคนชนชั้นล่างก็สร้างรูปแบบการเต้นขึ้นในหมู่ชนชั้นล่าง ชนชั้นกรรมาชีพและพวกที่ยากจน คนผิวดำที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในสังคม จนเกิดการเต้นที่เรียกว่า Tap-Danced หรือระบำย่าเท้า โดยรวมการเต้นรำพื้นเมืองในแอฟริกากับการเต้นจิก (Jig) ของชาวไอริช และการเต้นรำแบบคล็อก (Clog) ของอังกฤษเข้าด้วยกัน เป็นการค้นหาจังหวะการเต้นที่มีการดัดแปลงให้เข้ากับวัฒนธรรมดนตรีพื้นเมืองของชาวแอฟริกัน และกลายเป็นการเต้นที่ได้รับความนิยมมาก คนดำมักเดินไปตามถนนหนทางเป็นการสื่อสารที่ต้องการแสดงออกเพื่อสร้างความมีตัวตนหรืออัตลักษณ์ของคนผิวดำที่ถูกเหยียดสีผิว ถูกแบ่งแยกชนชั้นจากสังคม เป็นการต่อสู้ด้านความหมาย โดยมีจุดมุ่งหมายให้สังคมเห็นคุณค่าของกลุ่มคนผิวดำ แม้การเต้นรำจะกระจายไปในหลายชนชั้น แต่คนก็ยังให้ความหมายกับการเต้นรำของชนชั้นสูงในแง่บวก ดูสง่า

งาม และยังใส่ความหมายการเต้นของชนชั้นล่างในแง่ลบว่าเป็นการมั่วสุม (รังสฤษฎ์ บุญชอล, 2545)

ในปี 1927 การเต้นจังหวะจิตเตอร์บัค (Jitterbug) เริ่มเป็นที่นิยม รูปแบบการเต้น อาศัยยิมนาสติก มีการเบรก การย่อเท้าเร็วๆ นับว่าเป็นวัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลมาจากการเต้น Tap-Danced ซึ่งในปีเดียวกันอิทธิพลจากเพลงแจ๊สในอเมริกาทำให้เกิดจังหวะควิกสเตปขึ้น นับเป็นจังหวะที่ 5 ของการบอลรูม เป็นการเต้นในกระแสวัฒนธรรมหลักขณะนั้น การเต้นในจังหวะจิตเตอร์บัคจึงนับว่าเป็นต้นกำเนิดของการเต้นในวัฒนธรรมฮิปฮอป ต่อมาในสหรัฐอเมริกาปี ค.ศ.1960 มีการเต้นรำจังหวะใหม่ๆ ซึ่งเกิดขึ้นโดยอเมริกันนิโกร คือ จังหวะทวิสต์ (TWIST) การเต้นรำจะใช้การบิดลำตัว เข้าโค้งงอ การเต้นไม่จำเป็นต้องจับคู่กัน คือต่างคนต่างเต้น และจังหวะฮัลเซ่ล ซึ่งได้รับความนิยมไปทั่วโลก (วนิดา ขำเขียว, 2543) ก็เกิดจากกลุ่มคนผิวดำที่ต้องการสร้างวัฒนธรรมย่อยของตัวเองขึ้นมา โดยการเลียนแบบวัฒนธรรมกระแสหลักของชนชั้นสูง ไม่ได้เป็นการสร้างขึ้นมาใหม่ เพราะต้องการยกสถานะภาพของตนเอง เป็นกระบวนการสร้างวัฒนธรรมของตนเองที่สร้างมาจาก “ข้างล่าง” ที่ใช้วิธีการสร้างแบบ “Cut” n “Mix” เป็นวิธีการแบบหลังยุคสมัยใหม่ (postmodernism) คือ การนำเอาสัญลักษณ์ที่มีอยู่เดิมในสังคม เลือกตัดออกมา แล้วมาปะติดปะต่อใหม่ให้มีความหมายใหม่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) จึงพยายามค้นหาอัตลักษณ์ให้กับกลุ่มย่อยของตัวเองด้วยการเต้นจังหวะจิตเตอร์บัคนั่นเอง ซึ่งความหมายของการเต้นได้เปลี่ยนแปลงไป เป็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ไม่ใช่เต้นเพื่อการสื่อสารกับเทพเจ้าแล้ว แต่เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนั่นเอง แต่การเต้นแบบนี้ก็มีความแตกต่างจากการเต้นบัลเลต์ หรือการเต้นบอลรูมที่เป็นการเต้นเป็นคู่ ผู้หญิงไม่มีสิทธิ์ออกมาเต้นเพียงลำพัง จะต้องรอให้ฝ่ายชายมาชวนจึงออกไปเต้นได้ ซึ่งการเต้นในวัฒนธรรมฮิปฮอปสามารถเต้นคนเดียวได้ และไม่มีแบบแผนการเต้นที่ตายตัว และใช้แผ่นเพลงเปิดเต้น ไม่ได้ใช้ดนตรีสดเหมือนชนชั้นสูง เป็นการต่อสู้ทางชนชั้นเพื่อต่อรองอำนาจกับสังคมกระแสหลักที่ชนชั้นล่างอย่างวัฒนธรรมฮิปฮอปพยายามสร้างอำนาจในการต่อรองกับสังคม ด้วยการคิดการเต้นแบบใหม่ๆ แตกต่างจากการเต้นรำแบบเดิมด้วยการเต้นเพียงลำพัง

ฮิปฮอป (Hip Hop) อาจเขียนเป็น ฮิป-ฮอป (Hip-hop) หรือ ฮิปฮอป (Hiphop) มีความหมายถึงในด้านดนตรีแนวฮิปฮอป ที่เป็นที่นิยมสำหรับวัยรุ่นอเมริกาและทั่วโลก จนถูกยกระดับให้เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งมีรากฐานการพัฒนามาจากชาวแอฟริกัน-อเมริกันและชาวละติน

โดยในช่วงยุค 1970 หลังจากที่ดนตรีดิสโก้ทำให้เกิดการเต้นรำที่เรียกว่า ดิสโก้ (Disco) ซึ่งค่อนข้างเต้นอย่างอิสระ แตกต่างจากการเต้นบอลรูมจังหวะวอลทซ์ โพลก้า หรือการเต้นบัลเลต์ที่เต้นรำในแวดวงของขุนนางและมีรูปแบบการเต้นรำที่ตายตัวแน่นอน ดนตรีดิสโก้พัฒนามาจากแนวเพลงฟังค์ในแบบของโมทาวน์ (โมทาวน์ คือ การพัฒนาความสามารถทางดนตรีของคนผิวดสี ระหว่างทศวรรษ 1960 และ 1970 ได้ช่วยให้คนทำเพลงเริ่มต้นเส้นทางอาชีพอันสวยงามและยาวนาน ไม่ว่าจะเป็น ไตอะนา รอส สไมก์ โรบินสัน ไมเคิล แจ็กสัน ฯลฯ ช่วยทำลายกำแพงแห่งสีผิวในสหรัฐอเมริกา) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทำให้มีการเปิดแผ่นเพลงในคลับต่างๆ และด้วยการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี เกิดการสร้าง loop, beat ใหม่ ๆ ขึ้นมา ดนตรีฮิปฮอปจึงถือกำเนิดขึ้น

คำว่า ฮิปฮอป มักถูกยกเครดิตให้กับ Keith Cowboy แร็ปเปอร์วง Grandmaster Flash & The Furious Five ถึงแม้ว่าในยุคนั้นศิลปินอย่าง LoveBug Starski, Keith Cowboy, และ DJ Hollywood จะถูกเรียกในนามของ "Disco Rap" แต่เครดิตก็มักยกให้กับ Keith Cowboy

ในช่วงยุค 1970 เมื่อวัยรุ่นในย่านละแวกใกล้เคียงต้องการจะจัดงานปาร์ตี้ งานเลี้ยงรื่นเริง (block party) ดนตรีฮิปฮอปจึงได้รับการแพร่ขยายจนเป็นที่รู้จัก ซึ่งฮิปฮอปก็ไม่ได้ถูกจำกัดแค่ว่าเป็นแนวดนตรีชนิดหนึ่งอีกต่อไป แต่ยังได้รับการยกระดับให้เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งด้วย โดยวัฒนธรรมฮิปฮอปจะเกิดขึ้นได้โดยต้องมีปัจจัย 4 อย่าง คือ

กราฟฟิตี (graffiti) เป็นการเพนท์ ฟัน กำแพง ความหมายเพื่อการเชื้อเชิญแขก หรือสาว ๆ ในละแวกนั้นว่างานปาร์ตี้เริ่มที่ไหนเมื่อไร

ดีเจ (DJ) ซึ่งมาจากคำว่า disc jockey ทำหน้าที่เป็นผู้เปิดแผ่นเพลง ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในงานปาร์ตี้

บี-บอย (B-Boy) เป็นกลุ่มคนที่มาเต้นในช่วงเวลาที่ดีเจกำลังเซตแผ่นเพลง เพื่อเป็นการคั่นเวลา ซึ่งลักษณะการเต้น เราจะเรียกว่าเบรกแดนซ์ (break dance)

เอ็มซี (MC) เป็นแร็ปเปอร์ซึ่งหลังจากที่ดีเจเซตแผ่นเรียบร้อยแล้ว MC จะทำหน้าที่ดำเนินงาน และงานปาร์ตี้ก็ได้เริ่มขึ้น

ตอนต้นยุค 1970 เริ่มจากดีเจในสมัยนั้นที่เป็นส่วนหนึ่งในการเล่นดนตรีแนวเบรกบีท (break-beat) ซึ่งเป็นที่นิยมในการเต้นรำในสมัยนั้น DJ Kool Herc และ Grandmaster Flash

ได้แยกเป็นดีเจออกมาโดยเน้นเพื่อให้เป็นการเต้นรำได้ตลอดทั้งคืน ส่วนเบรก-ปีทั้นก็พัฒนามาจากเพลงฟังก์ที่มีพวกเครื่องเล่นเพอร์คัชชันเล่นอยู่ด้วย และนี่ก็เป็นการพัฒนาของดีเจ รวมถึง คัตติง (cutting) หรือการตัดต่อเพลงเป็นเทคนิคของดีเจที่ใช้การเชื่อมต่อเพลงจากแผ่นหนึ่งไปยังเพลงอีกแผ่นหนึ่งด้วย หน้าที่ต่อมาหลังจากดีเจจัดการเซตแผ่นเตรียมเปิดเพลงแล้วจะมี MC ออกมาพูดโดยลักษณะการพูดเป็นจังหวะเร็วเร็ว แต่มีการเชื่อมโยงของคำคล้ายร้อยกรองในภาษาไทย แต่ภาษาที่ใช้จะเป็นภาษาของกลุ่มที่อาจจะหยาบคายหรือตรงไปตรงมา เรียกว่าเป็นการพูดแบบเรปนั่นเอง MC ในช่วงแรกมีหน้าที่พูดเพื่อโปรโมทให้ดีเจในงานปาร์ตี้ต่างๆ แต่ต่อมาเริ่มมีการพัฒนาโดยการใส่เนื้อร้องลงไป โดยเนื้อหาอาจจะเกี่ยวกับชีวิต เรื่องรอบตัว ยาเสพติด เซ็กซ์ โดย Melle Mel มักถูกยกเครดิตว่าเป็น MC คนแรกที่ทำให้ทุกคนรู้จักความหมายของ MC

ปลายยุค 1970 ดีเจหลายคนได้ออกแผ่นเสียง โดยมีการเรปลงจังหวะเพลง เพลงที่ดังๆ อาทิ "Supperrappin" ของ Grandmaster Flash & The Furious Five, "The Breaks" ของ Kurtis Blow และ "Rapper's Delight" ของ The Sugar Hill Gang เป็นต้น เป็นการแพร่กระจายวัฒนธรรมฮิปฮอปไปให้คนในสังคมได้รู้จักมากขึ้น

จนกระทั่งในปี 1983 ฮิปฮอปถูกย่ำให้เห็นอย่างชัดเจนขึ้นเมื่อ Afrika Bambaataa and the Soulsonic Force ได้ออกแผ่นเพลงที่ชื่อว่า "Planet Rock" แทนที่จะเป็นการเรปในจังหวะดิสโก้ Bambaataa ได้ใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์แบบใหม่ขึ้นมาแทน โดยเทคโนโลยีซินธิไซเซอร์สมัยนั้น จนกระทั่งฮิปฮอปเข้าสู่กระแสหลักแทนการเต้นในจังหวะดิสโก้ ทำให้ฮิปฮอปเป็นที่นิยมอย่างมากในยุค 1990 ซึ่งในปัจจุบันมีศิลปินแนวฮิปฮอปอยู่จำนวนมาก และขึ้นชอปปาร์ตี้นับว่ามากเช่นกัน

สำหรับการเต้นรำในประเทศไทยแม้เริ่มต้นจากกลุ่มของผู้ใหญ่เป็นการเต้นบอลรูมหรือการเต้นลีลาศ และเพลงที่ใช้เต้นก็เป็นเพลงคลาสสิก แต่ในดนตรีคลาสสิกไม่ต้องการการออกแรง ไม่ใช่โลกของการใช้ “แรง” แม้จะมีการออกแรงบ้างอย่างการเต้นวอลทซ์ก็ตามแต่ดำเนินไปอย่างมีแบบแผน สัมผัสอย่างมีระยะห่าง ซึ่งแตกต่างจากการเต้นของวัยรุ่น เพราะการเต้นของวัยรุ่นกับการใช้แรงก็เป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ออก การเต้นเป็นการแสดงออกทางร่างกายของตนเอง และเป็นไปเพื่อให้ผู้อื่นได้เห็น โลกของการเต้นเป็นโลกที่ต้องการผู้ชม วัยรุ่นชอบแสดงออกแต่ไม่ได้ทำตัวแบบแอบมองหรือถ้ามอง การเต้นรำมีส่วนสำคัญในการสร้างสมาชิกให้เข้ามามีส่วนร่วมได้ มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่สมัยก่อนสังคมไทยกลับมองการเต้นของวัยรุ่นว่าเป็นเรื่อง

ไว้สวาระเป็นเพียงการเต้นแร้งเต้นกาไม่มีรูปแบบที่สวยงาม ต่างจากการเต้นลีลาศในดนตรีคลาสสิก (ธนา วงศ์ญาณณาเวช, สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ 20-27 สิงหาคม 2543)

การเต้นแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างสูงในกลุ่มวัยรุ่นที่นับว่าเป็นวัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอป นั่นคือการเต้น B-Boy หรือ B-Boying นั้นมีรากศัพท์มาจากภาษาของชนชาติแอฟริกัน คือ คำว่า “Boioing” หมายความว่า “กระโดด โดดเต้น” และถูกใช้ในแถบ 'Bronx River' ที่ถูกจัดว่าเป็นเขตมลรัฐ New York City ในสหรัฐอเมริกา เป็นเขตที่เรียกได้ว่าเป็นสลัมของอเมริกา หรือกลุ่มชนชั้นล่างนั่นเอง ในขณะที่กระแสหลักของวัฒนธรรมใหญ่เป็นการเต้นบอลรูม ในจังหวัดวอลทซ์ เป็นการเต้นรำของชนชั้นสูง โดยคำว่า Boioing ในภาษาของชนชาติแอฟริกันเป็นการเรียกรูปแบบการเต้นเบรกกิ้งของกลุ่มชาว B-Boy ตัว B ในคำว่า Bgirl : Bboy นั้นย่อมาจาก Break-Girl : Break-Boy (บางทีก็หมายถึง Boogie หรือ Bronx) B-Boying นั้นยังเป็นที่รู้จักในชื่อ “เบรกกิ้ง” หรือ เบรกแดนซ์” ซึ่งคำหลังได้รับการบัญญัติโดยสื่อมวลชน โดยสื่อเลือกนำเสนออัตลักษณ์บางส่วนหรือเรียกว่า “ภาพตัวแทน” ของกลุ่ม (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) ซึ่งในช่วงแรกนี้ผู้วิจัยคาดว่าสื่อได้นำเสนออัตลักษณ์ที่เป็นภาพตัวแทนของนักเต้นบ็อยในแง่ลบ เพราะต้นกำเนิดของการเต้นบ็อยมาจากชนชั้นล่าง แหล่งสลัมของอเมริกา ทำให้การนำเสนอข้อมูลในช่วงแรกของกลุ่มนักเต้นบ็อยผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง

Breaking นั้นเป็นที่รู้จักกันในชื่อ Rocking มาก่อน เป็นการสะท้อนของอิทธิพลจากชนชาวแอฟริกัน อเมริกัน หรือวัฒนธรรมชาวละติน (เปโตริกัน) ซึ่งมาพร้อมกับการอพยพและปฏิฐานที่กรุงนิวยอร์กในช่วงปลายยุค 1960 นั่นเอง "เบรกกิ้ง" เป็นการเต้นที่ได้รับอิทธิพลจากการเต้นหลากหลายรูปแบบ ทั้งท่วงท่าจากกีฬาโยมนาสติก รวมถึงจากศิลปะการเคลื่อนไหวของโลกตะวันออกอย่างพวกกังฟูของจีนที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเข้าไปด้วย การเต้นของบ็อยจึงต้องใช้พลังกำลังในการเต้นไม่ต่างจากการเล่นกีฬา แต่ถูกนำไปปรับใช้เป็นการเคลื่อนไหวที่แสดงถึงความแข็งแกร่งของร่างกายอีกรูปแบบหนึ่งในรูปแบบการเต้น ซึ่งเป็นที่คาดกันว่า เบรกกิ้งหรือเบรกแดนซ์นั้นมีรากฐานมาจากคาโปเอรา หรือ 'Capoeira' คำว่า เบรก (Break) นั้นเป็นชื่องของจังหวะดนตรีที่ดุเดือดและเร้าใจ ในช่วงจังหวะนี้เหล่านักเต้นบ็อยจะแสดงอารมณ์ด้วยท่าเต้นที่จะดึงดูดยุติธรรมที่สุด ผู้เต้นจะนำความสามารถทุกอย่างของตนเองออกมาโชว์แบบหมดเปลือก

กลุ่มชาวบิบบอยเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปที่เป็นวัฒนธรรมของการใช้ร่างกาย ซึ่งแสดงออกผ่านเสียงร้อง ท่าทาง และการเต้น (สาริตา สวัสดิ์กัณฐ, 2549) โดยกลุ่มบิบบอยจะเริ่มจากการฟังเพลงผ่านสื่อต่างๆ จนเกิดการตีความผ่านบทเพลงที่ได้รับผ่านสื่อไม่ว่าจะเป็นซีดีเพลง โทรทัศน์ วิทยุ และสื่อสำคัญอย่างอินเทอร์เน็ตทำให้รู้จักวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอปว่ามีกลุ่มที่รักการเต้นที่ส่วนใหญ่ในตอนแรกจะเป็นเด็กผู้ชาย จึงเกิดการรวมตัวกัน จนทำให้เกิดอำนาจในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มรักการเต้นบิบบอย นอกจากเรื่องการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าตัวโคร่ง สวมหมวกแก๊ปเอียงๆ หรือใส่เครื่องประดับเป็นสร้อยคอขนาดใหญ่ มีภาษาที่ใช้กันในกลุ่ม ยังแสดงออกความเป็นตัวตนไปที่การเต้นซึ่งใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในการสื่อสาร โดยใช้การตีความบทเพลง โดยใช้การแสดงออกทางด้านร่างกายด้วยการเต้นซึ่งเป็นการปลดปล่อยระบายออกอย่างหนึ่ง และใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก จะไม่มีรูปแบบที่ตายตัว แตกต่างจากการเต้นทั่วไปที่มักจะเต้นให้ท่าทางเข้ากับเนื้อหาของบทเพลง กลุ่มรักการเต้นบิบบอยจึงแสดงความเป็นตัวตนอีกอย่างนั่นคือ หลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง แต่หันมาแสดงความโดดเด่นด้วยการเต้นประชันกัน การตอบโต้ด้วยลีลากลายเป็นประเพณีการเต้น Rocking หรือ Breaking ซึ่งเริ่มแทรกซึมเข้ามาสู่วัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งเน้นการปะทะกันด้วยความสร้างสรรค์ไม่ใช่ด้วยอาวุธ กลุ่มนักเต้นบิบบอยได้นำมาผสมผสานเป็นการต่อสู้ด้วยลีลา และใช้เพลงเป็นสื่อ ใช้ท่าทางเป็นอาวุธ สิ่งสำคัญคือการใช้สมองคิดท่าแล้วแสดงออกมา จากนั้นก็พัฒนาท่าเต้นที่เริ่มหลากหลายมากขึ้น ทั้งการย่อท่า การสับขา การลากเท้า และท่วงท่าที่จะใช้ปะทะ จนกลายเป็นที่มาของท่า "footwork" ที่ทำจบบมักเป็นท่า ล้อเลียนหรือท่าท่ายฝ่ายตรงข้ามหรือคู่ต่อสู้ สิ่งที่ทำท่ายคือการเอาชนะคู่ต่อสู้ด้วยท่าที่ยากกว่า สร้างสรรค์กว่า และรวดเร็วกว่า (bkbcrew, 2003 : ออนไลน์)

ช่วงกลางยุคปี 1970 กลุ่มบุกเบิกวงการนักเต้นบิบบอยยุคแรกๆ ช่วงที่การเต้นแบบนี้ เริ่มพัฒนาจนสร้างอัตลักษณ์ที่แตกต่าง เป็นวัฒนธรรมร่างกาย มีการใช้ร่างกายเคลื่อนไหวด้วยท่าเต้นที่แปลกๆ มีการใช้พลังจากอวัยวะส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นศีรษะ แขน ลำตัวมาเป็นองค์ประกอบของการเต้นอย่างสร้างสรรค์ น่าสนใจ และทำให้นักเต้นที่เป็นที่สนใจและเป็นที่ยอมรับ เมื่อมีการเผยแพร่ผ่านสื่อมวลชนต่างๆ รู้จักกลุ่มนักเต้นบิบบอยมากขึ้น ทำให้สังคมในอเมริกาเริ่มมองกลุ่มบิบบอยในมุมมองที่เปลี่ยนไป จากเดิมที่ผู้วิจัยคาดว่า สังคมในอเมริกาจะมองกลุ่มนักเต้นบิบบอยเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่รวมตัวกันเพื่อมั่วสุม ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด เป็นกลุ่มเด็กเหลือขอในสังคม เนื่องจากต้นกำเนิดของกลุ่มนักเต้นบิบบอยมาจากกลุ่มคนชั้นล่าง กลุ่มใช้แรงงาน เป็นกลุ่มที่สร้างปัญหาให้กับสังคม แต่สื่อมวลชนกลับทำให้สังคมได้รู้จักนักเต้นบิบบอยในมุมมองที่เปลี่ยนไป จนสังคมยอมรับว่ากลุ่มนักเต้นบิบบอยเป็นกลุ่มนักเต้นที่มีอัตลักษณ์ของตัวเอง เป็นกลุ่มที่รักในการ

เต้นและมีความคิดสร้างสรรค์กับการเต้นในรูปแบบใหม่ๆ ต่อมาในปลายยุคปี 1970 กลุ่มบีบอยรุ่นเก่าๆ เริ่มถอนตัวกันไปและบีบอยรุ่นใหม่ๆ ก็เริ่มเข้ามาแทนที่และคิดค้นสร้างสรรค์ท่าเต้นและรูปแบบการเต้นใหม่ๆ ขึ้นมา

ภาพที่ 1.1 การเต้นโดยแสดงความแข็งแรงของร่างกาย



สื่อมวลชนเริ่มมีบทบาทในปลายยุคปี 1980 การปะทะกันระหว่างกลุ่มเป็นการปะทะด้วยการเต้นไม่ใช่การต่อยตีกัน ใช้พลังกำลังในการเต้น ทำให้เริ่มเป็นที่ดึงดูดสายตาแก่เหล่าสื่อมวลชน และในปี 1981 สื่อมวลชนเริ่มมีบทบาทอย่างมากในการเผยแพร่การเต้นบีบอยให้สังคมได้รู้จัก เริ่มจากสื่อโทรทัศน์อย่างช่อง ABC ได้ถ่ายทอดการแสดงของ Rock Steady Crew ที่ Lincoln Center และในปี 1982 การปะทะกันระหว่าง Rock Steady Crew กับ Dynamic Rockers ได้รับการบันทึกเป็นสารคดีในชื่อ "Style Wars" เลียนแบบชื่อจากภาพยนตร์เรื่อง "Star Wars" และได้รับการถ่ายทอดอย่างเป็นทางการจากช่อง PBS ซึ่งก็ทำให้การเต้นเบรกกิ้งแพร่กระจายโดยเดินทางผ่านสื่อ อาทิ มิวสิควิดีโอเพลงที่แสดงการเต้นเบรกแดนซ์ของไมเคิล แจ็กสันไปสู่ทางฝั่งตะวันตกของประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งได้รับความสนใจและเป็นที่ยอมรับมากทั้งตัวนักร้องและท่าเต้นเบรกแดนซ์ที่กลายเป็นท่าเต้นในตำนานจนถึงทุกวันนี้

ต่อมาในปี 1983 สื่อภาพยนตร์ก็เริ่มมีบทบาทอย่างมากในการแพร่กระจายให้คนทั่วไปได้รับรู้ และรู้จักการเต้นของวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมใจอย่างมากในการเลือกรับความบันเทิง ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง "Flashdance" ได้รับความนิยมอย่างมาก รวมถึงบทบาทของสื่ออีกประเภทหนึ่งคือ มิวสิควิดีโอของ Malcolm McLaren ที่ชื่อ "Buffalo Gals" ก็ได้ฉายออกโทรทัศน์ โดยได้ Rock Steady Crew ที่มีส่วนร่วมแสดงในทั้งสองเรื่อง และทำให้การเต้นเบรกกิ้งเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกจากความสำเร็จของทั้งภาพยนตร์และเพลง เพราะในสายตาของคนทั่วไปแล้วการเต้น "เบรกกิ้ง" นั้นเป็นสิ่งที่ไม่มีใครเคยรู้จักมาก่อน ทำให้รู้สึกน่าตื่นตาตื่นใจ และในปีเดียวกันนั้น ภาพยนตร์เรื่อง "Wild Style" ก็ออกฉายและมีการโปรโมตภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการออกทัวร์ครั้งแรกของชาวฮิปฮอป

จวบจนปัจจุบันสื่อมวลชนในสหรัฐอเมริกามีบทบาทในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับนักเต้นฮิปฮอปให้สังคมเข้าใจว่าเป็นการเต้นที่ต้องใช้ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ ทั้งยังได้ใช้ความแข็งแกร่งของร่างกายในการเต้น ทำให้กลุ่มนักเต้น "ฮิปฮอป" ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกลุ่มหนึ่งที่ประกอบไปด้วยกราฟฟิตี ดีเจ เอ็มซี และฮิปฮอป ที่ได้รับความนิยมไปทั่วมิวน่าจะเป็นมุมไหนของโลก เพราะได้รับการถ่ายทอดเรื่อยมาผ่านสื่อในรูปแบบแตกต่างกันไป จะเห็นได้ว่าสื่อสามารถ interpellation ให้ผู้คนเกิด "อัตลักษณ์" โดยเฉพาะอัตลักษณ์ของกลุ่มอย่างกลุ่มนักเต้นฮิปฮอป การทำหน้าที่นำเสนอของสื่อทำให้การเต้นฮิปฮอปยังคงอยู่และได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางออกไปเรื่อยๆ นอกจากนี้สื่อยังทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเรื่องชนชั้นของการเต้นฮิปฮอป เมื่อแรกเริ่มจากต้นกำเนิดของการเต้นฮิปฮอปมาจากชนชั้นล่าง แต่สื่อได้นำเสนออัตลักษณ์ของการเต้นฮิปฮอปจนเกิดการแพร่กระจายไปสู่คนชนชั้นกลางในสังคม จากการเต้นฮิปฮอปที่เป็นการเต้นในระบบ Class Media ก็เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นการเต้นแบบ Mass Media แสดงให้เห็นถึงพลวัตบทบาทของสื่อในการทำหน้าที่นำเสนออัตลักษณ์ของนักเต้นฮิปฮอป

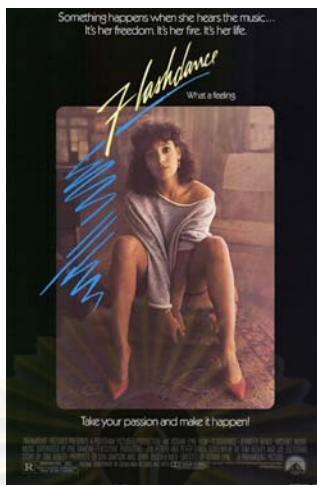
ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



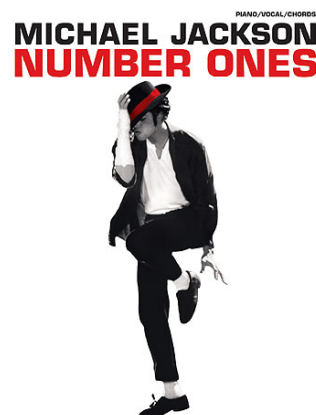
ภาพที่ 1.2 บทบาทของสื่อในอเมริกาในการนำเสนออัตลักษณ์วัฒนธรรมฮิปฮอป



Style Wars



Flashdance



Michael Jackson

สำหรับการแพร่กระจายของวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย จากการศึกษาวิจัยของ ศุภชัย วิชัยดิษฐ (2548) ในเรื่องจุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทยพบว่า พัฒนาการของแนวดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทยแบ่งออกเป็น 4 ช่วง คือ 1) ช่วงการเริ่มเป็นลีลาใหม่ในเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2528-2534) สังคมไทยเริ่มจากการรับเอาการร้องแร็ปมาใช้เพื่อสร้างความแปลกใหม่ในวงการเพลง 2) ช่วงดนตรีแร็ปปรากฏขึ้นในวงการเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2535-2544) ศิลปิน TKO เป็นศิลปินแร็ปกลุ่มแรกของไทย และต่อมาผลงานของโจอี้บอย ทำให้ดนตรีแร็ปเป็นที่รู้จักกว้างขวางมากขึ้น แต่เป็นเพียงกลุ่มวัยรุ่นในสังคมเมือง 3) ช่วงปรากฏการณ์เพลงฮิปฮอปใต้ดิน (พ.ศ. 2544-2545) โดยผลงานเพลงใต้ดินของศิลปินดาจิมโดนข้อหาผลิตและจัดจำหน่ายเพลงที่มีคำลามกอนาจาร ในปีเดียวกันการจัดงาน Thai-Hop Gencore club ทำให้วัยรุ่นที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอปมารวมตัวกันที่สยามสแควร์ ซึ่งนำไปสู่กระแสความตื่นตัวในวัฒนธรรมฮิปฮอป 4) ช่วง “ดนตรีฮิปฮอป” ความนิยมหนึ่งในเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2544-2549) ค่ายเพลงใหญ่เริ่มผลิตผลงานดนตรีฮิปฮอปเป็นจำนวนมาก โดยกลุ่มศิลปินฮิปฮอปที่มีชื่อเสียงมากที่สุดปัจจุบัน ได้แก่ ศิลปินกลุ่มก้านคอคลับ, ศิลปินดาจิม และกลุ่มศิลปิน Thaitanium

การเต้นบ๊อบอยในช่วงแรกที่เข้ามาในประเทศไทยยังไม่ได้ถูกนำมาใช้แพร่หลาย สำหรับการเต้นของนักร้องนักดนตรีในเมืองไทย หากแต่มีฐานะเป็นเพียงส่วนประกอบในการเต้นเล็กๆ น้อยๆ ซึ่งปรากฏเป็นครั้งแรกในการเต้นแบรกแดนซ์ประกอบเพลง “สาวบางโพ” ของผู้ ดีเรก จนในที่สุดดนตรีฮิปฮอปที่เป็นกระแสหลักในการกระจายวัฒนธรรมฮิปฮอปในเมืองไทยก็เริ่มแพร่หลายขึ้น แต่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจะรู้จักการเต้นบ๊อบอยจากการนำนักเต้นบ๊อบอยมาร่วมในคอนเสิร์ตของโจอี้ บอย หรือต๊าก ชิโร่ ทำให้นักเต้นบ๊อบอยที่เป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอปเริ่มมีการรวมตัวกันมากขึ้น และมีการรวมกลุ่มเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย จนปัจจุบันกลุ่มของผู้รักการเต้นบ๊อบอยในเมืองไทยค่อยๆ แพร่กระจายไปอย่างกว้างขวางทั่วประเทศ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่ากลุ่มที่เต้นบ๊อบอยกลุ่มแรกๆ นี้ น่าจะเข้าจากกลุ่มทหารอเมริกันที่เข้ามาประจำการในประเทศไทย และมีการเต้นในค่ายทหาร ซึ่งคนไทยชอบรับเอาวัฒนธรรมของต่างชาติเสมอ จึงมีคนไทยเข้าไปร่วมเต้นตามนิสัยรักสนุกของคนไทยและขอให้ทหารอเมริกันถ่ายทอดวิธีการเต้นให้ จนการเต้นบ๊อบอยแพร่หลายในประเทศไทยเกิดเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจนถึงปัจจุบัน

ภาพที่ 1.3 บทบาทของสื่อในประเทศไทยในการนำเสนออัตลักษณ์วัฒนธรรมฮิปฮอป และการเต้นบ๊อบอย



ต๊าก ชิโร่

โจอี้บอย

ผู้ ดีเรก

การรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นนั้นจะเรียกว่า "Breaking crew" เป็นการกลุ่มของนักเต้นที่มารวมตัวกันและช่วยกันฝึกฝนและคิดค้นท่าใหม่ๆ เพื่อเอาชนะกลุ่มอื่นๆ ซึ่งนิธิ เคียวศรีวงศ์ ได้กล่าวถึงการรวมกลุ่มของวัฒนธรรมย่อยแบบนี้ไว้ว่า กระบวนการรับสารแบบรวมกลุ่มนั้น เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างความมั่นใจว่าสมาชิกในกลุ่มเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เพราะพื้นที่ใน

การรวมกลุ่มนั้น เป็นพื้นที่ที่ดึงคนมารวมตัวกัน เกิดความรู้สึกถึงพลังของตนเอง เกิดความนับถือตนเอง และนับถือศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ของตนเอง (อ้างใน สุรีย์รัตน์ โกสุมสุภามาลา, 2550)

การใช้พื้นที่ในการรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นป๊อปก็เพื่อประกอบกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เป็นพื้นที่ที่พวกเขาสามารถแสดงออก มีส่วนร่วม พบเจอคนที่มีความชอบเหมือนๆ กัน อันนำมาสู่ความรู้สึกถึงพลังที่ตัวเองรู้สึกว่าคุณค่าได้ รู้สึกถึงการมีตัวตนของตัวเอง รู้สึกถึงการยอมรับตนเอง จากการทำมีผู้อื่นมายอมรับเรา (อ้างใน สุปรีดา ช่อลำไย, 2549) อันเป็นนิยามความหมายของคำว่า อัตลักษณ์

สำหรับการสื่อสารที่ใช้เพื่อการรวมตัวกันภายในกลุ่มของกลุ่มที่รักการเต้นป๊อปมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งการสื่อสารแบบเผชิญหน้า การสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อชักชวนแนะนำในการรวมตัวกัน แต่ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน สื่อมวลชนกลายเป็นตัวกลางที่กลุ่มวัยรุ่นที่รักการเต้นเลือกใช้ในการสื่อสารระหว่างกัน หรือรวมตัวกันผ่านอินเทอร์เน็ต โดยอาจเริ่มต้นการสื่อสารในกลุ่มเล็กๆ จากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียนก่อน แล้วอาจขยายไปกว้างขวางกับระดับประเทศก็ได้ ซึ่งเป็นทางเลือกที่กลุ่มวัยรุ่นแสวงหาเอกลักษณ์ให้กับตนเอง เพื่อบอกอัตลักษณ์ของตนเองให้คนอื่นรู้ว่า “เราเป็นใคร” และภายในกลุ่มนักเต้นป๊อปกันเองก็สร้างอัตลักษณ์ที่เข้าใจตรงกันว่า “เราเป็นใคร” เป็นการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของสังคม

ในวัฒนธรรมหนึ่งๆ สามารถแบ่งได้เป็นวัฒนธรรมย่อยต่างๆ (Subculture) ได้อีก เช่น วัฒนธรรมย่อยเฉพาะถิ่น เชื้อชาติ กลุ่มวิชาชีพ รวมทั้งการแบ่งวัฒนธรรมย่อยตามวัย ได้แก่ วัยรุ่น วัยชรา หรือวัฒนธรรมย่อยที่ถูกแบ่งออกตามความชอบหรือความสนใจ เช่น กลุ่มแฟนคลับของศิลปินต่างๆ ซึ่งแต่ละวัฒนธรรมก็ย่อมมีแนวคิด พฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของระบบสัญลักษณ์เป็นของตัวเอง (Bourdieu, 1973. อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

วัฒนธรรมย่อย (subculture) ซึ่งใช้เรียกลักษณะของกลุ่มสังคมที่มีการยึดถือบรรทัดฐาน และการกำหนดคุณค่าของสิ่งรูปธรรม และสิ่งนามธรรม แตกต่างกัน การพูดคุยในวัฒนธรรมย่อยเดียวกัน จะพูดคุยเรื่องเดียวกัน หรือที่เรียกว่า ภาษาเดียวกัน วัฒนธรรมย่อยแบ่งออกมาจากวัฒนธรรม โดยแต่ละสังคมจะแตกต่างกันอยู่กับ อายุ ชนชาติ ศาสนา เพศ ความรู้ พื้นฐานทางสังคม และมุมมองต่างๆ อย่างไรก็ตามคำว่า วัฒนธรรมย่อยมีการกำหนดแตกต่างกันไปตามนักคิด

ทฤษฎีต่างๆ การเข้าใจกลุ่มของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จำเป็นต้องคำนึงถึงคุณค่า และบรรทัดฐานของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย เพื่อที่จะเข้าใจลักษณะความคิดของกลุ่มสังคมนั้นๆ

ในสังคมหนึ่งๆ ไม่ได้มีเพียงวัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว (Culture-C ตัวใหญ่) ทว่าประกอบด้วยวัฒนธรรมมากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (culture มี c ตัวเล็กหลายตัว) หรือเป็น 'cultures' ในรูปพหูพจน์ วัฒนธรรมต่างๆ ก็มีอำนาจไม่เท่ากัน จึงมีวัฒนธรรมตัวใหญ่บางตัวที่พยายามจะครอบงำวัฒนธรรมย่อยต่างๆ และวัฒนธรรมย่อยเหล่านั้นก็จะมีกระบวนการดิ้นรนต่อสู้เชิงอำนาจกับวัฒนธรรมหลักดังกล่าวตลอดเวลา (สมสุข หินวิมาน, 2551)

กลุ่มรักการเดินปับอยก็เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกลุ่มหนึ่ง ซึ่งในสายตาคนภายนอกมักมองนักเดินปับอยว่าเป็นเด็กไม่ดี ไร้การศึกษา จับกลุ่มมั่วสุมกัน ทำกิจกรรมที่ไร้สาระ เป็นพวกขยะสังคม อาจเป็นเพราะการจดจำภาพของสื่อของอเมริกาในยุคแรกๆ ที่เคยนำเสนอภาพของกลุ่มนักเดินปับอยในแง่ลบ สื่อได้สร้าง Myth เป็นการให้ความหมายในระดับลึกที่ทำหน้าที่สร้างการยอมรับร่วมกัน แต่ไม่ได้หมายความว่า ความหมายดังกล่าวจะต้องเป็นเรื่องจริง (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) เพราะสื่อของอเมริกานำเสนอข่าวทั้งที่ยังไม่ได้เข้ามาใกล้ขีดจริงจัง จนเกิดความบิดเบือนของข้อมูลไป จนกลายเป็นภาพฝังหัว หรือเป็น Stereotype ของกลุ่มนักเดินปับอยไป ในความเป็นจริงแล้ววัยรุ่นกลุ่มนี้มีจำนวนไม่น้อยที่เป็นเด็กที่มีการศึกษา มีความสามารถ แต่พวกเขาอาจจะต้องการพื้นที่ในการแสดงความสามารถเท่านั้น และกว่าจะเดินเก่งก็ต้องผ่านการฝึกฝน ฝึกซ้อมกันนานหลายปี เพราะการเดินปับอยต้องใช้พลังกำลังอย่างมาก ใช้ท่วงท่าที่หนักแน่นและดูเป็นธรรมชาติที่สุด โดยการเดินใช้ท่าสเต็ปเท้าเป็นหลัก และใช้ความแข็งแกร่งของกำลังข้อมือ และมีการปล่อยให้มือฟรีสไต์ทำให้การเดินดูมีความพลิ้วไหวมากขึ้น จึงเป็นการผสมผสานส่วนต่างๆ ของร่างกายตั้งแต่ศีรษะ ลำตัว มือ เท้า เข้าด้วยกัน การเริ่มฝึกก็จะต้องเริ่มจากง่ายไปยาก แล้วจะเริ่มเข้าใจไปตามลำดับ จนในที่สุดก็สามารถเดินได้ด้วย เป็นการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองของกลุ่มนักเดินปับอยที่ต้องการสร้างอำนาจในการต่อรองกับสังคมตัวใหญ่ในสังคมคือผู้ใหญ่ที่มองกลุ่มวัยรุ่นนักเดินปับอยเป็นกลุ่มมั่วสุม ไร้สาระ

ในการรวมตัวกันของกลุ่มปับอยเป็นการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีความรักในการเดินเหมือนๆ กัน ต้องการหาเวทีในการแสดงออก ซึ่งการสื่อสารภายในกลุ่มทำให้พวกเขาได้มีแนวคิดใหม่ๆ มีมุมมองที่กว้างขึ้น มีความคิดความฝันไกลว่าจะฝึกเดินเพื่อเข้าไปสู่การประกวดระดับประเทศหรือระดับโลกให้ได้ มีจุดมุ่งหมายที่เพิ่มขึ้นนอกเหนือจากความสนุกสนานจากการเดิน

เพื่อลบคำสบประมาทจากคนภายนอกมองว่าการเต้นบ๊อบอยเป็นเรื่องไร้สาระหรือมอมเมาที่คนภายในกลุ่มมองกันเอง ว่าเป็นเรื่องไกลเกินฝัน แต่ผู้วิจัยกลับมองว่ากลุ่มนักเต้นบ๊อบอยก็ไม่ได้ย่อท้อ กลับเป็นแรงเสริมให้พยายามก้าวต่อไปข้างหน้า และมีการชักชวนเพื่อนๆ สื่อสารติดต่อกันจนกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยขยายกลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มรักการเต้นบ๊อบอย

สำหรับสถานที่ที่ใช้เต้นบ๊อบอยนอกจากเป็นการรวมตัวตามลานกว้าง หรือห้องซ้อมเต้นแล้ว สวนสาธารณะก็เป็นสถานที่ฝึกซ้อมยอดนิยม หรือสนามยิมในโรงเรียนก็ถูกใช้เป็นพื้นที่สาธารณะในการเต้น การเต้นบ๊อบอยไม่ใช่กิจกรรมที่มีแต่การเต้นไปวันๆ เท่านั้น หากแต่ภายในกลุ่มจะมีการสื่อสารกันเอง สามารถแบ่งปันข่าวสารการประกวดเต้นต่างๆ และชักชวนให้คนในกลุ่มเข้าร่วมการแข่งขันได้ด้วย ซึ่งเวทีการแข่งขันเบรกแดนซ์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคือ การแข่งขัน Battle of the Year (BOTY) ชิงแชมป์โลก โดยจัดขึ้นครั้งแรกในเมืองฮันโนเวอร์ ประเทศเยอรมนี เมื่อปี 1990 ซึ่งจัดขึ้นเพื่อค้นหากลุ่มบ๊อบอยที่ดีที่สุดของโลก สำหรับประเทศไทยการแข่งขัน Battle of the Year Thailand (BOTY) จัดขึ้นครั้งแรกในปี 2005 จนกระทั่งในปี 2007 ผู้ชนะเลิศ Battle of the Year Thailand 2007 ได้เข้าร่วมการแข่งขันในระดับ Asia โดยแชมป์ B-Boy ของประเทศไทยสามารถคว้ารางวัลในอันดับที่ 3 ของ Asia ที่ประเทศเกาหลี และยังสามารถคว้าอันดับ 5 ของโลกจากประเทศเยอรมนีอีกด้วย (ทูลูไลฟ์, 2007 : ออนไลน์)

นอกจากนี้กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยยังมีการช่วยสอนการเต้นเพื่อให้นักคนในกลุ่มได้มีโอกาสฝึกซ้อมและฝึกฝนท่าเต้นที่เต้นไม่ได้หรือไม่เคยเต้นมาก่อน ล้วนเป็นการสื่อสารกันเองภายในกลุ่ม รวมทั้งการช่วยเหลือและสนับสนุนให้นักคนในกลุ่มที่รักการเต้นบ๊อบอยได้เข้าร่วมการประกวดเต้นในกิจกรรมต่างๆ ที่มีหน่วยงานหลายแห่งมีการจัดประกวดขึ้น เพื่อขจัดมอมเมาในแง่ลบที่สังคมมักมองในแง่ร้ายว่าการรวมกลุ่มของบ๊อบอยเพื่อมามั่วสุม เสพยา เนื่องจากสมัยแรกๆ สื่อมวลชนได้นำเสนอภาพลักษณ์ในแง่ลบเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยว่าเป็นแหล่งมั่วสุม เป็นกลุ่มคนเร่ร่อนที่เป็นแหล่งเสื่อมโทรมและเป็นปัญหาสังคม ทำให้สังคมยังคงติดกับภาพลักษณ์ของการเต้นบ๊อบอยในแง่ลบอยู่ แต่กลุ่มนักเต้นต้องการเสนอความเป็นจริงเพราะอุดมการณ์ว่านักเต้นบ๊อบอยจะต้องไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด เขาจริงเขาจัง ไม่ได้เต้นเอาเท่ และต้องอดทน (เทรนดี้ นิตยสาร Mar, มิถุนายน 2009) เพราะการเต้นจะต้องใช้พลังกำลังมาก ซึ่งเหล่านักเต้นก็รับอุดมการณ์นี้สืบทอดต่อๆ กันมา แม้แต่ในอเมริกาเอง เหล่านักเต้นบ๊อบอยต่างต้องการแสดงอัตลักษณ์ของบ๊อบอยให้คนในสังคมได้เห็นและให้การยอมรับกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย โดยเลือกการแข่งขันเพื่อคว้ารางวัลการประกวดจากเวที

ต่างๆ ย่อมแสดงให้เห็นคนภายนอกเห็นคุณค่าของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยว่าไม่ใช่กลุ่มวัยรุ่นที่ไร้สาระในสังคม

นักเต้นบ๊อบอยในเมืองไทยก็มีการรับแนวคิดจากต้นตำรับอย่างนักเต้นในสหรัฐอเมริกาที่ต้องการแสดงให้เห็นว่านักเต้นบ๊อบอยไม่ใช่กลุ่มคนที่ไม่มีความรับผิดชอบจึงต้องสร้างทัศนคติให้นักเต้นทุกคนมองว่าจะต้องไม่ข้องเกี่ยวกับยาเสพติดเด็ดขาด เพราะการเต้นบ๊อบอยนั้นจะต้องใช้ร่างกายที่แข็งแรงเพื่อเต้นท่าต่างๆ ให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด ก่อนเต้นก็ต้องมีการอบอุ่นร่างกายด้วยการทักสูง ซึ่งมีการแบ่งสายการเต้นด้วยกันสี่สายในปัจจุบัน เริ่มจากสายทักสูง คือการเต้นประยุกต์ท่าแฮนด์สแตนด (Handstand) เป็นท่าโผล่ที่สวยงาม ต่อมาเป็นสายป๊อปปีง (Popping) คือการเต้นแบบลิ้นไหล เป็นท่าท้วมสวยงาม สายที่สามคือมูฟ (Move) เป็นการเต้นที่น่าเอาทุกท่าทางมาผสมผสานกัน แต่จะมีความพิเศษคือสามารถลอยตัวโฉบท่ากลางอากาศได้ สายสุดท้ายคือเบรกแดนซ์ (Breakdance) หรือการเต้นในลีลาฮิปฮอป ส่วนใหญ่สายนี้จะคิดท่าทางการเต้นเอง (เทรนดี้ นิตยสาร Mar, มิถุนายน 2009) แต่ผู้วิจัยพบว่าการแบ่งสายของการเต้นบ๊อบอยเป็นเรื่องเข้าใจผิด การเต้นบ๊อบอยจริงๆ แล้วไม่ได้มีการแบ่งสาย แต่ประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน (foundation) อยู่ 4 องค์ประกอบคือ 1) เพาเวอร์มูฟ (powermove) 2) ท็อปโรก (toprock) 3) ฟุตเวิร์ก (footwork) และ 4) ฟรีซ (freez) แต่การแบ่งสายเป็นการเข้าใจผิดของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่เต้นท่าใดท่าหนึ่งได้ดีเป็นพิเศษก็ไปจัดสายเองว่าตัวเองอยู่สายนั้นๆ จริงๆ เป็นท่าเต้นที่ตัวเองถนัดจริงๆ แล้วการเต้นบ๊อบอยจะต้องใช้องค์ประกอบทั้ง 4 อย่างในการเต้น เพื่อให้การเต้นบ๊อบอยสมบูรณ์

ปัจจุบันการเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยก็เริ่มได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนและหน่วยงานต่างๆ มากขึ้น เพราะสื่อได้เล็งเห็นแล้วว่าการเต้นบ๊อบอยเป็นการเต้นที่ต้องใช้ทั้งความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ และกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยก็ประกาศชัดในกลุ่มของนักเต้นบ๊อบอยว่าจะต้องไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด รวมถึงต้องเรียนหนังสือด้วย ไม่ทิ้งการเรียน เพื่อลดข้อครหาที่ถูกมองว่าการเต้นบ๊อบอยว่าเป็นเรื่องไร้สาระและเป็นแหล่งมั่วสุม ซึ่งมีกี่ย่ำเตือนเรื่องเหล่านี้ทุกครั้งทางสื่อทุกชนิดที่ติดต่อสื่อสารกัน โดยเฉพาะการพูดคุยผ่านเว็บบอร์ดในพื้นที่เว็บไซต์ก็เป็นอีกบทบาท สื่อสำคัญที่เหล่านักเต้นบ๊อบอยมารวมกัน อาทิ <http://siambboy.rongteen.com> หรือแม้แต่วีปไซต์ส่วนตัว เช่น Hi5 ก็มีกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยหลายกลุ่มที่มารวมตัวกัน การรวมกลุ่มกันเพื่อเข้าประกวดแข่งขันจนไปสู่การแข่งขันในเวทีระดับโลกซึ่งที่มนักเต้นบ๊อบอยของไทยเคยได้ลำดับที่ 5 ของโลก ในปี 2007 ก็เป็นสิ่งที่ยืนยันได้เป็นอย่างดีในการประสบความสำเร็จ และสื่อก็จะนำเสนอ

ผลงานและความสำเร็จเหล่านี้เพื่อให้เยาวชนเห็นและเอาเยี่ยงอย่าง รวมถึงให้การสนับสนุนโดยร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ อย่าง บริษัทสิงห์คอร์ปอเรชั่น เพื่อจัดประกวดการเต้นบ๊อบบี้ทำให้กลายเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ เพราะต้องการส่งเสริมให้เยาวชนหันมาใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์ และเล็งเห็นความมุ่งมั่น เอาจริงเอาจังของกลุ่มคนรักการเต้นบ๊อบบี้ จึงเปิดโอกาสให้หน่วยงานต่างๆ จนกลายเป็นตัวกลางเพื่อให้เป็นเวทีแสดงออกของความสามารถของกลุ่มบ๊อบบี้ ซึ่งเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของสังคมกลุ่มหนึ่ง เป็นการนำเอา c ตัวเล็ก คือกลุ่มวัฒนธรรมย่อย นักเต้นบ๊อบบี้ไปผสมผสานวัฒนธรรมกระแสหลัก C ตัวใหญ่ อย่างหน่วยงานของ สสส. หรือ โครงการ to be number one เป็นการดึงหน่วยงานต่างๆ มาเพิ่มอำนาจให้กับกลุ่ม และเป็นการขยายพื้นที่ในการแสดงออกของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้นั่นเอง

วัฒนธรรมการเต้นบ๊อบบี้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมย่อยดนตรีแนวฮิปฮอป การรวมตัวของกลุ่มที่รักการเต้นบ๊อบบี้ เป็นการรวมตัวกันแบบช่วยเหลือกันเป็นระบบพี่น้อง ให้ความเคารพแบบรุ่นพี่รุ่นน้อง ไม่ใช่ค่าใช้จ่าในการสอน มีการรวมกลุ่มคล้ายๆ กลุ่มแฟนคลับหรือแฟนเพลง แต่จุดศูนย์รวมที่มารวมตัวกันไม่ใช่อยู่ที่หน้าร้องเป็นหลักเหมือนแฟนเพลงหรือแฟนคลับ และเนื่องจากกลุ่มแฟนคลับหรือแฟนเพลงจะไปยึดติดกับตัวศิลปินเป็นหลักทำให้อาจตกเป็นเหยื่อของธุรกิจวงการเพลงดังเช่นข้อค้นพบจากงานวิจัยเรื่องศิลปินเพลงไทยและเครือข่ายการสื่อสารกับแฟนคลับ (เจษฎา รัตนเขมากร, 2541) แต่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เป็นการรวมตัวกันด้วยการหลงใหลในวัฒนธรรมฮิปฮอปและมีใจรักการเต้น โดยไม่ได้มีศิลปินเป็นศูนย์รวมในการรวมตัว แต่เป็นความรักในการเต้นเหมือนกัน ทำให้มีพฤติกรรมการใช้ชีวิตคล้ายๆ กัน มีรูปแบบการใช้ชีวิตที่คล้ายคลึงกัน และเป็นวัยใกล้เคียงกัน และคุณลักษณะอีกประการหนึ่งที่แตกต่างไปจากกลุ่มแฟนคลับนั่นก็คือ กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จะไม่ใช่เป็นแค่ผู้ชื่นชอบหรือผู้เสพเท่านั้น หากแต่สามารถจะแสดงออกซึ่งความสามารถทางการเต้นออกมาให้ผู้อื่นได้เห็น ไม่ใช่แค่เป็นผู้ชื่นชอบในตัวศิลปินเพียงอย่างเดียว ลักษณะวัฒนธรรมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้มีสัญลักษณ์บางประการที่คนภายในกลุ่มใช้สื่อสารกัน ไม่ว่าจะเป็นภาษาที่ใช้ การแต่งกาย เครื่องประดับ หรือลักษณะท่าเต้นที่สร้างสรรค์ขึ้นมาในรูปแบบที่แปลกใหม่ตลอดเวลา นอกจากนี้เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร เช่น อินเทอร์เน็ตทำให้การสื่อสารภายในกลุ่มรักการเต้นบ๊อบบี้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายขึ้น แต่กลุ่มรักการเต้นบ๊อบบี้ไม่ได้รวมกลุ่มกันเพื่อมาชื่นชมสิ่งที่ชอบเหมือนกัน ในฐานะผู้รับสารเท่านั้น แต่เนื่องจากสมาชิกในกลุ่มได้ทำการ 'เต้น' ด้วย จึงทำให้มีการพลิกบทบาทกลายเป็นผู้ส่งสารได้ด้วย และภายในกลุ่มยังมีการสาธิตท่าเต้นเพื่อสอนกันได้โดยตรง เพียงแค่ถ่ายการเต้นในท่าต่างๆ เป็นคลิปวิดีโอ แล้วนำมาอัปโหลดบนหน้าเว็บบอร์ดก็เป็น

ทางเลือกหนึ่งที่ใช้สื่อสารกันง่าย ๆ นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องการเดินและเรื่องดนตรีในแนวฮิปฮอปกันภายในในกลุ่ม แต่สื่อกิจกรรมจะเป็นสื่อที่มีบทบาทในการนำเสนออัตลักษณ์ให้กับกลุ่มนักเต้นบีบอยมากที่สุด

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจว่ากลุ่มรักการเดินบีบอยเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่เลือกใช้เวลาว่างในการเดิน การรวมกลุ่มกันเพื่อฝึกซ้อม ฝึกเต้น การช่วยเหลือ สร้างสรรค์การเดินท่าใหม่ๆ การเลือกใช้สื่อๆ แตกต่างกันไป มีการใช้พื้นที่สาธารณะในการรวมตัวกัน เพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสาร ข้อมูล แล้วการรวมตัวกันเพื่อพลังอำนาจในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยเป็นอย่างไร รวมถึงการแสดงความสามารถในการเดินและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยโดยใช้บทบาทของการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยในพื้นที่สาธารณะให้คนภายนอกรับรู้ ลักษณะการสื่อสารภายในกลุ่มมีการสื่อสารเป็นรูปแบบใด อัตลักษณ์ของนักเต้นบีบอยมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นและแตกต่างจากวัฒนธรรมหลักฮิปฮอปอย่างไร รวมถึงการเดินบีบอยในการคิดออกแบบท่าเต้นหรือมีแรงบันดาลใจจากเรื่องใด มีการสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ในการคิดค้นท่าเต้นใหม่ๆ เนื้อหาที่พูดคุยภายในกลุ่มคือเรื่องใด โดยจะเน้นที่บทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอย สร้างอัตลักษณ์ภายในกลุ่มอย่างไร และบทบาทการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบีบอยกับภายนอก นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยในประเทศไทยให้คนภายนอกรับรู้ได้อย่างไร

#### ปัญหาคำถามวิจัย

1. การสื่อสารเพื่อการรวมตัวกันภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบีบอยในประเทศไทยเป็นอย่างไร
2. บทบาทของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบีบอยในประเทศไทยเป็นอย่างไร

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารเพื่อการรวมตัวกันภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบีบอยในประเทศไทย
2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบีบอยในประเทศไทย



### ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

1. กลุ่มนักเดินบีบอยต่อสู้ทางอำนาจในการต่อรองพื้นที่ในการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองว่ามีลักษณะเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่รักการเดิน มีวิถีชีวิต ความสนใจคล้ายคลึงกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่ลอกเลียนแบบใคร เป็นตัวของตัวเอง
2. กลุ่มนักเดินบีบอยใช้การสื่อสารเพื่อการรวมกลุ่มนักเดินบีบอยเข้าไว้ด้วยกันและติดต่อกันกลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเดินบีบอย
3. สื่อมีบทบาทในนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินบีบอยให้สังคมภายนอกรู้จัก และใช้สื่อเป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสารเพื่อร่วมตัวกันกันภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเดินบีบอยในประเทศไทย

### ขอบเขตและข้อจำกัดของการวิจัย

ศึกษาเฉพาะกลุ่มนักเดินบีบอยในประเทศไทย ตั้งแต่ปี 2542-2552 ศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินบีบอยที่มีภูมิลำเนาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากกลุ่มนักเดินบีบอยมีจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงเลือกเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักเดินบีบอยกลุ่มใหญ่ๆ เป็นหลัก ได้แก่ ป้อมพระสุเมรุ สะพานรถไฟฟ้ามารยาญครอง แพนชั่นไอส์แลนด์ ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะในเขตเมืองของกรุงเทพมหานคร โดยใช้เวลาเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน 2552 ถึงเดือน มกราคม 2553 รวมระยะเวลา 3 เดือน

### นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

บทบาทของการสื่อสาร หมายถึง บทบาทในด้านต่างๆ ของการสื่อสารที่กลุ่มนักเดินบีบอยใช้ในการตอบสนองความต้องการของปัจเจกบุคคลหรือในกลุ่มนักเดินบีบอย เช่น บทบาทหน้าที่ของสื่อในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับกลุ่ม แล้วสื่อก็นำเสนออัตลักษณ์ของตนเองหรือกลุ่มให้คนภายนอก, ใช้ยึดเหนี่ยวความเป็นกลุ่ม, ใช้สื่อสารเพื่อแจ้งข่าวสาร เพื่อถ่ายทอดความรู้ภายในกลุ่ม และสื่อสารกับคนอื่นในสังคม เป็นต้น ประเภทของสื่อที่กลุ่มนักเดินบีบอยใช้ในการสื่อสารกันภายในกลุ่ม อาทิ สื่อบุคคล สื่อกิจกรรม สื่อวัตถุ สื่อสมัยใหม่ สื่อมวลชน เป็นต้น

อัตลักษณ์ หมายถึง ลักษณะที่ปรากฏภายนอก ประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องประดับ ซึ่งกลุ่มนักเดินบีบอยมีสไตล์ที่โดดเด่นในเรื่องการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าพอดิตัว กางเกงขาสั้น กางเกงยีนขาเดฟ หรือกางเกงวอร์ม สวมหมวกโพนั้งใบรองเท้าผ้าใบพุ่ม่า ชูเอต หรือรองเท้าผ้าใบคอนเวิร์ส โดยการแสดงออก กิริยาท่าทางของกลุ่ม

นักเต้นบ๊อบอยจะมีกรียาท่าทางเฉพาะตัว มีท่วงท่าเต้นที่ไม่เหมือนใคร ใช้สระทุกส่วนในร่างกายในการเต้น มีภาษาพูดเป็นศัพท์หรือสแลงของตัวเอง ใช้สื่อสารที่เข้าใจกันภายในกลุ่ม มีภาษาท่าทางในการใช้สื่อสารแทนภาษาพูดในการแข่งขัน อุดลักษณะจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง “เรา” กับ “คนอื่นและสังคม” การจะบอกว่าเราเป็นใครได้นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับเรามี “อำนาจ” ในการต่อรองต่อสู้กับคนอื่นและสังคมภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

วัฒนธรรมย่อย คือ การดำรงอยู่ในโครงสร้างลำดับชั้นของอำนาจที่แตกต่างกัน ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก วัฒนธรรมย่อยเป็นส่วนเล็กๆหนึ่งของวัฒนธรรมหลัก วิธีการที่กลุ่มย่อยใช้ในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและวิถีชีวิตด้านอื่นๆ ที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอัตลักษณ์ เป็นปฏิบัติการที่กลุ่มดำเนินการอย่างมีความหมายและมีสำนึก ไม่ว่าจะ เป็น วัตถุ ความสัมพันธ์ ระบบค่านิยม ระบบความเชื่อที่ผลิออกมา และวิธีการที่ผลิตล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม

การสร้างอัตลักษณ์ คือ การประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมา โดยวิธีผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมเดิม แต่นำมาสร้างความสัมพันธ์ใหม่ขึ้นมา นำไปสู่การสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่ม แล้วนำมาใช้กับการสร้างท่าเต้นของบ๊อบอย

การนำเสนออัตลักษณ์ คือ การติดต่อระหว่างกลุ่มตัวเองกับกลุ่มภายนอกสังคมเพื่อนำเสนอคุณลักษณะทางอัตลักษณ์ของกลุ่มของตนในการเผยแพร่ออกไปสู่สังคมภายนอก

กลุ่มนักเต้นบ๊อบอย หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ชื่นชอบการเต้นโดยใช้ดนตรีหลากหลายแนว แต่ที่นิยมคือ ดนตรีฟังก์ โซล ฮิปฮอป เบรกบัต เป็นต้น เพื่อใช้ประกอบการเต้น เริ่มต้นด้วยตนเอง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดท่าเต้นต่างๆ ให้เป็นสไตล์ของตัวเอง ไม่ซ้ำแบบ หรือลอกเลียนแบบใคร จนเกิดมีการรวมกลุ่มที่ชื่นชอบการเต้นบ๊อบอยเหมือนกัน มีการฝึกสอนฝึกเต้น ช่วยเหลือกันภายในกลุ่มทั้งเรื่องท่าเต้น การแต่งกาย จนกลายเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย

การรวมกลุ่ม หมายถึง การรวมตัวกันของนักเต้นบ๊อบอยซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีความสนใจร่วมกัน มีเป้าหมายร่วมกัน หรือการแสดงออกร่วมกันในเรื่องการเต้นบ๊อบอย

สื่อมวลชน หมายถึง ช่องทางการสื่อสารที่สามารถสื่อสารไปยังคนจำนวนมาก มีความหลากหลายทางเนื้อหาที่นำเสนอที่เกี่ยวข้องกับการเดินบิบบอย และกระจายไปได้อย่างรวดเร็ว ได้แก่ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ เป็นต้น

สื่อบุคคล หมายถึง ตัวบุคคลที่ทำหน้าที่เป็นช่องทางในระบบการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือการสื่อสารภายในกลุ่มของนักเดินบิบบอย และการสื่อสารระหว่างกลุ่มไปสู่ภายนอก

สื่อสมัยใหม่ หมายถึง ช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่สามารถสื่อสารตอบโต้กัน และกันได้ และสามารถใช้ในการให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของตัวเอง หรือการสื่อสารเพื่อเผยแพร่ข่าวสารของกลุ่มนักเดินบิบบอยด้วยกัน ในที่นี้หมายถึง อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ เว็บบอร์ด hi5 โปรแกรมแชต msn โทรศัพท์ และการอัปโหลดข้อมูลในเว็บฝากลิงก์ต่างๆ

สื่อกิจกรรม หมายถึง กิจกรรมที่กลุ่มนักเดินบิบบอยจัดขึ้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ ภายในกลุ่มนักเดินด้วยกันเพื่อสังสรรค์ในพื้นที่สาธารณะ ห้างสรรพสินค้า รวมทั้งพื้นที่ต่างๆ ด้วย หรือกิจกรรมการประกวดแข่งขันเดินบิบบอยที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ หรือกิจกรรมการเดินโชว์ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น

สื่อวัตถุ หมายถึง สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายต่างๆ ถูกสร้างขึ้นเพื่อความเป็นกลุ่มเดียวกัน เช่น เสื้อยืดสีส้มสดใสขนาดพอดีตัว หรือเสื้อทีม หมวก รองเท้าผ้าใบ เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของคำว่า “บิบบอย” ว่ามีอัตลักษณ์อย่างไร แล้วใช้บทบาทของการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับกลุ่มนักเดินบิบบอย จากนั้นบทบาทการสื่อสารยังทำหน้าที่นำเสนอให้สังคมได้รับรู้และเข้าใจในกลุ่มนักเดินบิบบอยที่ถือว่าเป็นวัฒนธรรมย่อยอีกรูปแบบหนึ่งในสังคมไทย และเป็นประโยชน์ในการศึกษาด้านวัฒนธรรมศึกษากับการวิจัยด้านการสื่อสารในการรวมกลุ่ม โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยที่ทำหน้าที่ผู้รับสารและผู้ส่งสารด้วยการเดินเป็นศูนย์กลางในการรวมกลุ่ม

2. เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้น  
บ๊อบบี้ที่ไม่มีผลประโยชน์ทางวัตถุ แต่ยังคงมีการรวมกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้มาตลอดและสืบทอด  
วัฒนธรรมย่อยการเต้นบ๊อบบี้มาได้อย่างยาวนาน และเชื่อมโยงกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เข้าด้วยกัน  
กลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มการเต้นบ๊อบบี้



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทย” ผู้วิจัยใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาดังนี้

1. แนวคิดเรื่องบทบาทของการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์
2. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย
3. แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มและเครือข่ายการสื่อสาร

#### 1. แนวคิดเรื่องบทบาทของการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์

การเต้นหรือการร่ายรำเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ที่เคลื่อนไหวไปพร้อมกับจิตใจ สังคมในสมัยโบราณให้ความสำคัญกับการแสดงออกของร่างกายในการสื่อสารกับภายนอก เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ในงานวิจัยนี้สนใจว่าสื่อซึ่งเป็นเครื่องมือในการสื่อสารว่ามีบทบาทในการสร้างอัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบอย อัตลักษณ์หรือตัวตน (identity) คือการนิยามว่าเราคือใคร “Who are we” เรามีความแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร ภายใต้การมองของคนอื่นและภายใต้กรอบของสังคมและสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งในแต่ละบุคคลก็มีอัตลักษณ์ได้หลายอัตลักษณ์ ในฐานะที่เป็นสมาชิกของแต่ละหน่วยของสังคม นอกจากระดับบุคคลแล้วในระดับกลุ่มสังคมก็มี “อัตลักษณ์ร่วม” (collective identity) ซึ่ง Melucci ได้อธิบายว่า หมายถึงกระบวนการสร้างสำนึกที่ร่วมต่างๆ ของสังคมนั้น เป็นการมองตนเองในอีกลักษณะ สำนักรววัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า อัตลักษณ์หรือตัวตนของคนนั้นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง “เรา” กับ “คนอื่นและสังคม” การจะบอกว่าเราเป็นใครได้นั้นขึ้นอยู่กับการมี “อำนาจ” ในการต่อรองต่อสู้กับคนอื่นและสังคมภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด (Woodward, 2002)

อัตลักษณ์ของแต่ละคนก็อาจแตกต่างกันไปจากอัตลักษณ์ของสังคมนั้นได้หรือที่เรียกว่า social identity แต่โดยรวมสังคมนั้นก็จะสร้างให้คนในสังคมนั้นมีอัตลักษณ์ร่วมกันโดยผ่านพิธีกรรมต่างๆ ในสังคม Charles Cooley (อ้างในกำจร หลุยยะพงศ์, 2552) สนใจว่า การที่คนจะ

กลายเป็นตัวตนได้นั้นก็ต่อเมื่อเกิดการสื่อสารผ่านภาษาและการปฏิสัมพันธ์กับสังคม (social interaction) โดยตัวตนจะปรากฏผ่านจินตนาการหรือ “ตัวตนในกระจกเงา” (looking glass self) หรือการจินตนาการว่าเราจะเป็นอย่างไรรายตาคนอื่น คนอื่นจะตัดสินใจเราอย่างไร George Herbert Mead เห็นว่าอัตลักษณ์มีสองส่วนคือ อัตลักษณ์ในส่วนของ “ฉัน” (I) หรือลักษณะเฉพาะของตน และอีกส่วนคืออัตลักษณ์ในส่วนที่คนอื่นบอก หรือ “me” และทั้งคู่ก็จะมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างภายในและภายนอกจิตใจและสร้างเป็นตัวตนขึ้นมา ผู้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของการสวมบทบาท (role) ตั้งแต่เด็กจนโตก็ยิ่งสวมบทบาทที่หลากหลายมากขึ้น

Erving Goffman ได้นำแนวคิดของ Mead มาพัฒนาเพิ่มเติมโดยเฉพาะแนวคิดเรื่อง “การสวมบทบาท” (role taking) และขยายไปสู่ “การแสดงตัวตนออกมา” (acting the self) โดยเน้นถึงตัวตนจะมีเหตุผลและเผยออกมาบนเงื่อนไขของสถานการณ์ต่างๆ (social situation) Goffman ได้ยกตัวอย่างให้เห็นว่าชีวิตไม่ต่างจากละครและหนังสือที่ประกอบด้วย frame และตัวเราจะแสดงไปภายใต้กรอบ แต่ยังคงเป็นตัวตนของเรา ดังนั้นเราจึงมีตัวตนที่หลากหลายแตกต่างกันไปตามแต่สถานการณ์ต่างๆ

ในขณะที่แนวคิดกลุ่มนักคิดสำนัก Birmingham เริ่มเป็นที่แพร่หลายในช่วงที่กระแสความคิดแบบหลังสมัยใหม่ (postmodernism) ที่กำลังมีอิทธิพลจึงได้ผนวกเอาทฤษฎีหลังสมัยใหม่เข้ามาด้วย ในงานของกลุ่มการครอบงำทางวัฒนธรรม (hegemony) ที่สนใจศึกษาการประกอบสร้าง (construction) การรื้อสร้าง (deconstruction) และการสร้างใหม่ (reconstruction) ซึ่ง Louis Althusser นักคิดในสำนักมาร์กซิสต์ (Marxism) มองว่าตัวตน (self) เป็นกระบวนการหนึ่งที่สังคมเป็นผู้สร้างอุดมการณ์ให้กับมนุษย์โดยผ่านกระบวนการ “เรียก” หรือ interpellation ให้กับมนุษย์ กระบวนการดังกล่าวอยู่ภายใต้กรอบแนวคิดจิตวิเคราะห์หรือเรียกเข้าไปสู่จิตใต้สำนึกแบบไม่รู้เนื้อรู้ตัว ในทัศนะของนักคิดสำนักมาร์กซิสต์จึงมองว่าอัตลักษณ์ไม่ใช่เรื่องธรรมชาติ แต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นผ่านโครงสร้างสังคมเป็นตัวกำหนด และผ่านการทำงานของสถาบันต่างๆ ของสังคม เช่น โรงเรียน ครอบครัว ศาสนา รวมทั้งสถาบันสื่อสารมวลชนด้วย และเมื่อความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาได้ ความหมายนั้นก็สามารถรื้อสร้าง และสร้างใหม่ได้เช่นกัน ซึ่งกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่เป็น c ตัวเล็กในสังคม โดยทั่วไปจะมีวัฒนธรรมตัวใหญ่ หรือ C ตัวใหญ่ บางตัวพยายามจะครอบงำวัฒนธรรมย่อยต่างๆ และวัฒนธรรมย่อยเหล่านั้นก็จะมีกระบวนการดิ้นรนต่อสู้เชิงอำนาจกับวัฒนธรรมหลัก แต่ลักษณะการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย บางกลุ่มอาจไม่ปะทะในรูปแบบการต่อสู้แบบเผชิญหน้า แต่จะเป็นการพยายามกลืน C ตัวใหญ่

มาเป็นพวกและสร้างความชอบธรรมทางวัฒนธรรมให้กับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในการสร้าง  
อัตลักษณ์ของกลุ่ม (สมสุข หินวิมาน, 2551)

สถาบันสื่อสารมวลชนที่ทำหน้าที่เป็นสื่อ นั่นจึงทำหน้าที่นำเสนออัตลักษณ์ การ  
สื่อสาร หมายถึง กระบวนการซึ่งปัจเจกบุคคลในบริบทต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็นกลุ่มเครือข่าย องค์กร  
และสังคมชุมชนมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองและสร้างข้อมูลข่าวสารเพื่อปรับตัวเองให้เข้ากับสภาพ  
แวดล้อมและผู้อื่นในสังคม (Dance & Larson, 1992) ซึ่งในกระบวนการสื่อสารตามหลักทฤษฎี  
ทางนิเทศศาสตร์ มักจะนึกถึงองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบคือ ผู้ส่งสาร (Sender) สาร  
(Message) สื่อหรือช่องทางการสื่อสาร (Media/Channel) และผู้รับสาร (Receiver) ซึ่งการนิยาม  
ความหมายของการสื่อสารมี 2 รูปแบบ ใหญ่ๆ คือ Transmission Model กับ Ritualistic Model  
(กาญจนา แก้วเทพ, 2549) ในแบบ Transmission Model พิจารณาว่า การสื่อสารคือการ  
ส่งข่าวสารจากผู้ส่งสารผ่านทางช่องทางสื่อต่างๆ ไปยังผู้รับสาร ในฐานะของผู้ส่งสารและผู้รับสารจะ  
ไม่เสมอภาคกัน โดยผู้ส่งสารมีฐานะเหนือกว่าเพราะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการสื่อสาร เช่น การ  
สื่อสารมวลชน เป็นต้น ส่วนในอีกแบบหนึ่งคือ Ritualistic Model การสื่อสารเป็นกระบวนการ  
แลกเปลี่ยนความหมายซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร จะผลัดเปลี่ยนหมุนเวียน  
บทบาทกันอยู่ตลอดเวลา (Shared meaning) ในฐานะของผู้ส่งสารและผู้รับสารจะเสมอภาคกัน

สื่อหรือช่องทางการสื่อสารจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในกระบวนการสื่อสารของ  
มนุษย์ เนื่องจากสื่อทำหน้าที่นำพาข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่ง หรือเป็นช่องทางให้  
ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

สำหรับแนวคิดเรื่องบทบาทหน้าที่ของการสื่อสารที่แพร่หลายอยู่ในปัจจุบัน เป็น  
แนวคิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีหน้าที่นิยม (Functionalism) Merton (1967) กล่าวว่าคำว่า  
“function” นั้นเป็น “กระบวนการ” สำคัญที่ระบบย่อยต่างทำงานเพื่อตอบสนอง “ความต้องการ”  
ของระบบใน “การสื่อสาร” ภายในกลุ่ม ซึ่งในที่นี้ ผู้วิจัยจะหมายถึงกลุ่มที่รักการเดินบิณฑิยใน  
ประเทศไทย การทำหน้าที่ดังกล่าวนี้ต้องมีการประสานซึ่งกันและกันระหว่างระบบย่อยๆ และ  
แสดงออกมาเป็นกิจกรรมต่างๆ แม้สังคมจะสร้างกรอบและกำหนดอัตลักษณ์ไว้ แต่กลุ่มมักเดิน  
บิณฑิยก็ได้ใช้สื่อเพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้กับตนเองแม้จะเป็นเพียงพื้นที่เล็กๆ ก็ตาม ดังนั้นแม้ว่าเรื่อง  
อัตลักษณ์จะเป็นแนวคิดของทฤษฎีของสำนักคิด Cultural Study แต่ในการนำเสนออัตลักษณ์  
จำเป็นต้องใช้แนวคิดเรื่องบทบาทของสื่อ ซึ่งทฤษฎีหน้าที่นิยมจะสนใจเรื่องหน้าที่ของสื่อมวลชน

แบบคลาสสิก ในยุคสังคมนิยมอุตสาหกรรม แต่ในปัจจุบันเป็นยุคหลังอุตสาหกรรม สังคมมีความซับซ้อนมากขึ้น McQuail (1987, อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2549) ได้นำเสนอทัศนะเกี่ยวกับการทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในสังคม เพราะสังคมมีคนที่อยู่หลากหลายกลุ่มมีความต้องการแตกต่างกัน เกิดเป็นสังคมย่อยๆ มากมาย การทำหน้าที่ของสื่อจึงเริ่มมีความแตกต่างไปเพื่อตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันของคนในสังคม อาทิ หน้าที่จะบอกคนอื่นในสังคมใหม่นี้ว่า “เขาคือใคร” เป็นรูปแบบการนำเสนออัตลักษณ์ของสำนัก Cultural Study นั่นเอง

Blumler & Katz (1974) (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2549) ก็ได้รวบรวมรายชื่อความต้องการทางจิตใจและสังคมที่บุคคลใช้สื่อ ประโยชน์จากสื่อ มาจัดหมวดหมู่ได้ 35 กลุ่ม อาทิ ใช้สื่อเพื่อต่อยอดค่านิยมของตัวเอง การใช้สื่อเพื่อติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ เพื่อสร้างชีวิตทางสังคม ใช้สื่อเพื่อแสวงหาความมั่นคงทางจิตใจ ใช้สื่อเพื่อยกระดับวัฒนธรรมตนเองให้สูงขึ้น หรือใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเองเพื่อยกระดับวัฒนธรรมตัวเอง การรวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเดินปีบอยเพื่อแสวงหาความมั่นคงทางจิตใจ หรือในที่นี้หมายถึงกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทยนั่นเอง เป็นต้น

ในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตนเองและกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเดินปีบอยนั้น Brake (อ้างใน วิภารัตน์ พันฤทธิดำ, 2544) อธิบายไว้ว่า “ลักษณะโดยทั่วไปของวัฒนธรรมย่อยก็คือ รูปแบบ (style) กล่าวคือ กลุ่มที่มีวัฒนธรรมย่อยที่โดดเด่นต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ ก็คือ กลุ่มที่มีการใช้รูปแบบในเชิงสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่งๆ”

รูปแบบที่เป็นตัวบ่งชี้ (indicator) ที่สำคัญมีหลายประการ รูปแบบแสดงให้เห็นถึงความยึดถือในวัฒนธรรมย่อย และยังชี้ให้เห็นถึงการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างไม่สนใจหรืออาจจะถึงระดับต่อต้านค่านิยมหลักของสังคม รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยมีองค์ประกอบหลักๆ 3 ส่วนคือ

- 1 “ลักษณะที่ปรากฏ” (appearance) ลักษณะที่ปรากฏภายนอก ประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ข้าวของ เครื่องใช้ เช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ เช่น กลุ่มนักเดินปีบอยมีสไตล์ในเรื่องการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าพอดี้ตัว กางเกงขาสั้น หรือกางเกงยีนขาเดฟ รองเท้าผ้าใบ หมวกโพนัมทั้งใบ เป็นต้น



2 “การประพฤติปฏิบัติตัว” (Manner) ซึ่งรวมถึงการแสดงออก กิริยาท่าทาง เช่น กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จะมีกิริยาท่าทางเฉพาะตัว มีท่วงท่าในการเต้น มีการทำท่าทางการประกอบกรพุดคุย

3 “ภาษาของกลุ่ม” (Language) ได้แก่ คำศัพท์พิเศษและวิธีการพูด เช่น กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จะมีภาษาที่ใช้สื่อสารที่เข้าใจกันในกลุ่ม คำศัพท์ที่คิดขึ้นมาเองแต่สามารถสื่อสารกันได้เข้าใจ

เนื่องจากกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเป็นกลุ่มที่มีอำนาจน้อยในสังคม จึงไม่สามารถเข้าไปใช้พื้นที่ในสื่อกระแสหลัก เช่น สื่อมวลชนได้ การศึกษาประเด็นบทบาทของการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจึงต้องพิจารณาสื่อชนิดอื่นๆ ที่นอกเหนือจากสื่อมวลชนด้วย การศึกษาบทบาทของสื่อในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ก็ต้องให้ความสำคัญกับการผสมผสานการทำหน้าที่ของสื่อหลายๆ ชนิด ไม่ว่าจะเป็นสื่อบุคคล สื่อวัตถุ สื่อกิจกรรม และสื่อสมัยใหม่ เข้าด้วยกัน โดยเฉพาะในกรณีที่เป็นกรสื่อสารภายในกลุ่มหรือวัฒนธรรมย่อย เพราะกระบวนการสื่อสารมีหลายปัจจัย มีหลายมิติ และต้องอาศัยระยะเวลาจึงจะพิสูจน์ได้ว่า การสื่อสารอะไรก่อให้เกิดผลต่อสังคม จำเป็นต้องศึกษาจากสื่อหลายๆ สื่อ เป็นการให้ความสัมพันธ์กับการปฏิสัมพันธ์ของสื่อหลากหลายชนิดในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อแสดงให้เห็นว่าบทบาทของสื่อที่ทำหน้าที่สร้างอัตลักษณ์ให้แก่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ และสื่อก็ทำหน้าที่เป็นตัวกลางการสื่อสารเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ในด้านบวกให้กับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยให้คนภายนอกรับรู้เกี่ยวกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย

## 2. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย (subculture)

กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งวัฒนธรรมก็คือระบบสัญลักษณ์ในสังคมมนุษย์ที่มนุษย์สร้างขึ้น แล้วจึงสอนให้คนรุ่นหลังๆ ได้เรียนรู้หรือนำไปปฏิบัติ วัฒนธรรมจึงต้องมีการเรียนรู้และมีการถ่ายทอด และคุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่งของวัฒนธรรมหลัก คือ การดัดแปลงเพื่อปรับเปลี่ยนตัวเองใหม่เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทใหม่

การศึกษาเรื่องวัฒนธรรมย่อย (subculture) จำเป็นต้องมีข้อตกลงพื้นฐานร่วมกันประการหนึ่งคือ ในสังคมหนึ่งๆ มิได้ประกอบด้วย “วัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว” (Culture-C ตัวใหญ่) หากประกอบด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (Cultures – มี c ตัวเล็ก

หลายตัว) และความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก (Dominant culture) และอีกประการหนึ่งคือความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยด้วยกันเองก็มิได้หลากหลายรูปแบบ บางรูปแบบเป็นการอยู่ร่วมกันเฉยๆ บางรูปแบบอาจพยายามต่อรองเพื่อให้ได้มี “พื้นที่สาธารณะ” ให้ตนเองได้แสดงออก (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) เหมือนกับกลุ่มนักเดินบีบอยที่พยายามต่อสู้ในเรื่องพื้นที่สาธารณะเพื่อให้กลุ่มนักเดินบีบอยได้ใช้พื้นที่สาธารณะในการนำรวมตัวเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเองกลุ่มนักเดินบีบอย และนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินบีบอย

วัฒนธรรมย่อยต่างๆ ในสังคมจะมีอำนาจไม่เท่ากัน ดังนั้นวัฒนธรรมใหญ่บางตัวที่พยายามครอบงำวัฒนธรรมย่อย ทำให้วัฒนธรรมย่อยจะมีกระบวนการดิ้นรนต่อสู้เชิงอำนาจกับวัฒนธรรมหลักตลอดเวลา วัฒนธรรมย่อยเป็นระบบสัญญาณ (sign system) และวัฒนธรรมย่อยต้องอยู่ในสนามรบ (militancy) กับวัฒนธรรมหลักอยู่เป็นระยะๆ ดิก เฮบดิก (Dick Hebdige 1951- ) เจ้าของงานเขียนเรื่อง Subculture : The Meaning of Style (1987) ที่มุ่งความสนใจไปที่การต่อสู้เชิงสัญญาณระหว่างวัยรุ่นกับวัยผู้ใหญ่ วัฒนธรรมผู้ใหญ่ที่เป็นวัฒนธรรมหลักจะมีอำนาจในการสร้าง ภาพแบบฉบับ (stereotype) ว่าวัยรุ่นเป็น/ควรเป็นอย่างไร ในทางกลับกัน หากพื้นที่การสื่อสารที่วัยรุ่นใช้ก็จะเป็นการต่อสู้เชิงสัญญาณ / ความหมาย สร้างตัวตนและอัตลักษณ์ที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมกระแสหลักของผู้ใหญ่ ด้วยกระบวนการตัดปะ (cut-and-mix process) หมายความว่า ในการประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมา วัยรุ่นมักจะใช้วิธีผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมเดิมๆ แต่นำมาสร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ขึ้นมา อันจะนำไปสู่การสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มตนเอง อย่างการเดินรำลีลาที่เป็นการเล่นรำของผู้ใหญ่ กลุ่มนักเดินบีบอยก็เอามาผสมผสานกับการเดินของยิมนาสติก การต่อสู้ของจีนอย่างกังฟู หรือผสมผสานกับศิลปะอื่นๆ กลายเป็นการเล่นในสไตล์ของนักเดินบีบอย (อ้างจาก สมสุข หินวิมาน, 2551)

คำว่า วัฒนธรรมย่อย เกิดขึ้นในราวทศวรรษที่ 1940 ในการศึกษาวัฒนธรรมย่อย เริ่มต้นจากสำนักชิคาโกที่สนใจการค้นหาคำอธิบายความหลากหลายของพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมอเมริกัน มีมุมมองกับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยไปในความหมายในแง่ลบ โดยทั่วไปจะหมายถึงกลุ่มคนที่มีปัญหา มีความสนใจ และการปฏิบัติทางวัฒนธรรมคล้ายกัน ซึ่งแตกต่างจากสมาชิกกลุ่มทางสังคมกลุ่มอื่นๆ ทำให้มักถูกมองว่าเป็นพวกแหกคอกเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานสังคม และมีสถานะรองในสังคม (สาริตา สวัสดิ์กัจกร, 2549)

ค่านิยมของวัฒนธรรมย่อยในความหมายกลางๆ ของสำนักเบอร์มิงแฮมที่เน้นความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยมองว่า วัฒนธรรมย่อยจัดเป็นส่วนย่อยหนึ่งของ “วัฒนธรรมชาติ” (National culture) ที่มีการสร้างภาพลักษณ์ ค่านิยม และพฤติกรรมเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างไปตามวัฒนธรรมชาติของคนส่วนใหญ่ (Brake, 1980) และอีกความหมายของวัฒนธรรมย่อยคือวิธีการที่กลุ่มย่อยใช้ในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและวิถีชีวิตด้านอื่นๆ ที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอัตลักษณ์ เป็นปฏิบัติการที่กลุ่มดำเนินการอย่างมีความหมายและมีสำนึก ไม่ว่าจะ เป็น วัตถุ ความสัมพันธ์ ระบบค่านิยม ระบบความเชื่อที่ผลิตออกมา และวิธีการที่ผลิต ล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ส่วนในแง่ของโครงสร้างอำนาจ วัฒนธรรมย่อยดำรงอยู่ในโครงสร้างอำนาจที่แตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก จึงทำให้วัฒนธรรมย่อยถูกครอบงำอำนาจจากวัฒนธรรมหลัก แต่ในอีกด้านหนึ่งการตอบโต้ ต่อรอง ของวัฒนธรรมย่อยที่มีต่อวัฒนธรรมหลัก เพื่อการดำรงอยู่และสืบทอดต่อไปของวัฒนธรรมย่อย (Hall & Jefferson, 1976. กาญจนา แก้วเทพ, 2549)

ในสังคมสมัยใหม่ กลุ่มพื้นฐานที่สุดของสังคมคือชนชั้นต่างๆ ทั้งชนชั้นครอบงำ และชนชั้นถูกครอบงำ และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของสังคมก็คือวัฒนธรรมชนชั้น ความสัมพันธ์ทางสังคมจึงเป็นความสัมพันธ์ของชนชั้นเหล่านี้ เมื่อวัฒนธรรมย่อยเป็นหน่วยย่อยของโครงสร้างที่เล็กกว่า อยู่ในเครือข่ายทางวัฒนธรรมชนชั้นที่ใหญ่กว่า หรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมแม่ (parent culture) การศึกษาวัฒนธรรมย่อยจึงต้องมองทั้งสองแง่ ในแง่แรกคือมองวัฒนธรรมย่อยในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายทางวัฒนธรรมทางชนชั้นที่ใหญ่กว่ากับวัฒนธรรมย่อย แม้วัฒนธรรมย่อยจะเป็นส่วนหนึ่งที่แยกแตกต่างจากวัฒนธรรมใหญ่ มีลักษณะเฉพาะ มีกิจกรรมของตัวเอง แต่ก็มีความผูกพัน มีรูปแบบบางอย่างร่วมกันกับวัฒนธรรมใหญ่อยู่ วัฒนธรรมย่อยจึงต้องแสดงลักษณะและโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองอย่างแตกต่างโดดเด่นจากวัฒนธรรมใหญ่ ผ่านวิถีชีวิต กิจกรรม การใช้เวลาว่าง ค่านิยมของการใช้สิ่งของ การแต่งกาย การใช้พื้นที่ ฯลฯ ซึ่งมีการต่อต้าน ชัดขึ้น ต่อรอง และต่อสู้กับวัฒนธรรมหลักของสังคม แ่งที่สองคือมองวัฒนธรรมย่อยในแง่ของความสัมพันธ์ภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเอง ด้วยการสื่อสารภายในกลุ่ม การสร้างความผูกพัน การมีเป้าหมายร่วมกัน การช่วยเหลือแบ่งปัน เพื่อสานความสัมพันธ์ภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อย และนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ไม่ว่าจะแสดงออกในรูปแบบของท่าทาง การแต่งกาย ภาษาที่ใช้ เป็นรูปแบบที่แสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มต่อสาธารณะ ลักษณะวัฒนธรรมย่อยจึงอยู่บนพื้นฐานของโครงสร้างพื้นฐานความสัมพันธ์ กิจกรรม และบริบทของกลุ่ม (Clarke et al. 1991)

แนวคิดวัฒนธรรมศึกษาได้มองวัยรุ่นก็เป็นวัฒนธรรมย่อยรูปแบบหนึ่งของสังคม เป็นแนวคิดที่มองว่าคนแต่ละกลุ่มเป็นเจ้าของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตัวเอง (คชาชัย วิชัยดิษฐ์, 2548) ซึ่งกลุ่มรักการเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยส่วนใหญ่ก็เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

Dick Hedige (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2549) เสนอว่าในสังคมนั้น ผู้ใหญ่ซึ่งเป็น C ตัวใหญ่ในสังคมนั้นมีอำนาจในการให้คำนิยาม จึงมองกิจกรรม / การแสดงออกทุกอย่างผ่านบรรทัดฐานของตน และวัฒนธรรมวัยรุ่นซึ่งเป็น c ตัวเล็กที่ทำตัวแตกต่างออกไปจากผู้ใหญ่ จึงถูกนำเสนอไปในทางลบว่าเป็น “ปัญหาสังคม” ส่วนใหญ่แล้ววัยรุ่นหนุ่มสาวถูกนำเสนอเฉพาะเมื่อมีเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาหรืออาจถูกมองว่าเป็นปัญหา สร้างความเดือดร้อน เป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนเท่านั้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดจากปัญหาทางการรับรู้ การปรับตัวที่ผิด ในทางสังคมศาสตร์มักมองเห็น เช่นนี้ เมื่อวัยรุ่นแสดงออกอย่างเกินขอบเขต หรือโดยการแต่งตัวแปลกประหลาด โดยการต่อต้านสังคมผ่านพิธีกรรมบางอย่าง โดยการทำลายกฎระเบียบ ทำลาย โดยกิริยาท่าทางที่ประหลาด เพื่อพวกเขาจะได้กลายเป็นกลุ่มคนที่มีความสำคัญ ได้รับการพูดถึงในสังคม มีตัวตนมองเห็นได้ในสังคม เด็กวัยรุ่นอย่างพวกเขาจะสามารถก้าวเข้าสู่ขอบเขตของผู้ใหญ่ได้ด้วยการทำลายระเบียบที่กำหนดอาณาบริเวณเหล่านั้นอยู่ พวกเขาจะต้องเพิ่มเติมความหมายของความเหมาะสมและการยอมรับได้ พวกเขาจะต้องทำลายระเบียบเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งกำหนดภาวะที่เป็นรองหรือถูกครอบงำของพวกเขาที่ระบุว่าพวกเขาเป็น ซึ่งลักษณะที่สำคัญที่สุดของวัฒนธรรมย่อยกลุ่มวัยรุ่น คือ เรื่องสไตล์ ดังในหนังสือของเขาที่ชื่อ “Subculture : The Meaning of Style” โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างความหมายของสไตล์ดังกล่าว นั่นคือสไตล์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่ เป็นผู้สร้างความหมายให้กับสไตล์ของการเต้นบ๊อบอยที่เป็นการเต้นที่ต้องใช้พลังกำลังและความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

อย่างไรก็ตามการต่อสู้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยก็ต้องอาศัยบทบาทของสื่อมวลชนซึ่งมักมีอยู่สองด้านเสมอ ในด้านหนึ่ง สื่อจะมีบทบาทในการทำลายวัฒนธรรมย่อยเพื่อสถาปนาหรือเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่วัฒนธรรมหลัก แต่อีกด้านหนึ่ง สื่อก็อาจมีบทบาทช่วยส่งเสริมความเป็นปึกแผ่นของวัฒนธรรมย่อยๆ เพื่อช่วยธำรงรักษาและสืบทอดวัฒนธรรมย่อย สร้างสำนึกและอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยให้สามารถดำรงอยู่ท่ามกลางวงล้อมของวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยอื่นๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2549)

ตามที่กล่าวมาทำให้เห็นถึงบทบาทหน้าที่ของสื่อและการสื่อสารของกลุ่มนักเดิน ปิบบอยที่เป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมหลักฮิปฮอป ในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดิน ปิบบอยในประเทศไทย หากเราพิจารณาเฉพาะบทบาทของสื่อมวลชนเพียงสื่อเดียว อาจไม่เพียงพอ และนักเดินปิบบอยก็ไม่มีอำนาจที่จะไปใช้สื่อมวลชนในการสื่อสาร เช่นเดียวกับงานวิจัยของจารุณี (2547) เรื่องกราฟฟิติ : การสื่อสารความหมายและอัตลักษณ์ ของนักเรียน/นักศึกษาอาชีวศึกษา สายช่างที่ไม่มีกำลังอำนาจ กำลังทรัพย์ ไม่มีโอกาสเข้าถึงสื่อต่างๆ พวกเขาจึงเลือกที่จะทำการ สื่อสารไปยังสังคมด้วยตัวเองผ่านงานกราฟฟิติที่เป็นทั้งสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงความเป็นตัวตน เป็น พื้นที่ทางวัฒนธรรมผ่านการจับจองพื้นที่สร้างงานบนกำแพงสาธารณะต่างๆ ทั่วเมือง เป็นสื่อที่ใช้ เรียกข้อความในใจ หรือสร้างภาพ สร้างตัวตนของตัวเองขึ้นมา ผู้วิจัยคาดเดาว่า กลุ่มนักเดิน ปิบบอยเองก็น่าจะไม่ได้ใช้สื่อมวลชนในการสื่อสารภายในกลุ่มเป็นสื่อหลัก และต้องใช้สื่อหลายสื่อ ในการสื่อสารภายในกลุ่มและนำเสนอตัวตนเพื่อประสิทธิผลในการสื่อสารกับภายนอก ในการทำ ความเข้าใจปรากฏการณ์การสื่อสารในสังคมไทยได้อย่างครอบคลุมและรอบด้าน โดยเฉพาะใน กรณีที่เป็นการสื่อสารภายในกลุ่มหรือวัฒนธรรมย่อย เพราะกระบวนการสื่อสารมีหลายปัจจัย มี หลายมิติ และต้องอาศัยระยะเวลาอันจึงจะพิสูจน์ได้ว่า การสื่อสารอะไรก่อให้เกิดผลอะไรต่อ สังคม นอกจากนี้ กระบวนการสื่อสารต่างๆ ในสังคมนั้น ประกอบไปด้วยสื่อที่หลากหลาย ซึ่งสื่อแต่ ละชนิด แต่ละประเภท ก็มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญต่อมนุษย์เช่นเดียวกัน ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับ บทบาทของการสื่อสาร ควรให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ของสื่อให้หลากหลายชนิด เท่าที่ปรากฏ อยู่ในสถานการณ์การสื่อสารนั้นๆ มากกว่าการที่จะพิจารณาสื่อแต่ละชนิดอย่างเป็นอิสระต่อกัน นอกจากนี้ยังสังเกตได้ว่า ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะให้ความสำคัญกับการศึกษาสื่อประเภทต่างๆ โดยเฉพาะในประเด็นที่ว่าด้วยกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกลุ่มนักเดิน ปิบบอยในประเทศไทย ดังนั้นในการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการ ศึกษาถึงบทบาทของการสื่อสาร ที่ทำหน้าที่สำคัญเพื่อสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเดินปิบบอยใน ประเทศไทย

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มและเครือข่ายการสื่อสาร

#### แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่ม

กลุ่มคนที่มีความแตกต่างไปจากคนส่วนใหญ่ในสังคมที่ประกอบไปด้วยวัฒนธรรม มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไปโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ อาทิ เชื้อชาติ ชุมชน ภาษา เพื่อช่วยดำรงรักษา

อัตลักษณ์ของกลุ่มย่อยเอาไว้ กลุ่มนักเดินบีบอยก็เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกลุ่มหนึ่งของสังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2549)

คำว่า “กลุ่ม” (group) ได้มีผู้ให้ความหมาย ในทางจิตวิทยาสังคมถือว่ากลุ่มไม่ใช่เป็น คนมารวมกันเฉยๆ แต่มีความหมายลึกซึ้งกว่านั้น ว่าหมายถึงการรวมตัวกันของบุคคลซึ่งมี ปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีความสนใจร่วมกัน มีเป้าหมายร่วมกัน หรือการแสดงออกร่วมกันในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง

แต่การที่กลุ่มกลุ่มหนึ่งจะมารวมตัวกัน มีปฏิสัมพันธ์ ฯลฯ จำเป็นต้องมีสื่อหรือช่องทาง การสื่อสารเป็นองค์ประกอบสำคัญ เนื่องจากสื่อทำหน้าที่นำพาข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีก บุคคลหนึ่ง หรือเป็นช่องทางให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์กัน สื่อยังมีบทบาทในการช่วย ส่งเสริมความเข้มแข็งของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) กลุ่มนักเดินบีบอยก็ใช้ บทบาทของสื่อประเภทต่างๆ ในการรวมกลุ่มกัน เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้แก่กลุ่ม ซึ่งกระบวนการ สื่อสารภายในกลุ่มมีหลายปัจจัย หลายมิติ ต้องอาศัยระยะเวลาอันจึงจะพิสูจน์ได้ว่า การสื่อสาร ใดๆก่อให้เกิดผลอะไรต่อสังคม สื่อแต่ละชนิด แต่ละประเภทก็มีบทบาทหน้าที่สำคัญต่อมนุษย์ เช่นเดียวกัน จึงควรให้ความสำคัญกับการปฏิสัมพันธ์ของสื่อให้หลากหลายชนิด

จากงานวิจัยของสุวีรัตน์ (2550) ที่ศึกษาบทบาทของการสื่อสารต่อการธำรงรักษา เครื่องข่ายของแฟนคลับวงโมเดิร์นด็อก พบว่า การรวมตัวของกลุ่มแฟนคลับ ไม่ใช่กลุ่มคนที่ หลงใหล หมกมุ่น เพราะแฟนคลับถือเป็นกลุ่มคนที่มารวมตัวกันเพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยนและแบ่งปัน ข้อมูลกัน มีการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เป็นการรวมตัวกันที่เกิดจากความชื่นชอบที่มีต่อวง โมเดิร์นด็อกเหมือนกัน ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับการรวมตัวของกลุ่มนักเดินบีบอยที่มารวมตัวกัน เพราะมีความชื่นชอบ รักการเดินเหมือนๆ กัน ไม่ใช่กลุ่มที่รวมตัวกันเพื่อมั่วสุมหรือทำเรื่องไม่ดี แต่เป็นการรวมตัวกันเพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยน แบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับการเดินบีบอยเหมือนกับกลุ่ม แฟนคลับของโมเดิร์นด็อกนั่นเอง

นอกจากนี้ยังมีนักคิดหลายๆ คนได้นิยามความหมายของคำว่ากลุ่มและการ รวมกลุ่มไว้ ดังนี้

Homans ให้ความหมายว่า “กลุ่ม หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกภายในกลุ่ม (interaction of its member) มากกว่าคนนอกกลุ่ม (อ้างใน วินิจ เกตุขำ, 2522)

Rosenfeld (1973 อ้างถึงใน ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534) ได้กล่าวถึง เหตุผลที่ทำให้คนมารวมกลุ่มกัน โดยสรุปจากทฤษฎีพื้นฐานในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของ Shutz ซึ่งกล่าวว่า ความต้องการของบุคคลแต่ละคนมีอยู่ 3 ประการ คือ

1. ต้องการมีสังกัดหรือเป็นเจ้าของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
2. ต้องการมีอำนาจและการควบคุม
3. ต้องการความรักทั้งในแง่รักคนอื่น และต้องการให้คนอื่นรัก

Rosenfeld เห็นว่า ความต้องการดังกล่าวนี้ เป็นเหตุผลที่ช่วยอธิบายว่า เหตุใดมนุษย์จึงรวมตัวกันเป็นกลุ่มย่อย หรือมีแนวโน้มที่จะรวมตัวกันเป็นกลุ่มอยู่เสมอ การสื่อสารระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม การสร้างความผูกพัน ความรักดี การช่วยกันแก้ปัญหาและการตัดสินใจ การได้ต่อบกัน ฯลฯ สิ่งเหล่านี้จะทำให้กลุ่มสามารถตอบสนองความต้องการของสมาชิกแต่ละคนได้

กลุ่มบีบอัดก็มีการปฏิสัมพันธ์กันด้วยการหยิบยกเรื่องราวที่สนใจร่วมกันคือการเดินมาใช้เชื่อมความสัมพันธ์ มีเป้าหมายในการรวมกลุ่มกัน และมีการเชื่อมโยงต่อกันระหว่างสมาชิกจนกลายเป็นเครือข่ายโดยใช้การสื่อสารหลายๆ ช่องทาง

“การรวมกลุ่มกัน” ยังสามารถมองในแง่ของจิตวิทยาว่า อาจมาจากสาเหตุจูงใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้ (ฉลอง ภิรมย์รัตน์, 2521)

1. เพราะความชอบพอเป็นส่วนตัวกับสมาชิก หรือที่เรียกว่าถูกเพื่อนชักจูงไป
2. เพราะพอใจในจุดมุ่งหมายของกลุ่มนั้น หรือจุดมุ่งหมายตอบสนองอุดมการณ์ของตนเองจึงไปเข้ากลุ่มกับเขา
3. เพราะพอใจในกิจกรรมของกลุ่ม ซึ่งให้ความสนุกสนาน หรือให้ความพึงพอใจอย่างที่ต้องการ ในบางครั้งแม้ว่าตนเองจะไม่สนใจต่อจุดมุ่งหมายของกลุ่ม แต่ก็พอใจที่จะได้ทำกิจกรรมของกลุ่ม หรืออาจจะเป็นทางที่กลับกันก็ได้

4. เพราะพอใจทั้งกิจกรรมและจุดมุ่งหมายของกลุ่ม

5. เพราะพอใจที่จะมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น ซึ่งเป็นสมาชิกกลุ่ม ตามลักษณะความต้องการทางจิตวิทยา คือ ความต้องการที่จะมีส่วนผูกพันอยู่กับบุคคลอื่น (Need for Affiliation) บุคคลที่มีความต้องการประเภทนี้สูง จะเข้าเป็นสมาชิกกลุ่มได้โดยง่ายทั้งๆ ที่ไม่ว่าจะชอบในจุดมุ่งหมายหรือกิจกรรมของกลุ่มหรือไม่ ขอเพียงว่าให้ตนเองหลุดพ้นจากสภาพการเป็นอยู่อย่างโดดเดี่ยวเท่านั้น

การรวมกลุ่มของกลุ่มนักเด็บบอยก็เพราะมีความชอบในการเดินเหมือนกัน และมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือการเดินบอยอย่างจริงจัง สมาชิกภายในกลุ่มก็รู้สึกพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการประกวดหรือการฝึกซ้อม ทำให้กลุ่มสามารถดำเนินงานได้โดยบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ภายในกลุ่มจึงใช้การสื่อสารเพื่อกระชับความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่มนักเด็บบอย ซึ่งปริมาณและคุณภาพการสื่อสารของคนในกลุ่มนั้น ขึ้นอยู่กับตัวแปรดังต่อไปนี้

#### 1. สถานภาพของสมาชิก (Member status)

สถานภาพของสมาชิก หมายถึง คุณสมบัติของสมาชิกที่เป็นที่ยอมรับ หรือปรารถนาของสังคม จากการศึกษาพบว่า สมาชิกที่มีสถานภาพสูงจะสื่อสารมากกว่าสมาชิกที่มีสถานภาพต่ำ กล่าวคือ สมาชิกที่มีสถานภาพสูงจะสื่อสารกับสมาชิกที่สถานภาพสูงด้วยกันบ่อยครั้งกว่าสื่อสารกับสมาชิกที่มีสถานภาพต่ำ และสมาชิกที่มีสถานภาพต่ำจะสื่อสารบ่อยครั้งกว่ากับสมาชิกที่มีสถานภาพต่ำด้วยกัน และผลการวิจัยบางเรื่องพบว่า สมาชิกที่มีสถานภาพต่ำ อาจจะไม่เป็นมิตร เมื่อเขาหวังอย่างยิ่งที่จะมีสถานภาพสูงขึ้น

#### 2. ขนาดของกลุ่ม (group size)

ขนาดของกลุ่มมีความสัมพันธ์กับการสื่อสาร เมื่อกลุ่มใหญ่ขึ้นระดับของปฏิกริยาย้อนกลับ (Feedback) จะลดน้อยลง ทำให้การสื่อสารผิดพลาด และเพิ่มความขัดแย้งไม่เป็นมิตรต่อกัน นอกจากนี้ ขนาดของกลุ่มยังมีผลต่อความพึงพอใจของสมาชิกเช่นกัน



### 3. บรรทัดฐานของความสอดคล้อง (Conformity)

บรรทัดฐาน ความสอดคล้องและการสื่อสาร มีความสัมพันธ์กัน คือ สมาชิกที่เบื้องต้นมีความเห็นไม่สอดคล้องกับกลุ่มจะเป็นเป้าหมายที่ถูกมุ่งเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร หากเขายังคงไม่สอดคล้องกับกลุ่มเหมือนเดิม เขาก็จะถูกปฏิเสธการสื่อสารด้วย

### 4. การรวมตัวกันของกลุ่ม (Cohesiveness)

กลุ่มที่รวมตัวกันเหนียวแน่น การสื่อสารของสมาชิกจะเท่าเทียมกัน มีปริมาณการสื่อสารมาก และมองว่าการสื่อสารมีคุณค่า มากกว่ากลุ่มที่มีสมาชิกรวมตัวกันน้อย และการสื่อสารระหว่างสมาชิกกลุ่มที่มีการรวมตัวกันสูง จะมีประสิทธิภาพมากกว่าการสื่อสารของกลุ่มที่รวมตัวกันน้อย

### 5. โครงสร้างอำนาจ (Power Structure)

โครงสร้างอำนาจ หมายถึง อิทธิพลของสมาชิกกลุ่มที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นในระหว่างการอภิปราย ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จากการศึกษาพบว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจของสมาชิกกลุ่มกับพฤติกรรมการสื่อสาร ขณะเดียวกัน ทิศทางและเนื้อหาของการสื่อสารก็ได้รับอิทธิพลมาจากโครงสร้างอำนาจในกลุ่มด้วย

### 6. บทบาท (Role)

บทบาทของบุคคลสำคัญ จะมีความสัมพันธ์กับปริมาณการพูดกับสมาชิก และได้รับการพูดด้วยจากสมาชิกกลุ่ม นอกจากนี้ปริมาณการสื่อสารยังมีความสัมพันธ์กับข้อเสนอแนะและความคิดที่ดีที่สุดด้วย

### 7. บุคลิกของสมาชิก (Member personality)

บุคลิกของสมาชิกมีผลกระทบอย่างชัดเจนต่อพฤติกรรมการสื่อสาร ทั้งนี้ในแง่ของการวัดบุคลิกของสมาชิกจากการต่อสิ่งกระตุ้นจากบุคคลต่างๆ ในกลุ่ม ในสถานการณ์ต่างๆ นั้น จะขึ้นอยู่กับหลักการที่ว่า การเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ก่อให้เกิดการตอบสนองของบุคคลแตกต่างกัน รวมทั้งความแตกต่างในปริมาณการสื่อสาร อัตราการสื่อสาร และประเภทของการสื่อสาร

## 8. การงานของกลุ่ม (Group tasks)

การบรรลุความสำเร็จของการงานหรือเป้าหมายของกลุ่ม มีความสัมพันธ์กับการสื่อสาร ทั้งนี้ปริมาณของการส่งและการรับข่าวสาร ตลอดจนการออกแบบการไหลของข่าวสาร เพื่อให้เกิดความคิดขึ้นในกลุ่มนั้นล้วนมีความสัมพันธ์กับการประสบความสำเร็จของกลุ่ม เมื่อการงานหรือเป้าหมายของกลุ่มมีความยากปานกลาง

จากตัวแปรทั้ง 8 ที่กล่าวข้างต้นนั้น ในการวิเคราะห์หีบห่อของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย ผู้วิจัยจะนำตัวแปรต่างๆ มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ว่า ตัวแปรเหล่านี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์และการนำเสนอของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทยว่า สมาชิกแต่ละคนมีบทบาทอะไรบ้างในกลุ่ม ขนาดของกลุ่มมีความสัมพันธ์กับการสื่อสารอย่างไร กลุ่มมีบทบาทในการช่วยสร้างอัตลักษณ์ให้คนภายนอกได้เห็นอย่างไร และสร้างอัตลักษณ์กับกลุ่มนักเดินปีบอยอย่างไร เป็นต้น

### แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายการสื่อสาร

เมื่อมีการรวมกลุ่มของนักเดินปีบอยในประเทศไทยจนเกิดการสื่อสารกันภายในกลุ่ม เพื่อถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล หรือติดต่อสื่อสารเพื่อกระชับความสัมพันธ์ของสมาชิกภายในกลุ่ม ทำให้มีทั้งรูปแบบของการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่ม หรือการสื่อสารระหว่างกลุ่มกับกลุ่ม แล้วเกิดการเชื่อมโยงจนกลายเป็นเครือข่ายการสื่อสาร

การที่มนุษย์จะมาอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มนั้นจำเป็นต้องใช้ “การสื่อสาร” มาเป็นเครื่องมือที่จะช่วยเชื่อมโยงบุคคลในกลุ่มเข้าด้วยกัน โดยมีผู้ให้คำนิยามคำว่า “เครือข่ายการสื่อสาร” ไว้หลากหลาย ดังต่อไปนี้

วินิต เกตุขำ (2522) กล่าวว่า เครือข่ายการสื่อสาร หมายถึง แบบแผนการติดต่อเกี่ยวข้องและประสานงานกันภายในกลุ่ม โดยสมาชิกในกลุ่มจะมีการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

Everette M. Rogers และ D. Lawrence Kincaid (1980 อ้างใน เจษฎา รัตนเขมากร, 2541) กล่าวถึงแนวคิดเรื่องเครือข่ายการสื่อสารว่า เป็นวิธีการวิจัยอย่างหนึ่งที่ศึกษา โครงสร้างการสื่อสารในระบบ ศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลเกี่ยวกับการไหลทางการสื่อสาร เป็น การวิเคราะห์โดยใช้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นหน่วยในการวิเคราะห์

เครือข่ายมีหลายระดับ ตั้งแต่การเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับบุคคล การเชื่อมโยง ระหว่างบุคคลกับกลุ่มบุคคล การเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มบุคคลกับกลุ่มบุคคล หรือแม้กระทั่งการ เชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายกับเครือข่าย กลายเป็นเครือข่ายย่อยภายใต้เครือข่ายใหญ่

หากมองในแง่ของพฤติกรรมมนุษย์แล้ว โดยปกติมนุษย์จะมีปฏิกริยาโต้ตอบกัน ซึ่ง เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันระหว่างบุคคลหนึ่งกับอีกบุคคลหนึ่งหรือมากกว่านั้น ปกติ แล้ว บุคคลในระบบจะทำการติดต่อกับบุคคลอื่นๆ และจะเพิกเฉยกับบุคคลอื่นๆ ที่เหลือด้วย เช่นกัน (หากระบบนั้นมีขนาดใหญ่) การไหลของการสื่อสารระหว่างบุคคลจึงกลายเป็นรูปแบบที่ เรียกว่า “โครงสร้างการสื่อสาร” (Communication structure) หรือ “เครือข่าย” (network)

โดยการติดต่อสื่อสารของคู่สื่อสารภายในเครือข่ายมี 2 ลักษณะคือ

1. เครือข่ายความสัมพันธ์ส่วนบุคคลหลายคน (Radial Personal Network) คือ การที่บุคคลหนึ่งมีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลหลายคน แต่ในกลุ่มบุคคลที่บุคคลนั้นติดต่อสื่อสาร ด้วยจะไม่มี การสื่อสารระหว่างกัน บุคคลส่วนใหญ่ที่ติดต่อสื่อสารด้วยนั้น มีความผูกพันกันแบบ ผิดผืน เช่น คนรู้จักหรือผู้ร่วมงาน เป็นต้น และเป็นการติดต่อสื่อสารของบุคคลที่มีลักษณะ แตกต่างกัน

2. เครือข่ายความสัมพันธ์ส่วนบุคคลแบบซ้อนติดกัน (Interlocking Personal Network) คือ การที่บุคคลหนึ่งมีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ อีกหลายคน โดยกลุ่มคนใน เครือข่ายนั้นจะมีการติดต่อสื่อสารถึงกันทั้งหมด และความสัมพันธ์แบบสนิทสนม เช่น เพื่อนสนิท หรือญาติ โดยแต่ละบุคคลจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

นอกเหนือจากรูปแบบและการติดต่อสื่อสารของสมาชิกภายในกลุ่มแล้ว กลุ่มนักเต้นปีบอยยังมีปัจจัยเรื่องความแตกต่างในบทบาทของบุคคล ในเครือข่ายการสื่อสารที่เป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์เครือข่ายการสื่อสาร โดย Monge (1987) (อ้างใน ตติยา เลหาตีรานนท์, 2543) ได้แบ่งบทบาทของคนในกลุ่ม ดังนี้

- Membership Role คือ กลุ่มบุคคลที่เป็นสมาชิกในกลุ่มและพวกของเครือข่าย
- Liaison Role คือ ปัจเจกบุคคลที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ดังที่ Hellweg (อ้างใน ตติยา เลหาตีรานนท์, 2543) ได้กล่าวว่า Liaison Role นั้นทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มต่างๆ โดยไม่ได้เป็นสมาชิกของกลุ่มใดเลย ทำหน้าที่เช่นเดียวกับคนส่งข่าว และมักจะเป็นแหล่งเริ่มต้นของข้อมูลข่าวสารต่างๆ เป็นบุคคลที่มีความสำคัญเพราะเป็นผู้ควบคุมการไหลของข่าวสารภายในเครือข่าย
- Star Role คือ ปัจเจกบุคคลที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับคนอื่นๆ เป็นจำนวนมาก
- Isolate Role คือ ปัจเจกบุคคลที่ทำการสื่อสารค่อนข้างน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับสมาชิกคนอื่นๆ ภายในเครือข่าย ซึ่งอาจเกิดจากการมีหน้าที่เฉพาะเจาะจงภายในเครือข่าย อันเป็นหน้าที่ที่ไม่จำเป็นต้องสื่อสารกับสมาชิกคนอื่นๆ ภายในเครือข่ายมากนัก
- Boundary Spanning Role คือ ปัจเจกบุคคลที่ติดต่อระหว่างกลุ่มตัวเองกับกลุ่มภายนอกสังคมเพื่อนำสิ่งต่างๆ ภายในกลุ่มของตนเผยแพร่ออกไปสู่สังคมภายนอก ซึ่งเป็นลักษณะการประชาสัมพันธ์ข่าวสารของกลุ่มเพื่อให้สังคมภายนอกได้รับรู้

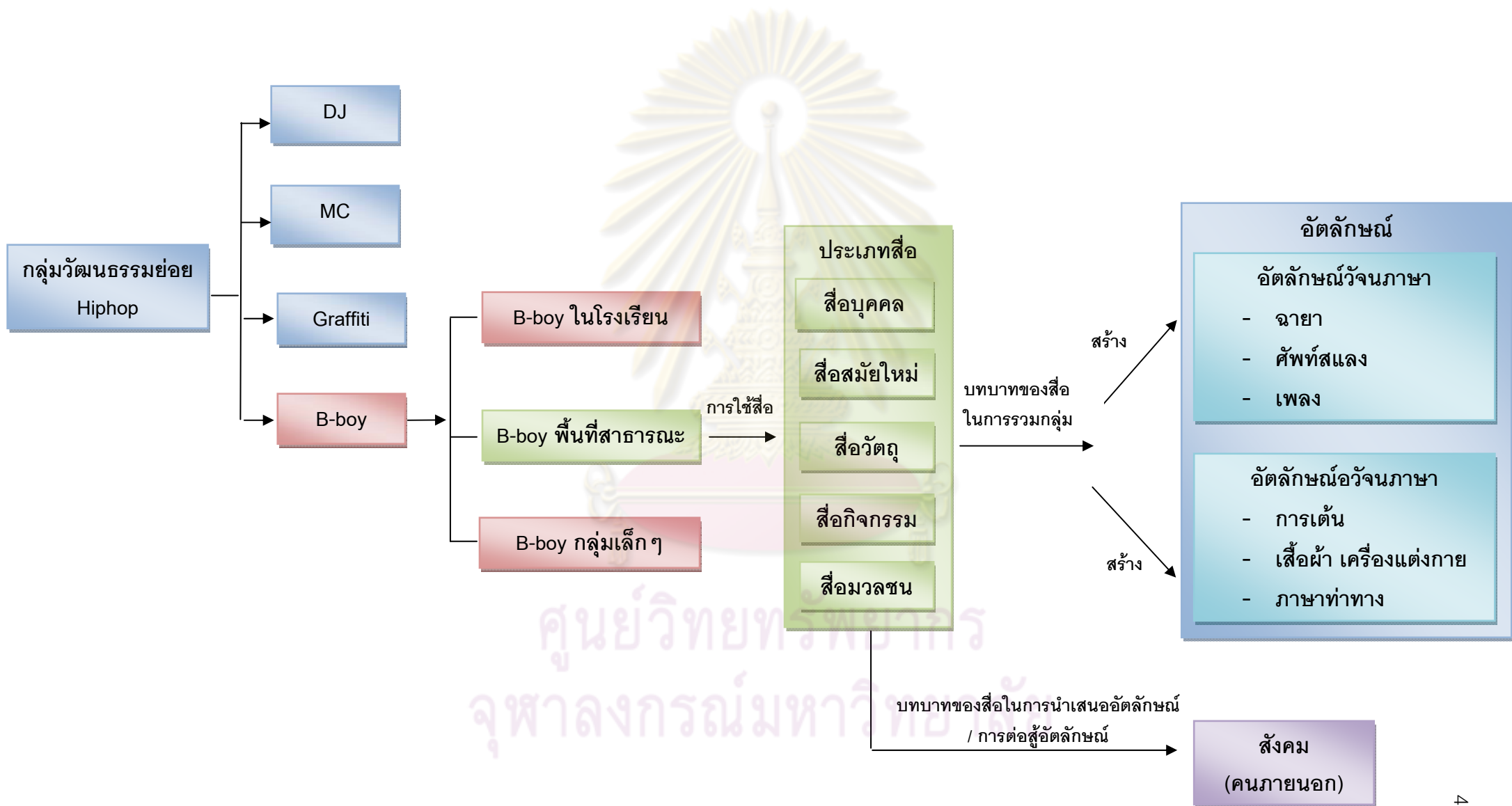
บทบาทแต่ละบทบาทที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ล้วนเป็นบทบาทที่สำคัญที่จะทำให้เครือข่ายมีการเชื่อมโยงติดต่อกันและสร้างเครือข่ายออกไป เป็นการเผยแพร่ตนเองไปสู่สังคมภายนอก เช่นเดียวกับที่กลุ่มนักเต้นปีบอยใช้ในการขยายเครือข่ายโดยการกำหนดโครงสร้างของกิจกรรมอย่างชัดเจนในด้านเวลา ความถี่ และการจัดกิจกรรมที่มีความน่าสนใจเพื่อดึงดูดสมาชิกกลุ่มนักเต้นปีบอยในประเทศไทยให้เข้าร่วม กิจกรรมนั้นควรมีทั้งรูปแบบที่เป็นทางการคือการประกวดแข่งขัน และรูปแบบที่ไม่เป็นทางการ นั่นคือ การรวมตัวกันเพื่อฝึกซ้อมเต้นของกลุ่มนักเต้น

ปีบอย เพื่อเป็นเวทีในการแสดงความสามารถในการเต้น สิ่งสำคัญที่สุดคือ เครื่องขายนั้นจะต้องสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นปีบอยให้คนภายนอกรับรู้ และภายในกลุ่มเครื่องขายเองก็เข้าใจในอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นปีบอยเช่นกัน



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ (Conceptual Framework)



## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### คชาชัย วิชัยดิษฐ์ (2548) : จุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของแนวดนตรีฮิปฮอปและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องนวัตกรรมและการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม แนวคิดวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น แนวคิดดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่ และแนวคิดภาษาในบทเพลง การวิจัยเชิงคุณภาพนี้ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกศิลปินเพลงฮิปฮอปวิเคราะห์เอกสาร และผลงานเพลง

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการของแนวดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทยแบ่งออกเป็น 4 ช่วงคือ 1) ช่วงการเริ่ม เป็นลีลาใหม่ในเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2528-2534) 2) ช่วงดนตรีเริ่มปรากฏขึ้นในวงการเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2535-3544) 3) ช่วงปรากฏเพลงฮิปฮอปใต้ดิน (พ.ศ. 2543-2545) 4) ช่วง “ดนตรีฮิปฮอป” ความนิยมหนึ่งในเพลงไทยสมัยนิยม (พ.ศ. 2544-2549)

การแพร่กระจายของวัฒนธรรมฮิปฮอปครั้งแรกนั้น เกิดจากกลุ่มวัยรุ่นระดับชั้นกลางที่เล่นกีฬาสเก็ตบอร์ดในกรุงเทพฯ เป็นผู้รับวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามา และกลุ่มนักเต้นบีบอยก็เป็นกลุ่มวัยรุ่นชนชั้นกลางนี้เช่นกัน ในช่วงแรกวัฒนธรรมฮิปฮอปได้แพร่หลายเฉพาะในเขตเมืองผ่านดนตรีแร็ป จากค่ายเพลงเล็ก เมื่อบริบทเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่แพร่หลายมากขึ้นส่งผลให้ผลงานเพลงฮิปฮอปใต้ดินกระตุ้นความสนใจให้กลุ่มผู้ฟังเพลงวัยรุ่นแบบปากต่อปากและแพร่กระจายในวงกว้างขึ้น ในปัจจุบันค่ายเพลงใหญ่ให้ความสนใจในการผลิตดนตรีฮิปฮอป ส่งผลให้วัฒนธรรมฮิปฮอปได้รับการเผยแพร่ผ่านสื่อสารมวลชนไปทั่วประเทศ

นอกจากนี้ยังพบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อการรวมกลุ่มของวัยรุ่นที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอปให้ปรากฏชัดเจนขึ้นในสังคมไทย เนื่องจากสามารถรับข้อมูลข่าวสารในวัฒนธรรมฮิปฮอปต่างประเทศได้อย่างรวดเร็ว ความนิยมในวัฒนธรรมฮิปฮอปที่สูงขึ้นนำมาซึ่งการจัดจำหน่ายสินค้าทางวัฒนธรรมฮิปฮอป และการเผยแพร่เนื้อหาต่างๆ ของวัฒนธรรมฮิปฮอปในรูปแบบต่างๆ ผ่านสื่อสารมวลชนไทย เช่นเดียวกับกับกลุ่มนักเต้นบีบอยที่ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าการสื่อสารภายในกลุ่มก็จะใช้สื่อสมัยใหม่ อันได้แก่ อินเทอร์เน็ต ในการติดต่อสื่อสาร

กัน และใช้สื่อมวลชนหรือสื่อกิจกรรมในการสื่อสารเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยให้สังคมภายนอกได้รับรู้ แต่ผู้วิจัยคาดว่าสื่อกิจกรรมน่าจะเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยมากที่สุด

### สาริตา สวัสดิ์กำธร (2549) : เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์สำคัญในการศึกษาเนื้อหาเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย และการวิเคราะห์อัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องดนตรีสมัยนิยม กระบวนทัศน์ ทฤษฎีสัญญาะวิทยา แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์วาทกรรม แนวคิดเรื่องแฟนและแฟนดอม แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ จากการสังเกตการณ์ภาคสนามและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกแฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย

ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของเพลงฮิปฮอปในประเทศไทยนั้นมีประเด็นหลักที่พบมากที่สุดคือ 1) การบอกเล่าเรื่องราวของวิถีชีวิตวัยรุ่น 2) การวิพากษ์สังคม เสียดสีสังคม สะท้อนปัญหาสังคม 3) การบอกเล่าเรื่องราวของความรัก 4) การถ่ายทอดอุดมการณ์ชีวิต 5) การถ่ายทอดเรื่องราวทางเพศ ตามลำดับ

อัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย พบว่าแฟนเพลงส่วนใหญ่อายุเฉลี่ย 16-32 ปีส่วนใหญ่เป็นนักเรียนระดับมัธยมปลายจนถึงอุดมศึกษา มีการหารายได้เสริมจากการเปิดร้านขายเสื้อผ้าแนวฮิปฮอป หรือรับจ้างเต้น B-Boy เป็นรูปแบบการนำเสนออัตลักษณ์รูปแบบหนึ่ง อัตลักษณ์ด้านการแต่งกายด้วยเสื้อผ้ากีฬาตัวใหญ่ กางเกงตัวใหญ่ รองเท้าผ้าใบ สวมหมวกแบบต่างๆ สวมเครื่องประดับชิ้นใหญ่

แฟนเพลงฮิปฮอปส่วนใหญ่รวมตัวกันในด้านกิจกรรมที่จัดขึ้นของกลุ่มวัฒนธรรมฮิปฮอป รวมถึงการจัดกิจกรรมอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการของหน่วยงานต่างๆ ที่สนับสนุนให้วัยรุ่นได้แสดงออก

นอกจากนี้ด้านภาษาก็มีภาษาที่ใช้สื่อสารกันภายในกลุ่ม ทั้งภาษาพูดและท่าทาง มีศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสื่อสารพูดคุยซึ่งจะเข้าใจกันภายในกลุ่มแฟนเพลงเดียวกัน



บทสรุปของการวิจัย พบว่า แฟนเพลงฮิปฮอปนั้น ต้องการแสดงอัตลักษณ์ของตนเองว่า พวกเขาคือใคร และมีความแตกต่างจากกลุ่มคนในสังคมอื่นๆ อย่างไร เพื่อให้สังคมภายนอกรับรู้ และยอมรับในสิ่งที่พวกเขาเป็น ซึ่งเป็นการแสดงออกด้านประชาธิปไตยในสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง กลุ่มนักเต้นบีบอยเองก็นำเสนออัตลักษณ์ด้านการเต้นที่แตกต่างจากการเต้นอื่นๆ เพราะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดท่าเต้นใหม่ๆ ขึ้นมา สร้างอัตลักษณ์ภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยด้วยภาษาที่เข้าใจภายในกลุ่ม แล้วนำเสนออัตลักษณ์การเต้นบีบอยให้คนภายนอกรับรู้ ว่าการเต้นบีบอยต้องอาศัยการฝึกฝน รวมถึงการใช้ความแข็งแรงของร่างกายในการเต้น และมีภาษาและท่าทางเป็นของตัวเองที่แตกต่างมีอัตลักษณ์ในตัวเอง

### **สุรรัตน์ โกสุมสุมาลา (2550) : บทบาทของการสื่อสารต่อการธำรงรักษาเครือข่ายแฟนคลับของวงโมเดิร์นด็อก**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงคุณลักษณะทางด้านประชากร และคุณลักษณะด้านรูปแบบการดำเนินชีวิตของแฟนคลับ รวมถึงพฤติกรรมการสื่อสารของแฟนคลับวงโมเดิร์นด็อก และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของบทบาทการสื่อสารกับการก่อตัว การทำหน้าที่ และการธำรงรักษาเครือข่ายแฟนคลับวงโมเดิร์นด็อก โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องบทบาทของสื่อและการสื่อสาร แนวคิดเรื่องกลุ่มและเครือข่าย แนวคิดเรื่อง “แฟน” และ “ความเป็นแฟน” แนวคิดเรื่องเพลงอินดี้ แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรและแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางจิตวิทยา โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ อาศัยการสัมภาษณ์เจาะลึก การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ

ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ อายุ 15-32 ปี มีทั้งเพศชายและเพศหญิง อาชีพหลากหลาย การศึกษาระดับมัธยมศึกษาจนถึงปริญญาโท สถานภาพทางเศรษฐกิจมีทั้งในระดับปานกลางค่อนข้างน้อยและในระดับปานกลางค่อนข้างมาก ภูมิลำเนาทุกจังหวัดในประเทศไทย

พฤติกรรมการสื่อสารของแฟนคลับทั้งในการสื่อสารระหว่างแฟนคลับและศิลปิน และระหว่างแฟนคลับด้วยกันเอง จะผ่านการใช้สื่อต่างๆ 5 ประเภท คือ สื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม และสื่อวัตถุ

บทบาทของการสื่อสารในการก่อตัว การทำหน้าที่และการธำรงรักษาเครือข่ายแฟนคลับนั้น แบ่งเป็นบทบาทต่างๆ ได้ 4 ประเภทคือ 1) บทบาททางด้านการติดตามเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร 2) บทบาททางด้านการสร้างความมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคลหรือกลุ่ม 3) บทบาทในการร่วมตั้งกลุ่ม หรือการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม 4) บทบาทด้านความบันเทิง การศึกษาครั้งนี้ได้แยงนิยามของคำว่าแฟนคลับที่มองว่าเป็นกลุ่มคนเฉื่อยชา รับสารตามความต้องการของผู้ส่งสาร มาสู่การเป็นผู้รับสารที่มีความกระตือรือร้น มีการเลือกรับสาร การแสวงหาข้อมูลข่าวสาร และใช้ข้อมูลข่าวสารที่ได้ตอบสนองความต้องการของตัวเอง

หากนำมาใช้กับการเดินกลุ่มบีบอยในเรื่องบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเดินบีบอย การรวมกลุ่มของกลุ่มนักเดินบีบอยใช้บทบาทของการสื่อสารในการทำหน้าที่รวมตัว สร้างและนำเสนออัตลักษณ์ให้กับตนเองและกลุ่ม

**ฐิติมา ธารรัตน์กุล (2548) : กระบวนการสื่อสารกลุ่มและอัตลักษณ์ของศิลปิน “เพลงอินดี้”**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการก่อกำเนิดศิลปินอินดี้ในประเทศไทยตลอดจนศึกษากระบวนการสื่อสารกลุ่ม และอัตลักษณ์ของศิลปินเพลงอินดี้ในประเทศไทย รูปแบบการวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างดังนี้ ศิลปินอินดี้ในอดีตที่ประสบความสำเร็จ 3 คน, ศิลปินอินดี้ในปัจจุบันจำนวน 10 คน, เจ้าของค่ายเพลงอินดี้ 4 คน, ตัวแทนกลุ่มหรือสมาคมอินดี้ 1 คน, เจ้าของบริษัทจัดจำหน่ายงานเพลงอินดี้ 1 คน และเจ้าของร้านค้าปลีกย่อยที่จัดจำหน่ายเพลงอินดี้ 4 คน

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการของกระบวนการก่อกำเนิดศิลปินเพลงอินดี้ในประเทศไทยมี 6 ระยะ คือ 1) ยุคไต้ดิน คือ อินดี้ 2) ดีใจวาสนากับของนอก 3) โมเดิร์นด็อก ยุคทองของเพลงอินดี้ 4) ฟ้าเปลี่ยนสีหลังโมเดิร์นด็อก 5) ระเบิดเล็กที่กลับมา และ 6) ค้นหา “อินดี้” ในยุคปัจจุบัน

กระบวนการสื่อสารกลุ่มของศิลปินอินดี้จะเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล เนื่องจากกลุ่มศิลปินมีขนาดเล็ก ส่วนใหญ่เป็นเพื่อนกันมาตั้งแต่สมัยเรียน มีทัศนคติไปในทางเดียวกัน จึง

พูดคุยกันได้ง่ายขึ้น ส่วนการทำงานก็สามารถหาที่รวมตัวกันได้ตามห้องบันทึกเสียงหรือบ้านเพื่อน คนใดคนหนึ่ง ทุกคนจะรับผิดชอบงานด้านที่ตนถนัด และทำงานอย่างมีอิสระ

อัตลักษณ์ของศิลปินอินดี้ คือ เอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของวงแต่ละวงที่แตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของชื่อวง บุคลิกลักษณะของสมาชิกในวง การแต่งกาย แนวดนตรี เนื้อหาเพลง ขั้นตอนการทำงาน ตลอดจนรูปแบบการแสดงคอนเสิร์ต สิ่งเหล่านี้เป็นเสน่ห์ของแต่ละวง แต่แน่นอนว่าจุดร่วมที่ศิลปินอินดี้มีเหมือนกัน คือ การได้ปลดปล่อยจินตนาการความคิด ผ่านบทเพลง ผ่านการแสดงออกทางดนตรีที่เป็นอิสระ ไม่มีใครบังคับ

กระบวนการสื่อสารกลุ่มสามารถสร้างการดำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ให้กับศิลปินอินดี้ได้ เพราะกระบวนการสื่อสารกลุ่มมีทั้งแรงสนับสนุนที่ทำให้กลุ่มยังดำเนินต่อไปได้ และแรงกดดันจะเป็นการลดความเข้มแข็งของอัตลักษณ์ความเป็นศิลปินอินดี้ลงไป แรงสนับสนุนที่ทำให้ศิลปินอินดี้ดำรงอยู่ได้คือ การสร้างเครือข่ายพันธมิตรของกลุ่มอินดี้ด้วยตนเอง ตลอดจนมีช่องทางจำหน่ายผลงานจากบริษัทจัดจำหน่ายและร้านค้าปลีกสำหรับเพลงอินดี้

ผู้วิจัยจะนำเรื่องการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายมาศึกษากับการรวมกลุ่มเพื่อสร้างเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ การสื่อสารในการรวมกลุ่มแล้วเชื่อมต่อกันจนกลายเป็นเครือข่าย มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวเองและกลุ่ม แล้วนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ให้คนภายนอก

**กฤษณา วจนสาระ (2544) : เซ็นเตอร์พ้อยท์ กับ “Preteen”: การก่อตัวของวัฒนธรรมวัยแรกรุ่น**

การวิจัยครั้งนี้นำเสนอปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของวัยแรกรุ่นหรือ Preteen ที่ก่อตัวขึ้นในสังคมไทยเมื่อประมาณหนึ่งทศวรรษที่ผ่านมา ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมกลุ่มย่อยของช่วงวัยรุ่นที่อยู่ในการเปลี่ยนผ่านวัยซึ่งใช้เวลายาวนานหลายปี preteen แสดงตัวออกให้สังคมรับรู้ถึงการดำรงอยู่ของพวกเขาในหลายทางด้วยกัน ทั้งในแง่ของพื้นที่ทางวัฒนธรรมและพื้นที่ทางกายภาพ ขณะเดียวกัน “สังคม” ก็อาจมีส่วนช่วยสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมและพื้นที่ทางกายภาพให้แก่ preteen ด้วยเช่นกัน ผู้ศึกษาจึงได้เลือกเฉพาะกลุ่ม preteen ในพื้นที่เซ็นเตอร์พ้อยท์เป็น

กรณีศึกษาตัวอย่าง เพื่ออธิบายถึงลักษณะเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในพื้นที่เตรียมตัวแห่งนี้

จากลักษณะของ preteen ที่เป็นช่วงหนึ่งของการเปลี่ยนผ่านวัย เริ่มต้นแยกออกจากความเป็นเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ปรัชญาการณทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่เซ็นเตอร์พ้อยท์จึงมีลักษณะบางอย่างคล้ายกับการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านในสังคมดั้งเดิม โดยเฉพาะการแยกจากความ เป็นเด็กและอยู่ในกระบวนการเตรียมตัวเข้าสู่ความเป็นวัยรุ่น มีบางสัญลักษณ์เครื่องหมายคล้าย กับสัญลักษณ์ในพิธีกรรม แต่ด้วยความซับซ้อนของสังคมสมัยใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้น ณ ที่แห่งนี้จึงเป็น เพียงส่วนเลี้ยวหนึ่งของพิธีกรรมประจำวันที่ตอกย้ำสถานะที่ไร้สถานะของ preteen

เซ็นเตอร์พ้อยท์ก็เป็นหนึ่งในพื้นที่ที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการการแยกชอยย่อยของ สังคมไทยมากขึ้น เซ็นเตอร์พ้อยท์ดูเหมือนจะเป็นพื้นที่ที่ “สังคม” สร้างขึ้นแก่ preteen ด้วยการจัด องค์ประกอบของพื้นที่ให้สัมพันธ์สอดคล้องกับลักษณะของ preteen เพื่อเปิดโอกาสให้เอกลักษณ์ ของ preteen สามารถแสดงตัวและปรากฏสถานะอยู่ในสังคมชัดเจนยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยนำมาใช้ในการต่อสู้อัตลักษณ์ทางพื้นที่ของกลุ่มนักเต้นปีบอย ในการแสวงหา พื้นที่ของกลุ่มเพื่อใช้ในการฝึกซ้อม ฝึกเต้น และใช้เป็นพื้นที่ในการรวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเต้น ปีบอย กิจกรรมการเต้นปีบอยถือว่าพิธีกรรมสมัยใหม่ประเภทหนึ่งที่วัยรุ่นเลือกนำมาใช้ใน ชีวิตประจำวัน

**ชนิษฐา อุดมวิทยาไกร (2550) : กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่ม วัยรุ่นฮิปฮอปในสังคมไทย**

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป ซึ่งมีสถานะ เป็นเพียงวัฒนธรรมย่อยกลุ่มหนึ่งในสังคม เพื่อค้นหาคำตอบว่ากระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่ม วัยรุ่นฮิปฮอปกับคนทั่วไปในสังคม และกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปเป็นอย่างไร

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสื่อสารภายในกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอป เด็กวัยรุ่นฮิปฮอปได้ สื่อสารเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมย่อยฮิปฮอป เช่น แฟชั่นการแต่งกาย การให้ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ การสื่อสารเป็นการฟังฟังกันของสมาชิกภายในกลุ่มผ่านสื่อบุคคลและสื่อกิจกรรม

ทางวัฒนธรรมฮิปฮอป นอกจากนี้ได้วิจัยฮิปฮอปได้ทำการสื่อสารเพื่อต่อสู้/ต่อรองทาง  
 ความหมายตอบโต้โดยสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปให้คนภายนอกรับรู้ ได้แก่ สื่อ  
 บุคคลผ่านการแต่งกาย การจัดงานสังสรรค์ การเข้าร่วมกิจกรรมจากสื่อกิจกรรม 4 ประเภท คือ  
 กิจกรรมเอ็มซี กิจกรรมดีเจ กิจกรรมกราฟฟิตี กิจกรรมบีบอย ด้วยการนำเสนอเนื้อหา ดังนี้  
 กิจกรรมเอ็มซีสารอยู่ในรูปแบบเพลงใต้ดิน กิจกรรมดีเจสารอยู่ในรูปแบบจังหวะดนตรีที่เปิดในงาน  
 ปาร์ตี้ฮิปฮอป กิจกรรมกราฟฟิตีสารนำเสนอในรูปภาพและตัวอักษร และกิจกรรมบีบอยสารอยู่ใน  
 รูปแบบการเต้น จากการนิยามตัวตนในมุมมองของเด็กฮิปฮอปในลักษณะตรงกันข้ามกับที่  
 วัฒนธรรมหลักสร้างว่าเป็นกลุ่มที่มีภาพลักษณ์ในแง่ลบ

ผู้วิจัยนำงานวิจัยครั้งนี้มาศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่มี  
 การต่อสู้กับวัฒนธรรมใหญ่ที่มีภาพลักษณ์ในแง่ลบเหมือนการเต้นบีบอยที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อย  
 หนึ่งในสังคม ที่ถูกสร้างความจริงเกี่ยวกับวัฒนธรรมของกลุ่มนักเต้นบีบอยในแง่ลบว่าเป็นกลุ่มที่  
 มั่วสุม เกี่ยวข้องกับยาเสพติด นักเต้นบีบอยจึงใช้การเต้นบีบอยนิยามความเป็นตัวตนเพื่อเป็น  
 อำนาจในการต่อสู้กับสังคมคนภายนอกให้เข้าใจนักเต้นบีบอยในความหมายที่แท้จริง

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) สถานะของผู้วิจัยเป็นคนนอกที่จะเข้าไปหาข้อมูล โดยจะใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) การสังเกต (Observation) และการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและเว็บไซต์ต่างๆ (Documentary Data) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### แหล่งข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ดังนี้

#### 1. แหล่งข้อมูลบุคคล

ในการรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- (1) กลุ่มนักเต้นบ็อบอย
- (2) บุคคลใกล้ชิด / ครอบครัว
- (3) เว็บบาสเตอร์

เนื่องจากสถานที่ฝึกเต้นประมาณ 30 กว่าแห่งเฉพาะในกรุงเทพฯ แบ่งเป็นการรวมตัวเป็นกลุ่มนักเต้นบ็อบอยขนาดเล็กประมาณ 5-10 คน เป็นการรวมตัวภายในกลุ่มโรงเรียน และกลุ่มนักเต้นบ็อบอยขนาดใหญ่ประมาณ 20-30 คนขึ้นไป เป็นการรวมตัวในพื้นที่สาธารณะ ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มนักเต้นบ็อบอยตามสถานที่ฝึกเต้นในพื้นที่สาธารณะ โดยคัดเลือกจากสถานที่ที่มีกลุ่มนักเต้นบ็อบอยขนาดใหญ่จำนวน 30 คน และจะทำการศึกษาบุคคลรอบตัวบ็อบอย เช่น ครูผู้สอน และครอบครัวของนักเต้นบ็อบอย ทั้งนี้ในการเริ่มต้นเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักเต้นบ็อบอยขนาดเล็กในพื้นที่กิจกรรมการแข่งขัน แต่กลุ่มที่ผู้วิจัยศึกษาหลักๆ เป็นกลุ่มนักเต้นบ็อบอยขนาดใหญ่บนพื้นที่สาธารณะ โดยพื้นที่ที่ผู้วิจัยศึกษาเป็นแหล่งพื้นที่สาธารณะในเขตตัวเมืองของกรุงเทพมหานคร มีดังต่อไปนี้

1. ป้อมพระสุเมรุ
2. สะพานรถไฟฟ้ามารุญครอง
3. แพนชั่นไอส์แลนด์
4. พิวเจอร์พาร์ค รังสิต

นักเต้นบ๊อบบอยที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์แบบเจาะลึก 30 คน เป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยที่เป็นสมาชิกกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยขนาดใหญ่ ได้แก่

ลำดับ	ชื่อ	อายุ	อาชีพ
1	ชิน ชินวุฒิ จินทรัตน์	24	นักศึกษาปี 4 คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกนาฏศิลป์สากล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2	ก้อง ลอองยศ วงษ์เงิน	22	นักศึกษาปี 4 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
3	แต๊บ ธีรพัฒน์ สุขสว่าง	26	นักศึกษาปี 4 คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
4	กัส สุภากร ศรีไพรวิน	13	กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหอวังปทุมธานี
5	อั้น เอกภพ กาญจนพิบูลย์	15	กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน มัธยมสังคีตวิทยา
6	เต๋ย ธนวัตร ภัทรวงกุล	18	นักศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยรามคำแหง
7	เค ธนฤทธิ์ ทาแดง	21	นักศึกษาปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยจันทร์เกษม
8	น็อต ณัฐพล จิระกาญจน์รงค์	23	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีพครูสอนเต้นในโรงเรียนนานาชาติ บางกอกพัฒนา
9	บอล ณัฐพงศ์ ไกรยะราช	23	จบการศึกษานุปริญญา สถาบันการพลະ ศึกษามหาสารคาม
10	พิศุทธิ์ ปูนกลาง	21	ครูสอนเต้น
11	กอล์ฟ ราชศักดิ์ วงษ์เงิน	28	ครูสอนเต้น
12	คิม ปวียุทธ แก้วสิงห์	21	นักศึกษาปีที่ 1 คณะดิจิทัล มีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
13	เพชร ปองภพ ชวนอาสา	18	นักศึกษาปีที่ 2 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
14	เซ็นท์ รัชชัย บุญอำไพ	17	กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน วัดบวรนิเวศน์

ลำดับ	ชื่อ	อายุ	อาชีพ
15	นะ นภัส ยมกกุล	14	กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคริสธรรมศึกษา
16	โจโจ้ สรรพสิริ ยิงนอก	21	นักศึกษาปี 2 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
17	หลิว ภาณุวัฒน์ ภูกิจเงิน	18	ปวช. ปี 2 สาขาคอมพิวเตอร์ ทักษะการบริหารธุรกิจ
18	โจ้ จรินทร์ วรพฤษ	29	อาชีพอิสระ
19	เบงก์ วสวัต วัชรนิติธรรม	21	ปวช. ปี 1 สาขาออกแบบ อาชีวศิลป์
20	บาว	26	อาชีพอิสระ
21	โอ้ โอมาน	29	อาชีพอิสระ
22	อาร์ม อนุวัตร กัณหะกาญจนะ	17	กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเศรษฐบุตราบำเพ็ญ
23	ไปป์ ทรงพล ฉัตรจารุวิมล	23	อาชีพอิสระ
24	เอก วุฒิธร ทวีรัตน์	31	ธุรกิจส่วนตัว
25	ตั้ง อติชาติ ภูวรรณ	21	นักศึกษาปี 4 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา
26	หนุ่ย พิทยา รุ่งโรจน์อัศวกุล	23	นักศึกษาปี 1 คณะศิลปกรรม นาฏศิลป์ สากล-ตะวันตก มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ
27	ตั้ม ฤทธิชัย เขียนงาม	22	กำลังศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ ราชภัฏพระนคร
28	วุฒิ	22	อาชีพอิสระ
29	ใหม่	23	ผู้บริหารฝ่ายขายของประกันชีวิตอลิแอนซ์ ซีพี
30	เจ ชยณัฐ แสงเงิน	18	กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภชลาดกระบัง



นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกคุยกับเว็บมาสเตอร์เว็บไซต์ <http://siambboy.rongteen.com> เกี่ยวกับการทำเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อย ซึ่งเว็บมาสเตอร์ก็เป็นนักเต้นบ๊อยด้วย ทำให้การให้ข้อมูลในเชิงลึกแก่ผู้วิจัยได้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการทำงานวิจัยต่อไป

ในส่วนของแหล่งข้อมูลบุคคลนี้ ผู้วิจัยจะใช้เพื่อหาคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อยโดยใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก และข้อมูลการสังเกตภาคสนาม เพื่อทำการพิสูจน์ความจริงของข้อมูล นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้ข้อมูลบุคคลเพื่อตอบวัตถุประสงค์เรื่องการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อย ในแง่การสื่อสารภายในกลุ่มและการสื่อสารกับภายนอก รวมถึงหาความสัมพันธ์ของบทบาทการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์ภายในกลุ่ม รวมถึงนำเสนออัตลักษณ์ของตัวเองและกลุ่มให้กับคนภายนอก

## 2. แหล่งข้อมูลเอกสาร

2.1 ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อย รวมถึงข่าวคราวของกลุ่มนักเต้นบ๊อยตามสถานที่ต่างๆ ทั้งจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ และสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ

2.2 วิทยานิพนธ์และงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

## 3. แหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาเนื้อหาข้อมูลการติดต่อสื่อสารกันภายในกลุ่ม เรื่องการเต้น การฝึกเต้น การสอนเต้นโดยการอัปโหลดข้อมูลทางเว็บไซต์ แบ่งปันข้อมูลทางสื่อออนไลน์

- Hi5.com
- <http://siambboy.rongteen.com>
- [www.bboygang.com](http://www.bboygang.com)
- [www.bboyclub.com](http://www.bboyclub.com)

#### 4. แหล่งข้อมูลประเภทสื่อกิจกรรม

ผู้วิจัยจะทำการศึกษาข้อมูลจากพื้นที่กิจกรรมในการฝึกซ้อม 4 พื้นที่ ได้แก่ ป้อมพระสุเมรุ สะพานรถไฟฟ้ามารุญครอง แฟชั่นไอส์แลนด์ และฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต นอกจากนี้ยังศึกษาข้อมูลจากสื่อกิจกรรมประเภทต่างๆ เช่น การจัดประกวดเต้นที่มีหน่วยงานต่างๆ มาร่วมสนับสนุน การแข่งขันการเต้นของกลุ่มบีบอย หรือการจัดการแข่งขันกันเองภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542-2552 โดยกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ไปเข้าร่วมสังเกตการณ์คือ M Sport ชิงแชมป์ประเทศไทย Hip Hop & B-Boy Dancercise Contest 2553 รอบคัดเลือกภาคกลาง วันที่ 21 พฤศจิกายน 2552, Seacon Street Challenge Thailand Championship 2009, The Square Cover & B-Boy Contest 2009

#### 5. แหล่งข้อมูลประเภทสื่อวัตถุ

ผู้วิจัยจะทำการศึกษาข้อมูลจากสื่อวัตถุ ได้แก่ เสื้อผ้าการแต่งกายของกลุ่มบีบอย, หมวก, รองเท้าที่นำมาใช้เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ของบีบอย

#### การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยจะขอคำแนะนำจากบุคคลในเว็บบอร์ด hi5 หรือสถานที่ใช้ฝึกซ้อมเต้น โดยคัดเลือกบุคคลที่ดูว่ามีอิทธิพลต่อกลุ่ม หรือผู้ให้ข้อมูลจากการไปร่วมสังเกตการณ์เป็นแหล่งสำคัญ ในการแนะนำบุคคลหรือกลุ่มตัวอย่างคนต่อไป เพื่อที่จะได้เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการอย่างแท้จริง

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะใช้ตัวผู้วิจัยเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล การจดจำ และเครื่องมือที่จะช่วยในการบันทึกข้อมูล ได้แก่ สมุดจด เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายรูป เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความถูกต้อง วิธีการเก็บข้อมูลหลักมี 3 วิธี คือ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

## 1. การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

ผู้วิจัยจะเข้าไปสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมกับกลุ่มนักเต้นบีบอย รวมทั้งไปสังเกตการณ์ในกิจกรรมที่จัดขึ้นทั้งในเวลาปกติที่จะรวมตัวกันตามพื้นที่สาธารณะทั้ง 4 แห่ง ได้แก่ ป้อมพระสุเมรุ ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต แพชั่นไอส์แลนด์ และสะพานรถไฟฟ้ามหานคร รวมถึงการรวมตัวกันเพื่อเข้าประกวดการเต้นบีบอยตามสถานที่ต่างๆ โดยสังเกตเพื่อเก็บข้อมูลดังนี้

การสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบีบอย

- การสื่อสารภายในกลุ่ม
- สื่อที่ใช้ในการสื่อสารภายในกลุ่ม หรือกับภายนอก
- ภาษาที่ใช้ในกลุ่ม
- การแต่งกาย (เสื้อผ้า เครื่องประดับ รองเท้า)

ผู้วิจัยทำการจดบันทึกภาคสนาม พร้อมทั้งถ่ายรูป เพื่อให้คุณภาพในการสังเกตดียิ่งขึ้น รวมถึงการเชิญฟังการพูดคุยของกลุ่มนักเต้นบีบอย และผู้ที่มาร่วมชมการแข่งขันในกิจกรรมต่าง หรือสถานที่ฝึกซ้อมเต้นต่างๆ ตัวอย่างการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมที่ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตการณ์ในการแข่งขัน เช่น การประกวด The Square Cover & B-Boy Contest 2009 เป็นการแข่งขันที่มีการประกวดเต้น 2 ประเภทคือการเต้น cover dance และการเต้นบีบอย แต่มีการแยกการแข่งขันเป็นประเภทไป ส่วนการแข่งขันบีบอยจะเป็นการเบทเทิล การเข้าร่วมงานได้ไม่ต้องมีบัตรเชิญ เพราะเป็นการจัดงานในพื้นที่ของห้างสรรพสินค้า The Square บางใหญ่ ผู้วิจัยก็ได้ทำการสังเกตการณ์ตั้งแต่ก่อนการแข่งขัน การอบอุ่นร่างกายก่อนแข่ง การเตรียมตัวก่อนแข่ง ได้เชิญฟังการพูดคุยของกลุ่มนักเต้นบีบอย และคนที่มานั่งชมงาน และพูดคุยกับนักเต้นบีบอยที่ชนะเลิศในการแข่งขัน เพื่อทำความรู้จัก และนำไปสู่การขอความร่วมมือในการทำงานวิจัยต่อไป

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เข้าไปร่วมสังเกตการณ์ในเว็บไซต์ต่างๆ ที่กลุ่มนักเต้นบีบอยใช้เป็นสื่อในการพูดคุยสื่อสารและเชื่อมโยงเป็นกลุ่มและเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบีบอยในประเทศไทยไว้ด้วยกัน เพื่อศึกษาเนื้อหาที่กลุ่มนักเต้นบีบอยใช้สื่อสารกัน โดยเลือกเว็บไซต์ที่ศึกษาต่อไปนี้

- Hi5.com
- <http://siambboy.rongteen.com>
- [www.bboygang.com](http://www.bboygang.com)
- [www.bboyclub.com](http://www.bboyclub.com)

## 2. การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Conversation)

ผู้วิจัยจะทำการซักถามพูดคุยในช่วงเวลาต่างๆ โดยจะสัมภาษณ์ในเวลาของกลุ่มเป้าหมาย สะดวกในการพูดคุย โดยที่การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการนี้ โดยอาจคุยกันเพียงเลือกตัวอย่างมา 1 คน หรือคุยครั้งละหลายคนก็ได้ จากกลุ่มตัวอย่าง 4 พื้นที่ ได้แก่ บ่อมพระสุเมรุ แฟชั่นไอส์แลนด์ สะพานรถไฟฟ้ามาบุญครอง และฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต โดยมีคำถามต่างๆ ดังนี้

### กิจวัตรประจำวัน

- เต็มบอยแค่ไหน
- เริ่มเต็มตั้งแต่เมื่อไหร่
- เต็มได้ที่ท่า
- เวลาว่างทำอะไรบ้าง
- ใครเป็นคนสอน
- มีค่าใช้จ่ายในการเต็มหรือไม่

### ทัศนคติเกี่ยวกับการเต็มบอย

- นักเต็มบอยมีลักษณะการแต่งกายเฉพาะตัวหรือไม่
- ภาษาที่ใช้ภายในกลุ่ม หรือกับคนภายนอก แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
- ต้องคิดทำเต็มเองหรือไม่
- การลอกเลียนแบบถูกต้องหรือไม่
- ครอบครัวยอมรับหรือไม่

ผู้วิจัยทำการซักถามพูดคุยกับกลุ่มนักเต็มบอยในพื้นที่สาธารณะ 4 พื้นที่ที่ไปสังเกตการณ์ โดยไปที่สวนสันติชัยปราการจำนวน 6 ครั้ง ที่แฟชั่นไอส์แลนด์จำนวน 6 ครั้ง ที่สะพานรถไฟฟ้ามาบุญครองจำนวน 5 ครั้ง และที่ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิตจำนวน 4 ครั้ง รวมถึงนักเต็มบอยในพื้นที่กิจกรรมการแข่งขัน 3 เวทีกิจกรรม การพูดคุยนี้จะทำให้นักเต็มบอยกล้าพูดคุยเพราะผู้วิจัยไปสร้างความคุ้นเคย และขยายกลุ่มนักเต็มบอยที่ร่วมพูดคุยเป็นกลุ่มใหญ่ 5-10 คน เพราะมีนักเต็มบอยคนอื่นๆ มาร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย ทำให้เป็นการพูดคุยที่เป็นกันเอง ซึ่งข้อมูลในการพูดคุยผู้วิจัยก็จะนำมาใช้ในการคัดเลือกเบื้องต้นที่จะนำไปสู่การได้กลุ่มตัวอย่างที่จะสัมภาษณ์เจาะลึกต่อไป

### 3. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ทั้งแบบเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ เพื่อให้การถ่ายทอดประสบการณ์และข้อมูลที่ล้นเหลือ โดยเลือกกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่ดูว่ามีอิทธิพลต่อกลุ่ม หรือผู้ให้ข้อมูลจากการไปร่วมสังเกตเป็นแหล่งสำคัญ ในการแนะนำบุคคลหรือกลุ่มตัวอย่างคนต่อไป เพื่อที่จะได้เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการอย่างแท้จริง โดยประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ ดังนี้

#### 1.1 คุณลักษณะของสมาชิกของกลุ่มผู้เต้นบ๊อบบี้

- อายุ
- เพศ
- แต่งกายอย่างไร แบบไหน
- กำลังเรียนหรือทำงาน

#### 1.2 พัฒนาการของการเต้นบ๊อบบี้

- รู้จักบ๊อบบี้ได้อย่างไร
- ที่มาของบ๊อบบี้เป็นอย่างไร
- บ๊อบบี้ในเมืองไทยเริ่มจากใคร
- บ๊อบบี้คนแรกคือใคร
- พื้นฐานการเต้นบ๊อบบี้คืออะไร
- บ๊อบบี้ประกอบด้วยพื้นฐานอะไรบ้าง

#### 1.3 แรงจูงใจที่ทำให้มาเต้นบ๊อบบี้

- ทำไมถึงเลือกเต้นบ๊อบบี้
- แรงบันดาลใจที่เต้นบ๊อบบี้
- รู้จักการเต้นที่ประเภท
- มาเต้นคนเดียวหรือมีเพื่อนชวน
- มาเต้นแล้วมีเพื่อนจากต่างกลุ่มบ้างหรือไม่

#### 1.4 กิจวัตรประจำวัน

- เต็มบ่อยแค่ไหน
- เริ่มต้นตั้งแต่เมื่อไหร่
- เต็มวันละกี่ชั่วโมง
- เต็มได้ที่ท่า
- เวลาว่างทำอะไรบ้าง
- ใครเป็นคนสอน
- มีค่าใช้จ่ายในการเดินหรือไม่
- เป็นสมาชิกกลุ่มไหนบ้าง
- เต็มที่ไหนบ้าง
- เต็มเป็นประจำที่ไหน
- สมาชิกในกลุ่มมีกี่คน
- อายุโดยเฉลี่ยของสมาชิกอยู่ที่เท่าไร
- ติดตามข่าวคราวบ๊อบอยจากที่ไหนบ้าง
- หาข้อมูลเกี่ยวกับบ๊อบอยก่อนมาเดินไหม

#### 1.5 กระบวนการรวมกลุ่ม

- ทำไมเลือกมาเดินกับกลุ่มนี้
- รวมกลุ่มกันได้อย่างไร
- ติดต่อกันด้วยวิธีใดบ้าง
- หาข้อมูลเกี่ยวกับบ๊อบอยได้ที่ไหนบ้าง
- ช่องทางในการพูดคุยติดต่อกันทางใดบ้าง
- มีเพื่อนที่เดินที่อื่นไหม
- ติดต่อเพื่อนที่เดินที่อื่นอย่างไร

#### 1.6 ลักษณะเฉพาะของบ๊อบอย

- สไตล์ของตัวเองในการเดินคืออะไร
- การแต่งกายมีแฟชั่นไหม
- แบบไหนถึงจะเรียกว่าแต่งตัวแบบบ๊อบอย
- สัญลักษณ์ที่แสดงถึงการเดินบ๊อบอย

- การตั้งบอภาษาเหมือนการพูดคุยได้ใหม่
- ศัพท์เฉพาะของการตั้งบ็บอย
- ภาษาท่าทางของบ็บอยมีใหม่
- การพบขากงเกงหมายควมว่าอย่างไร

#### 1.7 ลักษณะของเพลงที่ใช้เต้น

- เพลงที่ใช้เต้นเป็นเพลงฮิปฮอปเท่านั้นหรือไม่
- ใช้เพลงไทยหรือเพลงฝรั่งในการเต้น
- มีการแต่งเพลงเองใหม่

#### 1.8 การติดต่อสื่อสาร

- การติดต่อภายในกลุ่มใช้การสื่อสารแบบไหน
- มีภาษาที่ใช้กันภายในกลุ่มใหม่
- เพื่อนในกลุ่มที่เต้น กับเพื่อนต่างกลุ่มใช้การสื่อสารติดต่อเหมือนกันหรือไม่
- มีเว็บไซต์ที่เข้าไปเป็นประจำไหม
- พูดคุยกันผ่านสื่อใดบ้าง
- แต่ก่อนก็ใช้การสื่อสารแบบนี้หรือเปล่า
- เวลาที่มีการแข่งขันจะแจ้งข่าวทางไหน
- สมาชิกใหม่ที่เข้ามา เข้ามาได้ยังไง
- การคัดเลือกสมาชิกใช้กฎเกณฑ์อะไรบ้าง
- ภายในกลุ่มสมาชิกมีข้อตกลงร่วมกันว่ายังไงบ้าง
- มีสื่อมวลชนเข้ามาสัมภาษณ์บ้างหรือไม่
- คนนอกรู้จักบ็บอยได้อย่างไร

#### 1.9 บทบาทการสื่อสารทางสื่อกิจกรรม

- มีการแข่งขันที่ไหนบ้าง
- ใครเป็นคนให้รายละเอียดเกี่ยวกับการประกวด
- มีการคุยผ่านทางอินเทอร์เน็ตไหม
- รู้ข้อมูลการแข่งขันจากใคร
- เมื่อเต้นแล้ว มองว่าการแข่งขันคืออะไร

### 1.10 ทศนคติ

- ก่อนมาเต้นมองว่าบีบอยเป็นอย่างไร
- หลังจากเต้นแล้ว คิดว่าบีบอยเป็นใคร
- คนทั่วไปมองบีบอยว่าเป็นอย่างไร
- คิดว่าคนอื่นมองบีบอยอย่างไร
- ข้อมูลของกลุ่มเรา คนนอกรู้จักบ้างไหมว่าบีบอยคือใคร
- กลุ่มเราแสดงให้คนภายนอกรู้จักเราได้ยังไง
- กลุ่มเราเองมองว่ากลุ่มเราเป็นใคร
- มีไฮดอลของตัวเองไหม
- การที่เราเป็นไฮดอลของคนรุ่นต่อมาทำให้เราต้องวางตัวแบบไหน
- การเต้นบีบอยมีดีกว่าการเต้นอย่างอื่นไหม อย่างไร

### 1.11 เป้าหมาย

- จุดมุ่งหมายในการเต้นคืออะไร
- จะเต้นบีบอยจนถึงเมื่อไหร่
- มองอนาคตของการเต้นบีบอยว่าอย่างไร

ผู้วิจัยจะผสมผสานการใช้เครื่องมือทั้ง 3 ให้เป็นไปตามสถานการณ์จริงที่ผู้วิจัยได้ไปร่วมสังเกตการณ์ด้วย เพื่อให้เกิดการใช้เครื่องมือต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงการตอบคำถามเกี่ยวกับการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบีบอย การใช้ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์มาใช้ด้วย และยังสามารถอธิบายถึงบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่ม การสร้างอัตลักษณ์ภายในกลุ่ม และการนำเสนออัตลักษณ์ให้คนภายนอกเกี่ยวกับกลุ่มของนักเต้นบีบอย

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยวิเคราะห์ถึง  
อัตลักษณ์ของบีบอยว่าแสดงออกในรูปแบบใดบ้าง



2. วิเคราะห์บทบาทของสื่อในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มบีบอยว่ามีลักษณะอย่างไร และกลุ่มบีบอยนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองอย่างไร
3. วิเคราะห์การสื่อสารของกลุ่มบีบอยที่มีการสื่อสารภายในกลุ่มบีบอยที่มีการใช้การสื่อสารด้วยวิธีใดบ้าง และมีการสื่อสารกับสังคมด้วยวิธีไหน แล้วช่องทางการสื่อสารใดที่มีอิทธิพลสูงสุด
4. วิเคราะห์พฤติกรรมของกลุ่มบีบอยในการรวมตัวกันเป็นกลุ่ม และพฤติกรรมในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน

### การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการนำเสนอข้อมูลดังนี้

- นำเสนอข้อมูลของกลุ่มนักเต้นบีบอยในด้านคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์
- นำเสนอข้อมูลที่ได้มาจากการสื่อสารในการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบีบอยและอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอย
- นำเสนอบทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอย บทบาทของการสื่อสารกับภายนอก การสร้างอัตลักษณ์ของนักเต้นบีบอยและกลุ่มบีบอย และนำเสนออัตลักษณ์กลุ่มบีบอยให้แก่คนภายนอก จากการศึกษาในการรวมกลุ่มของนักเต้นบีบอย การสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอย และการสื่อสารกลุ่มนักเต้นบีบอยกับภายนอก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### คุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ ของกลุ่มนักเต้นบิบบอยในประเทศไทย

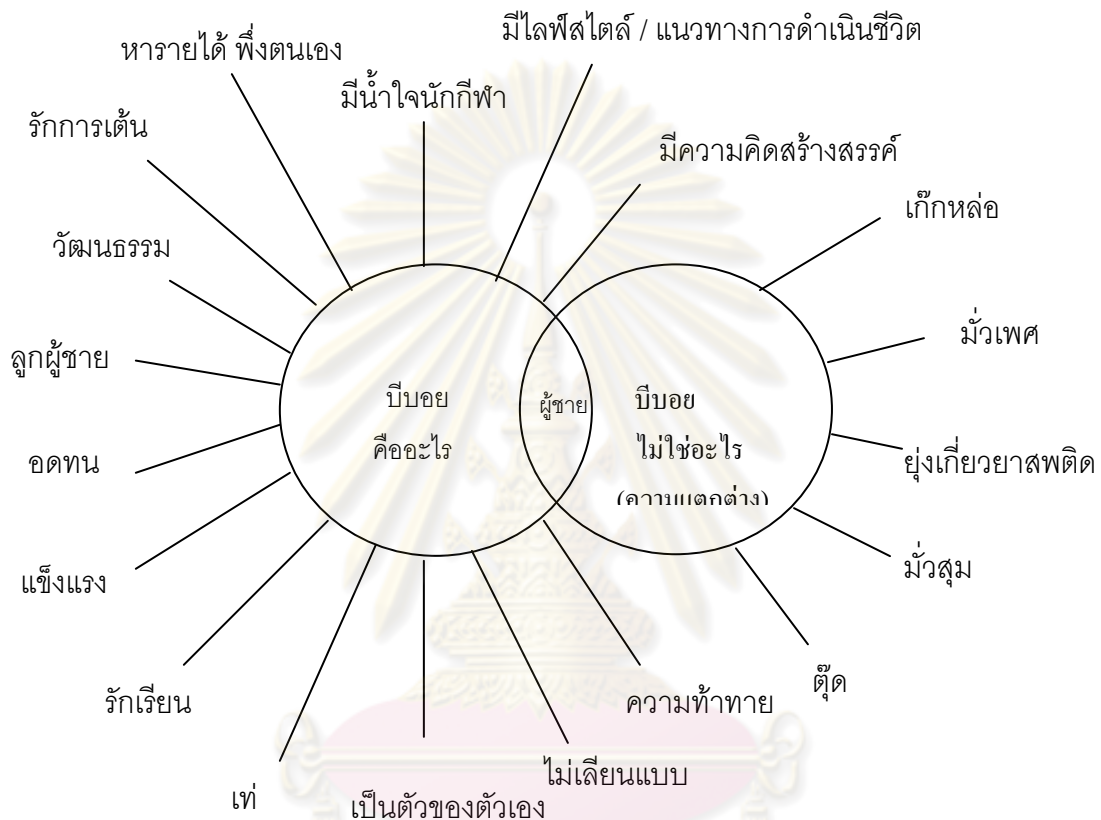
ในบทนี้จะขอเสนอข้อมูลที่เป็นผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง นั่นคือ กลุ่มนักเต้นบิบบอยขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกนักเต้นบิบบอยตั้งแต่ 20 คนขึ้นไป จำนวน 4 กลุ่ม ผู้วิจัยเลือกสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจำนวน 30 คน โดยจะกล่าวถึงลักษณะทางด้านประชากร คือ อายุ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจ ภูมิลำเนา โดยจะนำเสนอข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มนักเต้นบิบบอย และตามด้วยคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเต้นบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะและพื้นที่บนโลกเสมือนจริง

ในส่วนแรกจะกล่าวถึงข้อมูลพื้นฐานของนักเต้นบิบบอยว่าเมืองใดประกอบอะไรบ้าง โดยจะกล่าวถึงความหมายของการเต้นบิบบอย องค์ประกอบของการเต้นบิบบอย ทำเดินพื้นฐานของการเต้นบิบบอยเพื่อเป็นข้อมูลในการทำความเข้าใจร่วมกัน

#### การเต้นบิบบอยคืออะไร

สำหรับนักเต้นบิบบอยแล้วผู้วิจัยพบว่าจะมองว่าการเต้นบิบบอย คือ วัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เป็นการเต้นที่ถูกผู้ชายเลือกเต้น อาจจะมาจากรูป คำว่า “บิบบอย” ที่บ่งบอกว่าเป็นการเต้นของลูกผู้ชายโดยเฉพาะ เป็นวัฒนธรรมของเด็กผู้ชายที่ชอบการใช้กำลัง การต่อสู้ การเอาชนะ การเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง การเต้นบิบบอยนับว่าเป็นการออกกำลังกายที่ต้องใช้พลังกำลัง และความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่การเต้นที่ทำได้ง่ายๆ ต้องใช้การฝึกฝน เป็นการเต้นที่ใช้พลังแขนและพลังขาในการเต้นมากทำให้ผู้หญิงที่มาเต้นจะมีอุปสรรคในการเต้นบางท่าไม่ได้ จึงเลือกเต้นบางท่าที่สระผู้หญิงสามารถทำได้ หรือหันไปเต้นในรูปแบบอื่นแทน นอกจากนี้การเต้นบิบบอยยังมีการคิดค้นท่าเต้นใหม่ๆ ตลอดเวลา เพื่อให้ได้ท่าเต้นที่ไม่เหมือนใคร และไม่มีใครเหมือน ที่สำคัญต้องไม่เลียนแบบใคร สมัยก่อนคนจะเรียกการเต้นบิบบอยว่าการเต้นเบรกแดนซ์ เพราะเป็นคำที่สื่อใช้เรียกบิบบอย ซึ่งเบรกแดนซ์ยังประกอบด้วยการ

เด่น 3 รูปแบบคือ ป๊อปปิ้ง ร็อกกิ้ง บีบอย แต่คนรุ่นใหม่จะเรียกว่า การเต้นบีบอย เพราะมาจากคำว่า เบรกบอย บีบอยคิง นั่นเอง แม้จะเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่ของวัฒนธรรมฮิปฮอป แต่ก็มี การสืบทอดการเต้นต่อมาจนกลายเป็นวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเต้นบีบอยในปัจจุบันนี้



แผนภาพ 4.1 คุณลักษณะของบีบอย

“บีบอยมีสไตล์ของตัวเอง แล้วแต่คนชอบ เหมือนเต้นประหลาดๆ เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ไม่ค่อยสนเรื่องท่าที่มีการรวบรวมไว้ของบีบอยสักเท่าไร บีบอยจะยอมรับคนที่คิดว่าแปลกๆ “ไม่ไปก๊อปปี้คนอื่น” (โต๋, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“สำหรับผมบีบอยคือ ไลฟ์สไตล์ ผมใช้มันเป็นแนวทางการดำเนินชีวิต อย่างที่บอกครับ บีบอย คือ วัฒนธรรม ผมมี Culture ของผม นั่นคือ การเต้นบีบอย” (หนู่ย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

“เบรกแดนซ์ประกอบด้วย ป๊อปปิ้ง ร็อกกิ้ง บีบอย ทั้งสามอยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน เบรกแดนซ์เป็นชื่อที่สื่อเรียก คนรุ่นเก่าอาจจะเรียกเบรกแดนซ์ แต่คนรุ่นใหม่ก็จะเรียกบีบอย แต่จริงๆ ชื่อออริจินัลเค้าเรียกบีบอย วิธีการเต้นแบบนี้มันคือ บีบอย บีบอยอิ่ง เบรกบอย” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

โดยส่วนใหญ่แล้ววัยรุ่นจะชอบทำกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถ แปลก แหวกแนว ไม่ซ้ำแบบใคร มีความเป็นตัวของตัวเองค่อนข้างสูง ไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว การเต้นบีบอย ก็เป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่อย่างวัฒนธรรมฮิปฮอป นักเต้นบีบอยส่วนหนึ่งก็ชื่นชอบ วัฒนธรรมใหญ่อย่างฮิปฮอปมาก่อน ต่อมาก็มีการรับเอาวัฒนธรรมย่อยเข้ามา เริ่มหัดเต้น ทำ ความรู้จักกับวัฒนธรรมย่อยของการเต้นบีบอย

“ก่อนหน้านี้รู้ว่าเป็นการเต้นของฮิปฮอป แต่ไม่รู้ว่าเป็นการเต้นของบีบอย ชอบแนว ฮิปฮอปอยู่แล้ว พอรู้ว่าการเต้นบีบอยก็เป็นหนึ่งในฮิปฮอปก็ยิ่งชอบใหญ่ อยากลองเต้นเลย มัน ทำทายดี” (อาร์ม, **สัมภาษณ์**, 22 มกราคม 2553)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าหนึ่งในกิจกรรมที่วัยรุ่นเลือกและสามารถที่จะตอบโจทย์ที่การ เต้นเป็นกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถ มีความแปลกใหม่ สร้างสรรค์ นั่นคือ การเต้นถือได้ว่าเป็น หนึ่งกิจกรรมที่วัยรุ่นทั้งชายและหญิงนิยมกันมาก เด็กผู้ชายก็จะเลือกเต้นบีบอยที่ได้ใช้พลังกำลัง ได้แสดงออกถึงความเป็นลูกผู้ชาย เหมือนชื่อ “บีบอย” เป็นการเต้นที่เท่ เลียนแบบยาก ห้าม เลียนแบบ ต้องสร้างสรรค์ให้เป็นรูปแบบการเต้นของตัวเอง ส่วนเด็กผู้หญิงก็จะเลือกเต้นคัฟเวอร์ นักร้องเกาหลี เป็นการเต้นเลียนแบบให้เหมือนนักร้องทั้งท่าเต้นและเครื่องแต่งกาย โดยกลุ่มวัยรุ่น จะมีการจับกลุ่มกันเพื่อฝึกการเต้นตามจุดนัดพบต่างๆ ถือเป็นกิจกรรมที่เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิด ประโยชน์

“สำหรับเด็กผู้ชาย บางอย่างมันทำให้ผมรู้สึกจะแฉีกหลุดไปถึงไหน เป็นตุ้ตรีเปล่า สำหรับผู้หญิงมีสิทธิ์เลือกเต้นได้หลายๆ แบบ บีบอยหลายๆ คนก็เกิดจากอยากทำได้ อยากหมุน หัว เป็นความรู้สึกของผู้ชายที่อยากเล่นกีฬา เหมือนจะตีเทนนิส เตะบอล เป็นความรู้สึกอย่างนั้น ฉะนั้นบีบอยเป็นการเต้นที่น่าจะสื่อถึงลูกผู้ชายได้ดีที่สุด” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มนักเต้นบีบอยก่อนจะมาเต้นบีบอยก็ใช้ชีวิตเหมือนเด็กวัยรุ่นธรรมดา มีกิจกรรมยามว่างอย่างคือ เล่นกีฬา เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง แต่หลังจากรู้จักการเต้นบีบอยก็จะทุ่มเทเวลาว่างไปกับการเต้นบีบอย จนกลายเป็นกิจกรรมหนึ่งในชีวิตประจำวันไปเลย และก็มีนักเต้นบีบอยบางกลุ่มที่ก่อนมาเต้นจะติดเกม ทำให้เสียเงินอย่างน้อยเกือบ 100 บาทต่อวันในการเล่นเกม แต่เมื่อได้มารู้จักการเต้นบีบอยก็หันไปทุ่มเทเวลาว่างในการฝึกซ้อมเต้นแทน เป็นการใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์มากกว่าเมื่อเทียบกับการเล่นเกม เป็นกิจกรรมที่นักเต้นบีบอยเลือกในการใช้เวลาว่างในชีวิตประจำวัน

“แต่ก่อนผมติดเกม พออยู่ม. ปลายก็หาอะไรอย่างอื่นทำมากกว่า ที่มันมีสาระหน่อย ก็มาออกกำลังมาเต้นเนี่ยแหละ สักพักก็เลยติด ก็เลยชอบ เต้นยาวมาเลย” (เพชร, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2553)

“ที่อาร์มเลิกเล่นเกมเพราะว่ามาเต้นบีบอยนี้แหละ แต่ก่อนก็เสียตังไปเล่นตามร้านนี้ก็บ่อยนะครับ ทุกวันก็เล่นประมาณ 100 ได้ครับ เพราะไปเล่นกับเพื่อนตามร้าน แบบเลิกเรียนบีบก็ไปเล่นเลย” (อาร์ม, สัมภาษณ์, 22 มกราคม 2553)

ผู้วิจัยยังพบว่ากลุ่มนักเต้นบีบอยในประเทศไทย เริ่มมีการเต้นแพร่หลายจากกลุ่มชนชั้นกลางที่ไปดูคอนเสิร์ตที่มีนักเต้นบีบอยมาเต้น อาทิ ดี้ก ชิโร่ โจอี้บอย ดุภาพยนตร์ที่มีนักเต้นบีบอยประกอบในเรื่อง flashdance การเต้นเบรกแดนซ์ของไมเคิล แจ็กสัน หรือคัลิวิตีโองการเต้นบีบอยจากต่างประเทศทำให้นักเต้นกลุ่มแรกที่มีประสบการณ์การเต้นมากกว่า 10 ปีประมาณช่วงปี ค.ศ. 1999 มีการให้ความสำคัญกับเรื่องของประวัติ ที่มาของการเต้นบีบอย สนใจเรื่องการแต่งกาย ภาษาท่าทาง ต้องเรียนรู้ ศึกษาข้อมูลด้วยตัวเอง

“เริ่มจากชอบไมเคิล แจ็กสัน ตอนสมัยเด็กๆ สมัยก่อนวิดีโอก็มีแต่น้อย เวลาโหลดจากเว็บทีก็เป็นชั่วโมงๆ แค่ 10 M โหลดกันเป็นชั่วโมงครึ่ง วิธีที่หาข้อมูลที่ง่ายที่สุดคือเว็บ bboy.com หรือว่าเว็บที่เป็น documentary เป็นภาษาอังกฤษแล้วคุณต้องแปลเอา ก็เลยต้องนั่งแปลทีละคำ มาต่อกัน แล้วนั่งคิด ความยากคือแปลยังไงให้เข้าใจว่ามันคืออะไร เป็นท่าอะไร บีบอยก็มากับแฟชั่นอยู่แล้วในยุคที่บีบอยกำเนิด แต่การแต่งกายที่เป็นสัญลักษณ์บีบอยเดี่ยวนี้นี้ดูยาก” (ชิน, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2552)

แต่การแพร่กระจายวัฒนธรรมการเต้นบ๊อบอยในปัจจุบันกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยในพื้นที่สาธารณะจะเป็นกลุ่มชนชั้นล่างที่มีการศึกษา แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญเรื่องประวัติที่มา หรือการแต่งกาย เพราะข้อจำกัดของปัจจัยทางเศรษฐกิจ แต่จะมุ่งสนใจแต่เรื่องการเต้นเป็นหลัก ให้ความสำคัญกับการเต้นให้เก่ง เต้นอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ลอกเลียนแบบใคร และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

“ไม่ทราบที่มาของบ๊อบอยครับ แต่ชอบอะไรแปลกๆ มันทำท่ายดี มันเทดี พอเต้นแล้วรู้สึกดี เราก็อำนาจได้เหมือนกันท่ายากๆ อย่างนี้ อยากรแสดงความสามารถของบ๊อบอยของแต่ละคนให้คนอื่นได้รู้จักจากการแข่ง” (เค, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

“ตอนเริ่มต้นไม่รู้จะอะไรเลยว่ามีกีฬา ประวัติเป็นมาอย่างไร ตอนนั้นก็ยังไม่ได้ว่ามีกีฬา มันเยอะมาก การแต่งกายไม่จำกัด บ๊อบอยไม่จำเป็นต้องใส่สีเสื้อ หรือขาเดฟ แคชอบเต้นบ๊อบอยเหมือนกัน สำหรับผม ก็แล้วแต่สถานที่ที่เราไป อาจเป็นเสื้อยืด กางเกงวอร์ม หรือสีเสื้อ รองเท้าผ้าใบ” (อาร์ม, สัมภาษณ์, 22 มกราคม 2553)

### องค์ประกอบพื้นฐานการเต้นบ๊อบอย

สำหรับท่าเต้นของนักเต้นบ๊อบอย ผู้วิจัยพบว่ามากกว่า 100 ท่า โดยแต่ละท่าจะมีพื้นฐานในการใช้ร่างกายแต่ละส่วนไม่เหมือนกัน และมีการคิดค้นสร้างสรรค์ท่าใหม่ๆ ของแต่ละคนเองขึ้นมา ไม่มีที่สิ้นสุด บางครั้งก็ไม่มีชื่อเรียกท่าที่คิดขึ้นมาใหม่ด้วย เพื่อแสดงความเป็นตัวของตัวเองของนักเต้น ที่ไม่เดินตามท่าพื้นฐานตลอดไป ไม่เดินลอกเลียนแบบใคร เป็นการแสดงความสามารถในการเต้นให้คนอื่นได้ยอมรับ แต่ผู้วิจัยพบว่า ยังมีการเข้าใจผิดในเรื่องการเต้นบ๊อบอย ว่ามีการแบ่งเป็น 4 สายเต้นเบรกแดนซ์จะมี 4 สายด้วยกัน เป็นข้อมูลจาก <http://www.bcc138.com> ดังนี้

1. สายหกสูง
2. สายป๊อปปิ้ง
3. สายมูฟ
4. สายทั่วไปคือเบรกแดนซ์

**สายหูกสูง** คือ เต็มประยุกต์ท่าแฮนสแตนเป็นท่าโพสที่สวยงาม น้ำหนักตัวของผู้เต้นควรจะไม่เกิน 55 กิโลกรัม เพราะถ้าน้ำหนักมากจะเป็นการยากในการโพส การเต้นท่านี้อาจทำให้มีกล้ามเนื้อเพราะใช้พลังแขนมาก

**สายป๊อปปิ้ง** คือ การเต้นแบบลื่นไหล เป็นการเต้นที่มีท่วงท่าสวยงาม เหมาะสำหรับผู้ชายรูปร่างผอม ทำให้การเคลื่อนไหวพลิ้วไหวไปตามจังหวะดนตรี

**สายมูฟ** คือ การใช้ร่างกายในท่าทางต่างๆ บนอากาศ เป็นการเต้นโดยใช้น้ำหนักตัวนั่นเอง ได้นำเอาทุกท่าทางมาผสมผสานกัน สายนี้ผู้เต้นควรมีน้ำหนักไม่เกิน 60 กิโลกรัม เพราะถ้าน้ำหนักมากกว่านี้จะทำได้ไม่ถนัดนัก

**สายทั่วไปหรือสไตล์** ก็คือ เบรกแดนซ์ การเต้นแบบเบรกๆ ในเพลงฮิปฮอปนั่นเอง นักเต้นสามารถคิดสรรค์ ท่าทางได้เอง สายนี้ไม่จำกัดน้ำหนักและส่วนสูง

“เค้าจะแยกเป็นสามอย่าง คือสาย Freez ที่ใหม่เล่นคือท่าโพสต่างๆ ที่มันฝืนกับหลักธรรมชาติ เรียกอีกอย่างว่าสายฝืน อย่างที่สองคือสายเพาเวอร์มูฟ พวกเอาหัวปักดิน หมุนๆ อะไรพวกนั้น อีกสายก็เป็นสายสไตล์ พวกที่เต้นๆ” (ใหม่, **สัมภาษณ์**, 5 ธันวาคม 2552)

เมื่อผู้วิจัยได้ไปพูดคุยและสัมภาษณ์แบบเจาะลึกแล้วกลับพบว่า การแบ่งสายการเต้นเป็นความเข้าใจที่ผิดของกลุ่มนักเต้นบับอยรุ่นใหม่ๆ บางกลุ่ม เพราะการเข้ามาของเต้นบับอยในเมืองไทยมาจากกลุ่มนักเต้นบับอยรุ่นแรกๆ ที่ได้รับการสอนการเต้นจากฝรั่งที่เข้ามาเที่ยวในเมืองไทย และท่าเต้นที่ดึงดูดสายตาคนได้ ก็คือการเต้นแบบหมุนๆ คนที่เห็นก็จะประทับใจ ทำให้คนเข้าใจผิดว่าเวลาเห็นคนเต้นท่าฟุตเวิร์กที่เป็นการเต้นโดยใช้การเคลื่อนไหวของเท้าแล้วนำไปเรียกการเต้นแบบนี้ว่าสไตล์ และเมื่อเห็นการเต้นที่มีการหมุนก็ไปเรียกว่า การเต้นแบบเพาเวอร์มูฟ ต่อมาก็แบ่งเป็นสองฝ่าย และเมื่อนักเต้นบับอยได้รู้จักองค์ประกอบการเต้นทั้ง 4 อย่างก็เลยแบ่งกลายเป็น 4 สาย

“เบรกแดนซ์ประกอบด้วย ป๊อปปิ้ง ร็อกกิ้ง บับอย ทั้งสามอยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน เบรกแดนซ์เป็นชื่อที่สื่อเรียก ร็อกกิ้งที่ควงมือชี้ๆ เนี่ย กับป๊อปปิ้ง เลี้ยวๆ เนี่ย และบับอย สามอย่างรวมกันเป็นเบรกแดนซ์ สื่อจะเรียกรวมๆ สามอย่างนี้ไปเลยว่าเบรกแดนซ์ แต่เดี๋ยวนี้ถ้าสามอย่างรวมกันจะเรียกว่า สตรีทแดนซ์ มากกว่า” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

“เป็นความเข้าใจผิดของเด็กๆ เพราะการเข้ามาแบบผิดๆ ในเอเชีย ทำให้คนเข้าใจผิดว่าเวลาคนเต้นทำฟุตเวิร์กก็ไปเรียกแบบนั้นว่า สไตล์ พอเต้นแบบหมุนๆ ก็เรียกว่า เพาเวอร์มูฟ แล้วก็แบ่งเป็นสองฝ่าย จริงๆ แล้วไม่ใช่ ทุกอย่างล้วนเป็นองค์ประกอบเดียวกัน” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นลักษณะความถนัดของนักเต้นบิ๊บบอยว่าถนัดเต้นในลักษณะใดก็ไปเรียกว่าตัวเองเป็นนักเต้นสายนั้น ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ผิด แท้จริงแล้วผู้วิจัยพบว่าพื้นฐานบิ๊บบอยมี 4 องค์ประกอบ ซึ่งจำแนกเป็นประเภทของการเต้น ได้แก่

1. เพาเวอร์มูฟ (powermove) คือท่า หมุนหัวหมุนแขนหมุนมือ เป็นท่าที่ยาก เวลาเต้นต้องใช้พลังมือ เรียกว่าเป็นท่าเต้นข้างล่าง
2. ท็อปร็อก (toprock) คือ ท่าเต้นที่อยู่ข้างบน เรียกว่า อะไรก็ตามที่เต้นอยู่ข้างบน ยืนเต้น เรียกว่า ท็อปร็อก
3. ฟุตเวิร์ก (footwork) หรือ ดาวน์ร็อก (downrock) คือ แล้วอะไรก็ตามที่เป็นเดินๆ อยู่กับพื้น ดูก็ดึกๆ
4. ฟรีซ (Freez) คือ อะไรก็ตามที่หยุด เป็นท่าหยุดนิ่ง

“ท่าเต้นของบิ๊บบอยประกอบด้วย 4 ชนิด (ชนิดไม่ใช่สาย) คือ Toprock, Footwork, Powermove และ Freeze เราควรเรียนรู้ทั้งหมด ไม่ใช่แบ่งสาย เพียงแค่แล้วแต่ว่าใครถนัดชนิดไหน ก็เท่านั้นเอง” (หนู่ย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบทั้ง 4 ล้วนเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การเต้นบิ๊บบอยสมบูรณ์ เพราะในการเต้นจะไม่ใช้เพียงองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นการผสมผสานขององค์ประกอบทั้งหมด ความคิดสร้างสรรค์ การเต้นที่ลื่นไหลไปกับเสียงเพลง และความต่อเนื่องของท่าเต้นจึงจะทำให้เป็นการเต้นบิ๊บบอยที่แท้จริง แต่เมื่อนักเต้นบิ๊บบอยสามารถเต้นท่าไหนได้ดีเป็นพิเศษก็จะเพิ่มความมั่นใจและพัฒนาท่าเต้นที่ตัวเองถนัดให้ดียิ่งขึ้น นักเต้นบิ๊บบอยแต่ละคนจะมีไฮดอลหรือต้นแบบที่ตัวเองชื่นชอบเป็นแรงบันดาลใจ แต่ก็ไม่ได้คิดเลียนแบบ เป็นเพียงไอดีเดียวในการคิดสร้างสรรค์ท่าเต้นของตัวเอง องค์ประกอบท่าเต้นทั้ง 4 ชนิดล้วนจึงเป็นองค์ประกอบไม่ใช่การแบ่งสายการเต้นของการเต้นบิ๊บบอยแต่อย่างใด



## ทำพื้นฐานในการเต้น

เมื่อทราบองค์ประกอบเบื้องต้นหลักๆ ของการเต้นบ๊อบบี้ทั้ง 4 องค์ประกอบแล้ว ผลจากการสัมภาษณ์ซึ่งเป็นนักเต้นบ๊อบบี้มากกว่า 10 ปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1999 จนปัจจุบัน กลายเป็นครูสอนเต้นบ๊อบบี้ไปแล้ว และเป็นนักเต้นบ๊อบบี้รุ่นพี่ที่มีอิทธิพลต่อนักเต้นบ๊อบบี้รุ่นใหม่ ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมไว้ในเว็บไซต์ <http://siambboy.rongteen.com> ว่าท่าเต้นบ๊อบบี้แต่ละ องค์ประกอบก็ยังมีท่าแยกย่อยออกไปได้อีก ซึ่งนักเต้นบ๊อบบี้สามารถสร้างสรรค์ให้เป็นท่าเต้นใน สไตล์ของตัวเองได้ แต่แยกเป็นพื้นฐาน ท่าเต้นหลักๆ ได้แก่

**Toprock :** Indian step, Salsa, Hustle (March), Uprock

**Drop :** (ท่าเชื่อมระหว่าง Toprock กับ Footwork) Knee drop, Whip, Sleep, W (Wack)

**Footwork :** 6steps, 3steps, 2steps, Miniswipe, C.C., Babylove

**Freeze :** Baby freeze, Turtle freeze, L kick, Shoulder Freeze, Headstand, Elbow Freeze, Handstand

**Powermove :** Backspin, Windmill, Drill, Swipe, Turtle, Cricket, Handglide

## ขั้นตอนการเริ่มต้น

ในการเต้นบ๊อบบี้จะเริ่มการเต้นต้องอบอุ่นร่างกายก่อน คือ การแฮนด์สแตนด์หรือยก สูงให้ได้ต่ำ 20 วินาทีดิ่งแขน 20 ครั้ง แล้วชิตอัพ 20 ครั้ง แต่จริงๆ แล้วผู้วิจัยพบว่าการอบอุ่น ร่างกายก่อนการเต้นไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวว่าต้องอบอุ่นด้วยท่าอะไร จำนวนเท่าไร เพียงแค่ให้ได้ อบอุ่นร่างกาย ยืดเส้นยืดสายก่อนลงไปเต้นก็เพียงพอแล้ว

“ขั้นตอนการเต้น ฝึกตั้งแต่กำลังแขน แล้วเริ่มจากท่าง่ายๆ สเต็ปเท้า การเคลื่อนไหว วอร์มประมาณ 5 นาที แล้วหลังจากนั้นก็เริ่มต้นได้เลยครับ” (บอล, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2552)

## ระยะเวลาในการเดิน

การเดินแต่ละครั้งจะใช้เวลาในการเดินแตกต่างกันไป ถ้าเป็นการเดินคนเดียวก็จะใช้เวลาเดิน 1-2 ชั่วโมง แต่ถ้าเดินเป็นกลุ่มก็จะเดิน 4-5 ชั่วโมงขึ้นไป เพราะมีการสลับผลัดเปลี่ยนกัน ออกมาฝึกเดิน มีการได้พักระหว่างเดิน ทำให้ใช้ช่วงเวลาในการเดินยาวนานกว่า ผลจากการสังเกตในการเดินเป็นกลุ่มก็มีการพูดคุยสื่อสารกันไปด้วย นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าในการฝึกเดินใหม่ๆ นักเดินปีบอยจะให้เวลาในการฝึกเดิน 5-6 ชั่วโมงต่อวัน บางคนเดินติดต่อกัน 8 ชั่วโมงเลยก็มี แต่เมื่อเดินไปได้ระยะหนึ่งประมาณ 1 ปีขึ้นไป การใช้เวลาในการเดินก็น้อยลง เพราะนักเดินจะสามารถเดินทำพื้นฐานได้แล้ว การฝึกซ้อมเดินจะเป็นการคิดค้นดัดแปลงท่าใหม่ๆ ของตัวเอง จึงไม่ต้องใช้เวลาในการฝึกซ้อมมากเหมือนการเดินแรกๆ

“สมัยตอนผมเป็นเด็ก มันก็มาก ซ้อมวันละประมาณ 8 ชั่วโมง ตั้งแต่เย็นยันดึก บางวันก็นานมาก นานจนข้ามวันเลยอะ ซ้อมอย่างนั้นทุกวันๆ จนร่างกายปวดเมื่อยมาก โตขึ้นมันก็มีอะไรให้คิดให้ทำมากขึ้น การเดินเหมือนเป็นการปลดปล่อย เป็นการทำให้เรารู้สึกดี เหมือนที่เราไปเดิน 2 ชั่วโมง ชั่วโมงนึงเราก็มีความสุขแล้ว แต่ก็ซ้อมไม่เยอะ แต่ก็มีบ้างบางวันก็ฝึกซ้อมเยอะเหมือนเดิม บางวันก็ซ้อม 5-6 ชั่วโมง” (ก้อง, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

“เดินมา 5 ปีแล้ว เดินทุกวันเลยครับ แรกๆ 4-6 ชั่วโมง แต่เดี๋ยวนี้เดิน 2-3 ชั่วโมง” (เค, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

## คุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย

เมื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของการเดินปีบอยแล้ว เริ่มจากข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเดินปีบอย และทำเดินต่างๆ ของกลุ่มนักเดินปีบอย ก่อนไปทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทการสื่อสารเพื่อการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเดินปีบอย จากการวิจัยทำให้ทราบถึงลักษณะทางด้านประชากรของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเดินปีบอยว่ามีการแบ่งออกได้เป็นกลุ่มนักเดินปีบอยบนพื้นที่สาธารณะจริงขนาดใหญ่ โดยมีอายุตั้งแต่ 9-35 ปีขึ้นไป แต่อายุโดยเฉลี่ยประมาณ 11-25 ปี ระดับการศึกษาอยู่ในช่วงมัธยมต้นจนถึงระดับอุดมศึกษา อัตราส่วนเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ในกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกมา 4 พื้นที่พบว่ากลุ่มนักเดินปีบอยทั้ง 4 พื้นที่จะรู้จักกันเกือบทุกคน มีให้ความเคารพระหว่างรุ่นพี่

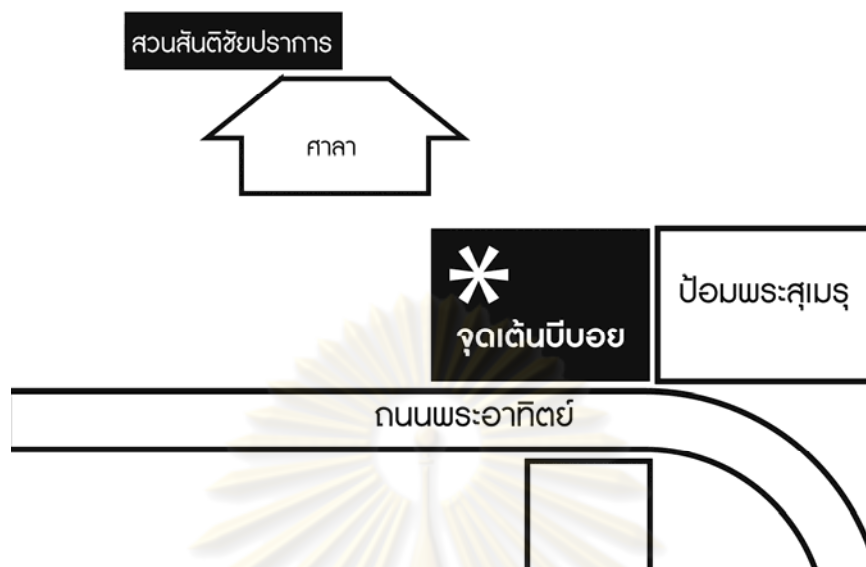
รุ่มน่อง เพราะจำนวนกลุ่มนักเดินปีบอยไม่ได้มีขนาดใหญ่ แต่ละพื้นที่มีสมาชิกประมาณ 30 กว่าคน โดยนักเดินปีบอยจะรู้จักกันจากพื้นที่การประกวดในเวทีต่างๆ หรือจากพื้นที่ฝึกซ้อมที่นักเดินปีบอยแวะเวียนมาซ้อมในบางครั้ง โดยเฉพาะสถานที่ซ้อมบริเวณสะพานรถไฟฟ้ามหานครจะเป็นแหล่งรวมตัวของกลุ่มนักเดินปีบอย เพราะอยู่ในตำแหน่งที่เป็นศูนย์กลางของกรุงเทพฯ สะดวกในการเดินทางมาฝึกซ้อม เป็นความสัมพันธ์แบบช่วยเหลือกัน อยู่กันแบบครอบครัว จะต่อสู้กันเมื่ออยู่บนเวทีการแข่งขันเท่านั้น นักเดินปีบอยแต่ละกลุ่มจะรู้จักเพื่อนระหว่างกลุ่มกัน และสายสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มก็เป็นการเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง พี่งาอาศัยกัน แบ่งปันข้อมูลกัน การปะทะภายในกลุ่มวัฒนธรรมย่อย (c ตัวเล็ก) หรือระหว่างกลุ่มนักเดินปีบอยจะเป็นการปะทะบนเวทีการแข่งขัน บนพื้นที่ฝึกซ้อมปกติก็จะเป็นการอยู่ร่วมกันแบบครอบครัว เพื่อรวมตัวกันสร้างพลังอำนาจในการต่อสู้ต่อรองของพื้นที่ทางอัตลักษณ์

ส่วนกลุ่มที่สองผู้วิจัยศึกษาคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์คือนักเดินปีบอยบนพื้นที่ของโลกเสมือนจริง การให้ข้อมูลบนโลกเสมือนจริงจะเป็นข้อมูลที่ไม่แน่นอน เพราะบนพื้นที่โลกเสมือนจริงไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ ทำให้ข้อมูลด้านนี้ขาดหายไป มีเพียงข้อมูลเกี่ยวกับความถี่ในการใช้งาน และเนื้อหาในการพูดคุยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงเท่านั้นเป็นข้อมูลที่เห็นได้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงขอเสนอข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทยดังนี้

1. กลุ่มสมาชิกของกลุ่มนักเดินปีบอยในพื้นที่สาธารณะขนาดใหญ่ที่มีจำนวนกลุ่มนักเดินปีบอย 20-30 คนขึ้นไป ผู้วิจัยเลือกมาเป็นตัวอย่างอยู่ใน 4 พื้นที่ ได้แก่ บริเวณป้อมพระสุเมรุ สะพานรถไฟฟ้ามหานคร แพนชั่นไอส์แลนด์ ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต จะเห็นได้ว่าลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างจะมีความแตกต่างทางด้านอายุที่ไม่เท่ากัน รวมถึงลักษณะในการรวมกลุ่ม โดยผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตการณ์ พูดคุยแบบไม่เป็นทางการ รวมถึงสัมภาษณ์เจาะลึกพบว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1.1 กลุ่มนักเต้นบ๊อบอย ณ ป้อมพระสุเมรุ



ภาพที่ 4.1 แผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ ป้อมพระสุเมรุ

สมาชิกของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยผู้วิจัยพบว่าจะมีอายุตั้งแต่ 9-33 ปี จำนวน 20-30 คน สัดส่วนด้านเพศจะมีเพศชายมากกว่าเพศหญิง และอยู่ในช่วงวัยเรียนตั้งแต่ประถมจนถึงวัยทำงาน เลยทีเดียว ภูมิลำเนาของกลุ่มนักเต้นจะมีที่พักอาศัยใกล้ๆ กับบริเวณพื้นที่สาธารณะที่มารวมกลุ่มกันเพื่อเต้นทุกวัน เป็นพื้นที่สาธารณะที่มีบ้านคนพักอาศัยอยู่ในละแวกใกล้เคียงพื้นที่ซ้อมเต้น สถานที่ตั้งของพื้นที่ป้อมพระสุเมรุจะอยู่ตรงบริเวณลานด้านหน้าติดถนน และกินพื้นที่ไปบนสนามหญ้าที่อยู่ติดกัน ซึ่งพื้นที่บริเวณใกล้เคียงก็มีการใช้พื้นที่ในกิจกรรมอื่นๆ เช่น การแสดงดนตรีของนักดนตรีอิสระ การเล่นโยคะ และกิจกรรมอื่นๆ หมุนเวียนกันมาใช้พื้นที่สาธารณะแห่งนี้ นับว่าเป็นการใช้พื้นที่สาธารณะเพื่อเป็นเวทีในการแสดงออก การเต้นบ๊อบอยก็เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ใช้พื้นที่สาธารณะในการแสดงออก จึงไม่ได้ทำให้คนที่มาใช้พื้นที่เกิดความรำคาญ เพราะความสม่ำเสมอที่นักเต้นบ๊อบอยใช้พื้นที่ในการซ้อมเต้นทุกวัน ในช่วงเวลาตั้งแต่ 17.00-21.00 น. จนกลายเป็นกิจกรรมที่เห็นเป็นเรื่องกิจวัตรของวัยรุ่นกลุ่มนี้ นักเต้นมีรูปแบบการดำเนินชีวิตคล้ายกัน มีกิจกรรมและความสนใจเหมือนๆ กัน ทำให้มีความคิดไปในทางเดียวกัน มีความรักในการเต้นบ๊อบอย รักในเสียงเพลง อยากเข้าแข่งขันการเต้นบ๊อบอย มีการเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง อยู่ร่วมกันในแบบครอบครัว คนภายนอกที่มาใช้พื้นที่สาธารณะจะแวะเวียนมาหยุดดู หรือนั่งดูกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยประมาณ 30-40 คนเพราะเป็นพื้นที่สาธารณะคล้ายสวนสาธารณะคนจึงเลือกมาใช้เป็นที่พักผ่อน จึงหยุดดูการฝึกซ้อมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยไปด้วย

เนื้อหาการพูดคุยของกลุ่มนักเต้นบ๊อบยที่ผู้วิจัยได้เจี่ยหุฟงจะเป็นการพูดคุยเรื่องการสอนเทคนิคการเต้นของรุ่นพี่ที่แนะนำให้กับนักเต้นรุ่นเด็กๆ ที่เพิ่งหัดเต้น หรือเป็นนักเต้นรุ่นเดียวกันพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยเรื่องการเรียน การแต่งกาย แหล่งซื้อเสื้อผ้า หรือการไปเต้นโชว์ในงานต่างๆ รวมถึงกิจกรรมการแข่งขันที่กำลังจะจัดและกิจกรรมการแข่งขันที่ผ่านมาแล้ว

ภาพที่ 4.2 นักเต้นบ๊อบยรุ่นพี่กำลังสอนการเต้นบ๊อบยสำหรับผู้ฝึกเต้นมือใหม่ ณ บ๊อมพระสุเมรุ



## 1.2 กลุ่มนักเต้นบ๊อบย ณ สะพานรถไฟฟ้ามาบุญครอง



ภาพที่ 4.3 แผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ สะพานรถไฟฟ้ามาบุญครอง

สมาชิกของกลุ่มนักเต้นบ๊อบยอกุ่มนี้ผู้วิจัยพบว่าจะมีอายุตั้งแต่ 13-32 ปี จำนวน 20-30 คนจะเป็นเพศชายทั้งหมดไม่มีนักเต้นปีเกิร์ลเลย ลักษณะการรวมกลุ่มจะแตกต่างจากกลุ่มนักเต้นบ๊อบยอกุ่ม บ๊อบพระสุเมรุ เพราะการรวมกลุ่มเต้นของบริเวณนี้จะเป็นการรวมตัวกันของกลุ่มย่อยหลายๆ กลุ่มมารวมกัน และบริเวณนี้ไม่ได้เป็นย่านที่พักอาศัย บางกลุ่มที่มาเต้นอาจจะมีที่เต้นประจำอยู่ที่อื่น บางครั้งก็มาร่วมเต้นที่สะพานรถไฟฟ้ามารบุญครองแห่งนี้ อาจเป็นเพราะเป็นที่เต้นที่อยู่ใจกลางกรุงเทพฯ ก็ได้ จึงเป็นแหล่งรวมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบยอกุ่มที่มีชื่อเสียงที่สุด แม้จะเป็นพื้นที่สาธารณะที่ไม่ได้มีบ้านคนพักอาศัยอยู่ในละแวกใกล้เคียงกับสถานที่ซ้อมก็ตาม สถานที่ตั้งของพื้นที่สาธารณะ ณ สะพานรถไฟฟ้ามารบุญครองนี้จะอยู่ตรงบริเวณทางเชื่อมระหว่างทางออกจากสถานีรถไฟฟ้ามารบุญครอง มุ่งหน้าจะไปสยามดิสโคเวอรี เป็นลานกว้างบนทางเชื่อมก่อนถึงทางเข้าห้างสรรพสินค้าสยามดิสโคเวอรี การใช้พื้นที่ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบยอกุ่มไม่ได้กีดขวางการสัญจรไปมาแต่อย่างใด เพราะมีการเว้นพื้นที่สำหรับเดินสัญจรไปมาได้สะดวก และการเต้นจะมีการเต้นในวันพฤหัสบดี ศุกร์ เสาร์ และอาทิตย์ ประมาณช่วงเวลา 18.00-23.00 น. เป็นการใช้อำนาจที่สาธารณะในการซ้อมเต้น มีการเปลี่ยนหน้ากลุ่มที่มาเต้นไปเรื่อยๆ แต่มีกลุ่มที่เต้นประจำอยู่กลุ่มเดียวที่นำเครื่องเล่นและซีดีมาเปิด แล้วต่างกลุ่มก็ต่างฝึกเต้นกันไป ใครอยากเต้นแบบไหน เต้นท่าอะไรได้ไม่จำกัด และจะมีนักเต้นบ๊อบยอกุ่มจากที่อื่นมาร่วมเต้นด้วย เป็นการรวมตัวกันโดยใช้พื้นที่สาธารณะ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นในกลุ่มนักเต้นบ๊อบยอกุ่ม การแสดงท่าเต้นใหม่ๆ ให้กลุ่มดู เป็นการรวมตัวกันโดยมีกิจกรรมและความสนใจเหมือนกัน คนทั่วไปให้ความสนใจกลุ่มนักเต้นบ๊อบยอกุ่มประมาณ 30-40 คน บางคนคนก็นั่งดู บางคนก็หยุดดู เพราะเป็นทางผ่านเพื่อไปยังสยามและมารบุญครอง ทำให้มีคนสัญจรไปมาตลอดเวลา และมีบางคนเข้าไปพูดคุยกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบยอกุ่มด้วยความชื่นชมกับความสามารถหรือขอถ่ายรูไปด้วย

“ปกติก็เต้นที่แพชั่นๆ แต่พอได้มาเต้นที่มารบุญครองตรงนี้ก็รู้สึกว่าการสนุกไปอีกแบบ เจอคนหลากหลายกลุ่มดี ได้รู้จักคนใหม่ๆ เพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้นด้วยครับ” (นะ, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

เนื้อหาที่พูดคุยกันจากการเงี่ยหูฟังของผู้วิจัยพบว่าเป็นเรื่องการเต้น การสอนท่าเต้นใหม่ๆ หรือนำเสนอท่าเต้นที่ตัวเองคิดสร้างสรรค์มาได้ให้เพื่อนๆ ดู มีการสอนท่าเต้นพื้นฐานให้กับนักเต้นใหม่ๆ ที่มาขอคำแนะนำจากรุ่นพี่ หรือเป็นการแลกเปลี่ยนท่าเต้นของกลุ่มนักเต้นรุ่นพี่ด้วยกันเอง มีการพูดคุยเรื่องเพลง การตัดต่อเพลง แม้แต่การจัดงานเลี้ยงปีใหม่ในกลุ่มด้วยกันเอง รวมถึงเรื่องกิจกรรมการแข่งขันที่มีการบอกข่าวแบบปากต่อปาก เพราะกลุ่มนักเต้นที่มาเต้นบน

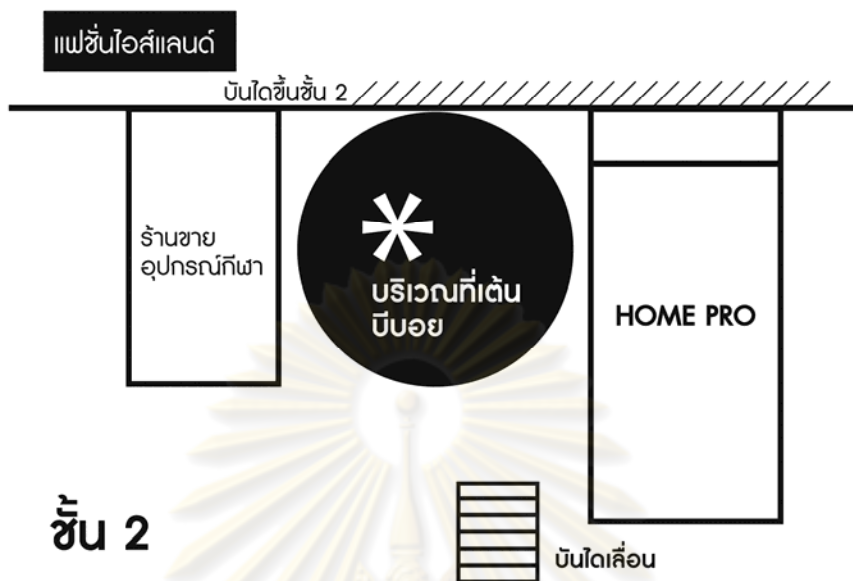
สะพานรถไฟฟ้ามานูครองนี้ผู้วิจัยพบว่าจะมีกลุ่มนักเต้นจากหลากหลายที่แวะเวียนมาซ้อมเต้น อยู่เสมอ ได้แก่ ป้อมพระสุเมรุ ฟิวเจอร์พาร์ครังสิต แฟชั่นไอส์แลนด์ เป็นต้น ทำให้การกระจาย ข้อมูลข่าวสารแพร่กระจายจากคนต่อคน กลุ่มต่อกกลุ่ม กลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบีบอย

ภาพที่ 4.4 การใช้พื้นที่สาธารณะเต้นบนสะพานรถไฟฟ้ามานูครอง



ผู้วิจัยเคยวางกรอบการวิจัยโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างนักเต้นบีบอยไว้ที่ลานกีฬาสยาม สแควร์และพระรามสี่ แต่หลังจากที่ผู้วิจัยได้สอบถามจากกลุ่มนักเต้นบีบอยที่ผู้วิจัยพบในการไป สังเกตการณ์ก็พบว่ายังมีกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอื่นที่น่าสนใจกว่าตรงที่มีจำนวนกลุ่มนักเต้นบีบอยจำนวน มากกว่า นั่นคือ กลุ่มนักเต้นบีบอยที่แฟชั่นไอส์แลนด์และฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต ซึ่งมีการรวมกลุ่ม ของนักเต้นบีบอยจำนวน 20-30 คน ในขณะที่กลุ่มนักเต้นบีบอยลานกีฬาสยามสแควร์และ พระรามสี่มีจำนวนนักเต้นบีบอยแค่ 5-10 คนเท่านั้น จำนวนนักเต้นบีบอยน้อยกว่าที่ผู้วิจัยเคยได้ ข้อมูลไว้

### 1.3 กลุ่มนักเต้นบ๊อบอย ณ แฟชั่นไอส์แลนด์



ภาพที่ 4.5 แผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ แฟชั่นไอส์แลนด์

ผู้วิจัยพบว่า เป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยกลุ่มใหญ่อีกกลุ่มที่มีการรวมตัวกัน เนื่องจากอยู่ภายใต้โครงการ to be number one ซึ่งเป็นโครงการรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด โดยมีบุคลากรหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี เป็นองค์ประธาน ทางโครงการจัดให้มีการเต้นบ๊อบอยทุกวันอังคารและอาทิตย์ ในช่วงเวลา 18.00-20.00 น. โดยจะมีครูมาสอนการเต้นบ๊อบอยในวันอังคาร เวลา 18.00-20.00 น. เป็นการรวมกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่น่าสนใจอีกกลุ่มหนึ่ง เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะแต่มีการให้ความสนใจกับกิจกรรมของกลุ่มวัยรุ่นโดยมีการให้ครูมาสอนอย่างจริงจัง สถานที่ตั้งของพื้นที่สาธารณะของโครงการ to be number one จะมีการจัดพื้นที่สำหรับกิจกรรมของโครงการโดยเฉพาะ เป็นพื้นที่อยู่ในห้างสรรพสินค้ามีเครื่องปรับอากาศ อากาศไม่ร้อน เดินได้สบาย เป็นพื้นที่สาธารณะที่มีสถานภาพดี ซึ่งพื้นที่ ณ แฟชั่นไอส์แลนด์จะอยู่บริเวณลานว่างข้างร้านโฮมโปร ชั้น 2 ไม่ค่อยมีคนเดินสัญจรไปมาเพราะเป็นทางผ่านไปสู่ส่วนอื่นของห้าง จึงไม่เกะกะในการสัญจรของลูกค้าในห้างสรรพสินค้า ซึ่งนักเต้นบ๊อบอยที่มาฝึกซ้อมเต้นที่นี่จะอาศัยอยู่ในละแวกใกล้เคียง มีบ้านคนพักอาศัยอยู่ใกล้ๆ กับแฟชั่นไอส์แลนด์ ผู้วิจัยจึงเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างที่น่าสนใจแทนกลุ่มบ๊อบอย พระรามสี่ และลานกีฬาสยามสแควร์ เพราะจำนวนนักเต้นบ๊อบอยที่แฟชั่นไอส์แลนด์มีจำนวน 20-30 คน สมาชิกของกลุ่มนี้มีอายุเฉลี่ย 11-20 ปี เป็นเพศชายทั้งหมด ระดับการศึกษาตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 6 จนถึงระดับอุดมศึกษา ทุกคนเป็น



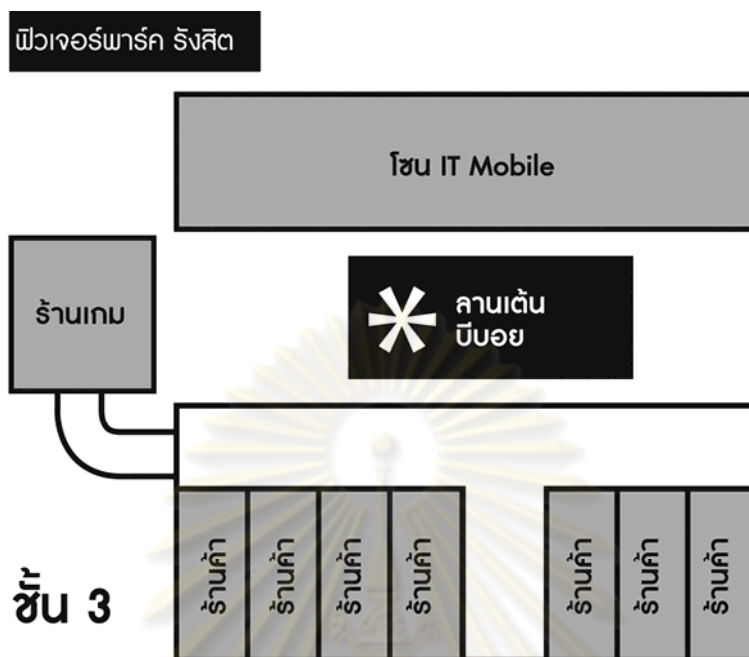
สมาชิกของโครงการ to be number one ซึ่งจะมีอาสาสมัครโครงการคอยดูแลและสนับสนุน อุปกรณ์อย่างไมโครโฟน เครื่องเสียงที่ใช้เปิดเพลงในการเต้น เบาะกันกระแทก ในวันที่มีการสอนเต้นในวันอังคาร แต่ในวันอื่นนักเรียนจะนำอุปกรณ์ในการเปิดเพลงมาเอง แต่ก็ยังใช้พื้นที่ตรงลานที่ทางโครงการจัดไว้ให้ในการฝึกซ้อมเต้น คนทั่วไปก็มีหยุดมองบ้างประมาณ 10-20 คน เพราะเป็นทางผ่านไม่มีที่ให้นั่งดูจริงจัง แต่ก็ยังได้รับความสนใจหยุดดูจากคนที่สัญจรไปมาตลอดเวลา

เนื้อหาในการพูดคุยจากที่ผู้วิจัยเจี่ยหู่ฟ่ง จะเป็นเรื่องการเต้น การสอบ เรื่องการแข่งขัน จุดมุ่งหมายในการเต้นและการเข้าแข่งขันประกวดเต้นในเวทีต่างๆ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างนักเต้นด้วยกันทั้งเรื่องเทคนิคการเต้นในท่าต่างๆ ให้เต้นได้เก่งขึ้น แล้วนักเต้นก็ไปนำเสนอไปฝึกในสไตล์ของตัวเอง

ภาพที่ 4.6 การฝึกเต้นโดยทางโครงการ to be number one มีครูมาสอนการเต้นอย่างถูกวิธี



#### 1.4 กลุ่มนักเต้นบ๊อบอย ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต



ภาพที่ 4.7 แผนที่ตำแหน่งสถานที่เต้น ณ ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต

กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต ก็เป็นกลุ่มนักเต้นในโครงการ to be number one แต่จำนวนของนักเต้นบ๊อบอยจะมากที่สุดอยู่ที่ประมาณ 30-40 คน อายุเฉลี่ยอยู่ที่ 11-22 ปี เป็นเพศชายทั้งหมด เพศหญิงจะเป็นนักเต้นแนวสตรีท เป็นการเต้นแบบป๊อปป๊ิง ไม่ใช่ปีเกิร์ล การศึกษาของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยตั้งแต่ระดับมัธยมต้นจนถึงระดับอุดมศึกษา อาศัยอยู่ในละแวกใกล้เคียงฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต ทุกคนในโครงการจะรู้จักกันหมด มีการเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง สมาชิกจะหมุนเวียนเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ในการมาซ้อม ใครมีเวลาว่างก็มา ทำให้มีกลุ่มนักเต้น 5-6 กลุ่มเล็กๆ หรือบางคนอาจจะมาเต้นเพียงคนเดียวไม่มีกลุ่มก็ได้ ใครที่มาคนเดียวก็จะมาหาเพื่อนใหม่ได้ที่นี่ เพราะนักเต้นบ๊อบอยเปิดกว้างต้อนรับนักเต้นบ๊อบอยที่รักการเต้นเหมือนกัน รู้จักเพื่อนใหม่ ในวันพฤหัสบดี เวลา 18.00-20.00 น. จะมีอาจารย์ที่ทางโครงการ to be number one มาสอนการเต้นบ๊อบอยโดยเฉพาะ มีอุปกรณ์การสอนเป็นเครื่องเสียงและไม่โครโฟนในการสอน

“รู้จักบ๊อบอยเมื่อ 2-3 ปีที่แล้วประมาณปี 2006 เพื่อนชวนมาเต้นที่ฟิวเจอร์ แต่ตอนนี้เพื่อนหายไปแล้ว แต่ผมได้เพื่อนใหม่ที่นี้ ตอนแรกไม่รู้รู้จักพื้นฐานบ๊อบอยเลย แต่พอมาเต้นที่นี่ ทางศูนย์ to be number one คำจ้างครูมาสอนให้ ดีขึ้นมากเลยครับ” (เต้ย, สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552)

ทางโครงการ to be number one ได้จัดพื้นที่สำหรับกิจกรรมของโครงการโดยเฉพาะ เป็นพื้นที่อยู่ในห้างสรรพสินค้าทำให้มีเครื่องปรับอากาศ อากาศไม่ร้อน เป็นพื้นที่สาธารณะที่มีสถานภาพดีเช่นเดียวกับที่แพชั่นไอส์แลนด์ ซึ่งพื้นที่ ณ พิวเจอร์พาร์ค รังสิตจะอยู่บริเวณลานว่าง หน้าโซน IT Mobile ชั้น 3 เป็นลานกว้างเป็นวงกลม รอบๆ สามารถเดินสัญจรไปมาได้สะดวก การใช้พื้นที่สาธารณะของกลุ่มนักเดินปีบอยไม่ได้สร้างความรำคาญแก่ลูกค้าของห้างสรรพสินค้า ก่อนถึงเวลาสอนกลุ่มนักเดินปีบอยก็มีการนำเครื่องเสียงตัวเล็กๆ มาใช้ซ้อมเต้น และในวันเสาร์จะมีเวทีกิจกรรมของห้างพิวเจอร์พาร์ค รังสิต ในโซน Feel fit ชั้น 3 ได้เปิดโอกาสนักเดินปีบอยมาแสดงความสามารถในการเดินปีบอย ช่วงเวลา 17.30 -18.00 น. โดยให้อัศจรรย์ในการเต้น ใครอยากแสดงความสามารถในการเต้นแบบไหนก็ออกมาแสดงได้เต็มที่ ไม่จำกัด ถือเป็นอีกเวทีที่สามารถใช้สื่อสารกับคนภายนอก เพื่อใช้พื้นที่ในการแสดงความสามารถของกลุ่มนักเดินปีบอยให้คนภายนอกได้รู้จักตัวตนของกลุ่มนักเดินปีบอยได้มากขึ้น ในการฝึกซ้อมจะมีคนภายนอกให้ความสนใจดูประมาณ 20-30 คน แวะเวียนมายืนดูหรือนั่งดู บางคนมานั่งดูพร้อมกับลูกที่มีทำที่สนใจที่จะเดินปีบอยก็มี

เนื้อหาที่พูดคุยกันจากการเจียหุฟังของผู้วิจัยพบว่า นักเดินปีบอยสามารถพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการเต้น การเตรียมท่าเต้นใหม่ๆ ที่จะขึ้นโชว์ในวันเสาร์ที่ทางพิวเจอร์ให้เวลาและพื้นที่ในการแสดงความสามารถ มีการพูดถึงเรื่องการเรียน การแข่งขันในเวทีต่างๆ ที่ตัวเองได้ไปแข่งขันมา หรือเพื่อนที่รู้จักไปแข่งขันมา รวมถึงการบอกข่าวเกี่ยวกับการแข่งขันที่กำลังจะจัดขึ้นทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด

ภาพที่ 4.8 ภาพระหว่างการสอนจากครูก็ซ้อมเต้นและอบอุ่นร่างกาย



จากข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างพบว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยทางด้านอายุ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา ลักษณะภูมิฐานะเป็นอย่างไรบ้าง ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอให้เห็นเป็นแต่ละคุณลักษณะดังนี้

### 1. อายุของกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอย

จากกลุ่มตัวอย่างจะเห็นได้ว่า สังคมบิ๊บบอยมีหลายชั้นอายุ กลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยจะเริ่มเต้นตั้งแต่อายุ 10 ปีขึ้นไป หรือนักเต้นบิ๊บบอยรุ่นใหม่เริ่มต้นตั้งแต่ 8 ขวบเลยก็มี แต่โดยเฉลี่ยจะจัดอยู่ในช่วงอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไปจนถึงอายุ 30 ปีขึ้นไปเลย แต่หากเป็นนักเต้นอายุ 40-50 ปีก็ยังเต้นบิ๊บบอยอยู่ แต่อาจเลือกเต้นในท่าที่ไม่ผาดโผนมากนัก คือไม่เต้นท่าที่ต้องหมุนหัวที่เรียกว่าเป็นท่าล่าง อาจเป็นการเต้นโดยใช้มือและเท้าเต้นที่เรียกว่าเป็นท่าบน สามารถใช้การเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล ไม่ต้องใช้พลังกำลังในการเต้นมากนัก และปัจจุบันกลุ่มนักเต้นที่มีอายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไปจะจัดว่าเป็นกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยที่มีอิทธิพลต่อน้องๆ จะให้ความเคารพเพราะยังคงเต้นอยู่ และเปลี่ยนหน้าที่จากนักเต้นบิ๊บบอยทั่วไปกลายเป็นครูสอนเต้นด้วย ทำให้เห็นว่าอีกด้านหนึ่งของนักเต้นบิ๊บบอยที่ทำการเปลี่ยนหน้าที่จากเป็นนักเต้นบิ๊บบอยกลายเป็นครูสอนเต้นบิ๊บบอยนั้นตรงกับงานศึกษาของกุลภา (2544) ที่พบว่ากลุ่มวัยรุ่นหรือ preteen ใช้พื้นที่เซ็นเตอร์พ้อยท์ในการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านช่วงวัยเพื่อก้าวพ้นจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นการปรับตัววัฒนธรรมย่อยนักเต้นบิ๊บบอยให้เข้ากับวัฒนธรรมใหญ่คือผู้ใหญ่ในสังคม เมื่อผู้ใหญ่ นั่นคือเด็กที่เคยเต้นบิ๊บบอยมาก่อนก็จะเข้าใจกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยได้ดี และก็เป็นที่ไปตามนิยามของแนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มของ Rosenfeld (1973) ว่าเหตุผลที่ทำให้คนมารวมกลุ่มกันมาจากความต้องการของบุคคล คือต้องการมีสังกัดหรือเป็นเจ้าของสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั่นคือ กลุ่มเด็กผู้ชายที่รักการเต้นเหมือนๆ กัน และในทางจิตวิทยาสังคมถือว่ากลุ่มไม่ใช่คนที่มารวมกันเฉยๆ แต่มีความหมายลึกซึ้งกว่านั้น ซึ่งผู้วิจัยพบว่านักเต้นบิ๊บบอยที่ยังเต้นอยู่ก็มองว่าตัวเองจะเต้นต่อไปจนกว่าจะเต้นไม่ได้ ไม่ว่าจะอายุมากถึง 60 ปีเลยก็ตาม ถ้ามีแรงก็จะคงเต้นต่อไป เพราะคนที่เต้นเป็นแล้วก็ไม่ต้องเน้นการใช้แรง แต่เปลี่ยนเป็นใช้เทคนิคในการเต้นก็ยังปรับจนยังคงเต้นได้แม้วัยที่เปลี่ยนไป เหมือนการอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว

“อายุ 13 ปี ครับ มาเต้นที่ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต” (กัส, สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552)

“ผมเต็มใจเป็นครูสอนเด็กๆ แล้วครับ อายุ 22 ปี ทางโครงการ to be number one  
 คำให้มาสอนน้องๆ ครับ” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

“การเต้นบ๊อบบี้ก็เป็นกีฬาบางอย่างที่คนอายุมากๆ ก็เต้นไม่ไหว แต่ที่เมืองนอกคน  
 อายุ 40-50 ก็ยังเต้นอยู่นะ เพราะมันเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง ในเมืองไทยมีลูกอายุ 36  
 แล้วยังเต้นนะ” (โจ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“ผมจะเต้นไปเรื่อยๆ ไม่ได้ต้องการที่จะหมุนบนหัวผมตลอดเวลา ผมแค่อยากขยับขา  
 อย่างที่ผมเคยขยับ ผมขยับเล็กๆ ผมก็รู้สึกดีแล้ว ผมก็เต้นไปได้เรื่อยๆ แก่จนอายุ 60 ผมก็ยังเต้น  
 ได้” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

## 2. เพศของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้

จะเห็นได้ว่านักเต้นจะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง จำนวนบ๊อบบี้ในเมืองไทยจริงมี  
 สัดส่วนมากกว่าจำนวนบ๊อบบี้เกิร์ลมาก อาจเป็นเพราะลักษณะการเต้นที่ต้องใช้พลังกำลังทำให้ผู้หญิง  
 ฝึกและเต้นท่าบ๊อบบี้ได้ยาก จึงหันไปเต้นบ๊อบบี้ป๊องที่เป็นการเต้นอย่างหนึ่งของฮิปฮอปเหมือนกัน  
 แล้วชื่อของบ๊อบบี้บ่งบอกถึงความแข็งแกร่ง ความเป็นลูกผู้ชายได้อย่างดี

“สำหรับเด็กผู้ชายที่เลือกเต้นบ๊อบบี้ อยากทำได้ อยากหมุนหัว เป็นความรู้สึกของ  
 ผู้ชายที่อยากเล่นกีฬา สำหรับผู้หญิงมีสิทธิ์เลือกเต้นได้หลายๆ แบบ บ๊อบบี้เป็นการเต้นที่น่าจะสื่อ  
 ถึงลูกผู้ชายได้ดีที่สุด” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

## 3. อาชีพของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้

ผู้วิจัยพบว่าส่วนใหญ่จะเป็นนักเรียน นักศึกษา คนที่อายุมากกว่า 20 ปีก็จะทำงาน  
 โดยยึดอาชีพเป็นครูสอนเต้น เจ้าหน้าที่การตลาดบริษัทประกันภัย บางคนก็เป็นนักเต้นอาชีพไป  
 เลยก็มี เพราะสามารถหารายได้จาก การเต้นบ๊อบบี้ในเวทีการแข่งขันทั่วประเทศ

“ปี1 มศว คณะ ศิลปกรรม นาฏศิลป์สากล-ตะวันตก (Western Dance) มีความสุข  
 มาก เวลาเรียนก็ยังได้เต้นอีกด้วย” (หนู่ย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

“ทำงานเป็นผู้บริหารฝ่ายขายของประกันชีวิตอลิแอนซ์ซีพี เวลาเลิกงานถ้าว่างก็จะมาเดินที่ป้อมฯ ตลอด แต่ไม่ได้มาทุกวัน” (ใหม่, **สัมภาษณ์**, 5 ธันวาคม 2552)

“ผมเดินบิ๊บบอยมาทั้งหมด 11 ปีแล้ว ตอนนั้นก็เดินเป็นอาชีพเลยครับ ผมรู้ตัวว่าชอบการเดินเพราะพ่อก็เดินแคนเซอร์ ผมเลยหันมาเดินอย่างจริงจัง ไม่ได้เรียนแล้ว เดินอย่างเดียวเลยครับ” (เนอต, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

#### 4. ระดับการศึกษาของกลุ่มนักเดินบิ๊บบอย

กลุ่มนักเดินบิ๊บบอยจะมีระดับการศึกษาตั้งแต่ประถม 6 จนจบปริญญาตรี และวัยทำงาน ส่วนใหญ่จะกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา และมหาวิทยาลัย มีสองคนที่เรียนในสายอาชีพ ผู้วิจัยเห็นว่าส่วนใหญ่กลุ่มนักเดินบิ๊บบอยจะอยู่ในวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียน เวลาว่างจากการเรียนก็จะมาเดินบิ๊บบอย หรือหลังเลิกเรียนตอนเย็นก็มาเดินบิ๊บบอย ซึ่งก็มีบ้างที่จะมีกระทบกับการเรียน แต่ส่วนใหญ่รุ่นพี่จะคอยสอนรุ่นน้องเรื่องการใช้ชีวิต การวางตัว และการรู้จักแบ่งเวลาไม่ให้กระทบกับการเรียน และคนที่เรียนจนถึงระดับอุดมศึกษาหรืออยู่ในวัยทำงานแล้วก็ยังคงเดินบิ๊บบอยอยู่ การศึกษาจึงไม่ได้เป็นตัวแปรในการเดินบิ๊บบอย ไม่ว่าจะเรียนระดับไหนหรือไม่ได้เรียนหนังสือก็สามารถเดินบิ๊บบอยได้ทุกคน แค่มีใจรักการเดินก็พอแล้ว

ส่วนใหญ่แล้วผู้วิจัยพบว่าแม้จะเรียนจบ มีหน้าที่การงานทำแล้ว หรือเดินมา 10-20 ปี ก็ยังคงเดินอยู่ แต่ความถี่ในการเดินน้อยลง จากที่เคยเดินทุกวันอาจเหลือแค่ 2-3 วันต่อสัปดาห์ และนักเดินบิ๊บบอยส่วนใหญ่ก็ไม่มีความคิดที่จะเลิกเดินบิ๊บบอย แต่จะแบ่งเวลาจากหน้าที่การงานมาเดินไม่ว่าจะอายุ 40-50 ปีก็ตาม เพราะถือว่าเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง

“ตอนนี้ผมยังเรียนอยู่เลย เรียนสายอาชีพ ที่อาชีวศิลป์ เอกออกแบบ ปวส ปี 1 แต่ก็รักในการเดินบิ๊บบอยมาก แต่ไม่กระทบการเรียนนะ เพราะซ้อมตอนเย็นหรือค่ำไปแล้ว ที่บ้านก็ไม่ได้ว่าอะไร แต่ก็ไม่ถึงกับสนับสนุนมากมาย” (แบงก์, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“เรียนคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปี 4 ใกล้จบแล้วครับ” (แต๊บ, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“ช่วงที่บ้ามาก ไม่ทำอะไรเลย เต้นอย่างเดียวจนเกรดตกละเลย แต่หลังๆ เนี่ยแบ่งเวลาได้แล้ว ถ้าว่างก็จะซ้อม ไม่อยากให้เกิดกระทบกับการเรียน” (หลิว, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2553)

## 5. สถานภาพทางเศรษฐกิจของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย

ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยมีฐานะทางเศรษฐกิจในระดับล่างถึงปานกลาง จะใช้การแข่งขันการเต้นบ๊อบอยในเวทีกิจกรรมต่างๆ เพื่อหารายได้ให้ตัวเองและครอบครัว หรือยึดอาชีพการเต้นบ๊อบอยเป็นอาชีพหลัก โดยตระเวนแข่งไปทั่วประเทศ และเนื่องจากกิจกรรมการเต้นบ๊อบอยเป็นกิจกรรมที่ไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายมาก กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่มีฐานะทางเศรษฐกิจในระดับล่างจึงสามารถเต้นบ๊อบอยได้ ใช้เพียงแค่แรงจากร่างกายและการฝึกฝน คิดสร้างสรรค์ กิจกรรมนี้จึงเป็นกิจกรรมทางเลือกของกลุ่มชนชั้นล่าง

“ต้องยอมรับว่าบ๊อบอยหลายคนไม่ได้มีฐานะดี บางทีที่เลือกมาเต้นบ๊อบอยนอกจากเพราะรักการเต้นแล้ว ยังสามารถหารายได้ให้กับตัวเองและที่บ้านได้อีก อย่างการไปแข่งตามเวทีต่างๆ บางคนที่หาดังค์ได้ก็หาได้จากบ๊อบอยเนี่ยแหละ อันนี้ก็ถือว่าเป็นกำลังใจอย่างหนึ่งที่ทำให้อยากเต้นต่อไป” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

ผู้วิจัยเห็นว่าการเต้นบ๊อบอยเป็นสื่อกิจกรรมไม่ต้องใช้ค่าใช้จ่ายสูงเมื่อเทียบกับการเล่นกีฬาหรือเล่นดนตรี เพราะมีแค่พื้นที่ให้ซ้อมเต้น และมีเครื่องเสียงเล็กๆ บางครั้งก็เอาโทรศัพท์มือถือมาใช้เป็นเครื่องเสียงในการเต้นก็ได้ ทำให้นักเต้นบ๊อบอยแม้จะมีสภาพเศรษฐกิจไม่ดีก็สามารถเลือกเต้นบ๊อบอยได้ ไม่เป็นอุปสรรคแก่การเต้น เพราะจะมีแค่ค่าใช้จ่ายในส่วนของการค่ารถ และค่าอาหารเป็นสำคัญ หรือถ้าที่พักอาศัยอยู่ใกล้กับสถานที่ฝึกเต้นมากก็มีค่าใช้จ่ายเรื่องอาหารเท่านั้น โดยไม่ต้องหาซื้ออุปกรณ์ราคาแพงเหมือนการเล่นดนตรี หรือกิจกรรมอื่นอย่างการดูหนัง ฟังเพลง อ่านหนังสือ ที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายสูงในการทำกิจกรรมเหล่านี้

“ค่าใช้จ่ายก็มีแค่ค่ารถไปซ้อมแค่นั้น นอกนั้นก็กิน อยู่ หรือเสื้อผ้า ประมาณนี้ ไม่มีอะไรมากครับ” (หนู่ย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

“ก็มีแค่ค่ารถเมล์ไม่เยอะเท่าไร เรื่องการแต่งตัวผมไม่ซีเรียส แต่ถ้าเป็นสไตลบีบอยก็จะเป็นกางเกงยีนขาวยาว รองเท้าคอนเวิร์ส เสื้อยืด หมวก อันนี้แหละครับคือบีบอย” (พิศุทธิ์, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

จากการศึกษาตัวแปรทั้ง 5 คือ อายุ เพศ รายได้ การศึกษา และสภาพทางเศรษฐกิจของกลุ่มนักเต้นบีบอยพบว่า การรวมกลุ่มของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบีบอยไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวแปรประชากรศาสตร์แบบเดิมๆ คือตัวแปรทั้ง 5 แต่กลับขึ้นอยู่กับความสนใจในการเต้นมากกว่า

## 6. ภูมิลำเนาของกลุ่มนักเต้นบีบอย

นักเต้นบีบอยจะมีภูมิลำเนาอยู่ 2 รูปแบบ คือ 1) อาศัยอยู่ใกล้กับสถานที่เต้นที่ตัวเองมาฝึกเต้น 2) อาศัยอยู่ที่หนึ่งแต่มีบางครั้งที่ไปเต้นนอกสถานที่ที่อยู่อีกที่หนึ่งเพื่อไปพบปะเพื่อนๆ ต่างกลุ่ม นอกจากนี้กลุ่มนักเต้นบีบอยในต่างจังหวัดก็มีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ เห็นได้จากมีกิจกรรมการแข่งขันเต้นในเวทีต่างจังหวัดเพิ่มขึ้น อาทิ Place for battle Pattaya BBoy battle 3 on 3 หรือ NDS BBoy Battle (3-3) Vol. 1 Mahasarakham city เป็นต้น ถือว่าเป็นทางเลือกให้นักเต้นบีบอยได้มีเวทีในการแข่งขันเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของนักเต้นบีบอยให้คนภายนอกได้รู้จักเพิ่มขึ้น และกลุ่มนักเต้นบีบอยก็ได้มีเพื่อนใหม่รู้จักต่อๆ กันระหว่างกลุ่มขยายกลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบีบอย

“เด็กที่มาเต้นก็เป็นเด็กในย่านนี้หมดเลย แต่ก่อนติดเกมงอมแงม เราก็ไปดึงเค้ามาเต้น แต่เราก็ไม่ได้บอกเด็กว่าห้ามเล่นเกม แต่สอนให้เด็กแบ่งเวลาให้เป็นประโยชน์มากกว่า” (บาว, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2552)

“บางทีก็เราไปซ้อมที่อื่น ไปซ้อมกับกลุ่มอื่น แล้วเพื่อนต่างกลุ่มก็มาซ้อมกับเรา หรือไม่ก็ไปเจอตามงานแข่ง เหมือนเป็นพี่ๆ น้องๆ กัน รู้จักกันหมด” (เข็นท์, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2553)



ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยทั้ง 4 พื้นที่จะเป็นความสัมพันธ์ที่เป็น เครือข่ายเดียวกัน กลุ่มเดียวกัน ที่มารวมตัวกัน เป็นครอบครัวเดียวกัน ครอบครัวรักการเต้นบีบอย จะไม่มีการปะทะเพื่อแย่งชิงความโดดเด่นกว่า เป็นการอยู่ร่วมกันแบบถ้อยทีถ้อยอาศัย นักเต้น บีบอยทุกกลุ่มจะรู้จักเพื่อนนักเต้นบีบอยต่างกลุ่ม ในพื้นที่ปกติสำหรับการฝึกซ้อมก็จะมีการแวะ เวียนไปร่วมฝึกซ้อม แลกเปลี่ยนข้อมูล แต่เมื่ออยู่ในพื้นที่ที่กิจกรรมการแข่งขันก็จะเกิดการปะทะ ทางด้านการเต้นเพื่อแสดงความสามารถของตัวเอง แต่เมื่อลงจากเวทีการแข่งขันทุกคนก็จะ กลายเป็นพี่น้องกันเหมือนเดิม เพราะกลุ่มนักเต้นบีบอยยังมีพลังอำนาจน้อย การอยู่รวมกันเพื่อ สร้างพลังอำนาจในการต่อสู้ ต่อบรรยากาศสังคม จะทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า

2. กลุ่มสมาชิกของกลุ่มนักเต้นบีบอยบนพื้นที่ของโลกเสมือนจริง หรืออินเทอร์เน็ต มีการรวมกลุ่มกันบนโลกไซเบอร์ ได้แก่ [www.bboycub.com](http://www.bboycub.com), [www.bboyclub.com](http://www.bboyclub.com), <http://siambboy.rongteen.com>, [Hi5.com](http://Hi5.com) เป็นพื้นที่ที่กลุ่มนักเต้นบีบอยใช้สื่อสารกัน แต่เดิม ผู้วิจัยจะศึกษาเว็บไซต์ของ [www.botythailand.net](http://www.botythailand.net) ด้วยแต่หลังจากผู้วิจัยเข้าไปศึกษาพบว่า เว็บไซต์จะสร้างขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์การแข่งขัน botythailand ในช่วงเวลานั้นในระยะสั้นๆ หลังจบการแข่งขันหรือระหว่างการแข่งขัน ความเคลื่อนไหวของเว็บไซต์ก็น้อยลงเรื่อยๆ จนในที่สุด ก็ไม่มีความเคลื่อนไหวใดๆ เพราะผู้ดูแลเว็บไซต์ไม่มีเวลาดูแลคอยอัปเดตข้อมูลของเว็บไซต์ ผู้วิจัย จึงเปลี่ยนไปศึกษาเว็บไซต์ที่น่าสนใจอีกเว็บไซต์ที่เพิ่งเปิดตัว <http://siambboy.rongteen.com> จะ เห็นได้ว่าสมาชิกจะมีลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันในเรื่องของอายุ เพราะสมาชิก ของกลุ่มนักเต้นบีบอยบนอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ต่างๆ จะอยู่ในช่วงอายุ 11 ปีขึ้นไป แต่โดยเฉลี่ยจะอยู่ ในช่วง 11-25 ปี การศึกษาตั้งแต่มัธยมต้นจนถึงระดับอุดมศึกษา ซึ่งปัจจัยเรื่องเทคโนโลยีมีผลต่อ การเลือกใช้สื่อของกลุ่มนักเต้นบีบอย แต่ข้อมูลบนโลกพื้นที่เสมือนจริงนี้ ไม่อาจแสดงข้อมูล ทางด้านประชากรศาสตร์ได้ชัดเจน เพราะกลุ่มผู้ใช้งานบนโลกเสมือนจริงไม่ได้ให้ความสำคัญเรื่อง อายุ หรือระดับการศึกษาของผู้ใช้งาน และการรวมกลุ่มบนพื้นที่ของโลกเสมือนจริงต้องมีความรู้ ทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอยู่พอสมควร ต่างจากการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบีบอยบน พื้นที่สาธารณะที่สามารถเดินเข้ามาฝึกเต้นได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์อะไรในการเข้าเป็น สมาชิก แต่ผู้วิจัยพบว่านักเต้นบีบอยบนพื้นที่สาธารณะส่วนหนึ่งก็เป็นสมาชิกบนพื้นที่โลกเสมือน จริงด้วย เป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างกลุ่มนักเต้นบีบอยที่จะเชื่อมต่อกันกลายเป็นเครือข่าย ของกลุ่มนักเต้นบีบอย เพราะเป็นแหล่งให้ข้อมูลข่าวสาร หรือเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบีบอย ทั้งเรื่องเทคนิคในการเต้น การแข่งขัน แลกเปลี่ยนข้อมูล หาเพื่อนเต้น พูดคุยเรื่องทั่วไป เรื่องดนตรี

แต่ส่วนใหญ่แล้วพบว่ากลุ่มนักเต้นบีบอยเข้ามาเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบีบอย การแข่งขัน และพูดคุยกับเพื่อนหรือรุ่นพี่ที่เต้นบีบอย นอกจากนี้มีกิจกรรมในวันสำคัญต่างๆ เช่น ปีใหม่ วันเกิด อาจมีการอวยพรให้กันและกัน เหมือนเป็นครอบครัวหนึ่งบนโลกเสมือนจริง

## 2.1 [www.bboygang.com](http://www.bboygang.com)

ผู้วิจัยพบว่ามีสมาชิกที่มีการสมัครอย่างเป็นทางการ 11,521 คน (วันที่ 21 มกราคม 2553) เป็นสมาชิกผู้ชาย 9,691 คน เป็นสมาชิกผู้หญิง 1,204 คน เพราะเว็บ bboygang ได้มีห้องที่เปิดให้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิก ซึ่งในเว็บอื่นผู้วิจัยไม่พบรายละเอียดเรื่องข้อมูลของสมาชิก อายุ ตั้งแต่ 11-26 ปี เนื้อหาที่พบในเว็บจะเป็นการพูดคุยจะมีความหลากหลาย เพราะได้แบ่งเป็นห้องสำหรับคุยอย่างชัดเจนว่าเป็นการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องกิจกรรมการแข่งขันหรือข่าว เรื่องแฟชั่น และห้องสำหรับพูดคุยกันทุกเรื่องของการเต้นบีบอย



ภาพที่ 4.9 ห้องต่างๆ ในการพูดคุยของเว็บ [www.bboygang.com](http://www.bboygang.com)

แต่ผู้วิจัยพบว่าแม้จะมีสมาชิกถึง 11,521 คนแต่การพูดคุยได้ตอบในห้องที่พูดคุยกัน ก็มีแค่ 5-10 คน จะเป็นผู้เข้ามาอ่านเสียมากกว่า บางหัวข้อที่นักเต้นบีบอยให้ความสนใจก็มีคนเข้าอ่านถึง 147 แต่ก็มีคนตอบไม่เกิน 10 คนในแต่ละหัวข้อ เป็นกลุ่มนักเต้นบีบอยที่ชอบเต้นมากกว่า การพูดคุย เป็นการใช้พื้นที่ในการหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเต้นบีบอย

★	อยากเต้นบีบอยควเริ่มจากไหนหรอคับ [LeoLick]	15/01/10	[131/8/5]	20/01/10
★	อะคือว่าอยากเต้นมั่งอะ ต้องทำไงมั่ง (หาหิน) [watcharapol]	15/01/10	[58/2/5]	16/01/10
★	B boy ลพบุรีมาทางนี้ [B boy ต้ม] <b>ACTIVE</b>	15/01/10	[47/8/7]	21/01/10
★	Windmill help ทีจๆจๆ [jumpsudlor] 🇹🇭	14/01/10	[98/3/5]	16/01/10
★	จะหัดโหมลต้องทำไงก่อนครับ [riawsaki]	13/01/10	[99/4/5]	16/01/10
★	BBOY BORN TOPROCK ! [panitanun1] 🇹🇭	13/01/10	[147/6/5]	17/01/10
★	ดูท่าวันโหมลให้ทีครับบบบ [jumpsudlor] 🇹🇭	13/01/10	[113/3/5]	14/01/10

ภาพที่ 4.10 หัวข้อการพูดคุยในเว็บ www.bboyygang.com

เนื้อหาในเว็บบอร์ดที่พูดคุยกันผู้วิจัยพบว่าเป็นเรื่องของการเต้น ปัญหาที่เจอในการเต้น การขอให้เพื่อนๆ ช่วยดูการเต้นของตัวเองแล้วแนะนำข้อบกพร่อง หาวิธีแก้ไขการเต้นให้สมบูรณ์ และการชักชวนเพื่อนๆ ที่เต้นในบริเวณจังหวัดเดียวกันมาเต้นด้วยกัน การพูดคุยของกลุ่มเด็กผู้ชายที่รักการเต้น มีความพยายามที่จะเต้นให้เก่ง จึงเน้นไปที่การพูดคุยเรื่องความสามารถในการเต้นมากกว่าที่จะพูดคุยเรื่องส่วนตัวหรือเรื่องแฟน แต่มีหัวข้อสำหรับให้นักเต้นบีบอยพูดคุยเรื่องที่สนใจด้านอื่นๆ อย่างศิลปะ ดนตรี ภาพยนตร์ที่สนใจบ้าง

## 2.2 www.bboyclub.com

ผู้วิจัยพบว่าสมาชิกที่มีการสมัครอย่างเป็นทางการ 8,100 คน (วันที่ 11 มกราคม 2553) แต่ทางเว็บไม่ได้ให้รายละเอียดว่าแยกเป็นชายหญิงกี่คน และไม่ได้ระบุระดับการศึกษาของกลุ่มผู้ใช้งานหรือสมาชิกของเว็บไซต์ ภูมิภาคนั้นก็จะมีทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด แต่ไม่ได้บ่งบอกถึงแหล่งที่อยู่อาศัยของผู้ใช้งานชัดเจน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

B-Boy Club	
	<b>Pic Post</b> โพสรูป B-Boy ของตัวเอง หรือเพื่อนๆ หรือคนอื่นๆ ที่เท่ๆ เอามาโพสกัน
	<b>มาแสดงฝีมือGRAFFITIกัน</b> มาโพสรูปภาพ วาด GRAFFITI กันเลย
	<b>Clip B-Boy</b> เอาคลิป บีบอย มาแบ่งเพื่อนๆดูกันนะ คลิปแข่ง หรือ อื่นๆ ผู้ดูแล: ~*KaizCR-MasTER*~ บีบอย, ~!*B_BoY-GOrManY_GZ*!~
	<b>Clip สอนเต้น</b> Clip สอนเต้น B-Boy มาดูกันแล้วเอาไปฝึก ผู้ดูแล: ~*KaizCR-MasTER*~ บีบอย, ~!*B_BoY-GOrManY_GZ*!~, tB_BoY™T&E&
	<b>Clip Show จากสมาชิก B-BoyClub</b> Clip ที่สมาชิก B-Boy Club ไปเต้นมาอะ เอามาโพสกันเลย
	<b>Clip สอนเต้น จาก สมาชิก B-BoyClub</b> Clip สอนเต้น จาก สมาชิก B-BoyClub เอามาสอนกันเลย
	<b>แจ้งปัญหา การเต้น</b> แจ้งปัญหา การเต้น หรือ ทำเต้น ไม่ได้ตรงไหนมาถามกันเลย ผู้ดูแลจะช่วยตอบ ผู้ดูแล: ~*KaizCR-MasTER*~

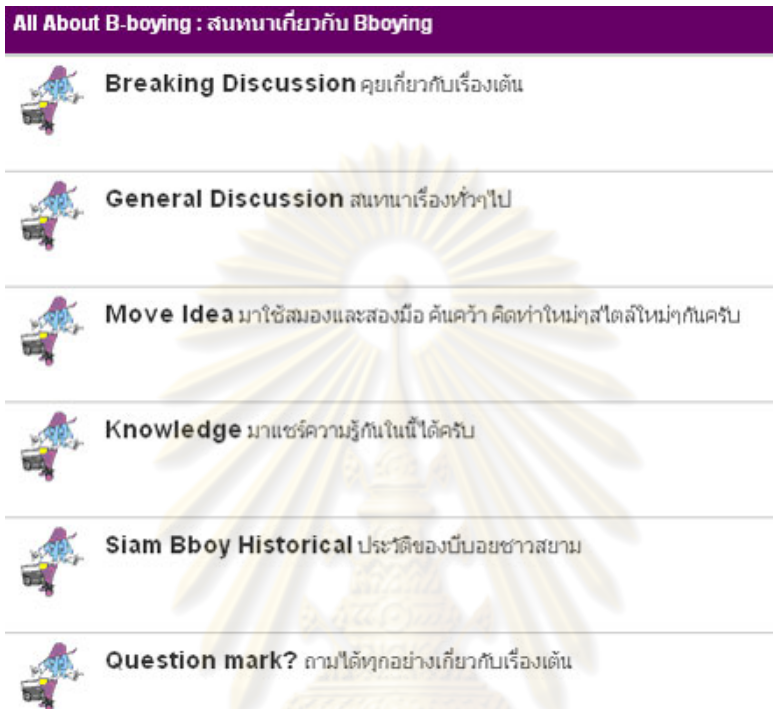
ภาพที่ 4.11 หัวข้อการพูดคุยของเว็บ www.bboyclub.com

เนื้อหาที่พบในเว็บจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเต้นบีบอย หรืออาจมีแทรกวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามาด้วยอย่าง กราฟฟิตี มีการแบ่งเป็นห้องสำหรับคุยเกี่ยวกับเรื่องการเต้น ปัญหาที่เจอในการเต้นบีบอย การขอให้เพื่อนๆ ช่วยดูการเต้นของตัวเองแล้วขอคำแนะนำเรื่องข้อบกพร่อง หาวิธีแก้ไขการเต้นให้สมบูรณ์ และการชักชวนเพื่อนๆ ที่เต้นในบริเวณจังหวัดเดียวกันมาเต้นด้วยกัน

### 2.3 <http://siambboy.rongteen.com>

ผู้วิจัยพบว่าสมาชิกของเว็บไม่ปรากฏจำนวนที่แน่นอนรวมถึงอายุของสมาชิก เพราะไม่ได้มีการสร้างหัวข้อสำหรับการแนะนำตัวสมาชิก ทำให้ไม่ทราบอายุเฉลี่ยและจำนวนสมาชิกว่าเป็นเพศชายหรือหญิงจำนวนเท่าไร แต่สมาชิกจะมีภูมิลำเนาทั้งที่อยู่ในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด เพราะมีการตั้งกระทู้เปิดโอกาสให้นักเต้นบีบอยทั่วประเทศร่วมแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบีบอย และเว็บ siambboy เพิ่งเปิดตัวเว็บได้ไม่นานเมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2552 จะมีการให้ข้อมูลสมาชิกว่าแต่ละคนโพสต์ข้อความไปแล้วจำนวนกี่ข้อความ นอกจากนี้เว็บยังมีห้องต่างๆ ที่สมาชิกสามารถร่วมพูดคุยกันได้ เนื้อหาที่พบในเว็บไซด์จะมีหลากหลายทั้งเรื่องเกี่ยวกับ

การเต้น เรื่องต่างๆ ไป หรือการสอบถามปัญหาเกี่ยวกับการเต้น สถานที่ฝึกซ้อมในการเต้นทั้งใน กรุงเทพฯ และต่างจังหวัด ความถี่ในการพูดคุยผู้วิจัยเห็นว่าการเคลื่อนไหวทุกวันแต่เป็นการตอบ ในหัวข้อเดิมๆ อาจมีการตั้งหัวข้อใหม่ก็เพียงหนึ่งหรือสองหัวข้อในหนึ่งสัปดาห์



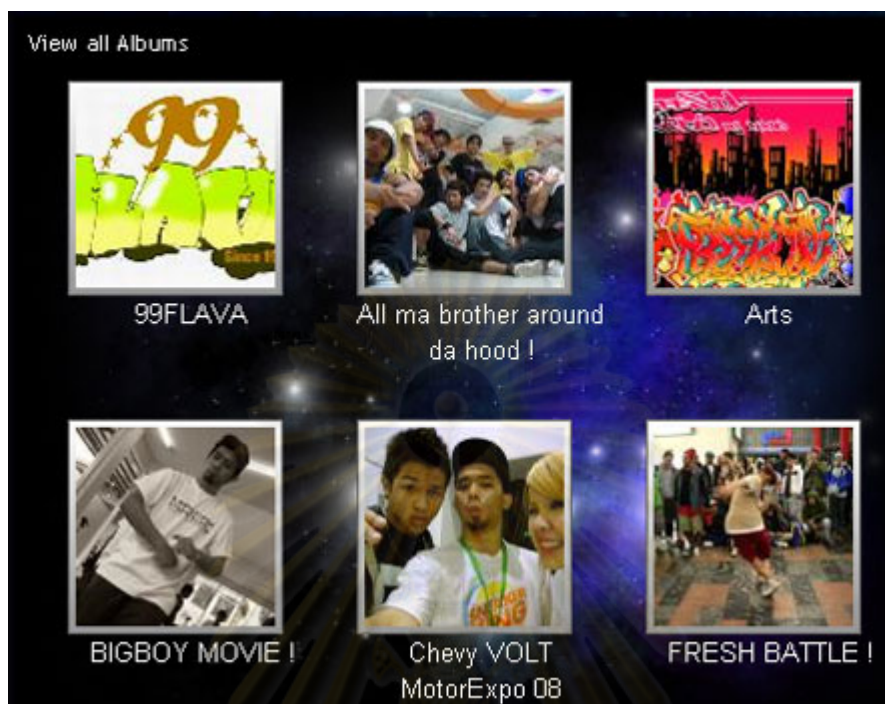
ภาพที่ 4.12 หัวข้อการพูดคุยของเว็บ <http://siambboy.rongteen.com>

เนื้อหาในเว็บบอร์ดที่พูดคุยกันผู้วิจัยพบว่าก็เป็นเรื่องของการเต้น แรงบันดาลใจในการคิดท่าเต้นใหม่ๆ รวมถึงเรื่องแฟชั่นการแต่งกาย ว่าแหล่งซื้อเสื้อผ้า รองเท้า ควรซื้อได้จากที่ไหน รวมถึงการแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเต้นต่างๆ เพื่อนำไปดัดแปลงให้เป็นการเต้นในสไตล์ของตัวเอง

#### 2.4 Hi5

ผู้วิจัยพบว่าสมาชิกของชุมชนออนไลน์ Hi5 มีจำนวนสมาชิกที่มีการเคลื่อนไหวมาก โดยเฉพาะผู้ที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยก็จะมีจำนวนเพื่อนที่เข้าติดตามจำนวนมาก อย่าง Hi5 ชิน ซึ่งมีจำนวนเพื่อนถึง 3801 (วันที่ 10 มกราคม 2553) Hi5 ของ Gonza มีจำนวนเพื่อน 3003 (วันที่ 10 มกราคม 2553) สมาชิกที่เข้ามาพูดคุยก็จะมีอายุตั้งแต่ 11-30 ปี การศึกษาอยู่

ในช่วงระดับมัธยมต้นจึงถึงวัยทำงาน ภูมิปัญญาของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจะอยู่ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดทั่วประเทศ

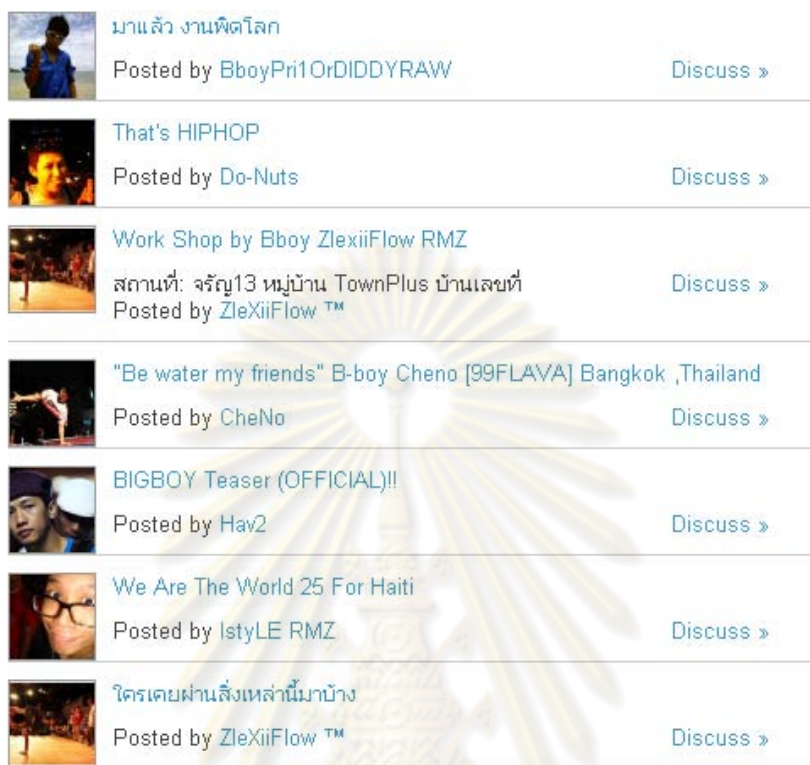


ภาพที่ 4.13 อัลบั้มภาพใน hi5 ของชิน

ผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาที่พูดคุยกันในบอร์ดก็จะเป็นเรื่องการเต้น การทักทาย สวัสดี ถามไถ่สารทุกข์สุขดิบ การพูดคุยเรื่องงานแข่งขัน หรือแม้แต่ปัญหาการเต้น และเจ้าของ hi5 สามารถใส่ข้อมูลของตัวเองเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยได้ว่าไปทำอะไรที่ไหนมา ไปร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยที่ไหนมาบ้าง มีรูปมาแสดงให้เพื่อนๆ ได้เห็นและแบ่งปันข้อมูลกัน โดยการไปเมนต์ตอบเป็นการสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างแท้จริง จนนักเต้นบ๊อบอยตะหลิว (สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2553) เคยพูดว่า hi5 คือบอร์ดที่เป็นพื้นที่พูดคุยของบ๊อบอยอย่างแท้จริง

Hi5 อีกแห่งที่เรียกว่าเป็นบอร์ดที่แท้จริงของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย ไม่ทราบแน่ชัดว่าใครเป็นคนสร้างขึ้นมา แต่กลายเป็นศูนย์รวมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยในการเข้ามาพูดคุย แบ่งปันข้อมูลข่าวสาร หรือการประกาศแจ้งข่าวเกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขันทั่วประเทศ มีสมาชิกอย่างเป็นทางการ 835 คน (วันที่ 20 มกราคม 2553) แต่เนื่องจากไม่มีการบล็อกไม่ให้ผู้ที่ไม่สมัครสมาชิกอ่าน ทำให้คนที่เข้ามาอ่านแม้ไม่ได้เป็นสมาชิกก็สามารถเห็นข้อความและแสดงความคิดเห็นได้

ผู้วิจัยเองก็ได้สมัคร hi5 ขึ้นมาโดยเฉพาะเพื่อทำการศึกษาในครั้งนี้ในการหาข้อมูลเพื่อเข้าถึงกลุ่มนักเต้นบีบอยอย่างแท้จริง



ภาพที่ 4.14 การเข้ามาพูดคุย คอมเมนต์ใน hi5 ของจีน

ข้อมูลผู้วิจัยเห็นว่าช่องทางการสื่อสารบนโลกเสมือนจริง มีความหลากหลายให้กลุ่มนักเต้นบีบอยได้เลือกใช้ แต่จะมีช่องทางที่ผู้วิจัยเห็นว่านักเต้นบีบอยนิยมใช้ติดต่อสื่อสารกันมากที่สุดคือ hi5 ซึ่งผู้วิจัยพบว่าที่กลุ่มนักเต้นบีบอยเลือกเล่น hi5 เพราะรู้สึกว่าการเข้าใช้งานทำได้ง่าย สะดวกกว่าโปรแกรม facebook ที่นักเต้นบีบอยรุ่นใหม่อายุ 11-18 ปีเห็นว่าใช้งานยาก แต่สำหรับนักเต้นบีบอยอายุ 20 ปีขึ้นไปก็เลือกใช้บ้างสำหรับติดต่อกับเพื่อนต่างประเทศจะสะดวกกว่า hi5 เพราะจะมีการสร้างเป็นชุมชนของกลุ่มนักเต้นบีบอยโดยเฉพาะ ที่ใครก็สามารถเข้าไปพูดคุย หรือบอกข่าวเกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขัน รวมถึงการแบ่งปันคลิปการเต้น ข้อมูลเกี่ยวกับบีบอยต่างๆ ได้ จนนักเต้นบีบอยเรียก hi5 ว่าเป็นบอร์ดศูนย์กลางของกลุ่มนักเต้นบีบอยในประเทศไทย แต่ถ้าเป็นศูนย์รวมของบีบอยทั้งโลกจะเป็น [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com) เป็นเว็บไซต์ที่นักเต้นบีบอยจะต้องรู้จัก แต่ในเมืองไทยคนที่สนใจเว็บ [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com) ผู้วิจัยพบว่าจะเป็นนักเต้นบีบอยที่เต้นในยุค 10 กว่าปีก่อน ที่เริ่มต้นในช่วงปี ค.ศ. 1999 เพราะช่วงนั้นการหาข้อมูลทางสื่ออินเทอร์เน็ตในประเทศไทยยังไม่แพร่หลาย ยังไม่มี youtube เหมือนในปัจจุบัน ที่สามารถหาข้อมูล

เกี่ยวกับบ๊อบบี้ได้ง่ายจากทั่วทุกมุมโลก และมีข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้มากมายบนพื้นที่ทาง  
สื่ออินเทอร์เน็ต

“เวลาจะติดต่อกัน ก็จะเข้าไปที่เว็บไซต์ของบ๊อบบี้ใน Hi5 ซะส่วนใหญ่  
เพราะว่าเว็บไซต์ที่แท้จริงของบ๊อบบี้อยู่ใน Hi5” (หลิว, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2553)

“มีเว็บหนึ่งที่ดีมาก เป็นเว็บที่บ๊อบบี้ทั่วโลกใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ศูนย์รวมของ  
บ๊อบบี้ทั่วโลกเลยก็ว่าได้ [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com)” (หนูย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยพบว่าคุณลักษณะของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้บนพื้นที่สาธารณะมี  
ความชัดเจนทางข้อมูลทางด้านประชากรศาสตร์มากกว่ากลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้บนพื้นที่โลกเสมือนจริง  
เพราะพื้นที่สาธารณะนักเต้นบ๊อบบี้มีการปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้ากัน (face to face) การพูดคุย  
เรื่องคุณลักษณะด้านประชากรศาสตร์เห็นได้จริงมากกว่าการรวมกลุ่มของนักเต้นบ๊อบบี้บนพื้นที่  
โลกเสมือนจริง เพราะข้อมูลเรื่องเพศ อายุ การศึกษา รายได้ ไม่ได้เป็นปัจจัยหลักในการใช้  
ปฏิสัมพันธ์กัน การพูดคุยไม่จำเป็นต้องรู้ตัวตนที่แท้จริง หรือบางคนก็ไม่ได้ให้ข้อมูลที่แท้จริงบน  
พื้นที่โลกเสมือนจริงก็ได้ แม้ว่ากลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้บนพื้นที่โลกเสมือนจริงบางส่วนจะมีกลุ่มนักเต้น  
บ๊อบบี้บนพื้นที่สาธารณะรวมอยู่ด้วย แต่ก็ยังมีกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จำนวนมากที่ไม่เคยเห็นหน้ากัน  
จริงๆ เป็นช่องทางในการสื่อสารติดต่อกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้กลุ่มอื่นๆ ที่ไม่ได้มีภูมิลำเนาอยู่  
ใกล้เคียงกันก็ได้ จนเกิดเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ เพราะภูมิลำเนาของกลุ่มนักเต้น  
บ๊อบบี้บนพื้นที่สาธารณะจะอยู่ใกล้เคียงกับที่พักอาศัย แต่บนพื้นที่โลกเสมือนจริงอยู่ส่วนใดของ  
ประเทศก็สื่อสารกันได้ เนื้อหาที่พูดคุยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงจะมีความหลากหลายกว่าเนื้อหาที่  
พูดคุยบนพื้นที่สาธารณะ เพราะเทคโนโลยีบนพื้นที่โลกเสมือนจริงไม่ว่าจะเป็นอินเทอร์เน็ต  
โปรแกรมแชต msn สามารถรับส่งไฟล์ภาพ เสียง และแบ่งปันข้อมูลให้แก่สมาชิกในวงกว้างกว่า  
อาจมีหัวข้อที่ไม่เกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ด้วย เช่น เพลง ภาพยนตร์ ศิลปะต่างๆ เป็นต้น แต่เนื้อหาที่  
เหมือนกันคือการพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ รวมถึงเรื่องการแต่งกาย การ  
แข่งขัน เทคนิคการเต้น ส่วนใหญ่ก็เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบบี้นั่นเอง



## บทที่ 5

### บทบาทการสื่อสารในการรวมกลุ่ม และอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย

การรวมกลุ่มของนักเต้นบ็อบอยในต่างประเทศ และการรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทยมีจุดประสงค์ที่มีความเหมือนและความต่างกันอยู่ รวมถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทยที่แสดงออกทางด้านการเต้น และการต่อสู้ของอัตลักษณ์ทางด้านพื้นที่เป็นประเด็นสำคัญของอัตลักษณ์กลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย

#### การรวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเต้นบ็อบอย

หากจะเริ่มมีการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบ็อบอย ก็ต้องเริ่มจากการรวมกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในต่างประเทศที่เป็นต้นกำเนิดของกลุ่มนักเต้นบ็อบอย คือ สหรัฐอเมริกา ว่ามีลักษณะการรวมกลุ่มนักเต้นบ็อบอยได้อย่างไร แล้วจึงมาศึกษาการรวมกลุ่มของนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย

#### 1. การรวมกลุ่มการเต้นบ็อบอยในต่างประเทศ

จากข้อมูลของเว็บไซต์ siambboy ผู้วิจัยพบว่ากำเนิดการเต้นบ็อบอยในต่างประเทศ ระยะเวลาคือการรวมตัวกันของกลุ่มบ็อบอยที่รักการเต้นเหมือนกัน เป็นบทบาทของสื่อบุคคลคือ Afrikaa Bambaataa ที่รวบรวมกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในเขตบรองซ์ สหรัฐอเมริกามารวมตัวกัน จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้นักเต้นบ็อบอยต่างประเทศมารวมตัวกันเป็นกลุ่มนักเต้นบ็อบอย เป็นความต้องการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยแล้วนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยให้คนภายนอกได้รับรู้ การรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นนั้นจะเรียกว่า "Breaking crew" เป็นการกลุ่มของนักเต้นที่มารวมตัวกันและช่วยกันฝึกฝนและคิดค้นทำใหม่ๆ เพื่อเอาชนะกลุ่มอื่นๆ (ซึ่งทีมบ็อบอยทีมแรกของโลกที่เป็นการรวมตัวกันอย่างเป็นทางการคือ ทีม The Mighty Zulu Kingz)

ภาพที่ 5.1 ทีมกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยทีมแรกของโลก ก็คือ The Mighty Zulu Kingz



ภาพที่ 5.2 James Brown ผู้เป็นต้นแบบการเต้นแบบ Good Foot



การเต้นบ๊อบอยนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจากหลายๆ อย่าง หนึ่งในนั้นก็คือการเต้นแบบ "Good Foot" ของ James Brown ทำให้เกิดเป็นการเต้นแบบ Toprock และ Downrock (Footwork) หรือท่าจากคาโปเอรา, ยิมนาสติก, กายกรรม, ศิลปะการต่อสู้ของจีน ทำให้เกิด Powermove กับ Freeze ขึ้นมา ต่อมาผู้วิจัยพบว่า Toprock Footwork Powermove Freeze คือพื้นฐานของการเต้นบ๊อบอย ผู้วิจัยคิดว่าการผสมผสานศิลปะด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อคิดสร้างสรรค์ท่าเต้นให้เป็นสไตล์การเต้นของตัวเอง เป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นอย่างหนึ่งของบ๊อบอยที่มีความยืดหยุ่นสูง สามารถดึงเอาวัฒนธรรมต่างๆ มาผสมผสานกับการเต้นของบ๊อบอยได้อย่างลงตัว

ภาพที่ 5.3 ศิลปะด้านต่างๆ ที่ปีบอยมาใช้ผสมผสานกับการเต้นปีบอย

ศิลปะกังฟู

ยิมนาสติก

คาโปเอรา



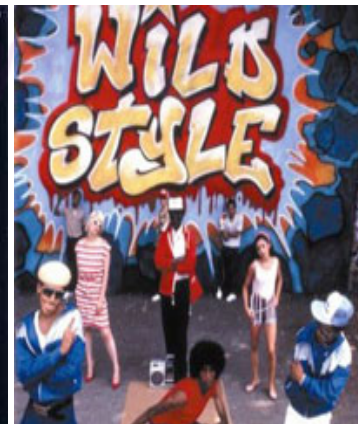
เมื่อผ่านไปกลุ่มนักเต้นปีบอยเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยมีทีม Rock Steady Crew และ New York City Breaker เป็นทีมที่สำคัญๆ ในยุคสมัยนั้น ต่อมาภาพยนตร์เริ่มเอานักเต้นปีบอยเข้าไปร่วมแสดง หรือสร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม Hip-hop เช่น Flashdance, Beat Street, Wildstyle, Breakin' และอีกหลายๆ เรื่อง ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นบทบาทของสื่อมวลชนที่นำเสนออัตลักษณ์ของการเต้นปีบอยให้คนรู้จักในวงกว้าง

ภาพที่ 5.4 ภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอการเต้นปีบอย

Rock Steady Crew

Flashdance

Wildstyle



จนต่อมากการเต้นบ๊อบบี้เริ่มกลายเป็นที่นิยม สื่อมวลชนจึงพยายามที่จะใช้ชื่อที่เป็นทางการมากกว่าคำว่า B-boy นั่นคือคำว่า Breakdance, Break-dancing อย่างไรก็ตาม คำที่เป็นต้นตำรับแท้ๆ ของการเต้นนี้ก็ยังเรียกว่า B-boy, Break-boy, B-boying, B-girl, Break-girl และยังใช้เรียกจนถึงทุกวันนี้ แม้ว่าการเต้นบ๊อบบี้ได้เปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปเรื่อยๆ จากต้นกำเนิดเป็นการเต้นเพื่อความสนุกสนาน เต้นเพื่อแสดงความรู้สึก การต่อสู้ทางสังคม เป็นศิลปะการเต้นอย่างหนึ่งที่เกิดในเขตบรองซ์ เมืองเล็กๆ ที่ทุกคนเรียกว่าเป็นเมืองชยะ แต่ทุกวันนี้การเต้นบ๊อบบี้ได้ขยายแพร่กระจายไปเรื่อยๆ จนจุดประสงค์ของคนที่เต้นอาจจะเปลี่ยนไปบ้าง แต่ความสวยงามของวัฒนธรรมย่อยการเต้นบ๊อบบี้ก็ยังไม่ได้เลือนหายไป แต่ผู้วิจัยกลับมองว่าวัฒนธรรมนี้กลับไหลบ่าเข้ามาในประเทศต่างๆ ทั่วโลก และประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในนั้นที่รับเอาวัฒนธรรมใหญ่อย่างฮิปฮอปเข้ามาจนได้รับความนิยม และการเต้นบ๊อบบี้ก็เป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอปก็เริ่มเป็นที่สนใจได้รับความนิยมเรื่อยมา

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าต้นกำเนิดของการเต้นบ๊อบบี้มาจากเขตบรองซ์ ในสหรัฐอเมริกา เกิดจากชนชั้นล่างของสังคมที่ต้องการต่อสู้เพื่อต่อรองอำนาจกับกระแสสังคมหลัก จึงได้มีการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของสังคมเพื่อสร้างอัตลักษณ์การเต้นของตัวเองขึ้นมา เพื่อต่อรองพื้นที่สาธารณะให้กับกลุ่มชนชั้นล่างของสังคมที่เป็นนักเต้นบ๊อบบี้ แต่ต้นกำเนิดของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยเป็นการไหลบ่าทางวัฒนธรรมของวัฒนธรรมหลักฮิปฮอป และการเต้นบ๊อบบี้ซึ่งเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมหลักฮิปฮอปจึงได้รับความนิยมจากการรวมตัวกันของนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยแรกเริ่มจะเป็นคนชนชั้นกลางในสังคม ซึ่งปัจจุบันกลุ่มนักเต้นชนชั้นกลางก็ยังมีอยู่คือกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่เต้นในโรงเรียนต่างๆ ต่อมาก็แพร่หลายสู่ชนชั้นล่างของสังคมเพราะเป็นกิจกรรมการเต้นที่ไม่ต้องใช้ค่าใช้จ่ายมาก ใช้แค่ร่างกาย ความอดทน และความคิดสร้างสรรค์ เป็นโอกาสให้คนชนชั้นล่างเลือกเต้นบ๊อบบี้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยศึกษาก็จะอยู่ในพื้นที่สาธารณะที่เป็นกลุ่มชนชั้นล่างนั่นเอง แต่สิ่งที่เหมือนกันของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ทั้งในต่างประเทศและประเทศไทยคือการต่อสู้เพื่อต่อรองอำนาจทางพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ของตัวเอง

## 2. การใช้แนวคิดเรื่อง 'กลุ่มวัฒนธรรมย่อย' วิเคราะห์กลุ่มนักเต้นบิบบอยในไทย

การศึกษาเรื่องวัฒนธรรมย่อย (subculture) จำเป็นต้องมีข้อตกลงพื้นฐานร่วมกันประการหนึ่งคือ ในสังคมหนึ่งๆ มิได้ประกอบด้วย "วัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว" (Culture-C ตัวใหญ่) หากประกอบด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (Cultures – มี c ตัวเล็กหลายตัว) และความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก (Dominant culture) และอีกประการหนึ่งคือความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยด้วยกันเองก็มีได้หลากหลายรูปแบบ บางรูปแบบเป็นการอยู่ร่วมกันเฉยๆ บางรูปแบบอาจพยายามต่อรองเพื่อให้ได้มี "พื้นที่สาธารณะ" ให้ตนเองได้แสดงออก (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) เหมือนกับกลุ่มนักเต้นบิบบอยที่พยายามต่อสู้จากพื้นที่สาธารณะเพื่อให้กลุ่มนักเต้นบิบบอยได้ใช้พื้นที่สาธารณะในการนำรวมตัวเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเองกลุ่มนักเต้นบิบบอย และนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบิบบอย

ดิก เฮบดิก (Dick Hebdige 1951- ) เจ้าของงานเขียนเรื่อง Subculture : The Meaning of Style (1987) ที่มุ่งความสนใจไปที่การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ระหว่างวัยรุ่นกับวัยผู้ใหญ่ วัฒนธรรมผู้ใหญ่ที่เป็นวัฒนธรรมหลักจะมีอำนาจในการสร้าง ภาพแบบฉบับ (stereotype) ว่า วัยรุ่นเป็น / ควรเป็นอย่างไร ในทางกลับกัน หากพื้นที่การสื่อสารที่วัยรุ่นใช้ก็จะเป็นการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ / ความหมาย สร้างตัวตนและอัตลักษณ์ที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมกระแสหลักของผู้ใหญ่ ด้วยกระบวนการตัดปะ (cut-and-mix process) หมายความว่า ในการประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาตามแนวคิดของกลุ่มการครอบงำทางวัฒนธรรม (hegemony) ที่สนใจศึกษาการประกอบสร้าง (construction) การรื้อสร้าง (deconstruction) และการสร้างใหม่ (reconstruction) วัยรุ่นมักจะใช้วิธีผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมเดิมๆ มารื้อสร้างแล้วนำมาสร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ขึ้นมา อันจะนำไปสู่การสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มตนเอง อย่างการเดินรำลีลาที่เป็นการเดินรำของผู้ใหญ่ (สมสุข หินวิมาน, 2551) ดังผู้วิจัยได้พบว่ากลุ่มนักเต้นบิบบอยก็เอารื้อสร้างแล้วนำมาสร้างความหมายใหม่โดยการผสมผสานกับการเดินของ ยิมนาสติก การต่อสู้ของจีนอย่างกังฟู หรือผสมผสานกับศิลปะอื่นๆ กลายเป็นการเต้นในสไตล์ของนักเต้นบิบบอย

### 2.1 กำเนิด / ที่มา

กำเนิดของการเต้นบิบบอยในประเทศไทยยังไม่ชัดเจน ผู้วิจัยพบว่า ความรู้เกี่ยวกับที่มาของบิบบอยในกลุ่มมาชิกจะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับรุ่นวัยของสมาชิก กล่าวคือ สำหรับกลุ่ม

นักเต้นบ็อบยูนุ่ใหม่ที่เพิ่งเริ่มต้นจะไม่ค่อยมีความรู้เกี่ยวกับประวัติของบ็อบยูนุ่ แต่จะมีความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของฮิปฮอปว่ามาจากแถบอเมริกา เขตบรองซ์ แต่ไม่ค่อยมีใครรู้ว่าบ็อบยูนุ่ในเมืองไทยมีที่มาอย่างไร ทำให้ยังนับว่าการเต้นบ็อบยูนุ่เป็น culture ไม่ได้สมบูรณ์เต็มที่นัก เพราะเพิ่งมีการแพร่หลายเข้ามาประมาณ 20 ปี (ค.ศ. 1989) แต่เพิ่งได้รับความสนใจอย่างแพร่หลายเมื่อ 10 ปีที่แล้ว (ค.ศ. 1999) ซึ่งนับว่าการเต้นบ็อบยูนุ่เป็น subculture ของกิจกรรมชนชั้นล่างเลือกทำเพราะเป็นสิ่งที่ไม่ต้องใช้ค่าใช้จ่าย เป็นสื่อราคาถูกลง ต้องการเพียงพื้นที่ในการแสดงความสามารถและฝึกซ้อม นักเต้นบ็อบยูนุ่ส่วนใหญ่จะมีต้นแบบ หรือ hero ของตัวเองที่เป็นนักเต้นบ็อบยูนุ่ทั้งต่างประเทศและในประเทศ นักเต้นบ็อบยูนุ่เก่าที่เต้นมากกว่า 10 ปีจะเรียนรู้ สนใจหาข้อมูลเกี่ยวกับต้นกำเนิดหรือที่มาของการเต้นบ็อบยูนุ่ แต่นักเต้นบ็อบยูนุ่ใหม่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องต้นกำเนิดที่มา จะเน้นการเต้นให้เก่งเป็นประเด็นหลัก แสดงว่ากำเนิด / ที่มา ของนักเต้นบ็อบยูนุ่ในประเทศไทยไม่ใช่เอกลักษณ์ที่นักเต้นบ็อบยูนุ่ให้ความสำคัญ

“ผมไม่รู้ครับว่าที่มาของบ็อบยูนุ่ในเมืองไทยเป็นแบบไหน ผมแค่อยากเต้น มันเท่”  
(พิศุทธิ์, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

“ไม่ได้สนใจว่ามีที่มายังไง แค่เห็นในทีวีแล้วก็อยากเต้น ก็เลยเต้นตาม” (ไปป์,  
**สัมภาษณ์**, 21 มกราคม 2553)

ผู้วิจัยพบว่า สำหรับสมาชิกกลุ่มบ็อบยูนุ่บางคน สื่อมวลชนมีบทบาทในการนำเสนอ เพราะทำให้คนดูจดจำได้ว่าเป็นการเต้นบ็อบยูนุ่ในยุคแรกๆ ที่เริ่มเข้ามา แต่ก็ไม่ได้ทราบข้อมูลเรื่องที่มาของนักเต้นบ็อบยูนุ่ในประเทศไทยจริงๆ อย่างดีก๊ ซิโร่ที่มีการนำการเต้นบ็อบยูนุ่หรือเบรกแดนซ์มาใช้เต้นประกอบเพลงไปกับฉัน ในชุดไซะ ไทโย ประมาณปี ค.ศ. 1990 และใช้นักเต้นบ็อบยูนุ่มาเต้นในการแสดงคอนเสิร์ต เมื่อได้รับชมก็เกิดเป็นแรงบันดาลใจให้เข้ามาเต้นบ็อบยูนุ่

“ที่ผมได้ศึกษามา แต่ไม่รู้ว่าจะตรงกับทุกคนรึเปล่า ที่แรกบ็อบยูนุ่ไม่ใช่ว่าเป็นเด็กเต้นแร็ป คือว่า ดีก๊ ซิโร่ จะนำเข้ามาในคอนเสิร์ตหนึ่ง แล้วเค้ามีโชว์บ็อบยูนุ่ เบรกแดนซ์ จนกระทั่งประมาณช่วง 10 ปีที่แล้ว บ็อบยูนุ่เริ่มแพร่หลายในเมืองไทย” (คิม, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

“การเต้นบ๊อบบี้เริ่มมาตั้งแต่ประมาณ 20 ปีที่แล้ว ผมไปพูดคุยกับรุ่นพี่มา พวกรุ่นพี่แดนเซอร์ที่ตี๊ก ชิโร่ อะไรพวกนี้ แต่มีหนังของอเมริกาเรื่องหนึ่งที่เข้ามาในตอนนั้น แต่จำไม่ได้” (บาว, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2552)

ผู้วิจัยพบว่านักเต้นบ๊อบบี้ที่เต้นมามากกว่า 10 ปีหรือเต้นในยุคแรกๆ ประมาณปี ค.ศ. 1999 อย่าง ชิน หรือ ก้อง ทำให้ทราบว่ามีต้นกำเนิดการเต้นบ๊อบบี้เป็นกลุ่มเพราะมีการรวมตัวกันของเหล่านักเต้นบ๊อบบี้ครั้งแรกชื่อทีม ช็อกโกแลต จังหวัดชลบุรี ผู้นำทีมคือ ครูเล็ก ชัยวัฒน์ สารีบุตร ที่ได้ทหารอเมริกันในพัทยาสอนการเต้นให้ แล้วมาจับกลุ่มกันเป็นทีมช็อกโกแลต และต่อมาก็เกิดการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ ในกรุงเทพฯ ที่หน้าร้าน กบ สเก็ต ช้อป (KOB Skateshop) ชั้น 7 มานุญครอง เป็นแหล่งรวมกลุ่มวัฒนธรรมฮิปฮอป รวมถึงนักเต้นบ๊อบบี้ที่จะมาฝึกซ้อม ฝึกเต้นกัน โดยจะซ้อมกันทุกวันเสาร์และอาทิตย์

“บ๊อบบี้คนแรกในเมืองไทยน่าจะเป็นพี่เล็ก (ครูเล็ก ชัยวัฒน์ สารีบุตร) ผมได้ยินมาว่าเค้าอยู่ที่พัทยาแล้วมีฝรั่งมาเที่ยวก็มาเต้น แล้วเค้าเห็นก็ขอให้สอน แต่นั่นก็นานแล้ว ผมก็ไม่แน่ใจ” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“ยุคแรกๆ ก่อนหน้านั้นมีทีม ชื่อทีมช็อกโกแลตที่ชลบุรี เป็นพวกทหารอเมริกันเนียแหละมาสอนเต้นบ๊อบบี้ให้ แต่เป็นเรื่องที่รู้มา ไม่ได้เจาะลึก เพราะผมเป็นอีกยุคหนึ่งแล้ว” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์ผู้ที่ถูกอ้างอิงว่าเป็นนักเต้นบ๊อบบี้คนแรกของประเทศไทย คือ ครูเล็ก ชัยวัฒน์ สารีบุตร ผู้วิจัยพบว่าการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในเมืองไทยเริ่มจาก ครูเล็ก ที่อาศัยอยู่ในพัทยา ประมาณปี ค.ศ. 1989 และทุกช่วงหน้าร้อนจะมีทหารอเมริกันมาจอดพักเรือที่พัทยา แล้วครูเล็กก็รู้จักกับการเต้นบ๊อบบี้จากการเปิดหมวกเต้นบ๊อบบี้ของทหารอเมริกัน จึงได้ขอให้ทหารอเมริกันสอนให้ แล้วกลับมาฝึกเอง ต่อมาได้รู้จักกับแชมป์เต้นเบรกแดนซ์ในเมืองไทย คือ กีบสัน ซึ่งได้สอนท่าเต้นบ๊อบบี้เพิ่มเติมให้ครูเล็ก จนมีการรวมตัวกับเพื่อนๆ ที่รักการเต้นในพัทยาด้วยกัน ซึ่งนับว่าสื่อบุคคลเป็นสื่อที่มีบทบาทในการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้กลุ่มนี้ได้ตั้งชื่อทีมว่า ช็อกโกแลต เพราะเป็นเด็กวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในพัทยาที่มีพื้นที่ติดทะเลจะผิวคล้ำ ตัวดำเหมือนช็อกโกแลต จึงถือว่าเป็นการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ทีมแรกในเมืองไทย อย่างไรก็ตาม เนื่องจากต้นกำเนิดของกลุ่ม

นักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยที่มีแหล่งกำเนิดในพัทยาซึ่งเป็นสถานที่ถูกมองในแง่ลบว่าเป็นสถานที่มั่วสุม เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการมั่วเพศ ทำให้แหล่งกำเนิดการเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยถูกมองในแง่ลบ หลังจากนั้นก็มีนักเต้นบ๊อบอยในกรุงเทพฯ ไปขอให้ครูเล็กสอนแล้วก็นำมาสอนต่อกันเป็นทอดๆ มีการแลกเปลี่ยนความรู้ทางการเต้นกัน ต่อมาประมาณปี ค.ศ. 1999 ครูเล็กก็ได้เข้ามาในกรุงเทพฯ ก็มาฝึกเต้นที่ชั้น 7 หน้าร้านกบ สเก็ตช้อป มาบุญครองนั่นเอง จนทุกวันนี้ก็มีนักเต้นบ๊อบอยที่เข้าร่วมโครงการของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ครูเล็กดูแลอยู่ มาเรียนการเต้นบ๊อบอยกับครูเล็กนั่นเอง ซึ่งทำให้ วัฒนธรรมย่อยอย่างกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยได้รับการยอมรับ เพราะการเลือกกิจกรรมการเต้นบ๊อบอยเข้าโครงการของ สสส. และของโครงการ to be number one ที่ทำให้มุมมองของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยเริ่มได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น

เมื่อบ๊อบอยได้พยายามประนีประนอม / ต่อรองกลุ่มวัฒนธรรมหลักในสังคมที่เล็งเห็นว่าวัฒนธรรมย่อยบ๊อบอยเป็นทางเลือกทางหนึ่งในการแก้ไขปัญหาเสพติดกับวัยรุ่น เพราะถ้าวัยรุ่นคนไหนติดยาเสพติดก็จะทำให้ไม่มีแรงในการเต้นบ๊อบอยที่ต้องใช้พลังกำลังในการเต้นมาก นักเต้นบ๊อบอยจึงนำเสนอตัวตนว่าเป็นกลุ่มที่ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด แต่กลุ่มที่รักการเต้น เป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง และที่สำคัญเป็นการแสดงตัวตนเพื่อสร้างพลังอำนาจในการต่อรองเพื่อต่อสู้ของพื้นที่สาธารณะในการสร้างความชอบธรรมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยให้มีพลังอำนาจมากขึ้น

## 2.2 การสื่อสารที่เป็นแรงจูงใจในการเข้ามาเต้นบ๊อบอย

จากการรวบรวมประเภทของความต้องการทางจิตใจและสังคมที่บุคคลใช้สื่อ ประโยชน์จากสื่อของ Blumler & Katz (1974) (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2549) มาจัดหมวดหมู่ได้ 35 กลุ่ม อาทิ ใช้สื่อเพื่อตอกย้ำค่านิยมของตนเอง การใช้สื่อเพื่อติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ เพื่อสร้างชีวิตทางสังคม ใช้สื่อเพื่อแสวงหาความมั่นคงทางจิตใจ ใช้สื่อเพื่อยกระดับวัฒนธรรมตนเองให้สูงขึ้น หรือใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเองเพื่อยกระดับวัฒนธรรมตัวเอง การรวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยเพื่อแสวงหาความมั่นคงทางจิตใจ หรือในที่นี้หมายถึงกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยนั่นเอง เป็นต้น

การเข้ามาเต้นบ๊อบอยนั้นผู้วิจัยเห็นว่าสื่อที่เป็นช่องทางในการสร้างแรงบันดาลใจให้อยากเต้นบ๊อบอยแตกต่างกัน ทั้งสื่อสมัยใหม่ สื่อมวลชน และสื่อบุคคล เมื่อมีแรงบันดาลใจแล้วจึงก้าวเข้ามาเต้นบ๊อบอยในรูปแบบต่างๆ กัน ในยุคเมื่อ 10 กว่าปีก่อน คือประมาณปี ค.ศ. 1999 จำนวนนักเต้นบ๊อบอยยังไม่มาก มีประมาณ 5-10 คน แต่ในปัจจุบันนักเต้นบ๊อบอยมีจำนวนมากว่า



2,000 คนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดอีกกว่า 1,000 คน สื่อที่เป็นช่องทางในการจูงใจให้เข้ามาฝึกเต้นบีบอย

### สื่ออินเทอร์เน็ต

แม้ว่าในยุคแรกที่มีการเต้นบีบอยเริ่มแพร่หลาย อินเทอร์เน็ตยังไม่เป็นที่แพร่หลาย แต่นักเต้นบีบอยที่เริ่มเต้นเมื่อ 10 ปีที่แล้ว ประมาณ ปี ค.ศ. 1999 ได้รับแรงบันดาลใจในการเต้นบีบอยจากวิดีโอคลิปจากเว็บบีบอยของต่างประเทศ คือ [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com) เพราะเว็บไซต์ในเมืองไทยยังไม่มีแพร่หลาย แต่ถ้าเป็นนักเต้นบีบอยรุ่นใหม่การดูคลิปการเต้นได้จาก youtube เป็นการหาข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบีบอยได้อย่างดี

“ตอนแรกที่รู้จักบีบอยเลย เห็นในคลิปวิดีโอเมื่อ 10 ปีที่แล้ว ตอนนั้นอินเทอร์เน็ตยังไม่ได้เรื่อง แต่ก็เห็นจากอินเทอร์เน็ตนั่นแหละ ในเว็บ [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com) เข้าไปดูแล้วเห็นวิดีโอคนกำลังทำหมุนหัวอยู่ ผมก็ตกใจอะไรจะเนี่ย ตกใจเสร็จบีบก็ลองทำดูก่อน ทำไม่ได้ ไม่รู้จะทำยังไง แล้วก็ไปโรงเรียนที่เรียนอยู่ บดินทร์เดชา ไปที่โรงเรียน เห็นคนที่ซ้อมเต้นอยู่ก็คือพีชิน คำซ้อมเต้นอยู่ เห็นครั้งแรกก็ชอบเลย ก็ลองเริ่มฝึกดูมาเรื่อยๆ” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“เรียนรู้อะไรต่าง ๆ สะดวกมาก ก็เข้าไปเสิร์ชหาใน youtube มีเยอะมาก ทั้งในเมืองไทย และต่างประเทศ” (ก๊ส, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

### สื่อมวลชน

การนำเสนอผ่านช่องทางของสื่อมวลชนผ่านทางภาพยนตร์ที่มีการนำนักเต้นบีบอยมาร่วมแสดง ทำให้ผู้ชมที่ได้เห็นการเต้นบีบอยเกิดแรงบันดาลใจอยากเต้นให้ได้ด้วย ก็จะเป็นกลุ่มนักเต้นบีบอยที่เต้นเมื่อ 10 ปีก่อน ประมาณปี ค.ศ. 1999 ที่เป็นกลุ่มนักเต้นบีบอยรุ่นแรกๆ

“ตั้งแต่ดูมิวสิควิดีโอของเมืองนอก จะมีการเต้นประมาณนี้อยู่ ผมรู้สึกว่ามันนานมาแล้ว ตั้งแต่ปี 97-98 มันมีอันเก่าๆ พวก flashdance อะไรพวกนี้” (เต๊ต, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“เห็นในมิวสิควิดีโอของวง flying step ครับ พอเห็นแล้วก็อยากเต้นทันทีเลย” (โจโจ้, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2553)

“ตั้งแต่ดูมิวสิควิดีโอของเมืองนอก จะมีการเต้นประมาณนี้อยู่ แล้วตอนนั้นในเมืองไทยก็มีคนเต้นอยู่แล้ว ผมก็ไปเต้นกับเค้า” (แต๊บ, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“รู้จักบีบอยครั้งแรกสมัยก่อนเมื่อขยับไปแล้ว มันไม่มีบีบอยเลย ก็ดูจากหนังชื่อว่า breakdance ก็รู้สึกอยากเต้น แต่ไม่มีใครสอน ก็ตัวเอง ลองดู แกะดู แล้วก็ดูจากสื่ออย่างอื่นด้วย แต่ก่อนมีน้อยมาก แต่ก่อนไม่มียูทูบ ก็ดูจากวิดีโอแทน” (บาว, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2552)

### สื่อบุคคล

สื่อบุคคลที่นับว่ามีอิทธิพลอย่างมากในการรวมกลุ่มนักเต้นบีบอยในยุคนี้มีเพียงนักเต้นกลุ่มเดียวที่เต้นอยู่คือ ชั้น 7 มาบุญครอง หน้าร้านกบ สเก็ตเตอร์ เป็นแหล่งรวมของผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอป รวมถึงนักเต้นบีบอยที่ถือเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอป ต่อมาในปี ค.ศ. 2000 ก็ย้ายมาเต้นที่สะพานรถไฟฟ้ามารบุญครอง แต่ผู้วิจัยเห็นว่านักเต้นบีบอยจะเคยเห็นการเต้นบีบอยมาก่อนจากสื่อมวลชนที่เผยแพร่ภาพในรูปแบบของมิวสิควิดีโอของนักร้องต่างประเทศที่มีนักเต้นบีบอยเต้นประกอบเพลง หรือสื่อมวลชนในเมืองไทย คือ นักร้องเพลงฮิปฮอปได้ใช้การเต้นบีบอยมาสร้างสีสันให้กับเพลงของตัวเอง จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้พบเห็นหันมาเต้นบีบอย

“กลุ่มแรกๆ ที่ทำให้รู้จักบีบอยเรียกว่าเป็นกลุ่มที่ร้าน กบ สเก็ตซ้อป ที่ชั้น 7 มาบุญครอง แต่รู้จักบีบอยครั้งแรกเพราะดูทีวี ดูเอ็มทีวี ตอนม. 3 ประมาณ ปี 1999 เริ่มจากชอบไม่เคิด แจ็กสัน ตอนสมัยเด็กๆ เห็นอย่างแรกก็ชอบเลย จากนั้นเราต้องมานั่งดูแล้วศึกษาเอาเอง” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าการพบเห็นสื่อบุคคลโดยไม่ตั้งใจ ก็กลายเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้เกิดนักเต้นบีบอยใหม่ๆ หันมาลองฝึกเต้น และทำความรู้จักกับการเต้นบีบอย อาจเป็นเพราะการเต้นบีบอยเป็นการเต้นที่ดูทำท่ายสำหรับเด็กผู้ชาย ดูไม่เหมือนท่าเต้นทั่วไปเพราะมีท่าเต้นที่ทำ

ให้รู้สึกว่ายังไงถึงจะเด่นได้แบบนี้อย่างท่าหมุนหัว เป็นต้น หรือการสร้างคุณค่าให้กับตัวเอง ถ้าเต้นบ๊อบบี้ได้จะทำให้ดูเท่ มีผู้หญิงหันมามอง ก็เป็นแรงบันดาลใจในการเต้นบ๊อบบี้บางอย่างหนึ่ง

“มาที่แพชั่นแล้วมีศูนย to be number one เห็นเค้าเต้นกัน ก็เลยอยากรู้ว่ามันคืออะไร แล้วถามว่ามีขั้นตอนอะไร มาถึงก็ซ้อมเลยกับเค้าด้วยเลย” (ตั้ม, **สัมภาษณ์**, 27 มกราคม 2553)

“พอผมเต้นแล้วผู้หญิงมอง เต้นแล้วมันเท่ ผมไปเต้นครั้งแรกที่ BTS ผู้หญิงก็เดินผ่านไปผ่านมา ก็มอง ผมก็เลยเต้น เต้นอยู่ที่นั่น 3 ปี” (พิศุทธิ, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

ปัจจุบันผู้วิจัยพบว่าสื่อสมัยใหม่และสื่อบุคคลมีอิทธิพลทำให้เกิดแรงบันดาลใจแก่นักเต้นบ๊อบบี้รุ่นใหม่หันมาเต้นบ๊อบบี้เพิ่มขึ้น และมีการกระจายพื้นที่ในการเต้นออกไป โดยนักเต้นบ๊อบบี้ได้พบเห็นการเต้นบ๊อบบี้จากเว็บไซต์ หรือคลิปวิดีโอของ youtube ก็เป็นแรงผลักดันทำให้ออยากเต้นบ๊อบบี้ขึ้นมา หรือการไปพบเจอ เห็นเพื่อน รุ่นพี่ ที่เต้นบ๊อบบี้อยู่แล้ว ทำให้รู้สึกอยากเข้ามาเต้นบ๊อบบี้ด้วย ซึ่งสื่อบุคคลก็นับว่ามีอิทธิพลมากในการสร้างนักเต้นบ๊อบบี้ แต่สื่อมวลชนที่มีการเต้นบ๊อบบี้เข้าไปเกี่ยวข้องก็สามารถสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มวัยรุ่นหันมาเต้นบ๊อบบี้ได้ เป็นการผสมผสานสองสื่อช่วยเกื้อหนุนแรงบันดาลใจให้มาเต้นบ๊อบบี้

“เพื่อนมาชวนเต้น มองแล้วน่าสนใจ มันเท่ดี น่าลอง ก่อนหน้านี้รู้ว่าเป็นการเต้นของพวกฮิปฮอป แต่ไม่รู้ว่ามันคือการเต้นของบ๊อบบี้” (อาร์ม, **สัมภาษณ์**, 22 มกราคม 2553)

“เริ่มเต้นจากการที่ผมชอบฮิปฮอป แล้วเห็นเค้าเต้นในเอ็มวีของ Run BMC สมัยก่อนเอาบ๊อบบี้มาเต้น” (ไอ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“เห็นจากในคลิปวิดีโอใน youtube เป็นงานแข่งแบทเทิล ก็เลยสนใจ เป็นแบทเทิลของเมืองนอก แล้วพอดีมีพี่คนหนึ่งเป็นคนชักชวน แล้วผมชอบในการเต้นอยู่แล้ว ก็เลยมาเต้น” (นี่ต, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

“พอดีเพื่อนผมไปเดินกับพี่เค้า พอผมเห็นก็ว่าน่าสนใจ แล้วเพื่อนชอบมาซัอมที่ ฟิวเจอร์ ผมก็ตามเค้ามาซัอมที่นี้ จนกลายเป็นที่ซัอมประจำไปเลย” (อัน, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

### 2.3 ระยะเวลาในการเดินบ๊อบ

การเดินบ๊อบในประเทศไทยเริ่มมีมาตั้งแต่เมื่อ 20 กว่าปีก่อน ประมาณปี ค.ศ. 1989 ที่ผู้วิจัยคิดว่าเริ่มมีการไหลบ่าของกระแสการเดินบ๊อบจะเป็นช่วง 10 กว่าปีที่ผ่านมามา ประมาณปี ค.ศ. 1999 เพราะได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมหลักคือวัฒนธรรมฮิปฮอป อย่างดนตรี สไต์ลียิปฮอป นักดนตรีฮิปฮอป อาทิ โจอี้ บอย ดาจิม ซึ่งนับว่ากลุ่มนักเดินบ๊อบในยุคนั้นเป็นยุค 20 ปีก่อนเป็นนักเดินบ๊อบยุคบุกเบิก ปัจจุบันนักเดินสมัย 20 ปีที่แล้วก็ยังคงเดินอยู่ ถือว่าเป็นนักเดินรุ่นพี่ที่น้องๆ นักเดินบ๊อบรุ่นใหม่ให้ความเคารพ และนับถือในความสามารถ รวมถึงนักเดินที่เริ่มในในช่วงปี ค.ศ. 1999 ก็เป็นยุคทองที่กลายเป็นนักเดินบ๊อบที่ได้รับการยกย่องและนับถือจากบ๊อบรุ่นใหม่ ปัจจุบันนักเดินบ๊อบเพิ่มมากขึ้นทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด ระยะเวลาในการเดินก็หลากหลายตั้งแต่ 1 สัปดาห์ไปจนถึง 10 ปี ในยุคแรกๆ เมื่อ 10 กว่าปีก่อน การเข้ากลุ่มเพื่อเดินบ๊อบอาจมีกำแพงที่ต้องแสดงความตั้งใจจริงให้รุ่นพี่เห็นก่อนจึงจะสอนให้ แต่ปัจจุบันใครอยากเดินก็จะมีเพื่อนหรือรุ่นพี่เต็มใจสอนให้เดินได้เลย

“เริ่มเดินบ๊อบเพราะได้ดูคลิปวิดีโอในปี 1999 ก็ได้บรรเจิด อยากเดิน แต่ก็ยังไม่ได้เดิน แต่ต่อมาเดินจริงๆ ในวันหนึ่งอยากเดิน ก็เข้ามาเดินเลย แต่สมัยก่อนยังมีกำแพงของกลุ่มในองค์กร ยากนิดนึงกว่าจะคุยกับพี่เค้า 3-4 วัน แล้วเค้าสอนให้ ไม่เหมือนสมัยนี้ ใครอยากเดินก็มาได้เลย ที่บ๊อมฯ ก็เดินมา 9 ปีแล้ว” (บาว, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2552)

“รู้จักบ๊อบครั้งแรกจากการดูคอนเสิร์ตโจอี้บอย เมื่อ 10 กว่าปีก่อน พอเห็นแล้วรู้สึกแปลก อยากเดินได้ แต่มาเริ่มเดินในปี 1999 ไปทำงานที่มานูญครอง เจอคนเดินอยู่ชั้น 7 มานูญครอง ก็เข้าไปขอเดิน ให้เค้าช่วยสอนให้” (โจ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“เดินมา 2 ปีครึ่ง เพื่อนมาชวนเดิน มองแล้วน่าสนใจ มันเทดี น่าลอง” (อาร์ม, **สัมภาษณ์**, 22 มกราคม 2553)

## 2.4 ขนาดของกลุ่ม

นักเดินบีบอยจะมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่ม ผู้วิจัยพบว่านักเดินบีบอยแต่ละกลุ่มขนาดเล็กจะมีสมาชิกประมาณ 3-5 คนตั้งเป็นทีมของตัวเอง หรือมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มขนาดกลางประมาณ 10-15 คน และมีการรวมตัวอีกประเภทคือการรวมตัวในสถานที่ฝึกซ้อมเดินในพื้นที่สาธารณะต่างๆ ซึ่งสมาชิกก็มาจากกลุ่มขนาดเล็กที่มารวมตัวกัน โดยพื้นที่สาธารณะก็ได้แก่สะพานรถไฟฟ้ามารบุญครอง ป้อมพระสุเมรุ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ รังสิต แฟชั่นไอซ์แลนด์ เป็นต้น ซึ่งกลุ่มขนาดใหญ่ก็จะมีนักเดินบีบอยประมาณ 20-30 คนขึ้นไปไปถึง 200 คน แต่จะผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมาฝึกซ้อมครั้งละประมาณ 20-30 คน

“สมาชิกทีมผมมีทั้งหมดประมาณ 9 คน ใครว่างที่จะมาได้ มีเวลาที่จะซ้อม ก็แล้วแต่ความสมัครใจ” (บอล, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

“ทีมมี 15 คน อาทิตย์นึงซ้อมแทบทุกวัน หลังๆ เริ่มขี้เกียจ แต่ก็ยังเดินอยู่เกือบทุกวัน” (พิศุทธิ์, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

“สมาชิกที่ป้อมพระสุเมรุนับรวมก็ 200 คน อัตราเฉลี่ยก็ประมาณ 30-40 คนต่อวันผลัดเปลี่ยนกันไป ใครว่างก็มาเดิน 'ไม่ว่างก็มีคนอื่นมาเดิน แบบนี้แหละครับ’” (บาว, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2552)

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า นักเดินบีบอยที่เดินประจำที่หนึ่ง อาจไปซ้อมเดินเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและเป็นการพบปะกับเพื่อนต่างกลุ่มในสถานที่ซ้อมอีกที่หนึ่งก็ได้ ทำให้ขนาดของกลุ่มที่เดินแต่ละแห่งจะไม่มี ความแน่นอนตายตัว และมีการติดต่อสื่อสารเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเดินบีบอย

“ทีมผมซ้อมประจำที่โรงเรียน หรือไม่ก็เป็นที่แฟชั่นไอซ์แลนด์ แต่ช่วงนี้แวะไปซ้อมที่บีทีเอสบ่อยๆ เพราะว่าได้เจอเพื่อนใหม่ๆ ได้ฝึกเดินท่าใหม่ๆ แลกเปลี่ยนกัน” (นะ, **สัมภาษณ์**, 8 มกราคม 2553)

“ผมชอบประจำที่บ่อยๆ แต่บางทีก็ไปเดินที่บีทีเอส ไปช้อปปิ้งกับเค้า แม้เป็นเพื่อนต่างกลุ่ม แต่ก็คุยกันได้ สนุกกันได้” (เซนต์, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2553)

## 2.5 เครือข่ายกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย

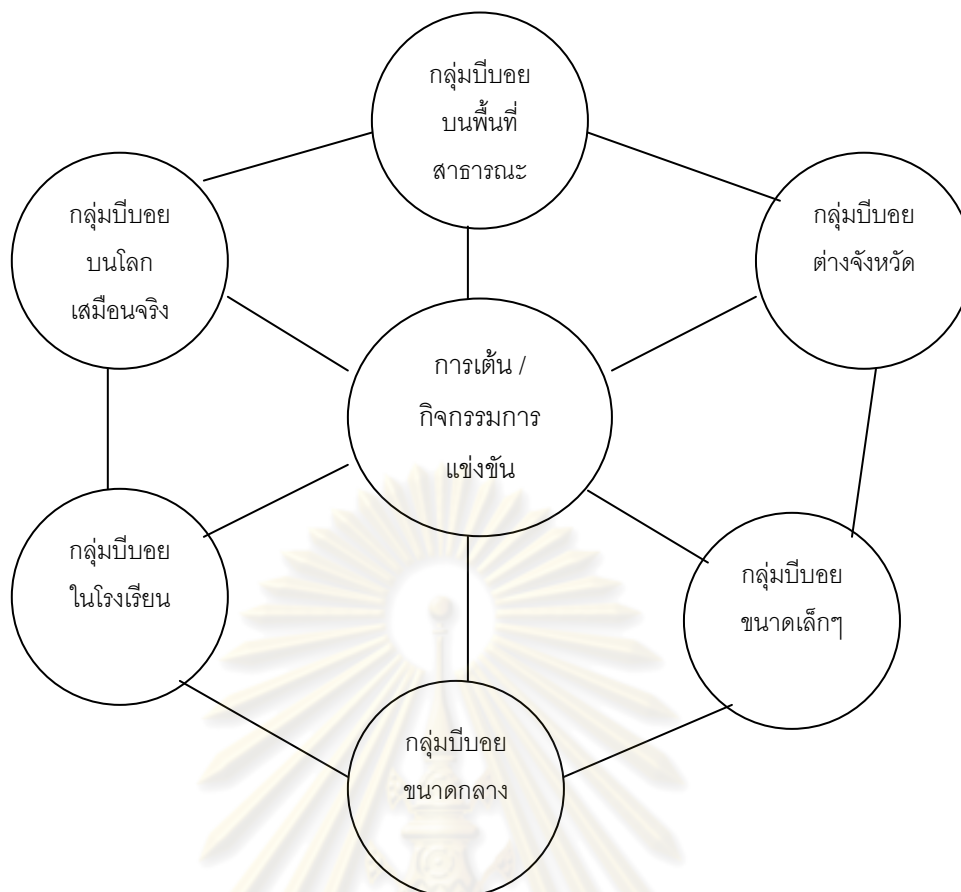
เมื่อมีการรวมกลุ่มของนักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยจนเกิดการสื่อสารกันภายในกลุ่ม เพื่อถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล หรือติดต่อสื่อสารเพื่อกระชับความสัมพันธ์ของสมาชิกภายในกลุ่ม ทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่ม หรือการสื่อสารระหว่างกลุ่มกับกลุ่ม ก็เกิดการเชื่อมโยงกลายเป็นเครือข่ายการสื่อสาร

วินิต เกตุขำ (2522) กล่าวว่า เครือข่ายการสื่อสาร หมายถึง แบบแผนการติดต่อเกี่ยวข้องและประสานงานกันภายในกลุ่ม โดยสมาชิกในกลุ่มจะมีการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

“พอหลังๆ เริ่มมีเพื่อนก็ไปเดินข้างนอก พวกบีทีเอส ก็รู้จักเพื่อนต่างกลุ่ม รู้จักกันหมด เพราะคนในวงการนี้ก็รู้จักกันหมด ตามงานแข่ง ว่าคนนี่ๆ คือใคร ถ้าไม่เจอกันก็คุยกันตามเว็บไซต์อะไรกันบ้าง” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

“เพื่อนต่างกลุ่มก็มีเด็กๆ เข้ามาถามว่าเต้นยังไง เราก็สอน ก็เลยรู้จักกันไปเอง ส่วนเด็กๆ กลุ่มนั้นก็ตั้งกลุ่มใหม่ๆ” (เค, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

เครือข่ายมีหลายระดับ ตั้งแต่การเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับบุคคล การเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับกลุ่มบุคคล การเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มบุคคลกับกลุ่มบุคคล หรือแม้กระทั่งการเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายกับเครือข่าย กลายเป็นเครือข่ายย่อยภายใต้เครือข่ายใหญ่ เพราะกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยยังมีอำนาจน้อย การรวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กกลุ่มน้อยในพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ แล้วมีการติดต่อสื่อสารภายในกลุ่มจนกลายเป็นเครือข่ายทั้งกลุ่มบ๊อบอยขนาดเล็ก กลุ่มบ๊อบอยในโรงเรียน กลุ่มบ๊อบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริง กลุ่มบ๊อบอยบนพื้นที่สาธารณะ กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจึงรู้จักกันแทบทั้งหมด การรวมตัวเป็นเครือข่ายขนาดนี้ก็เพื่อเป็นการเพิ่มอำนาจในการต่อรองของวัฒนธรรมย่อยในสังคมนั่นคือ กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในการต่อสู้เพื่อพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยบนพื้นที่สาธารณะกับสังคมคือ วัฒนธรรมหลักของสังคม และทำให้การแสดงตัวตนต่อสังคมจึงทำได้อย่างมีศักยภาพมากขึ้น



แผนภาพที่ 5.1 ภาพเครือข่ายกลุ่มนักเดินบีบอย

การสร้างเครือข่ายในยุคแรกๆ ประมาณปี ค.ศ. 1999 จะเป็นการพบเจอกันในงาน คอนเสิร์ตฮิปฮอป เพราะการแข่งขันในตอนนั้นยังไม่ค่อยมี ไม่เหมือนในปัจจุบัน การพบปะเพื่อน ต่างกลุ่มเพื่อสร้างความสัมพันธ์เครือข่ายของกลุ่มนักเดินบีบอยมาจากการพบเจอในงานแข่งขัน ประกวดเดินบีบอย หรือการแข่งขันแบทเทิลกันภายในกลุ่มนักเดินบีบอย

“ติดต่อเพื่อนต่างกลุ่ม แต่ก่อนก็เจอหน้ากันตามงาน สมัยก่อนยังไม่มีการแข่งแบบนี้ มาก สมัยก่อนจะมีคอนเสิร์ตฮิปฮอปก็ไปกัน มีปาร์ตี้ แล้วก็เดินแข่งกัน แบทเทิล จนสมัยนี้งานแข่ง เพิ่มขึ้นๆ ก็เจอกันตามงานแข่ง เราู้จัก 1 2 ไป 3 หรือ 4 เราก็รู้จักคนไปเรื่อยๆ จนตอนนี้มองหน้า ใครก็จำหน้ากันได้หมดแล้ว” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

นอกจากนี้ปัจจุบันสื่อสมัยใหม่ก็มีอิทธิพลในการสร้างเครือข่ายของกลุ่มนักเดินบีบอย เพราะการสื่อสารที่สะดวก ง่าย และสามารถสร้างเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ เว็บไซต์ hi5 ก็ยังสามารถเชื่อมต่อเครือข่ายความสัมพันธ์ของกลุ่มนักเดินบีบอยได้ตลอดเวลา โดย

บุคคลที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยอย่าง ชิน หรือฉายา ชินโน่ นั้น ผู้วิจัยพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน ทุกคนรู้จักชินหมด hi5 ของชินจึงกลายเป็นศูนย์รวมให้กับนักเต้นบ๊อบบอยมาพูดคุยหรือหาข้อมูลเกี่ยวกับบ๊อบบอยทั้งเรื่องความรู้การเต้น การแข่งขัน หรือการแบ่งปันข้อมูลหรือคลิปการเต้นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ รวมถึง hi5 ที่เป็นบอร์ดที่แท้จริงของบ๊อบบอยก็จะอีกแห่งหนึ่งที่นักเต้นบ๊อบบอยสามารถใช้เป็นพื้นที่บนโลกเสมือนจริงในการสร้างเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยได้เช่นกัน

“ข้อมูลการแข่งก็รู้จักในเว็บ ผมจะติดต่อทาง hi5 พี่ชินโน่เค้าเป็นแกนกลางบ๊อบบอยประเทศไทยเลยก็ได้ บอร์ดของบ๊อบบอยจะเป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นมา ก็มีการสมัคร แล้วเข้าไปทาง hi5 พี่ชินแล้วก็มีสมาชิกของเพื่อนที่เป็นกลุ่มบ๊อบบอยก็เข้าไปสมัครเป็นสมาชิก เค้าก็จะมีการโพสต์ว่ามีงานแข่งวันนี้ วันนี้ งานเชียงใหม่แข่งจบแล้ว เป็นไงมั่ง การแชร์คลิปของต่างประเทศมาแชร์ในบอร์ดก็มีหลายๆ อย่าง” (ตัม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2553)

นอกเหนือจากการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยจนกลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยแล้ว นักเต้นบ๊อบบอยยังมีเครือข่ายที่ติดต่อสื่อสารกับภายนอกกลุ่มด้วย อย่างหน่วยงานที่เข้ามาสนับสนุนกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอย ไม่ว่าจะเป็น โครงการ to be number one หรือ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เพื่อสร้างความเข้มแข็ง เพิ่มพลังอำนาจในการต่อรองกับสังคมให้กลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบ๊อบบอย เพราะโครงการ to be number one ได้รับการสนับสนุนจากทุกกระทรวงมหาดไทยและทบวงชาติ เป็นองค์ประธานของโครงการ หรือ หน่วยงาน สสส. อยู่ภายใต้การดูแลของนายกรัฐมนตรี ทำให้มีพลังอำนาจในสังคม เพราะเป็นหน่วยงานที่มีผู้ใหญ่ในสังคมสนับสนุนอยู่ และเมื่อหน่วยงานเหล่านี้ได้เลือกการเต้นบ๊อบบอยเป็นกิจกรรมในโครงการ ทำให้คนภายนอกเริ่มให้ความสำคัญว่าการเต้นบ๊อบบอยเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจและยอมรับมากขึ้น

## 2.6 ทัศนคติเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบอย

### ทัศนคติของนักเต้นบ๊อบบอยก่อนมาเต้นบ๊อบบอย

มุมมองของนักเต้นบ๊อบบอยก่อนมาเต้นบ๊อบบอยจะมี 2 ลักษณะ ลักษณะแรก คือ ก่อนมาเต้นบ๊อบบอยรู้จักการเต้นบ๊อบบอยมาก่อนแล้ว ลักษณะที่สอง คือ จะไม่เคยรู้จักการเต้นบ๊อบบอยมาก่อน



เลย แต่ผู้วิจัยเห็นว่ามุมมองทั้งสองไม่ได้มีทัศนคติที่เป็นลบกับการเดินปีบอย แต่เป็นความรู้สึกประทับใจ ประหลาดใจ ชื่นชอบ กับการเดินปีบอย

“ตอนเห็นครั้งแรกรู้สึกมันเป็นอะไรที่สุดยอด ไม่มีอะไรเหมือน ไม่มีใครทำได้ ชอบอะไรแปลกๆ ทำท่าย มันรู้สึกเทดี” (เค, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“มองเดินปีบอยก่อนมาเดินเองว่ามันอะไรนะ หมุนๆ ฎๆ ไถๆ เช็ดพื้น ประหลาดดีจัง” (พิสุทธิ, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

“ก่อนหน้าเดินปีบอยก็เดินอย่างอื่นมาก่อน แล้วพอดีเห็นเพื่อนเค้าเดินอยู่ มันทำท่ายที่เลือกเดินปีบอยเพราะว่ามันใช้ความสามารถเฉพาะตัวสูงครับ ยากจะทำตามได้ มันต้องใช้การฝึก เดินอย่างอื่นพอจะทำตามขยับตามได้” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

#### ทัศนคติของนักเดินปีบอยหลังจากเดินปีบอย

ทัศนคติที่นักเดินปีบอยมีต่อการเดิน ผู้วิจัยคิดว่าจะมีมุมมองในการเดินที่รู้สึกภูมิใจ และชื่นชมกับการเดินปีบอย ไม่ได้มองว่าเป็นแค่การเดิน แต่มองว่าการเดินปีบอยคือวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เป็นชีวิตและจิตวิญญาณ เพราะการเดินปีบอยไม่ได้เดินได้ง่ายๆ ต้องใช้เวลาและความอดทนในการฝึกฝน บางคนที่อดทนในการฝึกไม่ไหวเลิกเดินไปก็มี รวมทั้งยังต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการคิดท่าเดินใหม่ๆ อยู่เสมอ เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของการเดินในสไตล์ของตัวเอง ไม่เหมือนใคร ทำให้นักเดินปีบอยรู้สึกภาคภูมิใจกับการเดินปีบอย มองว่าการเดินปีบอยเป็นวัฒนธรรมที่มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น

“พอเดินแล้วมองอีกแบบ มันคือชีวิต มันเป็นวิถีชีวิต เป็นไลฟ์สไตล์ การมาซ้อมอย่างนี้ทุกวัน การไปไหน ใส่เสื้อผ้ารองเท้ายังไง มันคือชีวิตเราเลย ปีบอยก็คือตัวเรา เราก็คือปีบอย แม้ว่าเราจะเรียนจบ ทำงาน ใส่งูท กลับมาเดินอะ คุณก็คือปีบอย ไม่ได้ต่างอะไรจากนี้ คุณจะรวยเป็นมหาเศรษฐี คุณมาเดิน คุณก็คือปีบอย” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

“ผมมองว่าปีบอยเป็นวัฒนธรรมครับ ไม่ใช่แค่กีฬา” (หนู่ย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

“พอมาดูต้นมองว่าเป็นศิลปะที่เราต้องครีเอท เหมือนการวาดรูป ต้องคิดสร้างสรรค์ ออกมา ทำต้นแปลกๆ แหวกแนว ก็ยิ่งดี เหมือนรูปที่แปลกๆ คนก็จำได้” (อาร์ม, **สัมภาษณ์**, 22 มกราคม 2553)

การอยู่ร่วมกันของกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยที่ได้รับการสืบทอดมาจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง สิ่งหนึ่งที่สำคัญมากคือการเคารพรุ่นพี่ แม้ว่ารุ่นน้องที่มาต้นใหม่จะต้นเก่งกว่ารุ่นพี่ แข่งขันชนะรุ่นพี่ แต่เมื่อลงจากเวทีก็ยังเป็นรุ่นน้องอยู่ดี เป็นการรับวัฒนธรรมย่อยจากวัฒนธรรมใหญ่ของวัฒนธรรมฮิปฮอป แต่ก็มีวัฒนธรรมไทยที่ยังคงสืบทอดในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยในประเทศไทย เป็นอัตลักษณ์ของนักเต้นบิ๊บบอยของประเทศไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมไทยเข้าไปในการอยู่ร่วมกัน จากที่ผู้วิจัยไปสังเกตการณ์ก็พบว่า ถ้ามีรุ่นพี่อยู่ในกลุ่ม รุ่นน้องจะทำความเคารพด้วยการกล่าวสวัสดิและยกมือไหว้ และเมื่อเห็นครูทุกคนก็ทำความเคารพเช่นเดียวกัน

“มีการสอนรุ่นน้องว่า ต้องรู้จักรุ่นพี่ เคารพ ไม่ปิ่นเกลียว หลังจบแบทเทิลต้องเคารพ แม้ตอนแข่งจะเก่งกว่ารุ่นพี่ก็ตาม แต่เราจะไม่ค่อยมีเรื่องกัน จะเด่นๆ อย่างเดียว” (โอ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“เราคิดว่าอยู่ด้วยกัน สอนกันแบบพี่แบบน้อง เพราะที่เราต้นเป็นที่สว่างคนมองเห็น เราจะไม่ทำอะไรที่จะทำให้กลุ่มเราเสื่อมเสีย เพราะวัฒนธรรมองค์กรที่นี้มันใหญ่ เราจะไม่ทำลายครอบครัวเราเอง ทุกคนผูกพันกันเหมือนครอบครัวเดียวกัน” (บาว, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2552)

### เป้าหมายในการเต้น

จุดมุ่งหมายในการเต้นของกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอย ที่ผู้วิจัยค้นพบจะมี 2 ระดับ คือระดับแรกเริ่ม กับระดับสูงสุด ในระดับแรกเริ่มจะมีจุดมุ่งหมายอยู่ในระดับประเทศ แต่เมื่อประสบความสำเร็จในระดับประเทศแล้วก็จะมีจุดมุ่งหมายระดับสูงสุดในระดับโลก ซึ่งนักเต้นบิ๊บบอยใช้สื่อกิจกรรมคือกิจกรรมการแข่งขันในเวทีต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยให้คนภายนอกได้รู้จัก รวมถึงตัวนักเต้นบิ๊บบอยเองก็จะเป็นสื่อบุคคลที่ทำให้ให้นักเต้นบิ๊บบอยรุ่นน้องเขาเป็นแบบอย่างนักเต้นรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จในการเต้นบนเวที

การแข่งขันระดับประเทศหรือระดับโลก เป็นการต่อสู้เพื่อสร้างพื้นที่ในการแสดงออกของกลุ่มนักเต้นบิ๊บอยที่เริ่มจากในระดับประเทศไปสู่ระดับโลก

“ต้องการเป็นแชมป์ประเทศ ให้คนในวงการบิ๊บอยได้รู้จัก และคิดว่าจะทำได้ ปัจจุบันก็ได้แล้ว ชนะเลิศอันดับ 1 ฉะเชิงเทรา ไอทีสแควร์” (กัส, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“อยากไปแข่งระดับโลก แข่ง boty ได้อันดับสอง อันดับสาม” (บอล, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

“เมื่อก่อนมีงานแข่งใหญ่ๆ ของโลกที่เยอรมันทุกปี ก็คิดว่าสักวันต้องไปแข่งที่นั่นให้ได้ แล้วก็สำเร็จไปแล้ว ก็ถือว่าประสบความสำเร็จระดับหนึ่งของตัวเอง ตอนนี้มีรายละเอียดปลีกย่อยอีกเยอะ ทำให้รู้จักคนมากขึ้น มันไม่มีจบแล้ว เป้าหมายก็ไกลไปเรื่อยๆ” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

แต่สำหรับนักเต้นบิ๊บอยบางคนที่เต้นมา 5 ปีขึ้นไปผู้วิจัยเห็นว่าเริ่มเปลี่ยนจุดมุ่งหมายในการเต้น ไม่ได้ต้องการชัยชนะจากการแข่งขัน เพราะได้เข้าร่วมการแข่งขันมาพอสมควร จึงเริ่มเปลี่ยนทัศนคติในการวางเป้าหมายในการเต้นเปลี่ยนไป เป็นเพียงแค่ได้เต้นบิ๊บอย มีความสุขกับการเต้นบิ๊บอยก็พอแล้ว

“เมื่อก่อนก็อยากแข่งที่เมืองนอก ไปในนามคนไทยที่เค้าส่งไป ไม่ใช่เงินตัวเองไป แต่ปัจจุบันผมไม่คิดอะไรแล้ว ได้ก็ได้ ไม่ได้ก็ไม่เป็นไร” (โจ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“อยากเป็นตัวผมอย่างเนี่ย ผมเคยฝันจะเก่ง อยากจะชนะ ตรงนั้นมันหายไปแล้ว มันมีอยู่เพียงนิดหน่อย ตอนนี้มีมันมีความรู้สึกว่ารักในสิ่งนี้ อยากจะรักษามันไว้ อยากจะบอกให้ทุกคนรู้ว่ามันคืออะไร ทุกวันนี้ผมมีความสุขที่อยู่อย่างนี้” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

### 3. บทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย

หลังจากเริ่มมีการกำเนิดการเดินปีบอยในประเทศไทย ต่อมาก็มีการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเดินปีบอย บทบาทของการสื่อสารในการเข้ามารวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย โดยใช้สื่อบุคคล สื่อมวลชน สื่อกิจกรรม และสื่อสมัยใหม่ เป็นช่องทางในการสื่อสารในการรวมกลุ่ม โดยบทบาทของการสื่อสารที่สำคัญ มีดังนี้

ตารางที่ 5.1 แสดงผลสรุปบทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอยผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ

ประเภทสื่อ บทบาทของการสื่อสาร	สื่อบุคคล	สื่อสมัยใหม่	สื่อกิจกรรม	สื่อวัตถุ	สื่อมวลชน
บทบาทในการทำให้สมาชิกใหม่ได้รู้จักกลุ่ม	✓	✓	✓		✓
บทบาทในการสร้างความสนใจให้กลุ่ม	✓		✓		
บทบาทในการสร้าง group like	✓		✓		
บทบาทที่เป็นสื่อการสอนในการรวมกลุ่มจากรุ่นพี่สู่น้อง	✓		✓		
บทบาทในการช่วยให้สมาชิกกลุ่มติดตามกิจกรรมข่าวสาร	✓	✓	✓		
บทบาทในการใช้เป็นพื้นที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงท่าใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์	✓		✓		

## 1. บทบาทในการทำให้สมาชิกใหม่ได้รู้จักกลุ่ม

สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อมวลชน และสื่อกิจกรรมมีบทบาทในการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มนักเดินปีบอย เกิดจากการได้รับแรงบันดาลใจจากการเห็นนักเดินปีบอยเดินอยู่ แล้วเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้อยากมาเดินปีบอย เป็นสื่อบุคคลคือนักเดินปีบอยที่เดินอยู่จนทำให้สมาชิกใหม่ได้มารู้จักกลุ่มนักเดินปีบอย แม้บางคนจะรู้จักการเดินปีบอยมาจากสื่ออื่นอย่าง สื่อมวลชน หรือสื่อกิจกรรม เช่น คอนเสิร์ต มาแล้ว แต่ก็มารวมกลุ่มจากการที่เห็นกลุ่มนักเดินปีบอยที่เดินอยู่แล้วมารวมกลุ่มเดินด้วยกัน

“เรียนอยู่ปดินทร์เดชา เดินผ่านที่โรงยิม เห็นคนที่ซ้อมเต้นอยู่ก็คือพี่ชิน คำซ้อมเต้นอยู่ เห็นครั้งแรกก็ชอบเลย ก็ลองเริ่มฝึกดูมาเรื่อยๆ” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“ตั้งแต่ดูมิวสิควิดีโอของเมืองนอก จะมีการเต้นประมาณนี้อยู่ แล้วตอนนั้นในเมืองไทยก็มีคนเต้นอยู่แล้ว ผมก็ไปเต้นกับเค้า” (แต็บ, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“รู้จักปีบอยครั้งแรกจากการดูคอนเสิร์ตใจ็บอย เมื่อ 10 ปีก่อน พอเห็นแล้วรู้สึกแปลก อยากรู้เต้นได้ แต่มาเริ่มเต้นในปี 1999 ไปทำงานที่มานูญครอง เจอคนเต้นอยู่ชั้น 7 มานูญครอง ก็เข้าไปขอเต้น ให้เค้าช่วยสอนให้” (โจ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

## 2. บทบาทในการสร้างความสนใจให้กลุ่ม

สื่อบุคคลและสื่อกิจกรรมมีบทบาทในการรวมกลุ่มนักเดินปีบอย เป็นการเข้ามาโดยไม่ตั้งใจ เห็นกลุ่มนักเดินปีบอยที่เดินอยู่ แล้วก็เลยเข้ามาช่วยกลุ่มเพื่อเต้นปีบอยด้วย เป็นการสร้างความสนใจให้กับกลุ่มนักเดินปีบอย คนภายนอกที่ผ่านไปมาเห็นก็สนใจ เป็นสื่อบุคคลที่สร้างความสนใจแก่คนภายนอกด้วยการรวมกลุ่มนักเดินปีบอยและกิจกรรมการแข่งขันสามารถสร้างความสนใจให้มารวมกลุ่มนักเดินปีบอย

“มาที่แพชั่นแล้วมีศูนย์ to be number one เห็นเค้าเต้นกัน ก็เลยอยากรู้ว่ามันคืออะไร แล้วถามว่ามีชั้นตอนอะไร มาถึงก็ซ้อมเลยกับเค้าด้วยเลย” (ตั้ม, **สัมภาษณ์**, 27 มกราคม 2553)

“พอผมเดินแล้วผู้หญิงมอง เดินแล้วมันเท่ ผมไปเดินครั้งแรกที่ BTS ผู้หญิงก็เดินผ่านไปผ่านมา ก็มอง ผมก็เลยเดิน เดินอยู่ที่นั่น 3 ปี” (พิศุทธิ, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

### 3. บทบาทในการสร้าง group like

สื่อบุคคลมีบทบาทในการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเดินปีบอย เป็นการรวมกลุ่มที่มีความชอบในการเดินท่าพื้นฐานเหมือนกัน แต่หลังจากนั้นก็อดคิดค้นท่าเดินเป็นของตัวเองด้วย รักการเดินเหมือนกัน รักความเป็นปีบอยเหมือนกัน มีกิจวัตรประจำวันคล้ายๆ กัน ก็มารวมตัวกันกับกลุ่มคนที่มีความชอบเหมือนกัน

“พอดีเพื่อนผมไปเดินกับพี่เค้า พอผมเห็นก็ว่าน่าสนใจดี แล้วเพื่อนขอมาซ้อมที่ฟิวเจอร์ ผมก็ตามเค้ามาซ้อมที่นี้ จนกลายเป็นที่ซ้อมประจำไปเลย” (อัน, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

### 4. บทบาทที่เป็นสื่อการสอนในการรวมกลุ่มจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง

สื่อบุคคลและสื่อกิจกรรมมีบทบาทในการรวมกลุ่มนักเดินปีบอย เป็นสื่อการสอนในการถ่ายทอดความรู้ ซึ่งเป็นความรู้ 2 ประเภท คือ 1) ความรู้เกี่ยวกับการเดินปีบอย 2) ความรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิต เพราะการรวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเดินปีบอยจะเป็นการปฏิสัมพันธ์กัน มีการสื่อสาร สายสัมพันธ์ก็แน่นมากขึ้น กลายเป็นเพื่อน และอาจยกฐานะกลายเป็นแบบครอบครัว มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ให้คำแนะนำทั้งเรื่องการเดิน เรื่องการวางตัวในการอยู่ร่วมกัน และถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับการเดินปีบอย การรวมกลุ่มของปีบอยจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้องสืบทอดไป เหมือนวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อๆ ไปจากรุ่นสู่รุ่นนั่นเอง

“เราคิดว่าอยู่ด้วยกัน สอนกันแบบพี่แบบน้อง เพราะที่เราเดินเป็นที่สว่างคนมองเห็น เราจะไม่ทำอะไรที่จะทำให้กลุ่มเราเสื่อมเสีย เพราะวัฒนธรรมองค์กรที่นี่มันใหญ่ เราจะไม่ทำลายครอบครัวเราเอง ทุกคนผูกพันกันเหมือนครอบครัวเดียวกัน” (บาว, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2552)

“การเคารพ รุ่นพี่รุ่นน้อง เด็กไทยจะดีคือจะไหว้กันระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้อง จะไม่ฆ่าหัวกัน แต่เมื่อนอกจะเสมอกัน ด้วยประเพณีบ้านเรา ถ้ารู้ว่าโตกว่าก็ไหว้กันอยู่แล้ว” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

#### 5. บทบาทในการช่วยให้สมาชิกในกลุ่มติดตามกิจกรรมข่าวสาร

สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม และสื่อบุคคลมีบทบาทในการรวมกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ อาจเข้ามาช่วยกลุ่มการเต้นบ๊อบบี้จะมีการแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเทคนิคการเต้น อุปสรรคในการเต้น และกิจกรรมการแข่งขันในเวทีต่างๆ มาแบ่งปันข้อมูล อาจจะเป็นเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน หรือต่างกลุ่ม ก็ถือว่าเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เหมือนกัน โดยใช้สื่อบุคคลแบบบอกกันปากต่อปากในการรวมกลุ่ม หรือสื่อสมัยใหม่ในการแจ้งข้อมูลข่าวสาร และสื่อกิจกรรมที่เกิดการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้หลายกลุ่มและมีการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้

“การติดต่อกันสมัยนี้ก็เป็น hi5 ของบ๊อบบี้ ที่เป็นบอร์ดของบ๊อบบี้เลย ตั้งเป็นกลุ่มขึ้นมาเอง บ๊อบบี้ทั่วประเทศก็เข้ามา เวลาที่มีข่าวอะไรก็ไปลงไว้ในหน้านั้น ไม่ต้องไปโรมทอะไรเยอะแล้วบอกกันปากต่อปาก เข้าไปอัพเดทข่าวอะไรก็ได้ ใครเข้าไปก็ได้” (โอ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“เพื่อนต่างกลุ่มรู้จักกันได้จากการแข่งเต้น ส่วนใหญ่เจอกันก็คุยกัน ทักทายกัน ถามว่าทำอะไร มีการสอนกันบ้าง อย่างเช่น ผมซ้อมที่แพชั่น เจอเพื่อนที่ซ้อมอยู่ที่ BTS ก็ไปซ้อมไปคุยกับเค้า ถือว่างานแข่งเป็นจุดแรกที่ทำให้เจอเพื่อน ถ้าไม่เจอมตามงานแข่งก็มีการติดต่อผ่านอีเมล เว็บบอร์ด ตอนนั้นก็เข้าไป hi5 เป็นประจำเหมือนกัน” (คิม, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

#### 6. บทบาทในการใช้เป็นพื้นที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงท่าใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์

สื่อบุคคลมีบทบาทในการรวมกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ การใช้พื้นที่ในการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้มาแสดงความสามารถในการเต้นไม่ว่าจะเป็นท่าเต้นพื้นฐานหรือท่าเต้นใหม่ๆ ที่คิดสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง เพื่อเป็นแรงผลักดันให้นักเต้นบ๊อบบี้คนอื่นๆ คิดสร้างสรรค์ท่าของตัวเองเพื่อเอามาแสดงให้สมาชิกในกลุ่มได้ดู นอกจากนี้ยังมีการ

แลกเปลี่ยนข้อมูลเทคนิคการเต้นภายในกลุ่มด้วย และในสื่อกิจกรรมนักเต้นบ๊อบบี้ใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงท่าเต้นใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์ให้คนในกลุ่มได้เห็นพัฒนาการของตัวเองและกลุ่ม

“ทีมผมซ้อมประจำที่โรงเรียน หรือไม่กี่เป็นที่แพชั่นไอส์แลนด์ แต่ช่วงนี้แวะไปซ้อมที่บีทีเอสบ่อยๆ เพราะว่าได้เจอเพื่อนใหม่ๆ ได้ฝึกเต้นท่าใหม่ๆ แลกเปลี่ยนกัน” (นะ, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

“เวลาเครียดจะไปปลดอารมณ์กับใคร จะไปปล่อยอารมณ์กับใคร ผมว่ามาเต้นบ๊อบบี้ดีกว่า มันจะช่วยได้เยอะ มาถึงคุณไม่ต้องพูด คุณก็ใส่ท่าลงไป อย่างนี้มันจะช่วยรีแลกซ์ได้ แล้วก็ได้แสดงให้เพื่อนดูด้วยว่าท่าเราเป็นยังไง เจ๋งไหม ผลัดกันเต้น สนุกดี” (อัน, สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2553)

#### 4. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้

หากถามว่า ‘บ๊อบบี้’ คือใคร จากข้อมูลในบทที่ 4 พบว่า บ๊อบบี้คือ ลูกผู้ชายที่รักในการเต้น มีความอดทนในการฝึกซ้อมในการเต้น ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ท่าเต้นให้เป็นของตัวเอง ไม่เลียนแบบใคร เป็นการเต้นที่ต้องใช้พลังกำลังในการเต้น ไม่ต้องมาเก๊กหล่อ ไม่ได้รวมตัวกันในการมั่วสุ่ม หรือข้องเกี่ยวกับยาเสพติด แต่เป็นการมารวมกลุ่มกันเพื่อต้องการเต้นบ๊อบบี้ รักในการเต้น อยากมีพื้นที่ในการแสดงออกทางความสามารถในการเต้นให้คนอื่นได้รับรู้และรู้จักบ๊อบบี้ ในงานของกลุ่มการครอบงำทางวัฒนธรรม (hegemony) ที่สนใจศึกษาการประกอบสร้าง (construction) คือนักเต้นบ๊อบบี้จะมีท่าเต้นพื้นฐานที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ท่าเต้นแบบเดียวกัน แต่เอาแรงบันดาลใจในการเต้นที่มีการประกอบสร้างอยู่ก่อนแล้ว อย่างการเต้นลีลาศ ยิมนาสติก การต่อสู้แบบกังฟู ซึ่งลักษณะพิเศษของการเต้นบ๊อบบี้คือการไม่เลียนแบบ ดังนั้นเมื่อนักเต้นบ๊อบบี้เรียนรู้จากท่าเต้นพื้นฐานแล้วก็จะเกิดการรื้อสร้าง (deconstruction) ลักษณะการเต้นแบบเดิมที่เคยมีมา แล้วสร้างใหม่ (reconstruction) คิดสร้างสรรค์ให้กลายเป็นท่าเต้นของตัวเอง นอกจากนี้การรื้อสร้างในด้านความหมายที่ผู้ใหญ่ซึ่งเป็น C ตัวใหญ่ในสังคมมองว่า วัยรุ่นเป็น “ปัญหา” รวมกลุ่มกันเพื่อมั่วสุ่ม นักเต้นบ๊อบบี้พยายามรื้อสร้างความหมายเหล่านี้ ด้วยการสร้างความหมายใหม่ให้กับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เสียใหม่ ด้วยการแสดงอัตลักษณ์ของตัวเองว่าเป็นกลุ่มที่รวมตัวกันเพราะรักการเต้นเหมือนกัน เป็นการเต้นที่โดดเด่น ไม่เหมือนใคร ต้องใช้ความอดทนและการฝึกฝนจึงจะเต้นได้



เมื่อกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ได้มารวมกลุ่มกันแล้ว สิ่งที่จะใช้ต่อสู้กับวัฒนธรรมหลัก นั่นคือ การมีอัตลักษณ์เป็นของตัวเอง สร้างความแตกต่างเพื่อแสดงอำนาจความเป็น “พวกเรา” ไม่ใช่ “พวกเขา” แม้จะมีรากฐานการถ่ายทอดมาจากวัฒนธรรมใหญ่ ย่อมต้องมีความเหมือน แต่ความต่างก็เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งการเต้นบ๊อบบี้ก็เป็นวัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมหลักอย่าง วัฒนธรรมฮิปฮอป เป็นกลุ่มวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ต้องการแสดงออกเพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวเอง สร้างความแตกต่างในกลุ่มของตัวเอง แสดงให้เห็นว่าตัวเองเป็นใคร เพื่อสร้างอำนาจในการต่อรอง ต่อสู้กับคนอื่นหรือสังคม แม้ว่าในแหล่งต้นกำเนิดของวัฒนธรรมใหญ่อย่างวัฒนธรรมฮิปฮอปที่ ผู้วิจัยเห็นว่าจะมีการสร้างอัตลักษณ์ในแง่การต่อสู้ และการสร้างอำนาจในการต่อรองในสังคม ชัดเจนกว่าในประเทศไทย เพราะต้นกำเนิดของวัฒนธรรมย่อยในเซตบรองซ์ จะเป็นการต่อสู้ของกลุ่มชนชั้นล่างของสังคม ที่ต้องการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองให้สังคมยอมรับความมีตัวตนในสังคม โดยแสดงออกทางวัฒนธรรมฮิปฮอป และวัฒนธรรมย่อยอย่างการเต้นบ๊อบบี้ แต่การรับ วัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เข้ามาในประเทศไทยจะมีการต่อสู้ การสร้างอำนาจในการ ต่อรองไม่เด่นชัดเท่าในเซตบรองซ์ สหรัฐอเมริกา เพราะกลุ่มคนที่รับวัฒนธรรมเข้ามาในประเทศไทย จะเป็นกลุ่มคนชั้นกลางจนถึงกลุ่มคนชนชั้นล่าง แต่ก็ยังมีการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองในด้าน ต่างๆ ซึ่งอัตลักษณ์ของบ๊อบบี้แสดงได้หลายรูปแบบ (identity marker) ได้แก่ วัจนภาษา (คำพูด) อวัจนภาษา (ท่าทาง การแต่งกาย เครื่องประดับ ฯลฯ) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบการต่อสู้ที่เห็นได้ ชัดเจนในเรื่อง พื้นที่และเวลา (time and space) เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ เป็น พื้นที่และเวลาในกิจกรรมการฝึกซ้อม และพื้นที่และเวลาในกิจกรรมการแข่งขัน

## 1. อัตลักษณ์ของบ๊อบบี้ทางวัจนภาษา

แม้ว่าจุดเริ่มต้นของการต่อสู้ทางอัตลักษณ์ของบ๊อบบี้ทางวัจนภาษาในแหล่งต้น กำเนิดในเซตบรองซ์ สหรัฐอเมริกา ผู้วิจัยคิดว่าเป็นการสร้างภาษาขึ้นมาใช้เพื่อต้องการต่อรอง อำนาจของสังคม โดยการสร้างภาษาของตัวเองขึ้นมา มีคำศัพท์คำพูดหรือสแลงที่ใช้กันในหมู่นัก เต้น รู้กันเฉพาะกลุ่ม เข้าใจและรับรู้กันในหมู่นักเต้นบ๊อบบี้ด้วยกันเอง เพื่อให้มีสิ่งที่ไม่โดดเด่น แตกต่าง เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวเอง แต่เมื่อกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยได้รับ วัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เข้ามา ผู้วิจัยเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงหน้าที่ในการนำเสนอ ไม่ได้ใช้ภาษาในการต่อสู้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มที่ชัดเจน ไม่ได้ใช้ภาษาในแง่ของหน้าที่ใน การต่อรอง หรือต่อสู้อย่างชัดเจนเหมือนต้นกำเนิดในเซตบรองซ์ซึ่งเป็นกลุ่มคนชั้นล่างที่ต้องการ ต่อสู้ให้สังคมเห็นความมีตัวตนในสังคม แต่นักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยใช้ภาษาเป็นการสร้าง อัตลักษณ์ในด้านการมีภาษาเป็นของตัวเอง ใช้กันในหมู่นักเต้นบ๊อบบี้ ไม่ใช่พวกเขา แต่ยังไม่เป็นที่

แพร่หลายในวงกว้าง มีการรับวัฒนธรรมภาษามาเพียงบางส่วน ที่ใช้ผู้วิจัยเห็นว่าจะจะเป็นคำศัพท์ที่เป็นชื่อท่าเต้นของบ๊อบบี้ที่จะใช้ทับศัพท์กับภาษาต้นกำเนิดไม่ได้มีการดัดแปลงเป็นภาษาไทย

“ภาษาเฉพาะกลุ่ม เฮ้ย หวัดดี ไหว้กัน จริงๆ คนไทย บางคนอาจจะมีชนหมัด สนุกๆ แต่ส่วนใหญ่จะใช้กับเพื่อนฝรั่งมากกว่า เพื่อนญี่ปุ่น เพื่อนที่เป็นบ๊อบบี้เมืองนอก เค้าจะใช้กัน พวก sign hand อะไรพวกนี้” (ชิน, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2552)

จากข้อมูลของเว็บไซต์ <http://siambboy.rongteen.com> ที่มีการแปลศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ไว้ โดยก้องผู้เป็นเว็บมาสเตอร์ของเว็บไซต์ได้ให้ข้อมูลว่า อยากรวบรวมคำศัพท์หรือสแลงที่ต่างประเทศใช้ว่าหมายความว่าอะไร นักเต้นบ๊อบบี้จะได้เข้าใจความหมายแม้จะไม่ได้นำมาใช้ก็ตาม ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ากลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จะมีอายุตั้งแต่ 11 ปีขึ้นไป เป็นกลุ่มคนชนชั้นล่าง ระดับการศึกษาอาจยังไม่มากที่จะแปลคำศัพท์หรือสแลงของการเต้นบ๊อบบี้ที่ใช้ในต่างประเทศได้เข้าใจทุกคน และนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยไม่ได้รับวัฒนธรรมด้านภาษาเข้ามามาก เพราะยังคงใช้คำศัพท์หรือสแลงไม่เกิน 20 คำ เพราะยังคงยึดถือเกี่ยวกับภาษาพูดที่เป็นวัฒนธรรมไทยอยู่ และนักเต้นบ๊อบบี้ไม่ได้ใช้คำศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ทุกคน มีเพียงบางคำที่มักใช้บ่อยๆ และเป็นที่ยอมรับกันแพร่หลาย นั่นคือ ชื่อเรียกท่าเต้นบ๊อบบี้ ยกเป็นตัวอย่างได้ดังนี้

ตาราง 5.2 คำศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับบ๊อบบี้เกี่ยวกับชื่อของท่าเต้น

คำศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้	ความหมาย
Toprock	การเต้นแบบยืนโดยจะโชว์คาแร็กเตอร์ของคนที่เต้นออกมา
Footwork	ท่าเต้นในระดับต่ำ เต้นแบบนั่งยองๆ และใช้มือในการค้ำเพื่อทรงตัวและเคลื่อนที่
Style	ท่าเต้นที่เป็นทำยีน บางทีอาจย่อมาจาก My Freestyle คือท่าเต้นที่คิดขึ้นมาเอง
Freeze	ทุกท่าที่เป็นการหยุดนิ่ง
Old School	ท่าเต้นในสมัยต้นๆ เป็นท่าเก่าๆ ซึ่งปัจจุบันยังเป็นที่ยอมรับอยู่

“ภาษาพูดเฉพาะของบีบอยไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยใช้ เต็มอย่างเดียว” (เตี้ย, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“ก็จะเป็นศัพท์พวกการเต้น อย่าง Toprock, power move, freez, go down, drop, wax ประมาณนี้แหละครับ” (เตี้ย, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

คำศัพท์หรือสแลงที่นักเต้นบีบอยใช้บ่อยๆ อีกประเภทนอกจากคำเรียกชื่อท่าของการเต้นบีบอยนั้น ผู้วิจัยพบว่าการแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับการเต้นบีบอย หรือศัพท์ที่ใช้ในการเต้นบีบอยเกี่ยวกับองค์ประกอบของการเต้น อย่างท่าเต้นของทีมที่จะใช้เวลาที่มีการแข่งขันก็เรียกว่า รูทีน (Routines) ในการแข่งขันจะมีการแข่งเป็นรอบที่นักเต้นสองฝั่งออกมาเต้นเพื่อแสดงความสามารถก็จะเรียกว่า ราวนด์ (Round) แต่ละคนจะออกมาแข่งคนละ 2 round ที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นคำที่กลุ่มนักเต้นบีบอยรุ่นใหม่ก็รู้จักและนำมาใช้ในของกลุ่มของนักเต้นบีบอย เป็นภาษาที่เข้าใจกันเฉพาะภายในกลุ่มกันเอง เพื่อสร้างอัตลักษณ์ด้านภาษาของตัวเอง คนที่เข้าใจก็คือคนที่เต้นบีบอยด้วยกัน เป็นพวกเดียวกัน เป็นพวกเรา คำศัพท์ที่นักเต้นบีบอยประเทศไทยรู้จักและใช้บ่อย ได้แก่

ตาราง 5.3 คำศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับบีบอยที่ใช้เกี่ยวกับการเต้นบีบอย

Burn	การโจมตีฝั่งตรงข้ามด้วยท่าใดท่าหนึ่ง ส่วนใหญ่จะเป็นส่วนประกอบของ Uprocking
Bite	การนำเอาท่าของผู้อื่นมาเต้น, หรือการ copy ท่า
Fresh	สด แจ่ม เจ๋ง
Flow	ความพลิ้ว ความต่อเนื่อง
Routines	คือท่าที่มันเอง ถ้าที่เต้นมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป
Circle , Cypher	เวลา Bboy มาพบปะกันแล้วเต้นด้วยกันในวงล้อมของ Bboy ,Bgirl เป็นส่วนสำคัญที่สุดส่วนหนึ่งของ Bboying

Round	รอบของการเต้น มักใช้ในการแข่งขัน
Beat	เสียงกลอง หรือจังหวะของเพลง
Foundation	รากฐาน ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเต้น บิบบอยไม่ใช่ลักษณะการเต้น หรือว่าท่าเต้น
Style	คือสไตล์ ความเป็นเอกลักษณ์ เป็นตัวเอง

“คำศัพท์สแลง มีใช้เหมือนกัน อย่าง burn, bite มันใช้เป็นบางคน ไม่ได้ใช้กันทุกคน ผมเต้นผมไม่ค่อยใช้ ผมไม่พูด มันเป็นการยั่วโมโห ไม่ต้องใช้หรอก ต้องเกลียดกันจริงๆ ถึงจะใช้ แค่ใช้ภาษาท่าทางล้อเลียนก็พอแล้ว” (ใจ๋, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ไปสังเกตการณ์แล้วพบว่าคำศัพท์หรือสแลงเกี่ยวกับการเต้นบิบบอยที่ใช้ในกลุ่มจะเป็นการพูดเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับการเต้นบิบบอย คล้ายเป็นการยั่วอารมณ์อีกฝ่ายเวลาแข่งเต้นเพื่อให้เสียสมาธิแล้วเต้นได้ไม่ดี อาจเป็นคำหยาบคายภาษาไทย แม้ว่าบนเวทีทุกคนจะทำทุกวิถีทางเพื่อเป้าหมายเดียวกันคือชัยชนะ แต่เมื่อลงจากเวทีทุกคนก็เป็นเพื่อน เป็นพี่ ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องในกลุ่มมักแน่น และการให้ความเคารพก็ยังคงเหมือนเดิม

“ศัพท์สแลง คนไทยไม่ค่อยใช้กัน จะแตกต่างกับวัยรุ่นผมที่จะเรียนรู้ทุกเรื่องของบิบบอย แต่คนไทยไม่ค่อยพูดกันเท่าไร แต่ถ้าเป็นกันเองก็มีใช้กันบ้าง สแลงไทยก็จะหยาบคาย พูดเพื่อเสียดสี ยั่วให้โมโห กระทบกระทั่ง ทำให้การเต้นมีรสชาติมากขึ้น แต่ไม่มีคำที่แน่นอน คนไทยไม่ค่อยมีตรงนั้นเท่าไร แต่ก็ต่างกันไปเลย” (เอก, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

ผู้วิจัยเห็นว่าคำศัพท์ที่บิบบอยใช้ข้างต้นเป็นคำศัพท์บิบบอยที่ต่างประเทศใช้กันมีมากกว่าที่ยกตัวอย่างมา แต่ผู้วิจัยเลือกคำที่นักเต้นบิบบอยในเมืองไทยใช้ และก๊อง เว็บมาสเตอร์ของเว็บ <http://siambboy.rongteen.com> และเป็นนักเต้นบิบบอยรุ่นพี่ที่เต้นมากกว่า 10 ปี ซึ่งสนใจศึกษาเกี่ยวกับคำศัพท์และสแลงของการเต้นบิบบอยจากต่างประเทศได้นำมาแปลเป็นภาษาไทย ผู้วิจัยพบว่า คำศัพท์หรือคำสแลงเหล่านี้เวลาที่ใช้ก็จะพูดออกมาเอง แล้วเรียนรู้จากการได้ยิน ได้ฟัง เพื่อนหรือรุ่นพี่ใช้ ก็เป็นการเรียนรู้ และรู้จักคำศัพท์หรือสแลงเหล่านี้ไปในตัว แต่ก็ไม่ได้มีการ

สร้างคำศัพท์หรือภาษาขึ้นมาใหม่ ไม่ได้ใช้ภาษาในการสร้างอำนาจในการต่อรองอัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อยในสังคม จะเน้นการสร้างอำนาจในการเดินเพื่อต่อสู้และต่อรองทางด้านอัตลักษณ์ได้ดีกว่า ภาษาไม่ใช่ identity marker ที่สำคัญในการต่อสู้เท่ากับการใช้ร่างกายหรือการเดินที่มีอำนาจในการต่อสู้เพื่อต่อรองอำนาจกับสังคมมากกว่า ซึ่งในการใช้ภาษาเกี่ยวกับการเต้นบ๊อยจะพูดออกมาในขณะที่กำลังเต้นหรือกำลังแบทเทิลกัน ไม่ได้ใช้เป็นคำทักทายทั่วไป เป็นเหมือนคำอุทาน คำเสียดสี หรือคำล้อเลียนของกลุ่มนักเต้นบ๊อยนั่นเอง

### ฉายา

“ฉายา” หรือ AKA (Also Know As คือ รู้จักกันในชื่อ... เป็นคำศัพท์ที่ใช้แทนความหมายว่า ฉายา) เป็นวิจนภาษาที่สำคัญที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า มีความโดดเด่นเพื่อสร้างความเป็นหนึ่งที่ไม่เหมือนใคร “ตัวฉัน” แตกต่างจาก “คนอื่น” สำหรับนักเต้นบ๊อยสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ตรงนี้ก็คือน ฉายา เป็นวิจนภาษาอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่นำเสนออัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อย แสดงความเป็นตัวเองได้อย่างชัดเจน เป็นวัฒนธรรมของเด็กผู้ชายในการสร้างฉายาให้ตัวเองโดดเด่นแตกต่างจากคนอื่น ไม่เหมือนใคร เพราะหากจะเรียกชื่อนักเต้นบ๊อย ย่อมต้องมีชื่อที่ซ้ำกันแน่นอน แล้วในกลุ่มนักเต้นบ๊อยผู้วิจัยพบว่ามีชื่อนักเต้นบ๊อยซ้ำกันหลายชื่อ แต่การที่จะสร้างความแตกต่างตรงจุดนี้ นักเต้นบ๊อยจึงได้มีการตั้งฉายาให้กับตัวเองขึ้นมา และการประกาศฉายาให้เป็นที่รู้จักก็จะรับรู้ในเวทีการแข่งขันที่ต้องมีการประกาศชื่อผู้เข้าแข่งขัน

“ฉายาถ้ามีจะเรียกง่ายกว่า อย่างเป็ยกอาจมี 7 เป็ยก ทำไงละทีนี้ จะเรียก เป็ยก 1 เป็ยก 2 อย่างนั้นหรือ เรียกไม่ได้ใช่ไหม ก็ตั้งใหม่เลย ตั้งเฉพาะการเต้น ใช้ในกลุ่มบ๊อย อย่างผมก็ฉายาว่า ซินโน้ บางคนพอประกาศในการแข่งก็จะรู้ตัว อย่างบ๊อยกูรู ก็จะมีชื่อกันว่าอันนี้ดีม แต่มันมีเป็นพันดีม ก็เอากูรูนั่นแหละ คำก็จะรู้ว่ากูรูคือคนนี่” (ชิน, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2552)

“ผมได้ฉายาว่า bboy bdog เพราะว่าผมกัดไม่ปล่อย เวลาผมแบทเทิล ผมจะบ้า ทุกคนในวงการบ๊อยจะรู้ครับว่าผมกัดไม่ปล่อย คำเลยว่าบ้าเหมือนหมาเลยเป็นชื่อ bboy bdog” (นีต, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2552)

### เพลง

เพลงที่นักเต้นบ๊อยใช้เต้นบ๊อย ครั้งแรกผู้วิจัยคาดว่าน่าจะเป็นเพลงแนวฮิปฮอป เพราะการเต้นบ๊อยเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่ฮิปฮอป แต่ผู้วิจัยกลับพบว่า เพลงที่นักเต้นบ๊อยใช้เต้นจะไม่ค่อยมีเพลงใหม่ๆ จะเป็นเพลงเก่าๆ ที่ใช้เต้นตั้งแต่ยุคแรกของแหล่งต้น

กำเนิดบ๊อบอยในเซตบรองซ์ สหรัฐอเมริกา เป็นแนวเพลงแรกๆ ที่ใช้คือ แนวเพลงฟังก์ ของเจมส์ บราวน์ เพลงฮิปฮอป โซล แล้วก็เบรกบีท แม้ไม่ค่อยใช้เพลงใหม่ๆ ในการเต้นบ๊อบอยแต่ก็มีการ ดัดแปลงให้เกิดความแปลกใหม่ นั่นคือ นักเต้นบ๊อบอยสามารถติดต่อเพลงหลายๆ เพลงเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสีสันให้กับเพลงในการเลือกนำมาเต้นบ๊อบอยได้

“เพลงที่ใช้เต้นส่วนใหญ่จะเป็นเพลงที่เรียกว่า เบรกบีท แล้วก็เพลงฟังก์ พวกเจมส์ บราวน์ เพลงใหม่ๆ ก็มี เป็นเพลงวงต่างๆ แต่ไม่ค่อยดังเท่าไร เพราะเพลงของบ๊อบอยจะเป็นเพลง พวกโซลนะครั้น ก็ต้องใช้วิญญูญาณ ซึ่งเพลงมันจะต้องมีความรู้สึกด้วย มีรายละเอียดมากกว่าแค่ จังหวะ ตึง ตึง ตึง ตึง ตึง แล้วเพลงฮิปฮอปก็เป็นเพลงที่เต้นได้” (ก้อง, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

“จะเป็นเพลงบ๊อบบ๊อป ฟังก์ โซล เพลงเก่าๆ จากเว็บต่างๆ แล้วอาจนำเพลงมาติดต่อ เอา เพลงนั้นมาผสมเพลงนี้ แล้วใส่เสียงเพลงเข้าไป เพลงไทยไม่มีครับ เพราะจังหวะไม่มันพอ ใช้ไม่ได้ ฟังเพลงฝรั่งมันลื่นหูดีแล้วไปค้นเพลงจาก bboyworld ที่พวกฝรั่งมาลงไว้ siambboy ของ ไทย” (อัน, สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552)

จะเห็นได้ว่าเพลงไทยไม่ถูกนำมาใช้ในการเต้นบ๊อบอย แต่ก็มีคนพยายามนำเพลงไทย มาใช้ เพราะจังหวะของเพลงที่มีกลิ่นอายของดนตรีฟังก์มาใช้ แต่ก็ยังไม่ได้รับความนิยม ยังคง เลือกใช้เพลงของต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นอเมริกัน สเปน หรือญี่ปุ่น เพราะพื้นฐานของดนตรีที่มี จังหวะฟังก์ โซล เบรกบีท ก็สามารถนำมาผสมผสานกันเพื่อใช้เต้นบ๊อบอยได้เหมือนกัน

“แบบอเมริกาเค้าจะรู้ความหมายเพลง ถ้าเป็นแก๊งสเตอร์แร็ปเค้าก็จะแร็ปเรื่องแก๊ง ะไรเงี้ย แต่บางคนก็ไม่เอามาเต้นด้วยจังหวะเพลง ด้วยความหมายบางอย่าง มันแล้วแต่คนชอบ ด้วย เพลงไทยผมพยายามใช้ ชาย เมืองสิงห์ มันเป็นฟังก์ วิธีการเล่นกีตาร์จะรู้เลยว่าสุดยอดมาก เป็นลูกทุ่งสมัยก่อนที่ได้รับอิทธิพลมาจากเพลงฟังก์ แม้แต่หมอลำก็ได้เสียงพวกออแกนอะไรเงี้ยมา จากเพลงฟังก์ ปี 70 เราฟังที่จังหวะกลองตรงนั้นมากกว่า” (ชิน, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2552)

## 2. อุดมการณ์ของบ๊อบอยทางอวัจนภาษา

ความโดดเด่นของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นอัตลักษณ์ที่ทำให้คนทั่วไป แยกแยะได้ว่าเป็นกลุ่มวัฒนธรรมฮิปฮอปคือการแสดงออกทางอวัจนภาษา อันได้แก่ เสื้อผ้า เครื่อง

แต่งกาย เครื่องประดับ รวมถึงภาษาท่าทาง ซึ่งในวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเต้นบีบอยก็มีการรับเอาวัฒนธรรมใหญ่ของวัฒนธรรมฮิปฮอปมาบางส่วน แต่ก็มี การดัดแปลงเพื่อให้มีความเป็นตัวของ ตัวเอง และเป็นการสร้างอำนาจในการต่อรองทางสังคม

## 2.1 เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

แม้ว่าการแต่งกายของนักเต้นบีบอยจะไม่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นเห็นได้ชัด สามารถ จำแนกออกได้ทันทีเท่ากับอัตลักษณ์ของกลุ่มฮิปฮอป จากงานวิจัยของสาริตา สวัสดิ์กัฏฐ (2550) ที่ศึกษาเรื่องเนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย พบว่าอัตลักษณ์การแต่ง กายของแฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทยนั้นสวมเสื้อยืดดี เสื้อกีฬาวัดใหญ่ กางเกงตัวใหญ่โคร่ง แม้แต่เสื้อเชิ้ตก็เป็นเสื้อแนวหลวม หมวกแก๊ปที่มีสัญลักษณ์บ่งบอกความเป็นฮิปฮอป มีโลโก้ L.A., N.Y. รองเท้าผ้าใบ สายรัดข้อมือ เครื่องประดับชิ้นใหญ่ และในปี 1984 วง Run D.M.C. ก็จุด ประกายของวัฒนธรรมการแต่งตัวของชาวฮิปฮอปโดยมาพร้อมกับชุดกีฬาสีและสร้อยทองเส้นโต ซึ่ง ต่อมาเรียกกันว่าการแต่งตัวแบบ Streetstyle (exteen, 2008 : ออนไลน์) ซึ่งผู้วิจัยพบว่านักเต้น บีบอยหลายคนก็เรียกการแต่งกายของตัวเองว่าเป็นแนวสตรีท สำหรับผู้วิจัยมองว่าเป็นแฟชั่นที่ไม่ มีรูปแบบตายตัว เป็นแฟชั่นที่พบเจอบนท้องถนน ซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา แต่ สำหรับนักเต้นบีบอยในขณะนี้จะหมายถึง การสวมเสื้อยืด กางเกงยีน กางเกงขาสั้น เป็นแฟชั่นที่ เห็นทั่วไปตามท้องถนนที่เป็นแหล่งรวมของกลุ่มวัยรุ่น แล้วนำมาเรียกการแต่งกายแบบนี้ว่า การ แต่งกายแนวสตรีท

ภาพที่ 5.5 การแต่งกายสไตล์ฮิปฮอป



เมื่อเปรียบเทียบการแต่งตัวของนักเต้นบ๊อบบี้ซึ่งถือว่าเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแต่งกายของวัฒนธรรมฮิปฮอป ผู้วิจัยก็เห็นว่าการแต่งกายของนักเต้นบ๊อบบี้ยังมีการรับวัฒนธรรมการแต่งตัวของฮิปฮอปมาบ้าง ผสมผสานกับการแต่งกายในสไตล์ของตัวเองเพื่อให้สะดวกกับการเต้น อย่างกางเกงและเสื้อตัวใหญ่โคร่งก็อาจจะสวมเสื้อและกางเกงที่พอดีตัว มากขึ้นเพื่อความคล่องตัวในการเต้น แต่การแต่งกายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เองผู้วิจัยพบว่าก็มีรูปแบบการแต่งกายที่สามารถจำแนกได้เป็นสองจำพวก คือการแต่งกายตามแฟชั่นสตรีท การแต่งกายแบบไม่มีรูปแบบฟรีสไตล์ ผู้วิจัยพบว่าส่วนใหญ่จะมีสไตล์การแต่งตัวเป็นของตัวเอง อยู่ในความสะดวกในการเต้น ไม่จำเป็นต้องแต่งตัวเหมือนกันทุกอย่าง ยกเว้นในกรณีที่เข้าร่วมการแข่งขันอาจจะมีเสื้อทีม และแต่งตัวเหมือนกัน กันเพื่อความเป็นหนึ่งเดียว แต่ก็ไม่จำเป็นว่าทุกทีมจะมีเสื้อทีม ทีมไหนมีกำลังทรัพย์ก็จะทำเสื้อทีมที่ทำให้ดูเป็นหนึ่งเดียว เป็นกลุ่มที่มีสภาพเศรษฐกิจดี ส่วนทีมที่ไม่มีเสื้อทีมก็ไม่ได้สร้างปัญหาในการเต้น ไม่ได้รับการชมเชยหรือโดนดูถูก เพราะสิ่งที่นักเต้นบ๊อบบี้ให้ความสำคัญจริงๆ จะอยู่ที่การเต้นมากกว่า ทำให้ความสัมพันธ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่เป็นวัฒนธรรมย่อย หรือ c ตัวเล็กด้วยกันไม่ได้อยู่ที่ระดับชั้นหรือสภาพเศรษฐกิจของนักเต้นบ๊อบบี้ แต่อยู่ที่การรักการเต้นเหมือนกัน ในเวลาซ้อมเต้นหรือการแข่งขันในบางเวทีก็ไม่จำเป็นต้องแต่งเหมือนกัน ความหลากหลายของการแต่งกายของนักเต้นบ๊อบบี้จึงมีให้เห็น การแต่งกายก็ทำหน้าที่นำเสนอภาพลักษณ์ของนักเต้นให้คนภายนอกได้เห็น การมีมุมมองที่ไม่ดีส่วนหนึ่งของคนภายนอกก็มาจากการแต่งกายไม่เหมาะสม เสื้อผ้าเก่าเกินไป ก็ทำให้ถูกมองในแง่ลบว่าเป็นกลุ่มมั่วซุ่มติดยาได้

“ผมพยายามอยู่ทุกวันให้คนภายนอกรู้จักบ๊อบบี้ ด้วยเวลาไปออกงานต่างๆ ผมพยายามพูด พยายามที่จะบอกว่า มันเป็นเรื่องที่ตึ้นะครับ มันเป็นการเต้น เป็นศิลปะ จริงแล้ว ผมอยากแนะนำน้องๆ ว่าการแต่งตัวสำคัญ ผมเชื่อว่ามันเป็นภาพลักษณ์ บางทีถ้าเราแต่งตัวแย่เกินไป มันก็ดูไม่ดี ทั้งวงการมันก็จะดูไม่ดีไปหมดเลย” (ก้อง, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

“การแต่งตัวที่คนนอกรู้ว่ามันเป็นบ๊อบบี้ คือ เสื้อทีม ผมก็จะสกรีนชื่อทีมผม 99 Flava บางคนก็แต่งกันแบบอินดี้ แต่คนก็จะรู้อยู่แล้วว่านี่คือบ๊อบบี้” (ต๋ม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2553)



ภาพที่ 5.6 ลักษณะการแต่งกายที่หลากหลายของนักเต้นป๊อป

เสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าผ้าคอนเวิร์ส



เสื้อยืด กางเกงวอร์ม รองเท้าผ้าใบ ผ้าโพกหัว



เสื้อสกรีนชื่อทีม กางเกงยีน รองเท้าผ้าใบ หมวก



เสื้อยืดสีเส้นสดใส กางเกงยีนขาเดฟ รองเท้าผ้าใบ



“สไตล์การแต่งตัวก็แต่งไม่รู่มาร่วม แต่เป็นแนวฮิปฮอป แต่เสื้อไม่ได้ตัวใหญ่ หาซื้อได้ทั่วไป ในก็ อาติดาส ยี่ห้อเฉพาะทางของป๊อปก็หาซื้ออยากหน่อย ต้องสั่งซื้อจากเว็บ” (กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2553)

“การแต่งตัวของปีบอยมีหลายแบบ แล้วแต่แนวอย่างปีบอยก็มีหลายสไตล์ ไม่เจาะจงของผมออกสตรีท เสื้อยืดกางเกงยีน แต่ถ้าเป็นชุดที่มจะมีเป็นชุดวอร์ม” (นีต, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

แฟชั่นอย่างหนึ่งที่เห็นในการแต่งกายของปีบอยคือการพับขากางเกงข้างใดข้างหนึ่ง แต่ผู้วิจัยพบว่าคนที่รู้ที่มาของการพับขากางเกงนั้นมีเพียง 2-3 คน ว่าการพับขานั้นแหล่งต้นกำเนิดการเดินปีบอยในอเมริกาใช้การพับขากางเกงเพื่อบ่งบอกว่าตัวเองมาจากฝั่งอเมริกาตะวันตก หรือฝั่งอเมริกาตะวันออก แต่นักปีบอยส่วนใหญ่กลับไม่เห็นความสำคัญของที่มาของการพับขากางเกงนี้ มองว่าทำให้เดินสะดวกขึ้น หรือไม่ก็พับขากางเกงแล้วทำให้ดูเท่ จนแฟชั่นการพับขากางเกงกลายเป็นที่นิยมในกลุ่มนักเดินปีบอย

“การพับขา สมัยก่อนที่นิวยอร์ก หมายถึงว่าเราอยู่ฝั่งอีสต์โคสต์ หรือเวสต์โคสต์ ขวา คืออีสต์ ซ้ายคือเวสต์ มันเป็นสไตล์” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“การพับขา รู้สึกซ้ายจะเวสต์ คืออเมริกาจะมีสองซีก แบ่งโดยคนผิวดำ พวกวัฒนธรรมฮิปฮอป เขาจะเรียกว่า เวสต์โคสต์ก็จะเป็นฝั่งแอลเอ อีสต์โคสต์ ก็จะเป็นนิวยอร์ก ก็ถูกข้างไหนก็ข้างนั้น แต่บางทีก็ถูกสองข้าง ผมไม่ได้เป็นเวสต์หรืออีสต์แต่ผมก็ใช้เพราะว่าบางทีข้างนี้ผมถนัดเหยียดผมก็ถนัดมันสวยดี แล้วก็เอามาใช้ได้จริงด้วย แล้วคนที่ทำก็ทำตามกันมาไม่ได้เข้าใจความหมาย” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2553)

ผู้วิจัยก็พบว่ามีนักเดินปีบอยที่มีสภาพเศรษฐกิจดี มีกำลังในการซื้อเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายก็จะแต่งตัวเหมือนนักเดินปีบอยในต่างประเทศ แฟชั่นการแต่งกายแบบ old school หรือเป็นการแต่งตัวตามแบบต้นกำเนิดของนักเดินปีบอย ซึ่งปัจจุบันยังเป็นที่นิยมอยู่ ซึ่งเป็นลักษณะการแต่งกายที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของนักเดินปีบอยก็มีให้เห็นอยู่ ทั้งเสื้อยืดที่มีสีสันสดใส ลายกราฟิกคล้ายการพ่นผนังของกราฟฟิตี รองเท้าผ้าใบของพูม่า ชูเอต ซึ่งเป็นรองเท้าพูม่ารุ่นหนึ่งที่มีลักษณะเป็นรองเท้าหนังกลับ และหมวกโพนั้งใบ หรืออาจจะใช้หมวกที่มีโลโก้ NY ที่เป็นเครื่องแต่งกายของวัฒนธรรมฮิปฮอป

“สไตล์การแต่งตัว แฟชั่น old school แต่ก่อนคือ รองเท้าโปแค้ท ใส่มูมา ซูเอด แต่อีกเวอร์ชันหนึ่งก็เป็นสตรีทมากขึ้น เป็นกางเกงยีนยัด ขาเดฟ เสื้อพอดี้ตัว รองเท้าไม่ต้องมียี่ห้อ ใส่อะไรก็ได้ หุ้มรัดกับเท้า ระหว่างเดินการใส่รองเท้าเล็กๆ เสื้อรัดพอดี้ตัว ทำให้เห็นการชัดของท่าเพิ่มมากขึ้น อย่างในปี 1980 เค้ายังใส่กางเกงขาเดฟ แต่สมัยนี้ใส่กางเกงขาใหญ่ ผมใส่เสื้อพอดี้ตัว กางเกงขาเดฟผ้ายัด เพื่อความยืดหยุ่นของร่างกายในการเดิน อย่างท่าขาพาดคอบ้าง คล้ายโยคะบ้าง” (เอก, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553)

ภาพที่ 5.7 การแต่งกายสไตล์แฟชั่น old school

เสื้อสีสันสดใส เป็นลายกราฟิกคล้ายกราฟฟิตี้



รองเท้ามูมา ซูเอด



ภาพที่ 5.8 หมวกที่นักเต้นบีบอยใช้

หมวกไฟมั้งไบ่สัญลักษณ์บีบอย



หมวกใหม่พรม



หมวก NY ของวัฒนธรรมฮิปฮอป



หมวกกันน็อก



ภาพที่ 5.9 การแต่งกายสไตล์แฟชั่นเกาหลี่

การแต่งกายสไตล์นักร้องเกาหลี่



รองเท้าหุ้มข้อสีขาวสไตล์นักร้องเกาหลี่



แต่ผู้วิจัยพบว่าการแต่งกาย old school หรือการแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศเกาหลีที่นักเต้นบ็อบอยเกาหลีเข้าแข่งขันเต้นบ็อบอยในเวทีระดับโลกจนกลายเป็นแฟชั่นโลก ทำให้กลายเป็นไอคอนสำหรับกลุ่มนักเต้นบ็อบอยที่มีสภาพทางเศรษฐกิจดี มีกำลังซื้อได้ และชอบการเต้นบ็อบอยของนักเต้นบ็อบอยเกาหลี แต่การแต่งกายสไตล์เกาหลีก็ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นอัตลักษณ์การแต่งกายที่ชัดเจนของนักเต้นบ็อบอย และอุปกรณ์เสริมอีกอย่างคือหมวกกันน็อกที่ใช้ในการเต้นท่าเพาเวอร์มูฟ หรือท่าเต้นหมุนหัว เป็นอุปกรณ์เพื่อป้องกันอุบัติเหตุที่ใช้ในการฝึกซ้อมท่าเต้นเพาเวอร์มูฟนั่นเอง หรือหมวกไหมพรมที่ใช้ใส่เพื่อความคล่องตัวไม่ให้ผมเข้าตาเวลาที่เต้น นอกจากนี้ยังได้รับอิทธิพลจากนักร้อง นักแสดงของเกาหลีที่แต่งตัวสไตล์ฮิปฮอป หรือแร็ปเปอร์ คือใส่เสื้อมีสีส้นสดใส กางเกงยีนขาเดฟแทนกางเกงตัวใหญ่ของวัฒนธรรมฮิปฮอป รองเท้าผ้าใบหุ้มข้อสีขาว หรือรองเท้าผ้าใบคอนเวิร์สสีสดใส ก็กลายเป็นแฟชั่นการแต่งกายแบบหนึ่งที่นักเต้นบ็อบอยเลือกแต่งตัวสไตล์เกาหลี คนภายนอกจะมองว่าแต่งกายในสไตล์เกาหลีมากกว่าจะมองว่าแต่งกายสไตล์บ็อบอย ทำให้อัตลักษณ์ด้านการแต่งกายของนักเต้นบ็อบอยจึงไม่เด่นชัด

## 2.2 ภาษาท่าทาง / การเต้น

### ภาษาท่าทาง

ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ คือ การใช้ศิลปะลีลาท่าทางการรำรำ เพื่อสื่อความหมายแทนภาษาพูด กิริยาท่าทางต่างๆ ที่แสดงออกมา หรือการเคลื่อนไหวท่าทางเลียนแบบท่าทางธรรมชาติเพื่อบ่งบอกความหมาย ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบนี้จะใช้ท่าทางบ่งบอกหรือสื่อความหมายในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 2008 : ออนไลน์) เช่นเดียวกันกับภาษาท่าทางของนักเต้นบ็อบอยใช้สื่อสารกันภายในกลุ่มที่ผู้วิจัยพบว่าเป็นการสื่อความหมายแทนภาษาพูด แม้ไม่ได้ใช้ภาษาท่าทางในการต่อสู้ที่ชัดเจนมากนัก แต่เป็นการสร้างอำนาจให้กับกลุ่มนักเต้นบ็อบอย ในการนำเสนออัตลักษณ์ภาษาท่าทางที่สื่อความหมายกันภายในกลุ่ม แบ่งแยกความเป็นพวกเรา พวกเขา ได้อย่างชัดเจน เพราะคนภายนอกจะไม่อาจเข้าใจภาษาท่าทางเฉพาะกลุ่มที่นักเต้นบ็อบอยคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นของตัวเอง ภาษาท่าทางนี้ไม่ได้เป็นท่าเต้น แต่เป็นการแสดงท่าทางเพื่อสื่อภาษาออกมา ซึ่งจะใช้กันภายในกลุ่มนักเต้นบ็อบอยมีการคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ เหมือนเป็นศัพท์หรือสแลง

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า กฎข้อหนึ่งที่สำคัญของการเต้นบียอบบนเวทีการแข่งขันคือ การห้ามโดนตัวนักเต้นคนอื่น ๆ การใช้ภาษาพูดเพื่อยั่วยุ หรือการใช้ภาษาท่าทางจึงเป็นทางเลือกที่นักเต้นบียอยใช้สื่อสารกัน เป็นภาษาที่เข้าใจกันในกลุ่ม คนนอกจะไม่เข้าใจว่าหมายความว่าอะไร เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้มีภาษาของตัวเอง พวกเขาหรือนักเต้นบียอยเข้าใจกันเอง พวกเขาหรือคนนอกไม่อาจเข้าใจได้

“ส่วนมากบียอยใช้เป็นภาษามือ เวลาเบทเทิลเค้าจะให้เกียรติ จะไม่ถูกเนื้อต้องตัวกัน ไม่พูดทางปาก มันจะดูหยาบคาย จะใช้ภาษามือกันมากกว่า เช่น ทำนี่เป็นการชมเชย หรือทำมือเป็นจับแต่ไม่ติด เหมือนบอกว่าคุณทำได้แค่นี้เองเธอ” (ไอ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“ภาษาท่า ผมไม่ค่อยรู้มาก แต่ละทีมก็มีภาษาท่าของทีมตัวเอง ทีมผมก็มีแต่มันเยอะเกินผมจำไม่ได้” (บอล, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

ผู้วิจัยเคยไปสังเกตการณ์งานแข่งขันเต้นบียอยแล้วพบว่า มีการใช้ภาษาท่าทางเพื่อชมเชยเวลาคู่แข่งเต้นท่าได้ดี ก็จะใช้ภาษาท่าทางด้วยการชูมือขึ้นแล้วสลับปลายนิ้วมือคล้ายการกวักมือเรียก เป็นการแสดงภาษาท่าที่สื่อความหมายถึงการชมเชย หรือในกรณีที่มีนักเต้นบียอยลอกเลียนแบบท่าเต้นของคนอื่น ก็จะมีการใช้ภาษาท่าเสียดสีว่า “ชั้นรู้แหละว่า นายเลียนแบบ” ก็จะทำท่าบอกว่ากำลังถือบียอย ด้วยการทาบแขนขวาทับแขนซ้ายคล้ายการกอดอกแต่เป็นการทาบไว้เฉยๆ แล้ว ยกแขนขวาตบแขนซ้าย เป็นการสื่อท่าความหมายว่าการถือบียอย เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการใช้ภาษาท่าเพื่อสื่อความหมายเป็นการสร้างอัตลักษณ์อย่างหนึ่งของตัวเอง ภาษาท่าทางจะเข้าใจกันในกลุ่มนักเต้นบียอยเท่านั้น คนภายนอกที่ไม่ได้เต้นบียอยจะไม่เข้าใจ เป็นการต่อรองทางอ้อมว่าตัวเองมีภาษาท่าทางเพื่อสื่อความหมายของตัวเอง สร้างสรรค์ขึ้นมาเอง เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับกลุ่มตัวเอง และใช้สื่อความหมายกันได้เข้าใจในกลุ่มของพวกเขา นั่นคือกลุ่มนักเต้นบียอยที่จะเข้าใจกันเอง

### การเต้น

การเต้นก็นับว่าเป็นภาษาท่าทางอย่างหนึ่ง เป็นการใช้เพื่อต่อสู่ทางด้านอัตลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของกลุ่มนักเต้นบียอย เป็นการประกอบสร้าง (construct) การเต้นจากแรงบันดาลใจหลายๆ รูปแบบ แล้วทำการรื้อสร้าง (deconstruct) ความหมายของการเต้นแบบเดิมๆ ที่ผู้ใหญ่เต้นกัน อย่างการเต้นลีลาศ จึงได้ทำการสร้างท่าเต้นใหม่ๆ (reconstruct) ของการเต้นบียอยขึ้นมา

เพราะการเต้นบ๊อบอยจะเป็นการเต้นที่ต้องมีความเป็นตัวของตัวเอง มีท่าเต้นเป็นของตัวเอง ไม่เลียนแบบใคร แต่นำท่าเต้นของนักเต้นที่เป็นไอดอลมา เป็นสิ่งที่เป็นศูนย์รวมในการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย เพราะอัตลักษณ์ทางการเต้นที่โดดเด่นแตกต่างจากการเต้นทั่วไปที่การเต้นบ๊อบอยต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ต้องใช้พลังกำลังในการเต้น ความแตกต่างที่โดดเด่นนี้ทำให้กลายเป็นการเต้นที่ถูกผู้ชายเลือกเต้นกัน เป็นการเต้นที่ต้องใช้การฝึกฝนไม่สามารถทำตามได้ทันที ท่าเต้นที่ดูเหมือนจะง่าย แต่พอลองเต้นแล้วกลับพบว่าต้องใช้ทักษะในการเต้นสูง

“พอมาดูเต้นบ๊อบอยแล้ว มองบ๊อบอยดีขึ้นอีกเยอะ บ๊อบอยสนุก และใช้แรงเยอะ และคิดอะไรสร้างสรรค์ด้วย” (โจ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“มันทำท่าย ที่เลือกเต้นบ๊อบอยเพราะว่ามันใช้ความสามารถเฉพาะตัวสูงครับ ยากจะทำตามได้ มันต้องใช้การฝึก เต้นอย่างอื่นพอจะทำตามขยับตามได้” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

ชอบอะไรแปลกๆ มันทำท่ายดี มันเทดี ก่อนเต้น เป็นอะไรที่สุดยอด ไม่มีอะไรเหมือนไม่มีใครทำได้ พอเต้น รู้สึกดี เราก็ทำได้เหมือนกันท่ายากๆ อย่างนี้ (เค, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

ความโดดเด่นของการเต้นบ๊อบอยคือ การเต้นที่สร้างสรรค์ แม้จะได้แรงบันดาลใจในการเต้นมาแตกต่างกัน อาทิ ยิมนาสติก การต่อสู้กังฟูของจีน การเต้นคาโปเอร่า แต่ก็จะนำมาเพื่อดัดแปลงให้เป็นท่าเต้นของตัวเอง มีอัตลักษณ์เป็นสไตล์ของตัวเอง ไม่ลอกเลียนแบบใคร ทำให้รูปแบบท่าเต้นของบ๊อบอยจึงไม่เหมือนใคร และดูผาดโผน ใช้พลังกำลังในการเต้น

“จริงๆ บ๊อบอยมันจะดิบๆ ได้แรงบันดาลใจมาจากอย่างอื่นมากกว่า อย่างหนึ่งกังฟู ที่เข้าไปในอเมริกาในยุคบรูซ ลี หรือยิมนาสติก คาโปเอร่า ท่าเต้นแบบรัสเซีย การเต้นบ๊อบอยแล้วแต่ว่าจะเอาแรงบันดาลใจอะไรมาใช้ หยิบอะไรมาก็ได้ หนึ่งกังฟู ท่าเตะ หรืออะไรก็ได้” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

นอกจากการคิดค้นท่าเต้นใหม่ๆ แล้ว การเต้นให้ไหลลื่นต่อเนื่อง ก็เป็นการคิดสร้างสรรค์ท่าเต้นให้แต่ละท่าเข้ากันได้เหมือนการรำรำที่พลิ้วไหวต่อเนื่อง แต่การเต้นบ๊อบอยต้องแสดงพลังกำลังในการเต้นด้วยการเต้นท่าล่าง หรือการหมุนหัว เป็นต้น

การเต้นบ๊อบบอยนอกจากจะเป็นการออกกำลังกาย ยังมีการปลูกฝังการวางตัวและ  
 ความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยที่รุ่นพี่จะคอยสอนรุ่นน้องตลอด การเต้นไม่ได้แค่เต้น  
 เก่งอย่างเดียว ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบอย่างอื่นด้วยจึงจะเป็นนักเต้นบ๊อบบอยที่สมบูรณ์

### 3. การต่อสู้ของอัตลักษณ์ทางพื้นที่และเวลาในกิจกรรมของกลุ่มนักเต้น บ๊อบบอย

เมื่อได้เห็นอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัจนภาษา  
 อวัจนภาษา การต่อสู้ที่ผู้วิจัยเห็นว่าเด่นชัดที่สุดในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวนักเต้นบ๊อบบอย นั้น  
 คือ อัตลักษณ์ทางพื้นที่ การต่อสู้เพื่อให้ได้มีพื้นที่ในการเต้นบ๊อบบอยในยุคแรกเมื่อ 10 กว่าปีก่อน  
 ประมาณ ค.ศ. 1999 นักเต้นบ๊อบบอยในยุคนั้นจะมีจำนวนไม่มาก ประมาณ 5-10 คน ทำให้การต่อสู้  
 ในการใช้พื้นที่ในการซ้อมเต้นบ๊อบบอยจึงค่อนข้างยาก ต้องคอยหลบๆ ซ่อนๆ ในการเต้น เพราะคน  
 ภายนอกยังไม่รู้จักว่าการรวมกลุ่มเต้นบ๊อบบอยเป็นอย่างไร เห็นแล้วก็เพียงคิดไปในแง่ลบว่าเป็นการ  
 มั่วสุม ต้องเต้นตามที่มีดๆ ทำให้ยิ่งถูกเข้าใจผิด ไม่ใช่ว่าเป็นเพียงแค่พื้นที่สาธารณะเท่านั้น จึงต้อง  
 หาพื้นที่ที่สว่างมองเห็นได้ชัดในการเต้น เพื่อเป็นการแสดงตัวให้คนภายนอกรับรู้และเข้าใจว่ากำลัง  
 ทำอะไรอยู่ ไม่ได้มั่วสุมทำเรื่องไม่ถูกต้อง เมื่อเต้นบ่อยๆ คนเห็นเป็นประจำ และจำนวนนักเต้น  
 บ๊อบบอยมีจำนวนมากขึ้น ก็เริ่มเป็นที่ยอมรับในการรวมกลุ่มของนักเต้นบ๊อบบอยมากขึ้น

“สมัยก่อนเต้นอยู่วงเวียนใหญ่ แต่ก็โดนไล่ที่ แล้วก็ย้ายมาที่สะพานพุทธ แต่มันก็มีด  
 เต็มลำปาก สุดท้ายก็ได้พื้นที่ก็ย้ายมาที่ป้อมพระสุเมรุ ผมเป็นรุ่นบุกเบิกของที่ป้อมนี่เลย” (โอ,  
 สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553)

“ตอนแรกเต้นอยู่ที่ตั้งฮั่วเส็ง แล้วก็ย้ายไปที่พระราม 8 เพราะเพื่อนบอกว่ามีที่เต้นแต่  
 พอสองทุ่มเค้าก็ตัดไฟ แต่ตอนนี้เค้าก็ไม่ตัดแล้ว เต้นทุกวันตั้งแต่ 6 โมง ถึง 3 ทุ่ม เรื่องเพลงก็  
 เพื่อนๆ เขาเพลงกันมา ส่วนลำโพงก็ฝากร้านขายของชำที่รู้จักแถวนั้นไว้” (เค, สัมภาษณ์, 27  
 ธันวาคม 2552)

ผู้วิจัยได้พบว่า พื้นที่ที่นักเต้นบ๊อบบอยสามารถรวมกลุ่มกันเพื่อฝึกซ้อมเต้นบ๊อบบอยได้  
 จริงๆ คือพื้นที่บริเวณชั้น 7 มานูญครอง หน้าร้านกบ สเก็ตช็อป ปัจจุบันเรื่องการต่อสู้ทางพื้นที่ใน  
 การสร้างอัตลักษณ์ให้กับนักเต้นบ๊อบบอยค่อยๆ เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น เมื่อมีคนมาเห็นการเต้นของ  
 กลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยในพื้นที่บริเวณชั้น 7 มานูญครองนี้ก็กลายเป็นแรงบันดาลใจให้คนที่มาเห็นหัน



มาแต่ปีบอย แม้จะต้องโดนไล่ที่ในเวลาต่อมา นักเต้นบ๊อบก็ไปใช้พื้นที่ในการเต้นไม่ไกลจากที่เดิม คือ บริเวณสะพานเชื่อมรถไฟฟ้ามารบุญครอง แต่ก็ประสบปัญหาเดิมคือ ต้องคอยแอบซ้อม เพราะจะโดนไล่ที่ แม้จะมีนักเต้นบ๊อบไปขออนุญาตจากกรุงเทพมหานคร ในปี ค.ศ. 2000 เพื่อใช้เป็นที่ซ้อมเต้น ก็ไม่ได้รับการสนับสนุน ทำให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบยังต้องคอยหลบๆ ซ่อนๆ ในการใช้พื้นที่ในการซ้อมเต้น จนกระทั่งในปี ค.ศ. 2002 โครงการ to be number one ได้เข้ามาให้การช่วยเหลือจัดให้มีกิจกรรมการเต้นบ๊อบในโครงการซึ่งครั้งแรกเป็นโครงการ to be number one ที่มาบุญครอง เมื่อยื่นเรื่องขออนุญาตใช้พื้นที่อีกครั้งก็ได้รับอนุญาตให้ใช้พื้นที่ตรงสะพานรถไฟฟ้ามารบุญครองจนถึงทุกวันนี้ในการซ้อมเต้นบ๊อบ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นจุดเริ่มต้นในการต่อสู้ทางพื้นที่ในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับนักเต้นบ๊อบรุ่นต่อๆ มาได้มีพื้นที่ในการซ้อมเต้นบ๊อบในทุกวันนี้

“กว่าจะได้ที่ซ้อมที่หนึ่งยากมาก ต้องขอกทม. ขอนั่นขอนี่เยอะมาก โห วุ่นวายมากกว่าจะได้ที่ซ้อมที่หนึ่ง ผมขอที่ตรงบีทีเอส ประมาณ ปี ค.ศ. 2000 โดนไล่ที่บ้าง ต้องแอบซ้อมกันจนโครงการ to be number one เค้าเข้ามาช่วยในปี ค.ศ. 2002 เปิดคอร์สการเต้นบ๊อบให้ แล้วเราก็ไปขอใบอนุญาตก็เลยมาซ้อมที่บีทีเอสนี้ได้จนถึงปัจจุบันนี้” (ใจ, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

จากผลของการต่อสู้ในอดีตทำให้ปัจจุบันการใช้พื้นที่ซ้อมในการเต้นบ๊อบก็ง่ายขึ้น แม้ผู้วิจัยเห็นว่าก็ยังมีการโดนไล่ที่อยู่ให้เห็นตลอดเวลาในพื้นที่สาธารณะ หรือในโรงเรียนที่นักเต้นบ๊อบไม่ได้ศึกษาอยู่แต่ไปขออาศัยพื้นที่ในการซ้อมเต้น แต่ก็ไม่ได้ทำให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบท้อถอยหรือล้มเลิกความตั้งใจในการซ้อมเต้น กลับกลายเป็นแรงผลักดันในการหาพื้นที่สำหรับตัวเองขึ้นมา

“เริ่มเต้นครั้งแรกแถวเสาชิงช้า ผมกับเพื่อนไปบุกเบิกไปเต้นที่เสาชิงช้าเลย รวมกลุ่มกับเพื่อนๆ 8 คนไปเต้นที่นั่น ทุกวันนี้ก็ยังเต้นอยู่ ว่างๆ ก็ไปซ้อมเต้นแถวป้อมๆ บ้าง พระราม 8 บ้าง” (แบงก์, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

สำหรับเหตุผลที่ทำให้กลุ่มคนภายนอกได้เห็นความสำคัญของการเต้นบ๊อบนั้น จากการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการ to be number one ผู้วิจัยพบว่า ในปี ค.ศ. 2002 กรมสุขภาพจิตได้เลือกกิจกรรมการเต้นบ๊อบเข้ามาในโครงการ to be number one เพราะได้สังเกตเห็นว่าการเต้นบ๊อบเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ทำให้สมาชิกมีส่วนร่วมได้ และสามารถชักชวนสมาชิกเข้าร่วม

กิจกรรมเพื่อสร้างเครือข่ายสมาชิกในการต่อต้านยาเสพติดให้กว้างขวางมากขึ้น ศูนย์ของโครงการที่อยู่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 50 แห่ง และต่างจังหวัดอีก 150 แห่ง โดยใช้พื้นที่ในอาคารเรียนหรืออาคารใดอาคารหนึ่ง มุมใดมุมหนึ่ง หรือในสถานศึกษาก็ได้ เป็นที่ตั้งของโครงการ to be number one และกิจกรรมการเต้นบ๊อบอยเรียกרון้อย ไม่ได้ใช้พื้นที่ในการซ้อมเต้นขนาดใหญ่ มีแค่พื้นที่ขนาด 3 x 5 เมตร และมีเครื่องเสียงเล็กๆ ก็สามารถฝึกซ้อมการเต้นบ๊อบอยได้แล้ว ไม่ได้ใช้อุปกรณ์ราคาแพงอย่างเครื่องดนตรี กีตาร์ กลอง ไม่ได้เป็นการลงทุนราคาแพง เรียกว่าการเต้นบ๊อบอยแทบไม่ต้องลงทุนอะไรเลย เพียงแค่มีพื้นที่ในการซ้อมเต้นก็พอแล้ว

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่านักเต้นบ๊อบอยจะมีการใช้พื้นที่และเวลาในการเต้นร่วมกันใน 2 ลักษณะ คือ การใช้พื้นที่และเวลาในการฝึกซ้อมตามสถานที่ฝึกซ้อมเต้นต่างๆ และการใช้พื้นที่และเวลาในกิจกรรมการแข่งขันเวทีต่างๆ

การใช้พื้นที่ในการฝึกซ้อมนอกจากสถานที่ซ้อมตามพื้นที่สาธารณะต่างๆ ที่อยู่ใกล้ที่พักอาศัยของนักเต้นบ๊อบอย หรือไม่ก็เป็นบริเวณใกล้ที่พักอาศัยอย่างในหมู่บ้านที่นักเต้นบ๊อบอยอาศัยอยู่ ทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง และผู้วิจัยยังพบว่า สถานศึกษาก็เป็นที่ซ้อมที่นักเต้นบ๊อบอยใช้เป็นสถานที่ฝึกซ้อมเต้นหลังเลิกเรียนก็ไม่มีปัญหาเรื่องพื้นที่เต้น ไม่เหมือนพื้นที่สาธารณะที่อาจมีการโดนไล่ที่บ้าง

“ผมก็มาซ้อมเต้นกับเพื่อนที่อยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน แล้วก็ซ้อมที่โรงเรียนด้วยครับ ก็มีกลุ่มผมที่เต้นอยู่กลุ่มเดียวในโรงเรียน” (นะ, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

“ตอนอยู่ที่โรงเรียน ตอนนั้นเรียนอยู่ที่ปดินทร์เดชา เดินผ่านโรงยิม ก็ไปเห็นคนที่ซ้อมเต้นอยู่ก็คือพี่ชิน เค้าซ้อมเต้นอยู่ เห็นครั้งแรกก็ชอบเลย ก็ลองเริ่มฝึกดูมาเรื่อยๆ แล้วในโรงยิมก็มีอุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บได้ในระดับหนึ่ง มีเบาะ เวลาล้มจะได้ไม่เจ็บมาก” (ก้อง, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

ในระยะแรกในปี ค.ศ. 1999 ที่นักเต้นบ๊อบอยเริ่มเต้นบ๊อบอยจะมีกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยแค่ 5-10 คน ผู้วิจัยพบว่าจะถูกคนภายนอกมองว่าเป็นกิจกรรมที่ไม่มีสาระ เป็นพวกติดยาเสพติดมั่วสุ่มกัน ต้องแอบซ้อมเต้นหลังเลิกเรียนในโรงยิมหรือมุมใดมุมหนึ่งของโรงเรียน จนปัจจุบันนักเต้นหลายคนก็ใช้สถานศึกษาเป็นที่ซ้อมเต้นอย่างเปิดเผย เพราะเพื่อนๆ ที่เต้นในโรงเรียนเริ่ม

ยอมรับการเต้นบ๊อบบอยมากขึ้น เป็นการใช้พื้นที่ในที่สว่าง คนมองเห็นได้ชัดว่ากำลังทำอะไร ไม่ได้มั่ว สุ่มทำเรื่องไม่ดี

“คนนอกมองก็ต้องอยู่ที่ว่า ตอนที่เค้ามาเห็น ภาพตอนนั้นว่าเราทำอะไร อย่างบางกลุ่มไปซ้อมที่มันเปลี่ยวๆ มีตึกๆ คนผ่านไปผ่านมาก็จะมองว่า เอ๊ะ ทำอะไรกัน มั่วสุ่มรีเปล่า แต่อย่างพวกผมก็ซ้อมอยู่ในโรงเรียนมันก็สว่าง อยู่ในสถานที่แบบว่าโอเค เค้าก็เห็นหมดว่าเราทำอะไร เราซ้อม เราเต้น” (บอล, **สัมภาษณ์**, ธันวาคม 2552)

“คนภายนอกมองได้หลายแบบ ที่โรงเรียนก็มองว่าเก๋ มาเต้นอะไร ผมเคยโดนด่าว่า บ้ารีเปล่า เชิดพื้นปาวเนี่ย เพราะผมเต้นคนเดียว แต่ผมไม่สนใจก็เต้นต่อ” (เจ, **สัมภาษณ์**, 10 มกราคม 2553)

ส่วนการใช้พื้นที่และช่วงเวลาในการแข่งขันก็เป็นอีกพื้นที่และช่วงเวลาหนึ่งที่ผู้วิจัยพบว่านักเต้นบ๊อบบอยได้ต่อสู้เพื่อยกระดับสถานภาพของตัวเองขึ้นมา จากที่คนภายนอกมีแนวคิดเกี่ยวกับนักเต้นบ๊อบบอยในแง่ลบ เพราะเมื่อเห็นเด็กวัยรุ่นมารวมกลุ่มกัน ก็จะถูกมองว่าเป็นการมั่ว สุ่ม เป็นเด็กเกเร ไม่เข้าใจและไม่รู้จักการเต้นบ๊อบบอยว่าคืออะไร เห็นแค่เด็กที่มาเต้นท่าประหลาดๆ ดังนั้นพื้นที่ในเวทีกิจกรรมการแข่งขันก็เป็นพื้นที่ในการต่อสู้เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของตัวเองให้คนภายนอกได้รับรู้ ซึ่งในการนำเสนออัตลักษณ์ก็ไม่ได้ประกาศออกมาเป็นคำพูด แต่นักเต้นบ๊อบบอยใช้การเต้นเป็นการสื่อสารในการนำเสนออัตลักษณ์ให้คนภายนอกได้รับรู้ ว่าการเต้นบ๊อบบอยเป็นการเต้นที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ไม่ลอกเลียนแบบ ต้องใช้พลังกำลังในการเต้นมาก ใช้ระยะเวลาในการฝึกซ้อมถึงจะเต้นได้แต่ละท่า พื้นที่ในการแข่งขันคือเวทีที่นักเต้นบ๊อบบอยจะแสดงความสามารถให้คนภายนอกได้เห็น คนที่ไม่เต้นบ๊อบบอยจะไม่เข้าใจ เพราะมีความรู้สึกว่าเป็น “พวกเขา” ไม่ใช่ “พวกเรา”

“คนที่ไม่ได้เต้นไม่มีทางเข้าใจสิ่งที่นักเต้นบ๊อบบอยทำแน่นอน หลายคนเห็นแค่เค้าทำหัวหมุนๆ เค้าเอามือเดียวยื่นแทนขา แต่จริงๆ การเต้นบ๊อบบอยมันลึกซึ้งมากกว่านั้นมากเป็นเรื่องพูดยาก ต้องลองมาเต้นเองแล้วจะรู้” (โจโจ้, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2553)

“คนนอกชอบมองเราไปรวมกับสังคมอื่น อย่างสังคมเล่นดนตรี ชอบตีกัน เค้าไม่รู้ว่าคุณวัฒนธรรมของเราเป็นยังไง ถึงแม้ทีมโน้นไม่ชอบทีมนี้ แต่ก็ไม่เคยมีเรื่องกัน มาวัดกันที่ฝีมือการเต้น

มากกว่า แล้วพอแข่งจบก็จับกันไป แพ้ก็ไปซ้อมมาใหม่ งานหนักก็แข่งกันอีก” (โอ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“คนนอกมองปีบอยไม่ดีเยอะ อย่างผมมาซ้อมเต้นกลับบ้านดึก โดนที่บ้านตำหนิแต่การเรียนผมไม่เสีย เรียนเสร็จผมมาซ้อม ไม่ได้ไปยกพวกตีกันสักหน่อย” (ตั้ม, **สัมภาษณ์**, 27 มกราคม 2553)

ผู้วิจัยพบว่าการต่อสู้เพื่อยกระดับจากพื้นที่ในกิจกรรมการแข่งขัน คือการที่นักเต้นปีบอยได้ใช้พื้นที่และเวลาในการแข่งขันเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของตนเอง เป็นการต่อรองอำนาจของนักเต้นปีบอยเองกับครอบครัว หรือคนภายนอกให้เปลี่ยนมุมมอง แม้รักการเต้นแต่นักเต้นปีบอยก็ไม่ทิ้งการเรียน สร้างทัศนคติเกี่ยวกับการเต้นปีบอยในแง่มุมที่ดีขึ้น ว่านักเต้นปีบอยคือกลุ่มที่รักการเต้น มีความคิดสร้างสรรค์ แม้ผู้วิจัยจะเห็นว่าจุดเริ่มต้นการแข่งขันของต้นกำเนิดการเต้นปีบอยในเขตบรองซ์ สหรัฐอเมริกา เป็นการปลดปล่อยความกดดันไปกับการเต้น ใช้พื้นที่ในการได้แสดงความสามารถ และเป็นการรวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเต้นปีบอยที่หลงใหลกับการเต้นเหมือนๆ กัน ได้มาแลกเปลี่ยนความรู้กันในพื้นที่งานแข่งขัน

“การแข่งขันเป็นเรื่องที่ดี เป็นการเพิ่มจำนวนปีบอย ทำให้คนภายนอกได้รู้จักการเต้นปีบอย แต่การเต้นที่เริ่มที่บรองซ์ มันเพื่อการแข่งขัน ไม่ได้เพื่อเงิน ไม่ได้เพื่อถ้วยรางวัล ไม่มีกรรมการ ไม่มีอะไรทั้งนั้น ไม่ได้เต้นกันเพราะไม่ชอบไม่ถูกกัน หรือว่าเต้นกันเพราะนายเป็นเพื่อนบ้านเรานะ ไหนลองมาแข่งกันดูสิ นายเจ๋งแค่ไหน นั่นคือธรรมชาติของมัน” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“แต่ก่อนคนอื่นก็ชอบมองพวกเรา ปีบอยว่าพวกชอบโชว์ กู๊ย มั่วสุ่ม แต่ตอนนี้ผมคิดว่าเค้ามองเรื่องกู๊ยกับมั่วสุ่มน้อยลงไป เพราะเราทำผลงานในการแข่งขันเวทีต่างๆ เยอะแยะครับ คนเริ่มเข้าใจ พวกผมแข่งจนชนะระดับประเทศ คนต่างประเทศยังยอมรับ หวังว่าเค้าจะมองเราดีขึ้น ถ้าเรายังคงแข่งให้เห็นผลงานต่อไปเรื่อยๆ” (หนูย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ไปสังเกตการณ์ในงานแข่งขันเต้นปีบอยแล้วพบว่า จำนวนคนที่รู้จักปีบอยเพิ่มมากขึ้น การเต้นปีบอยได้รับความสนใจ เพราะเป็นการเต้นที่แปลก มีการใช้พลังกำลังของร่างกายในการเต้น เป็นการเต้นที่ต้องใช้การฝึกฝน ไม่ใช่ใครๆ อยากรู้ก็เต้นได้เลย

ความสามารถในการเต้นของนักเต้นบ๊อบบี้ทำให้การต่อสู้ทางสังคมให้คนภายนอกยอมรับนักเต้นบ๊อบบี้มากขึ้น วัยรุ่นที่เห็นก็ให้ความสนใจกับการแข่งขัน และอาจกลายเป็นแรงบันดาลใจให้หันมาเต้นบ๊อบบี้ได้ ส่วนผู้ชมที่เป็นคนนอก ผู้วิจัยเห็นว่าไม่ได้ดูถูกการเต้นบ๊อบบี้ กลับปรบมือชื่นชมเมื่อได้ดูการแข่งขันการเต้นบ๊อบบี้ ทำให้พื้นที่เวทีการแข่งขันการเต้นบ๊อบบี้จึงเป็นสื่อสารในการต่อสู้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบบี้ให้เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปได้อย่างดี

โดยการสื่อสารมีบทบาทในการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ และหน่วยงานที่มีอิทธิพลของสังคมอย่าง to be number one และ สสส. โดยเฉพาะโครงการของ to be number one ซึ่งเป็น C ตัวใหญ่ของสังคม มีบทบาทในการรวมกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อย หรือ c ตัวเล็ก ซึ่งหน่วยงานทั้งสองได้ให้พื้นที่กับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในการแสดงความสามารถ ฝึกซ้อม และนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ พบว่าอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย แตกต่างจากอัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบบี้ในต่างประเทศ เพราะนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยที่เป็นกลุ่มชนชั้นล่างไม่ได้ให้ความสำคัญเรื่องเครื่องแต่งกายเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญ เพราะสภาพทางเศรษฐกิจ แต่ไปให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ในด้านการเต้น ความสามารถในการเต้น การต่อสู้ของอัตลักษณ์ทางด้านพื้นที่ในการแสดงความสามารถหรือเป็นพื้นที่ในการประกอบพิธีกรรมของกลุ่ม นั่นคือการเต้นนั่นเอง

ตาราง 5.3 เปรียบเทียบความสำคัญของ identity marker ในการต่อสู้ทางด้านอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้

วจนภาษา	สำคัญ	ไม่สำคัญ
คำศัพท์ / สแลง		✓
ฉายา	✓	
เพลง		✓
<b>อวจนภาษา</b>	สำคัญ	ไม่สำคัญ
เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย		✓
ภาษาท่าทาง		✓
การเต้น	✓	
พื้นที่	✓	

## บทที่ 6

### บทบาทของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ ของนักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทย

ในหัวข้อนี้จะพิจารณาบทบาทของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบอยใน 2 รูปแบบ คือ การสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยด้วยตนเอง และการสื่อสารระหว่างกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยกับภายนอก ทำให้เห็นบทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยและบทบาทของการสื่อสารภายนอกได้ชัดเจนและครอบคลุมมากขึ้น

#### 1. การสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย

ในการสื่อสารภายในกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ 5 ช่องทาง ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม สื่อวัตถุ และสื่อมวลชน โดยศึกษาว่าบทบาทการสื่อสารผ่านช่องทางสื่อต่างๆ เป็นอย่างไร มีเนื้อหาในการสื่อสารเป็นเช่นไร

##### 1.1 สื่อบุคคล

สื่อบุคคลมีบทบาทในการสื่อสารภายในกลุ่ม ดังนี้ 1) เป็นต้นแบบหรือไอดอล 2) เป็นแรงบันดาลใจ 3) เป็นผู้สอนการเต้น 4) เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร 5) เป็นการแนะนำหรือชักชวนให้รู้จักการเต้นบ๊อบอย 6) สร้างอัตลักษณ์การเต้นของตัวเอง 7) สร้าง group like

การมีไอดอลหรือฮีโร่ในการเต้นบ๊อบอยสามารถสร้างแรงบันดาลใจที่สำคัญที่ทำให้เกิดความรู้สึกอยากเต้น อยากทำให้ได้ เป็นแรงผลักดันให้อยากเป็นเหมือนไอดอล อยากเต้นบ๊อบอยให้ได้ สร้างแรงกระตุ้นความเป็นลูกผู้ชายออกมา เช่นเดียวกับการเต้นบ๊อบอยที่เป็นลักษณะการเต้นที่แสดงออกถึงความเป็นลูกผู้ชายได้อย่างดี ผู้วิจัยคิดว่าสื่อบุคคลจึงเป็นสื่อที่มีอิทธิพลมากที่สุดหนึ่งสำหรับการใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยด้วยตนเอง การมีไอดอลที่เป็นสื่อบุคคลที่มีบทบาทในการสื่อสารให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยอยากเต้นให้เก่งเหมือน เก่งกว่า หรืออยากหันมาเต้นบ๊อบอย เพราะจากที่ผู้วิจัยได้ไปพูดคุยและสัมภาษณ์กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยทำให้ได้ข้อมูลว่าแรงบันดาลใจที่ทำให้หันเต้นบ๊อบอยมาจากสื่อบุคคลที่เหล่านักเต้นบ๊อบอยได้เห็นรุ่นพี่ เพื่อน หรือรุ่น

น้องเต๋นบ๊อบอยแล้วเกิดความรู้สึกอยากเต้นบ้าง และเมื่อเต้นได้ทำหน้าที่ซึ่งนับว่าเป็นการประสบความสำเร็จในการเต้น ก็อยากจะเต้นให้ได้อีกหลายๆ ท่าต่อไป

“มีบ๊อบอยรุ่นพี่ในโรงเรียนเค้าเต้นอยู่ แล้วพอดีเพื่อนผมไปเต้นกับพี่เค้า พอผมเห็นก็น่าสนใจดี แล้วเพื่อนชอบมาซ้อมที่ฟิวเจอร์ ผมก็ตามเค้ามาซ้อมที่นี่ มันก็น่าสนใจดี ครั้งแรกที่ผมทำได้คือท่าหมุนหัว” (อัน, **สัมภาษณ์**, วันที่ 10 ธันวาคม 2552)

“เริ่มจากชอบไม่เคลิ แจ็กสัน ตอนสมัยเด็กๆ เบรกแดนซ์ประกอบด้วย บ๊อบบิ่ง ร็อกกิ้ง บ๊อบอย ทั้งสามอยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน รู้จักได้เพราะดูทีวี ดูเอ็มทีวี ตอนม. 3 ประมาณปี 1999 แล้วก็เลยสนใจอยากเต้น” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

“บ๊อบอยมีเป็นสไตล์ แล้วแต่คนชอบ เหมือนเต้นประหลาดๆ เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง วงการบ๊อบอยจะยอมรับคนที่คิดท่าแปลกๆ ไม่ไปก็อปปีคนอื่น” (โอ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

อีกรูปแบบหนึ่งก็คือการที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่เต้นอยู่แล้วทำหน้าที่เป็น “ผู้ส่งสาร” ในรูปแบบการแนะนำ หรือชักชวนให้รู้จักการเต้นบ๊อบอย และมาฝึกเต้นบ๊อบอยด้วยกัน พอมาฝึกเต้นก็พบความท้าทายในการเต้น เส้นของการเต้นที่สามารถสร้างสรรค์ดัดแปลงทำไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

“ตอนแรกก็อยากเต้นตั้งแต่เด็กๆ แล้วครับ แต่ไม่มีใครสอน แล้วมีเพื่อนชวนพี่คนหนึ่งมาเต้นในโรงเรียนวิมุกตายนวิทยากร ทำให้ผมได้เริ่มต้นตั้งแต่บัดนั้น” (เค, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“บ๊อบอยมันจะดิบๆ ได้แรงบันดาลใจมาจากอย่างอื่นมากกว่า อย่างหนึ่งกังฟู เข้าในอเมริกาในยุคบูช ลี หรือยิมนาสติก คาโปเอร่า ทำเต้นแบบรัสเซีย การเต้นบ๊อบอยแล้วแต่ว่าจะเอาแรงบันดาลใจอะไรมาใช้ หยิบอะไรมาก็ได้ หนึ่งกังฟู ท่าเตะ หรืออะไรก็ได้” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าสื่อบุคคลมีอิทธิพลในการสื่อสารทำให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ได้รู้จักกัน จากคนที่ไม่เคยเต้น หรือไม่รู้จักรักการเต้นบ๊อบบี้ เมื่อได้เห็นคนใกล้ชิด หรือสื่อบุคคลที่รู้จักกันก็ตาม สามารถกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจทำให้เกิดกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น

“แต่ก่อนไม่มีเว็บไซต์หรืออะไร ก็ต้องไปหาเอง ไปซัอม คิดว่าอะไรใกล้เคียงกับมันมากที่สุด อย่างเช่น ยิมนาสติก ผมก็เข้าไปเรียนเลย เรียนเบสิกยิม สเตนดี้ หกสูง รวดรอฟ จนพบพี่คนหนึ่งทำท่าแพลร์อยู่ เป็นท่าบ๊อบบี้นั่นแหละครับ แล้วก็ซัอมอยู่บนอุปกรณ์ เอาไว้ซัอมท่านี้โดยเฉพาะ เลยเข้าไปถามว่าพี่เต้นท่านี้ แบบนี้ได้ไหม คำก็บอกว่าเต้นอยู่ ก็เลยเจอกันคุยกัน ก็ไปซัอมกะเค้าทุกวันเสาร์อาทิตย์” (ชิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

“พี่ๆ รุ่นแรกๆ ที่เค้าเต้นกันอยู่ แล้วไปขอเค้าลองเต้น ขอเข้ากลุ่ม” (บอล, **สัมภาษณ์**, 20 ธันวาคม 2552)

“พอมารุ่นก็ไปชวนเพื่อนมาเต้นด้วย เป็นเพื่อนกลุ่มใหม่ที่แพชั่น มาเต้นด้วยกัน ก็รู้จักกัน” (อาร์ม, **สัมภาษณ์**, 22 มกราคม 2553)

นอกจากนี้ สื่อบุคคลยังทำหน้าที่ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันในเวทีต่างๆ ให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ด้วยกันเองทราบข่าว เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบ “ปากต่อปาก” เป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ทราบข่าวเกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขันที่มีจัดขึ้น เพราะบางครั้งผู้จัดการแข่งขันไม่ได้มีการโปรโมตข่าวสารการแข่งขันในวงกว้าง สื่อบุคคลจึงทำหน้าที่สำคัญในการแพร่กระจายข้อมูลได้ดี

“เวลางานแข่งก็รู้จากปากต่อปาก ถ้าเป็นเวทีต่างประเทศ เพื่อนที่อยู่ต่างประเทศก็จะบอกเราครับ” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

ส่วนเนื้อหาในการพูดคุยกันของสื่อบุคคลภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่ผู้วิจัยพบว่า 1) จะพูดคุยถึงข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ รูปแบบการเต้น แลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเต้นเคล็ดลับการเต้น 2) มีการพูดคุยถึงเรื่องแฟชั่นการแต่งกาย แหล่งซื้อเครื่องประดับ เสื้อผ้า รองเท้า 3) พูดถึงเรื่องกิจกรรมการแข่งขันที่ผ่านมาและกำลังจะจัดขึ้น



## 1.2 สื่อสมัยใหม่

สื่อสมัยใหม่มีบทบาทในการสื่อสารภายในกลุ่ม ดังนี้ 1) สร้างแรงบันดาลใจ 2) แสวงหาและแบ่งปันข้อมูล 3) ติดต่อสื่อสารสมาชิกในกลุ่ม

สื่อสมัยใหม่เป็นสื่อทางเลือกใหม่ที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ โปรแกรมแชต msn โดยนักเต้นบีบอยบางคนได้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการทำความรู้จักกับการเต้นบีบอยครั้งแรก จนสร้างแรงบันดาลใจให้หันมาเต้นบีบอย ในยุคที่มีการเต้นบีบอยอย่างแพร่หลายมากขึ้นประมาณปี ค.ศ. 1999 นักบีบอยเต้นจะหาข้อมูลบีบอยจากสื่อต่างประเทศ เพราะในเมืองไทยสื่อสมัยใหม่ยังมีไม่มาก

“เต้นมา 10 ปีแล้ว ตอนนั้นอินเทอร์เน็ตยังไม่ได้เรื่อง แต่ก็เห็นจากอินเทอร์เน็ตนั่นแหละ ในเว็บ [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com) เข้าไปดูแล้วเห็นวิดีโอคนกำลังทำท่าหมุนหัวอยู่ ผมก็ตกใจ อะไรวะเนี่ย ตกใจเสร็จปั๊บก็ลองทำตามดูก่อน ทำไม่ได้ ไม่รู้จะทำยังไง แล้วก็ไปโรงเรียนที่เรียนอยู่บดินทร์เดชา ไปที่โรงยิม เห็นคนที่ซ้อมเต้นอยู่ก็คือพี่ชิน คำซ้อมเต้นอยู่ เห็นครั้งแรกก็ชอบเลย ก็ลองเริ่มฝึกดูมาเรื่อยๆ” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“มีเว็บหนึ่งที่ดีมาก เป็นเว็บที่บีบอยทั้งโลกใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ศูนย์รวมของบีบอยทั้งโลกเลยก็ว่าได้ [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com) ส่วนใน hi5 จะมีรูปของบีบอยอยู่ด้วย ใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แต่ facebook จะติดต่อกับคนต่างประเทศง่ายกว่าครับ” (หนูย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

นอกจากกลุ่มนักเต้นบีบอยจะพบปะกันในสถานที่ซ้อมเต้นบริเวณพื้นที่สาธารณะต่างๆ แล้ว ผู้วิจัยพบว่า การติดต่อสื่อสารอีกทางที่ได้รับความนิยมอย่างมากก็คือ บนเว็บไซต์โปรแกรมแชต msn Hi5 และ Facebook ซึ่งเนื้อหาที่สื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยก็จะมีทั้งเรื่องการเต้น เคล็ดลับการเต้นในท่าต่างๆ รวมถึงกิจกรรมการแข่งขันในเวทีประกวดต่างๆ ด้วย

“เวลาติดต่อกับเพื่อนก็ทาง msn เบอร์โทรศัพท์ และก็กระตุ้ในบอร์ด เช่น มีงานอีเวนท์ จะมีงานแข่ง ทุกคนก็เป็นอันทราบตรงกัน ก็ไปเจองานแข่ง และทุกคนก็มี hi5 อยู่แล้ว ชาวกรู้จาก hi5 เว็บบอร์ด ประมาณนั้น” (แต็บ, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“คุยกับเพื่อนทางอีเมลบ้าง ทางโทรศัพท์ ทางเกมออนไลน์ ทาง hi5 แล้วยังทางเว็บ <http://siambboy.rongteen.com> เข้าไปติดตามว่ามีแข่งที่จังหวัดไหน ที่ไหน ยังไง” (พิศุทธิ, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2552)

เนื้อหาในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยผ่านสื่อสมัยใหม่นั้น จะมีเนื้อหาหลากหลาย เพราะพื้นที่สาธารณะตรงนี้ได้ให้โอกาสนักเต้นบีบอยได้ใช้ประโยชน์ 1) การอ่านเพื่อหาข้อมูล 2) การโพสต์ข้อความเพื่อขอข้อมูล 3) การแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร เนื้อหาที่สื่อสารก็มีทั้งที่เกี่ยวกับการเต้นบีบอย และเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเต้นบีบอย

โดยเนื้อหาในการสื่อสารที่เกี่ยวกับกลุ่มนักเต้นบีบอยผ่านสื่อสมัยใหม่ ได้แก่ การพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องการเต้น ปัญหาเกี่ยวกับท่าเต้น อุปสรรคการเต้น เสื้อผ้าการแต่งกาย เพลงที่ใช้เต้น การแข่งขันประกวดเต้นบีบอยในเวทีกิจกรรมต่างๆ แบ่งปันรูปภาพในการแข่งขัน หรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการไปร่วมกิจกรรมการเต้นบีบอยในที่ต่างๆ รวมถึงการให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขันในเวทีต่างๆ ทั่วประเทศ และต่างประเทศ












ส่วนเนื้อหาในการสื่อสารที่ไม่เกี่ยวกับกลุ่มนักเต้นบีบอย จะเป็นเนื้อหาที่กลุ่มนักเต้นบีบอยสนใจ ทำให้เป็นหัวข้อที่อิสระ และกว้าง ทำให้มีหลายหัวข้อที่เปิดโอกาสให้พูดคุย ได้แก่ เรื่องเกมออนไลน์ ศิลปะหรือภาพวาดตั้งแต่งานประเภทกราฟฟิตี ไปจนถึงภาพวาดลายไทยที่ใครก็สามารถมาร่วมแบ่งปันให้สมาชิกในกลุ่มได้พูดคุยหรือจะแลกเปลี่ยนข้อมูลก็ได้

ผู้วิจัยขอนำเสนอตัวอย่างเนื้อหาในการสื่อสารภายในกลุ่มของนักเต้นบีบอยบนเว็บไซต์ <http://siambboy.rongteen.com>, [www.bboyclub.com](http://www.bboyclub.com), hi5 ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยก็แบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ

### 1.2.1 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มนักเต้นบีบอย

เนื้อหาส่วนนี้จะเป็นการสื่อสารที่กลุ่มนักเต้นบีบอยใช้เป็นพื้นที่ในการพูดคุยเกี่ยวกับการเต้นบีบอย เทคนิคการเต้น เพลงที่ใช้เต้น แหล่งข้อมูลในการโหลดเพลง โหลดคลิปการเต้นบีบอยเพื่อใช้ในการฝึกฝน การเล่าเรื่องและแบ่งปันภาพและความรู้สึกในการไปร่วมกิจกรรมการแข่งขันการเต้นบีบอยในเวทีต่างๆ ทั่วประเทศ ทั้งเวทีเล็กและเวทีใหญ่ระดับประเทศ การบอกข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมการประกวดเต้น เป็นต้น ซึ่งหัวข้อหลักที่ทำให้ให้นักเต้นบีบอยเข้ามาพูดคุยหรือเข้าเว็บไซต์ต่างๆ ก็เป็นการหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบีบอย ทำให้เกิดการสร้างสายสัมพันธ์ภายในในกลุ่มนักเต้นบีบอยด้วยกัน ดังที่เห็นได้จากงานของณัฐสุพงศ์ (2548) ที่แฟนบอลใช้เนื้อหาฟุตบอลเป็นวัตถุดิบที่ผู้คนนำมาใช้เป็นสะพานเชื่อมร้อยสายสัมพันธ์ของตนเองกับคนอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี เป็นเรื่องของพวกเขา ไม่ใช่พวกเขา เป็นความสนใจเหมือนๆ กันจนเกิดเป็นความสัมพันธ์ของกลุ่มเช่นเดียวกับกลุ่มนักเต้นบีบอยที่ติดต่อสัมพันธ์กันจนกลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบีบอยนั่นเอง

ภาพที่ 6.1 การพูดคุยทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบีบอย

หัวข้อ	
	<b>Puma suede ในกม.ชื่อที่ โทนครีบ</b> โดย B-BOYBE
	<b>กฎ กติกา การใช้เว็บบอร์ด</b> โดย SIAMBBOY
	<b>มันชื่อเพลงอะไรครับสนุกคืออยากได้</b> โดย BBOY MOKEYY
	<b>IDOL บีบอย ของคุณคือใคร</b> โดย B-Boy Plain
	<b>เสื้อผ้า รองเท้า หมวก กางเกง ใครใส่ส่งใจ โสวหน้อยได้ไหม</b> โดย nija
	<b>เคาท์ดาวนัฟดูหนีไปเที่ยวไหนกันครับ</b> โดย BBOY MOKEYY
	<b>" Super Zealouz Crew " ทีมบีบอยจากสัดหีบ จ.ชลบุรี*</b> โดย Crackerz
	<b>มีอุปสรรคฮาฮาเล่าให้ฟังครับ</b> โดย BBOY MOKEYY
	<b>Red Bull BC One 2009 highlights</b> โดย TurTie
	<b>คืออยากทราบว่ามีใคร คือเจ้า ของอะคับ</b> โดย DJSatiga
	<b>Breakin 2 ใครเคยดูบ้าง เท่ๆ</b> โดย Lil'Sent

ภาพที่ 6.2 การแจ้ข่าวเกี่ยวกับกิจกรรมการประกวดเต้นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบอย

## NEWS

### THE SQUARE COVER& B-BOY CONTEST 2009

Post on 15 ธ.ค. 52 เวลา 17:25 น. by SIAMBBBOY



รางวัล Cover Dance จำนวน 5 รางวัล ประกอบด้วย 1. รางวัลที่ 1 จะได้รับทุนการศึกษามูลค่า 10,000 บาท จำนวน 1 รางวัล 2. รางวัลที่ 2 จะได้รับทุนการศึกษามูลค่า 7,000 บาท จำนวน 1 รางวัล 3. รางวัลที่ 3 จะได้รับทุนการศึกษามูลค่า 5,000 บาท จำนวน 1 รางวัล 4. รางวัลชมเชย จะได้รับทุนการศึกษามูลค่า 2,000 บาท จำนวน 2 รางวัล  
รางวัล B-BOY จำนวน 4 รางวัล ประกอบด้วย 1. รางวัลที่ 1 จะได้รับทุนการศึกษา...

Comment(1) Read(186)

ภาพที่ 6.3 การแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบอยทั้งเรื่องคลิปการเต้น และ เนื้อหาที่เกี่ยวกับเพลงที่ใช้เต้นบ๊อบอย

-  **CLASSIC RAWNESS VOL.3** โดย CheNo
-  **Live @ Rock Or Flock มั่นสึด confirmed !** โดย CheNo
-  **Good for you Soul - It's a Soul FOOD !!!** โดย CheNo
-  **แจกBEAT เข้ามาโหดกันจะ** โดย BABYFACE
-  **nzymo - nzyMODE vol.1 - Connection - bboy breaks for practice** โดย CheNo
-  **RED BULL BC ONE 2007 - SOUND TRACK** โดย SIAMBBBOY
-  **....:BBOY TAPE SESSION :....** โดย SIAMBBBOY

ภาพที่ 6.4 กฎกติกาเป็นข้อตกลงที่ใช้ในการสื่อสารร่วมกันภายในกลุ่มบนโลกเว็บไซต์

 **กฎ กติกา การใช้เว็บบอร์ด**  
เมื่อ : 2009-11-21 00:33:41  L60.49.232.xxx

---








เนื่องจากเรา มีบอยด้วยกัน เพื่อให้เว็บไซต์เดินไปในทางที่ถูกต้องเราจึงต้องมีกฎกติกาที่เล็กน้อยๆนะครับ  
ซึ่งในตอนนี้มีผู้ดูแล(Moderator) ทั้งหมด 5คนด้วยกัน  
คือ **Gonza Cheno Firstfloor Zlexiflow** แล้วก็ **พี คิม** (ที่มงาน Rongteen)  
หากเราเห็นอะไรที่ ผิดจากกฎกติกา ทางเราจะลบข้อความหรือ หัวข้อเหล่านั้นออกทันที ขอให้ทุกคนใช้งานเว็บบอร์ดเพื่อประโยชน์ส่วนรวมนะครับ ขอขอบคุณครับ

**กฎ กติกา การใช้งานเว็บบอร์ด**




1. คำพูดที่หยาบคายจนเกินไป ช่วยหลีกเลี่ยงนะครับ
2. กรุณาโพส topic ให้ตรง กับ หัวข้อ หมวดหมู่
3. ไม่ปดลอมตัว ปดลอมแปลง มาป่วนในเว็บบอร์ด
4. รูปโป๊ ไม่ต้องเอามาโพส มีเว็บให้โพสเยอะแยะ
5. พวกรีวิว spam ทั้งหลายแหล่ ไม่ต้องเอามาโพส ลบทันที
6. ห้ามโพสข้อความหรือเนื้อหา ที่เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ หรือ พาดพิงสถาบันพระมหากษัตริย์ และ ราชาวงศ์ เป็นอันขาด
7. ห้ามโพสข้อความ โดยมีเจตนาก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาท หรือ มีเจตนาทำให้สังคมเข้าใจผิดต่อตัวบุคคล
8. ห้ามโพสข้อความ โจมตี หรือวิพากษ์วิจารณ์ศาสนา และ คำสอนของศาสนาใดๆ ทุกศาสนา
9. ห้ามโพสข้อความหรือเนื้อหา ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมาย และ ผิดศีลธรรม

แต่มีข้อยกเว้นนะครับ ไม่ได้ยากเลย ผ่าดูแล้วจะครับ






ภาพที่ 6.5 การพูดคุยผ่าน Hi5

 View CheNo's comments with  B-boy  pongZa   
Jan 6 2:51 PM  
 B-boy  pongZa  says:  
ทักทายครับพี่ฮีน Reply




---

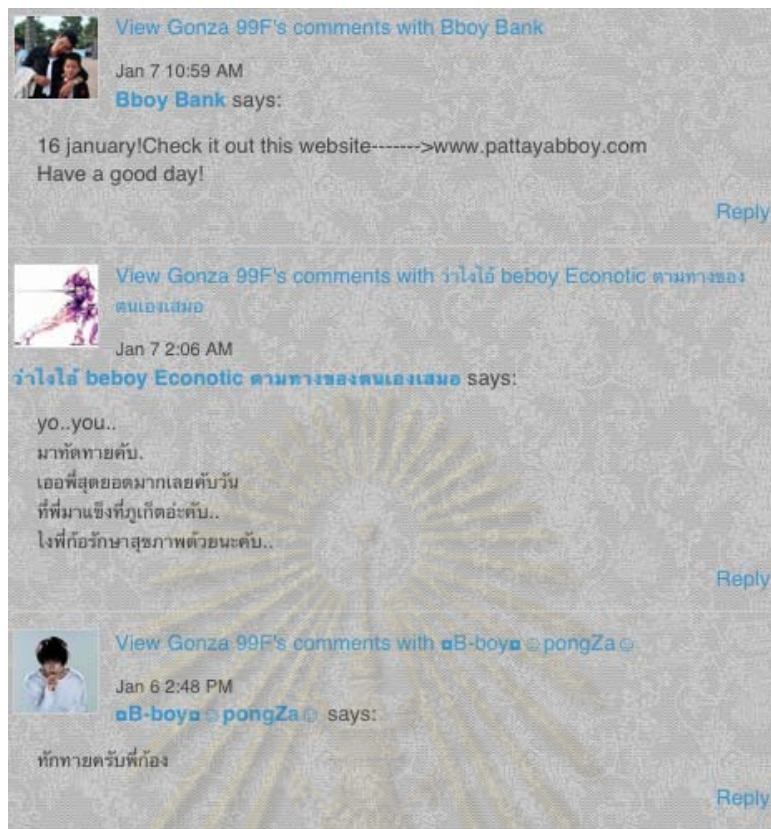
 View CheNo's comments with  ibbboy2009  
Jan 5 11:14 PM  
 ibbboy2009 says:  
มาสวัสดีปีใหม่ด้วยคับ

---

 View CheNo's comments with  ★THE→BEST™  น้า11นจค์  
Jan 5 10:32 PM  
 ★THE→BEST™  น้า11นจค์ says:  
♥ น้าแบงค์มาส่งเข้านอนจึ๊ว zzzz Reply

---

 View CheNo's comments with  KP-ONE ALL★STAR™  
Jan 5 6:13 PM  
 KP-ONE ALL★STAR™ says:  
HAPPY NEW YEAR 2010 ย้อนหลังนะคับ พี่  
ขอให้พี่มีความสุข และขอให้พี่ สมปรารถนาทุกอย่างคับ  
รักและเคารพ พี่คับ  
By: Kp-One Reply



ภาพที่ 6.6 การแจ้งข่าวกิจกรรมการเต้นบีบอยบนบอร์ด hi5



## 1.2.2 เนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับกลุ่มนักเต้นบีบอย

ส่วนนี้จะเป็นเนื้อหาที่กลุ่มนักเต้นบีบอยเปิดให้นักเต้นบีบอยได้มีโอกาสพูดคุยหรือแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจในด้านอื่นๆ ที่ไม่ใช่การเต้น หรืออาจจะเกี่ยวข้องโดยอ้อม เช่น การพูดถึงภาพและศิลปะแขนงต่างๆ ซึ่งอาจหมายถึงศิลปะในวัฒนธรรมฮิปฮอปอย่างกราฟฟิตี้ก็ได้ จนไปถึงวัฒนธรรมของไทยอย่างภาพยนตร์ไทย ลายกนก หรือโขนเลยก็ได้ นอกจากนี้อาจจะมีกิจกรรมยามว่างอื่นๆ ที่กลุ่มนักเต้นบีบอยที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่นสนใจอย่าง เกมออนไลน์ บางครั้งเกมก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเต้นบีบอยด้วย อย่างเกมออนไลน์ bboy ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มนักเต้นบีบอยได้นำมาใช้ฝึกเต้นท่าเต้นบีบอยได้ เป็นต้น เป็นการสร้างเนื้อหาเพิ่มเข้ามาเพื่อสร้างสายสัมพันธ์ใหม่ๆ เหมือนงานของณัฐสุพงศ์ (2548) เรื่องแฟนบอลในวันแดงเดือดที่สมาชิกแฟนบอลมาเจอกัน แล้วก็แยกย้ายจากไป สายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเพียงหลวมๆ เกิดขึ้นเป็นเพียงชั่วคราว แต่สมาชิกแฟนคลับมีสายสัมพันธ์ที่ยาวนานและมั่นคงกว่า เช่นเดียวกับกลุ่มนักเต้นบีบอยที่เข้ามาเป็นสมาชิกพูดคุย เพื่อไม่ให้ความสัมพันธ์เปราะบาง และเป็นการต่อยอดสายสัมพันธ์ร่วมที่เกี่ยวกับการเต้นบีบอยเท่านั้น การเพิ่มสายสัมพันธ์ด้วยเรื่องอื่นๆ นั่นคือการสร้างความผูกพัน ความรักดีต่อกลุ่มที่ตัวเองสังกัดเพื่อธำรงรักษาให้สายสัมพันธ์นั้นสืบทอดต่อไป

“ผมเรียนรู้ท่าต่างๆ ของการเต้นบีบอยจากเกมด้วย มันมีเกมที่สอนเต้นบีบอย ผมก็เอาตรงนั้นมาฝึก เป็นทางเลือกอีกอย่าง นอกเหนือจาก youtube ครับ” (คิม, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2553)

ภาพที่ 6.7 เกมการเต้นบีบอยที่สามารถนำมาใช้ฝึกเต้นท่าต่างๆ ได้



ภาพ

ที่

6.8 เนื้อหาส่วนหนึ่งของการสื่อสารบนเว็บไซต์ เป็นหัวข้อความสนใจที่กลุ่มนักเต้นบ๊อย



พูดคุยกัน

เนื้อหาอีกรูปแบบที่เป็นการคุยแบบไม่เจาะจงเรื่องใด คือสามารถพูดคุยหรือระบายได้  
ทุกเรื่อง ผู้วิจัยพบว่ามีการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเฮฮา ขำขัน มีเรื่องอะไรก็ยกมาคุยได้หมด เรื่อง  
น้ำหนักตัว ความรัก แฟน การเรียน แต่ก็มีคนคลิกเข้าไปดูมากกว่าที่จะเข้าไปร่วมพูดคุยกัน

ภาพที่ 6.9 การพูดคุยเนื้อหาทั่วไป

บ๊อยกินไรกันถึงแข็งแรง
B มาคุยกันหน่อย~ (แบบทดสอบ)ถ้าตกอยู่ในสถานชอมบุ๊กเมือง
bboy เว็บนี้เด่นไหนกันมั้งครับ
เด่น บ๊อยกานก็เดือนละแล้วได้ทำอะไรมั้ง
สิงกินข้าง!!(ไม่เหมาะกับคนขวัญอ่อน)55+
ชาติที่แล้วเคยเปนอารัย (ข้าฯ)^ ^
อายุ 19ปี แล้ว จะ หัดเต้น b boy จ้ เต้น ได้ ไหม ครับ



### 1.3 สื่อกิจกรรม

สื่อกิจกรรมมีบทบาทในการสื่อสารภายในกลุ่ม ดังนี้ 1) การรวมตัวกันของนักเต้นบ๊อบอยที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน 2) แสดงความคิดสร้างสรรค์ด้วยท่าเต้นใหม่ๆ 3) แสดงประสิทธิภาพในการฝึกซ้อม 4) สร้างอัตลักษณ์ในการเต้นบ๊อบอยของตัวเองและกลุ่ม 5) บทบาทประสานความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม 6) บทบาทการเสริมแรงใจ

การแข่งขันเพื่อเป็นแชมป์ในเวทีการประกวดเต้นบ๊อบอยระดับโลก คือความใฝ่ฝันของนักเต้นบ๊อบอย เป็นความสำเร็จของลูกผู้ชาย นิสัยของเด็กผู้ชายชอบการทำทาย และการแข่งขันการเอาชนะ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่าสื่อกิจกรรมนี้นับว่าเป็นสื่อที่สำคัญที่สุด กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยรู้จักกันภายในกลุ่มนักเต้นด้วยกันเองเกือบทุกคน โดยนักเต้นบ๊อบอยที่เต้นมาอย่างน้อย 1 ปีขึ้นไปจึงจะขึ้นเวทีใหญ่ๆ ได้เพราะได้รับการฝึกฝนจนสามารถเต้นท่าต่างๆ ได้สมบูรณ์พอสมควร แล้วเวทีกิจกรรมการแข่งขันทำให้มีโอกาสพบเจอนักเต้นจากสถานที่ต่างๆ มารวมตัวกัน กลายเป็นพื้นที่ที่จะได้พบเจอทำความรู้จักกัน และยังเป็นสื่อที่สร้างแรงบันดาลใจให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยหันมาหัดเต้นบ๊อบอย

“เห็นการแข่งขันแบบเทิล เห็นพี่ๆ รุ่นแรกๆ ที่เค้าเต้นกันอยู่ แล้วว่าเราน่าจะทำได้” (น็อด, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2552)

“ผมไม่ได้ซีเรียสในการแข่ง แต่ผมรักในการเต้นมากกว่า ไม่ซีเรียสว่าเราจะติดเข้ารอบไม่เข้ารอบ แต่เราอยากจะทำมัน แต่ถ้าได้รางวัลก็ดีใจ” (พิศุทธิ์, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2552)

นอกจากสื่อกิจกรรมจะเป็นเวทีที่ให้นักเต้นบ๊อบอยได้มีโอกาสมารวมตัวกันแล้ว แต่สื่อกิจกรรมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยมี 3 ประเภท คือ กิจกรรมที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจัดแข่งขันแบบแบบเทิล (battle) เป็นการแข่งกันที่จะแบ่งกลุ่มนักเต้นออกเป็นสองฝ่าย ทีมละ 3 คน แล้วมีการออกมาเต้นทีมละ 3 รอบ (round) แล้วก็คัดเรื่อยๆ จนมีสองทีมสุดท้ายมาแข่งกันจนได้ทีมชนะเลิศ กิจกรรมประเภทที่สองคือการแข่งอีกประเภทหนึ่งเรียกว่า การไซเฟอร์ (cypher) เป็นการล้อมวงกันแล้วจะมีนักเต้นบ๊อบอยออกมาเต้นเพื่อโชว์สเต็ปตามสไตล์ของตัวเอง ไม่มีผลแพ้ชนะ แต่เป็นการแสดงความสามารถของตนเอง เป็นกิจกรรมร่วมสนุกของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่ได้มีเวทีในการแสดงออกและทำให้เห็นความคิดสร้างสรรค์ในการเต้นท่าใหม่ๆ ให้เหล่าสมาชิกนักเต้นบ๊อบอยได้เห็น เพื่อแสดงประสิทธิภาพในการฝึกซ้อม ฝึกเต้น และคิดค้นท่าเต้นในรูปแบบของตัวเอง เป็น

การสร้างเสนออัตลักษณ์การเต้นบ๊อบบอยของตัวเอง ว่าเป็นการเต้นที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่การลอกเลียนแบบ และต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝน จึงจะเต้นได้ นับว่าสื่อกิจกรรมเป็นช่องทางสำคัญที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยใช้ในการสื่อสารภายในกลุ่มได้ดี ไม่ว่าจะผลการแข่งขันจะออกมาแพ้หรือชนะ แต่พอลงจากเวทีทุกคนก็กลายเป็นเพื่อน เป็นพี่น้องกันเหมือนเดิม และกิจกรรมสุดท้ายคือกิจกรรมการเต้นโชว์ เป็นการเต้นที่หน่วยงานต่างๆ มาจ้างให้นักเต้นบ๊อบบอยไปเต้นเพื่อสนับสนุนหน่วยงานหรือโครงการที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้นเพื่อการประชาสัมพันธ์โดยการนำนักเต้นบ๊อบบอยไปสร้างสีสันนั่นเอง

ภาพที่ 6.10 การจัดกิจกรรมการแข่งขัน battle โดยกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยรุ่นพี่



“ผมมองว่า การแข่งขันคือสนามซ้อมรบ คือ เราแข่งเพื่อแพ้หรือชนะเราทำให้ดีที่สุด แต่จบแล้วเราก็เฮฮาเพื่อนกัน เราเริ่มต้นงานแข่งจากคำว่า Battle ทุกคนอยากที่จะลงไปเต้นสู้กับอีกฝั่ง แต่เราจบงานด้วยคำว่า Peace ครับ สันติ” (หนู่ย, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2553)

“เราก็ไปเต้นตามเวทีต่างๆ ทำให้คนภายนอกรู้จักเรา บอกเค้าว่าการเต้นบ๊อบบอยก็คือการเล่นกีฬาอย่างหนึ่ง ไม่ใช่เพื่อการมั่วสุม ผมเองเคยติดเกม แต่พอมมาเต้นบ๊อบบอยก็อยากเต้นให้ได้ ทำใหม่ๆ เยอะขึ้น มันก็เลยไม่มีเวลาไปเล่นเกม ก็เลิกไปเองโดยปริยาย” (เจ, **สัมภาษณ์**, 10 มกราคม 2553)

สื่อกิจกรรมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเต้นบ๊อบบี้มีพื้นที่ในการนำเสนออัตลักษณ์ ความโดดเด่นของการเต้นบ๊อบบี้ให้คนภายนอกได้รู้จัก และภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เองก็มีจุดมุ่งหมายในการแข่งขันไกลถึงระดับโลกได้ไม่ยาก

“การแข่งขันในเมืองไทยก็มีเยอะ แต่ว่ามันเล็ก มันอยู่ที่สปอนเซอร์ ผมเองก็กลายเป็นผู้จัดแล้ว ถ้ามีสปอนเซอร์ก็จัดได้ มันเป็นกิจกรรมที่ไม่ตลาดเท่าไร ต้องเริ่มจากอาศัยแข่งกันเรื่อยๆ ให้คนได้รู้จัก แต่ถ้ามีงานใหญ่ๆ บ่อยๆ คนก็จะได้รู้จักกว้างมากขึ้น” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

ทั้งที่ผู้วิจัยพบว่านักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยไม่ได้มีฝีมือด้อยกว่าต่างประเทศเลย มีนักเต้นบ๊อบบี้บางคน อย่าง ชิน นักเต้นบ๊อบบี้ที่กลายเป็นครูสอนเต้นบ๊อบบี้ไปแล้ว ก็ไปแข่งขันในเวทีต่างประเทศยังได้แชมป์กลับมา เป็นการตอกย้ำว่า นักเต้นบ๊อบบี้ไทยไม่ได้แพ้ใครเลย หากได้รับการสนับสนุนที่ดี

“ประเทศไทย ถ้าคนเปิดรับบ๊อบบี้มากขึ้น บ๊อบบี้ของประเทศเราเก่งนะ สามารถสู้ต่างประเทศได้เลย แต่เราไม่ได้รับการสนับสนุน อย่างพีชไปแข่งที่ได้วันก็ได้ที่ 1 กลับมา พีชบอกว่าคนไทยเราสู้เมืองนอกได้นะ แต่เราขาดแรงสนับสนุนที่ดีพอ” (เต๋ย, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

เนื้อหาในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ผ่านสื่อกิจกรรมนั้น จะมีเนื้อหาที่นำเสนอ 3 รูปแบบของกิจกรรม คือ 1) กิจกรรมที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จัดแข่งขันแบบแบทเทิล (battle) 2) กิจกรรมการแข่งขันอีกประเภทหนึ่งเรียกว่า การไซเฟอร์ (cypher) 3) กิจกรรมการเต้นโชว์ ทั้งสามรูปแบบล้วนเป็นการแสดงออกความสามารถการเต้นบ๊อบบี้ของตนเอง

#### 1.4 สื่อวัตถุ

สื่อวัตถุมีบทบาทในการสื่อสารภายในกลุ่ม ดังนี้ 1) การเป็นพวกเดียวกัน 2) แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม

การสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ สิ่งที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นกลุ่มเดียวกัน พวกเดียวกัน สื่อวัตถุสามารถแสดงความเป็นพวกเดียวกัน เป็นกลุ่มเดียวกัน เป็น “พวกเรา” ไม่ใช่ “พวกเขา” ได้อย่างดี ซึ่งก็คือ เสื้อยืด กางเกงขาสั้นแบบสามส่วน กางเกงขาวยาว รองเท้าผ้าใบ หมวก ซึ่งเมื่อได้เห็นคนที่ใส่เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายแบบเดียวกันก็จะเข้าใจได้ว่าเป็นกลุ่มเดียวกับพวกเรา ที่เห็นได้ชัดคือหมวกและรองเท้า ผู้วิจัยเห็นว่าหมวกที่เป็นโพมทั้งใบจะมีเฉพาะบ๊อบบี้ที่ต้องหามาใส่ รองเท้าโพเค็ท รองเท้าพูม่า ชูเอต รองเท้าทั้งสองแบบจะค่อนข้างหายากในเมืองไทย และมีราคาสูง แต่นับว่าเป็นสื่อวัตถุที่เด่นชัดที่แยกเหล่านักเต้นบ๊อบบี้จากนักเต้นประเภทอื่นๆ หรืออาจสวมเสื้อเป็นทีม สกรีนลายบนเสื้อเป็นชื่อทีมของตัวเอง แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม

“บ๊อบบี้มากับแฟชั่นอยู่แล้วในยุคที่บ๊อบบี้กำเนิดมีรองเท้าพวกโพเค็ทเป็นต้นแบบของรองเท้าคอนเวิร์ส นึกถึงคอนเวิร์สหุ้มข้อ แต่ว่าไม่มีดาวแล้วก็มีขีดๆ ขอบๆ อยู่ด้านหลัง อีกอันคือรองเท้าพูม่าชูเอต แล้วก็อาดิดาส 3 แถบ ออลสตาร์ อันนี้แน่นอนที่ใส่กันในยุคแรกๆ แล้วก็ส่งผลมาถึงปัจจุบัน” (ซิน, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2552)

แต่ผู้วิจัยพบว่านักเต้นบ๊อบบี้รุ่นใหม่เริ่มไม่ได้ให้ความสนใจเรื่องการแต่งกายมากนัก เพราะการสิ้นไหลของกลุ่มชนชั้นกลางสู่กลุ่มชนชั้นล่าง ทำให้สภาพเศรษฐกิจไม่เอื้อหนุนอัตลักษณ์ด้านวัตถุ จึงเลือกที่จะแต่งแบบไหนสไตล์ไหนก็ได้ แค่มิหัวใจรักในการเต้นก็เป็นนักเต้นบ๊อบบี้อย่างแท้จริงแล้ว

“ดูอย่างผม รองเท้าผ้าใบ กางเกงยีน เสื้อตัวเดียว ไม่มีอะไรมาก ไม่ต้องไปแต่งแบบเกาหลงเกาหลี่ เปลืองตังค์ไป ไม่มีประโยชน์ แต่งแบบธรรมดาที่เต้นได้ครับ ไม่มีสัญลักษณ์การแต่งตัว เพียงแค่คุณได้ลงเต้นฟลอร์ เค้าก็รู้แล้วว่าคุณเป็นบ๊อบบี้” (อัน, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

เนื้อหาในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ผ่านสื่อวัตถุนั้น จะมีเนื้อหาที่นำเสนอแสดงอัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบบี้ผ่านทางเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ในกลุ่มที่มีสภาพเศรษฐกิจที่ดี ซึ่งเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้รุ่นพี่ที่เต้นมากกว่า 10 ปี แต่จากสภาพเศรษฐกิจที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้รุ่นใหม่เป็นกลุ่มคนชนชั้นล่างทำให้ความสำคัญของสื่อวัตถุถูกลดค่าไป ไม่เป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่น เพราะนักเต้นบ๊อบบี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งกาย ไปเน้นที่การเต้นแทน

## 1.5 สื่อมวลชน

สื่อมวลชนมีบทบาทในการสื่อสารภายในกลุ่ม ดังนี้ 1) เป็นพื้นที่แสดงความสามารถของนักเต้นบ๊อบอย 2) เป็นแรงใจให้เพื่อนในกลุ่ม

การสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยผ่านช่องทางของสื่อมวลชน เพราะสื่อมวลชนจะทำหน้าที่ของผู้ส่งสาร เป็นการนำเสนอภาพของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยมากกว่าที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยใช้ช่องทางสื่อมวลชนในการสื่อสารกันเอง ผู้วิจัยคิดว่านักเต้นบ๊อบอยไม่ได้ใช้สื่อมวลชนในการสื่อสารภายในกลุ่มบ๊อบอยเพราะปัจจัยเรื่องค่าใช้จ่าย การสื่อสารโดยใช้สื่อมวลชนเพื่อติดต่อสื่อสารกันโดยตรงของนักเต้นบ๊อบอยแล้วต้องมีค่าใช้จ่ายคงไม่จำเป็น เพราะมีสื่ออื่นที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นทางเลือกให้กับกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยได้ แต่ในกรณีที่สื่อมวลชนนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบอย นักเต้นบ๊อบอยก็จะให้ความสนใจบ้างถ้ามีเพื่อนหรือคนรู้จักได้ออกสื่อไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ หรือนิตยสาร แม้จะไม่ได้ติดตามดูทุกรายการแต่ก็มีความภูมิใจที่คนในกลุ่มได้แสดงความสามารถผ่านสื่อมวลชน

“ดูเกมพันหน้าที่เคยเอาบ๊อบอยไปออก มีเรื่อยๆ นื่องๆ เค้าไปออก คิดว่าไปออกแล้วทำให้คนที่อยู่ทางบ้านรู้จักว่าบ๊อบอยเป็นยังไง พวกเรากันเองก็ได้ดูเพื่อนๆ นื่องๆ ด้วย” (เค, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

“คนรู้จักบ๊อบอยเยอะขึ้นกว่าเมื่อก่อน เดียวนี้เริ่มเป็นกระแส ทั้งหนัง มิวสิก ก็ได้ดูมาบ้าง เพราะเป็นรุ่นพี่ๆ ไปเล่นกัน ผมก็เพิ่งไปออกรายการปล่อยของ ก็ดูรายการที่ตัวเองไปออก แต่ถ้ามีเพื่อนไปออกรายการต่างๆ ก็ดูบ้าง” (แบงก์, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“อาจจะรู้จักบ๊อบอยตามสื่อต่างๆ อย่าง โทรทัศน์ วิทยุ อะไรเนี่ยแหละ อย่างรายการเกมพันหน้า 1 นาที 1 ล้าน ทีลึบ อะไรพวกนี้แหละครับ ดูบ้างครับ” (หลิว, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2553)

ในกรณีที่มิ้นักเต้นบ๊อบอยได้ออกรายการโทรทัศน์ หรือออกสื่อมวลชนไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร เป็นต้น นักเต้นบ๊อบอยก็ให้ความสนใจ ว่ามีพวกเราได้ไปแสดงความสามารถ แต่ผู้วิจัยพบว่า นักเต้นบ๊อบอยไม่ได้ให้ความสำคัญกับสื่อมวลชนมาก ไม่ได้หวังว่าสื่อมวลชนจะกลายเป็นช่องทางหลักในการมีบทบาทที่ใช้สื่อสารกันภายในกลุ่ม เพราะว่าสื่อมวลชนจะเข้ามาให้

ความสนใจกับการเต้นบ๊อบอยเป็นช่วงเวลา ในกรณีที่นักเต้นบ๊อบอยได้ไปแข่งขันในเวทีระดับประเทศ หรือต่างประเทศก็จะเชิญนักเต้นบ๊อบอยมาร่วมในรายการและสัมภาษณ์ถึงความสำเร็จที่ได้มา แต่ไม่ได้เป็นช่องทางที่นักเต้นบ๊อบอยใช้สื่อสารกันอย่างแท้จริง

“เพราะคนไทยไม่ได้สนับสนุนจริงๆ สักที เราขาดตรงนี้เยอะมาก พอบูมก็สนับสนุน พอไม่บูมก็ทิ้งเลย ไม่สนใจไยดีเลย สื่อมวลชนก็เหมือนกัน พอเราไปชนะเวทีไหนก็เรียกตัวมา สัมภาษณ์ จบแล้วก็ลืมกันไป ผมไม่ได้หวังอะไรจากตรงนี้หรอกครับ ว่าจะมีใครมาสนับสนุนจริงจัง” (ใจ, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553)

เนื้อหาในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยผ่านสื่อมวลชนนั้น จะมีเนื้อหาที่ นำเสนอ 1) ความสามารถในการเต้นของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย เป็นการเต้นที่แปลก มีท่าทางผาดโผน ทำให้ดึงดูดความสนใจ 2) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ของกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ que เลือกมาเต้น บ๊อบอย 3) เพื่อสร้างความสามารถพิเศษของตัวเอง เพราะการเต้นบ๊อบอยไม่ได้ทำตามได้ง่ายๆ ต้อง ใช้การฝึกฝน และความอดทนในการเต้นบ๊อบอย 4) การนำเสนอความสำเร็จจากการประกวดเต้น บ๊อบอย

ตารางที่ 6.1 แสดงผลสรุปของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ

ประเภทสื่อ	ตัวอย่างของสื่อต่างๆ	เนื้อหาในการสื่อสาร	ความถี่ในการสื่อสาร
สื่อบุคคล	กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยในประเทศ และกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจากต่างประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอย</li> <li>- แลกเปลี่ยนข้อมูล</li> <li>- แจ้งข้อมูลข่าวสารกิจกรรมการแข่งขัน</li> </ul>	ทุกวัน แต่จะเป็นกลุ่มย่อย หลากๆ กลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มขนาดใหญ่จะเจอกัน สัปดาห์ละ 2-3 วัน แต่อาจมีการพูดคุยกันทุกวัน ผ่านสื่อสมัยใหม่
สื่อสมัยใหม่	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่ออินเทอร์เน็ต คือ เว็บไซต์ เว็บบอร์ด hi5 facebook โปรแกรมแชต msn</li> <li>- โทรศัพท์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อ่านเพื่อหาข้อมูล</li> <li>- โพสต์เพื่อขอข้อมูล</li> <li>- แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบอย</li> <li>- แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบอย</li> </ul>	ทุกวันในบางชนิดอย่าง hi5 โปรแกรมแชต msn แต่ในชนิดอื่นๆ อาจไม่ประจำทุกวันแต่ก็มีอยู่เสมอ ส่วนโทรศัพท์จะขึ้นอยู่กับความสนิทสนมของแต่ละคน

ประเภทสื่อ	ตัวอย่างของสื่ออื่นๆ	เนื้อหาในการสื่อสาร	ความถี่ในการสื่อสาร
สื่อกิจกรรม	- กิจกรรมการแข่งขัน ในรูปแบบต่างๆ	- กิจกรรมการแข่งขัน แบบแบทเทิล - กิจกรรมการแข่งขัน แบบไซเฟอร์ - กิจกรรมการกระตุ้น ใช้กับหน่วยงานต่างๆ	อย่างน้อยเดือนละครั้ง แต่จะนับรวมทั่วประเทศ กิจกรรมการแข่งขันไม่ได้มี กำหนดแน่นอนตายตัว ยกเว้นเวทีใหญ่ๆ อย่าง การแข่งขัน boty จะมี ระยะเวลาที่แน่นอนใน การจัดกิจกรรม และยังมี กิจกรรมการแข่งขันไฟเซอร์ หรือแบทเทิลกันเองที่กลุ่ม ใดกลุ่มหนึ่งจัดขึ้นมา
สื่อวัตถุ	เสื้อยืด กางเกงขาสั้น กางเกงขายาว กางเกงขา สามส่วน รองเท้าผ้าใบ หมวก	- สร้างอัตลักษณ์ให้กับ กลุ่มนักเดินบิบบอย ด้วยกัน แต่อัตลักษณ์ไม่เด่นชัด เท่าวัฒนธรรมฮิปฮอป	- สื่อพวกเสื้อทีม หมวก โพนัมทั้งใบ รองเท้าพุ่ม่า ชูเอต รองเท้าไฟเค็ท คล้ายคอนเวิร์สหุ้มข้อ ส่วนใหญ่จะเป็นการ แต่งตัวเวลาที่มีการแข่งขัน - การแต่งกายฟรีสไตล์ ไม่มีรูปแบบแน่นอน แต่ เป็นรูปแบบจะเป็นเสื้อที่ พอดีตัว ขาสั้นขายาวก็ได้ รองเท้าผ้าใบ หมวก จะ แต่งในการฝึกซ้อมเดิน เป็นประจำทุกวัน
สื่อมวลชน	รายการโทรทัศน์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ	- ความสามารถของกลุ่ม นักเดินบิบบอยในแง่มุม ต่างๆ อาทิ การไม่ยุ่งเกี่ยว ยาเสพติด - การใช้เวลาวางทำ กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ - สร้างความสามารถ พิเศษให้กับตัวเอง - ความสำเร็จจากการ แข่งขันในเวทีต่างๆ	ไม่บ่อย นอกจากในช่วง ชนะการแข่งขันในเวที ต่างๆ จะมีการเชิญ นักเดินบิบบอยมาร่วม พูดคุยเกี่ยวกับการเดิน บิบบอยหรือรายการที่ ต้องการนำเสนอความ แปลกใหม่ของกิจกรรมที่ วัยรุ่นสนใจ

## บทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย

เมื่อกลุ่มนักเดินปีบอยได้มารวมกลุ่มกันแล้ว การสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มก็มีการขยายออกไปหลายๆ กลุ่ม กลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเดินปีบอย โดยอาศัยการสื่อสารทำหน้าที่สำคัญช่วยในการรวมตัวกันของสมาชิกของกลุ่มนักเดินปีบอย บทบาทหน้าที่ของการสื่อสารช่วยให้กลุ่มนักเดินปีบอยได้สร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอยด้วยตนเอง กลุ่มนักเดินปีบอยสร้างความแตกต่าง ไม่เหมือนใคร ความเป็นพวกเรา ไม่ใช่พวกเขา แตกต่างจากคนภายนอกที่ไม่ได้มาเดินปีบอย แล้วยังสานความเป็นกลุ่มนักเดินปีบอยไว้ด้วยกัน บทบาทต่างๆ ของการทำหน้าที่สร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอย โดยใช้สื่อทั้ง 5 ประเภทสื่อคือ สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม สื่อวัตถุ สรุปได้ดังนี้



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตารางที่ 6.2 แสดงผลสรุปบทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเรียนปีบอยผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ

ประเภทสื่อ บทบาทของการสื่อสาร	สื่อบุคคล	สื่อสมัยใหม่	สื่อกิจกรรม	สื่อวัตถุ	สื่อมวลชน
	เป็นต้นแบบ / ไอดอล	✓			
สร้างแรงบันดาลใจ	✓	✓			
เป็นผู้สอนเด่น	✓				
เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร	✓				
เป็นการแนะนำสมาชิกหรือชักชวนให้ รู้จักการเดินปีบอย	✓				
สร้างอัตลักษณ์การเดินของตัวเอง	✓				
สร้าง group like	✓				
แสวงหาข้อมูลและแบ่งปันข้อมูล		✓			
ติดต่อสื่อสารสมาชิกภายในกลุ่ม		✓			
เรียนรู้ข้อมูล		✓			
การรวมตัวเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน			✓		
แสดงความคิดสร้างสรรค์ด้วยท่าเดิน ใหม่ๆ			✓		
แสดงประสิทธิภาพจากการฝึกซ้อม			✓		
ประสานความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม			✓		
การเสริมแรงใจ			✓		✓
การเป็นพวกเดียวกัน				✓	
แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของ กลุ่ม				✓	
การเป็นพื้นที่ในการแสดง ความสามารถ					✓

## 2. การสื่อสารของนักเต้นบ๊อบกับภายนอก

ผู้วิจัยได้ศึกษาบทบาทของการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบกับภายนอกผ่านช่องทาง การสื่อสารต่างๆ 5 ช่องทาง ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม สื่อวัตถุ และสื่อมวลชน โดยดูว่าการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบกับภายนอกผ่านช่องทางต่างๆ อย่างไร มีเนื้อหาในการ สื่อสารเป็นเช่นไร

### 1. สื่อบุคคล

สื่อบุคคลมีบทบาทในการสื่อสารกับภายนอก ดังนี้ 1) สร้างแรงบันดาลใจ 2) นำเสนออัตลักษณ์แก่คนภายนอก 3) สร้างทัศนคติที่ดีแก่นักเต้นบ๊อบจากสังคมภายนอก 4) สร้างความสนใจจากการเต้น 5) สร้างการยอมรับจากครอบครัว 6) แสดงให้เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ดี 7) เป็นกิจกรรมที่ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด 8) สร้างความรู้สึกสนุกสนาน 9) เป็นกิจกรรมที่มีความปลอดภัย

เวลาผู้ใหญ่เห็นกลุ่มเด็กวัยรุ่นมารวมตัวกัน ก็จะมองไปในแง่ที่ไม่ดี ว่าเป็นการ มั่วซุ่ม ติดยาเสพติด เป็นกลุ่มเด็กเกเร ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นความคิดเก่าที่ยังคงมีหลงเหลืออยู่ใน สายตา มุมมอง และทัศนคติของคนภายนอก แต่ที่จริงแล้วผู้วิจัยกลับเห็นว่านักเต้นบ๊อบที่เป็น กลุ่มเด็กวัยรุ่นที่รักการเต้นมารวมตัวกัน ก็เป็นสื่อบุคคลที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ นับว่าเป็นสื่อ ที่มีอิทธิพลมากสำหรับการใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารให้คนภายนอกได้รู้จัก ผู้วิจัยได้ไป สังเกตการณ์แล้วพบว่ากลุ่มนักเต้นบ๊อบที่ไปเต้นในพื้นที่สาธารณะต่างๆ เมื่อมีผู้มาพบเห็นก็เกิด ความสนใจจนทำให้เกิดรู้สึกอยากเต้น มานั่งดู แล้วก็ชื่นชมกับความสามารถนักเต้นบ๊อบที่ได้เห็น ทั้งที่แต่ก่อนไม่เคยรู้จักบ๊อบ ก็ทำให้อยากเข้ามาศึกษา และลองหัดเต้น นอกจากนี้ยังมีผู้ปกครอง ของนักเต้นบ๊อบที่สนับสนุนการเต้น มองว่าเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ทำให้เด็กใช้เวลาว่างอย่าง เป็นประโยชน์ ไม่ไปเล่นแต่เกม หันมาออกกำลังกาย ทำให้ร่างกายแข็งแรง และเป็น การ นำเสนออัตลักษณ์ให้คนภายนอกรู้ว่าการเต้นบ๊อบเป็นอย่างไร

“แม่มาดูทุกวันทีว่าง แต่ถ้าไม่ว่างก็จะมีรุ่นพี่มาช่วยดูแลน้อง เค้าอยู่กับเป็นครอบครัว แม่จะสอนให้ทุกคนรักกันเป็นครอบครัว แต่ก่อนเค้าติดเกม เล่นแต่เข้ายันมิด พอเค้าไปสวนลูมก็ เจอคนเต้นบ๊อบ เห็นแล้วก็ชอบ ก็เลยพาเค้ามาเต้นที่บ่อมฯ พอเค้ามาเต้นก็ดีขึ้นมากเลย ไม่ต้อง มานั่งจมอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ เค้าจะมาเจอเพื่อนๆ บ๊อบที่เต้นด้วยกัน คุยกัน เข้าเน็ตก็ไม่ค่อยได้

เช้า เวลาตื่นก็ได้ออกกำลังกาย แล้วเคঁาก็ไปแข่งเพื่อหารายได้กินขนมอีกด้วย” (แม่โบราณ, **สัมภาษณ์**, 28 ธันวาคม 2552)

แต่ในกรณีนี้ที่ผู้ใหญ่ที่ยังไม่เคยเข้ามาสนใจดูนักเต้นบ๊อบบี้จริงๆ นักเต้นบ๊อบบี้เห็นว่าเป็นคนภายนอกจะมองกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ว่าเป็นกลุ่มที่มารวมตัวกันเพื่อทำเรื่องไร้สาระ มั่วสุม เข้าใจกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้

“ผู้ใหญ่ถ้ายังไม่รู้จักก็จะมองว่าไร้สาระเอาหัวทิ่มพื้นไปวันๆ เพราะคุณครูทุกคนชอบพูดแบบนี้ ผมอยากให้มองว่ามันไม่ได้ไร้สาระเอาหัวทิ่มพื้นไปวันๆ อยากให้มองว่าดี อยากให้มองว่าเป็นการทำในสิ่งที่พวกผมมีความสุข” (นะ, **สัมภาษณ์**, 8 มกราคม 2553)

“ผมไปที่แพชั่นไอส์แลนด์ แล้วมีศูนย์ to be number one เค้ามียุทธินักเต้นบ๊อบบี้ ผมก็เลยชอบ รู้สึกว่ามันเท่ดี ก็เลยไปฝึกเต้นที่นั่นเลย” (คิม, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2552)

“ถ้าคนนอกไม่ได้เข้ามาสัมผัส เคื่อก็คงไม่เข้าใจ ก็ยังมองผิดๆ อยู่ต่อไป เหมือนไปเห็นวัยรุ่นกลุ่มอื่นที่ตีกัน ก็เหมารวมไปว่ากลุ่มบ๊อบบี้ก็คงเป็นเหมือนกัน ซึ่งจริงๆ มันไม่ใช่ เป็นการเต้นอย่างหนึ่ง เต้นแล้วจะติด ใครได้ลองจะติด ทำได้ท่าหนึ่งก็อยากเต้นได้อีกท่าหนึ่ง เป็นเหมือนยาเสพติดก็ได้ ถ้าจะมองว่าเราติดยา ก็คงเป็นการติดการเต้นเนี่ยแหละ” (โอ้, **สัมภาษณ์**, 24 มกราคม 2553)

“เห็นบ๊อบบี้มาซ้อมทุกวันๆ ตอนนั้นไม่ค่อยได้สนใจ นั่งดูไปดูมาก็เข้าไปคุย คุยไปคุยมาเคื่อก็สอนให้ เห็นแล้วว่าน่าลองดี ก็เลยลองหัดจากเต้นเพราะว่าอยากลอง” (ใหม่, **สัมภาษณ์**, 5 ธันวาคม 2552)

นอกจากนี้สื่อบุคคลมีอิทธิพลในการนำเสนออัตลักษณ์การเต้นบ๊อบบี้ให้คนภายนอกได้รู้จัก สามารถกระตุ้นให้คนภายนอกที่ไม่เคยสนใจ หรือมีกิจกรรมยามว่างที่ไม่มีประโยชน์ อย่างการติดเกม ชักชวนให้หันมาสนใจการเต้นบ๊อบบี้ได้ ทำให้เกิดนักเต้นบ๊อบบี้เพิ่มจำนวนมากขึ้น ผู้ปกครองเมื่อเห็นประโยชน์ของการเต้นบ๊อบบี้ก็ให้การสนับสนุน แม้จะเห็นว่าลูกกลับบ้านดึกก็จะเข้าใจว่าไม่ได้ไปทำเรื่องเสียหาย แต่ไปรวมตัวกันเต้น เพราะเวลานักเต้นบ๊อบบี้ไปแข่งแล้วชนะการประกวดในเวทีต่างๆ ก็จะเอารางวัลมาให้ผู้ปกครองดู ทำให้ครอบครัวเข้าใจและสนับสนุนการเต้น

บ๊อบบอยนั่นเอง แต่ต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างความมั่นใจให้กับครอบครัวว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นการใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์

“แต่ก่อนไม่ค่อยเข้าใจ ทำไมต้องกลับบ้านดึก นึกว่าเค้าไปเที่ยวกับเพื่อน แต่พอวันหนึ่งเค้าเอาเงินรางวัลที่เดินมาให้ แล้วบอกว่าไปแข่งชนะ หลังจากนั้นก็เข้าใจ ว่าการเดินบ๊อบบอยช่วยให้เค้าใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์ ได้รู้จักเพื่อน สังคมเพื่อนใหม่ๆ มีน้ำใจนักกีฬา มีความคิดสร้างสรรค์ เพราะเมื่อก่อนติดเกม แต่การมาเดินทำให้เค้ามาใช้เวลาตรงการเดินมากกว่า ยิ่งเวลาไปแข่ง ก็จะใช้เวลาฝึกซ้อม เวลาส่วนใหญ่ก็อยู่ที่การเดินบ๊อบบอยหมดเลย” (แม่ของต้น, **สัมภาษณ์**, 21 พฤศจิกายน 2552)

“สมัยก่อนก็จะมองว่าเป็นแก๊งๆ แต่ก็มีดีไม่ดี อยากให้คนอื่นมองเราว่า มันเป็นกิจกรรมที่ดีมากเลย บ้านเพื่อนผมจะอยู่แนวสลัม เพื่อนๆ เค้าก็ดมกาว แต่ตัวเพื่อนเริ่มเดินตอน 11-12 ปี ตอนนั้นก็ยังเดินอยู่ มีงาน หาเงิน มาซ่อมเดิน อย่าไปมองว่าเป็นการมั่วสุ่ม เด็กคนหนึ่งสังคมเค้าไม่ได้ แต่ถ้าได้มาเจอเพื่อนดี เค้าก็ดีได้” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

แม้ว่าในการเริ่มต้นจะไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองที่เป็นคนภายนอกมองว่าเป็นการกิจกรรมที่ไร้สาระ ไม่น่าสนใจ จะถูกเพื่อนชักชวนไปในทางที่ผิดได้ เพราะผู้ปกครองไม่ได้เข้ามาร่วมเดินบ๊อบบอยด้วย เป็นแค่คนนอกมองการรวมกลุ่ม รวมตัวของเด็กวัยรุ่น เป็นเรื่องที่ไม่ดีในสายตาของผู้ใหญ่ จากการพูดคุยกับนักเดินบ๊อบบอยผู้วิจัยพบว่าเมื่อก่อนสื่อมวลชนที่เป็นคนนอกที่มองนักเดินบ๊อบบอยเหล่านี้แล้วนำเสนอภาพตามทัศนคติที่ผิดๆ ของคนนอก ว่าเป็นกลุ่มมั่วสุ่มเช่นกัน แต่เมื่อนักเดินบ๊อบบอยได้ต่อสู้ให้เห็นอัตลักษณ์ของตัวเอง ว่าการนักบ๊อบบอยไม่ได้เป็นแค่เด็กวัยรุ่นที่มารวมตัวกันทำสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ไม่ได้ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด สื่อบุคคลจะมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารให้ครอบครัวและสังคมเข้าใจและยอมรับในตัวนักเดินบ๊อบบอยว่าเป็นกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่รักการเดินที่ต้องใช้ความสามารถ พละกำลังในการเดินมาก แม้จะมีอุบัติเหตุเกิดขึ้นจากการเดินบ้าง แต่ก็ไม่ได้เป็นเหตุร้ายแรง การฝึกซ้อมช่วยให้นักเดินบ๊อบบอยรู้จักวิธีป้องกันตัวเองได้ การรวมกลุ่มเพื่อเดินบ๊อบบอยให้เก่งก็เป็นกิจกรรมที่ดี ที่ควรได้รับความเข้าใจยอมรับ และสนับสนุนจากสังคม ซึ่งภายหลังครอบครัวก็ให้การสนับสนุนเพราะตัวนักเดินบ๊อบบอยได้พิสูจน์ตัวเองให้เห็นว่าการเดินบ๊อบบอยเป็นกิจกรรมที่ดี

“ตอนแรกครอบครัวไม่สนับสนุนเพราะมองว่าไร้สาระ เต็มแล้วได้อะไร แต่หลังๆ คำยอมแล้วเพราะผมเต็มแล้วได้รางวัล คำเลยมองว่ามันไม่ใช่อะไรที่ไร้สาระอีกต่อไป เลยยอมให้เรา มาซ้อมเต็มตลอด” (อ้น, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“เราจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด ไม่มีเลยครับ เพราะการเต้นต้องใช้แรงค่อนข้างเยอะ ถ้าคนที่ติดยา จะเต้นไม่ค่อยได้ มันจะเหนื่อยเร็ว” (เต๋บ, **สัมภาษณ์**, 10 ธันวาคม 2552)

“สิ่งสำคัญที่เป็นข้อตกลงร่วมกันที่แม่เห็น คือ จะไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด เพราะเรารู้ว่าไม่ดี ก็คอยดูแลตลอดไม่ให้ใครไปข้องเกี่ยว ผู้ปกครองคนอื่นก็ฝากให้แม่ช่วยดูแลเด็กๆ ด้วย และการเรียนของเด็กๆ ก็ไม่ตกลงเลย ทำให้เราสบายใจว่า การเต้นบิ๊บบอยไม่ได้ทำให้เค้าเสียการเรียน แถมยังได้เพื่อนใหม่ๆ สังคมใหม่ๆ” (แม่ของอ้น, **สัมภาษณ์**, 21 พฤศจิกายน 2552)

“ผมเริ่มเต้นกับเพื่อน แต่ตอนนี้เพื่อนเลิกเต้นไปแล้ว เพราะเวลาเต้นก็มีการบาดเจ็บบ้าง อุบัติเหตุบ้างในการฝึกเต้นท่าต่างๆ พอทนนไม่ไหวก็เลยเลิกไป แต่ผมกลับรู้สึกสนุกกับการเต้น มันทำทนายดี” (อาร์ม, **สัมภาษณ์**, 22 มกราคม 2553)

เนื้อหาในการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยกับภายนอกผ่านสื่อบุคคล ซึ่งคนภายนอก ได้แก่ ผู้ปกครอง ครู ครอบครัว ผู้ใหญ่คนทั่วไป สื่อมวลชน เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาในการสื่อสารกับภายนอกคือ 1) ต้องการนำเสนอให้คนภายนอกได้เห็นรูปแบบการเต้นที่แตกต่างออกไป อย่างการหมุนหัว การใช้ท่าเต้นที่ผาดโผน 2) เป็นการออกกำลังกายที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ 3) ต้องใช้เวลาฝึกซ้อม อาจได้รับบาดเจ็บจากการฝึกฝนก็ยิ่งรักที่จะเต้นต่อไป บางคนที่ไม่ม่ใจรักการเต้นจริงๆ ก็ยอมแพ้ แต่สำหรับคนที่รักการเต้นบิ๊บบอยจริงๆ ก็ยังคงเต้นบิ๊บบอยกันต่อไป 4) แม้จะเป็นการเต้นในพื้นที่สาธารณะต่างๆ แต่ก็เป็นการทำกิจกรรมที่ดี ไม่ได้มั่ววุ่นสุ่มกัน อยากสื่อสารให้คนภายนอกรู้จักกลุ่มนักเต้นบิ๊บบอยว่าเป็นเด็กรักดี ที่รักการเต้นเป็นชีวิตจิตใจ 5) เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นเลือกใช้เป็นกิจกรรมในยามว่าง จนกลายเป็นกิจวัตรประจำวันที่ขาดไม่ได้ไปเลยก็มี

## 2. สื่อสมัยใหม่

สื่อสมัยใหม่มีบทบาทในการสื่อสารกับภายนอก ดังนี้ 1) แสวงหาข้อมูลและแบ่งปัน 2) แจ้งข้อมูลข่าวสาร 3) เป็นแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้ 4) เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น 5) สร้างแรงบันดาลใจ

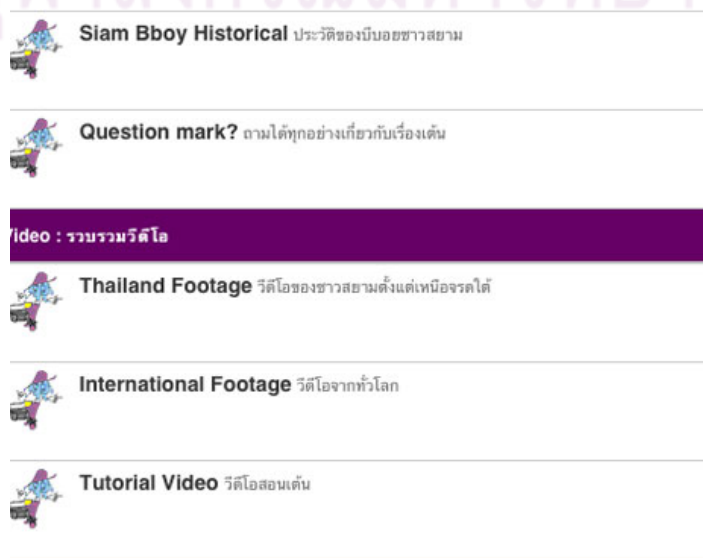
เมื่อเวลาผ่านไปสื่อสมัยใหม่ก็เป็นช่องทางที่นักเต้นบ๊อบอยใช้ในสื่อสารเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ให้กับกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยให้คนภายนอกได้รู้จัก โดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ต hi5 แต่ facebook ผู้วิจัยพบว่าจะมีเพียง 2 คนที่ใช้และใช้เพื่อติดต่อกับเพื่อนต่างประเทศได้ง่ายขึ้น ส่วนใหญ่นิยมใช้ hi5 มากกว่าที่จะเป็นช่องทางให้นักเต้นบ๊อบอยใช้สื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอย นักเต้นบ๊อบอยให้คนภายนอกได้เห็นรูปแบบการเต้นอีกแบบที่น่าสนใจ

“ข้อมูลต่างๆ ของบ๊อบอยก็จะไปโพสต์ hi5 facebook แต่ facebook จะใช้เฉพาะคนที่โตแล้ว ไม่ได้แค่สนุกอย่างเดียว” (ใจ, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553)

เนื้อหาในการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยกับภายนอกผ่านสื่อสมัยใหม่นั้น จะมีเนื้อหาที่น่าสนใจคือ 1) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นที่ถูกต้องของบ๊อบอย 2) กิจกรรมการแข่งขันในเวทีประกวดต่างๆ ซึ่งจะเป็นในรูปแบบที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยเขียนเองที่ไปโพสต์บนเว็บไซต์ หรือโพสต์ใน hi5 แต่ก็นักเต้นบ๊อบอยบางคนอย่างก้องที่ทำเว็บขึ้นมาเอง และทำหน้าที่เป็นเว็บมาสเตอร์ด้วย นั่นคือเว็บ <http://siambboy.rongteen.com> 3) เพื่อเป็นแหล่งให้ข้อมูล แบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ 4) การใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นระหว่างนักเต้นบ๊อบอยและคนภายนอก แต่ด้วยกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจะเริ่มเต้นตั้งแต่อายุยังน้อยระดับการศึกษาจึงไม่เยอะ ทำให้การหาข้อมูลจากภาษาต่างประเทศจะเป็นอุปสรรค จุดนี้ก้องก็อยากจะช่วยเหลือนักเต้น บ๊อบอยรุ่นน้องในการทำให้ข้อมูลง่ายขึ้น โดยการนำข้อมูลบ๊อบอยจากต่างประเทศมาแปลเป็นภาษาไทย จะได้ไม่ยากในการทำความเข้าใจ

“ที่ผมคิดสร้างเว็บขึ้นมาเพราะคนไทยแปลอังกฤษไม่ออก ผมเลยคิดว่า ผมอยากจะแชร์ความรู้สักตรงนี้ให้คนอื่นได้รู้บ้าง เท่าที่ผมจะทำได้” (ก้อง, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

ภาพที่ 6.11 หัวข้อบางส่วนในเว็บ siambboy ที่ใช้สื่อสารให้คนภายนอกได้รู้จักบ๊อบอย



เนื้อหาในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเต้นบีบอยผ่านสื่อสมัยใหม่นั้น ผู้วิจัยเห็นว่า บางครั้งก็มีการใช้สื่อสมัยใหม่โดยมีการนำเสนอข้อมูลจากคนภายนอกเกี่ยวกับการเต้นบีบอยให้ คนภายนอกได้รับรู้ผ่านกิจกรรมการประกวดบนเวทีต่างๆ ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดก็มา โฟสต์ หรืออาจจะโหลดเป็นคลิปวิดีโอเพื่อให้คนอื่นได้เห็นและรู้จักการเต้นบีบอยได้ง่ายขึ้น

ภาพที่ 6.12 การโพสต์คลิปวิดีโองานแข่งตามเวทีกิจกรรมต่างๆ บน hi5



การใช้สื่อสมัยใหม่ในการแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมงานประกวดต่างๆ บนเว็บไซต์ หรือการพูดคุยเกี่ยวกับการเต้นบีบอยให้คนภายนอกรู้จักการเต้นบีบอย

ผู้วิจัยขอแนะนำตัวอย่างเนื้อหาในการสื่อสารกับคนภายนอกด้วยวิธีการนำเสนอ สองรูปแบบ คือ เนื้อหาที่นักเต้นบีบอยเป็นผู้ใช้สื่อสารกับภายนอก และเนื้อหาที่คนภายนอกที่ไม่ใช่ สื่อมวลชนใช้สื่อสารเรื่องนักเต้นบีบอยให้แก่คนภายนอก ดังนี้

### 1. เนื้อหาที่นักเต้นบีบอยสื่อสารกับภายนอก

เนื้อหาส่วนนี้จะเป็นการสื่อสารที่กลุ่มนักเต้นบีบอยนำเสนอกับภายนอกคือ 1) เป็นพื้นที่ในให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบีบอย อาจจะเกี่ยวกับการเต้นบีบอย เทคนิคการเต้น 2) เป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้คนที่ได้รับข้อมูลสนใจ และอยากเต้นบีบอยขึ้นมาบ้าง 3) กิจกรรมการแข่งขันในเวทีต่างๆ กรุงเทพฯ ต่างจังหวัด จนไปถึงต่างประเทศ


ภาพที่ 6.13 การแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับบีบอยในเรื่องต่างๆ ของเว็บ bboygang.com

<p><b>Clip B-Boy</b> เอาคลิป บีบอย มาแบ่งเพื่อนๆกันนะ คลิปแข่ง หรือ อื่นๆ ผู้ดูแล: ~"•KaiZER-MasTER"~ เม็มเบอร์, ~!•β_β๑¥-G@rMan¥_GZ!~</p>
<p><b>Clip สอนเต้น</b> Clip สอนเต้น B-Boy มาดูกันแล้วเอาไปฝึก ผู้ดูแล: ~"•KaiZER-MasTER"~ เม็มเบอร์, ~!•β_β๑¥-G@rMan¥_GZ!~, tB_β๑¥™T&amp;E&amp;</p>
<p><b>Clip Show จากสมาชิก B-BoyClub</b> Clip ที่สมาชิก B-Boy Club ไปเต้นมาอะ เอามาโชว์กันเลย</p>
<p><b>Clip สอนเต้น จาก สมาชิก B-BoyClub</b> Clip สอนเต้น จาก สมาชิก B-BoyClub เอามาสอนกันเลย</p>
<p><b>แจ้งปัญหา การเต้น</b> แจ้งปัญหา การเต้น หรือ ทำเต้น "ไม่ได้ตรงไหนมากถามกันเลย ผู้รู้จะช่วยตอบ ผู้ดูแล: ~"•KaiZER-MasTER"~</p>

ภาพที่ 6.14 ชาวกิจกรรมการแข่งขันในจังหวัดมหาสารคาม

#### NDS\* BBOYBATTLE(3-3)VOL.1

Post on 26 พ.ย. 52 เวลา 11:39 น. by SIAMBBOY



**NDS\* BBOY  
BATTLE (3-3)  
VOL.1**

**MAHASARAKHAM CITY**


**JUDGES**  
:BBOYOMAN (PHRASUMEN/99FLAVA)  
:BBOYGURU (99FLAVA)  
:BBOYHAMSTER (BRANDNEWZOUL)


@(BIG-C)MAHASARAKHAM CITY 29.11.09 START 3.30 p.m. JUDGE :BBOYOMAN (PHRASUMEN/99FLAVA) :BBOYGURU (99FLAVA) :BBOYHAMSTER (BRANDNEWZOUL)




ภาพที่ 6.15 การแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบีบอยทั้งเรื่องคลิปการเต้น และที่เกี่ยวข้องกับเพลงที่ใช้เต้นบีบอย


**Video : รวบรวมวิดีโอ**



Thailand Footage วิดีโอของชาวสยามตั้งแต่เหนือจรดใต้



International Footage วิดีโอจากทั่วโลก


Tutorial Video วิดีโอสอนเต้น

**Music : เพลง**


Just 4 Break รวบรวมเพลงสำหรับการเต้น B-boying โดยเฉพาะ


Music for your soul เพลงสบายๆเพื่อจิตวิญญาณ (Soul, Funk, Jazz, Classical)


Random Genre เพลงอะไรก็ได้ที่คุณชอบฟัง

## 2. เนื้อหาที่คนภายนอกนำเสนอเกี่ยวกับการเต้นบีบอยต่อคนภายนอก

ส่วนนี้จะเป็นเนื้อหาที่กลุ่มนักเต้นบีบอยไม่ได้เป็นผู้นำเสนอ แต่เป็นคนภายนอกที่เห็นแล้วนำเสนอ ได้แก่ 1) เป็นกิจกรรมการเต้นของนักเต้นบีบอยแล้วให้ความสนใจ ก็ไปเขียนบนเว็บบอร์ดเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบีบอยในกิจกรรมต่างๆ 2) เป็นการนำเสนอวิถีชีวิตของนักเต้นบีบอยเพื่อสื่อสารให้คนภายนอกได้รู้จักบีบอยได้มากขึ้น 3) เนื้อหาส่วนหนึ่งของการสื่อสารบนเว็บไซต์ที่นำเสนอเกี่ยวกับการเต้นบีบอยในกิจกรรมต่างๆ ส่วนใหญ่จะเป็นสื่อกิจกรรมต่างๆ ที่นักเต้นบีบอยได้ร่วมแสดงความสามารถ

ภาพที่ 6.16 ข้อมูลจาก <http://campus.sanook.com> ที่ใช้สื่อสมัยใหม่ในการนำเสนอข้อมูลของบ๊อบบี้ให้คนภายนอกรู้จัก

**บ๊อบบี้-บิเกอร์ล ดิวแฮมป์ แคนซ์**

**การเต้นบ๊อบบี้ ถือเป็นกีฬาที่กำลังเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นทั้งชายและหญิง และนับเป็นกีฬาที่ค่อนข้างอาศัยความเชี่ยวชาญและทักษะสูงมากทีเดียว**



สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จึงร่วมกับ กลุ่ม Young Project จัดแคมป์เวิร์กช็อปในกิจกรรมชื่อเท่ Healthy B Boy Camp รวบรวมพลพรรคเยาวชนที่มีใจรักการเต้นบ๊อบบี้กว่า 150 คน ทั้งบ๊อบบี้และบิเกอร์ลจากทั่วประเทศเข้าร่วมอบรม ฝึกฝน เรียนรู้ทักษะการเต้นบ๊อบบี้อย่างถูกวิธีและปลอดภัย โดยครูฝึกมืออาชีพที่คอยควบคุมตลอด 2 คืน 3 วัน ณ อุทยานริสอร์ท จ.นครนายก

ครูเล็ก นายชัยวัฒน์ สาริบุตร ครูผู้ฝึกสอนจากกลุ่ม Young Project กล่าวว่า สิ่งที่สำคัญในการเต้นบ๊อบบี้ที่ทุกคนควรมีคือความแข็งแรง ความสมดุล รวมทั้งแรงเหวี่ยง และสิ่งที่ต้องคำนึงถึงมากที่สุดคือความปลอดภัย

"วิธีการเต้นบ๊อบบี้ให้ปลอดภัยนั้น ข้อแรกอย่าฝึกตัวเอง ไม่ว่าจะเป็ญดูจากวีดิโอหรืออะไรก็ตามแต่ เราควรเรียนรู้จากคนที่เต้นเป็นเสียก่อน แล้วค่อยนำวิธีการเต้นที่ถูกต้องไปฝึกซ้อมด้วยตัวเอง

ข้อสองจะต้องทำตามที่มีผู้ฝึกสอนสอนเสมอ และควรอยู่ในความดูแลของผู้ฝึกเพื่อความปลอดภัย ข้อสามในการฝึกซ้อมทุกครั้งจะต้องมีเบาะรองเสมอเพื่อคอยเซฟผู้เต้น ข้อสี่จะต้องศึกษาท่าเต้นแต่ละท่าก่อน และควรเริ่มฝึกฝนตั้งแต่ท่าเบสิก ไม่ควรเต้นข้ามขั้นตอนเพราะอาจทำให้เอ็นฉีกได้"

**ข้อสุดท้ายซึ่งสำคัญที่สุดคือก่อนและหลังการเต้นจะต้องวอร์มร่างกายทุกครั้ง เพื่อให้กล้ามเนื้อมีความพร้อม เพราะถ้าไม่วอร์มอาจทำให้กล้ามเนื้อฉีกขาดได้" ครูเล็กกล่าว**

### 3. สื่อกิจกรรม

สื่อกิจกรรมที่พบจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทแรก เป็นสื่อกิจกรรมที่มีบ๊อบบี้เป็นตัวตั้งหลัก ประเภทที่สอง คือ เป็นสื่อกิจกรรมที่มีบ๊อบบี้เป็นตัวเสริม / ตัวประกอบ ซึ่งสื่อกิจกรรมมีบทบาทในการสื่อสารกับภายนอก ดังนี้ 1) นำเสนออัตลักษณ์การเต้นบ๊อบบี้ 2) แจ้างข้อมูลข่าวสาร 3) เป็นกลุ่มรักการเต้นที่มีความคิด 4) สร้างจุดมุ่งหมายในการเต้น 5) การปฏิสัมพันธ์กับภายนอก 6) ทำความรู้จักกับการเต้น 7) สร้างความสนใจ

ผู้วิจัยเห็นว่าสื่อกิจกรรมเป็นสื่อที่มีอิทธิพลในการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่จะสื่อให้คนภายนอกรู้จักการเต้นบ๊อบบี้ได้ สื่อกิจกรรมที่ได้รับความสนใจของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้คนภายนอกอยากหันมาเต้นบ๊อบบี้ เป็นสื่อกิจกรรมประเภทแรกที่มีบ๊อบบี้เป็นตัวตั้งหลัก อาทิ การประกวดเต้นเวทีต่างๆ โดยเฉพาะเวทีใหญ่ๆ ระดับประเทศ

ตามแนวคิดของ Louis Althusser มองว่า อัตลักษณ์ไม่ใช่เรื่องธรรมชาติแต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นผ่านโครงสร้างสังคมเป็นตัวกำหนด และผ่านการทำงานของสถาบันต่างๆ ของสังคม แต่กลุ่มนักเด็บบอยกลับใช้ “ความเป็นชาติ” มาสร้างภาพลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็เวทีการประกวดชิงแชมป์ประเทศไทย หรือหน่วยงานที่มีอิทธิพลของสังคมอย่าง to be number one หรือ สสส. รวมถึงกิจกรรมการประกวดเด็บบอยในเวทีเล็กๆ ของหน่วยงานต่างๆ เพื่อใช้ต่อรองอำนาจให้กับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเด็บบอย ผู้วิจัยได้คัดเลือกสื่อกิจกรรมที่มีกลุ่มนักเด็บบอยให้ความสนใจ ทุกเวทีต่างก็เป็นสื่อกิจกรรมที่เป็นช่องทางการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเด็บบอยให้คนภายนอกรู้จัก และสื่อกิจกรรมประเภทที่สองคือ สื่อกิจกรรมที่มีบ็อยเป็นตัวเสริม / ตัวประกอบก็เป็นอีกรูปแบบที่นักเด็บบอยใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของตัวเองให้คนภายนอกได้รู้จักการเด็บบอยคือ การเด็บบอย โดยจะมีหน่วยงานต่างๆ มาจ้างนักเด็บบอยเพื่อไปร่วมงานในกิจกรรมในโอกาสต่างๆ ของหน่วยงาน เช่น การเด็บบอยเพื่อเปิดงานของทริรูมพ์ หรือการแสดงการเด็บบอยในสถานบันเทิงยามค่ำคืนต่างๆ โดยให้นักเด็บบอยมาเด็บบอยเพื่อสร้างสีสันในงาน และงานอีเวนท์อื่นๆ งานเหล่านี้นักเด็บบอยจะเรียกว่า การเด็บบอย ผู้วิจัยก็เห็นว่าเป็นสื่อกิจกรรมอีกรูปแบบที่เป็นเวทีให้นักเด็บบอยได้แสดงความสามารถในการเด็บบอย สร้างความสนใจให้กับคนภายนอกได้เห็น และทำให้ได้รู้จักการเด็บบอยได้มากขึ้นอีกกิจกรรมหนึ่ง

“เวลางานแข่งก็รู้จักจากปากต่อปาก มันเป็กิจกรรมที่ตลาดเท่าไร ต้องเริ่มจากอาศัยแข่งกันเรื่อยๆ ให้คนได้รู้จัก แต่ถ้ามีงานใหญ่ๆ บ่อยๆ คนก็จะได้รู้จักกว้างมากขึ้น” (กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2553)

แต่ผู้วิจัยคิดว่าสื่อกิจกรรมประเภท การเด็บบอย จะเป็นสื่อที่ไม่มีเวลาการจัดกิจกรรมที่แน่นอน และมีเพียงกลุ่มนักเด็บบอยที่ได้รับรางวัลจากเวทีการประกวดต่างๆ เท่านั้นที่ได้รับโอกาสไปแสดงในงานอีเวนท์ต่างๆ ส่วนงานประกวดในเวทีที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นตัวอย่งจะมีระยะเวลาในการแข่งขันที่ค่อนข้างแน่นอน และเป็นเวทีที่คนภายนอกจะได้รู้จักบ็อยได้อย่างแท้จริง จากการนำเสนออัตลักษณ์ของนักเด็บบอย ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างสื่อกิจกรรมเวทีการแข่งชันประกวดเด็บบอยที่คนภายนอกเริ่มรู้จักเพราะมีการจัดอย่างต่อเนื่องติดต่อกัน

### 3.1 Battle of the Year Thailand (BOTY)

การแข่งขัน Battle of the Year (BOTY) ซึ่งแชมป์โลก จัดขึ้นครั้งแรกในเมืองฮันโนเวอร์ ประเทศเยอรมนี ในปี 1990 โดยการก่อตั้งของโทมัส เฮอร์เกินโรเธอร์ (Thomas Hergen Rother) ได้รับการสนับสนุนโดยกลุ่ม Burning Moves เพื่อค้นหาว่าใครเป็นกลุ่มบีบอยที่ดีที่สุด แต่ในประเทศไทยการแข่งขัน Battle of the Year Thailand (Boty) จัดขึ้นครั้งแรกในปี 2005 ได้รับการสนับสนุนจาก บริษัท สิงห์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด และ บริษัท เอ็กซ์ตรา ลากซ์ จำกัด เจ้าของลิขสิทธิ์ BATTLE OF THE YEAR THAILAND เป็นเวทีการแข่งขันของกลุ่มนักเต้นบีบอยระดับประเทศเพื่อส่งตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับเอเชีย และระดับโลกต่อไป ในปี 2007 ก็สามารถส่งนักเต้นบีบอยไปร่วมแข่งขันระดับเอเชีย ในปีนั้นแชมป์บีบอยของประเทศไทยสามารถคว้ารางวัลในอันดับ 3 ของเอเชีย ที่แข่งขัน ณ ประเทศเกาหลี และในปีนั้นก็สามารถคว้าอันดับ 5 ของโลกจากประเทศเยอรมนีอีกด้วย นับเป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้กลุ่มที่รักการเต้นได้แสดงออก กระตุ้นให้เยาวชนได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และใช้พลังในการคิดสร้างสรรค์ ปลดปล่อยพลังที่อยู่ในตัว นับว่าเป็นเวทีที่นักเต้นบีบอยในประเทศไทยทุกคนต้องการเข้าร่วมเป็นอันดับหนึ่ง เป็นเวทีการประกวดเต้นที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของประเทศไทย เป็นข้อมูลจาก <http://www.sportpost.net>, <http://www.botythailand.net> จากการพูดคุยและสัมภาษณ์ผู้วิจัยเห็นว่า กลุ่มนักเต้นบีบอยถือว่าเวทีกิจกรรมการประกวดเวทีนี้นับเป็นเวทีที่ใหญ่ที่สุดที่ทุกคนให้ความสำคัญและใฝ่ฝันอยากเข้าร่วมแข่งขันมากที่สุด เพราะจะเป็นการนำเสนอความสามารถในการเต้นบีบอยให้แก่กลุ่มนักเต้นบีบอยด้วยกันเอง รวมถึงนับได้ว่าเป็นเวทีที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบีบอยได้มาก เพราะกลุ่มนักเต้นบีบอยที่ชนะเลิศในเวทีการประกวดแข่งขันเวทีนี้จะได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนทั้งโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ในการขอสัมภาษณ์พูดคุยเพื่อนำเสนอความเป็นบีบอยให้คนทั่วไปได้รู้จัก นับว่าเป็นการเชื่อมโยงจากสื่อประเภทหนึ่ง (สื่อกิจกรรม) ไปยังสื่ออีกประเภทหนึ่ง (สื่อมวลชน) เป็นการผสมผสานช่องทางการสื่อสารให้แก่คนภายนอกได้รู้จักบีบอยได้กว้างขวางขึ้น

### 3.2 Street Idol Battle Of Siam 2009

การแข่งขัน Street Idol Battle of Siam 2009 ได้รับการสนับสนุนจาก มูลนิธิสยามกัมมาจล ร่วมกันพัฒนาในกลุ่มของเยาวชนที่ชื่นชอบในศิลปะ เป็นการต่อสู้ทางความหมายว่า บีบอยก็เป็นการเต้นที่มีศิลปะอย่างหนึ่ง นอกจากนี้วัฒนธรรมของบีบอยก็ได้มีทางออกในเชิงพื้นที่มากขึ้น การแข่งขัน Street Idol Battle of Siam จึงได้ถือกำเนิดขึ้นมาเป็นปีแรก แม้จะเป็นเวทีการแข่งขันเวทีใหม่ แต่ก็เป็เวทีที่เปิดโอกาสให้กับนักเต้นบีบอยได้มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขัน ได้

แสดงออกถึงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ในการเต้นได้ดี ซึ่งการแข่งขันแบ่งเป็นการเต้นที่เป็นองค์ประกอบของการเต้นแนวสตรีท 3 ประเภท ได้แก่ 1. Krumping (Crumping) 2. Popping (Poping) Battle 3. B-Boy Battle (siambboy, 2009 : ออนไลน์) ผู้วิจัยเห็นว่าการแข่งขันเวทีนี้น่าจะเป็นเวทีกิจกรรมที่ยิ่งใหญ่ในอนาคตสำหรับนักเต้นบีบอย ถ้ายังได้รับการสนับสนุนและจัดต่อเนื่องไปอีกหลายปี แม้จะเป็นการเต้นที่ไม่ใช่แค่การเต้นบีบอย ต่อไปอาจจะมีการสนับสนุนให้เป็นเวทีของบีบอยโดยเฉพาะก็ได้ เป็นเวทีที่นักเต้นบีบอยได้นำเสนออัตลักษณ์การเต้นบีบอยที่แตกต่างจากการเต้นอีกสองแบบให้คนทั่วไปได้รู้จัก และรับรู้เกี่ยวกับการเต้นบีบอยได้มากขึ้น

### 3.3 M Sport ชิงแชมป์ประเทศไทย Hip Hop & B-Boy Dancercise Contest 2553

กิจกรรมของการประกวดเต้นของกลุ่มนักเต้นบีบอย เป็นการเต้นออกกำลังกายสไตล์ Hip Hop & B-Boy ได้รับการสนับสนุนจากบริษัท อินสไพร์ เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด อินสไพร์ฯ ร่วมกับ เครื่องดื่ม กลี้อแร่ เอ็มสปอร์ต เวทีการประกวดเต้นออกกำลังกายสไตล์ Hip Hop & B-Boy m Sport Hip Hop & B-Boy Dancercise Contest 2553 ชิงแชมป์ประเทศไทย จัดขึ้นครั้งแรกในปี 2551 ปี 2553 จึงนับเป็นปีที่ 3 เปิดโอกาสให้เยาวชนทั่วประเทศได้แสดงผลพลวัติความสามารถ ประชันความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนให้เยาวชนได้ใช้เวลาว่างที่มีให้เกิดประโยชน์ พร้อมสานฝันให้เป็นทางเชื่อมสู่เวทีระดับประเทศต่อไปอีกด้วย แม้เวทีนี้จะมีการผสมผสานการเต้นเพื่อการออกกำลังกาย ไม่ได้เป็นการเต้นแบบบีบอยเพียงอย่างเดียว แต่ก็ได้รับความสนใจจากกลุ่มนักเต้นบีบอย บีเกิร์ลเข้าร่วมการแข่งขัน และคณะกรรมการก็มีส่วนช่วยในการชี้แนะการเต้นให้กับกลุ่มนักเต้นที่เข้าแข่งขันเพื่อพัฒนาปรับปรุงตัวเองในการเต้นให้พัฒนายิ่งขึ้น นับว่าเป็นกิจกรรมที่เกิดจากปัจจัยของบริบททางสังคมในเรื่องการโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อสังคม เป็นข้อมูลการประชาสัมพันธ์กิจกรรมการแข่งขันจาก <http://www.sbt.co.th> ซึ่งผู้วิจัยพบว่าภายในงานกิจกรรมการประกวดเต้นได้มีคนให้ความสนใจกิจกรรมการแข่งขัน รวมถึงผู้ปกครองก็มาให้การสนับสนุนบุตรหลาน แต่เวทีการแข่งขันครั้งนี้ไม่ได้เน้นเพียงแค่การเต้นบีบอยทำให้มีการผสมผสานกับการเต้นชนิดอื่นอย่าง ป็อบปิ้ง และการเต้นแบบแอโรบิกเพื่อประกอบการเต้นในเพลง แต่ก็ได้มีการนำการเต้นบีบอยมาใช้เป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งในการเต้น เพื่อตอบโจทย์ของการแข่งขันที่ให้ข้อจำกัดมาด้วย ผู้วิจัยคิดว่าเวทีกิจกรรมการประกวดครั้งนี้ทำให้คนทั่วไปได้รู้จักกับการเต้นบีบอยว่าเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง และเป็นการเต้นที่ต้องใช้การฝึกฝนถึงจะเต้นได้ เพราะมีการแสดงความสามารถของพลกำลังทางร่างกายจากท่า

เด่นในรูปแบบต่างๆ แม้ว่าเวทีการประกวดเวทีนี้เป็นลักษณะการเดินโชว์ของนักเต้นบ๊อบบี้ เพราะจะต้องมีการคิดท่าทางให้เข้ากับเพลงที่เลือกไว้เป็นขั้นเป็นตอน แต่ก็เป็เวทีที่ทำให้นักเต้นบ๊อบบี้ ได้แสดงออกทางความสามารถและคิดสร้างสรรค์ในการเต้นบ๊อบบี้เวทีหนึ่ง

### 3.4 Healthy Youth Project by THAIHEALTH"

เป็นสื่อกิจกรรมอย่างหนึ่ง แม้ไม่ใช่เวทีประกวด แต่เป็นกิจกรรมที่ให้โอกาสเยาวชนที่รักการเต้นบ๊อบบี้ได้เข้าค่ายทำกิจกรรมเวิร์กชอป โดยมีวิทยากรสอนการเต้นและเทคนิคการเต้นที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย กับโครงการ "สร้างแกนนำเยาวชนด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ Healthy Youth Project by THAIHEALTH" ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ทางหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจได้ลงข่าวว่าเป็นกิจกรรมดีๆ ช่วงปิดเทอม กลุ่มนักเต้นที่เข้ารอบจะได้เข้าร่วมกิจกรรมและมีวิทยากรที่มีความรู้มาให้คำแนะนำ และนักเต้นบ๊อบบี้กล้าแสดงออกในการเต้นอย่างสร้างสรรค์และมีกลุ่มเพื่อนใหม่ๆ ที่รักการเต้นเหมือนๆ กัน โครงการที่ สสส. ได้ให้การสนับสนุนเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ อย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยเห็นว่าจะทำให้ให้นักเต้นบ๊อบบี้มีโอกาสเรียนรู้ ฝึกฝนกับครูที่สอนเต้นบ๊อบบี้ อย่างแท้จริงโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และเปิดโอกาสให้นักเต้นบ๊อบบี้ได้มีเวทีในการนำเสนอความสามารถและอัตลักษณ์ของการเต้นบ๊อบบี้ให้รับรู้ได้กว้างขึ้น เพราะ สสส. เป็นองค์กรที่ทำเพื่อสังคม เมื่อมาสนับสนุนกิจกรรมการเต้นบ๊อบบี้ก็ทำให้คนทั่วไปหันมาให้ความสนใจและทำความรู้จักเกี่ยวกับนักเต้นบ๊อบบี้ได้มากขึ้น

### 3.5 Seacon Street Challenge Thailand Championship 2009

ศูนย์สรรพสินค้าซีคอนสแควร์ได้จัดการแข่งขัน "Seacon Street Challenge Thailand Championship 2009" เปิดเวทีประลองความสามารถอย่างสร้างสรรค์ โชว์ลีลาสแต็ป การเต้น ความแข็งแรงของร่างกาย ตามจังหวะเพลงแดนซ์ แร็ป บัลลาด บ๊อบบี้ ป๊อบปิง ฯลฯ สำหรับการแข่งขันแบ่งเป็น 2 รุ่น คือ รุ่น Open อายุ 15 ปีขึ้นไป และ รุ่น Junior อายุไม่เกิน 15 ปี ทั้ง 2 รุ่น ประกอบด้วยสมาชิกทีมละ 5-8 คน ใช้เพลงอิสระความยาว 3 นาที

ผู้วิจัยเห็นว่าเป็สื่อกิจกรรมที่เป็นช่องทางในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย ซึ่งจัดมาตั้งแต่ปี 2007 และจัดติดต่อกันมาจนถึงปี 2009 เป็นสื่อกิจกรรมที่

สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ให้คนรู้จักมากขึ้น เพราะเป็นเวทีใหญ่กับเงินรางวัลในการแข่งที่สูงถึง 2 แสนบาท พร้อมด้วยเกียรติยศ จากการสังเกตการณ์และเจี่ยหูฟังพบว่า การแข่งขันเวทีนี้สามารถดึงดูดให้คนมาสนใจกับสื่อกิจกรรมนี้เป็นจำนวนมากประมาณ 100 กว่าคน และจะได้เปิดโอกาสให้สามารถรู้จักกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ได้มากขึ้นตามไปด้วย แม้ว่าการแข่งขันเวทีนี้ก็เป็นการแข่งขันแบบเต็มโชว์ ไม่ได้เป็นการแข่งขันแบบเทิลแบบบ๊อบบี้อย่างแท้จริง แต่ก็สามารถแสดงออกถึงความสามารถในการเต้นบ๊อบบี้ผสมผสานไปกับการเต้นแบบอื่นๆ ได้อย่างลงตัว

### 3.5 The Square Cover & B-Boy Contest 2009

สื่อกิจกรรมการแข่งขันเวทีประกวดเวทีนี้ผู้วิจัยเห็นว่า แม้จะมีการประกวดเต้นสองประเภท คือการเต้นแบบ Cover dane และการเต้นบ๊อบบี้ แต่การประกวดจะแบ่งแยกลักษณะการเต้นอย่างชัดเจน ว่าเป็นการเต้นคนละประเภทกัน แต่สามารถจับมาอยู่รวมกันในเวทีเดียวกันได้ กิจกรรมครั้งนี้เป็นกิจกรรมที่นักเต้นบ๊อบบี้รุ่นพี่ได้ริเริ่มจัดการแข่งขันขึ้น เพื่อเป็นเวทีให้กลุ่มนักเต้นที่รักการเต้นทั้งการเต้นแบบ Cover dance หรือเหล่านักเต้นบ๊อบบี้ได้แสดงความสามารถออกมาเต็มที่ ผู้วิจัยคิดว่าการเต้นบ๊อบบี้สามารถดัดแปลง เข้ากันได้กับการเต้นในรูปแบบต่างๆ และภายในงานยังพบว่าผู้ชมที่อยู่ในบริเวณหน้าเวที 50 ที่นั่ง นอกจากนี้ยังมีคนให้ความสนใจนั่งดูจนเต็มและมียื่นคู่มือเกือบ 30 คน คนที่นั่งชมบางส่วนเป็นผู้ปกครองของกลุ่มนักเต้นที่มาให้กำลังใจ แต่จะเป็นกลุ่มของนักเต้น Cover dance ส่วนนักเต้นบ๊อบบี้แต่ละทีมก็จะมีรู้จักกันหมดอยู่แล้ว ไม่ได้มีผู้ปกครองมาดูแลเหมือนกลุ่มนักเต้น Cover dance ระหว่างรอการแข่งขันทันทีมีการซ้อมอบอุ่นร่างกาย และมีการพูดคุยต่างๆ ไปกันระหว่างทีมที่เข้าแข่งด้วย จนดูไม่เหมือนเวทีการแข่งขัน แต่เมื่ออยู่บนเวทีผู้วิจัยคิดว่าเวทีการแข่งขันเวทีนี้เป็นการแข่งขันแบบบ๊อบบี้อย่างแท้จริง เรียกว่าเป็นการแข่งแบบเทิล โดยจะแบ่งเป็นทีมนักเต้นบ๊อบบี้ทีละ 3 คน แข่งครั้งละ 2 ทีม และแต่ละทีมก็ส่งตัวแทนออกมาเต้นทีละคน จนครบ 3 round (รอบการแข่งขัน) เมื่อครบก็มีการรวมการ 3 คนเป็นผู้ตัดสินเลือกทีมที่เทิลชนะ แล้วคัดจนเหลือสองทีมสุดท้ายมาแข่งรอบชิงชนะเลิศ แล้วก็ได้ทีมผู้ชนะเลิศในที่สุด ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นสื่อกิจกรรมที่ได้รับความสนใจและสามารถสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ให้คนภายนอกที่ให้ความสนใจในบริเวณเวทีกิจกรรมรู้จักการเต้นบ๊อบบี้

จากการสังเกตการณ์และการเจียพุงผู้วิจัยพบว่า นักเต้นบ๊อบอยมีความรู้สึกสนุกสนานในการเข้าประกวด รู้สึกตื่นเต้น เป็นวัฒนธรรมของลูกผู้ชาย ได้แสดงความสามารถให้เพื่อนๆ นักเต้นบ๊อบอยได้เห็นท่าเต้นใหม่ และแสดงให้คนภายนอกเห็นจนรู้สึกอยากเต้นบ้าง มีการสอนท่าเต้นหรือเทคนิคให้เพื่อนร่วมทีมและเพื่อนๆ ทีมอื่น เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน

เนื้อหาในการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยกับภายนอกผ่านสื่อกิจกรรมนั้น จะมีเนื้อหาที่น่าสนใจ คือ 1) ต้องการนำเสนอความสามารถในการเต้นบ๊อบอยให้คนสนใจ 2) ต้องการให้หันมาทำความรู้จักกับการเต้นบ๊อบอย ว่าเป็นกิจกรรมอีกอย่างที่กลุ่มวัยรุ่นรุ่นเล็กทำ 3) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ 4) สามารถทำรายได้ให้กับนักเต้นบ๊อบอยได้ 5) การเต้นก็ใช้ความสามัคคีในกลุ่มในการร่วมฝึกซ้อม ฝึกเต้น ใช้ความตั้งใจ ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่าเต้นต่างๆ 6) การเต้นบ๊อบอยจะมีความโดดเด่นตรงที่เป็นท่าเต้นไม่ซ้ำใคร แม้จะมีพื้นฐานเหมือนๆ กัน แต่การเต้นต้องมีความแปลกใหม่ สื่อกิจกรรมจึงเป็นช่องทางที่เปิดโอกาสให้นักเต้นบ๊อบอยได้แสดงความสามารถการเต้นให้คนทั่วไปได้รู้จัก

#### 4. สื่อวัตถุ

สื่อวัตถุมีบทบาทในการสื่อสารกับภายนอก คือ 1) นำเสนออัตลักษณ์การแต่งกายของนักเต้นบ๊อบอย 2) ดัดแปลงการแต่งกายเป็นสไตล์ของตัวเอง

การสื่อสารภายในระหว่างกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยกับภายนอก ผู้วิจัยพบว่าแม้ว่าสื่อวัตถุคือเสื้อผ้า การแต่งกาย รองเท้า หมวก จะมีความคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมฮิปฮอป แต่คนภายนอกยังไม่สามารถแยกแยะได้ว่า การแต่งกายแบบไหนที่จะเป็นบ๊อบอย แล้วการแต่งกายแบบไหนที่ไม่ใช่บ๊อบอย แต่เป็นเรปเปอริในวัฒนธรรมฮิปฮอป แต่นักเต้นบ๊อบอยเองก็อยากบอกว่าสไตล์การแต่งตัวของบ๊อบอยก็มีลักษณะเฉพาะที่สามารถแสดงอัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบอยได้เหมือนกัน คือ หมวกแก๊ปโฟมอันใหญ่ๆ รองเท้าบูม่า ซูเอต ส่วนเสื้อผ้าก็มีหลากหลายทั้งเสื้อยืด กางเกงขาสั้น กางเกงวอลเลย์บาววอลซึ่งอาจมีการพื้ชากางเกงเพื่อความสะดวกในการเต้นก็ได้

“จะมีหมวกที่จะเป็นบ๊อบอยเท่านั้นที่ใส่ เป็นหมวกแก๊ป เป็นโฟมทั้งใบ ถ้าหมวกธรรมดาจะเป็นโฟมสลับตาข่าย นอกจากเป็นโฟมทั้งใบแล้วก็เป็นสีพื้น ส่วนมากบ๊อบอยจะหาซื้อใช้กัน ส่วนรองเท้างาก็มีบูม่า ซูเอต (puma suade) เป็นรุ่นหนังกลับที่มีในเมืองไทยก็ไม่ค่อยสวย



เท่าไร? บ๊อบก็ไปหาตามจตุจักรมือสอง ถ้าใส่ชุดกับหมวกโพนมาอันนี้ก็ใช่เลย บ๊อบ” (กอล์ฟ, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2553)

แต่ผู้วิจัยพบว่านักเต้นบ๊อบไม่ได้ให้ความสนใจเรื่องการแต่งกายมากนัก หรืออาจจะ เป็นเหตุผลทางด้านเศรษฐกิจ ทำให้การแต่งกายอาจจะดูไม่เหมาะสมในสายตาคนภายนอก เพราะนักเต้นบ๊อบจะคิดแค่ว่าแต่งตัวยังไงก็ได้ แค่นี้เต้นสะดวกก็เพียงพอ ทำให้คนภายนอกมอง นักเต้นบ๊อบในแง่ลบ

“ผมยอมรับเลยว่าบ๊อบส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีเงิน ถึงได้มาเริ่มเต้น มันเหมือนแบบเค้า ไม่รู้จะหาอะไรทำ เค้าหยิบอะไรสักอย่างมาทำที่มันดูเจ๋งๆ เพราะไม่ค่อยมีเงิน เค้าไม่มีตั้งค้ซื้อ เสื้อผ้าดีๆ หรือรถ พอผู้ใหญ่เดินผ่านมาเห็น เค้าไม่อยากให้ลูกเค้าไปอยู่ตรงนั้นหรือ” (ก้อง, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2552)

เนื้อหาในการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบกับภายนอกผ่านสื่อกิจกรรมนั้น จะมี เนื้อหาที่น่าสนใจ คือ 1) การเต้นบ๊อบแม้จะเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอป สื่อวัตถุ อย่างเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย รองเท้า หมวก ก็ไม่ได้เหมือนกันวัฒนธรรมใหญ่ทั้งหมด แต่มีการ 2) มีการดัดแปลงและสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวเองได้อย่างรองเท้าบูมา รูน ชูเอท หรือหมวกที่สวม ใส่เป็นหมวกโพนทั้งใบที่นิยมในกลุ่มนักเต้นบ๊อบเท่านั้น เสื้อก็จะมีตัวใหญ่โคร่งเหมือน วัฒนธรรมฮิปฮอป มีการสวมเสื้อที่พอดีตัวขึ้น กางเกงก็เช่นกันอาจจะเป็นขาสั้น กางเกงวอลล์ม หรือ กางเกงยีนส์ยัดขาเดฟก็ได้ ไม่ได้ใส่กางเกงตัวใหญ่รุ่มร่ามเหมือนฮิปฮอป เพียงแต่ผู้วิจัยเห็นว่านัก เต้นบ๊อบรุ่นใหม่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับเสื้อผ้ามากนัก 3) จะเน้นการแต่งกายที่สามารถทำให้เกิด ความคล่องตัวในการเต้นมากกว่า

## 5. สื่อมวลชน

สื่อมวลชนมีบทบาทในการสื่อสารกับภายนอก คือ 1) สร้างแรงบันดาลใจ 2) สามารถผสมผสานกับกับศิลปะการต่อสู้ 3) มีความยืดหยุ่นผสมผสานระหว่างศิลปะชั้นสูงกับ ศิลปะชั้นล่าง 4) ทำให้รู้จักการเต้นบ๊อบ 5) สร้างความสนใจในต่างประเทศที่ควรสนับสนุน 6) นำเสนออัตลักษณ์ที่โดดเด่นในการเต้นบ๊อบ

สื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญอีกสื่อหนึ่งที่ช่วยนำเสนออัตลักษณ์ให้แก่กลุ่มนักเต้น บ็อบอยในประเทศไทย ในปี 2552 ที่ผ่านมามีการนำเสนอภาพของบ็อบอยผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบต่างๆ ได้แก่

### ภาพยนตร์เรื่องคือ สวย ดุ

ภาพที่ 6.17 ภาพจากภาพยนตร์เรื่องคือสวยดุ



ข้อมูลจาก <http://www2.nurnia.com> ได้กล่าวเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่อง คือ สวย ดุ ว่า ผู้กำกับ ราเชนทร์ ลิ้มตระกูล ได้นำการเต้นบ็อบอยมาผสมผสานผู้ชมจะได้เห็นพระเอกคาซุมาแสดงความสามารถในฐานะแชมป์โลกศิลปะการต่อสู้ทริค (TRICKZ) จากฝรั่งเศส วาดลีลาพลิ้วไหว การตีลังกา การเตะต่อยคู่ต่อสู้ได้อย่างมหัศจรรย์ และมีนักแสดงร่วมเป็นนักเต้นบ็อบอย หนุ่ย แสนแดง (แชมป์บ็อบอยอันดับ 3 ระดับประเทศ แบบเทิลออฟเดอะเยียร์ 5 ปีซ้อน) และซี้หมา (เฮส-สมพงษ์

เลิศวิมลเกษม แชมป์บีบอยภาคเหนือ 3 สมัยและที่ 5 ของประเทศ 4 สมัย) ร่วมกันออกสตีปการเต้นบีบอยต้นไป-สู่ไปวาดลีลาอีกชั้นในฐานะบีบอยตัวจริงระดับแถวหน้าของเมืองไทย ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการนำเสนออัตลักษณ์การเต้นบีบอยมาผสมผสานกับศิลปะการต่อสู้ จนคิดทำทางการต่อสู้ให้ลื่นไหลไปกับจังหวะการเต้นคู่ การยกตัว ท่วงท่าของกายกรรม การเหวี่ยงตัว ผสมผสานกับความหนักหน่วงของควีนู้ได้อย่างน่าทึ่ง เป็นสื่อมวลชนที่ได้นำเสนอการเต้นบีบอยให้คนได้รู้จักการเต้นบีบอย และอาจเป็นแรงบันดาลใจให้คนภายนอกที่เห็นการแสดงที่มีการเต้นบีบอยแล้วเกิดความรู้สึกอยากเต้นบีบอยขึ้นมา แต่กลุ่มตัวอย่าง 30 คนที่ผู้วิจัยเลือกมาจะเต้นบีบอยมากกว่า 1 ปี ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงไม่ได้เป็นแรงบันดาลใจในการมาเต้น เพราะภาพยนตร์ดีอ สวย ดู เฟ็งเข้าฉายเมื่อ 12 สิงหาคม พ.ศ. 2552 แต่ภาพยนตร์ได้นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับการเต้นบีบอยที่ต้องการนำเสนออัตลักษณ์ของการเต้นบีบอยที่แตกต่างจากการเต้นแบบอื่น เป็นลักษณะเด่นของการเต้นบีบอยที่มีความยืดหยุ่น สามารถนำมาปรับใช้เป็นการต่อสู้ก็ได้ และต้องใช้พลังกำลังอย่างมากในการเต้น คนเริ่มหันมาให้ความสนใจกับบีบอยว่าคือการเต้นที่น่าสนใจ

### ละครเวทีเรื่อง Bellerina who love B-Boy

Ballerina who loves B-Boy เป็นละครเวทีที่ไม่มีบทพูด แต่จะสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเรื่องราวของนักบัลเลต์หญิงผู้หลงรักนักเต้นบีบอย โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อในการเข้าถึงผู้ชมทุกเพศทุกวัย การแสดงนี้สามารถหลอมผู้ชมตั้งแต่อายุ 3 ขวบ จนถึง อายุ 70 ปี เข้าเป็นหนึ่งเดียวกันได้ เป็นการนำเสนอการปลดปล่อยพลังและความมุ่งมั่นต่อการแสดงของนักแสดง พลังของการเต้นและเสียงเพลงจะทำให้ทุกคนรู้สึกสนุกกับการแสดงตั้งแต่นาทีแรกจนนาทีสุดท้าย จนถึงวันนี้ Ballerina who loves B-Boy เปิดการแสดงมาแล้วมากกว่า 80 ประเทศทั่วโลก ประเทศไทยเพิ่งมีโอกาสได้รู้จักการแสดงของละครเวทีนี้เมื่อได้มาเปิดการแสดง ณ อินดอร์ สเตเดียม หัวหมาก เมื่อ 5-8 พฤศจิกายน พ.ศ. 2552

นับว่าเป็นละครเวทีที่ผสมผสานหลายการแสดงเข้าด้วยกันไม่ว่าจะเป็นการเต้น บีบอย, บัลเลต์, ฮิปฮอป และดนตรีคลาสสิก การแสดงในครั้งนี้ประกอบด้วยนักเต้นบีบอยทีม "B-Boy Extreme Crew" ที่มีดีกรีเป็นถึงแชมป์โลกปี 2007 เป็นข้อมูลจาก <http://women.mthai.com> ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ของการเต้นบีบอยโดยนำไปผสมผสานกับวัฒนธรรมย่อยที่มีต้นกำเนิดแตกต่างกันของสองวัฒนธรรมคือวัฒนธรรมของชนชั้นสูงอย่างการเต้นบัลเลต์ กับวัฒนธรรมย่อยที่มีกำเนิดจากกลุ่มชนชั้นล่างและแพร่กระจายไปสู่

กลุ่มคนชั้นกลางอย่างการเต้นบียอย วันนี้ได้มาบรรจบกันกลายเป็นละครเวที ที่ไม่มีบทพูดแต่ใช้ภาษาท่าทางในการสื่อสารให้ผู้ชมได้เข้าใจ ทำให้กลุ่มคนดูที่เป็นทั้งแฟนของกลุ่มนักเต้นบัลเลต์ และแฟนของกลุ่มนักเต้นบียอย หรือกลุ่มที่เป็นแฟนละครเวที เนื้อหาที่ต้องการสื่อสารกับคนภายนอกนั้นถือว่าการแสดงของละครเวทีครั้งนี้เป็นอีกเวทีที่เปิดโอกาสให้นักเต้นบียอยได้แสดงอัตลักษณ์ในการเต้น ความคิดสร้างสรรค์ในท่าเต้น รวมถึงความสามารถในการแสดงของกลุ่มนักเต้นบียอย จากการยกระดับตัวเองของนักเต้นบียอยในเวทีการแข่งขันต่างๆ ซึ่งเป็นสื่อกิจกรรมทำให้มีการนำการเต้นบียอยกับวัฒนธรรมของชนชั้นสูงอย่างการเต้นบัลเลต์มาผสมผสานกันได้ลงตัว เป็นการนำเสนออัตลักษณ์การเต้นบียอยว่าสามารถยืดหยุ่นเข้ากับวัฒนธรรมอื่นๆ ได้เพื่อยกระดับตัวเองของนักเต้นบียอยอีก ระดับหนึ่ง

ภาพที่ 6.18 บัลเลต์ศิลปะชนชั้นสูง



ภาพที่ 6.19 การเต้นปีบอยศิลปะของชนชั้นล่าง



### รายการสะบัดช่อ

รายการสะบัดช่อ ทางททบ. 5 ซึ่งออกอากาศ 4 สิงหาคม 2552 ได้นำเสนอกลุ่มนักเต้นปีบอยรุ่นจิ๋ว ชื่อทีม The sun เป็นการรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นปีบอยอายุตั้งแต่ 7-12 ปี มาแสดงความสามารถในการเต้นปีบอย ซึ่งทีม The sun ได้เข้าร่วมแข่งขันกับกิจกรรมการเต้นปีบอยทั่วไป รวมถึงการเต้นที่ถนนข้าวสารเป็นเวทีในการแสดงออกของเด็กๆ กลุ่มนี้ ผู้วิจัยพบว่าเป็นกลุ่มนักเต้นปีบอยรุ่นเล็กที่เต้นในพื้นที่สาธารณะป้อมพระสุเมรุที่ผู้ปกครองสนับสนุนให้นักเต้นรุ่นจิ๋วมารวมกลุ่มกันเพื่อสร้างสีสันให้กับการเต้นปีบอยให้คนภายนอกได้รู้จักการเต้นปีบอย เนื้อหาที่นำเสนอต้องการสื่อสารให้คนภายนอกทราบว่ายังมีกลุ่มเลือดใหม่ของนักเต้นปีบอยในประเทศไทยที่จะกลายเป็นนักเต้นปีบอยระดับประเทศ และระดับโลกได้ ถ้าได้รับการสนับสนุนที่ดี และยังเป็นการหารายได้ให้กับเด็กๆ กลุ่มนี้ไปในตัวด้วย

## รายการ ITeen

รายการ ITeen ทาง ททบ. 5 ออกอากาศ 29 สิงหาคม 2552 ได้เปิดโอกาสให้นักเต้นบ๊อบบี้ได้เป็นที่รู้จัก แม้จะเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศได้ทุกวัน สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนที่ดูรายการรู้สึกอยากเต้นบ๊อบบี้ขึ้นมาได้ ผู้วิจัยเห็นว่าแม้ทางรายการได้นำเสนอเนื้อหาที่สื่อสารกับคนภายนอกว่าทางประเทศได้ทุกวันได้แสดงความสนใจและเห็นความสำคัญของกิจกรรมวัยรุ่น โดยจะมีถนนคล้ายๆ ถนนศิลปะที่ทุกคนสามารถมาแสดงความสามารถได้ ซึ่งเมืองไทยก็เริ่มมีการสนับสนุนตรงจุดนี้เหมือนที่ผู้วิจัยพบในพื้นที่สาธารณะของโครงการ to be number one ที่ถือว่าเป็นการเริ่มต้นที่ดีในการให้โอกาสกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ได้มีพื้นที่สาธารณะในการแสดงความสามารถ และเรียกร้องให้ผู้ใหญ่ในประเทศไทยได้หันมาให้ความสนใจกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้และสนับสนุนกิจกรรมดีๆ ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย

## รายการเกมพันหน้า

รายการเกมพันหน้า ทาง ช่อง 7 สี ส่งเสริมความสามารถของเด็กไทย ได้นำเสนอความสามารถของเด็กไทยกลุ่มหนึ่งนั่นคือ กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ ออกอากาศ 22 พฤศจิกายน 2552 ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการนำเสนอการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากเด็กที่เต้นบ๊อบบี้ไม่เป็นก็สามารถเต้นบ๊อบบี้ได้ภายในเวลา 7 เดือน ซึ่งทางรายการได้เลือกกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จากป้อมพระสุเมรุ โดยเลือกกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้รุ่นเล็กที่มีอายุระหว่าง 7-12 ปี มาแสดงความสามารถในการเต้นบ๊อบบี้ที่ได้รับการฝึกฝนและการสอนจากรุ่นพี่ที่ซ้อมด้วยกันบริเวณป้อมพระสุเมรุ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้คนภายนอกเห็นว่า หากมีความตั้งใจจริง ใครก็สามารถเต้นบ๊อบบี้ได้เพียงมีความมุ่งมั่นในการฝึกซ้อม และมีใจรักในการเต้นจริงๆ ทางรายการเกมพันหน้าได้มีการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องบ๊อบบี้อีก 4-5 ครั้ง เนื้อหาที่นำเสนอก็เป็นการแสดงความสามารถของนักเต้นบ๊อบบี้ที่มีความโดดเด่น และต้องใช้การฝึกฝน จึงจะเต้นบ๊อบบี้ในท่าต่างๆ ได้ ผู้วิจัยพบว่านักเต้นบ๊อบบี้คนอื่นๆ มีเพียง 5-6 คนได้ดูรายการและมองว่าเป็นสิ่งที่ดีที่สื่อมวลชนสามารถทำหน้าที่เป็นช่องทางให้คนภายนอกได้รู้จักกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ได้มากขึ้น

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าสื่อมวลชนที่นำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนักเต้นบ๊อบบี้ในรูปแบบต่างๆ สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนที่รับชมรู้สึกอยากเต้นบ๊อบบี้ขึ้นมา เป็นการให้ข้อมูลแก่คนทั่วไปรู้จักว่าการเต้นบ๊อบบี้เป็นการเต้นที่มีลักษณะการใช้การเคลื่อนไหวของร่างกาย แล้วสร้างสรรค์ออกมาเป็นท่าเต้นต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการหมุนหัว การเต้นสับขา ทำให้คนดูรู้จักการ

เต้นบ๊อบอยู่ในวงกว้างออกไป แต่การนำเสนอก็จะเป็นแค่ช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง ในกรณีนี้นักเต้นบ๊อบยได้รับรางวัลจากการแข่งขันก็จะเชิญมาออกพร้อมๆ กันหลายรายการ แต่หลังจากนั้นก็หายเงียบไป จนกว่าจะมีการแข่งขันครั้งใหม่ที่มีผู้สนับสนุนรายใหญ่ก็สร้างกระแสให้สื่อมวลชนหันกลับมาสนใจได้อีกครั้ง แต่ความไม่สม่ำเสมอในการนำเสนอ ทำให้คนภายนอกก็จะไม่มีการต่อย้ำจากการนำเสนอของสื่อมวลชนเลยทำให้บ๊อบยยังไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างเท่าที่ควร

“สื่อมวลชน ไม่ค่อยมีผลเท่าที่ควรในการช่วยทำให้บ๊อบยเป็นที่รู้จักในวงกว้าง แต่เวลามีบ๊อบยไปออกทีวีก็ช่วยนะ ช่วยให้เค้ารู้จักบ๊อบยว่ามันคืออะไร แม้ว่ามันอาจจะไม่ช่วยให้เค้ารู้จักเราดีขึ้น คิดว่ากิจกรรมการแข่งขันจะช่วยให้เค้ารู้จักเราดีขึ้นมากกว่า แม้ว่าทีวีจะกว้างกว่า ผมก็เคยพยายามทำนะ ช่วงหนึ่งที่ออกทีวีบ่อยมาก ช่วงที่แข่งขันได้ที่ 5 ที่เยอรมัน ช่วงนั้นจะออกทีวีเกือบทุกวัน แต่มันก็ผ่านไป คำถามก็ทั่วๆ ไป ชื่ออะไร แข่งอะไร ชนะมาอย่างไร รู้สึกอย่างไรบ้าง อะไรอย่างนี้ เพราะบ๊อบยมันไม่เกี่ยวอะไรกับเค้า มันไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตเค้า” (ก้อง, สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552)

เนื้อหาในการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบยกับภายนอกผ่านสื่อมวลชนนั้น จะมีเนื้อหาที่นำเสนอ คือ 1) สื่อสารให้คนภายนอกรับรู้การเต้นบ๊อบยมีอัตลักษณ์ในการเต้นที่สร้างสรรค์และต้องใช้การฝึกฝน 2) เป็นการเต้นที่ต้องใช้แรง 3) เป็นการเต้นบ๊อบยสามารถยืดหยุ่นเข้ากันได้กับศิลปะด้านอื่นๆ ได้ไม่ว่าจะเป็นศิลปะชั้นสูงอย่างการเต้นบัลเลต์ หรือสามารถดัดแปลงเป็นท่าต่อสู้นิวๆ ซึ่งต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัวของนักเต้นบ๊อบย เป็นการเต้นที่โดดเด่นเพราะต้องใช้ทักษะการเต้นจากศิลปะหลายๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นกังฟู ยิมนาสติก ทำให้การเต้นที่ดูแปลกตาและน่าสนใจ ทำให้เป็นการเต้นที่โดดเด่นที่มีอัตลักษณ์ของตัวเอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6.3 แสดงผลสรุปของการสื่อสารกลุ่มนักเต้นบ๊อบกับภายนอกผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ

ประเภทสื่อ	ตัวอย่างของสื่ออื่นๆ	เนื้อหาในการสื่อสาร	ความถี่ในการสื่อสาร
สื่อบุคคล	กลุ่มนักเต้นบ๊อบ ในประเทศ ทั้งกลุ่มขนาดเล็ก และกลุ่มขนาดใหญ่	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นการเต้นที่แตกต่าง มีความโดดเด่น</li> <li>- เป็นการออกกำลังกาย ที่สร้างสรรค์</li> <li>- ต้องใช้พลังกำลัง อุดทน ฝึกฝน</li> <li>- เป็นเด็กรักดี</li> <li>- กิจกรรมยามว่างที่มีประโยชน์</li> </ul>	ทุกวัน ตามสถานที่ที่ซ้อม หลายๆ แห่งทั้งใน โรงเรียน พื้นที่สาธารณะ หรือพื้นที่ของโครงการ to be number one
สื่อสมัยใหม่	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่ออินเทอร์เน็ต</li> <li>คือ เว็บไซต์ เว็บ</li> <li>บอร์ด hi5</li> <li>facebook</li> </ul>	<p>เนื้อหาที่บ๊อบยอนเสนอ ภายนอก</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ข้อมูลที่ถูกต้องเกี่ยวกับ นักเต้นบ๊อบ</li> <li>- แจ้งข่าวกิจกรรมการ แข่งขัน</li> <li>- เป็นแหล่งข้อมูล หรือใช้ แบ่งปันข้อมูล</li> <li>- เป็นพื้นที่แสดงความ ความเห็น</li> </ul> <p>เนื้อหาที่คนภายนอก เสนอแก่ภายนอก</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ</li> <li>- เป็นวิถีชีวิตแบบใหม่ ของคนที่รักการเต้น</li> <li>- ทำให้รู้จักการเต้น บ๊อบ</li> </ul>	ทุกวันบนเว็บบอร์ดของ hi5 อาจเป็นกลุ่มนักเต้น บ๊อบหรือคนภายนอก เข้ามาก็ไม่แน่ชัดนัก เพราะการเข้ามาดูโดยไม่ โพสต์แสดงความคิดเห็นก็ ได้



ประเภทสื่อ	ตัวอย่างของสื่ออื่นๆ	เนื้อหาในการสื่อสาร	ความถี่ในการสื่อสาร
สื่อกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมการแข่งขันทั้งแบบแบทเทิล</li> <li>- กิจกรรมการแข่งขันเดินแบบเดินโชว์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความสามารถที่น่าสนใจของนักเดินบียอบอย</li> <li>- หันมาทำความรู้จักการเดินบียอบอย</li> <li>- การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์</li> <li>- ทำรายได้ให้กับนักเดินบียอบอย</li> <li>- เป็นการเดินที่มีความโดดเด่น</li> </ul>	<p>อย่างน้อยเดือนละครั้ง แต่จะนับรวมทั่วประเทศ กิจกรรมการแข่งขันไม่ได้มีกำหนดแน่นอนตายตัว ยกเว้นเวทีใหญ่ๆ อย่าง การแข่ง boty จะมีระยะเวลาที่แน่นอนในการจัดกิจกรรม</p>
สื่อวัตถุ	<p>เสื้อยืด กางเกงขาสั้น กางเกงขายาว กางเกงขาสั้นสามส่วน รองเท้าผ้าใบ หมวก</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การแต่งกายที่บ่งบอกว่าเป็นบียอบอย</li> <li>- ดัดแปลงการแต่งกายให้เหมาะกับการเดิน และจากสภาพเศรษฐกิจทำให้ลดความสนใจเรื่องการแต่งกายลงไป</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อพวกเสื้อทีม หมวก โฟมทั้งใบ รองเท้าพู่มาชูเอต รองเท้าโพเคท คล้ายคอนเวิร์สหุ้มข้อ ส่วนใหญ่จะเป็นการแต่งตัวเวลาที่มีการแข่งขัน ทำให้คนภายนอกเห็นได้ไม่บ่อย ความถี่น้อย</li> <li>- การแต่งกายฟรีสไตล์ ไม่มีรูปแบบแน่นอน แต่เป็นรูปแบบจะเป็นเสื้อที่พอดีตัว ขาสั้นขายาวก็ได้ รองเท้าผ้าใบ หมวก จะแต่งในการฝึกซ้อมเดินเป็นประจำทุกวัน ถ้าคนภายนอกเดินผ่านบริเวณที่ซ้อมก็จะเห็นได้ทุกวัน</li> </ul>

ประเภทสื่อ	ตัวอย่างของสื่ออื่นๆ	เนื้อหาในการสื่อสาร	ความถี่ในการสื่อสาร
สื่อมวลชน	รายการโทรทัศน์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อสารให้คนภายนอกรับรู้การเดินบิบอยว่าเป็นการเดินที่สร้างสรรค์</li> <li>- เป็นการเดินที่ต้องใช้แรง</li> <li>- การเดินที่ยืดหยุ่นผสมผสานกับศิลปะต่างๆได้อย่างดี</li> </ul>	ความถี่ในการนำเสนอจะเป็นที่ช่วงเวลาอย่างในช่วงที่มีการแข่งขันประกวดเดินในเวทีต่างๆ สื่อมวลชนก็จะนำเสนอเรื่องราวของนักเดินบิบอยบ่อย แต่ถ้าเป็นช่วงเวลาปกติก็มีการนำเสนอค่อนข้างน้อย

### บทบาทของการสื่อสารของกลุ่มนักเดินบิบอยในประเทศไทยกับภายนอก

กลุ่มนักเดินบิบอยพยายามเปลี่ยนมุมมองของคนภายนอกที่เห็นเด็กวัยรุ่นมารวมกลุ่มกันจะมองในแง่ลบว่าเป็นการมั่วสุม เกี่ยวข้องกับยาเสพติด โดยอาศัยการบทบาทการสื่อสารทำหน้าที่สำคัญช่วยนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินบิบอยให้คนภายนอกรับรู้และเข้าใจว่ากลุ่มกลุ่มนักเดินบิบอยไม่ได้เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มารวมตัวกันเพื่อทำเรื่องเหลวไหล ไร้สาระ แต่เป็นการรวมกลุ่มกันสำหรับกลุ่มคนที่รักการเดินบิบอยเหมือนๆ กัน อยากให้คนภายนอกมองการเดินบิบอยว่าเป็นการเดินที่ต้องใช้เวลาในการฝึกฝน ไม่ได้เดินกันง่ายๆ และต้องคิดสร้างสรรค์ทำเดินเป็นสไตล์ของตัวเอง ไม่ลอกเลียนแบบใคร โดยบทบาทต่างๆ ของการทำหน้าที่นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินบิบอย มีดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6.4 แสดงผลสรุปบทบาทของการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้กับภายนอกผ่านสื่อต่างๆ 5 ชนิดสื่อ

ประเภทสื่อ บทบาทของการสื่อสาร	สื่อบุคคล	สื่อสมัยใหม่	สื่อกิจกรรม	สื่อวัตถุ	สื่อมวลชน
นำเสนออัตลักษณ์การเต้นบ๊อบบี้	✓		✓		
แจ้งข้อมูลข่าวสาร		✓	✓		
นำเสนอว่าเป็นกลุ่มรักการเต้นที่มีความดี			✓		✓
สร้างจุดมุ่งหมายในการเต้น			✓		
การปฏิสัมพันธ์กับภายนอก			✓		
รู้จักกับการเต้นบ๊อบบี้			✓		
สร้างความสนใจจากการเต้นบ๊อบบี้	✓		✓		
แสวงหาข้อมูลและการแบ่งปันข้อมูล		✓			
การเป็นแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้		✓			
เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น		✓			
สร้างแรงบันดาลใจ	✓	✓			✓
สร้างทัศนคติที่ดีแก่นักเต้นบ๊อบบี้จากสังคมภายนอก	✓				
สร้างการยอมรับจากครอบครัว	✓				
แสดงให้เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ดี	✓				
เป็นกิจกรรมที่ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด	✓				
สร้างความรู้สึกสนุกสนาน	✓				
เป็นกิจกรรมที่ปลอดภัย	✓				
นำเสนออัตลักษณ์การแต่งกายของนักเต้นบ๊อบบี้				✓	
ดัดแปลงการแต่งกายเป็นสไตล์ของตัวเอง				✓	
สามารถผสมผสานกับศิลปะการต่อสู้					✓
ความยืดหยุ่นผสมผสานระหว่างศิลปะชนชั้นสูงกับศิลปะชนชั้นล่าง					✓
สร้างความสนใจในต่างประเทศที่ควรสนับสนุน					✓

ตารางที่ 6.5 สรุปบทบาทของการสื่อสารในการรวมตัวของกลุ่มนักเรียนบิบบอย บทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเรียนบิบบอย บทบาทของการสื่อสารกับภายนอกของกลุ่มนักเรียนบิบบอย

บทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มของนักเรียนบิบบอย	บทบาทของการสื่อสารเพื่อสร้างและรักษารหัสอัตลักษณ์ภายในกลุ่มนักเรียนบิบบอย	บทบาทของการสื่อสารเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเรียนบิบบอยกับภายนอก
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การทำให้สมาชิกใหม่ได้รู้จักกลุ่ม</li> <li>2. การสร้างความสนใจให้กลุ่ม</li> <li>3. การสร้าง group like</li> <li>4. เป็นสื่อการสนทนาในการรวมกลุ่มจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง</li> <li>5. การช่วยให้สมาชิกในกลุ่มติดตาม กิจกรรมข่าวสาร</li> <li>6. การใช้เป็นพื้นที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงท่าใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เป็นต้นแบบ/ไอดอล</li> <li>2. สร้างแรงบันดาลใจ</li> <li>3. เป็นผู้สอนต้น</li> <li>4. เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร</li> <li>5. เป็นการแนะนำสมาชิกหรือชักชวนให้รู้จักการเต้นบิบบอย</li> <li>6. สร้างอัตลักษณ์การเต้นของตัวเอง</li> <li>7. สร้าง group like</li> <li>8. แสวงหาข้อมูลและแบ่งปันข้อมูล</li> <li>9. ติดต่อสื่อสารสมาชิกภายในกลุ่ม</li> <li>10. เรียนรู้ข้อมูล</li> <li>11. การรวมตัวเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน</li> <li>12. แสดงความคิดสร้างสรรค์ด้วยท่าเต้นใหม่ๆ</li> <li>13. แสดงประสิทธิภาพจากการฝึกซ้อม</li> <li>14. ประสานความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม</li> <li>15. การเสริมแรงใจ</li> <li>16. การเป็นพวกเดียวกัน</li> <li>17. แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม</li> <li>18. การเป็นพื้นที่ในการแสดงความสามารถ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นำเสนออัตลักษณ์การเต้นบิบบอย</li> <li>2. แจ้งข้อมูลข่าวสาร</li> <li>3. นำเสนอว่าเป็นกลุ่มรักการเต้นที่มีความดี</li> <li>4. สร้างจุดมุ่งหมายในการเต้น</li> <li>5. การปฏิสัมพันธ์กับภายนอก</li> <li>6. รู้จักกับการเต้นบิบบอย</li> <li>7. สร้างความสนใจจากการเต้นบิบบอย</li> <li>8. แสวงหาข้อมูลและแบ่งปันข้อมูล</li> <li>9. การเป็นแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้</li> <li>10. เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น</li> <li>11. สร้างแรงบันดาลใจ</li> <li>12. สร้างทัศนคติที่ดี</li> <li>13. สร้างการยอมรับจากครอบครัว</li> <li>14. แสดงให้เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ดี</li> <li>15. ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด</li> <li>16. สร้างความรู้สึกสนุกสนาน</li> <li>17. นำเสนออัตลักษณ์การแต่งกายของนักเรียนบิบบอย</li> <li>18. ดัดแปลงการแต่งกายเป็นสไตล์ของตัวเอง</li> <li>19. สามารถผสมผสานกับกับศิลปะการต่อสู้</li> <li>20. ความยืดหยุ่นผสมผสานระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชั้นล่าง</li> </ol>

## บทที่ 7

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทย” ได้ศึกษาถึงบทบาทของการสื่อสารที่เข้าไปมีบทบาทสำคัญในการรวมกลุ่มของนักเต้นบ๊อบอย บทบาทของการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์ในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย และบทบาทของการสื่อสารในการนำเสนออัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบอยให้คนภายนอก

ในเรื่องของระเบียบวิธีวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) การสังเกต (Observation) และการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ (Documentary Data) กล่าวคือ จะมีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย โดยแบ่งเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยขนาดเล็กที่มีสมาชิก 5-10 คน จำนวน 7 กลุ่ม และกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยขนาดใหญ่ที่มีสมาชิก 20-30 คนขึ้นไป จำนวน 4 กลุ่ม และการสัมภาษณ์เจ้าของเว็บซึ่งเป็นเว็บมาสเตอร์ของเว็บไซต์ <http://siambboy.rongteen.com> การเข้าไปสังเกตการณ์ในกิจกรรมการแข่งขันเวทีต่างๆ และตามสถานที่ฝึกซ้อมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย รวมถึงการเข้าไปร่วมเล่นในเว็บบอร์ดของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย หรือการเล่น hi5 โปรแกรมการแชตกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยด้วย ผู้วิจัยยังได้นำข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยจากเอกสารต่างๆ มาเป็นส่วนช่วยในการศึกษา ได้แก่ ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยที่ลงในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร นอกจากนี้สื่อวิดีโอ อาทิ สื่อทิม รองเท้าผ้าใบ หมวก กางเกงขาสั้น กางเกงสามส่วน กางเกงยีนขาเดฟ ก็แสดงความเป็นนักเต้นบ๊อบอย และยังศึกษาผ่านคลิปการเต้นบ๊อบอยใน youtube เพื่อใช้ศึกษาเพิ่มเติมด้วย

ในการสรุปผลการศึกษา ผู้วิจัยนำแนวคิดต่างๆ ที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 คือแนวคิดเรื่องบทบาทของการสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์ แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มและเครือข่ายการสื่อสาร ซึ่งจะนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยทั้งกลุ่มขนาดเล็กและกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยขนาดใหญ่เพื่อให้เห็นถึงการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทย

## สรุปผลการวิจัย

### คุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์

ในการนำเสนอสรุปผลการวิจัย เรื่องคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยบนพื้นที่สาธารณะกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริง พบว่าคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยบนพื้นที่สาธารณะข้อมูลชัดเจน แต่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงฯ ข้อมูลทางด้านลักษณะประชากรศาสตร์ขาดหายไปหลายหัวข้อสามารถสรุปได้ดังนี้

### การเต้นบ๊อบบอยคืออะไร

สำหรับนักเต้นบ๊อบบอยแล้วผู้วิจัยพบว่าจะมองว่าการเต้นบ๊อบบอย คือ วัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เป็นการเต้นที่ถูกผู้ชายเลือกเต้น อาจจะมาจกชื่อ คำว่า “บ๊อบบอย” ที่บ่งบอกว่าเป็นการเต้นของลูกผู้ชายโดยเฉพาะ เป็นวัฒนธรรมของเด็กผู้ชายที่ชอบการใช้กำลัง การต่อสู้ การเอาชนะ การเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง การเต้นบ๊อบบอยนับว่าเป็นการออกกำลังกายที่ต้องใช้พลังกำลัง และความคิดสร้างสรรค์ ที่สำคัญต้องไม่เลียนแบบใคร สมัยก่อนคนจะเรียกการเต้นบ๊อบบอยว่าการเต้นเบรกแดนซ์ เพราะเป็นคำที่สื่อใช้เรียกบ๊อบบอย ซึ่งเบรกแดนซ์ยังประกอบด้วยการเล่น 3 รูปแบบคือ ป๊อบปิ้ง ร็อกกิ้ง บ๊อบบอย แต่คนรุ่นใหม่จะเรียกว่า การเต้นบ๊อบบอย เพราะมาจากคำว่า เบรกบอย บ๊อบบอยอั้ง นั่นเอง แม้จะเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่ของวัฒนธรรมฮิปฮอป แต่ก็มีสืบทอดการเต้นต่อมาจนกลายเป็นวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยในปัจจุบันนี้

#### 1. กลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยบนพื้นที่สาธารณะ

1) **อายุ** กลุ่มนักเต้นบ๊อบบอยกลุ่มนี้จะมีอายุอยู่ระหว่าง 10-35 ปี โดยส่วนใหญ่จะมีอายุอยู่ในช่วง 12-22 ปี ยังอยู่ในวัยเรียน จะแบ่งเวลาให้กับการเรียนและเวลาในการฝึกซ้อมเต้น

2) เพศ กลุ่มนักเต้นบิบบอยจะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง เพศหญิงมีน้อยมากเพียง 2-3 คน เพราะสถานที่ซ้อมเต้นจะอยู่ในพื้นที่สาธารณะ และกลุ่มนักเต้นบิบบอยก็เป็นผู้ชายจำนวนมากรวมกันเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้หญิงไม่นิยมมาเต้นในพื้นที่สาธารณะ และท่าเต้นบิบบอยก็ใช้พลังกำลังในการเต้นอาจไม่เหมาะกับสรีระของเพศหญิง

3) อาชีพ กลุ่มนักเต้นบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะส่วนใหญ่จะกำลังศึกษาอยู่ ยังไม่มีรายได้ แต่ก็ใช้เวทีการประกวดเต้นบิบบอยในการหารายได้ และนักเต้นบิบบอยที่มีหน้าที่การทำงานแล้วมีความหลากหลายทางอาชีพ ทั้งนักเต้นมืออาชีพ เจ้าหน้าที่การตลาดบริษัทประกันภัย พนักงานบริษัทเอกชน เจ้าของกิจการธุรกิจส่วนตัว

4) ระดับการศึกษา กลุ่มนักเต้นบิบบอยกลุ่มนี้จะมีระดับการศึกษาตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 6 จนจบปริญญาตรี แต่ส่วนใหญ่จะกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา และมหาวิทยาลัยจึงเป็นวัยที่กำลังยังศึกษาอยู่ แต่ก็ไม่ได้ทิ้งการเรียน มีการแบ่งเวลาให้กับการเรียนและการเต้นอย่างชัดเจนไม่ให้กระทบการเรียน

5) สถานภาพทางเศรษฐกิจ กลุ่มนักเต้นบิบบอยกลุ่มนี้จะมีสถานภาพทางเศรษฐกิจในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ ยังไม่มีรายได้เพราะอยู่ในวัยเรียน และฐานะของครอบครัวก็เป็นกลุ่มคนชนชั้นล่างและชนชั้นกลาง จึงไม่ค่อยมีกำลังทรัพย์ในการซื้อเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในการเต้นบิบบอยที่มียี่ห้อราคาแพง ค่าใช้จ่ายในการใช้ในการมาฝึกซ้อมก็คือค่ารถ และค่าอาหารเท่านั้น

6) ภูมิลำเนา กลุ่มนักเต้นบิบบอยกลุ่มนี้จะมีภูมิลำเนาอยู่ในละแวกใกล้เคียงกับพื้นที่สาธารณะที่ใช้ในการฝึกซ้อมในการเต้นบิบบอย เพื่อความสะดวกและประหยัดค่าเดินทาง

## 2. กลุ่มนักเต้นบิบบอยบนพื้นที่ของโลกเสมือนจริง

1) อายุ กลุ่มนักเต้นบิบบอยกลุ่มนี้จะมีอายุอยู่ระหว่าง 11-35 ปี โดยส่วนใหญ่จะมีอายุอยู่ในช่วง 12-30 ปี ยังอยู่ในวัยเรียนตั้งแต่มัธยมต้นจนถึงวัยทำงาน แต่ส่วนใหญ่จะอยู่ในวัยเรียนมัธยมศึกษาจนถึงมหาวิทยาลัย

2) เพศ กลุ่มนักเต้นบิ๊บอยสัดส่วนจะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง แต่จำนวนเพศหญิงบนพื้นที่โลกเสมือนจริงจะมีจำนวนมากกว่าพื้นที่สาธารณะ เพราะสามารถเข้ามาปฏิสัมพันธ์กันง่ายกว่าเพราะไม่ต้องเดินทาง สามารถทำได้ที่บ้าน ไม่ต้องใช้พลังกำลังในการเต้น เพราะเป็นการอยู่บนพื้นที่โลกเสมือนจริง

3) อาชีพ กลุ่มนักเต้นบิ๊บอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงส่วนใหญ่ก็กำลังศึกษาอยู่ ทั้งในระดับมัธยม จนถึงระดับมหาวิทยาลัย ยังไม่มีรายได้จากการประกอบอาชีพ และก็มีนักเต้นบิ๊บอยที่ทำงานแล้ว มีรายได้จากการประกอบอาชีพเพื่อเลี้ยงดูตัวเองได้ แต่จะไม่มีเวลาในการฝึกซ้อมเต้นได้มากเท่านักเต้นบิ๊บอยที่กำลังศึกษาอยู่ กลุ่มนี้จะมีความหลากหลายทางอาชีพมากกว่า

4) ระดับการศึกษา กลุ่มนักเต้นบิ๊บอยกลุ่มนี้จะมีระดับการศึกษาตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 5 จนถึงระดับอุดมศึกษา แต่ส่วนใหญ่จะกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา และมหาวิทยาลัย

5) สถานภาพทางเศรษฐกิจ กลุ่มนักเต้นบิ๊บอยกลุ่มนี้จะมีสถานภาพทางเศรษฐกิจในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ ยังไม่มีรายได้เพราะอยู่ในวัยเรียน และฐานะของครอบครัวก็เป็นกลุ่มคนชนชั้นล่างและชนชั้นกลาง แต่ก็มีกลุ่มที่ทำงานแล้ว มีรายได้เป็นของตัวเอง ก็สามารถมีอำนาจในการซื้อเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายได้มากขึ้น มีการใช้สินค้ามียี่ห้อ ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของบิ๊บอยได้

6) ภูมิลำเนา กลุ่มนักเต้นบิ๊บอยกลุ่มนี้จะมีภูมิลำเนาอยู่ทั่วประเทศ อาศัยอยู่ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด เพราะบนพื้นที่โลกเสมือนจริงจะสามารถใช้พื้นที่นี้จากบริเวณไหนของประเทศก็ได้เพราะเป็นการเผชิญหน้าผ่านสื่อสมัยใหม่

จากลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเต้นบิ๊บอยบนพื้นที่ 2 แบบนี้มีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า กลุ่มนักเต้นบิ๊บอยบนพื้นที่สาธารณะนั้นจะมีความสัมพันธ์ระหว่างกันมากกว่ากลุ่มนักเต้นบิ๊บอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริง เพราะมีโอกาสได้พบเจอแบบเผชิญหน้า (face-to-face) กับนักเต้นบิ๊บอยคนอื่นๆ มีการปฏิสัมพันธ์ พูดคุยแบบเห็นหน้าตา การแลกเปลี่ยนข้อมูลก็สามารถสื่อสารติดการเต้นบิ๊บอยให้เห็นและทำตามหรือให้ข้อเสนอแนะได้ง่ายกว่า ช่วงอายุของ



กลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะก็ใกล้เคียงกัน และเป็นความจริงที่ตรวจสอบได้ ไม่เหมือนกลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงอาจมีการให้ข้อมูลที่ไมถูกต้องก็ได้ในกรณีที่เป็นคนเพิ่งรู้จักกัน แต่ถ้าเป็นคนบนพื้นที่สาธารณะแต่ไปสื่อสารผ่านสื่อบนโลกเสมือนจริงก็เป็นการเพิ่มความใกล้ชิดกันได้ ความสนใจของสองกลุ่มจะใกล้เคียงกัน คือมุ่งไปที่การเดินบิบบอยเป็นหลัก เพื่อสานสายสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นเพราะเป็นเรื่องที่สนใจเหมือนๆ กัน แต่การพูดคุยบนโลกเสมือนจริงจะมีเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเดินบิบบอยก็ได้ เพื่อเพิ่มสายสัมพันธ์ใหม่ๆ ของกลุ่มนักเดินบิบบอย เป็นการเปิดโอกาสให้นักเดินบิบบอยที่สนใจเรื่องอื่นๆ มาใช้พื้นที่บนโลกเสมือนจริงในการแลกเปลี่ยนเผยแพร่ข้อมูล หรือแสวงหาข้อมูลต่างๆ ได้

จากข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะ และกลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริง ทำให้เห็นความเหมือนและแตกต่างของกลุ่มนักเดินบิบบอย 2 กลุ่ม กล่าวคือ

## 1. อายุ

กลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะจะมีกลุ่มอายุน้อยกว่ากลุ่มที่สอง เพราะกลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงไม่จำเป็นต้องเดินบิบบอยทุกคน บางคนแค่ชอบการเดินบิบบอย หรือนักเดินบิบบอยที่อายุ 30 ปีขึ้นไปก็อาจไม่ได้เดินท่าผาดโผนก็อาจใช้พื้นที่บนโลกเสมือนจริงในการพูดคุย ให้ข้อมูล หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นก็ได้ แต่นักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะจะมีอายุน้อยกว่า เป็นกลุ่มนักเดินที่ฝึกซ้อมเป็นประจำทุกวัน มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือให้คำแนะนำในการฝึกเดิน เป็นกลุ่มที่มีทั้งคนที่เพิ่งเริ่มฝึกเดิน และรุ่นพี่ที่เดินมานานแล้วแวะเวียนมาสอนน้องๆ

## 2. เพศ

กลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะจะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง สัดส่วนแทบจะเป็นเพศชายเกือบทั้งหมด มีเพศหญิงน้อยมาก อาจจะมีแค่ 1-2 คน บางแห่งก็ไม่มีปีเกิร์ลเลย แม้แต่คนเดียว อาจเป็นด้วยปัจจัยการเดินบนพื้นที่สาธารณะต้องมีการเดินทาง ใช้เวลาในการซ้อมจนถึงมีดค่า อาจเป็นอันตรายสำหรับผู้หญิงได้ และผู้ปกครองก็เป็นห่วงตรงจุดนี้ ต่างจากกลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงมีสัดส่วนของจำนวนปีเกิร์ลมากกว่าบนพื้นที่สาธารณะ เพราะสามารถเล่นที่บ้านโดยไม่ต้องเดินทาง ทำให้การใช้พื้นที่บนโลกเสมือนจริงของผู้หญิงเริ่มเพิ่มจำนวนขึ้น

### 3. อาชีพ

กลุ่มนักเดินบิบบอยทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่ก็จะอยู่ในวัยที่กำลังศึกษาอยู่ ยังไม่มีรายได้เลี้ยงตัวเอง แต่ก็ใช้เวทีการประกวดเดินบิบบอยในการหารายได้ ส่วนคนที่ทำงานแล้วก็จะมีความหลากหลายทางด้านอาชีพ มีรายได้เลี้ยงดูตัวเอง แต่จะไม่ค่อยมีเวลาในการฝึกซ้อมเดินทุกวัน เหมือนกลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะ

### 4. ระดับการศึกษา

กลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะและกลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงส่วนใหญ่จะอยู่ในวัยกำลังศึกษาอยู่ ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา แต่กลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงที่มีจำนวนมากกว่าทำให้มีนักเดินบิบบอยที่จบการศึกษาระดับอุดมศึกษาและทำงานแล้วมีสัดส่วนมากกว่ากลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะ

### 5. สถานภาพทางเศรษฐกิจ

กลุ่มนักเดินบิบบอยทั้งสองกลุ่มไม่ค่อยมีความแตกต่างเรื่องสถานภาพทางเศรษฐกิจที่อยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ เพราะยังอยู่ในวัยที่กำลังศึกษาอยู่ ยังไม่มีรายได้ จึงใช้เวทีการแข่งขันเป็นการหารายได้เพื่อนำไปให้ครอบครัว หรือนำมาใช้จ่ายในการฝึกซ้อมเดินบิบบอยก็ได้ แต่กลุ่มบิบบอยบนพื้นที่การทำงานแล้ว ก็สามารถหารายได้เลี้ยงตัวเอง สามารถซื้อเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายที่สร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินบิบบอยได้ อย่างรองเท้าบูท ชูเอต หมวก หรือเสื้อผ้าที่มียี่ห้ออย่างไนกี้ อาดีดาส เป็นต้น

### 6. ภูมิลาเนา

กลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่สาธารณะจะมีภูมิลาเนาในละแวกใกล้เคียงกับบริเวณที่ใช้เป็นสถานที่ฝึกซ้อมเดินบิบบอย แต่อาจมีการเดินทางเพื่อไปฝึกซ้อมกับเพื่อนต่างกลุ่มในบริเวณอื่นด้วยก็ได้ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และเป็นการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างกลุ่ม จนขยายกลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเดินบิบบอยในที่สุด แต่กลุ่มนักเดินบิบบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริงจะมีภูมิลาเนาอยู่ทั่วประเทศก็สามารถพูดคุยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต hi5 เว็บบอร์ด โปรแกรมแชต msn โดยไม่จำเป็นต้องมีภูมิลาเนาใกล้เคียงกันก็ได้

## บทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มและอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย

ในการนำเสนอบทสรุปออกเป็นการรวมกลุ่มบ็อบอยในต่างประเทศ การรวมกลุ่มบ็อบอยในประเทศไทย และบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มของนักเต้นบ็อบอย เมื่อมีการรวมตัวของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยแล้วก็นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย

### การรวมกลุ่มของการเต้นบ็อบอยในต่างประเทศ

การรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในต่างประเทศเริ่มจากการรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยที่รักการเต้นเหมือนกัน สื่อบุคคลมีบทบาทในการสร้างแรงบันดาลใจให้มาเต้นบ็อบอยด้วยกัน เป็นการต่อสู้ทางชนชั้น เพราะกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในต่างประเทศมีต้นกำเนิดมาจากชนชั้นล่างในสังคม ต้องการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองเพื่อมีอำนาจในการต่อรองต่อสังคม โดยใช้การเต้นบ็อบอยที่เป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่โดยสร้างความเข้มแข็งของวัฒนธรรมย่อยเพื่อเป็นพลังในการต่อสู้กับวัฒนธรรมใหญ่ จึงรวมตัวกันเป็นกลุ่มนักเต้นบ็อบอย โดยการรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยเรียกว่า “Breaking crew” เพื่อช่วยกันฝึกฝนและคิดค้นท่าเต้นใหม่ๆ โดยทีมที่มีการรวมตัวอย่างเป็นทางการคือ ทีม The Mighty Zulu Kingz

### การใช้แนวคิดเรื่อง ‘กลุ่มวัฒนธรรมย่อย’ วิเคราะห์กลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย

#### กำเนิด / ที่มา

การรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในประเทศไทย ทีมแรกชื่อทีม ซ็อกโกแลต จังหวัดชลบุรี ผู้นำทีมคือ ครูเล็ก ชัยวัฒน์ สารีบุตร ที่ได้รับการถ่ายทอดการเต้นบ็อบอยจากสื่อบุคคลที่เป็นทหารอเมริกันในพัทยาสอนการเต้นให้ ต่อมาก็รวมตัวกันของนักเต้นที่มีความชื่นชอบการเต้นบ็อบอยเหมือนกัน แต่ไม่ได้เกิดจากการต่อสู้ทางชนชั้นที่ชัดเจนเหมือนแหล่งต้นกำเนิดในเขตบรองซ์ สหรัฐอเมริกา แต่เป็นแหล่งต้นกำเนิดจากชนชั้นล่างของสังคมเหมือนกัน และภาพลักษณ์ต้นกำเนิดก็ไม่ได้เหมือนกันเพราะพัทยาก็ถูกมองในแง่ไม่ดี ต่อมาก็เกิดการรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นบ็อบอยในกรุงเทพฯ หน้าร้าน กบ สเก็ต ซ้อป ชั้น 7 มาณูครอง เป็นแหล่งรวมของกลุ่มวัฒนธรรมฮิปฮอป รวมถึงการเต้นบ็อบอยที่เป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่ฮิปฮอป

การรวมตัวกันของบ๊อบอยในต่างประเทศและในประเทศไทยจะมีลักษณะของการต่อสู้ทางชนชั้น แต่การรวมตัวกันของบ๊อบอยในประเทศไทยไม่ได้มีการต่อสู้ทางด้านชนชั้นมากเท่าต่างประเทศ แต่จากแหล่งต้นกำเนิดมาจากชนชั้นล่างของสังคมทำให้ถูกมองในแง่ลบ การต่อสู้ที่เหมือนกันของนักเต้นบ๊อบอยในต่างประเทศและบ๊อบอยในประเทศไทยคือการต่อสู้เพื่อต่อรองของพื้นที่ทางอัตลักษณ์ในการสร้างพื้นที่สาธารณะของตัวเอง

### การสื่อสารที่เป็นแรงจูงใจในการเข้ามาเต้นบ๊อบอย

#### สื่ออินเทอร์เน็ต

แม้ว่าในยุคแรกที่มีการเต้นบ๊อบอยเริ่มแพร่หลาย แต่นักเต้นบ๊อบอยที่เริ่มเต้นเมื่อ 10 ปีที่แล้ว ประมาณ ปี ค.ศ. 1999 ได้รับแรงบันดาลใจในการเต้นบ๊อบอยจากวิดีโอคลิปจากเว็บบ๊อบอยของต่างประเทศ คือ [www.bboyworld.com](http://www.bboyworld.com) เพราะเว็บไซต์ในเมืองไทยยังไม่มีแพร่หลาย แต่ถ้าเป็นนักเต้นบ๊อบอยรุ่นใหม่การดูคลิปการเต้นได้จาก youtube เป็นการหาข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยได้อย่างดี

#### สื่อมวลชน

การนำเสนอผ่านช่องทางของสื่อมวลชนผ่านทางภาพยนตร์ที่มีการนำนักเต้นบ๊อบอยมาร่วมแสดง ทำให้ผู้ชมที่ได้เห็นการเต้นบ๊อบอยเกิดแรงบันดาลใจอยากเต้นให้ได้ด้วย ก็จะเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่เต้นเมื่อ 10 ปีก่อน ประมาณปี ค.ศ. 1999 ที่เป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยรุ่นแรกๆ

#### สื่อบุคคล

สื่อบุคคลที่นับว่ามีอิทธิพลอย่างมากในการรวมกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยในยุคนั้นมีเพียงนักเต้นกลุ่มเดียวที่เต้นอยู่คือ ชั้น 7 มาบุญครอง หน้าร้านกบ สเก็ตเตอร์ เป็นแหล่งรวมของผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอป รวมถึงนักเต้นบ๊อบอยที่ถือเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมฮิปฮอป นักเต้นบ๊อบอยจะเคยเห็นการเต้นบ๊อบอยมาก่อนจากสื่อมวลชนที่เผยแพร่ภาพในรูปแบบของมิวสิควิดีโอของนักร้องต่างประเทศที่มีนักเต้นบ๊อบอยเต้นประกอบเพลง หรือสื่อมวลชนในเมืองไทย คือ นักร้องเพลงฮิปฮอปได้ใช้การเต้นบ๊อบอยมาสร้างสีสันให้กับเพลงของตัวเอง จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้พบเห็นหันมาเต้นบ๊อบอย

## 1.2 ระยะเวลาในการเต้นบ๊อบ

แม้ว่าการเต้นบ๊อบจะเริ่มมีมาตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ. 1989 เมื่อ 20 กว่าปีก่อน แต่ยุคที่ทำให้การเต้นบ๊อบเป็นที่รู้จัก มีการไหลบ่าของกระแสการเต้นบ๊อบจะเป็นช่วง 10 กว่าปีที่ผ่านมา ประมาณปี ค.ศ. 1999 เพราะการได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมหลักฮิปฮอป นักดนตรีฮิปฮอป ดนตรีสไตลฮิปฮอปได้รับความนิยมอย่างมาก และการเต้นบ๊อบก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่ฮิปฮอปก็เป็นที่สนใจ แต่จำนวนนักเต้นเมื่อ 20 กว่าปีก่อนที่ยังคงเต้นอยู่มีแค่ 2-3 คน แต่นักเต้นบ๊อบที่เต้นในยุคต่อมาประมาณ 10 กว่าปีก่อนที่ยังคงเต้นบ๊อบอยู่มีปริมาณมากกว่าประมาณ 20 กว่าคน ปัจจุบันนักเต้นบ๊อบเหล่านี้กลายเป็นครูสอนเต้นบ๊อบที่คอยให้ความรู้ เผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบ และได้รับความเคารพนับถือจากนักเต้นบ๊อบรุ่นน้อง และอีกกลุ่มที่เต้นบ๊อบมาประมาณ 3-5 ปีก็ยังคงเต้นอยู่ ทุกวันนี้ก็มีนักเต้นบ๊อบหน้าใหม่เพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อยๆ

## 1.3 ขนาดของกลุ่ม

นักเต้นบ๊อบจะมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่ม จะมีทั้งการรวมตัวกันเป็นกลุ่มขนาดเล็ก มีสมาชิกประมาณ 3-5 คน กลุ่มขนาดกลางมีสมาชิกประมาณ 6-15 คน เป็นการรวมทีมเพื่อซ้อมหรือเข้าแข่งขัน และการรวมตัวกันเป็นกลุ่มขนาดใหญ่บนพื้นที่สาธารณะที่มีสมาชิกประมาณ 20-30 คนขึ้นไป จะมีการผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมาใช้พื้นที่ซ้อมเต้น เพราะเป็นการรวมตัวจากกลุ่มขนาดเล็กๆ 5-10 กลุ่ม รวมถึงนักเต้นที่มาเต้นเพียงคนเดียวเพื่อการฝึกซ้อมเต้น หรือซ้อมเพื่อเข้าแข่งขันก็ได้

## 1.4 เครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบ

เมื่อกลุ่มนักเต้นบ๊อบได้มีการรวมตัวกันก็เริ่มมีการสร้างความสัมพันธ์ การปฏิสัมพันธ์กับนักเต้นบ๊อบคนอื่นๆ ต่างกลุ่มไปเรื่อยๆ เชื่อมโยงจนกลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบ โดยอาศัยการบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มทำหน้าที่สำคัญในการรวมตัวกันของกลุ่มนักเต้นบ๊อบเพื่อให้ขยายเครือข่ายกลุ่มนักเต้นบ๊อบออกไปเรื่อยๆ ในระยะแรกเริ่มจากสื่อกิจกรรมคือ คอนเสิร์ต ต่อมาก็เป็นกิจกรรมการแข่งขันเวทีต่างๆ หรือสถานที่ซ้อม และปัจจุบันการติดต่อผ่านสื่อสมัยใหม่คือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ เว็บบอร์ด hi5 ก็มีอิทธิพลในการสร้างเครือข่าย

ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ เพราะกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ยังมีอำนาจน้อยจึงต้องสร้างเครือข่ายเพื่อสร้างพลังอำนาจในการต่อรอง ต่อสู้ เพื่อพื้นที่สาธารณะของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ฝึกซ้อมหรือพื้นที่ในการแข่งขันให้แก่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในการแสดงความสามารถให้สังคมยอมรับ ให้ความชอบธรรมกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้มากขึ้น

### 1.5 ทักษะคติเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้

นักเต้นบ๊อบบี้จะมีทัศนคติการเต้นบ๊อบบี้แบ่งได้เป็น 2 แบบคือ ทัศนคติของนักเต้นบ๊อบบี้ก่อนมาเต้นบ๊อบบี้ และทัศนคติของนักเต้นบ๊อบบี้หลังจากเข้ามาเต้นบ๊อบบี้

#### 1.5.1 ทัศนคติของนักเต้นบ๊อบบี้ก่อนมาเต้นบ๊อบบี้

มุมมองของนักเต้นบ๊อบบี้ก่อนมาเต้นจะมี 2 ลักษณะคือ ก่อนมาเต้นบ๊อบบี้รู้จักการเต้นบ๊อบบี้มาก่อนแล้ว และอยากเต้นบ๊อบบี้ให้ได้ กับอีกมุมมองคือ ไม่เคยรู้จัก ไม่สนใจการเต้นบ๊อบบี้มาก่อน แต่ทั้งสองมุมมองไม่ได้มีทัศนคติที่ไม่ดีกับการเต้นบ๊อบบี้ เป็นทัศนคติที่เป็นกลางค่อนข้างไปทางบวก เพราะถ้ารู้จักการเต้นบ๊อบบี้มาก่อนจะรู้สึกว่าเป็นการเต้นที่เท น่าสนใจ มีทัศนคติที่เป็นบวก แต่ถ้าไม่เคยรู้จักการเต้นบ๊อบบี้มาก่อนก็จะมีทัศนคติเป็นกลาง มองว่าเป็นการเต้นที่แปลก เป็นความท้าทายของลูกผู้ชาย

#### 1.5.2 ทัศนคติของนักเต้นบ๊อบบี้หลังจากมาเต้นบ๊อบบี้

เมื่อนักเต้นบ๊อบบี้ได้มาเต้นบ๊อบบี้แล้ว จะมีความรู้สึกภาคภูมิใจกับการเต้นบ๊อบบี้ กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ มีทัศนคติที่ดี ไม่ได้มองว่าการเต้นบ๊อบบี้เป็นแค่การเต้น แต่เป็นเหมือนวัฒนธรรมที่ต้องสืบทอด เป็นไลฟ์สไตล์ในชีวิตประจำวัน เหมือนชีวิตและจิตวิญญาณ เป็นการอยู่ร่วมกันแบบครอบครัวที่ยังคงรักษาวัฒนธรรมไทยเข้ามาในการรักษาความสัมพันธ์ของกลุ่ม มีการเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง อยู่กันเหมือนครอบครัว

## 1.6 เป้าหมายในการเดิน

ในการเดินปีบอยนอกจากเดินเพื่อความสนุก หรือความท้าทาย แต่สิ่งหนึ่งที่แสดงความสำเร็จของลูกผู้ชาย คือการมีเป้าหมายในการเดินก็จะกลายเป็นแรงผลักดันให้นักเดินปีบอยก้าวไปสู่จุดหมายนั้น เป้าหมายระดับแรกคือการชนะการแข่งขันในเวทีระดับประเทศ อย่างการแข่งขัน boty เมื่อทำได้ก็จะมุ่งไปสู่เวทีระดับโลก แต่นักเดินบางคนก็เริ่มเปลี่ยนจุดมุ่งหมายในการเดิน ไม่ได้ต้องการชัยชนะจากการแข่งขัน มีความสุขกับการเดิน และมองอนาคตของวงการปีบอยที่อยากให้มีการสนับสนุนจากหน่วยงานในประเทศเพื่อผลักดันให้นักเดินปีบอยรุ่นใหม่ก้าวไปสู่เวทีระดับโลกที่ประเทศเยอรมนี

## 1.7 บทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มนักเดินปีบอยในประเทศไทย

บทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่มของนักเดินปีบอยนี้มีอยู่ 6 ด้านคือ

- บทบาทในการทำให้สมาชิกใหม่ได้รู้จักกลุ่ม
- บทบาทในการสร้างความสนใจให้กลุ่ม
- บทบาทในการสร้าง group like
- บทบาทที่เป็นสื่อการสนทนาในการรวมกลุ่มจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง
- บทบาทในการช่วยให้สมาชิกในกลุ่มติดตามกิจกรรมข่าวสาร
- บทบาทในการใช้เป็นพื้นที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงท่าใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์

### อัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอย

อัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอยที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยจะไม่ชัดเจนเท่าอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมใหญ่ฮิปฮอป การสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมกระแสหลักของผู้ใหญ่ ด้วยกระบวนการตัดปะ (cut-and-mix process) หมายความว่า ในการประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาตามแนวคิดของกลุ่มการครอบงำทางวัฒนธรรม (hegemony) ที่สนใจศึกษาการประกอบสร้าง (construction) การรื้อสร้าง (deconstruction) และการสร้างใหม่ (reconstruction) วัยรุ่นมักจะใช้วิธีผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมเดิมๆ มารื้อสร้างแล้วนำมาสร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ขึ้นมา อันจะนำไปสู่การสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มตนเอง

โดยนักเต้นบีบอยนำมาใช้ในการรื้อสร้างความหมายในการเต้น นอกจากนี้ การรื้อสร้างในด้านความหมายที่ผู้ใหญ่อ้างเป็น C ตัวใหญ่ในสังคมมองว่าวัยรุ่นเป็น “ปัญหา” รวมกลุ่มกันเพื่อมีผู้สนับสนุนนักเต้นบีบอยก็พยายามรื้อสร้างความหมายเหล่านี้ ด้วยการสร้างความหมายใหม่ให้กับกลุ่มนักเต้นบีบอยเสียใหม่ ด้วยการแสดงอัตลักษณ์ของตัวเองว่าเป็นกลุ่มที่รวมตัวกันเพราะรักการเต้นเหมือนๆ กัน เป็นการเต้นที่โดดเด่น ไม่เหมือนใคร ต้องใช้ความอดทนและการฝึกฝนจึงจะเต้นได้ ทั้งนี้จากปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจของกลุ่มนักเต้นบีบอยที่อยู่ในสังคมชนชั้นกลางถึงชนชั้นล่าง ทำให้การสร้างอัตลักษณ์ทางด้านเครื่องแต่งกายมีอุปสรรค แต่ถ้านักเต้นบีบอยที่ทำงานแล้วก็สามารถเลี้ยงตัวเองได้ จะมีอำนาจในการซื้อมากขึ้น มีการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมียี่ห้อที่นักเต้นบีบอยต่างประเทศใช้ เป็นอัตลักษณ์ที่แสดงความเป็นบีบอยทางอวัจนภาษาที่เห็นได้โดยอัตลักษณ์ต่างๆ ของนักเต้นบีบอยทั้งทางด้านวัจนภาษาและอวัจนภาษาดังนี้

## 1. อัตลักษณ์ของนักเต้นบีบอยทางวัจนภาษา

### 1.1 ภาษาพูด

การต่อสู้ทางอัตลักษณ์ของนักเต้นบีบอยในแหล่งต้นกำเนิดโดยใช้วัจนภาษา หรือภาษาเฉพาะกลุ่มที่สร้างสรรค์ขึ้นมา เพื่อต้องการต่อรองอำนาจทางสังคม เพราะกลุ่มนักเต้นบีบอยเป็นกลุ่มคนชนชั้นล่าง การมีภาษาเป็นของตัวเองจึงช่วยสร้างความแตกต่าง แสดงถึงความเป็น “พวกเรา” คนอื่นที่ไม่เข้าใจเพราะมีความเป็น “พวกเขา” แต่ในประเทศไทย อัตลักษณ์ด้านภาษาถูกปรับเปลี่ยนหน้าที่ ไม่ค่อยใช้แพร่หลายในกลุ่มมากนัก นอกจากใช้พูดทับศัพท์กับชื่อท่าเต้น อาทิ Toprock, Footwork, Style, Freeze, Old School ส่วนศัพท์สแลงอื่นๆ ก็มีใช้น้อยมาก ที่พอมิใช้บ้างอย่าง Burn, Bite, Fresh, Routines, Cypher, Round, Foundation เพราะนักเต้นบีบอยรุ่นใหม่จะไม่เรียนรู้ถึงประวัติหรือต้นกำเนิดของบีบอย แต่เน้นเรื่องการเต้นอย่างเดียว ต้องการเต้นให้เก่งก็เพียงพอ เพราะเวลาแข่งขันจะใช้ความสามารถด้านการเต้น มากกว่าการพูด เพราะศัพท์สแลงของบีบอยจะเป็นคำพูดอุทาน ล้อเลียน หรือเสียดสีนั่นเอง

### 1.2 ฉายา

ฉายา หรือ A.K.A. (Also Known As หมายถึง รู้จักกันในชื่อ...) นับว่าเป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นทางวัจนภาษา เป็นการแสดงความแตกต่างจากคนอื่น สร้างความเป็นหนึ่งที่ไม่เหมือน



ใคร เป็น “ตัวฉัน” แตกต่างจาก “คนอื่น” เพราะนักเต้นบ๊อบอยจำนวนมากยอมมีคนที่ชื่อเหมือนกัน การสร้างความแตกต่างได้ คือ ฉายา ที่นักเต้นบ๊อบอยจะสร้างขึ้นและประกาศชื่อฉายาให้เป็นที่รู้จักกันในกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย หรือที่เหล่านักเต้นบ๊อบอยเรียกว่า “วงการ” คือการบ่งบอกความเป็นพวกเดียวกัน เป็นวัฒนธรรมของเด็กผู้ชายในการสร้างฉายาให้ตัวเองโดดเด่นแตกต่างจากคนอื่น ไม่เหมือนใคร และจะรับรู้ฉายาในเวทีงานประกวดแข่งขันที่ต้องมีการประกาศชื่อผู้เข้าแข่งขัน โดยใช้ฉายาเป็นชื่อในการเข้าแข่งขัน และกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยก็ยอมรับนักเต้นบ๊อบอยคนนั้นในชื่อของฉายาเหล่านั้น

### 1.3 เพลง

เพลงที่นักเต้นบ๊อบอยใช้เต้นบ๊อบอยไม่ค่อยมีเพลงใหม่ๆ จะเป็นเพลงเก่าๆ ที่ใช้ตั้งแต่ยุคแรกๆ ที่แหล่งต้นกำเนิดบ๊อบอยในเขตบรองซ์ สหรัฐอเมริกา แนวเพลงแรกๆ ที่ใช้คือจังหวะเพลงฟังก์ ของเจมส์ บราวน์ เพลงฮิปฮอป เพลงโซล แล้วก็เพลงเบรกบีท แม้ไม่ค่อยใช้เพลงใหม่ๆ ในการเต้นบ๊อบอยแต่ก็มีการดัดแปลงเพลงจากการตัดต่อเพลงหลายๆ เพลงเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสีสันให้กับเพลงในการเลือกนำมาเต้นบ๊อบอยได้

## 2. อัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบอยทางอวัจนภาษา

### 2.1 เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

อัตลักษณ์นักเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยในเรื่องเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายจะไม่ให้ความสำคัญมาก ไม่เห็นเด่นชัดเหมือนวัฒนธรรมใหญ่ฮิปฮอป ที่เป็นเสื้อยืดตัวใหญ่โคร่ง กางเกงขากว้าง และเครื่องประดับใหญ่ๆ แต่นักเต้นบ๊อบอยมีอุปสรรคที่ไม่อาจสร้างอัตลักษณ์เรื่องเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเพราะปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจที่นักเต้นบ๊อบอย แม้ว่าจะมีนักเต้นบ๊อบอยบางกลุ่มมีเสื้อทีม ในขณะที่บางกลุ่มก็ไม่มีเสื้อทีม แต่นักเต้นบ๊อบอยทุกคนก็ไม่ได้ดูถูกหรือเหยียดหยามกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่ไม่มีเสื้อทีมหรือแต่งกายฟริสสไตล์ ยังคงรักใคร่ปรองดองเป็นกลุ่มเดียวกัน มีความรักในการเต้นเหมือนกัน แต่อาจจะมีลักษณะแยกได้ว่าเป็นบ๊อบอยคือ การแต่งกายสไตล์เฟชั่น old school เป็นการแต่งกายด้วยเสื้อยืดพอดีสีสันสดในลายกราฟฟิติ รองเท้าผ้าใบพูม่า ซูเอด หมวกโพนัมทั้งใบ หรือ หมวก NY ที่เป็นเครื่องแต่งกายของวัฒนธรรมฮิปฮอป ส่วนการแต่งกายของนักเต้นบ๊อบอยที่ฟริสสไตล์มากขึ้นเพราะปัญหาด้านเศรษฐกิจก็เป็นการแต่งกายด้วยเสื้อยืดพอดีสีสัน

เพื่อสะดวกในการเดิน หรือเป็นเสื้อที่มิดชิดที่ใช้ในเวลาแข่งขัน กางเกงจะเป็นขาสั้น หรือขายาวที่พอดีตัว หรือกางเกงขาเดฟก็ได้ หมวกที่เป็นโพนัมทั้งใบ หมวกไหมพรม รองเท้าคอนเวิร์ส รองเท้าผ้าใบ เรียกว่าเป็นการแต่งตัวฟรีสไตล์หรือแนวสตรีท แต่มีนักเดินปีบอบบางกลุ่มที่แต่งตัวตามแฟชั่น สไตล์นักร้องเกาหลี คือ เสื้อยืดพอดีตัวลายสีล้วนสดใส กางเกงยีนขาเดฟ รองเท้าหุ้มข้อสีขาว นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์เสริมในการใช้ประกอบการเดินคือ หมวกกันน็อกที่ใช้ในการเดินท่าเพาเวอร์มูฟเพื่อป้องกันการกระแทกศีรษะในการเดินหมุนหัวกับพื้น

## 2.2 ภาษาท่าทาง / การเดิน

### ภาษาท่าทาง

การใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสาร เป็นภาษาท่าทางที่ใช้สื่อความหมายแทนภาษาพูด เพราะกฎข้อหนึ่งที่สำคัญของนักเดินปีบอบบนเวทีการแข่งขันคือ ห้ามโดนตัวนักเดินคนอื่น ๆ การใช้ภาษาพูดเพื่อยั่ว และการใช้ภาษาท่าทางจึงเป็นการสื่อสารบนเวที ภาษาท่าทางเป็นการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอบ นักเดินปีบอบจะเข้าใจเฉพาะในกลุ่มนักเดินปีบอบกันเอง เป็นการแสดงความเป็น “พวกเรา” ไม่ใช่ “พวกเขา” หรือคนนอกจะไม่สามารถเข้าใจได้ ซึ่งความหมายของท่าก็มีทั้งที่เป็นการชมเชย คือการสละบดปลายนิ้วมือคล้ายการกวดมือ หรือเสียดสี เช่น การทาบแขนขวาทับแขนซ้ายคล้ายการกอดอกแต่เป็นการทาบไว้เฉยๆ แล้ว เป็นการสื่อสารบอกว่าคนที่กำลังเดินกำลังก๊อบปี้ท่าเดินคนอื่นอยู่ เป็นต้น ภาษาท่าทางจึงสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการสื่อสารภายในกลุ่ม เป็นการสร้างอัตลักษณ์ทางด้านอวัจนภาษาของกลุ่มนักเดินปีบอบ

### การเดิน

การเดินนับเป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นที่สุดของกลุ่มนักเดินปีบอบที่ใช้ต่อรอง ต่อสู้กับอำนาจทางสังคม การเดินก็นับว่าเป็นภาษาท่าทางอย่างหนึ่ง เป็นการใช้เพื่อต่อสู้ทางด้านอัตลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของกลุ่มนักเดินปีบอบ เป็นการประกอบสร้าง (construct) การเดินจากแรงบันดาลใจหลายๆ รูปแบบ แล้วทำการรื้อสร้าง (deconstruct) ความหมายของการเดินแบบเดิมๆ ที่ผู้ใหญ่เดินกัน อย่างการเดินลีลาศ จึงได้ทำการสร้างท่าเดินใหม่ๆ (reconstruct) ของการเดินปีบอบขึ้นมา เพราะการเดินปีบอบจะเป็นการเดินที่ต้องมีความเป็นตัวของตัวเอง มีท่าเดินเป็นของตัวเอง ไม่เลียนแบบใคร แสดงให้เห็นว่าเป็นการเดินที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์แม้แต่ในการคิดท่าเดินที่ต้องเป็นสไตล์ของตัวเอง หรือการคิดท่าเดินให้ไหลลื่นต่อเนื่องกันไปไม่ติดขัด เป็นการเดินที่ต้องใช้พลังกำลังในการเดิน ซึ่งต้องใช้การฝึกฝน ไม่เลียนแบบใคร แต่ดูต้นแบบเพื่อเป็นแรง

บันดาลใจในการเดินได้ แต่สุดท้ายก็ต้องทำให้การเดินนั้นเป็นอัตลักษณ์ของตัวเอง ทำให้  
อัตลักษณ์การเดินของกลุ่มนักเดินปีบอยโดดเด่นและแตกต่าง ไม่สามารถทำตามได้ง่ายๆ

### 3. การต่อสู้ของอัตลักษณ์ทางพื้นที่และเวลาในกิจกรรม

การต่อสู้ที่เด่นชัดของกลุ่มนักเดินปีบอยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือการต่อสู้ทางด้าน  
พื้นที่เพื่อใช้ในการฝึกซ้อมของกลุ่มนักเดินปีบอย ในยุคแรกเมื่อ 10 กว่าปีก่อน ประมาณ ปี ค.ศ.  
1999 นักเดินปีบอยมีประมาณ 5-10 คน ทำให้การต่อสู้ทางพื้นที่ในการซ้อมเดินค่อนข้างยาก ต้อง  
คอยหลบๆ ซ่อนๆ เพราะจะโดนไล่ที่อยู่เสมอ ต้องหาพื้นที่ที่สว่างมองเห็นได้ชัดในการเดิน เพื่อเป็น  
การแสดงตัวให้คนภายนอกรับรู้และเข้าใจว่ากำลังทำอะไรอยู่ ไม่ได้มั่วสุมทำเรื่องไม่ถูกต้อง การ  
รวมกลุ่มเพื่อฝึกซ้อมที่เห็นได้ชัดจริงๆ คือ พื้นที่บริเวณชั้น 7 มาบุญครอง หน้าร้าน กบ สเก็ตช็อป  
ทำให้เห็นความพยายามในการต่อสู้ทางพื้นที่เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอยเริ่มเป็นที่  
รู้จักมากขึ้น แม้จะต้องโดนไล่ที่ในเวลาต่อมา การต่อสู้ของกลุ่มนักเดินปีบอยได้รับการสนับสนุน  
อย่างจริงจังจากโครงการ to be number one ในปี ค.ศ. 2002 ทำให้การยื่นเรื่องขออนุญาตใช้  
พื้นที่บริเวณสะพานสะพานรถไฟฟ้ามารบุญครองได้รับการอนุญาตจนนักเดินปีบอยได้มีพื้นที่ในการ  
ฝึกซ้อมเดิน และพื้นที่บริเวณสะพานรถไฟฟ้ามารบุญครองก็เป็นศูนย์กลางของกลุ่มนักเดินปีบอยใน  
การใช้ฝึกซ้อมในกรุงเทพฯ จนถึงทุกวันนี้ นับเป็นการประสบความสำเร็จในการต่อสู้ทางพื้นที่เพื่อ  
สร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอย

### บทบาทของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของนักเดินปีบอย ในประเทศไทย

ในส่วนของบทบาทของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของนักเดิน  
ปีบอยในประเทศไทยนั้น จะสรุปผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือ บทบาทของการสื่อสารภายใน  
กลุ่มนักเดินปีบอย และบทบาทของการสื่อสารกับภายนอกของนักเดินปีบอย โดยศึกษาผ่านทาง  
ช่องทางการสื่อสาร 5 ช่องทาง คือ สื่อบุคคล สื่อสมัยใหม่ สื่อกิจกรรม สื่อวัตถุ และสื่อมวลชน โดย  
จะดูเนื้อหาในการสื่อสารด้วย

## 1. การสื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอย

### 1.1 สื่อบุคคล

สื่อบุคคลเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อนักเดินปีบอยอย่างมาก เพราะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้นักเดินปีบอยอยากเข้ามาเดินปีบอย สื่อบุคคลทำหน้าที่เป็นฮีโร่หรือไอดอลเพื่อให้นักเดินรุ่นน้องอยากดำเนินรอยตาม และยังดึงให้นักเดินปีบอยมารวมตัวกันเป็นกลุ่มนักเดินปีบอย สื่อบุคคลนี้ได้แก่ เพื่อนหรือคนสนิท รุ่นพี่ รุ่นน้อง ทำให้คนรู้จักและสนใจอยากเดินปีบอยทำให้เกิดนักเดินปีบอยรุ่นใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ รวมถึงสื่อบุคคลยังทำหน้าที่ในการสื่อสารเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเดินปีบอยภายในกลุ่มนักเดินปีบอยด้วยกัน

### 1.2 สื่อสมัยใหม่

สื่อสมัยใหม่เป็นสื่อทางเลือกที่มีอิทธิพลในการสื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอย สื่อสมัยใหม่ ได้แก่ สื่ออินเทอร์เน็ต (เว็บไซต์และเว็บบอร์ด) hi5 โปรแกรมแชต และโทรศัพท์ เพราะไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่ในการใช้เพื่อสื่อสารภายในกลุ่ม เป็นสื่อที่ใช้สื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอยในการหาข้อมูล พูดคุย หรือแบ่งปันข่าวสาร เนื้อหาจะมีทั้งที่เกี่ยวข้องกับการเดินปีบอย และเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเดินปีบอยก็ได้

### 1.3 สื่อกิจกรรม

สื่อกิจกรรมที่ใช้สื่อสารภายในกลุ่มนักเดินปีบอยนั้น คือ กิจกรรมการแข่งขัน 3 ประเภท คือการแข่งขันแบทเทิล การแข่งไซเฟออร์ และการเดินโชว์ เป็นกิจกรรมที่นักเดินปีบอยสามารถมาปฏิสัมพันธ์กัน การแลกเปลี่ยนข้อมูลการเดินปีบอย ได้รู้จักนักปีบอยรุ่นพี่ รุ่นน้อง และเพื่อนใหม่จากการมาร่วมกิจกรรมการแข่งขัน

#### 1.4 สื่อวัตถุ

เสื้อผ้า เครื่องประดับ การแต่งกายของกลุ่มนักเรียนบิบบอย ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า รองเท้า กางเกง หมวก ที่สามารถสื่อสารภายในกลุ่มนักเรียนบิบบอยแสดงความเป็นพวกเดียวกัน คือ เสื้อยืด พอดีตัว กางเกงขาสั้น กางเกงยีนขาเดฟ ชุดวอร์ม รองเท้าบูท่า ชูเอด หมวกโพนัมทั้งใบ แต่ด้วยปัจจัยทางเศรษฐกิจทำให้นักเรียนบิบบอยไม่มีกำลังซื้อเครื่องแต่งกายมีเยื่อเหล่านี้ได้ จึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งกายมาก มุ่งเน้นไปที่การเดินให้เก่งเป็นสำคัญมากกว่า

#### 1.5 สื่อมวลชน

สื่อมวลชนเป็นสื่อที่นักเรียนบิบบอยไม่ค่อยใช้ในการสื่อสารภายในกลุ่ม เพราะมีค่าใช้จ่ายในการสื่อสาร นักเรียนบิบบอยจึงเลือกสื่ออื่นๆ ในการสื่อสารภายในกลุ่มแทน ยกเว้นในกรณีที่มีนักเรียนบิบบอยได้ออกสื่อ ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ถ้าเป็นบิบบอยที่รู้จักก็จะติดตามดู แต่ไม่ได้เฝ้าตามดูทุกรายการ

#### 1.6 บทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเรียนบิบบอย

บทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่มนักเรียนบิบบอย

- เป็นต้นแบบ/ไอดอล
- สร้างแรงบันดาลใจ
- เป็นผู้สอนเต้น
- เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร
- เป็นการแนะนำสมาชิกหรือชักชวนให้รู้จักการเต้นบิบบอย
- สร้างอัตลักษณ์การเต้นของตัวเอง
- สร้าง group like
- แสวงหาข้อมูลและแบ่งปันข้อมูล
- ติดต่อสื่อสารสมาชิกภายในกลุ่ม
- เรียนรู้ข้อมูล
- การรวมตัวเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน
- แสดงความคิดสร้างสรรค์ด้วยท่าเต้นใหม่ๆ

- แสดงประสิทธิภาพจากการฝึกซ้อม
- ประสานความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม
- การเสริมแรงใจ
- การเป็นพวกเดียวกัน
- แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม
- การเป็นพื้นที่ในการแสดงความสามารถ

## 2. การสื่อสารของนักเต้นบ๊อบกับภายนอก

### 2.1 สื่อบุคคล

นักเต้นบ๊อบใช้สื่อบุคคลในการสื่อสารกับภายนอกเพื่อนำเสนอภาพบ๊อบให้คนภายนอกได้รู้จักตัวตนของบ๊อบ เพื่อเปลี่ยนทัศนคติที่ไม่ดีที่คนภายนอกมีความคิดในแง่ลบ ว่าเป็นแก๊งมั่วซุ่ม ดินยาเสพติด และสร้างทัศนคติที่ดีกับคนภายนอกที่รู้จักกลุ่มนักเต้นบ๊อบด้วยการนำเสนอการเต้นอย่างสร้างสรรค์ และแปลกใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบใคร เป็นกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่รักการเต้น ต้องใช้ความสามารถและเวลาในการฝึกฝน ทำให้คนภายนอกเห็นบ๊อบๆ และสร้างความเข้าใจอันดีกับครอบครัว

### 2.2 สื่อสมัยใหม่

การนำเสนออัตลักษณ์ให้คนภายนอกรับรู้ เข้าใจ และรู้จักกลุ่มนักเต้นบ๊อบได้ดีขึ้นสามารถสื่อสารได้ง่าย กว้างไกล โดยอาศัยสื่อสมัยใหม่ ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับนักเต้นบ๊อบ หรือการแบ่งปันข้อมูล พูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ แจกข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมให้คนภายนอกสามารถเข้าถึงได้ด้วย เป็นการสื่อสารที่นักเต้นบ๊อบที่ต้องการนำเสนอให้คนภายนอกรับรู้ และเป็นการสื่อสารที่คนภายนอกนำเสนอการกลุ่มนักเต้นบ๊อบให้คนภายนอกด้วยกันรับรู้ก็ได้

### 2.3 สื่อกิจกรรม

สื่อกิจกรรมจะเป็นสื่อมีบทบาทในการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ให้คนภายนอกได้เห็นชัดเจนมาก กิจกรรมการแข่งขันที่จัดขึ้นในเวทีต่างๆ จากการสนับสนุนของหน่วยงานต่างๆ นับว่าเป็นช่องทางที่เปิดโอกาสให้คนภายนอกได้รับรู้ตัวตนของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เป็นกลุ่มเด็กที่รักการเต้นได้แสดงความสามารถด้วยท่าเต้นที่สร้างสรรค์ มีสไตล์ท่าเต้นของตัวเองไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด ถ้าได้รับการสนับสนุนที่ดีจะเป็นเวทีที่สร้างนักเต้นบ๊อบบี้เพื่อส่งไปในเวทีระดับโลกได้มากกว่านี้

### 2.4 สื่อวัตถุ

สื่อวัตถุที่เป็นเสื้อผ้า รองเท้า หมวก ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมใหญ่ฮิปฮอปที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นด้านเสื้อผ้า การแต่งกาย และเครื่องประดับ ที่คนภายนอกเห็นแล้วสามารถแยกแยะว่าการแต่งตัวแบบนี้คือฮิปฮอป แตกต่างจากอัตลักษณ์การแต่งกายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่ยังรับรู้กันภายในกลุ่ม คนภายนอกไม่สามารถแยกแยะกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จากการแต่งตัวได้ เพราะกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้เองยังสร้างอัตลักษณ์การแต่งกายไม่ชัดเจนนัก

### 2.5 สื่อมวลชน

สื่อมวลชนเป็นสื่อที่มีบทบาทในการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ให้คนภายนอกได้รับรู้อย่างกว้างขวาง มีการนำการเต้นบ๊อบบี้มาผสมผสานกับศิลปะด้านต่างๆ ทำให้การเต้นบ๊อบบี้เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่ใช้การเต้นบ๊อบบี้มาดัดแปลงเป็นท่าการต่อสู้ ละครเวทีที่ผสมผสานศิลปะชั้นสูงคือบัลเลต์กับศิลปะชนชั้นล่าง การเต้นบ๊อบบี้เข้าด้วยกันในการแสดง หรือรายการโทรทัศน์ที่นำนักเต้นบ๊อบบี้ที่ประสบความสำเร็จชนะการประกวดเวทีต่างๆ มาร่วมรายการ หรือการนำเสนอความสามารถทางการเต้นของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในรายการโทรทัศน์ การนำเสนอบทความข่าวเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบบี้ในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร เป็นต้น

## 2.6 บทบาทของการสื่อสารของกลุ่มนักเต้นบ๊อบกับภายนอก

บทบาทของการสื่อสารในการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบกับภายนอก  
ได้แก่

- นำเสนออัตลักษณ์การเต้นบ๊อบ
- แจกข้อมูลข่าวสาร
- นำเสนอว่าเป็นกลุ่มรักการเต้นที่มีความดี
- สร้างจุดมุ่งหมายในการเต้น
- การปฏิสัมพันธ์กับภายนอก
- รู้จักกับการเต้นบ๊อบ
- สร้างความสนใจจากการเต้นบ๊อบ
- แสวงหาข้อมูลและแบ่งปันข้อมูล
- การเป็นแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้
- เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น
- สร้างแรงบันดาลใจ
- สร้างทัศนคติที่ดี
- สร้างการยอมรับจากครอบครัว
- แสดงให้เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ดี
- ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด
- สร้างความรู้สึกลึกซึ้งสนุกสนาน
- นำเสนออัตลักษณ์การแต่งกายของนักเต้นบ๊อบ
- ดัดแปลงการแต่งกายเป็นสไตล์ของตัวเอง
- สามารถผสมผสานกับกับศิลปะการต่อสู้
- ความยืดหยุ่นผสมผสานระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชั้นล่าง

สรุปบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่ม บทบาทของการสื่อสารภายในกลุ่ม บทบาทของการสื่อสารกับภายนอกในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบ จะเห็นได้ว่าบทบาทของการสื่อสารในการต่อสู้ ต่อรองอำนาจ และการริ่สร้าง ความหมายใหม่ให้กับ กลุ่มนักเต้นบ๊อบ จากเดิมถูกมองว่าเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่รวมกลุ่มกันเพื่อมั่วสุม เป็นกลุ่มปัญหาของ สังคม ก็ริ่ความหมายเก่าออก แล้วสร้าง ความหมายใหม่ นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบ



โดยให้ข้อมูลว่าเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่รักการเต้นที่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด  
ต้องการต่อสู้ต่อรองเพื่อพื้นที่สาธารณะสำหรับกลุ่มตัวเอง

เราสามารถจัดประเภทของบทบาทของการสื่อสารในการรวมกลุ่ม การสร้างและ  
นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นปีบอยได้ดังนี้

1. บทบาททางด้านสารสนเทศ
  - เป็นต้นแบบ/ไอดอล
  - บทบาทในการช่วยให้สมาชิกในกลุ่มติดตามกิจกรรมข่าวสาร
  - เป็นผู้สอนเต้น
  - เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร
  - แสวงหาข้อมูลและแบ่งปันข้อมูล
  - เรียนรู้ข้อมูล
  - การเสริมแรงใจ
  - การเป็นแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้
  - แจ้างข้อมูลข่าวสาร
2. บทบาททางด้านการสร้างอัตลักษณ์ให้แก่กลุ่มหรือบุคคล
  - นำเสนออัตลักษณ์การเต้นปีบอย
  - นำเสนอว่าเป็นกลุ่มรักการเต้นที่มีความความคิดสร้างสรรค์
  - สร้างจุดมุ่งหมายในการเต้น
  - รู้จักกับการเต้นปีบอย
  - สร้างความสนใจจากการเต้นปีบอย
  - เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น
  - สร้างแรงบันดาลใจ
  - สร้างทัศนคติที่ดี
  - แสดงให้เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ดี
  - ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด
  - สร้างความรู้สึกสนุกสนาน
  - นำเสนออัตลักษณ์การแต่งกายของนักเต้นปีบอย
  - ดัดแปลงการแต่งกายเป็นสไตล์ของตัวเอง

- สามารถผสมผสานกับกับศิลปะการต่อสู้
- ความยืดหยุ่นผสมผสานระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชั้นล่าง
- สร้างอัตลักษณ์การเต้นของตัวเอง
- แสดงความคิดสร้างสรรค์ด้วยท่าเต้นใหม่ๆ
- แสดงประสิทธิภาพจากการฝึกซ้อม
- การเป็นพวกเดียวกัน
- การเป็นพื้นที่ในการแสดงความสามารถ

### 3. บทบาทในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

- บทบาทในการทำให้สมาชิกใหม่ได้รู้จักกลุ่ม
- บทบาทในการสร้างความสนใจให้กลุ่ม
- การปฏิสัมพันธ์กับภายนอก
- บทบาทที่เป็นสื่อการสอนในการรวมกลุ่มจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง
- สร้างการยอมรับจากครอบครัว
- บทบาทในการใช้เป็นที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงท่าใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์
- เป็นการแนะนำสมาชิกหรือชักชวนให้รู้จักการเต้นป๊อปปี้
- สร้าง group like
- ติดต่อสื่อสารสมาชิกภายในกลุ่ม
- การรวมตัวเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน
- ประสานความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม
- แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม

### 4. บทบาทด้านความบันเทิง

- การสร้างความบันเทิงและความสนุกสนาน
- การผ่อนคลายความเครียด
- การหลีกเลี่ยงกิจกรรมที่จำเจในชีวิตประจำวัน

## อภิปรายผล

### 1. การรวมกลุ่มของนักเต้นบ๊อบอย

การรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจะแตกต่างจากการรวมกลุ่มของแฟนคลับ แม้จะเป็นการรวมกลุ่มที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกัน แต่แฟนคลับประเภทอื่นยังคงเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบโดยมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่ศิลปิน แต่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจะเป็นผู้ที่กระทำเอง การเต้นเป็นจุดศูนย์กลางของการรวมกลุ่ม แต่นักเต้นบ๊อบอยต้องเป็นผู้ตนเอง การมีไอดอลเป็นแรงใจเพื่อนำมาพัฒนาการเต้นของตัวเองให้ดีขึ้น ต่างจากแฟนคลับที่เป็นกลุ่มที่ชื่นชอบ คอยติดตามผลงานของศิลปิน แม้ว่าจากงานวิจัยของสุวรรรัตน์ โกสุมศุภมาลา (2550) ที่ศึกษาเรื่อง “บทบาทของการสื่อสารต่อการรักษารักษาเครือข่ายแฟนคลับของวงโมเดิร์นด็อก” จะพบว่าแฟนคลับเป็นผู้รับสารที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำ (active Audience) ก็ตาม ซึ่งขัดแย้งกับมุมมองของสำนักคิดแฟรงค์เฟิร์ต ที่มองว่าแฟนคลับเป็นผู้ถูกกระทำ (passive audience) แต่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจะทำหน้าที่ถึงระดับเป็นผู้ส่งสาร (active Sender) ไม่ได้แค่ชื่นชอบเพียงอย่างเดียว แต่กล่าวคือ เป็นคนตนเอง คิดสร้างสรรค์ทำเต้นให้เป็นสไตล์ของตัวเอง เป็นการรวมกลุ่มของคนที่รักการเต้นเหมือนกัน และก็เป็นผู้รับสารได้ด้วย เพื่อหาข้อมูลการเต้นบ๊อบอยจากนักเต้นบ๊อบอยคนอื่นทั้งในประเทศ และต่างประเทศ แต่สุดท้ายก็ยังคงกลับมาตัดแปลงความรู้ ทำเต้นที่เป็นแรงบันดาลใจให้กลายเป็นทำเต้นที่เป็นอัตลักษณ์ของตัวเองในที่สุด

จากคำว่า “กลุ่ม” ที่มีผู้ให้ความหมายในทางจิตวิทยาสังคมถือว่ากลุ่มไม่ใช่คนมารวมกันเฉยๆ แต่มีความหมายลึกซึ้งกว่านั้น เป็นการรวมตัวกันของบุคคลซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีความสนใจร่วมกัน ด้วยเหตุผลเพราะความชอบส่วนตัว ความพอใจในจุดมุ่งหมายของกลุ่ม พยายามในกิจกรรมของกลุ่ม นั้นเป็นเหตุผลในการรวมกลุ่มกันของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่รักการเต้นเหมือนกัน มีการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม ชอบกิจกรรมการแข่งขันและการฝึกซ้อมเต้นด้วยกัน มีจุดมุ่งหมายในการเต้นบ๊อบอยให้เก่งเพื่อไปแข่งในเวทีการแข่งขันระดับประเทศและระดับโลก

เมื่อเกิดการรวมตัวกันเป็นกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยก็มีการสร้างเครือข่ายของกลุ่มขยายออกไป ในงานวิจัยของสุวรรรัตน์ โกสุมศุภมาลา (2550) ได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่องการเครือข่ายการสื่อสารของ Everett M. Rogers และ D. Lawrence Kincaid ว่าเครือข่ายมีหลายระดับ ตั้งแต่เชื่อมโยงระหว่างกลุ่มบุคคลกับบุคคล การเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มบุคคลกับกลุ่มบุคคล หรือแม้กระทั่งการเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายกับเครือข่าย ซึ่งเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยจะเป็น

ลักษณะการติดต่อเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันในระดับกลุ่มบุคคลกับบุคคล นั่นคือ เมื่อนักเต้นป๊อปคนหนึ่งไปช้อปปิ้งกับเพื่อนต่างกลุ่มที่ช้อปปิ้งที่หนึ่ง ก็ทำให้ได้รู้จักเพื่อนนักเต้นป๊อปต่างกลุ่ม มีการสื่อสารระหว่างกันจนรู้จักกันในที่สุด และมีการแนะนำเพื่อนคนอื่นๆ ให้มาเต้นด้วย หรือการสื่อสารเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มบุคคลกับกลุ่มบุคคลของกลุ่มนักเต้นป๊อป ในกรณีที่กลุ่มนักเต้นป๊อปกลุ่มหนึ่งจัดงานแข่งขันแบบเทิลแล้วเชิญกลุ่มนักเต้นกลุ่มอื่นๆ มาร่วมสนุกในการแข่งขัน สื่อกิจกรรมก็ทำให้มีการสื่อสารรู้จักกัน และมีการติดต่อปฏิสัมพันธ์กลายเป็นเครือข่ายของกลุ่มนักเต้นป๊อปจนทุกคนในเครือข่ายรู้จักต่อกันไปเรื่อยๆ การไหลของการสื่อสารระหว่างบุคคลจึงกลายเป็นรูปแบบที่เรียกว่าเครือข่ายกลุ่มนักเต้นป๊อป

นักเต้นป๊อปเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัฒนธรรมหลักฮิปฮอป จากแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย (subculture) จำเป็นต้องมีข้อตกลงพื้นฐานร่วมกันประการหนึ่งคือ ในสังคมหนึ่งๆ ไม่ได้ประกอบด้วย “วัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว” (Culture-C ตัวใหญ่) หากประกอบด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (Cultures – มี c ตัวเล็กหลายตัว) กลุ่มนักเต้นป๊อป เป็นกลุ่มย่อยๆ ของวัฒนธรรมหลักอย่างวัฒนธรรมฮิปฮอปที่จะประกอบไปด้วย กราฟฟิตี ดีเจ ป๊อป เอ็มซี และความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก (Dominant culture) นั้นเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมหลักฮิปฮอปกับวัฒนธรรมย่อย การนักเต้นป๊อปคือ การรับวัฒนธรรมหลักฮิปฮอปมาทางด้านใช้เพลงฮิปฮอปในการเต้น และการเต้นป๊อปเป็นการสื่อสารที่วัยรุ่นใช้กระบวนการตัดปะ (cut-and-mix process) ที่ตัดองค์ประกอบของวัฒนธรรมเดิมๆ แต่นำมาปะติดปะต่อสร้างความสัมพันธ์ให้มีความหมายแบบใหม่ขึ้นมา เพื่อสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มตนเอง โดยการประกอบสร้าง (construction) การรื้อสร้าง (deconstruction) และการสร้างใหม่ (reconstruction) วัยรุ่นมักจะใช้วิธีผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมเดิมๆ มารื้อสร้างแล้วนำมาสร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ขึ้นมา อันจะนำไปสู่การสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มตนเอง อย่างการเต้นรำลีลาที่เป็นการเต้นรำของผู้ใหญ่ กลุ่มนักเต้นป๊อปก็เอารื้อสร้างแล้วนำมาสร้างความหมายใหม่โดยการผสมผสานกับการเต้นของยิมนาสติก การต่อสู้ของจีนอย่างกังฟู หรือผสมผสานกับศิลปะอื่นๆ กลายเป็นการเต้นในสไตล์ของนักเต้นป๊อปที่ต้องใช้แรง พลังกำลังในการเต้นซึ่งผู้ใหญ่ที่เป็นวัฒนธรรมหลักของสังคมไม่สามารถเต้นป๊อปได้ จึงมองว่าการรวมกลุ่มของกลุ่มวัยรุ่นนักเต้นป๊อปเป็นการมั่วสุม ถูกมองภาพในแง่ลบ นักเต้นป๊อปจึงใช้การต่อสู้ทางพื้นที่เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ให้กับตัวเองให้คนภายนอกรับรู้ การรื้อสร้างความหมายของวัยรุ่นที่เป็นปัญหา เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่รักการเต้นที่สร้างสรรค์ การประกวดเต้นเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง หรือการรับวัฒนธรรมหลักฮิปฮอป

เรื่องของเสื้อตัวใหญ่ที่เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมา แต่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของวัฒนธรรมฮิปฮอปจะเป็นเสื้อตัวใหญ่หลวมโคร่ง กางเกงตัวใหญ่ ซึ่งไม่เหมาะกับการเดินที่ต้องมีการเคลื่อนไหวมาก ก็ก่อสร้างปรับเปลี่ยนให้รูปแบบเสื้อผ้าพอดีตัวขึ้นทำให้มีลักษณะการแต่งกายที่เป็นของสไตล์ของตัวเอง

อัตลักษณ์ในสำนักมาร์กซิสม์จึงมองว่าอัตลักษณ์ไม่ใช่เรื่องธรรมชาติแต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นผ่านโครงสร้างสังคมเป็นตัวกำหนด และผ่านการทำงานของสถาบันต่างๆ ของสังคม เช่น โรงเรียน ครอบครัว ศาสนา รวมทั้งสถาบันสื่อสารมวลชนด้วย และเมื่อความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาได้ ความหมายนั้นก็สามารรถก่อสร้าง และสร้างใหม่ได้เช่นกัน ซึ่งกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่เป็น c ตัวเล็กในสังคม โดยทั่วไปจะมีวัฒนธรรมตัวใหญ่ หรือ C ตัวใหญ่บางตัวพยายามจะครอบงำวัฒนธรรมย่อยต่างๆ และวัฒนธรรมย่อยเหล่านั้นก็จะมีกระบวนการดิ้นรนต่อสู้เชิงอำนาจกับวัฒนธรรมหลัก แต่ลักษณะการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยบีบอัดจะไม่ปะทะในรูปแบบการต่อสู้แบบเผชิญหน้าแบบตรงๆ แต่จะเป็นการพยายามกลืน C ตัวใหญ่มาเป็นพวกของตัวเอง และสร้างความชอบธรรมทางวัฒนธรรมให้กับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยบีบอัดในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่ม รวมถึงให้การสนับสนุนโดยร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ อย่าง บริษัทสิงห์คอร์ปอเรชั่น เป็นต้น เพื่อจัดประกวดการเดินบีบอัดในระดับประเทศ (Boty) ทำให้กลายเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ จนกลายเป็นตัวกลางเพื่อให้เป็นเวทีแสดงออกของความสามารถของกลุ่มบีบอัด ซึ่งเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของสังคมกลุ่มหนึ่ง เป็นการนำเอา c ตัวเล็ก คือกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเดินบีบอัดไปผสมผสานกับวัฒนธรรมกระแสหลัก C ตัวใหญ่ อย่างหน่วยงานของ สสส. หรือโครงการ to be number one เป็นการดึงหน่วยงานต่างๆ มาเพิ่มอำนาจให้กับกลุ่ม และเป็น การขยายพื้นที่ในการแสดงออกของกลุ่มนักเดินบีบอัด เมื่อ C ตัวใหญ่ในสังคมเล็งเห็นความสำคัญในการแก้ไขปัญหาเสพติดกับวัยรุ่น เพราะถ้าติดยาเสพติดจะไม่มีแรงในการเดินบีบอัดที่ต้องใช้พลังกำลังในการเดินมาก นักเดินบีบอัดจึงเป็นกลุ่มที่ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด และสร้างความชอบธรรมให้กับกลุ่มนักเดินบีบอัด

ส่วนความสัมพันธ์ภายในกลุ่มนักเดินบีบอัดตัวอย่างทั้ง 4 พื้นที่ได้แก่ บ่อมพระสุเมรุ สะพานรถไฟฟ้ามานูญครอง แฟชั่นไอส์แลนด์ และฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต ที่นับว่าเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยหรือ c ตัวเล็กด้วยกันก็เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นเครือข่ายกลุ่มเดียวกันที่มารวมตัวกัน เป็นครอบครัวเดียวกัน ครอบครัวที่รักการเดินบีบอัด จะไม่มีการปะทะเพื่อแย่งชิงความโดดเด่นกว่าเป็นการอยู่ร่วมกันแบบถ้อยทีถ้อยอาศัย อยู่กันแบบเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง มีความปรองดองในการอยู่

ร่วมกัน แม้จะมีความแตกต่างด้านฐานะทางเศรษฐกิจไม่เท่าเทียมกันก็ไม่ได้เป็นปัญหาในการอยู่ร่วมกัน นักเต้นบิบบอยทุกกลุ่มจะรู้จักเพื่อนนักเต้นบิบบอยต่างกลุ่ม จากเวทีการแข่งขันและในพื้นที่ปกติในการฝึกซ้อมก็จะมีการแวะเวียนไปร่วมฝึกซ้อมตามสถานฝึกซ้อมต่างๆ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล แต่เมื่ออยู่ในพื้นที่กิจกรรมการแข่งขันก็จะเกิดการปะทะทางด้านการเต้นเพื่อแสดงความสามารถของตัวเอง แต่เมื่อลงจากเวทีการแข่งขันทุกคนก็จะกลายเป็นพี่น้องกันเหมือนเดิม เพราะกลุ่มนักเต้นบิบบอยยังมีพลังอำนาจน้อย การอยู่รวมกันเพื่อสร้างพลังอำนาจในการต่อสู้ / ต่อรองกับสังคมจะทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า

## 2. แรงบันดาลใจและผลของการเข้ามาเต้นบิบบอย

การเต้นบิบบอยมีจุดกำเนิดมาจากการต่อสู้ทางด้านชนชั้นของกลุ่มคนชนชั้นล่างในสังคม เพื่อสร้างตัวตนในสังคม เป็นการต่อรองอำนาจต่อสังคมกระแสหลัก McQuail ได้นำเสนอการทำหน้าที่สื่อจึงเริ่มมีความแตกต่างไปเพื่อตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันของคนในสังคม อาทิ หน้าที่ที่จะบอกคนอื่นในสังคมใหม่นี้ว่า “เขาคือใคร” เป็นรูปแบบการนำเสนออัตลักษณ์ของสำนัก Cultural Study การเต้นบิบบอยจึงเป็นการสร้างตัวตนหรืออัตลักษณ์ว่า “พวกเขา คือใคร” กลุ่มนักเต้นบิบบอยแสดงอัตลักษณ์ว่าเป็นกลุ่มที่รักการเต้น และเป็นการเต้นที่มีความโดดเด่น เป็นวัฒนธรรมของเด็กผู้ชายที่ชอบการใช้แรง ชอบการแข่งขัน ต้องใช้พลังกำลังในการเต้น ใช้เวลาในการฝึกซ้อมและฝึกฝน ความคิดสร้างสรรค์ มีสไตล์ของตัวเอง ไม่ลอกเลียนแบบใคร

ตามแนวคิดเรื่องการสร้างอัตลักษณ์นั้น บุคคลหนึ่งๆ สามารถมีอัตลักษณ์ได้หลายอย่าง อัตลักษณ์จะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับมุมมองตนเองในแง่มุมไหน และวางสถานะของตนเองไว้ในฐานะของสมาชิกกลุ่มไหนในสังคม การเข้ามาเต้นบิบบอยในประเทศไทย แม้ไม่ได้เป็นการต่อสู้ทางด้านชนชั้น แต่ต้นกำเนิดก็มาจากกลุ่มคนชนชั้นล่างของสังคมที่ต้องการสร้างความโดดเด่นด้วยการเต้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจทางสังคม เป็นการบอกว่าเราคือใคร มีความแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร นั่นคือกลุ่มนักเต้นบิบบอยมีอัตลักษณ์ที่เห็นได้ชัดเรื่องการเต้น เป็นกลุ่มที่รักการเต้น และการเต้นบิบบอยไม่ต้องใช้ค่าใช้จ่ายมากเหมือนกิจกรรมอย่างอื่นไม่ว่าจะเป็นการเล่นดนตรี เล่นกีฬา หรือการอ่านหนังสือ จึงทำให้กลุ่มคนชนชั้นล่างเลือกเต้นบิบบอย เป็นการเต้นที่ต้องใช้การฝึกฝน และสร้างสรรค์ท่าเต้นจากแรงบันดาลใจจากศิลปะต่างๆ หลายแขนงเข้าด้วยกัน แล้วเกิดการรวมกลุ่มของกลุ่มที่รักการเต้นบิบบอยเหมือนกัน เพื่อสื่อสารกันภายในกลุ่มแล้วสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองขึ้นมา

การเดินปีบอยอาจสร้างผลกระทบทางจิตใจให้กับคนที่ได้เห็นจนกลายเป็นแรงบันดาลใจในการเข้ามาเดินปีบอย นักเดินปีบอยรุ่นพี่ หรือศิลาป็นอย่างตึก ชิโรที่นำนักเดินปีบอยเข้ามาเดินในคอนเสิร์ตหรือไมเคิล แจ็กสันได้กลายเป็น “ต้นแบบ” (role model) ในการก้าวเข้ามาเดินปีบอย นักเดินปีบอยรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จก็กลายเป็นต้นแบบที่นักเดินปีบอยรุ่นน้องยึดเอาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ทั้งด้านการฝึกเดินที่ต้องคิดสร้างสรรค์การเดินให้เป็นท่าเดินในสไตล์ของตัวเอง การวางตัวในกลุ่มนักเดินปีบอยที่ต้องเคารพรุ่นพี่รุ่นน้อง จุดมุ่งหมายในการเดินเมื่อมีรุ่นพี่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันเดินปีบอยในเวทีการแข่งขันระดับประเทศ หรือเวทีการแข่งขันระดับโลก ก็เป็นแรงใจให้นักเดินรุ่นต่อมาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะก้าวไปได้เหมือนต้นแบบหรือดีกว่าต้นแบบ ฝึกฝนและพัฒนาการเดิน เป็นการเอาชนะตัวเองด้วยการเดินให้ดีที่สุด ทำให้นักเดินปีบอยรู้จักการหาข้อมูล และเรียนรู้การเดินปีบอยด้วยตัวเอง มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน หรือจากคำแนะนำของรุ่นพี่ การเดินปีบอยจึงไม่ใช่แค่การเดิน แต่เหมือนเป็นวัฒนธรรมที่เมื่อนักเดินปีบอยก้าวเข้ามาแล้ว การเดินปีบอยจะกลายเป็นวิถีชีวิต เป็นไลฟ์สไตล์ที่ทำในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ก็จะมีการสืบทอดการเดินต่อไปให้กับรุ่นน้องต่อไปเรื่อยๆ จนกลายเป็นเครือข่ายการเดินของกลุ่มนักเดินปีบอย การเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับกลุ่มบุคคล การเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มบุคคลกับกลุ่มบุคคล หรือแม้กระทั่งการเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายกับเครือข่าย กลายเป็นเครือข่ายย่อยภายใต้เครือข่ายใหญ่ เพราะกลุ่มนักเดินปีบอยยังมีอำนาจน้อย การรวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กกลุ่มน้อยในพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ แล้วมีการติดต่อสื่อสารภายในกลุ่มจนกลายเป็นเครือข่ายทั้งกลุ่มปีบอยขนาดเล็ก กลุ่มปีบอยในโรงเรียน กลุ่มปีบอยบนพื้นที่โลกเสมือนจริง กลุ่มปีบอยบนพื้นที่สาธารณะ กลุ่มนักเดินปีบอยจึงรู้จักกันแทบทั้งหมด การรวมตัวเป็นเครือข่ายขนาดนี้ก็เพื่อเป็นการเพิ่มอำนาจในการต่อรองของ c ตัวเล็กในสังคมนั่นคือ กลุ่มนักเดินปีบอยที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในการต่อสู้เพื่อพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเดินปีบอยบนพื้นที่สาธารณะกับสังคมคือ C ตัวใหญ่ของสังคม และทำให้การแสดงตัวตนต่อสังคมจึงทำได้ อย่างมีศักยภาพมากขึ้น ทำให้กลุ่มวัฒนธรรมย่อยการเดินปีบอยได้สร้างความแข็งแกร่งให้กับกลุ่มนักเดินปีบอยให้คงอยู่และพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ นับว่าเป็นลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งที่มีบทบาทในการส่งเสริมความเป็นปึกแผ่นของวัฒนธรรมย่อย เพื่อรักษาและสืบทอดวัฒนธรรมย่อยให้ดำรงอยู่ได้ท่ามกลางวงล้อมของวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยอื่นๆ

เมื่อกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยรวมตัวกันเป็นปีกแผ่นแล้ว มีการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเอง และกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยพยายามสื่อสารกับคนภายนอกให้รู้จักตัวตนของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย โดยสื่อบุคคลมีอิทธิพลในการนำเสนออัตลักษณ์การเต้นบ๊อบอยให้คนภายนอกได้รู้จัก สามารถกระตุ้นให้คนภายนอกที่ไม่เคยสนใจ หรือมีกิจกรรมยามว่างที่ไม่มีประโยชน์ อย่างการติดเกม ชักชวนให้หันมาสนใจการเต้นบ๊อบอยได้ หรือการเปลี่ยนทัศนคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับการเต้นบ๊อบอยที่คนภายนอกเคยมองว่าเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มั่วซุ่ม ทำตัวไม่ดี ติดยาเสพติด โดยนักเต้นบ๊อบอยยังใช้สื่อหลายชนิดไม่ว่าจะเป็นสมัยใหม่ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน และนำเสนอภาพการเต้นบ๊อบอยในแง่มุมที่นักเต้นบ๊อบอยต้องการนำเสนอความน่าสนใจของการเต้นบ๊อบอย ความโดดเด่นที่เป็นอัตลักษณ์ทางการเต้น หรือการนำเสนอของสื่อมวลชนในเวลาที่นักเต้นบ๊อบอยแข่งขันเต้นซึ่งเป็นสื่อกิจกรรมจนได้รับรางวัลบนเวทีในระดับประเทศหรือในต่างประเทศ ซึ่งสื่อมวลชนสนใจแต่แง่มุมเชิงเทคนิคในเรื่องการเต้น แต่ไม่ได้มองเห็นคุณค่าเชิงสังคม เช่น การเต้นบ๊อบอยเป็นทางเลือกในการใช้เวลาว่างในทางที่ถูกของเด็กผู้ชาย ไม่ใช่การใช้ความรุนแรงอย่างการตีต่อยในการแสดงความเป็นลูกผู้ชาย แต่เลือกนำเสนอความเป็นลูกผู้ชายด้วยการเต้นบ๊อบอย การนำเสนออัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบอยในช่องทางสื่อมวลชนจึงยังไม่ชัดเจน นักเต้นบ๊อบอยจึงพยายามใช้สื่อหลายๆ สื่อเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ทางการเต้นของนักเต้นบ๊อบอยให้คนภายนอกได้รู้จักการเต้นบ๊อบอยมากขึ้น แม้ว่าสังคมจะสร้างกรอบและกำหนดภาพลักษณ์ของกลุ่มวัยรุ่นไว้ แต่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยก็ใช้สื่อเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของตัวเองให้สังคมรับรู้และเข้าใจตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย

### 3. “สื่อพิธีกรรม” สมัยใหม่ : การต่อสู้ทางอัตลักษณ์

ในสังคมหนึ่งๆ มิได้ประกอบด้วย “วัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว” (Culture-C ตัวใหญ่) หากประกอบด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (Cultures – มี c ตัวเล็กหลายตัว) และความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก (Dominant culture) และอีกประการหนึ่งคือความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยด้วยกันเองก็มีได้หลากหลายรูปแบบ บางรูปแบบเป็นการอยู่ร่วมกันเฉยๆ บางรูปแบบอาจพยายามต่อรองเพื่อให้ได้มี “พื้นที่สาธารณะ” ให้ตนเองได้แสดงออก เหมือนกับกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยที่พยายามต่อสู้ต่อรองอำนาจทางสังคมเพื่อต้องการพื้นที่สาธารณะให้กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยได้ใช้ในการนำรวมตัวเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง กลุ่มนักเต้นบ๊อบอย และนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอย ซึ่งจะต้องเป็นพื้นที่สว่าง คนมองเห็นได้ง่าย ว่ากลุ่มนักเต้นบ๊อบอยกำลังทำอะไรอยู่ ไม่ได้มั่วซุ่ม แต่เป็นการรวมกลุ่มกันเต้น



การใช้พื้นที่กิจกรรมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยทั้งในพื้นที่กิจกรรมการแข่งขันประกวดเต้นบ๊อบอย หรือพื้นที่การฝึกซ้อมเต้นบ๊อบอยในชีวิตประจำวัน เป็นการใช้พื้นที่สาธารณะของปัจเจกบุคคลในการตอบสนองความต้องการพื้นฐาน คือ ความต้องการมีส่วนร่วม ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคมที่ตัวเองสังกัด แต่ชีวิตของคนในเมืองถูกตัดขาดด้านสายสัมพันธ์จากกัน แต่กิจกรรมการเต้นบ๊อบอยได้สร้างพื้นที่ในการสร้างสายสัมพันธ์ในระดับเพื่อน / พี่น้อง ในพื้นที่พิเศษที่ไม่ใช่พื้นที่แค่นิโรงเรียนหรือที่ทำงาน ซึ่งบริบทพื้นที่และเวลาในการใช้พื้นที่ในชีวิตประจำวันที่นักเต้นบ๊อบอยใช้พื้นที่สาธารณะและเวลาในช่วงเย็นในการฝึกซ้อม ฝึกฝน เปรียบเหมือนสื่อพิธีกรรมที่เราทำอยู่เป็นประจำอย่างการสวดมนต์ก่อนนอน แต่สื่อกิจกรรมจะมีบริบทที่มีความเข้มข้นขึ้นในการใช้พื้นที่และเวลาที่แยกตัวจากสื่อในชีวิตประจำวัน อันได้แก่ สื่อบุคคล และสื่อสมัยใหม่ เป็นกิจกรรมที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบอยได้เข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ จากกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยหลายกลุ่มในเครือข่ายของกลุ่มเป็นการเชื่อมสายสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น เป็นพิธีกรรมพิเศษของผู้คนสมัยใหม่ที่ไม่ได้อยู่ในกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เป็นการใช้พื้นที่สาธารณะร่วมกันของกลุ่มนักเต้นบ๊อบอยหลายกลุ่ม เหมือนเป็นกิจกรรมของวันสำคัญทางศาสนาที่สมาชิกจะมารวมตัวกันเพื่อประกอบพิธีกรรม เป็นระดับความเข้มข้นในการนำเสนออัตลักษณ์ของตัวเองในระดับที่กว้างขึ้นกว่าการนำเสนออัตลักษณ์ของเวลาในชีวิตประจำวัน ได้แสดงออกพฤติกรรมที่ผิดแผกไปจากปกติ การแสดงความสามารถที่ใช้การฝึกฝนที่ผ่านมา เป็นพื้นที่ที่จะพลิกหรือเปลี่ยนค่านิยมเกี่ยวกับตนเอง จากที่สังคมกำหนดว่าเป็นนักเรียน นักศึกษา คนทำงาน ฯลฯ เป็นการถูกเรียกเร้าตัวตน (interpellation) จากสังคม มาสู่การนิยามจากตัวเองว่า เราคือ “บ๊อบอย” เป็นการเรียกเร้าตัวตนโดยสร้างตัวตนขึ้นมาเอง จึงมีความรู้สึกภาคภูมิใจ การสร้างอัตลักษณ์จึงเป็นอัตลักษณ์ที่กลุ่มพยายามประกอบสร้างและนำเสนอออกมาทางด้านการเต้น แต่จะต้องรื้อสร้างแล้วสร้างใหม่ให้เป็นสไตล์การเต้นของตัวเอง เป็นการเปิดโอกาสให้นักเต้นบ๊อบอยได้ประกอบสร้างและสื่อสารการแสดงออกของตัวเองอย่างเต็มที่ และสร้างสรรค์การสื่อสารตัวตนไปถึงบ๊อบอยคนอื่น ๆ หรือคนภายนอกที่เข้ามาชมหรืออยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน เป็นมิติที่แตกต่างจากการฝึกซ้อมฝึกฝนในชีวิตประจำวันบนพื้นที่สาธารณะ

การต่อสู้เรื่องอัตลักษณ์ทางพื้นที่ในการเต้นบ๊อบอยเหมือนการต่อสู้ทางพื้นที่ของกลุ่มวัยรุ่นบนพื้นที่เซนต์เตอร์พอยท์ จากงานของกุลภา วัจนสาระ (2544) ที่มองปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่เซนต์เตอร์พอยท์มีลักษณะบางอย่างคล้ายกับการประกอบพิธีกรรม เปลี่ยนผ่านในสังคมดั้งเดิม มีบางสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายคล้ายกับสัญลักษณ์ในพิธีกรรม แต่ด้วยความซับซ้อนของสังคมสมัยใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้น ณ เซนต์เตอร์พอยท์จึงเป็นเพียงส่วนเล็กๆหนึ่งของ

พิธีกรรมประจำวันที่ตอกย้ำสถานะที่ไร้สถานะของ preteen เหมือนกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่ต่อสู้เพื่อยกระดับพื้นที่ในสื่อกิจกรรมเป็นการใช้พื้นที่ในเวทีการแข่งขันคล้ายเป็นการประกอบพิธีกรรมบางอย่างของกลุ่มวัยรุ่นที่ออกมาแสดงความแตกต่างทางด้านการเต้นรำ เป็นการเต้นของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความเป็นตัวของตัวเอง เป็นท่าเต้นที่คิดค้นขึ้นมาเป็นสไตล์ของตัวเอง ใช้พลังกำลังใจการเต้น เหมาะกับการแสดงความเป็นลูกผู้ชาย ตามแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ที่ว่า อัตลักษณ์หรือตัวตนจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง “เรา” กับ “คนอื่นในสังคม” พื้นที่กิจกรรมการแข่งขันก็เป็นการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ “เรา” กับ คนดู “คนอื่นในสังคม” นั่นเอง เป็นการนำเสนออัตลักษณ์การเต้นบ๊อบบี้ ผ่านสื่อบุคคลหรือก็คือกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ที่รักในการเต้น ให้คนภายนอกได้รับรู้ และเข้าใจในตัวกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารของสื่อมวลชนที่นำเสนอภาพของนักเต้นบ๊อบบี้

การต่อสู้กับวัฒนธรรมหลักอย่างวัฒนธรรมฮิปฮอป คือการสร้างอัตลักษณ์เป็นของตัวเอง สร้างความแตกต่างเพื่อแสดงอำนาจความเป็น “พวกเรา” ไม่ใช่ “พวกเขา” แม้จะได้รับการถ่ายทอดมาจากวัฒนธรรมหลักฮิปฮอป ย่อมมีความเหมือน แต่ความต่างก็เป็นสิ่งสำคัญ การแสดงให้เห็นว่าตัวเองเป็นใคร เพื่อสร้างอำนาจในการต่อรอง ต่อสู้ กับคนอื่นในสังคมของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ ซึ่งอัตลักษณ์ของบ๊อบบี้แสดงได้หลายรูปแบบทั้งวัจนภาษา ได้แก่ ศัพท์หรือสแลงของตัวเอง การสร้างฉายาหรือชื่อที่ใช้เรียกนักเต้นบ๊อบบี้แต่ละคนเพื่อสร้างความต่างจากคนอื่น เพื่อบอกว่านี่คือ ฉัน ไม่ใช่ คนอื่น ส่วนอวัจนภาษา ได้แก่ ภาษาท่าทางที่ใช้สื่อสารแทนภาษาพูดบนเวทีการแข่งขัน แต่อัตลักษณ์ที่สำคัญที่นักเต้นบ๊อบบี้ใช้ต่อสู้ก็คือการเต้น เป็นการเต้นที่โดดเด่น ต้องใช้พลังกำลังในการเต้น มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างท่าเต้นเป็นของตัวเองไม่เลียนแบบใคร ในเวลาเต้นก็ต้องผสมผสานท่าเต้นแต่ละท่าให้ไหลลื่น จากทักษะในการฝึกฝน ฝึกซ้อม และอดทนกว่าจะได้ท่าเต้นที่มีอัตลักษณ์ของนักเต้นบ๊อบบี้ แต่ทางด้านเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายนั้น แม้อัตลักษณ์ทางการแต่งกายจะไม่โดดเด่นเท่าวัฒนธรรมหลักฮิปฮอป ด้วยปัจจัยทางเศรษฐกิจของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ แต่ก็มีเครื่องแต่งกายที่สามารถบ่งบอกความเป็นบ๊อบบี้ได้เหมือนกัน

นอกจากนี้การต่อสู้ของอัตลักษณ์ทางพื้นที่อีกอย่างคือการต่อสู้ทางพื้นที่เพื่อต้องการพื้นที่ในการฝึกซ้อม ฝึกเต้น ซึ่งการใช้พื้นที่ในการเต้นของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ไม่ได้ใช้พื้นที่มาก ซึ่งเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งคือความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยด้วยกันเองที่มีได้หลากหลายรูปแบบ บางรูปแบบเป็นการอยู่ร่วมกันเฉยๆ บางรูปแบบอาจพยายามต่อรองเพื่อให้ได้มี “พื้นที่สาธารณะ” เพื่อใช้แสดงอัตลักษณ์ของตัวเอง เหมือนที่กลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ต่อสู้ทางพื้นที่เพื่อให้ได้

พื้นที่ในการฝึกซ้อม ฝึกเต้น แม้จะโดนไล่ที่ ต้องแอบซ้อม แต่ก็พยายามต่อสู้เพื่อต่อรองอำนาจกับสังคมโดยการตั้งกลุ่ม C ใหญ่ในสังคมเข้ามาเป็นพวกในการสนับสนุนให้ได้พื้นที่ในการแสดงความสามารถ ได้มีพื้นที่ในการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ให้คนภายนอกได้รับรู้ และมีมุมมองทัศนคติเกี่ยวกับนักเต้นบ๊อบบี้ได้ดีขึ้น ทำให้การเต้นบ๊อบบี้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ และคนภายนอกยอมรับ รู้จักกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้มากขึ้น และในอนาคตกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้จะพัฒนาความสามารถไปสู่เวทีระดับโลกได้ไม่ยากหากได้รับการสนับสนุนที่ดี เป็นการสร้างความชอบธรรมให้กับกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง “บทบาทของการสื่อสารในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย” ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า ยังมีประเด็นในการวิจัยที่น่าสนใจจะศึกษา หรือทำการต่อยอดต่อไปได้ คือ

1. ศึกษาถึงกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอื่นๆ ของวัฒนธรรมฮิปฮอปไม่ว่าจะเป็นกราฟฟิตี้ ดีเจ หรือเอ็มซี เพราะกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้ก็มีความน่าสนใจ และยังไม่ได้รับการยอมรับในวงกว้างเหมือนแร็ปเปอร์หรือนักร้องที่มีพื้นที่ในการนำเสนอความเป็นตัวตนมากกว่า วัฒนธรรมย่อยอื่นๆ ทั้งที่วัฒนธรรมย่อยเหล่านี้ต่างก็มีความโดดเด่น น่าสนใจ และมีอัตลักษณ์ของตัวเองเป็นอย่างไร

2. ศึกษาในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอื่นๆ ของกลุ่มวัยรุ่นที่เกี่ยวกับการเต้น เช่น การเต้น cover dance ซึ่งกระแสวัฒนธรรมข้ามชาติของวัฒนธรรมเกาหลีก็ยังมีกระแสที่รุนแรงและยังคงดำรงอยู่ได้ แม้จะมีการรับวัฒนธรรมของเกาหลีมานานับ 10 ปีแล้ว แต่ทำไมยังมีกลุ่มที่คลั่งไคล้วัฒนธรรมเกาหลีที่ยังคงดำรงอยู่ได้ การรวมกลุ่มของกลุ่มนักเต้น cover dance มีการรวมตัวกันได้อย่างไร และทำอย่างไรถึงดำรงอยู่ได้ในปัจจุบัน มีการติดต่อสื่อสารกันเป็นเครือข่ายเหมือนกลุ่มแฟนคลับนักร้องเกาหลี หรือกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้หรือไม่ แตกต่างกันอย่างไรร

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

ก้อง ลอองยศ วงษ์เงิน. สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552.

กอล์ฟ ราชศักดิ์ วงษ์เงิน. สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2553.

กัศ สุภากร ศรีไพรวรรณ. สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552.

กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับ  
สื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2551.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ : เอดิชั่น เพรส โปรดักส์, 2549.

การนิเทศการศึกษา. วิธีการสื่อสารของสัตว์ [online]. 2551. แหล่งที่มา :

<http://gotoknow.org/blog/jananey/207867> [22 ตุลาคม 2552]

กัจจกร หลุยยะพงศ์. การสื่อสารกับวาทกรรมอัตลักษณ์ผู้สูงอายุในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ดุขฎิบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

กีฬารายวันออนไลน์. Battle of the year [online]. 2009. แหล่งที่มา : <http://www.sportpost.net>  
[4 ธันวาคม 2553]

กุกภา วจนสาระ. เซ็นเตอร์พ้อยท์ กับ “Preteen” : การก่อตัวของวัฒนธรรมวัยแรกรุ่น วิทยานิพนธ์  
ปริญญาามหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.

ชนิษฐา อุดมวิทยาไกร. กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปในสังคมไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต คณะวารสารและสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์, 2550.

คชาชัย วิชัยดิษฐ. จุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

คิม ปวีญทศ แก้วสิงห์. สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2553.

เค ธนฤทธิ์ ทาแดง. สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552.

จรรย์วดี ดีภัก. บัลเลต์. กรุงเทพฯ : ยูไนเต็ทบุ๊คส์. 2531.

จารุณี สุวรรณรัศมี. กราฟฟิติ (Graffiti) การสื่อสารความหมายและอัตลักษณ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

เจ ชยณัฐ แสงเงิน. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2553.

เจษฎา รัตนเขมากร. ศิลปินเพลงไทยและเครือข่ายการสื่อสารกับแฟนคลับ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ใจ จรินทร์ วรพฤษ. สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553.

ใจใจ สรรพสิริ ยี่งนอก. สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2553.

ฉลอง ภิมย์รัตน์. กระบวนการกลุ่ม. ภูเก็ต: วิทยาลัยครูภูเก็ต, 2521.

ชิน ชินวุฒิ จันทรัตน์. สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2552.

เซ็นต์ รัชชัย บุญอำไพ. สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2553.

ฐิติมา ธารารัตนกุล. กระบวนการสื่อสารกลุ่มและอัตลักษณ์ของศิลปิน “เพลงอินดี้”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

ณัฐสุพงศ์ สุขโสด. บทบาทของการสื่อสารกับกระบวนการสร้างและสืบทอดวัฒนธรรม “แฟนบอล”  
ในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารและสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.

ตติยา เลหาดีรานนท์. เครือข่ายการสื่อสารกลุ่มและบทบาทในการอนุรักษ์เพลงสุนทราภรณ์ของ  
กลุ่มอนุรักษ์เพลงและลีลาศสุนทราภรณ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศ  
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

ตั้ง อติชาติ ภูวรรณ. สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2553.

ตั้ง ฤทธิชัย เขียนงาม. สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2553.

เตี้ย ธนวัตร ภัทรางกุล. สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552.

เตี้ย ธีรพัฒน์ สุขสว่าง. สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552.

ทูลุฬไฟ. การเดินบ๊อบบอย [online]. 2550. แหล่งที่มา : <http://schoolbus.truelife.com>  
[10 ตุลาคม 2552]

ธนา วงศ์ญาณนาเวช. ดนตรี : การเต้นรำ การมอง การฟัง และการเป็นปัจเจกชน. สยามรัฐ  
สัปดาห์วิจารณ์. 20-26 สิงหาคม 2543 : 71.

นี้อย ณัฐพล จิราญณรงศ์. สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2552.

นะ นภัส ยมกกุล. สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. “ธนาภิรมย์.” มติชนสุดสัปดาห์ (1-7 กรกฎาคม 2545) :31.

บอล ณัฐพงศ์ ไกรยะราช. สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552.

บาว. สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2552.

แบงก์ วสวัตต์ วัชรนิติธรรม. สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553.

ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนนันทกุล. เจ้าแม่ คุณปู่ ซ่างซอ ซ่างฟ้อน และเรื่องอื่นๆ ว่าด้วยพิธีกรรมและ  
นาฏกรรม. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). 2546.

ไปป์ ทองพล ฉัตรจารุวิมล. สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2553.

พิศุทธิ ปูนกลาง. สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2552.

เพชร ปองภพ ชวนอาสา. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2553.

แม่ต้น. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2552.

แม่ใบรอัน. สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2552.

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. ปริบทการสื่อสาร: ระดับบุคคล กลุ่ม องค์กรและสื่อกับมวลชน. กรุงเทพฯ :  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

รังษฤษฏี บุญชลอ. ประวัติและการลีลาศ. กรุงเทพฯ : สกายบุ๊กส์, 2545.

เด็ก ชัยวัฒน์ สารีบุตร. สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2553.

วนิดา ขำเขียว. ศาสนาเปรียบเทียบ. กรุงเทพฯ : พรวนนกการพิมพ์, 2543.

วินิจ เกตุขำ. กระบวนการกลุ่ม (ศึกษา 325). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2522.

วิจารณ์ พันธุ์ฤทธิ์ดำ. อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2544.

วุฒิ. สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2553.

สนุก. Teen Zone [online]. 2550. แหล่งที่มา : <http://campus.sanook.com> [11 มกราคม 2553]

สยามบันเทิง. M sport Hip Hop & B-Boy Dancercise Contest 2553 [online]. 2009.

แหล่งที่มา <http://www.sbt.co.th> [7 พฤศจิกายน 2552]

สยามบีบอย. B-Boying history [online]. 2552. แหล่งที่มา : <http://siambboy.rongteen.com>

[14 พฤศจิกายน 2552]

สาขาวิชาเทคโนโลยีการผลิตสัตว์ สำนักวิชาเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี. สัตว์

ตื่นรำ [online]. 2551. แหล่งที่มา : <http://gotoknow.org> [26 มิถุนายน 2552]

สาริตา สวัสดิ์กำจร. เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2549.

สุจิตต์ วงษ์เทศ. ร้อง รำ ทำ เพลง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มติชน, 2542.

สุปรีดา ซอลำไย. เครือข่ายการสื่อสารและการดำรงอยู่ของแฟนคลับธงไชย แมคอินไตย์.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2549.

สุรียรัตน์ โกสมศุภมาลา. บทบาทของการสื่อสารต่อการจ้การรักษาคู่มือแฟนคลับของวงโม

เดิร์นด็อก. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ

ประชาสัมพันธ์ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

หนู่ย พิทยา รุ่งโรจน์อัสวกุล. สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2553.

หลิว ภาณุวัฒน์ ภูกิ่งเงิน. สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2553.



ใหม่. สัมภาษณ์, 5 ธันวาคม 2552.

อ้น เอกภพ กาญจนพิบูลย์. สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2552.

อาร์ม อนุวัตร กัณหะกาญจนะ. สัมภาษณ์, 22 มกราคม 2553.

เอก วุฒิธร ทวีรัตน์. สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553.

ไอ้ โอมาน. สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2553.

Battle of the year. รายละเอียดการแข่งขัน [online]. 2000. แหล่งที่มา :  
<http://www.botythailand.net> [11 ธันวาคม 2552]

B-Boy club. สมาชิกบ๊อย [online]. 2552. แหล่งที่มา : [www.bboyclub.com](http://www.bboyclub.com) [11 มกราคม 2553]

B-Boy gang. Member [online]. 2552. แหล่งที่มา : [www.bboygang.com](http://www.bboygang.com) [21 มกราคม 2553]

Bboycrew. B-boy [online]. 2551. แหล่งที่มา : [www.bkbcrew.th.gs](http://www.bkbcrew.th.gs) [20 ธันวาคม 2552]

Hi5. ChenNo [online]. 2003. แหล่งที่มา : [http://www.hi5.com/friend/p3242113--CheNo\\_99%20FLAVA--html](http://www.hi5.com/friend/p3242113--CheNo_99%20FLAVA--html) [10 มกราคม 2553]

Hi5. Gonza [ออนไลน์]. 2003. แหล่งที่มา : <http://www.hi5.com/friend/p3169378--Gonza%2099F--html> [10 มกราคม 2553]

Trendy. ออกสตีปแบบเด็ก 'บ๊อย-บอย'. MARS. มิถุนายน 2552 : 108-109.

ภาษาอังกฤษ

Bennett, A. Hip Hop am Main : The localization of rap music and hip hop culture. Media, Culture & Society. 21, 1 (1999) : 77-91.

Hall, Stuart, and Gay, Pual Du. (eds). Question of Cultural Identity. London: Sage, 1996.

Woodward, Kath. Questioning identity : gen, class, nation. London & New York: Routledge, 2000.

Woodward, Kathryn. Identity and Difference. London : Sage Publications, 1977.



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

จิราวรรณ นันทพงศ์ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ เอกการโฆษณา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ศึกษาต่อปริญญาโท หลักสูตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ สาขาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภาคนอกเวลาราชการ ในปีการศึกษา 2551



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย