



การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย



โดย
นายปิติศักดิ์ บุญใส

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

ภาควิชาภาษาไทย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาภาษาไทย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

PRESENTATION OF RAPPER'S IDENTITY BY LINGUISTIC STRATEGIES IN THAI
RAP BATTLE



By
MR. Phitsak BOONSAI

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Arts (Thai)
Department of THAI
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2021
Copyright of Silpakorn University

60202202 : ภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : กลวิธีทางภาษา, การดวลแรปสดไทย, แรปเปอร์, อัตลักษณ์, ฮิปฮอป, ชาติพันธุ์วรรณนา
แห่งการสื่อสาร

นาย ปิติศักดิ์ บุญใส: การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรป
สดไทย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สำเนียงงาม

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากลวิธีทางภาษา และอัตลักษณ์แรปเปอร์ที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษา
ในการดวลแรปสดไทย โดยใช้แนวคิดภาษากับอัตลักษณ์ และแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการ
สื่อสาร ข้อมูลที่ศึกษาประกอบด้วยวิดีโอในการดวลแรปสดไทย “เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 3 และ 4
(THE WAR IS ON III and IV)” จำนวน 62 วิดีโอ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ยูทูบ ([www.youtube.com/
rapisnow](http://www.youtube.com/rapisnow)) ผลการศึกษาพบว่ากลวิธีทางภาษาที่แรปเปอร์ใช้นำเสนออัตลักษณ์ มี 8 กลวิธี ได้แก่ การ
ใช้คำ การใช้เสียงประกอบจังหวะ การใช้สัมผัสคล้องจอง การซ้ำ การหักล้างถ้อยคำ การใช้
ภาษาอังกฤษ การใช้ถ้อยคำนัยแฝง และการใช้อุปลักษณ์ เมื่อวิเคราะห์ร่วมกับองค์ประกอบการ
สื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร พบว่ากลวิธีทางภาษาดังกล่าวใช้เพื่อนำเสนอ
อัตลักษณ์แรปเปอร์ 6 ประเด็น ได้แก่ 1) แรปเปอร์มีทักษะในการแรป 2) แรปเปอร์มีทักษะและ
ปฏิภาณทางภาษา 3) แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี 4) แรปเปอร์ท้าทายกฎเกณฑ์และแบบแผน 5) แรปเปอร์
เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์ และ 6) แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม เมื่อพิจารณาในบริบทการดวล
แรปสดไทย พบว่าแรปเปอร์นำเสนออัตลักษณ์ดังกล่าวเพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีคุณลักษณะของ
แรปเปอร์ และมีความเหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ ส่วนในบริบทสังคม พบว่าคนในสังคมมี
ความคิดแง่ลบต่อแรปเปอร์ แรปเปอร์จึงพยายามต่อรองกับความคิดเหล่านั้นโดยการนำเสนอ
อัตลักษณ์แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย

60202202 : Major (Thai)

Keyword : linguistic strategies, Thai improvised rap battle, rapper, Identity, Hip Hop, Ethnography of Communication

MR. PHITISAK BOONSAI : PRESENTATION OF RAPPER'S IDENTITY BY LINGUISTIC STRATEGIES IN THAI RAP BATTLE THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR SOMCHAI SUMNIENGGAM, Ph.D.

This thesis aims to examine the linguistic strategies and the rapper's identity presented by the linguistic strategies in Thai improvised rap battle by using the concepts of "Language and Identity" and "Ethnography of Communication". The study focuses on 62 videos of "THE WAR IS ON III and IV", Thai improvised rap battle published on YouTube (www.youtube.com/rapisnow). The study reveals that there are eight linguistic strategies adopted to present the rapper's identity: lexical selection, exclamation used along with the beat, rhyming, repeat, refutation, English manipulation, verbal irony, and metaphor. By considering the linguistic strategies with the communicative components, the study projects that the linguistic strategies adopted to represent six rapper's identities: 1) 'Rapper possesses rap skills' 2) 'Rapper is a linguistic intellectual' 3) 'Rapper has prestige' 4) 'Rapper challenges the rule' 5) 'Rapper is a critic' and 6) 'Rapper keeps the group culture'. For the Thai improvised rap battle aspect, the identities presented to show audiences the characteristics of rapper which are the qualification of winning rapper. For the social aspect, the social thought towards rapper is quite negative then rapper attempts to negotiate with the thoughts by presenting the rappers' identity through the linguistic strategies in Thai improvised rap battle.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ เพราะด้วยความเกื้อกูล ของ ผศ. ดร.สมชาย สำเนียงงาม อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้คอยแนะนำและซักถามปัญหา ซึ่ให้เห็นข้อบกพร่องใหญ่น้อยนานา ช่วยศิษย์เสริมสร้างความรู้ทางภาษา โดยสละเวลาอันมีค่า แก่ไขตรวจตรางานวิจัยตลอดมา ผมขอกราบขอบพระคุณที่คอยช่วยเหลือสนับสนุน ทั้งด้านงานวิจัยและกำลังใจที่เจือจุน อีกทั้งความไว้วางใจที่ส่งเสริม ให้ศิษย์สรรความสามารถสร้างสรรค์คิดเริ่ม

ผมขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่คอยช่วยแนะนำงานวิจัยให้ราบรื่น ได้แก่ ดร.สุนทร โขติติก เป็นประธานตั้งแต่ต้นจนสอบจบ รศ. ดร. ม.ล.จรัลวิไล จรูญโรจน์ กรุณาแนะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์ อีกทั้ง ผศ. ดร.ประไพพรรณ พิงฉิม กรรมการสอบโครงร่างให้เสร็จสิ้นตลอดจนคณาจารย์ในภาควิชา ประสิทธิ์ประสาทความรู้ทางวรรณคดีและภาษา ล้วนส่งล้วนเสริมเพิ่มเติม ช่วยเพิ่มพูน ประกอบรวมจนวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์

ขอบพระคุณ อ.วิรัช และ อ.สุมาลี สำหรับอาหารหลายมื้อเป็นกำลังใจให้ศิษย์ได้ดี รวมทั้งขอบคุณ ทุกคนจากคณะอักษรฯ ให้โอกาสมีประสบการณ์เป็นอาจารย์สอน อีกทั้งขอบคุณ บรรดาอาจารย์วิทยากร เพิ่มเติมองค์ความรู้ที่ไม่เคยรู้มาก่อน ขอขอบคุณจากบัณฑิตฯ ศิลปากร และการนำเสนอที่ฮั่นกึกก่า โอกาสทอง

ขอบคุณ พี่ต๋ม พี่ต่อ พี่อาร์ม พี่ทราย และน้องดอม เป็นพี่ เป็นเพื่อน คอยช่วยเหลือในทุก ๆ ตอน คอยเคียงข้าง ยามหัวใจเหนื่อยล้า และทุกขั้วร้อน จุดกระชากลากถูจนกลับจนกลายเป็น “คุณบอล” พี่แซน เพื่อนปิ๊อบ พริ้ม นุ่น และกุนดา เพื่อนร่วมรุ่นที่ร่วมมุงร่วมคว่ำใบปริญญา รวมทั้งพี่ ๆ น้อง ๆ ทั้งหลายในภาควิชา เหนื่อยล้า อ่อนแรง ทุกท่านเข้าใจให้พึ่งพา

สุดท้ายขอบคุณ แม่และพ่อ ผู้สนับสนุนเงินทุนเป็นโอกาสศึกษาต่อ นำเสียดายที่พ่оไม่ได้เห็นและอยู่รอ แต่สำเร็จแล้วครับแม่พ่อ ผมคว่ำใบ อ.ม.

ขอขอบคุณ ทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต ทั้งความสุข ทุกข์เศร้า อุปสรรคปัญหาให้ได้คิด ประโยชน์ และปิติพอจะมีหากพิณิจ ขอมอบแก่ท่านทั้งหลายด้วยบริสุทธิ์จิต บริสุทธิ์ใจ หากพลังผลอ ผิดพลาดประการใด ผมขอยกมือไหว้ ยกมือขออภัย “ปิติศักดิ์” ทำวิจัย เล่มนี้เอาไว้ ขอทุกท่านได้อ่าน อย่างสนุกสนาน สำราญใจ (รับฟังแบบเต็มอารมณ์ได้ที่ youtu.be/gMXpYcaDBU8)

นาย ปิติศักดิ์ บุญใส

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	5
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ	6
1.8 ประโยชน์ของการวิจัย.....	7
บทที่ 2 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1.1 แนวคิดอัตลักษณ์.....	8
2.1.2 แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร	16
2.2 วัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ป	19
2.2.1 ต้นกำเนิดวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ป	19

2.2.2	วัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ปในประเทศไทย.....	21
2.3	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	23
2.3.1	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “ภาษา” กับ “อัตลักษณ์”	23
2.3.2	งานวิจัยทางด้านชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร.....	26
2.2.3	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ป	31
บทที่ 3	การวิเคราะห์การดวลแร็ปสดไทยตามกรอบแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร	35
3.1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรายการเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4.....	35
3.1.1	ประวัติรายการเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 และ 4	35
3.1.2	รูปแบบการจัดรายการเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 และ 4	36
3.1.3	การสมัครเข้าแข่งขันรายการเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 และ 4	36
3.1.4	การเข้าร่วมชมรายการเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 และ 4.....	37
3.1.5	การคัดเลือกและการแบ่งรอบแข่งขันรายการเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 และ 4	38
3.2	องค์ประกอบการสื่อสารในการดวลแร็ปสดไทย	43
3.2.1	ฉาก (Setting/Scene).....	46
3.2.2	ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร (Participants).....	52
3.2.3	จุดมุ่งหมาย (Ends).....	54
3.2.4	ลำดับวัจนกรรม (Act Sequence)	58
3.2.5	น้ำเสียง (Key).....	62
3.2.6	เครื่องมือสื่อสาร (Instrumentalities).....	62
3.2.7	บรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ (Norm of Interpretation and Interaction).....	65
3.2.8	ประเภทการสื่อสาร (Genre)	68
บทที่ 4	กลวิธีทางภาษาในการดวลแร็ปสดไทย	70
4.1	การใช้คำ.....	70

4.1.1 การใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ	70
4.1.2 การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวก	77
4.1.3 การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบ	78
4.1.4 การใช้คำปฏิเสธ.....	82
4.1.5 การใช้คำหยาบ	83
4.1.6 การใช้คำสมญานาม.....	89
4.2. การใช้เสียงประกอบจังหวะ.....	92
4.3 การใช้สัมผัสคล้องจอง.....	94
4.4 การซ้ำ.....	110
4.5 การหักล้างถ้อยคำ.....	112
4.6 การใช้ภาษาอังกฤษ.....	117
4.7 การใช้ถ้อยคำนัยแฝง.....	119
4.8 การใช้อุปลักษณ์.....	122
บทที่ 5 อัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย.....	138
5.1 อัตลักษณ์แรปเปอร์.....	138
5.1.1 แรปเปอร์มีทักษะในการแรป.....	138
5.1.2 แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา.....	144
5.1.3 แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี.....	149
5.1.4 แรปเปอร์ทำท่ายกภูเขนซ์และแบบแผน.....	153
5.1.5 แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์.....	157
5.1.6 แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม	159
5.2 การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย	163
5.2.1 อัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คนแรป” กับอัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คู่แข่ง”	163
5.2.2 อัตลักษณ์แรปเปอร์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจแรปเปอร์ผู้ชนะ	166

5.3 ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์เรปเปอร์และความคิดของคนในสังคม	168
บทที่ 6 สรุปลงและอภิปรายผล	180
6.1 สรุปลงการวิจัย	180
6.2 อภิปรายผลการวิจัย	185
6.3 ข้อเสนอแนะ	195
รายการอ้างอิง	196
ประวัติผู้เขียน	206



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 สถานที่และเวลาจัดกิจกรรมการดวลแรปสดไทย “เดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4”
..... 52



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 รูปแบบของสถานการณ์สื่อสาร “การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ”	27
ภาพที่ 2 เหตุการณ์สื่อสารในสถานการณ์สื่อสารการแสดงโนรา	29
ภาพที่ 3 การจับคู่แข่งขันแบบ "งูกินหาง"	39
ภาพที่ 4 การจับคู่แข่งขันแบบ "งูกินหาง" โดยอ้างอิงจากคะแนนไฟ	40
ภาพที่ 5 ระดับการสื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารของโฮมส์	43
ภาพที่ 6 หน่วยการสื่อสารในรายการเดอะวอร์วอร์ด	45
ภาพที่ 7 สถานที่จัดการดวลแรปสดไทยแบบที่ 1	47
ภาพที่ 8 สถานที่จัดการดวลแรปสดไทยแบบที่ 2	47
ภาพที่ 9 การดวลแรปสดไทย ณ เวทีสวนลุม ในท่าบাজার	48
ภาพที่ 10 การดวลแรปสดไทย ณ เวทีลานดิน ฝั่งตรงข้าม เจ เจ มอลล์	48
ภาพที่ 11 พื้นที่สำหรับผู้ชมในเวทีลานดิน ฝั่งตรงข้าม เจ เจ มอลล์	49
ภาพที่ 12 เดอะสเตจ เอเชียทีค (The Stage Asiatique)	49
ภาพที่ 13 การดวลแรปสดไทย ณ เวทีเดอะสเตจ เอเชียทีค	50
ภาพที่ 14 การดวลแรปสดไทย ณ เวทีแจ่งวัฒนะฮอลล์	50
ภาพที่ 15 เวทีดวลแรปสดไทย ณ วอยซ์ สเปซ	51
ภาพที่ 16 ภาพกิจกรรมดวลแรปสดไทย ณ เวทีวอยซ์ สเปซ	51
ภาพที่ 17 ผู้ร่วมสถานการณ์สื่อสารในการดวลแรปสดไทย	53
ภาพที่ 18 "ปัง กูทำมึงเจ็บเจียนตาย"	55
ภาพที่ 19 “ไอ้เหี้ยนี่เคี้ยวข้าวเหนียวบอย กรามแม่งดูทรงพลังอะ”	56
ภาพที่ 20 ท่าทางของคู่แข่งขณะที่คนแรกกำลังแรป	56
ภาพที่ 21 ลำดับวัจนกรรมในการดวลแรปสดไทย	62

ภาพที่ 22 “และก็ขอให้/khuaj ⁰ /”	63
ภาพที่ 23 ท่าทางประกอบการแร็ปของคนแร็ป 1	63
ภาพที่ 24 ท่าทางประกอบการแร็ปของคนแร็ป 2	64
ภาพที่ 25 “มานี้พก/khuaj ⁰ / มาเฟื่อ”	64
ภาพที่ 26 “ขอเสียงหน่อย ขอเสียงหน่อย ขอเสียงหน่อย”	65
ภาพที่ 27 “แต่ว่ากูคงต้องแร็ป คงต้องแร็ปต่อไป ไอ้สัตว์”	88
ภาพที่ 28 “ไม่ใช่เพราะแม่งดูเท่ แต่/jet ³ /เซ้ เวทีแม่งร้าวเลย”	88
ภาพที่ 29 การเผยแพร่รายการควอลแร็ปสดไทยเดอะวอร์ฮีสออนในสื่อใหม่	170
ภาพที่ 30 รายการโทรทัศน์ที่น่าเสนอเกี่ยวกับแร็ปเปอร์	171
ภาพที่ 31 การถกเถียงประเด็นความเหมาะสมของเพลง "ประเทศกูมี" ในหนังสือพิมพ์	171
ภาพที่ 32 การแสดงร่วมกันระหว่างแร็ปเปอร์และพ่อเพลงพื้นบ้าน	177
ภาพที่ 33 การแต่งกายและการแสดงท่าทางของผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอป	177
ภาพที่ 34 แร็ปเปอร์ในพื้นที่โฆษณา	178
ภาพที่ 35 อันดับเพลงยอดนิยมในช่วงหลังการเผยแพร่การควอลแร็ปสดเดอะวอร์ฮีสออน	178
ภาพที่ 36 เพลงแร็ป "Set Zero" มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์ศิลปินที่คัดลอกเพลง	188
ภาพที่ 37 เพลงแร็ป "ประเทศกูมี" มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์ปรากฏการณ์ในสังคม	188
ภาพที่ 38 หน้าปกเพลงแร็ป "คำหวาน (ที่เธอไม่เอา)" ซึ่งมีลักษณะการร้องเอื้อน	192
ภาพที่ 39 TWOPEE ใช้ท่าทางเพื่อแสดงการยอมรับ OZEEOS.....	194

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เพลงแรปได้รับความนิยมอย่างยิ่งในปัจจุบัน ดังจะเห็นได้จากอันดับเพลงยอดนิยมที่มักจะปรากฏเพลงแรปหรือเพลงที่มีท่อนแรปเป็นส่วนหนึ่งของเพลง (JOOX Thailand, 2562) จากผลผลิตทางวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่งเป็นวัฒนธรรมย่อยของชุมชนแอฟริกัน-อเมริกันในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้พัฒนามาสู่แนวเพลงหนึ่งที่ได้รับการยอมรับกันทั่วโลก ปัจจัยความสำเร็จนี้เป็นผลมาจากความสนุกและลักษณะเฉพาะของเพลงแรป และการเข้าสู่อุตสาหกรรมเพลงซึ่งมีส่วนช่วยประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง (พินน์ ยุทธนา, 2561ก, 2561ข) หลังจากนั้นมา เพลงแรปและวัฒนธรรมฮิปฮอปจึงเริ่มกระจายเข้าสู่ประเทศต่าง ๆ รวมถึงประเทศไทย

วัฒนธรรมฮิปฮอปเริ่มเข้ามาสู่ประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ. 2530 ในรูปแบบของเพลงแรปโดยกลุ่มศิลปินแรปเปอร์ไทยกลุ่มแรกชื่อว่า “ทีเคโอ (TKO)” ความแปลกใหม่ของแนวเพลงที่มีดนตรีสนุกสนาน และมีลักษณะการแรป ไม่ใช่การร้อง อีกทั้งการสนับสนุนจากอุตสาหกรรมเพลงไทย ทำให้แรปเปอร์กลุ่มนี้สามารถผลิตเพลงแรปและเผยแพร่ผลงานเพลงได้อย่างแพร่หลาย ส่งผลให้เพลงแรปเริ่มได้รับความนิยมในวงการเพลงไทย และกำเนิดแรปเปอร์ไทยอีกหลายกลุ่ม เช่น “ไทเทเนียม (THAITANIUM)” “โจอี้บอย (JOEYBOY)” “ดาจิม (DAJIM)” (RAP IS NOW, 2557ก, 2557ข)

ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2540 ความนิยมของเพลงแรปกลับลดลงไป ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการได้รับการสนับสนุนจากอุตสาหกรรมเพลงไทยน้อยลง เนื่องจากความคิดของคนในสังคมไทยที่มีต่อแรปเปอร์และกลุ่มผู้สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอปค่อนข้างเป็นไปในแง่ลบ เช่น การเป็นผู้ก้าวร้าวรุนแรง หยาบคาย ทำลายกฎเกณฑ์ (จิตตนา จินะภาศ, 2552) ในระหว่างนั้นแรปเปอร์จึงเริ่มปรับตัวเข้าสู่วงการเพลงใต้ดิน กล่าวคือการผลิตเพลงและผลงานภายใต้ชื่อหรือกลุ่มของตนเอง ไม่ใช่ในนามของค่ายเพลง (สาริตา สวัสดิ์กัธ, 2549)

จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2552 กลุ่ม “แร็ปฮีสทอรี” (RAP IS NOW) จัดกิจกรรมการดวลแรปสดไทยโดยใช้ชื่อรายการว่า “เดอะวอร์ฮีสทอรี (THE WAR IS ON)” เพื่อรวมกลุ่มผู้สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอปและเพลงแรปของไทย และเผยแพร่ประชาสัมพันธ์รายการในรูปแบบวิดีโอผ่านสื่อออนไลน์ ด้วยลักษณะของสื่อออนไลน์ที่สามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วในวงกว้าง จึงช่วยให้เพลงแรปกลับมาเป็นที่สนใจจากคนในสังคมอีกครั้งหนึ่ง (กันติศ ป่านทอง, 2559)

กระแสความสนใจที่เกิดขึ้นจากรายการ “เดอะวอร์ฮีสทอรี” มีทั้งเชิงลบและเชิงบวก เนื่องจากรายการดังกล่าวปรากฏการใช้คำหยาบอย่างตรงไปตรงมาและเปิดเผยซึ่งขัดกับค่านิยมการใช้ภาษาไทยในบริบทสาธารณะ และกลายเป็นอีกภาพที่ตอกย้ำความคิดเชิงลบของคนในสังคมที่มีต่อ

แร็ปเปอร์ ด้วยเหตุนี้ คนบางกลุ่มจึงยังไม่ยอมรับรายการดังกล่าวซึ่งหมายถึงการไม่ยอมรับแร็ปเปอร์ด้วย อย่างไรก็ตาม คนบางกลุ่มกลับมีความคิดต่างออกไป กล่าวคือ คนกลุ่มนี้สนใจและชื่นชอบรายการดังกล่าวเนื่องจากเห็นว่ารายการดังกล่าวเป็นพื้นที่ระบายความอัดอั้นผ่านการใช้คำหยาบอย่างตรงไปตรงมาและเปิดเผย (ไทยรัฐออนไลน์, 2559)

ปัจจุบันการดวลแร็ปสดไทย รายการ “เดอะวอร์ฮีสออน” จัดขึ้นมาแล้วทั้งหมด 4 ครั้ง โดยครั้งแรกจัดขึ้นในปี พ.ศ. 2557 ซึ่งมีลักษณะเป็นงานสังสรรค์แนวฮิปฮอปที่มีการดวลแร็ปสดเป็นช่วงสำคัญ ในขณะนั้น ยังมีผู้เข้าร่วมงานเพียงไม่กี่คนเท่านั้น แต่ต่อมา เมื่อผู้ที่สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอปได้รู้จักงานดังกล่าว ก็ได้เรียกร้องให้จัดขึ้นอีก รายการ “เดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 2” จึงจัดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 อย่างไรก็ตาม รายการ “เดอะวอร์ฮีสออน” ที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุด ทั้งจากผู้สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอป และผู้ที่มีโอกาสได้เห็นวิดีโอรายการดังกล่าว คือรายการ “เดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3” ในช่วงปี พ.ศ. 2559 - 2560 และรายการ “เดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 4” ในช่วงปี พ.ศ. 2561 - 2562 ทั้งนี้ อิทธิพลของสื่อใหม่มีส่วนช่วยให้วิดีโอรายการดังกล่าวเผยแพร่ได้รวดเร็วและกว้างขึ้น (จรัญกุล เกตุทอง, 2562)

ในบทสัมภาษณ์หนึ่ง กลุ่ม “แร็ปฮีสนาว” กล่าวถึงการดวลแร็ปสดไทย “เดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3” ว่า “เพียงคืนเดียวเพลงของ RAP IS NOW จากที่มียอดผู้ติดตามเพียงหลักหมื่น ก็ขึ้นมาเป็นหลักแสน” (ดาхла เจนณรงค์, 2561) คำกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่ารายการดังกล่าวเป็นที่ชื่นชอบและได้รับความสนใจจากคนกลุ่มหนึ่ง โดยเฉพาะกลุ่มคนที่สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ป ด้วยเหตุนี้กิจกรรมการดวลแร็ปสดไทย “เดอะวอร์ฮีสออน” จึงเป็นพื้นที่ที่ให้โอกาสกับแร็ปเปอร์ที่ไม่เป็นที่รู้จักได้แสดงความสามารถ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างกระแสให้กับเพลงแร็ปและวัฒนธรรมฮิปฮอปไทยให้กลับมาอีกครั้ง เนื่องจากมีเครือข่ายออนไลน์ โดยเฉพาะเฟซบุ๊กซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการเผยแพร่และส่งต่อวิดีโอการดวลแร็ปสดไทย

คำกล่าวข้างต้นยังสอดคล้องกับมุมมองของคนภายนอกกลุ่มวัฒนธรรมฮิปฮอปเช่นกัน คนภายนอกต่างเห็นตรงกันว่ากระแสวัฒนธรรมฮิปฮอปและเพลงแร็ปที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันล้วนเกิดจากกิจกรรมการดวลแร็ปสดไทย “เดอะวอร์ฮีสออน” ของกลุ่ม “แร็ปฮีสนาว” (Ratirita, 2561; ท้องฟ้าสีเทา, 2561; ไทยรัฐออนไลน์, 2559; นิษณาต นิลทองคำ, 2561; อินทนนท์ ปัญญาโสภา, 2561) ความนิยมดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความคิดของสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์น่าจะเป็นไปในทางที่ดีขึ้น และมีการยอมรับแร็ปเปอร์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจว่าแร็ปเปอร์นำเสนอตัวตนในการดวลแร็ปสดไทยอย่างไรจนทำให้ได้รับการยอมรับ

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตว่าการได้รับการยอมรับในฐานะ “แร็ปเปอร์ (rapper)” คนหนึ่ง ไม่ได้พิจารณาจาก “การแร็ป (rapping)” เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่น่าจะมีลักษณะอื่น ๆ ร่วมด้วยพิจารณาจากการใช้คำพูดและท่าทางการยกย่องและให้เกียรติกันของกลุ่มแร็ปเปอร์ เช่น การใช้คำ

ภาษาอังกฤษว่า “respect” พร้อมกับใช้กำปั้นทุบอกข้างซ้าย หรือศิลปินบางคนที่มีผลงานเพลงแร็ป แต่กลับไม่ได้รับการยอมรับในฐานะ “แร็ปเปอร์” ปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นว่ากลุ่มแร็ปเปอร์น่าจะมี ความคิดบางประการร่วมกันเกี่ยวกับลักษณะของแร็ปเปอร์ รวมถึงลักษณะบางประการที่ทำให้กลุ่ม ของตนแตกต่างจากคนกลุ่มอื่น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดคำถามการวิจัยว่า “ความเป็นแร็ปเปอร์” คือ อะไร

การศึกษา “ความเป็นแร็ปเปอร์” หรือการศึกษาตัวตนของแร็ปเปอร์เป็นความพยายาม อธิบายความคิดที่มีผลต่อการนิยามตัวตนหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งว่าเป็น “แร็ปเปอร์” การศึกษา ลักษณะนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ใช้อธิบายกระบวนการการนิยามและ การนำเสนอตัวตนของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือการถูกนิยามของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยมนุษย์ (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2546) เพื่อตอบคำถามที่เกิดขึ้นว่าแร็ปเปอร์คืออะไร แนวคิดอัตลักษณ์จึงน่าจะเป็น เครื่องมือสำคัญที่จะช่วยหาคำตอบและอธิบายคำตอบนั้น ๆ ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล

การศึกษาอัตลักษณ์นั้นมักใช้หลักฐานเชิงประจักษ์มาช่วยอธิบาย โดยเฉพาะพฤติกรรมและ ภาษาที่ปรากฏใช้ (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2546) เพราะภาษาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร ดังนั้น ภาษาจึงช่วยถ่ายทอดสิ่งที่ผู้ใช้ภาษาต้องการนำเสนอด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ ภาษาจึงมีความสัมพันธ์ กับอัตลักษณ์ และแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ได้ (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561)

แนวทางการศึกษาภาษานั้นมีหลายด้าน แต่การศึกษาภาษาที่จะนำไปสู่การอธิบายความคิด นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการศึกษาอัตลักษณ์ โดยปกติผู้ใช้ภาษามักจะมีลักษณะการใช้ภาษา ตามกฎไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ เพื่อให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ผู้ใช้ภาษาอาจมี กลวิธีบางประการในการใช้ภาษาเพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การสื่อสารของตน ดังนั้นการศึกษา “กลวิธีทางภาษา” จึงเป็นวิธีการสำคัญที่จะช่วยแสดงให้เห็นจุดประสงค์ของผู้สื่อสาร ซึ่งจะนำไปสู่ ความคิดบางประการที่มีอิทธิพลต่อการใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวอีกด้วย (จันทิมา อังคพณชิกิจ, 2561)

ด้วยเหตุผลข้างต้น การศึกษา “กลวิธีทางภาษา” จึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะแสดงให้เห็น ความคิดของผู้ใช้ภาษาได้ และความคิดดังกล่าวก็จะเป็นข้อมูลที่ใช้วิเคราะห์เพื่อนำไปสู่อัตลักษณ์ของ ผู้ใช้ภาษาได้อีกทอดหนึ่ง ดังนั้นการศึกษอัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์จึงควรเริ่มศึกษาจาก “กลวิธีทาง ภาษา” ในเพลงแร็ปเป็นสำคัญ อีกทั้งในระยะเวลาที่ผ่านมายังไม่มีการศึกษาทางด้านภาษาในกลุ่ม แร็ปเปอร์หรือวัฒนธรรมฮิปฮอปของไทย งานวิจัยนี้จึงน่าจะเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการศึกษาวัฒนธรรม และความคิดของกลุ่มคนดังกล่าวที่เริ่มมีบทบาทและเป็นที่สนใจในปัจจุบัน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นว่าการดวลแร็ปสดไทยถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ความนิยมของเพลง แร็ปและความสนใจในตัวแร็ปเปอร์เพิ่มขึ้นอีกครั้ง การศึกษา “อัตลักษณ์แร็ปเปอร์” จึงควรเริ่มจาก การดวลแร็ปสดไทย เนื่องจากกระบวนการนิยามและนำเสนอตัวตนของแร็ปเปอร์ในกิจกรรมนี้มี

อิทธิพลอย่างยิ่งต่อความสนใจใน “ความเป็นแรปเปอร์” จนสร้างความนิยมให้กับแรปเปอร์ไทยในเวลาต่อมา

อย่างไรก็ตาม การดวลแรปสดไทยนั้นมีลักษณะการใช้ภาษาที่แตกต่างจากบรรทัดฐานการใช้ภาษาของสังคมภายนอก ลักษณะเช่นนี้จึงยิ่งแสดงให้เห็นว่าในกิจกรรมการดวลแรปสดไทยจะต้องมีความคิดบางประการที่ผู้ร่วมงานต่างยึดถือ อันเป็นความคิดหรือบรรทัดฐานที่แตกต่างจากสังคมภายนอก ผู้วิจัยจึงใช้การอธิบายตามองค์ประกอบการสื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร (Ethnography of Communication) ของไฮมส์ (Hymes, 1974) เพื่ออธิบายบริบทของกิจกรรมดังกล่าวที่มีผลต่อการใช้ภาษาของแรปเปอร์ และมีผลต่อการนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ การศึกษาอัตลักษณ์โดยใช้ภาษาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ร่วมกับการใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารนี้ก็ปรากฏในงานวิจัยอื่นเช่นกัน เช่น กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองโดยกลุ่ม “เกย์ออนไลน์” (ธีระ บุชบกแก้ว, 2553)

งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษากลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย ประกอบกับการศึกษาองค์ประกอบการสื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของแรปเปอร์ไทย อีกทั้งเป็นการศึกษานำร่องทางด้านภาษาในกลุ่มผู้ใช้ภาษาที่เรียกตนเองว่า “แรปเปอร์” และช่วยให้เข้าใจความคิดของแรปเปอร์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอปไทย อันเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมย่อยที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทยเช่นกัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย
- 2) เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์แรปเปอร์ไทยที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

- 1) การดวลแรปสดไทยปรากฏกลวิธีทางภาษาหลายกลวิธี แต่น่าจะปรากฏการใช้คำหยาบมากที่สุด
- 2) อัตลักษณ์แรปเปอร์ที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษามีหลายประการ เช่น แรปเปอร์มีทักษะการแรป แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา และแรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาเพลงแรปไทยในการดวลแรปสดเดอะวอร์ฮีสออน ครั้งที่ 3 (THE WAR IS ON 3) ในปี พ.ศ. 2559 จำนวน 132 เพลง และการดวลแรปสดเดอะวอร์ฮีสออน ครั้งที่ 4 (THE WAR IS ON 4) ในปี พ.ศ. 2562 จำนวน 121 เพลง รวมทั้งสิ้น 253 เพลง โดยเข้าถึงข้อมูลการแข่งขันทั้งสองครั้งผ่านวิดีโอที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์ยูทูป (www.youtube.com/rapisnow) จำนวน 62 วิดีโอ

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

1) งานวิจัยนี้จะยึดเกณฑ์การเขียนคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษตามราชบัณฑิตยสถาน (2556) แต่จะรักษารูปแบบการสะกดชื่อรายการตามแหล่งข้อมูล แม้ว่าการสะกดดังกล่าวจะไม่ใช่ไปตามเกณฑ์การเขียนคำทับศัพท์ข้างต้นก็ตาม ดังนั้น คำว่า “rap” จึงสะกดว่า “แรป” แต่ชื่อรายการ “RAP IS NOW” สะกดว่า “แร็พไอสนาว” ตามต้นฉบับ

2) งานวิจัยนี้จะถ่ายทอดเสียงถ้อยคำต้องห้ามที่สื่อความหมายทางเพศเป็นสัทอักษร โดยกำหนดเครื่องหมายกำกับเสียงวรรณยุกต์แต่ละเสียงเป็นตัวเลข 0 ถึง 4 ดังนี้ เลข 0 แทนวรรณยุกต์เสียงสามัญ เลข 1 แทนวรรณยุกต์เสียงเอก เลข 2 แทนวรรณยุกต์เสียงโท เลข 3 แทนวรรณยุกต์เสียงตรี และเลข 4 แทนวรรณยุกต์เสียงจัตวา ตามลำดับ เช่น /jet³/ /khuaj⁰/ /hi:⁴/

3) งานวิจัยนี้กำหนดเครื่องหมายปริศนีย์ (?) แทนพยางค์ที่ไม่สามารถถ่ายทอดเสียงออกมาได้ เช่น “เล็กแรป(??)เดี่ยวไปเล่นตลกคอยแจกซ่า” หมายความว่าคำแรปวรรณคดีมีพยางค์สองพยางค์ที่ไม่สามารถถ่ายทอดเสียงออกมาได้

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

1) ขั้นตอนทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.1) ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์และกลวิธีทางภาษา
- 1.2) ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร
- 1.3) ศึกษาประวัติและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรป

2) ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

2.1) การคัดเลือกข้อมูล

ผู้วิจัยเลือกศึกษาการแข่งขันเดอะวอร์รี่ฮอน ครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 เนื่องจากการแข่งขันเดอะวอร์รี่ฮอน ครั้งที่ 3 ในปี พ.ศ. 2559 ถือเป็นรายการดวลแรปสดไทยที่มีคนรู้จักมากที่สุด และถือเป็นรายการที่ช่วยให้วัฒนธรรมฮิปฮอปและเพลงแรปได้รับความนิยมอีกครั้ง นอกจากนี้ การแข่งขันเดอะวอร์รี่ฮอนยังจัดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเกิดการการแข่งขันเดอะวอร์รี่ฮอน ครั้งที่ 4 ในปี พ.ศ. 2562 ด้วยเหตุนี้การดวลแรปสดทั้งสองครั้งจึงเป็นข้อมูลเพลงแรปไทยที่เหมาะสมที่สุดในการศึกษา

2.2) การเก็บข้อมูล

2.2.1) การเก็บข้อมูลเพลงแรปในการดวลแรปสดไทย

ผู้วิจัยเข้าถึงข้อมูลการแข่งขันเดอะวอร์รี่ฮอนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 จากเว็บไซต์ยูทูปช่อง RAP IS NOW (www.youtube.com/rapisnow) จำนวน 62 วิดีโอ ซึ่งประกอบด้วยเพลงแรปที่

ใช้ในการดวลแรปสดไทย 252 เพลง ผู้วิจัยถ่ายทอดเสียงออกมาเป็นตัวอักษรเพื่อใช้วิเคราะห์ตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร และวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาเพื่อหาอัตลักษณ์ต่อไป

2.2.2) การเก็บข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแรปเปอร์ไทย

ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวงการแรปเปอร์ไทย เช่น ข่าวสารวงการแรปไทย บทสัมภาษณ์แรปเปอร์ไทย สารคดีที่เกี่ยวกับแรปเปอร์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม ข้อมูลดังกล่าวเป็นการสำรวจความคิดจากแรปเปอร์ไทยเอง ข้อมูลที่ได้จะนำมาประกอบกับการวิเคราะห์ตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร และเป็นประโยชน์ต่อการอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

2.3) การวิเคราะห์ข้อมูล

2.3.1) การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในเพลงแรปในการดวลแรปสดไทยทั้งด้านเสียง การใช้คำ และกลวิธีทางวาทศิลป์

2.3.2) การวิเคราะห์การดวลแรปสดไทยตามแนวคิดแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร

เนื่องจากการดวลแรปสดไทยมีเงื่อนไขการผลิตภาษาที่ต่างจากบริบทอื่น ๆ ในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารมาวิเคราะห์เงื่อนไขดังกล่าว

2.3.3) การวิเคราะห์อัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย

ผู้วิจัยจะนำผล 2.3.1) การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาและ 2.3.2) การวิเคราะห์เงื่อนไขการผลิตเพลงแรปตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารมาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อหาอัตลักษณ์แรปเปอร์ไทย รวมทั้งนำข้อมูลการสัมภาษณ์แรปเปอร์ไทยมาสนับสนุนการวิเคราะห์ดังกล่าว

2.4) สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

3) ขั้นตอนนำเสนอผลการวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยจึงเลือกนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

กลวิธีทางภาษา คือ วิธีการทางภาษาที่ช่วยให้ผู้ใช้ภาษาบรรลุจุดประสงค์ในการสื่อสาร ในงานวิจัยนี้กลวิธีทางภาษามีถึงวิธีการทางภาษาที่ปรากฏในเพลงแรปในการดวลแรปสดไทยเท่านั้น

การดวลแรปสดไทย (Thai improvised rap battle) คือ การแข่งขันแรปสดระหว่างแรปเปอร์สองคนเพื่อแสดงทักษะความสามารถของตนเอง โดยมีผู้ชมเป็นผู้ตัดสิน ในงานวิจัยนี้การดวลแรปสดไทยหมายถึงการดวลแรปสดเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และ 4 เท่านั้น

การแรป (Rapping) คือ การพูดสัมผัสคล้องจองให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรี

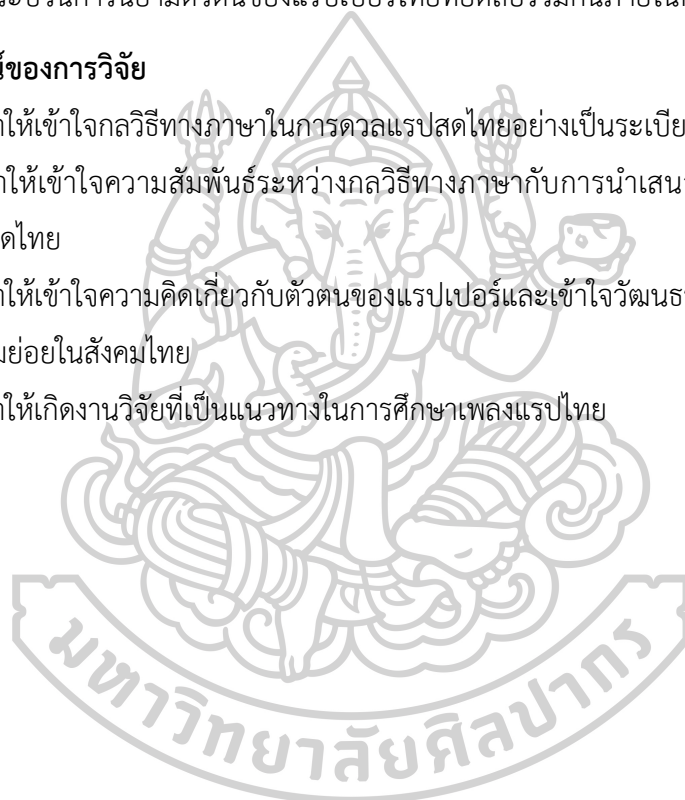
คำแรป (Rhyme) คือ เนื้อเพลงแรปที่มีการสัมผัสคล้องจองกัน

แร็ปเปอร์ (rapper) คือ ผู้ที่กระทำการแร็ป ในงานวิจัยนี้หมายถึงผู้เข้าแข่งขันการดวลแร็ปสดเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และ 4 เท่านั้น ทั้งนี้แร็ปเปอร์แบ่งเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ **คนแร็ป** หมายถึงแร็ปเปอร์ที่กำลังแร็ป และ **คู่แข่ง** หมายถึงแร็ปเปอร์อีกคนบนเวทีที่กำลังรอให้ถึงช่วงการแร็ปของตัวเอง หรืออาจรอให้คนแร็ปแร็ปจบเพื่อให้การแข่งขันสิ้นสุดลงโดยสมบูรณ์

อัตลักษณ์ (Identity) คือ กระบวนการนิยามตัวตนของมนุษย์ แบ่งเป็น “อัตลักษณ์บุคคล” หรือการนิยามตนให้แตกต่างจากบุคคลอื่น และ “อัตลักษณ์กลุ่ม” หรือการนิยามตัวตนของคนกลุ่มหนึ่งว่าเหมือนกันแต่แตกต่างจากคนกลุ่มอื่น อัตลักษณ์แร็ปเปอร์ไทยในงานวิจัยนี้ถือเป็นอัตลักษณ์กลุ่ม ซึ่งเป็นกระบวนการนิยามตัวตนของแร็ปเปอร์ไทยที่ยึดถือร่วมกันภายในกลุ่ม

1.8 ประโยชน์ของการวิจัย

- 1) ทำให้เข้าใจกลวิธีทางภาษาในการดวลแร็ปสดไทยอย่างเป็นระเบียบมากขึ้น
- 2) ทำให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทย
- 3) ทำให้เข้าใจความคิดเกี่ยวกับตัวตนของแร็ปเปอร์และเข้าใจวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมย่อยในสังคมไทย
- 4) ทำให้เกิดงานวิจัยที่เป็นแนวทางในการศึกษาเพลงแร็ปไทย



บทที่ 2

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “การนำเสนออัตลักษณ์ แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย” โดยจะแบ่งการนำเสนอเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) แนวคิดที่เกี่ยวข้อง 2) วัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรป และ 3) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ประกอบด้วย 2 แนวคิดหลัก ๆ ได้แก่ 1) แนวคิดอัตลักษณ์ และ 2) แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร มีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 แนวคิดอัตลักษณ์

“อัตลักษณ์” มีจุดเริ่มต้นมาจากแนวคิดตะวันตก ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “identity” ในช่วงแรกแปลเป็นภาษาไทยว่า “เอกลักษณ์” เดิมแนวคิดนี้ใช้วิธีคิดแบบ “สารัตถะนิยม (Essentialism)” กล่าวคือความเชื่อว่าคุณสมบัติของทุกสิ่งต้องมี “คุณสมบัติบางอย่างเป็นแก่นแกน” อยู่ภายใน และคอยกำหนดทิศทางของพฤติกรรมที่แสดงออกมาสู่ภายนอก (Calhoun, 1994) อย่างไรก็ตาม แนวคิดดังกล่าวเป็นการอธิบาย “ความเป็นตัวตน” ในลักษณะหยุดนิ่ง ต่างกับการอธิบาย “ความเป็นตัวตน” ในปัจจุบันที่แสดงให้เห็นการสั่นไหว ไม่หยุดนิ่ง และแปรเปลี่ยนไปตามบริบทมากกว่า (อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2546)

แนวคิดหลังสมัยใหม่ทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อคำนิยามเดิม และมีการขยายแนวคิดต่อไปว่า สิ่งที่แสดงความเป็นตัวตนนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มีลักษณะเป็นการปะทะสังสรรค์ระหว่างสิ่งๆ ประกอบสร้างขึ้นเป็นตัวตน ทั้งสังคมและวัฒนธรรม อีกทั้งผันแปรไปตามบริบท และปฏิเสธความเป็นแก่นแกนที่ตายตัว (Weeden, 1987) ด้วยเหตุนี้ อภิญา เพ็องฟูสกุล (2546) จึงเลือกใช้คำว่า “อัตลักษณ์” เพื่อสื่อถึงคำนิยามในมุมมองแบบพลวัตแทนคำว่า “เอกลักษณ์” ที่สื่อถึงการหยุดนิ่งและถูกแช่แข็ง

จากคำนิยามทั้งสองมุมมองข้างต้น ทำให้ทราบว่าอัตลักษณ์นั้นเกี่ยวข้องกับ “ตัวตน” ดังนั้นจึงเชื่อมโยงไปสู่คำว่า “อัตวิสัย” (subjectivity) หรือความรู้สึกและการตัดสินใจส่วนตัว และคำว่า “ปัจเจก” (individual) หรือการให้ค่าแก่การดำรงอยู่ของบุคคล ปัจเจกนั้นย่อมเป็นรากฐานของชีวิตรวมกลุ่มหรือสังคม เมื่อพิจารณาดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการนิยามอัตลักษณ์เป็นการตอบคำถามว่า “เราเป็นใคร” และ “ผู้อื่นเป็นใคร” (ศิริพร ภัคติผาสุข, 2561) คำถามทั้งสองจึงเป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาอัตลักษณ์

นอกจากนี้ อัตลักษณ์อาจจะเป็นสิ่งที่สังคมกำหนดบทบาทและหน้าที่ไว้แล้ว เช่น ความเป็นพ่อ ความเป็นสามี-ภรรยา เป็นต้น ขณะเดียวกันอัตลักษณ์ก็เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของปัจเจกบุคคลด้วย โดยทั่วไป อัตลักษณ์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ อัตลักษณ์บุคคล (personal identity) และอัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) (อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546)

นับตั้งแต่มีการศึกษาอัตลักษณ์มีผู้นิยามความหมายของคำนี้ไว้มากมาย และต่างก็ยอมรับกันว่าเป็นเรื่องซับซ้อน อย่างไรก็ตามพัฒนาการของแนวคิดอัตลักษณ์สามารถแบ่งเป็น 2 ช่วงหลัก ๆ (ศิริพร ภัคติผาสุข, 2561) ได้แก่ 1) อัตลักษณ์เป็นแก่นแกนตายตัว และ 2) อัตลักษณ์เป็นกระบวนการที่ไม่ตายตัว มีรายละเอียดดังนี้

1) อัตลักษณ์เป็นแก่นแกนตายตัว

ในช่วงแรกของการศึกษาอัตลักษณ์ อัตลักษณ์มีลักษณะเป็นเอกภาพ เป็นอิสระระดับหนึ่งจากสังคม ไม่เกี่ยวข้องกับมิติร่างกาย และเน้นแก่นแกนภายในเป็นสำคัญ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือการศึกษาคำตอบสุดท้ายที่เป็นรากฐาน หรือเสาหลักที่ผูกความเป็นปัจเจกไว้

2) อัตลักษณ์เป็นกระบวนการที่ไม่ตายตัว

ต่อมาในช่วงที่อิทธิพลของแนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (post-structuralism) มีผลต่อแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ โดยเฉพาะการตั้งคำถามต่อการเข้าถึงความจริงของทฤษฎีเหล่านั้น ซึ่งรวมไปถึงแนวคิดอัตลักษณ์ด้วยเช่นกัน ส่งผลให้นักคิดพยายามรื้อถอนนิยามของอัตลักษณ์โดยลบล้างมายาคติว่ามนุษย์เป็นผู้ควบคุมพฤติกรรมของตนเอง และเชื่อว่าไม่มีสสารถาวรอันเป็นสากลของปัจเจกภาพ แต่เป็นผลผลิตของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลา ดังนั้นอัตลักษณ์จึงเป็นกระบวนการทางสังคม ไม่ใช่สิ่งที่ตายตัว

ไซริตัน เจริญสินโอร (2554) กล่าวว่าการศึกษาอัตลักษณ์นั้นไม่ได้หยุดนิ่ง และมีการพัฒนาแนวคิดตลอดมา แต่ในปัจจุบันอัตลักษณ์อยู่ในแ่งมุมของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมากกว่ามิติของชีววิทยา และการศึกษาอัตลักษณ์มักจะให้ความสำคัญต่อกระบวนการในการสร้างอัตลักษณ์ โดยศึกษาพฤติกรรมที่กำหนดหรือกำกับอัตลักษณ์อันเป็นกระบวนการที่ไม่รู้จบ ดังนั้นอัตลักษณ์จึงเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตสร้าง การต่อสู้เพื่อให้ได้มา หรืออาจถูกกำหนด ยัดเยียด และตีตราโดยสังคม ยกตัวอย่างเช่นกรณีของ “อัตลักษณ์ประจำชาติ” ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวปัจเจกมาแต่กำเนิด แต่เป็นสิ่งที่สังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ กำหนดขึ้นในภายหลัง ทั้งจากการอบรมเลี้ยงดูและระบบการศึกษา อีกทั้งเมื่อพิจารณาจากมิติประวัติศาสตร์จะพบว่าความคิดเรื่องชาติ เป็นผลผลิตของยุคที่มีการแบ่งการปกครองเป็นรัฐ-ชาติ ก่อนยุคสมัยนี้มนุษย์มีความคิดเกี่ยวกับเผ่า ชาติพันธุ์ และศาสนา ไม่

¹ ต้นฉบับใช้คำว่า “เอกลักษณ์”

มีความคิดเกี่ยวกับชาติ จึงเป็นไปได้ที่จะเกิดอัตลักษณ์ประจำชาติขึ้น (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554)

นอกจากนี้อัตลักษณ์ยังเกี่ยวข้องกับระบบของการจัดแยกประเภท และการเก็บกดปิดกั้น กล่าวคือการสร้างอัตลักษณ์จะเกิดขึ้นพร้อมกับการสร้างความเป็นอื่น และต้องมีกระบวนการหาความแตกต่างของทั้งสองสิ่งนี้ ดังนั้นอัตลักษณ์จึงไม่หยุดนิ่ง แน่นนอน และตายตัว

ในการศึกษาทางด้านมนุษยศาสตร์ อัตลักษณ์ได้กลายเป็นแนวคิดสำคัญในการจัดกลุ่มทางชาติพันธุ์ โดยนักมานุษยวิทยาส่วนใหญ่เลือกใช้ทฤษฎีภาษาศาสตร์เป็นวิธีการศึกษาที่เชื่อถือได้และมีความสมเหตุสมผล ในช่วงแรกนักมานุษยวิทยาเชื่อว่าอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์นั้นสัมพันธ์กับหน่วยทางวัฒนธรรมอย่างแนบแน่นและตายตัวดังที่อธิบายไว้ในการแบ่งแนวคิดอัตลักษณ์ออกเป็น 2 ช่วงข้างต้น แต่ต่อมา ลีช (Edmund R. Leach) ได้เสนอว่าความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองสิ่งนั้นเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

ข้อเสนอดังกล่าวพัฒนาไปสู่แนวคิดที่ขอบเขตของความเป็นชาติพันธุ์นั้นมีความยืดหยุ่น เนื่องจากสมาชิกในกลุ่มสามารถเลือกใช้คุณสมบัติทางวัฒนธรรมที่มีอยู่หลากหลายนั้นเพื่อนิยามความเป็นตัวตนของตนเองได้ อย่างไรก็ตามแนวคิดในช่วงหลังนี้ ไม่ได้พิจารณาอัตลักษณ์เป็นสิ่งของที่สมาชิกในกลุ่ม “มี” หรือ “สืบทอด” ร่วมกัน แต่เป็นการกระทำหรือกระบวนการสร้างความเหมือน และกำหนดความแตกต่างเพื่อแยกคนนอกกลุ่มออกไป อัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งและสั่นไหวอยู่ตลอดเวลา (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2546)

ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี (2546) อธิบายว่านโยบายรัฐชาติเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ กล่าวคือกรมองในแง่อำนาจนั้น กลุ่มคนจะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มชนผู้มียอำนาจ (dominant group) และกลุ่มชนที่ด้อยอำนาจกว่า (subordinate group) เมื่อเกิดโครงสร้างลักษณะนี้ ชนกลุ่มแรกจึงกลายเป็นชนกลุ่มใหญ่หรือศูนย์กลางอำนาจซึ่งควบคุมและเรียกชนกลุ่มที่ด้อยอำนาจนั้นว่าชนกลุ่มน้อย โดยอ้างว่าชนกลุ่มน้อยหรือชนชายขอบนั้นล่าหลัง ต่ำหรือเลวกว่า และสร้างอุดมการณ์ว่าอารยธรรมของศูนย์กลางดีกว่าวัฒนธรรมของชนชายขอบ จึงเข้าไปแทนที่วัฒนธรรมกลุ่มนั้นด้วยอารยธรรมจากศูนย์กลาง และถือว่าการกระทำอันชอบธรรมของรัฐ

กระบวนการข้างต้น คือ การจำแนกทางชาติพันธุ์ (ethnic categorization/classification) เพราะศูนย์กลางสร้างอัตลักษณ์ร่วม และกำหนดชื่อเรียกกลุ่มชาติพันธุ์แต่ละกลุ่ม อัตลักษณ์ดังกล่าวจึงเป็นอัตลักษณ์จากภายนอก และถูกทำให้ตายตัว จนเกิดการเหมารวม (stereotype) เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการและควบคุมของรัฐ ซึ่งอาจเป็นแง่ลบหรือแง่บวกได้ ตัวอย่างเช่น การทำให้ชนเผ่าอาข่าเป็นชนเผ่าล่าหลัง สกปรก และมีพฤติกรรมทางเพศแบบสำส่อน หรือการทำให้การแต่งกายของชนเผ่าอาข่าเป็นสิ่งดึงดูดนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม กลุ่มชาติพันธุ์อาจเลือกใช้หรือปฏิเสธกรอบอัตลักษณ์ที่ถูก

กำหนดนั้น ดังนั้นอัตลักษณ์ในแง่ของความสัมพันธ์กับอำนาจจึงเป็นกระบวนการที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

คำอธิบายข้างต้นเป็นไปในทิศทางเดียวกับมุมมองของฮอล (Hall, 2002) ฮอลเปรียบเทียบว่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (cultural identities) เสมือนเสื้อคลุมที่ปัจเจกบุคคลจะเลือกใส่หรือไม่ใส่ก็ได้ อัตลักษณ์นั้นไม่ใช่สิ่งโดดเดี่ยวหรือแยกจากสิ่งอื่น แต่เป็นผลผลิตจากบริบททางสังคม ประวัติศาสตร์ หรือแม้แต่การเมืองการปกครองที่ปัจเจกบุคคลเผชิญอยู่ การสื่อสารจึงเป็นกระบวนการสำคัญในการกำหนดอัตลักษณ์กลุ่ม ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์นี้เป็นที่ยอมรับและเห็นพ้องต้องกันในหมู่นักวิชาการ การศึกษาเรื่องอัตลักษณ์จึงเริ่มมีอิทธิพลต่องานวิจัยทางภาษา

แจ๊คสัน (Jackson, 2014) อธิบายว่าอัตลักษณ์เป็นการศึกษาเกี่ยวกับภาษาและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม การตระหนักถึงตำแหน่งแห่งที่ของตนในสังคม จึงเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กล่าวคือการนิยามตัวตนและสื่อสารสิ่งกลุ่มนั้นออกมาให้กับคนที่มีภูมิหลังต่างกัน ดังนั้น “ภาษา” “วัฒนธรรม” และ “อัตลักษณ์” จึงมีความสัมพันธ์กัน อย่างไรก็ตามแจ๊คสันได้สรุปว่าอัตลักษณ์ประกอบด้วยมิติต่าง ๆ ดังนี้

(1) อัตลักษณ์เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (socialization process)

การตระหนักตัวตนเกิดขึ้นตั้งแต่เด็กในระหว่างกระบวนการขัดเกลาทางสังคม สถาบันทางสังคมต่าง ๆ ทั้งครอบครัว ระบบการศึกษา ศาสนา และสื่อมวลชน ล้วนมีอิทธิพลต่อการสร้างตนเองให้เป็นสัตว์สังคมทั้งสิ้น เมื่อเติบโตขึ้น การรับรู้ข่าวสารและการปฏิสัมพันธ์มีส่วนสำคัญในการสร้างความเชื่อมโยงกับมิตรสหาย เพื่อนบ้าน และสังคมที่อาศัยอยู่ในขณะเดียวกันการสร้างอัตลักษณ์คือการเรียนรู้ความเหมือนและความแตกต่างกับคนอื่นเช่นกัน

(2) อัตลักษณ์ก่อตัวขึ้นด้วยหลากหลายวิธีในบริบทสังคมที่ต่างกัน

กระบวนการขัดเกลาทางสังคมมีอิทธิพลต่อการวางตำแหน่งของตัวเองในพื้นที่ใด ๆ ดังนั้นการอยู่ในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งย่อมมีผลต่อการปฏิสัมพันธ์ทั้งต่อคนที่มีภูมิหลังเดียวกันและคนที่มีภูมิหลังต่างกัน เช่น ในประเทศสหรัฐอเมริกา เด็กจะถูกผลักดันให้สามารถใช้ชีวิตคนเดียวและแยกตัวออกจากครอบครัวได้ ความคิดของการแยกตัวเองจากคนอื่นและความเป็นตัวเองนั้นจึงมีสูง ในขณะที่สังคมเอเชีย แอฟริกัน และลาติน จะคำนึงถึงความสัมพันธ์ของตนต่อครอบครัวมากกว่า บุคคลอาวุโสในครอบครัวจึงมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเด็กได้

(3) อัตลักษณ์มีความหลากหลายและซับซ้อน

บุคคลหนึ่งจะครอบครองอัตลักษณ์ได้หลากหลาย การกำหนดอัตลักษณ์ขึ้นอยู่กับบริบทวัฒนธรรมและสถานการณ์ แจ๊คสันได้ยกตัวอย่างชายอายุ 21 ปี เป็นทั้งลูกชายและพี่ชายคนโตในครอบครัวที่อาศัยในเมืองนิวยอร์ก เป็นชาวยิวที่อุทิศตนในกลุ่มศาสนา เป็นนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษ

ที่พูดได้สองภาษา (ภาษาอังกฤษและภาษาฮิบรู) ในมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก เป็นนักศึกษาแลกเปลี่ยนชาวอเมริกันในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในเมืองเอดินเบิร์ก เป็นเกย์ที่รักเดียวใจเดียวในบริบทชีวิตคู่ และเป็นคนสร้างสีสันในกลุ่มเพื่อนสนิท

(4) อัตลักษณ์มีลักษณะพลวัต

การศึกษาอัตลักษณ์ในยุคหลังมานี้มักจะอธิบายลักษณะของอัตลักษณ์ว่าเป็นสิ่งที่ลื่นไหล มิติของอัตลักษณ์อาจแปรเปลี่ยนหรือพัฒนาไปตามเวลา หรือพื้นที่ที่ตนอาศัยอยู่ ตัวอย่างเช่น เพศ ภาษา หรือสัญชาติของเด็กคนหนึ่งอาจเปลี่ยนไปเมื่อโตขึ้น หรือการรู้สึกว่าเป็นชนกลุ่มน้อยในสังคมของชาวฮ่องกงที่มักจะถูกเข้าใจผิดว่าเป็นชาวญี่ปุ่น เกาหลี หรือจีนแผ่นดินใหญ่ ชาวฮ่องกงบางคนอาจจะแสดงความเป็นจีนแผ่นดินใหญ่ออกมา เพราะระลึกถึงการเป็นชาติพันธุ์เดียวกับจีนแผ่นดินใหญ่นั้น ในขณะที่บางคนอาจจะยืนยันการเป็นจีนกวางตุ้งออกมามากกว่าเดิม

(5) อัตลักษณ์มาจากการเอาตนไปผูกติดและการนิยามตัวตนขึ้นใหม่

อัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับการบรรยายและแสดงภาพที่ต้องการนำเสนอผ่านเสื้อผ้า เครื่องประดับ การพูด และกิริยา เรียกว่า อัตลักษณ์ผูกติด (avowed identity) นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการนิยามจากบุคคลอื่นหรือคนกลุ่มอื่น ปัจจัยต่าง ๆ เช่น อายุ ภาษา สำเนียง ชาติพันธุ์ สีผิว ชนชั้นทางสังคม เสื้อผ้า เพศ อาจมีอิทธิพลต่อการนิยามได้ เรียกว่า อัตลักษณ์นิยามใหม่ (ascribed identity)

(6) อัตลักษณ์มีความสำคัญและความโดดเด่นแตกต่างกันไป

บุคคลหนึ่งมีลักษณะเป็นพหุอัตลักษณ์ แต่มิติของอัตลักษณ์กลุ่มนั้นกลับไม่ได้มีความสำคัญเท่ากันทั้งหมด การแสดงอัตลักษณ์ใดออกมาขึ้นอยู่กับบริบทและสถานการณ์

(7) อัตลักษณ์อาจนำเสนอผ่านทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาได้

การนำเสนออัตลักษณ์ให้บุคคลอื่นรับรู้จำเป็นต้องใช้ความหมายที่สื่อผ่านวัจนภาษา และอวัจนภาษาขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมา เช่น ภาษาถิ่นเป็นสิ่งที่ปรากฏออกมาโดยผู้พูดเพื่อแสดงความเป็นคนท้องถิ่นเดียวกัน หรือผู้มีภาวะพหุภาษาจะเลือกใช้ภาษาใดขึ้นอยู่กับอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่ตนต้องการนำเสนอ นอกจากนี้สิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมาอาจอยู่ในรูปอวัจนภาษาได้ เช่น เสื้อผ้า รอยสัก ทรงผม และการใส่ฮิญาบของหญิงสาวชาวมุสลิม เป็นต้น

เมื่อพิจารณาจากคำนิยามและมุมมองทั้งหมดข้างต้น งานวิจัยนี้จึงเลือกมอง “อัตลักษณ์” ว่า “เป็นกลไกการนิยามตัวตนผ่านการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับบุคคลอื่นหรือกลุ่มอื่น โดยมีสังคมและวัฒนธรรมที่บุคคลนั้นอาศัยอยู่เป็นตัวกำหนดกลไกดังกล่าว” กลไกการนิยามตัวตนนี้อาจแบ่งออกเป็น 2 มิติ ได้แก่ “เราเป็นใคร” และ “ผู้อื่นเป็นใคร” โดยมีมิติทั้งสองมีลักษณะดังนี้

1) “เราเป็นใคร” เป็นการประกอบสร้างตัวตนของปัจเจกบุคคลขึ้นมาใหม่จากประสบการณ์ของปัจเจกบุคคลนั่นเอง คำถามนี้ผูกโยงกับสังคมและวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคลนั้นด้วย หรืออาจเลือกตัวตนที่มีอยู่แล้วจากการนิยามของผู้อื่น (มิติ “ผู้อื่นเป็นใคร” จากบุคคลอื่น) โดยอาจนำมาใช้ทั้งหมดหรืออาจนำมาประยุกต์ปรับเปลี่ยนจนคิดว่าเหมาะสมกับปัจเจกบุคคลนั่นเอง

2) “ผู้อื่นเป็นใคร” เป็นการประกอบสร้างตัวตนของผู้อื่นขึ้นมาใหม่จากลักษณะเด่นของบุคคลนั้น ๆ ยังคงเกี่ยวข้องกับสังคมและวัฒนธรรมทั้งของผู้นิยามและผู้ถูกนิยาม หรืออาจเลือกใช้คำนิยามที่มีอยู่แล้วเช่นเดียวกับมิติแรก

ดังที่ได้กล่าวแล้วข้างต้น อัตลักษณ์คือกระบวนการนิยามและนำเสนอตัวตน เนื่องจากในปัจจุบันมีการศึกษาที่หลากหลาย จึงเกิดมโนทัศน์ขึ้นมากมาย เนื่องจากแนวคิดอัตลักษณ์มีความซับซ้อน กระบวนการนี้จึงซ้อนทับและเกี่ยวข้องกับมโนทัศน์อื่น ๆ เช่นกัน

กล่าวถึงมโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ โดยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์เกี่ยวกับอัตวิสัย (subject, subjective) ปัจเจก (individual) บุคลิกภาพ (personality) ความเป็นตัวตน (self) และผู้กระทำ (agency) ดังนี้

มโนทัศน์เกี่ยวกับ**อัตวิสัย** (subjective) เป็นการมองว่าสิ่งหนึ่งสิ่งใดมีลักษณะของตัวเองอยู่ในตัวเอง อีกทั้งยังรวมถึงมุมมองหรือความคิดที่แฝงความรู้สึกและการตัดสินใจที่เป็นส่วนตัว ส่วนมโนทัศน์เกี่ยวกับ**ปัจเจก** (individual) เป็นการมองถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นเอกภาพที่แบ่งแยกไม่ได้ รวมถึงความหมายว่าลักษณะเฉพาะของปัจเจกบุคคลที่ทำให้แตกต่างจากผู้อื่นด้วยเช่นกัน

ในศตวรรษที่ 18 มโนทัศน์ปัจเจกถูกตอกย้ำในเรื่องการดำรงอยู่ของปัจเจกบุคคลเหนือตำแหน่งแห่งที่ทางสังคม และปัจเจกบุคคลเป็นศูนย์กลางและรากฐานของสังคม แต่ต่อมาเกิดแนวคิดที่ปฏิเสธมโนทัศน์ดังกล่าว โดยอธิบายว่าปัจเจกถูกผลิตและครอบงำโดยบริบททางสังคม โดยเฉพาะอำนาจของภาษา วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม **ความเป็นตัวตน**ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับความคิดความรู้สึกนั้น ก่อเกิดขึ้นมาจากบริบทสังคม รวมถึงกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอันทำให้เกิดความคิดความรู้สึกต่อตนเองและผู้อื่น แนวคิดนี้จึงมองปัจเจกเป็นสิ่งที่ถูกกระทำ แต่ในขณะเดียวกันก็พยายามอธิบายการโต้กลับของปัจเจก เนื่องจากปัจเจกมีศักยภาพในการคิด ตัดสินใจ และเลือกกระทำเช่นกัน

แนวคิดที่เกิดขึ้นใหม่นี้จึงพยายามอธิบายกระบวนการที่ปัจเจกถูกกระทำ พร้อมกับพยายามศึกษาปัจเจกในฐานะ**ผู้กระทำ** เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกกับสังคม ทั้งอำนาจและกลไกของสังคมที่มีต่อปัจเจก อย่างไรก็ตามการศึกษาลักษณะนี้เป็นทฤษฎีที่เป็นปัญหาและมีความยากลำบากในการศึกษา

ปัญหาของทฤษฎีดังกล่าวจึงพัฒนาไปสู่แนวคิด**อัตลักษณ์ (identity)** อันเปรียบเสมือนพื้นที่ที่เชื่อมต่อระหว่างปัจเจกและสังคม การศึกษาพื้นที่นี้เป็นการศึกษาโครงสร้างที่สังคมกำหนดบทบาทหน้าที่ให้ปัจเจก ซึ่งเป็นกระบวนการให้คุณค่าและความหมายต่อสัญลักษณ์บางอย่าง ขณะเดียวกัน

อัตลักษณ์ก็เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และความคิด อันเป็นมิติภายในของปัจเจก อัตลักษณ์จึงซ้อนทับกับ**อัตวิสัย** ด้วยเหตุนี้จึงนำมาสู่การแบ่งประเภทอัตลักษณ์เป็นอัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) และอัตลักษณ์บุคคล (personal identity)

สุดท้ายอภิญา เพ็องฟูสกุล (2546) กล่าวถึงมโนทัศน์เกี่ยวกับ**บุคลิกภาพ** (personality) ว่าเป็นมโนทัศน์ในสาขาจิตวิทยาอันหมายถึงโครงสร้างหรือการจัดระเบียบของพลังหลาย ๆ ชนิดในตัวมนุษย์ และเป็นพลังผลักดันให้เกิดพฤติกรรม บุคลิกภาพมีลักษณะต่อเนื่องและคงเส้นคงวาซึ่งแสดงออกมาทางอากัปกริยาต่าง ๆ เช่น วิธีพูด ลีลาการเขียน ท่าทางการเดินหรือยืน ฯลฯ แต่อาจเกิดการขัดแย้งของบุคลิกภาพในปัจเจกได้อันเนื่องมาจากสถานการณ์บางอย่างหรือโครงสร้างทางสังคม บุคลิกภาพที่มีความสม่ำเสมอและได้รับการยอมรับอาจกลายมาเป็นโครงร่างบุคลิกภาพที่สืบต่อกันของคนในสังคม และแสดงออกผ่านวัฒนธรรมรูปแบบต่าง ๆ

ตามที่กล่าวในข้างต้นว่าอัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับกระบวนการให้คุณค่าและความหมายผ่านสัญลักษณ์โดยสังคม ซึ่งมีลักษณะเดียวกันกับการ**นำเสนอภาพแทน** (representation) (สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2548) เป็นกระบวนการนำเสนอใหม่ และมีนัยยะการเป็นตัวแทน โดยมี “ภาพแทน” เป็นผลผลิตจากกระบวนการนำเสนอดังกล่าว

การอธิบายกระบวนการนำเสนอภาพแทนนั้น จำเป็นต้องอธิบายถึงมุมมองของแนวคิดนี้ที่มีต่อ “ความจริง” แนวคิดนี้เริ่มมาจากการปฏิเสธ “ความจริงในอุดมคติ” ซึ่งเดิมเชื่อว่าเป็นความจริงแท้ที่ต้องมีอยู่ แต่แนวคิดนี้มองว่าความจริงเป็นสิ่งที่เป็นไปตามบริบทและเป็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และอำนาจ

ปัจเจกผู้มีอำนาจกำหนดความรู้ใด ๆ ก็ตามย่อมสามารถกำหนดกรอบคิดของสังคมได้เช่นกัน หากความรู้ดังกล่าวกลายเป็นระเบียบข้อบังคับให้คนในสังคมเห็นพ้องไปในทิศทางเดียวกัน ก็ย่อมเป็นการกำหนดความจริงในสังคม เรียกว่า “ระบอบแห่งความจริง” (regime of truth) และ “ความจริง” ในระบอบนี้ก็ถูกนำเสนอผ่านกระบวนการนำเสนอภาพแทนเป็นผลผลิตที่เรียกว่า “ภาพแทน”

ดังนั้นการอ้างอิงถึงผู้คน เหตุการณ์ หรือสิ่งใด ๆ ก็ตามใน “โลกวัตถุ” หรือแม้แต่ใน “โลกสมมุติ” ย่อมจะเป็นการอ้างอิงที่ผ่านการตีความแล้ว และความจริงในอุดมคติเป็นเพียงมายาคติเท่านั้น (เอกรัฐ เลหาทย์วณิชช์, 2552)

ฮอลล์ (Hall, 1997) กล่าวว่า “การนำเสนอภาพแทน” เป็นการผลิตสร้างความหมายโดยการใช้ระบบสัญลักษณ์ แบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่

1) การนำเสนอภาพแทนในระดับจิตใจ หมายถึง กระบวนการตีความและกลั่นกรองสิ่งต่าง ๆ รอบตัวให้กลายเป็นความรู้หรือความคิด เป็นการให้ความหมายให้สิ่งเหล่านั้น

2) การนำเสนอภาพแทนภายนอก หมายถึง กระบวนการสื่อสารความรู้หรือความคิดที่ผ่านการตีความและกลั่นกรองในขั้นต้นให้ผู้อื่นรับทราบโดยระบบสัญลักษณ์ใด ๆ โดยเฉพาะระบบภาษา

ในอีกแง่หนึ่งจึงอาจกล่าวได้ว่าการสร้างภาพแทนเป็นการให้ความหมายต่อสิ่งต่าง ๆ รอบข้างที่เดิมมิได้มีความหมายในตัว การสร้างภาพแทนจึงถือว่าเป็นการบิดเบือน

ความเชื่อมโยงของอัตลักษณ์กับภาพแทนนั้น อาจอธิบายได้ว่าอัตลักษณ์คือภาพแทนของความจริง เป็นภาพแทนของบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด แต่ภาพแทนนี้มีกระบวนการที่แฝงไปด้วยมิติของปัจเจกและมิติของสังคม กล่าวคือภาพแทนเป็นการตีความจากมิติสังคมและแสดงออกมาผ่านสัญลักษณ์เท่านั้น แต่อัตลักษณ์เป็นกระบวนการที่สังคมสร้างภาพแทนของปัจเจกออกมาขณะเดียวกันปัจเจกก็มีสำนึกคิดที่จะยอมรับหรือปฏิเสธภาพแทนนั้นผ่านสัญลักษณ์เช่นเดียวกัน

การยอมรับและการปฏิเสธนี้เองเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของปัจเจก โดยสรรหาความแตกต่างระหว่าง “ความเป็นตัวตน” และ “ความเป็นอื่น” ผ่านการใช้ระบบการแบ่งแยก ซึ่งมีการให้คุณค่าต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นพิเศษ ทำให้สิ่งอื่นถูกลดทอนคุณค่าในเวลาเดียวกัน

จากกระบวนการข้างต้นที่มีความเชื่อมโยงระหว่างความคิด สัญลักษณ์ และอำนาจ จึงทำให้แนวคิดอัตลักษณ์มีความเกี่ยวข้องกับเรื่อง **วาทกรรม** ด้วยเช่นกัน เนื่องจากวาทกรรมเป็นกรอบความคิดใด ๆ ที่เกิดจากการสร้างผ่านตัวบทซึ่งเป็นระบบสัญลักษณ์ โดยเฉพาะระบบภาษา โดยผู้มีอำนาจที่จะกำหนดกรอบคิดนั้นได้ อำนาจที่กล่าวถึงนี้มีได้หมายถึงอำนาจทางการเมืองเท่านั้น แต่อาจเป็นอำนาจในแง่มุมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับสังคม อาทิ อำนาจการครอบครองภาษาในสื่อโฆษณา อำนาจของผู้อาวุโสที่สามารถกำหนดกรอบคิดต่อผู้ด้อยอาวุโส วาทกรรมจึงแฝงอยู่ในตัวบทที่รายล้อมคนในสังคม และมีอิทธิพลต่อชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงมิได้

จากคำอธิบายข้างต้น ปฏิบัติการทางวาทกรรม (discursive practices) จึงถือเป็นกระบวนการสร้างภาพแทน และผลิตผลจากกระบวนการนี้ก็คือกรอบความคิดใด ๆ ที่อาจมีส่วนสร้าง “ภาพแทน” ด้วยเช่นกัน หากกระบวนการดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ถูกให้ความหมายด้วยแล้ว ปฏิบัติการทางวาทกรรมก็ย่อมมีส่วนสร้างอัตลักษณ์

สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2548) แสดงตัวอย่างปฏิบัติการทางวาทกรรมในวรรณกรรม โดยอธิบายว่าวรรณกรรมเป็นตัวบทที่แฝงวาทกรรมใด ๆ ก็ตามอันมีอัตลักษณ์ของตัวละครในเรื่องเป็นภาพแทนที่ผ่านการตีความและให้ความหมายจากผู้เขียน และภาพแทนดังกล่าวก็ทำหน้าที่เป็นวาทกรรมที่กำหนดกรอบคิดให้กับผู้อ่านในขณะเดียวกัน

จากการศึกษาแนวคิดอัตลักษณ์ข้างต้นจึงสรุปได้ว่าอัตลักษณ์เป็นการแสดงนิยามตัวตนว่า “ฉันเป็นใคร” และ “ผู้อื่นเป็นใคร” เพื่อสร้างพื้นที่ของตนในสังคม ในการนิยามนี้ผู้นิยามจึงต้องพยายามสรรหาลักษณะที่ “เหมือน” หรือ “แตกต่าง” เพื่อกำหนดความเป็นตัวตนและนำเสนอสิ่งเหล่านั้นออกมา อย่างไรก็ตาม อัตลักษณ์ถือเป็นสิ่งที่เลื่อนไหลและแปรเปลี่ยนไปตามบริบท ดังนั้นในการศึกษาอัตลักษณ์จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทของกลุ่มข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาด้วย

งานวิจัยนี้จึงเลือกศึกษา “อัตลักษณ์แรปเปอร์” ในลักษณะของการนำเสนอตัวตนของแรปเปอร์ที่มีความสลับไหล ไม่หยุดนิ่ง แปรเปลี่ยนไปตามบริบท โดยใช้ภาษาของแรปเปอร์ในเพลงแรปในการดวลแรปสดไทยเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ประกอบกับการวิเคราะห์บริบทการสื่อสารการดวลแรปสดไทยซึ่งมีส่วนสำคัญในการกำหนดความคิดและรูปแบบในการใช้ภาษาของแรปเปอร์

2.1.2 แนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร

แนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารพัฒนามาจากการประยุกต์ใช้แนวคิดชาติพันธุ์วิทยาเป็นพื้นฐานการศึกษา และใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือศึกษา หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นทฤษฎีภาษาศาสตร์ที่มุ่งศึกษารากฐานความคิด ความเชื่อของกลุ่มชาติพันธุ์ เนื่องจากบุคคลไม่สามารถสร้างรูปภาษา รหัส หรือคำพูดใด ๆ เองจากกรอบภาษาเท่านั้น แต่จำเป็นต้องใช้บริบททางสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรือการพิจารณากิจกรรมการสื่อสารก่อน จากนั้นจึงเลือกรหัสใด ๆ ก็ตามออกมาใช้ รูปภาษาที่ปรากฏออกมาโดยกลุ่มชาติพันธุ์ใด ๆ จึงสัมพันธ์กับความรู้และสามัคคีทางภาษา (competence) ซึ่งถ่ายทอดเป็นกฎ (disciplines) ในสังคมนั้น ๆ (Hymes, 1974)

ไฮม์ส์ (Hymes, 1974) กล่าวว่าการศึกษาตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการพูด (Ethnography of Speaking ซึ่งต่อมาเปลี่ยนเป็น Ethnography of Communication) สามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีใด ๆ ก็ได้แต่จำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งกลุ่มนี้เป็นพื้นฐาน ได้แก่

- 1) การสื่อสารโดยการพูด (way of speaking) คือบริบทใหญ่ที่ส่งผลให้ผู้ใช้งานเลือกใช้การพูดแบบต่าง ๆ และเกิดองค์ประกอบอื่น ๆ ตามมา
- 2) ผู้ใช้ภาษาค่องปาก (fluent speaker) จะต้องมีความรู้ ความสามารถทางภาษา ทั้งความรู้ว่ากรณีต่าง ๆ ทางภาษาเป็นอย่างไร (knowledge that) และความรู้ว่าจะสื่อสารในกรณีกลุ่มนี้ได้อย่างไร (knowledge how)
- 3) ชุมชนการพูด (speech community) เป็นโมโนทัศน์ใหญ่ที่สุดในการอธิบายสังคมนั้น ๆ โดยการศึกษาตามแนวคิดนี้ต้องตั้งต้นจากกลุ่มสังคม ส่วนภาษาเป็นการจัดระเบียบความหมายในกลุ่มสังคมนั้น ๆ ซึ่งจะเป็หลักฐานเชิงประจักษ์ในการศึกษา
- 4) สถานการณ์การพูด (speech situation) คือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในชุมชนการพูด
- 5) เหตุการณ์การพูด (speech event) คือเหตุการณ์หรือกิจกรรมต่าง ๆ เป็นหน่วยย่อยลงมาจากสถานการณ์การพูด การกำหนดเหตุการณ์การพูดมักจะสัมพันธ์กับเป้าหมายการทำกิจกรรมนั้น
- 6) วัจนกรรมการพูด (speech act) เป็นหน่วยย่อยของเหตุการณ์การพูด ไม่ใช่การอธิบายประโยคหรือการอธิบายทางไวยากรณ์ แต่จำเป็นต้องใช้บรรทัดฐานการตีความและความหมายแฝงมาช่วยอธิบาย

7) องค์ประกอบของเหตุการณ์และวัจนกรรมการพูด (component of speech events and acts) คือองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ในการพูด ไสมส์จัดแบ่งประเภทองค์ประกอบย่อยทั้งหมดให้เข้ากับตัวอักษรภาษาอังกฤษ 8 ตัว ได้แก่ S P E A K I N และ G ประกอบกันเป็นคำในภาษาอังกฤษมีความหมายว่า “การพูด” เพื่อใช้เป็นกรอบการศึกษา โดยอักษรแต่ละตัวมีองค์ประกอบย่อยดังนี้

7.1) ฉาก (setting and scene, S) ประกอบด้วยกาลเทศะ (setting: time, place of a speech act) หรือเวลาและสถานที่ ซึ่งเป็นบริบททางกายภาพและสภาพแวดล้อมนามธรรม (scene) เป็นฉากเชิงชุดความคิด (psychological setting) ของคนในสังคม จำเป็นต้องอาศัยบริบททางวัฒนธรรมเพื่อความเข้าใจ

7.2) ผู้ร่วมสถานการณ์การสนทนา (participants, P) คือผู้กระทำให้เกิดการสนทนา ประกอบด้วยผู้พูดหรือผู้ส่งสาร (Speaker or sender; addressor) และผู้ฟัง ผู้รับสาร หรือผู้ชม (hearer, receiver, audience; addressee)

7.3) จุดมุ่งหมายการพูด (ends, E) ประกอบด้วยเป้าหมายหลักของเหตุการณ์การพูด (purposes: outcomes) เป็นความคาดหวังของเหตุการณ์ให้เกิดผลลัพธ์ที่สัมพันธ์กับจารีตในบริบทนั้น ๆ และความคาดหวังส่วนบุคคล (purposes: goals) หรือจุดประสงค์ของผู้ร่วมสนทนา

7.4) ลำดับวัจนกรรมการพูด (act sequence, A) ประกอบด้วยรูปแบบของถ้อยคำ (message form) และเนื้อหาของถ้อยคำ (message content) รวมถึงการเรียงลำดับของถ้อยคำกลุ่มนั้นด้วย

7.5) น้ำเสียง (key, K) หรือรูปแบบ และท่าทีการสื่อสาร มักจะเกี่ยวข้องกับคำทัศนภาวะ (modality) ในถ้อยคำ

7.6) เครื่องมือในการพูด (instrumentalities, I) ประกอบด้วยช่องทางการสื่อสาร (channels) เช่น มุขปาฐะ ลายลักษณ์ โทรเลข การโบกธง หรือช่องทางอื่น ๆ และลักษณะภาษา (forms of speech) เช่น ลีลาการใช้ภาษา ทำเนียบภาษา เป็นต้น

7.7) บรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์และการตีความ (norms, N) ประกอบด้วยบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์ (norm of interaction) หรือกฎทั้งหมดที่ควบคุมการสื่อสาร ผู้พูดจึงสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังได้โดยผู้พูดจะไม่ถูกขัด หากการพูดเป็นไปตามกฎนั้น ๆ และบรรทัดฐานการตีความ (norm of interpretation) เกิดขึ้นตามมา เนื่องจากบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์ข้างต้นจะเปิดโอกาสให้ผู้ฟังตีความโดยอาศัยความรู้ทางวัฒนธรรม ขนบ ธรรมเนียม รวมถึงประเพณีของสังคมนั้นช่วยในการตีความ ซึ่งจะสะท้อนระบบความคิดของคนในสังคมเช่นกัน

7.8) ประเภทการสนทนา (genres, G) เป็นการจัดประเภทหรือชนิดของถ้อยคำ เช่น เรื่องเล่า การบรรยาย และการสนทนา

8) กฎและความสัมพันธ์ของการพูด (rules (relations) of speaking) เป็นการหาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ เป็นให้กลายเป็นองค์รวม และเป็นการอธิบายชุดความคิดของคนในสังคมนั้น ๆ ที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ

9) หน้าที่ของการพูด (function of speaking) คือ ความหมายของการพูด กล่าวคือการเชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งหมดข้างต้นเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดการสื่อสารหนึ่งขึ้นมาซึ่งมีความหมายอยู่ในตัว อันจะส่งผลให้เหตุการณ์สื่อสารนั้น ๆ เป็นไปได้ในทิศทางใด ๆ ก็ตาม อาจกล่าวได้ว่าหน้าที่ของการพูดนี้เป็นมโนทัศน์ปลายทางหลังจากเกิดองค์ประกอบทั้งหมด

ต่อมาซาวิลล์ ทรอยก์ (Saville-Troike, 1989) ได้เสนอแนวคิดองค์ประกอบในเหตุการณ์สื่อสาร 11 ประการ โดยพัฒนามาจากแนวคิดของโฮมส์ ได้แก่

1) ชนิด (genre) หรือประเภทของเหตุการณ์สื่อสาร เช่น เรื่องขำขัน เรื่องแต่ง การบรรยาย คำอวยพร บทสนทนา เป็นต้น

2) หัวข้อ (topic) หรือใจความสำคัญ

3) วัตถุประสงค์ (purpose) หรือหน้าที่ของการสื่อสาร ทั้งในภาพรวม และเป้าหมายของการปฏิสัมพันธ์ของผู้ร่วมสถานการณ์แต่ละคน

4) ฉาก (setting) ประกอบด้วยสถานที่ ช่วงเวลาของวัน ฤดูกาล รวมถึงลักษณะทางกายภาพอื่น ๆ เช่น ขนาดของห้อง การจัดวางเครื่องเรือน เป็นต้น

5) น้ำเสียง (key) ที่แสดงอารมณ์หรือทัศนคติ เช่น จริงจัง เสียดสี ขบขัน เป็นต้น

6) ผู้ร่วมสถานการณ์ (participants) ซึ่งจะต้องอธิบายอายุ เพศ เชื้อชาติ สถานภาพทางสังคม หรือสิ่งอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสถานการณ์ เป็นต้น

7) รูปแบบการสื่อสาร (message form) ประกอบด้วยช่องทางสื่อสารต่าง ๆ ทั้งทางเสียง หรือไม่ใช่ทางเสียง หรือลักษณะของภาษาที่ใช้ เช่น ใช้ภาษาอะไรบ้าง มีการใช้ภาษาหลากหลายหรือไม่ เป็นต้น

8) เนื้อหาการสื่อสาร (message content) หรือสิ่งที่ต้องการสื่อสาร

9) ลำดับวัจนกรรม (act sequence) หรือลำดับของการสื่อสาร

10) กฎการปฏิสัมพันธ์ (rules for interaction) หรือสิ่งที่สมควรปฏิบัติตาม

11) บรรทัดฐานการตีความ (norms of interpretation) ประกอบด้วยสามัญสำนึก มূলบททางด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง หรือความเข้าใจร่วมกัน

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารของโฮมส์ (Hymes, 1974) มาใช้อธิบายบริบทสื่อสาร เพื่อช่วยให้เห็นภาพของเหตุการณ์สื่อสารการดวลแรปสดไทยได้ชัดเจนขึ้น และช่วยให้สามารถวิเคราะห์หัตถ์ลักษณะซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับบริบทได้ต่อไป ทั้งนี้ แนวคิดชาติพันธุ์

วรรณนาแห่งการสื่อสารยังกำหนดองค์ประกอบการสื่อสารไว้แล้ว ดังนั้นการวิเคราะห์ตามองค์ประกอบดังกล่าวจึงน่าจะช่วยให้การอธิบายบริบทการสื่อสารเป็นระบบมากขึ้นอีกด้วย

2.2 วัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรป

เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรป ผู้วิจัยจึงจะนำเสนอประวัติของวัฒนธรรมดังกล่าว โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ต้นกำเนิดวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรป และ 2) อิทธิพลของวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรปในประเทศไทย มีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 ต้นกำเนิดวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรป

คำว่า “แรป” (Rap) ในภาษาอังกฤษเกิดขึ้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 “แรป” เป็นคำกริยาที่มีความหมายว่า “เปลี่ยน” หรือ “แลกเปลี่ยนสินค้า” ต่อมาความหมายดังกล่าวก็แปรไปเป็นหลายความหมาย โดยความหมายหนึ่งเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1920 คือ “พูด” หรือ “คุย” จนกระทั่งราวปี ค.ศ. 1960 คำว่า “แรป” ก็ใช้กันอย่างแพร่หลายในกลุ่มสังคมคนแอฟริกันอเมริกันในประเทศสหรัฐอเมริกาในความหมายว่า “ร้องเพลงแรป” (Green, 2000) นอกจากนี้ยังมีความหมายว่าการวิพากษ์วิจารณ์บุคคลด้วยอารมณ์ขุ่นเคือง หรือการพูดถ้อยคำออกมาเพื่อแสดงอารมณ์โกรธ (Summers, 2003)

ส่วนคำว่า “ฮิปฮอป” (hip-hop) ปรากฏในปี ค.ศ. 1970 โดยชาวแอฟริกันอเมริกัน หมายถึงการร้องเนื้อเพลงแรปประกอบจังหวะเบสหนัก (heavy bass line) ที่มีเสียงสังเคราะห์ โดยปกติคำว่า “ฮิปฮอป” และ “แรป” สามารถใช้แทนกันได้ (Green, 2000) เพลงฮิปฮอปจัดเป็นเพลงป๊อป (popular music) มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองหรือสังคม นิยมพูดเนื้อเพลงนั้นแทนการร้อง (Cambridge advanced learner's dictionary, 2003) นอกจากนี้ยังหมายถึงวัฒนธรรมของวัยรุ่นแอฟริกันอเมริกันหรือผู้ที่ชื่นชอบเพลงประเภทนี้ หรือชื่นชอบลักษณะทางวัฒนธรรมอื่น ๆ เช่น ศิลปะการเต้น และการแต่งกาย (Hornby, 2010)

ปัจจุบันความแตกต่างระหว่างเพลงฮิปฮอปและเพลงแรปยังคงเป็นที่ถกเถียงและไม่สามารถหาข้อสรุปได้ ผู้เสนอความคิดเห็นส่วนใหญ่มักจะกล่าวว่าเพลงแรปและเพลงฮิปฮอปเป็นสิ่งเดียวกันสามารถใช้แทนกันได้หลายบริบท (Green, 2000) หรืออาจเหมารวมเพลงแรปเป็นวัฒนธรรมย่อยไว้ภายใต้วัฒนธรรมใหญ่อย่างวัฒนธรรมฮิปฮอป เนื่องจากเพลงแรปคือเพลงที่ใช้การพูดประกอบจังหวะดนตรีฮิปฮอป (Zarate, 2014) ผู้ที่มีความเห็นลักษณะนี้จึงเชื่อว่าดนตรีฮิปฮอปเกิดขึ้นมาก่อนการแรป แต่ผู้เสนอความคิดเห็นบางคนกลับมองว่าเพลงทั้งสองแนวแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงหากพิจารณาจากเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสร้างเพลง กล่าวคือเพลงฮิปฮอปนั้นเกิดขึ้นมาเพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ร่วมงานสังสรรค์ แต่เพลงแรปมีจุดประสงค์เพื่อระบายความอัดอั้นตันใจของผู้ถูกกดขี่หรือเพื่อนำเสนอภาพสังคมที่มักจะเป็นปัญหา (Plasticlittleraps, 2010)

ไมซ์ (Mize, 2015) อธิบายว่า เพลงแรป (Rap music) มีต้นกำเนิดมาจากกวีในกลุ่มชนพื้นเมืองแอฟริกา (griots) ที่มีหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวของวงศ์ตระกูลและเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นโดยเล่นเครื่องดนตรีคลอไปกับการเล่นเรื่อง เมื่อชนพื้นเมืองชาวแอฟริกาถูกกวาดต้อนไปยังประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งรวมถึงกวีกลุ่มนั้นด้วย ความคับข้องใจและความเจ็บปวดจากการถูกบังคับให้เป็นทาสได้บอกเล่าผ่านเพลงขณะทำงานในไร่ ผู้นำร้องจะร้องเพลงออกมาแล้วเรียกคนที่เหลือให้ร้องตอบในท่อนต่อไป ในปัจจุบันศิลปินแรปเปอร์ก็ใช้วิธีการเรียกให้ร้องลักษณะดังกล่าวเช่นกัน แต่ผู้ร้องตอบกลายเป็นผู้ชมแทน และเรียกการกระทำนี้ว่า “การมีส่วนร่วมของผู้ชม” (emceeing or crowd participation)

ในช่วงปี ค.ศ. 1970 ดีเจคูล เฮอร์ค (DJ Kool Herc) ซึ่งต่อมาเป็นที่รู้จักกันในฐานะดีเจคนแรกและเป็นบิดาแห่งวงการเพลงฮิปฮอป ได้จัดงานเลี้ยงในบ้านของตน เริ่มแรกดีเจคูล เฮอร์คใช้เสียงเพลงสร้างสีสันให้กับงานเลี้ยงในฐานะดีเจ (DJ) แต่ต่อมาดีเจคูล เฮอร์คเห็นว่าการพูดผ่านไมโครโฟนก็สำคัญไม่แพ้เสียงเพลง จึงชักชวนโค้ก ลา ร็อก (Coke La Rock) เข้ามาทำงานส่วนนี้ในฐานะเอ็มซี (MC) หรือพิธีกรในงาน การแรปครั้งแรกในวัฒนธรรมฮิปฮอปที่ทำให้เกิดเป็นเพลงแนวใหม่ขึ้นมา นั้นมีเนื้อหาว่า “There’s not a man that can’t be thrown, not a horse that can’t be rode, a bull that can’t be stopped, there’s not a disco that I Coke La Rock can’t rock” จากประวัติข้างต้น ไมซ์พยายามแสดงให้เห็นว่าทั้งเพลงแรปและเพลงฮิปฮอปล้วนมีรากฐานมาจากคนกลุ่มเดียวกัน คือ “ชาวแอฟริกัน”

แม้ว่าในเวลาต่อมา กลุ่มดีเจและแรปเปอร์จะปรากฏตัวมากขึ้นในงานสังสรรค์ต่าง ๆ เพื่อแสดงทักษะความสามารถของตนเอง แต่ค่ายเพลงทั้งหลายกลับมองว่าเพลงแรปเป็นเพียงกระแสนิยมและไม่คิดจะลงทุนกับเพลงกลุ่มนี้ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1979 เพลงคิงทิมเดอะเจิร์ด (King Tim III) ของวงเดอะแฟทแบค (the Fatback Band) ได้เป็นสินค้าวางขายในฐานะเพลงที่แถมมาในตลับเทป (the B-side of the tape) ภายหลังก็ได้รับกระแสตอบรับอย่างมากจากผู้บริโภค จึงได้กลายเป็นเพลงหน้าเอและติดหนึ่งในสามสิบอันดับเพลงอาร์แอนด์บีที่ได้รับความนิยม ในปีเดียวกันกลุ่มแรปเปอร์ชื่อว่า “ซูการ์ฮิลแก๊ง” (Sugarhill Gang) ได้เผยแพร่เพลงชื่อว่า “แรปเปอร์สดีไลท์” (Rappers Delight) ซึ่งสามารถติดหนึ่งในสี่สิบอันดับเพลงยอดนิยมของบิลบอร์ด (Billboard) ในปี ค.ศ. 1980

จากนั้นมาเพลงแรปก็กลายเป็นอีกหนึ่งแนวเพลงที่ได้รับความนิยม ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ไม่ได้จำกัดอยู่ในกลุ่มวัยรุ่นแอฟริกันอเมริกันเท่านั้น วงเดอะบีสตีส์บอย (the Beasties Boy) ซึ่งมีสมาชิกเป็นแรปเปอร์ผิวขาว และวงซอลต์เอ็นเปปา (Salt-n-Pepa) ซึ่งมีสมาชิกเป็นแรปเปอร์หญิงก็สร้างผลงานเพลงติดอันดับความนิยมเช่นกัน (Plasticlittleraps, 2010)

ประวัติวัฒนธรรมฮิปฮอปและเพลงแรปข้างต้นทำให้ทราบว่าทั้งสองสิ่งไม่ได้มาจากจุดกำเนิดเดียวกันและสามารถแยกออกจากกันได้ แต่ความนิยมการสร้างเพลงแรปที่มักใช้เพลงฮิปฮอป

ตลอดจนการเหมารวมการแรบเข้าสู่วัฒนธรรมฮิปฮอปทำให้ทั้งสองสิ่งเกี่ยวข้องกันจนยากจะแยกได้ในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามการเหมารวมเช่นนี้ก็ไม่ได้มีข้อโต้แย้ง และเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป

ในช่วงแรกชาวแอฟริกันอเมริกันเผยแพร่เพลงแรบเฉพาะในงานสังสรรค์ของกลุ่มตนเอง หรืออาจปรากฏในกิจกรรมที่รวบรวมผู้สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอปเอาไว้ โดยเฉพาะกิจกรรมการดวลแรบซึ่งถือเป็นกิจกรรมสำคัญสำหรับแรบเปอร์ เนื่องจากแรบเปอร์จะได้แสดงศักยภาพและทักษะการแรบของตนเองเพื่อให้คนในวงการแรบและผู้คนในวัฒนธรรมฮิปฮอปยอมรับ

การดวลแรบสดครั้งแรกเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1981 ในเมืองนิวยอร์ก เป็นการดวลแรบสดระหว่างคูล โม ดี (Kool Moe Dee) และบิสซี้ บี (Busy Bee) มีเนื้อหาการแรบเป็นการวิพากษ์วิจารณ์และการโต้แย้งข้อวิจารณ์ของแต่ละฝ่าย (Hall, 2018) ต่อมาการแรบโต้ตอบกันระหว่างแรบเปอร์จึงกลายเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้แรบเปอร์และผู้อยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอปมารวมตัวกันเพื่อแสดงศักยภาพของตน ตลอดจนศักยภาพของกลุ่มแรบเปอร์ที่ตนอยู่ด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้การดวลแรบจึงกลายเป็นกิจกรรมที่แสดงถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปและเป็นกิจกรรมเฉพาะกลุ่มแรบเปอร์

2.2.2 วัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรบในประเทศไทย

กอล์ฟ ฟักกิ้งฮีโร่ (RAP IS NOW, 2557ก, 2557ข, 2559ข) อธิบายประวัติเพลงแรบไทยว่าเริ่มในปี พ.ศ. 2525 โดยเพลง “สาวบางโพ” ของตู้ ดิเรก ได้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในประเทศไทย แม้ว่าในสมัยนั้นอิทธิพลของเพลงแรบและวัฒนธรรมฮิปฮอปจะยังไม่ปรากฏในวงการเพลงไทย แต่เพลงดังกล่าวของตู้ ดิเรก ถือว่าเป็นเพลงแรบเพลงแรกที่เกิดขึ้นในประเทศไทย เนื่องจากมีลักษณะการร้องที่คล้ายกับการพูดประกอบจังหวะดนตรี เพียงแต่ดนตรีดังกล่าวเป็นเพลงดิสโก้ที่กำลังมีอิทธิพลอย่างสูงในสมัยนั้น ต่างจากปัจจุบันที่เพลงแรบจะใช้จังหวะดนตรีฮิปฮอปนั่นเอง นอกจากนี้ในปีต่อ ๆ มา ยังมีเพลงที่เข้าข่ายเพลงแรบในทัศนคติของกอล์ฟ ฟักกิ้งฮีโร่ อีกหลายเพลง เช่น เพลง “เต็กวัด” (พ.ศ. 2528) ของตู้ ดิเรก เพลง “มันแปลกดีนะ” (พ.ศ. 2528) ของเต๋อ เรวัต พุทธินันท์ เพลง “เปื้อนคนบ่น” (พ.ศ. 2528) ของธเนศ วรากุลนุเคราะห์ เป็นต้น

ต่อมาในช่วงกลางทศวรรษ 2530 อิทธิพลของวัฒนธรรมฮิปฮอปเริ่มเข้าสู่วงการเพลงไทย ในช่วงนี้จึงเกิดวงแรบวงแรกขึ้น คือ วงทีเคโอ (TKO) รวมถึงแรบเปอร์ที่มีชื่อเสียงในเวลาต่อมา ได้แก่ โจอี้ บอย และขัน-ที (Khan-T) ก็เริ่มเป็นที่รู้จักในช่วงนี้เช่นกัน ส่วนวงแรบวงอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงนี้ได้แก่ วงริทึมแอนด์แก๊งสตาร์ (Rhythm & Gangsta) วงนานาชา (NANACHA) วงกู๊ดบอย (GOODBOY) วงดาคิลเลอร์ส (DaKillerz) วงเอรินาดิแอฟโฟรโบรส์ (ERINA+THE AFRO BROS) วงเอเอ คิว (AA Ku) และดาจิม (Dajim) ช่วงเวลานี้ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของวงการเพลงแบบตลับเทป (Cassette) และเป็นยุคทองของดนตรีฮิปฮอปอันหมายรวมไปถึงเพลงแรบด้วยเช่นกัน

หลังจากนั้น วงการเพลงไทยได้รับผลกระทบจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เพลงต่าง ๆ ในรูปไฟล์สกุลเอ็มพีสาม (MP3) บันทึกลงแผ่นซีดี จนเกิดสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์เป็นแผ่นซีดีแวมไพร์ (Vampire) ในเวลานี้คลื่นวิทยุ “104.5 แพ้ตรีโอ” กลายเป็นคลื่นวิทยุคลื่นแรกที่เปิดเพลงอินดี้หรือเพลงที่ไม่มีค่ายและไม่มีสังกัด ศิลปินหลายคนจึงเริ่มทำเพลงด้วยตนเองมากขึ้น เพลงแรปจึงปรับตัวสู่วงการเพลงใต้ดิน แรปเปอร์จึงไม่มีค่ายเพลงหรือสังกัดชัดเจน แต่แรปเปอร์บางกลุ่มยังคงมีผลงานในลักษณะค่ายเพลง ได้แก่ ก้านคอคลับ และไทเทเนียมเอนเตอร์เทนเมนต์

ในช่วงที่กระแสวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้าสู่สังคมไทยในปี พ.ศ. 2530 เพลงแรปที่เข้ามาพร้อมกับวัฒนธรรมดังกล่าวกลายเป็นที่รู้จักและปรากฏในวงการเพลงไทย แม้ว่าศิลปินแรปเปอร์หลายคนจะมีชื่อเสียงขึ้นมาในช่วงนี้ แต่การดวลแรปกลับไม่ปรากฏในวงการแรปเปอร์ไทยดังเช่นในประเทศสหรัฐอเมริกา การบันทึกทำเนียบผู้ชนะการแข่งขันแรปไทย (RAP IS NOW, 2559ก) แสดงให้เห็นว่าการดวลแรปครั้งแรกจัดขึ้นในปี พ.ศ. 2545 โดยใช้ชื่อว่า “Eminem RAP Contest of Universal” ซึ่งเป็นรูปแบบการดวลแรปสด ในปีต่อมาเว็บไซต์สยามฮิปฮอป (www.siamhiphop.com) จัดการดวลแรปออนไลน์ขึ้นครั้งแรกในประเทศไทย แต่ในช่วงนี้อินเทอร์เน็ตมีความเร็วเพียง 56 กิโลไบต์ การดวลแรปออนไลน์จึงเป็นการพิมพ์ตัวอักษรตอบโต้กัน 4-8 บรรทัดเท่านั้น เมื่ออินเทอร์เน็ตมีความเร็วมากขึ้น การดวลแรปสดจึงพัฒนาเป็นรูปแบบเสียงและวิดีโอในเวลาต่อมา (กันติศ ปานทอง, 2559)

หลังจากนั้นการดวลแรปก็ปรากฏในวัฒนธรรมฮิปฮอปไทยเรื่อยมา และมีรูปแบบหลากหลายมากขึ้น ทั้งการดวลแรปสด (live battle) การดวลแรปด้วยการแสดง (performance battle) และการดวลแรปด้วยเสียงบันทึก (audio battle) กิจกรรมเหล่านี้มีบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์และระเบียบวิธีปฏิบัติเฉพาะวัฒนธรรมฮิปฮอป ทั้งนี้อาจจะขัดกับระเบียบวิธีปฏิบัติในวัฒนธรรมกระแสหลักของไทย เมื่อคนภายนอกกลุ่มวัฒนธรรมฮิปฮอปได้รับรู้ถึงการมีอยู่ของกิจกรรมดังกล่าวจึงมักจะไม่เข้าใจหรืออาจจะรับไม่ได้กับการกระทำเหล่านั้น และพยายามสร้างภาพลักษณ์แง่ลบให้กับกิจกรรมดังกล่าว การดวลแรปไทยจึงถูกจำกัดอยู่กับกลุ่มคนเล็ก ๆ ส่งผลให้กระแสความนิยมการดวลแรปเกิดขึ้นเพียงระยะเวลาสั้น ๆ และค่อย ๆ เงียบหายไป

จนกระทั่งประมาณปี พ.ศ. 2552 กลุ่มแรปเปอร์ไทยกลับมารวมตัวกันอีกครั้งและจัดรายการ “แร็ปอีสานว” (RAP IS NOW) ขึ้น เพื่อนำเสนอวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดและจัดกิจกรรมดวลแรปสดขึ้นมาอีกครั้ง อีกทั้งนำเสนอตัวตนของแรปเปอร์ไทยให้สมาชิกในกลุ่มรับรู้ กลุ่มเป้าหมายหลักของรายการจึงเป็นผู้ที่สนใจวัฒนธรรมฮิปฮอปและแรปเปอร์โดยใช้ช่องทางออนไลน์ของสื่อใหม่นำเสนอรายการ ด้วยความรวดเร็วและความสะดวกในการแพร่กระจายข้อมูลของสื่อใหม่ คนนอกกลุ่มก็สามารถเข้าถึงรายการดังกล่าวได้ไม่ยาก รายการดังกล่าวจึงได้นำเสนอให้คนนอกกลุ่มได้รับรู้ตัวตนของกลุ่มแรปเปอร์ไทยเช่นกัน

ผลลัพธ์ที่ตามมาคือความชื่นชอบของคนนอกกลุ่มที่มีต่อวัฒนธรรมฮิปฮอปและลักษณะของเพลงแร็ปที่ใกล้เคียงกับต้นกำเนิด จนทำให้เพลงแร็ปลักษณะดังกล่าวเริ่มเป็นที่นิยมอีกครั้ง ความนิยมดังกล่าวจึงช่วยให้เพลงแร็ปของศิลปินที่มีค่ายได้รับความนิยมตามมา รวมถึงแร็ปเปอร์อิสระก็เริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับความสนใจมากขึ้น ทั้งนี้เกิดจากปัจจัยการเผยแพร่ข้อมูลของสื่อใหม่ที่มีส่วนส่งเสริมความกระแสมความนิยมดังกล่าวด้วยเช่นกัน เนื่องจากแร็ปเปอร์อิสระเหล่านี้สามารถเผยแพร่ผลงานเพลงแร็ปของตนลงไปในสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ได้ โดยเฉพาะเครือข่ายออนไลน์ยูทูบ (Youtube) เมื่อความนิยมเพิ่มขึ้นจึงเกิดรายการดวลแร็ปบนสื่อสารมวลชนซึ่งออกอากาศทางช่องดิจิทัลทีวี ได้แก่ รายการเดอะแร็ปเปอร์ (THE RAPPER) และรายการโชว์มีเดอะมันนี่ ไทยแลนด์ (SHOW ME THE MONEY THAILAND) ในเวลาต่อมา

กล่าวโดยสรุป การแร็ปเป็นองค์ประกอบหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากชาวแอฟริกัน-อเมริกันในประเทศสหรัฐอเมริกา หลังจากนั้นวัฒนธรรมดังกล่าวก็เริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมจนแพร่หลายไปในประเทศต่าง ๆ และเข้าสู่ประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ. 2530 ในรูปแบบของการแร็ป นับแต่นั้นมาการแร็ปก็เป็นที่รู้จัก และกลายเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “ภาษา” กับ “อัตลักษณ์” 2) งานวิจัยทางด้านชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร และ 3) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ป มีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “ภาษา” กับ “อัตลักษณ์”

ศิริพร ภักดีผาสุข (2561) กล่าวว่า “ภาษามีบทบาทสำคัญในการประกอบสร้างและนำเสนออัตลักษณ์” และสรุปความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์เป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ภาษาเป็นป้ายฉลากระบุอัตลักษณ์ 2) ภาษาเป็นตรรกะที่ชี้บ่งอัตลักษณ์ 3) ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อและนำเสนออัตลักษณ์ในการปฏิสัมพันธ์ และ 4) ภาษาเป็นเครื่องมือในการนำเสนอภาพตัวแทนและอุดมการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีผลในการประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับตัวตน

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่าภาษามีความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ ด้วยแนวคิดดังกล่าว นักวิชาการจึงศึกษาอัตลักษณ์โดยใช้ภาษาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ยกตัวอย่างเช่น

ณัฐพร พานโพธิ์ทอง (2550) ศึกษาการใช้ภาษาเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของผู้สมัครหาเสียงเลือกตั้ง ผลวิจัยพบว่าผู้สมัครคนดังกล่าวใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อจัดการภาพด้านลบ เช่น การทิ้งเหตุผลเพื่ออ้างว่าสิ่งที่ตนทำนั้นเป็นสิ่งที่กระทำกันทั่วไปหรือจำเป็นต้องทำ คำถามที่ไม่ต้องการคำตอบเพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังตั้งคำถามกับสิ่งที่ตัวเองคิด เป็นต้น อีกทั้งยังใช้ภาษาเพื่อยอมรับภาพด้านลบของตัวเอง อันจะนำไปสู่การสร้างความเข้าใจใหม่หรือการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ เช่น การกล่าวซ้ำ การใช้ภาษาแบบ

เป็นกันเอง การวิจารณ์ด้วยกลวิธีตรง การใช้กลุ่มคำกริยาที่สื่อบุคลิกตัวตน เป็นต้น กลวิธีทางภาษาเหล่านี้ช่วยนำเสนอว่าผู้สมัครคนดังกล่าวมีความเป็นพวกเดียวกันกับผู้มีสิทธิ์เลือกตั้ง และ “กล้าแฉ” เพื่อต่อสู้กับสิ่งที่ไม่ถูกต้อง งานวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นว่า อัตลักษณ์ไม่เพียงเป็นสิ่งที่ได้มาโดยกำเนิดหรืออาจเป็นสิ่งที่หล่อหลอมจากสังคมหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวของคน ๆ นั้น แต่อัตลักษณ์อาจเป็นสิ่งที่คน ๆ นั้น “เลือก” ที่จะ “แสดง” หรือ “นำเสนอ” ต่อผู้อื่นได้ด้วยเช่นกัน

ดารารพร ศรีม่วง (2556) ประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ภาพตัวแทน และเรื่องเล่า เพื่อเป็นแนวทางศึกษาอัตลักษณ์ของนักเขียนที่ประกอบสร้างและนำเสนอผ่านภาพตัวแทนในเรื่องเล่า โดยมุ่งประเด็นศึกษาไปที่ 1) อัตลักษณ์ด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องเล่า และ 2) กลวิธีที่ใช้ประกอบสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ดังกล่าว ผลการศึกษาพบว่าอัตลักษณ์ของนักเขียนคนดังกล่าวสามารถพิจารณาเป็น 4 ช่วงของชีวิต ได้แก่ 1) อัตลักษณ์ในวัยเด็ก เช่น คนยากไร้ คนรักความถูกต้อง เป็นต้น 2) อัตลักษณ์ในวัยหนุ่ม เช่น คนขัดแย้งกับผู้คนและสังคม นักรบป่าคนอยู่ป่า คนสนใจปัญหาสังคม การเมือง การปกครอง เป็นต้น 3) อัตลักษณ์ในวัยกลางคน เช่น คนมีบาดแผลเจ็บปวด คนใช้ชีวิตกลางแจ้งนักเดินทาง คนยึดติดและโหยหาอดีต เป็นต้น และ 4) อัตลักษณ์ในวัยชรา เช่น นักคิดทางจิตวิญญาณ คนเข้าใจตนเอง คนปล่อยวาง เป็นต้น

ผลการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นพัฒนาการของอัตลักษณ์ที่มีความสลับและเปลี่ยนแปลง มีการเกิดขึ้น ดำรงอยู่ช่วงระยะเวลาหนึ่ง เกิดอัตลักษณ์ใหม่ และอัตลักษณ์เก่าที่ไม่ต้องการยึดโยงก็ไม่ปรากฏ กระบวนการเหล่านี้เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของวัยและบริบทของสถานการณ์ที่แตกต่างไปจากเดิม ทั้งนี้ อัตลักษณ์ข้างต้นก็ถูกนำเสนอผ่านเรื่องเล่าด้วยกลวิธีต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ เช่น การใช้องค์ประกอบวรรณกรรม การใช้ภาษา การใช้กลวิธีวรรณศิลป์ การสร้างคู่ตรงข้าม การอธิบายให้เหตุผล เป็นต้น

งานวิจัยข้างต้นเป็นการศึกษากลวิธีทางภาษาเพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์บุคคล ส่วนงานวิจัยที่ศึกษากลวิธีทางภาษาเพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์กลุ่มก็ปรากฏจำนวนมากเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น

ธีระ บุชบกแก้ว (2553) ประยุกต์ใช้แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ กับแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร และการศึกษาตามแนวคิดวัจนปฏิบัติศาสตร์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เกย์ในสื่อออนไลน์ การศึกษาตามแนวคิดวัจนปฏิบัติศาสตร์ ได้แก่ การเลือกใช้ศัพท์ การใช้มุขลบท การปฏิเสธสื่อมุขลบท การใช้นามวลีสื่อมุขลบท การใช้อุปลักษณ์ การใช้รูปประโยคกรรม การกล่าวอ้างและการใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ การศึกษากลวิธีทางภาษากลุ่มนี้เป็นการศึกษาภาษาเพื่อนำไปสู่ชุดความคิดและการนิยามตัวเองของเกย์ในสื่อออนไลน์ และนำชุดความคิดกลุ่มนั้นมาวิเคราะห์ต่อยอดตามแนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ และนำแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาแสดงระเบียบวาทกรรมที่ส่งผลให้เกิดวาทกรรมในภาษากลุ่มนั้น

ธีระแบ่งอัตลักษณ์ที่พบเป็น 2 มุมมอง เพื่อแสดงให้เห็นกระบวนการนิยามตนเองตามแนวคิดอัตลักษณ์ มุมมองแรกเป็นอัตลักษณ์ที่เกยต้องการนำเสนอต่อสาธารณชน ได้แก่ เกยเป็นคนปกติและมีวิถีชีวิตเหมือนคนทั่วไป เกยส่วนใหญ่มีพฤติกรรมของเพศชาย เกยไม่ได้หมกมุ่นเรื่องเพศ เกยไม่ใช่ผู้ป่วยเป็นโรคหรืออาการทางจิตแต่เป็นความรู้สึก/ตัวตนที่แท้จริงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เกยเป็นกลุ่มคนที่ตกอยู่ในความกลัวส่วนเกยผู้ยอมรับและเปิดเผยตนเองเป็นผู้มีความกล้า เกยเป็นผู้หย่าความรัก และเกยเป็นคนที่อยู่คนเดียว มีน้ำใจต่อผู้อื่น โดยเฉพาะเกยด้วยกัน ส่วนอีกมุมมองหนึ่งเป็นอัตลักษณ์เกยที่ยอมรับชุดความคิดหลักของกระแสสังคม คือ เกย คือ ของปลอม คนที่มีความผิดหมกมุ่นเรื่องเพศ

ณัฐนันท์ คำภา (2558) ใช้แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของคนพิการในสังคมไทย เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าแต่เดิมชุดความคิดที่มีต่อคนพิการในสังคมไทยนั้นเป็นเชิงลบ แต่อิทธิพลจากกฎหมายคุ้มครองสิทธิ เสรีภาพ และความเท่าเทียม พ.ศ. 2534 ทำให้เริ่มมีการตระหนักถึงสิทธิและความเท่าเทียมของคนพิการในสังคมไทย และนำเสนอออกมาในสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

อย่างไรก็ตามอัตลักษณ์ที่ตระหนักถึงสิทธิและความเท่าเทียมนั้นเป็นอัตลักษณ์เชิงบวกที่ยังคงแฝงนัย อัตลักษณ์เชิงลบเดิมต่อคนพิการในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงศึกษาชุดความคิดกลุ่มนั้นผ่านภาษาในสื่อสิ่งพิมพ์ โดยศึกษาการเลือกใช้ศัพท์ การใช้คำแสดงทัศนภาวะ การกล่าวอ้าง การใช้ประโยคขัดแย้ง การใช้ประโยคเงื่อนไข และการใช้มูลบท พบว่าคนพิการคือคนที่มีศักยภาพแต่ไม่ใช่บุคคลกลุ่มเดียวกับคนทั่วไป คนพิการคือคนที่มีความสามารถแต่มีร่างกายบกพร่อง คนพิการคือคนสู้ชีวิตแต่มีชีวิตที่ลำบาก คนพิการคือคนที่อ่อนแอและไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้จึงมีชีวิตที่ไม่ดี คนพิการคือคนที่ไม่เท่าเทียมคนทั่วไปจึงต้องให้ความช่วยเหลือ

ดิเรก หงษ์ทอง (2559) ศึกษาอัตลักษณ์ของผู้พูดภาษาเขมรถิ่นไทยในเพลงกันตรึมโดยพิจารณาจากบริบทของของการผลิตเพลงกันตรึมร่วมกับเนื้อเพลงกันตรึม ทั้งรูปแบบคำประพันธ์ เนื้อหาของเพลงกันตรึม และการใช้ภาษาในเพลงกันตรึม ผลการศึกษาพบว่าคนรุ่นเก่าซึ่งเป็นผู้เสพเพลงกันตรึมโบราณ และคนรุ่นใหม่ซึ่งเป็นผู้เสพเพลงกันตรึมประยุกต์ มีอัตลักษณ์ร่วมกัน เช่น พุทธศาสนิกชนผู้มีศรัทธาแรงกล้า ผู้ศรัทธาในความเชื่อเรื่องผีบรรพบุรุษ ผู้เชื่อในอำนาจของเวทย์มนต์คาถาและของขลัง เป็นต้น มีอัตลักษณ์ของคนต่างรุ่นที่มีลักษณะเป็นพลวัต คือ ผู้พูดภาษาเขมรถิ่นไทยรุ่นเก่าเป็นคนเขมร ส่วนผู้พูดภาษาเขมรถิ่นไทยรุ่นใหม่เป็นคนไทย และอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ เช่น ผู้สืบทอดวัฒนธรรมและอารยธรรมเขมรโบราณ คนอีสานที่ภูมิใจภูมิภาคของตน ตัวแทนทางวัฒนธรรมของอีสานตอนใต้ เป็นต้น นอกจากงานวิจัยนี้จะแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์แล้ว ยังแสดงให้เห็นความสลับไหลของอัตลักษณ์กลุ่มที่อาจเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่าง ๆ ทั้งอายุ และบริบทของการนำเสนออัตลักษณ์ด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ในแง่มุมต่าง ๆ อีกมากมายซึ่งรวบรวมโดยศิริพร ภักดีผาสุข (2561) ยกตัวอย่างเช่น ในประเด็นการตั้งชื่อกับอัตลักษณ์ เช่น การศึกษาความเชื่อเกี่ยวกับสิริมงคล และกาลกิณีในชื่อของคนไทย (สมชาย สำเนียงงาม, 2545) การศึกษาสมญานามของนักการเมืองไทย (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2549) การศึกษานามสกุลกับการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นชาย (ธัญญ์ เจริญกุล, 2551) เป็นต้น ในประเด็นภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ในการปฏิสัมพันธ์ เช่น การใช้ภาษากับอัตลักษณ์บุคคลของนักการเมือง (นวพร มีเสียงศรี, 2547) กลวิธีทางภาษาในการโฆษณาตนเองของนักการเมืองไทย (ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2549) การใช้ภาษาของพิธีกร (สุมาลี พลขุนทรัพย์, 2555) เป็นต้น ในประเด็นวาทกรรมกับการนำเสนอภาพตัวแทนและอัตลักษณ์ เช่น การสร้างวาทกรรมความเป็นหญิง (เทพี จรัสจรวงเกียรติ, 2549) การสร้างวาทกรรมความเป็นชาย (วุฒินันท์ แก้วจันทร์เกตุ, 2553) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอุดมการณ์ในหนังสือเรียน (วิสันต์ สุขวิสิทธิ์, 2554) เป็นต้น

งานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า “ภาษา” กับ “อัตลักษณ์” มีความสัมพันธ์กัน ทั้งในแง่ที่ว่าภาษาเป็นเครื่องมือนำเสนออัตลักษณ์ และการศึกษาอัตลักษณ์สามารถพิจารณาภาษาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ทั้งนี้ในการศึกษาอัตลักษณ์ก็จำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทในการใช้ภาษาด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาวิเคราะห์บริบทการใช้ภาษาดังจะอธิบายในหัวข้อถัดไป

2.3.2 งานวิจัยทางด้านชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร

จากแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารของไฮม์ส์ (Hymes, 1974) และซาวิลล์-ทรอยก์ (Saville-Troike, 1989) ทำให้เกิดงานวิจัยต่าง ๆ ตามมามากมาย แต่เนื่องจากไฮม์ส์เสนอเพียงแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาแต่ไม่ได้กำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจน โดยเฉพาะในหัวข้อวัจนกรรม งานวิจัยของไทยในช่วงแรกจึงจำเป็นต้องกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการศึกษาและเป็นแนวทางให้กับการศึกษาตามแนวคิดดังกล่าวต่อมา

งานวิจัย “การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ: การศึกษาแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร” ของพิกุลกานต์ รุจิราภา (2537) ถือเป็นงานวิจัยแรก ๆ ที่นำแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาใช้วิเคราะห์สถานการณ์สื่อสารในสังคมไทย โดยพิกุลกานต์พิจารณา “การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ” เป็นสถานการณ์สื่อสารที่ประกอบด้วย 15 เหตุการณ์สื่อสารที่เรียงลำดับเป็นขั้นตอนตายตัว ดังแสดงใน ทั้งนี้พิกุลกานต์ใช้เกณฑ์ 4 ประการในการแยกเหตุการณ์สื่อสาร ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงบทบาทการเป็นผู้พูด 2) วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร 3) การใช้ภาษา (เนื่องจากในสถานการณ์สื่อสารดังกล่าวมีการใช้ภาษาไทยและภาษาบาลี) และ 4) วลีที่ใช้กันเป็นประจำในพิธีหรือคำกล่าวตามธรรมเนียม (ritual phrases) ดังแสดงในภาพที่ 1

เมื่อพิจารณาระดับการสื่อสารแล้ว พิภูลกานต์จึงวิเคราะห์องค์ประกอบของแต่ละเหตุการณ์ สื่อสารตามแนวคิดของซาวิลล์-ทรอยก์ (Saville-Troike, 1989) ทั้งนี้ พิภูลกานต์ได้กำหนดการ วิเคราะห์วัจนกรรมโดยใช้เกณฑ์ทางความหมายซึ่งพิจารณาจากเจตนาของผู้พูด และเกณฑ์ทางรูป ภาษาซึ่งพิจารณาจากคำสำคัญของวัจนกรรม (keyword หรือ crucial word) อย่างไรก็ตาม ใน บางวัจนกรรมอาจไม่ปรากฏคำสำคัญ จึงจำเป็นต้องใช้เกณฑ์ทางความหมายในการพิจารณาเท่านั้น

การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ	
(1)	การกล่าวเปิดการแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ หมายถึงการแจ้งให้ทราบว่าต่อไปเป็นรายการพระธรรมเทศนาทางวิทยุ
(2)	การประกาศอุโบสถศีล หมายถึงการแจ้งให้ทราบเรื่องการรักษาศีลหรือการรักษาศีล 8 ในวันพระ
(3)	การอาราธนาอุโบสถศีล หมายถึงการขออุโบสถศีลจากพระภิกษุองค์เทศก์
(4)	การกล่าวคำนมัสการโดยพุทธศาสนิกชน หมายถึงการกล่าวบทนมโม โดยพุทธศาสนิกชนที่ฟังพระธรรมเทศนาทางวิทยุ
(5)	การถึงสรณคมน์ หมายถึงการรับนับถือหรือการยึดถือพระรัตนตรัยเป็นที่พึ่ง
(6)	การสมทานอุโบสถศีล หมายถึงการถือเอารับเอาอุโบสถศีลมาเป็นข้อปฏิบัติ
(7)	การบอกอานิสงส์ของศีล หมายถึงการบอกประโยชน์ของการรักษาศีล
(8)	การอาราธนาธรรม หมายถึงการขอให้พระภิกษุองค์เทศก์แสดงพระธรรมเทศนา
(9)	การกล่าวคำนมัสการโดยพระภิกษุ หมายถึงการกล่าวบทนมโม โดยพระภิกษุองค์เทศก์ ก่อนเริ่มเทศน์ธรรมะ
(10)	การกล่าวบทอุเทศ หมายถึงการนำพระบาลีพุทธพจน์หรือพุทธสุภาษิตที่จะนำมาเทศน์มายกขึ้นแสดงให้ทราบก่อนที่จะเริ่มเทศน์
(11)	การเทศน์ หมายถึงการแสดงธรรมสั่งสอนในทางพระพุทธศาสนาโดยพระภิกษุองค์เทศก์
(12)	การอนุโมทนา หมายถึงการที่พระภิกษุองค์เทศก์แสดงความชื่นชมยินดีกับการกระทำของพุทธศาสนิกชนซึ่งก็คือการฟังพระธรรมเทศนาด้วยการให้พร
(13)	การสาธุการ หมายถึงการเปล่งวาจาแสดงความเห็นชอบหลังจากที่พระภิกษุองค์เทศก์ให้พรจบเพื่อเป็นการรับพระขอให้พรเหล่านั้นเป็นจริง
(14)	การประกาศตนเป็นอุบาสกอุบาสิกา หมายถึงการที่พุทธศาสนิกชนประกาศตนเป็นผู้รับนับถือพระพุทธานุอย่างมั่นคง
(15)	การกล่าวปิดการแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ หมายถึงการแจ้งให้ทราบว่าจบการแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุแล้ว

ภาพที่ 1 รูปแบบของสถานการณ์สื่อสาร “การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ”

ดัดแปลงจากพิภูลกานต์ รุจิราภา (2537)

จากผลการวิเคราะห์ พิภูลกานต์จึงสรุปรูปแบบการสื่อสารของ “การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ” ได้ว่าเป็นรูปแบบของพิธีกรรม กล่าวคือ 1) มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ชัดเจนอย่างเป็นระบบ 2) ลำดับวัจนกรรมสื่อสารแน่นอนตายตัว 3) มีกฎการสลับภาษาตายตัวระหว่างภาษาบาลีและภาษาไทย 4) ผู้ร่วมเหตุการณ์มีจำนวนแน่นอนและมีบทบาทที่ชัดเจน 5) มีการกำหนดเวลา-สถานที่แน่นอน และ 6) มีชุดวลีที่ใช้กันเป็นประจำในพิธี

การศึกษาของพิภูลกานต์นับว่าเป็นงานที่บุกเบิกการศึกษาตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารของไทย อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการวิจัยสถานการณ์สื่อสารที่ปรากฏในสังคมไทย แต่ในการนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องกำหนดเกณฑ์เพื่อให้วิเคราะห์วัจนกรรมที่ปรากฏในเหตุการณ์สื่อสารได้ ตัวอย่างปัญหาในการวิจัยที่พิภูลกานต์พบคือมักจะมีวัจนกรรมที่ซ้อนอยู่ในวัจนกรรมอื่น พิภูลกานต์จึงแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการวิเคราะห์วัจนกรรมหลักเท่านั้น และจะไม่พิจารณาวัจนกรรมย่อย

ต่อมาจึงมีงานวิจัยที่นำแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารมาศึกษาสถานการณ์สื่อสารต่าง ๆ ที่ปรากฏในสังคมไทย อาทิ การปราศรัยหาเสียงเลือกตั้งผู้แทนราษฎร (สุดาตวง เกิดโมฬี, 2537) รายการสุขภาพทางโทรทัศน์ (ปอรรักษ์ ยอดเนตร, 2544) การสืบพยานคดีอาญาในศาลไทย (นิศณัชชา เหล่าตระกูล, 2549) การสวดสรภัญญะ (มัลลิกา มาภา และคณะ, 2554) การพูดของมัคนายกในวัด (แกมกาญจน์ พิทักษ์วงศ์, 2560)

แนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารนำมาใช้วิเคราะห์บริบทการสื่อสารที่เป็นการแสดงเช่นกัน น้ำผึ้ง มโนชัยภักดี (2554) ใช้กรอบแนวคิดของซาวิลล์-ทรอยก์ (Saville-Troike, 1989) ศึกษาโครงสร้างสถานการณ์สื่อสารการแสดงลำตัด และองค์ประกอบของเหตุการณ์สื่อสาร ตลอดจนการใช้ภาษาและวัจนกรรมที่ปรากฏในการแสดงลำตัด ผู้วิจัยใช้วัตถุประสงค์ เนื้อหาการสื่อสาร และผู้ร่วมเหตุการณ์หลักเป็นเกณฑ์ในการจำแนกเหตุการณ์สื่อสารหลักออกเป็น 6 เหตุการณ์ ได้แก่ 1) เหตุการณ์สื่อสารการโหมโรงกลองรำมะนา 2) การร้องเกริ่นหน้ากลอง 3) การร้องออกตัว 4) การร้องแหล่อวยพร 5) การร้องตอบโต้ และ 6) การจบการแสดง ในส่วนองค์ประกอบการสื่อสารแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) องค์ประกอบที่มีลักษณะคงที่ทุกเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย กาลเทศะ ผู้ร่วมเหตุการณ์ และกฎการปฏิสัมพันธ์ 2) องค์ประกอบการสื่อสารที่มีลักษณะร่วมกันบางเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย ชนิดของเหตุการณ์ รูปแบบการสื่อสาร บรรทัดฐานการตีความ และลำดับวัจนกรรม และ 3) องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างกันแต่ละเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย หัวข้อวัตถุประสงค์ และเนื้อหาการสื่อสาร ในด้านภาษาพบว่ามีการใช้วัจนกรรมการต่อว่ามากที่สุด แสดงออกผ่านการพูด และการขบร้องด้วยกลอนประเภทต่าง ๆ และมีการใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ เช่น การใช้คำสัมผัส การใช้คำซ้ำ การซ้ำข้อความ การใช้ภาษาต่างประเทศ การใช้คำหยาบ การใช้อุปลักษณ์

มณฑาทิพย์ ศิริพันธ์ (2554) ใช้กรอบแนวคิดของซาวิลล์-ทรอยก์ (Saville-Troike, 1989) ศึกษาโครงสร้างสถานการณ์สื่อสารการแสดงโนรา และองค์ประกอบของเหตุการณ์สื่อสาร ตลอดจนการใช้ภาษาและวัจนกรรมที่ปรากฏในการแสดงโนรา ผลการศึกษาพบว่าเหตุการณ์สื่อสารสามารถแบ่งได้โดยใช้เกณฑ์วัตถุประสงค์ และผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วยเหตุการณ์สื่อสารหลัก 3 เหตุการณ์ ได้แก่ เหตุการณ์สื่อสารการเริ่มการแสดง เหตุการณ์สื่อสารการแสดง และเหตุการณ์สื่อสารการจบการแสดง ดังแสดงในภาพที่ 2 เหตุการณ์สื่อสารในสถานการณ์สื่อสารการแสดงโนรา ส่วนองค์ประกอบการสื่อสาร สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) องค์ประกอบที่มีลักษณะคงที่ทุกเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย เวลาและสถานที่ ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร กฎการปฏิสัมพันธ์ และบรรทัดฐานการตีความ 2) องค์ประกอบที่มีลักษณะร่วมกันเฉพาะบางเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย ชนิดของเหตุการณ์ รูปแบบการสื่อสาร และลำดับวัจนกรรม และ 3) องค์ประกอบที่ต่างกันไปตามแต่ละเหตุการณ์สื่อสาร ได้แก่ หัวข้อ วัตถุประสงค์ และเนื้อหาการสื่อสาร และในด้านภาษาที่ใช้ในการแสดงโนรา พบว่ามี 2 รูปแบบ ได้แก่ วัจนภาษา ในบทร้องและบทพูด และอวัจนภาษา คือ เสียงดนตรี ทำรำ และการแสดงท่าทางประกอบการพูด



ภาพที่ 2 เหตุการณ์สื่อสารในสถานการณ์สื่อสารการแสดงโนรา

ดัดแปลงจากมณฑาทิพย์ ศิริพันธ์ (2554)

อีกงานวิจัยหนึ่งที่มีผลการศึกษาในลักษณะเดียวกับงานวิจัยข้างต้น คืองานวิจัยของศุภมน อากานันท์ (2554) ซึ่งใช้กรอบแนวคิดของซาวิลล์-ทรอยก์ (Saville-Troike, 1989) ศึกษาโครงสร้างสถานการณ์สื่อสารการแสดงลิเก และองค์ประกอบของเหตุการณ์สื่อสาร ตลอดจนการใช้ภาษาและวัจนกรรมที่ปรากฏในการแสดงลิเก ผู้วิจัยแบ่งเหตุการณ์สื่อสารโดยใช้วัตถุประสงค์ของเหตุการณ์ คำกล่าวประกาศ เนื้อหาของเหตุการณ์ และบทบาทของนักแสดงตลกเป็นเกณฑ์ พบว่าเหตุการณ์สื่อสาร

หลักแบ่งเป็น 3 เหตุการณ์ ได้แก่ เหตุการณ์สื่อสารเริ่มการแสดง เหตุการณ์สื่อสารการแสดง และ เหตุการณ์สื่อสารปิดการแสดง ส่วนองค์ประกอบการสื่อสารแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) องค์ประกอบที่มีลักษณะคงที่ทุกเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย กาลเทศะ ผู้ร่วมเหตุการณ์ กฎการปฏิสัมพันธ์ และ บรรทัดฐานการตีความ 2) องค์ประกอบที่มีลักษณะร่วมกันเฉพาะบางเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย ชนิดของเหตุการณ์ และรูปแบบการสื่อสาร และ 3) องค์ประกอบที่แตกต่างกันไปตามแต่ละเหตุการณ์สื่อสาร ประกอบด้วย หัวข้อ วัตถุประสงค์ เนื้อหาการสื่อสาร และลำดับวัจนกรรม และด้านภาษา พบว่าในการแสดงลิเกมักจะใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษาให้สอดคล้องกัน

งานทั้งหมดข้างต้นเป็นวิเคราะห์สถานการณ์สื่อสารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร จะเห็นได้ว่ามีกลุ่มข้อมูลที่หลากหลาย ผลการวิจัยที่ได้จึงแตกต่างกันออกไปในแต่ละงานวิจัย อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ปรากฏในทุกงานวิจัยคือความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบขององค์ประกอบการสื่อสาร และสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการใช้แนวคิดนี้คือการพรรณนารายละเอียดต่าง ๆ ให้ได้มากที่สุด เพื่อแสดงให้เห็นภาพของสถานการณ์สื่อสารได้อย่างชัดเจนที่สุด

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ศึกษาแง่มุมอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องพิจารณาโครงสร้างหรือบริบทของการสื่อสาร ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาวาทกรรม “ความเป็นผู้หญิง” ใน นิตยสารสุขภาพและความงามภาษาไทย ของศิริพร ภักดีผาสุข (2553) งานวิจัยนี้ใช้มุมมองวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) เพื่อวิเคราะห์อุดมการณ์เกี่ยวกับ “ความเป็นผู้หญิง” ที่ถ่ายทอดในบทความแนะนำวิธีการ (How-to) และวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร อุดมการณ์เกี่ยวกับ “ความเป็นผู้หญิง” ผลการศึกษาพบว่าบทความแนะนำถ่ายทอดอุดมการณ์เกี่ยวกับ “ผู้หญิงที่พึงประสงค์” 3 ประการ ได้แก่ 1) การมีรูปลักษณ์บางอย่างที่ตรงกับกรณี “ความสวยสุขภาพดี” 2) การมีรูปลักษณ์ที่ตรงข้ามกับ “ความสวยสุขภาพดี” โดยเฉพาะความชราและความอ้วนจะทำให้ประสบปัญหาและขาดความมั่นใจ และ 3) การปรับเปลี่ยนร่างกายให้เป็นไปตามลักษณะที่พึงประสงค์สามารถทำได้ง่ายโดยปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญหรือใช้สินค้าและบริการที่นำเสนอในโฆษณา ทั้งนี้ อุดมการณ์ดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านการใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่างานวิจัยของศิริพร ศึกษาวาทกรรมซึ่งมีผลต่อความคิดของคนในสังคม โดยใช้มุมมองวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์อันจำเป็นต้องแยกระดับการวิเคราะห์ออกเป็น 3 มิติ คือ 1) ตัวบท (text) หมายถึง บทความแนะนำวิธีการที่ใช้เป็นกลุ่มข้อมูลในการศึกษา 2) วิธีปฏิบัติทางวาทกรรม (discursive practice) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์กระบวนการในการผลิตและบริโภคหรือรับรู้ตัวบท 3) วิธีปฏิบัติทางสังคม (socio-cultural practice) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์สภาพสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมืองที่สัมพันธ์กับการผลิตและบริโภคหรือการรับรู้ตัวบท ในการนี้ ศิริพรได้ประยุกต์ใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาใช้วิเคราะห์วิธีปฏิบัติทางสังคมเพื่อให้

ทราบองค์ประกอบการสื่อสารอันจะช่วยให้เข้าใจบริบทในการสื่อสารของบทความแนะนำวิธีการ และสามารถวิเคราะห์ในระดับอื่น ๆ ได้ต่อไป

ส่วนทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ (2559) ประยุกต์ใช้องค์ประกอบการสื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารในงานพิธีกร โดยผู้ทำหน้าที่พิธีกรจะต้องพิจารณาสถานการณ์สื่อสารที่ตนกำลังจะเผชิญด้วยกรอบแนวคิดข้างต้น ได้แก่ ฉากหรืองานที่พิธีกรได้รับหน้าที่นั้นเป็นงานประเภทใด มีใครเป็นผู้ร่วมงาน จุดมุ่งหมายของงานและผู้ร่วมงานคืออะไร การใช้ลำดับวัจนกรรมให้เหมาะสมกับงาน การใช้น้ำเสียงในวัจนกรรมต่าง ๆ การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร การตระหนักถึงบรรทัดฐานของงาน และปฏิสัมพันธ์ของคนในงาน และการตระหนักถึงประเภทของการสื่อสาร

จากการสำรวจงานวิจัยทางด้านชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงเห็นว่าแนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาใช้ศึกษาบริบทของการดวลแร็ปสดไทยเพื่อให้ทราบถึงโครงสร้างและองค์ประกอบของการสื่อสารดังกล่าว ทั้งนี้ การทราบถึงบริบทในการสื่อสารยังจำเป็นต่อการศึกษาอัตลักษณ์อีกด้วย ดังที่กล่าวไว้แล้วข้างต้นว่าบริบทมีอิทธิพลต่อการนำเสนออัตลักษณ์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้แนวคิดดังกล่าวยังจะช่วยให้เห็นภาพและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการดวลแร็ปสดไทยซึ่งเป็นบริบทการสื่อสารที่ค่อนข้างมีความเฉพาะตัวได้อีกด้วย

2.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ป

นับตั้งแต่วัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นที่รู้จักแพร่หลายและความนิยมของเพลงแร็ปที่มีเพิ่มมากขึ้นทำให้เกิดงานวิจัยที่มุ่งศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวัฒนธรรมดังกล่าวในหลายสาขาวิชา แต่ในประเทศไทยกลับมีงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ปไทยอยู่น้อยมาก เช่น การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของชาวฮิปฮอป (จิตตนา จินะภาศ, 2552) การศึกษาความเป็นผู้หญิงในเพลงฮิปฮอป (ศรุตตา แจ็งสว่าง, 2552) การออกแบบสถาปัตยกรรมวัฒนธรรมฮิปฮอป (นภัสวัฒน์ พงศ์พิพัฒน์, 2557) เป็นต้น

งานวิจัยหนึ่งที่น่าสนใจคือการศึกษาการดวลแร็ปสดไทย² (rap battle) เพื่อเป็นแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง (อดิสร เชิดชูศิลป์ และดวงกมล บางชวด, 2562) ซึ่งเป็นงานวิจัยด้านนโยบายการศึกษา เนื่องจากผู้วิจัยสังเกตว่าการดวลแร็ปสดไทยค่อนข้างได้รับความสนใจจากเยาวชน ผลการวิจัยพบว่าในการดวลแร็ปสดไทยมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง กล่าวคือ สภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมหรือก่อให้เกิดประสบการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ การได้รับการยอมรับนับถือ การประสบความสำเร็จ การได้ทำสิ่งที่สอดคล้องกับค่านิยมของตน และการได้ปกป้องความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

² ในงานวิจัยใช้คำว่า “กิจกรรมประชันแร็ป”

อย่างไรก็ตามงานวิจัยข้างต้นกลับเป็นงานวิจัยด้านนิเทศศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ และศึกษาศาสตร์เท่านั้น และยังไม่ปรากฏงานวิจัยทางด้านภาษาศาสตร์ จากวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ ซึ่งสนใจศึกษาอัตลักษณ์ของแรปเปอร์ในการนิยามตนเองผ่านภาษาในคำแรป (rhyme) เป็นสำคัญ การทบทวนงานวิจัยจึงอาศัยงานวิจัยทางด้านภาษาศาสตร์จากต่างประเทศ

งานวิจัยหนึ่ง (Alim et al., 2018) ศึกษาเปรียบเทียบการนำเสนอเพศภาวะ (gender) ชนชาติ (race) และกลุ่มชาติพันธุ์ (ethnicity) ในการดวลแรปสด จาก 2 พื้นที่ ได้แก่ ลอสแอนเจลิส ในประเทศสหรัฐอเมริกา และ เคปทาวน์ ในประเทศแอฟริกาใต้ โดยใช้วิธีการทางชาติพันธุ์ศึกษาและการวิเคราะห์สัมพันธสาร งานวิจัยนี้พบว่าแรปเปอร์ทั้งสองฝ่ายต่างก็นำเสนออัตลักษณ์ทางเพศและชนชาติออกมาในการดวลแรปสด เพื่อใช้ถ้อยคำกลุ่มนั้นโจมตีแรปเปอร์ที่กำลังดวลกัน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าแรปเปอร์พยายามท้าทายระบบอำนาจบางอย่างโดยการสร้างระบบอำนาจขึ้นมาใหม่ โดยเฉพาะการนำ “ความเป็นผิวสี” (blackness or coloredness) ที่ผูกติดกับความเป็นชาย ชนชั้นแรงงาน ความเป็นท้องถิ่น ความเป็นข้างถนน และความรักต่างเพศ มาท้าทายอำนาจของขาวผิวขาว (White domination) โดยการทำให้อำนาจของขาวผิวขาวกลายเป็นชายขอบ (marginalizes) เช่นเดียวกับที่อำนาจดังกล่าวทำกับอัตลักษณ์อื่น ๆ

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ชัดว่าแนวคิดอัตลักษณ์มักเป็นแนวคิดสำคัญในการศึกษาวัฒนธรรมฮิปฮอป ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปินฮิปฮอปชาวออสเตรเลีย (Dominello, 2008) พบว่าศิลปินจะใช้ภาษาอังกฤษสำเนียงออสเตรเลีย (ภาษาอังกฤษที่มีสำเนียงออสเตรเลียชัดเจน, Broad AusE) ในการแสดง ขณะที่พยายามใช้ภาษาอังกฤษสำเนียงมาตรฐานออสเตรเลีย (ภาษาอังกฤษที่มีสำเนียงออสเตรเลียไม่ชัดมากนัก ใกล้เคียงกับสำเนียงอเมริกันซึ่งเป็นต้นกำเนิดของวัฒนธรรมฮิปฮอป, Standard AusE) ในการสนทนาตามปกติ การใช้ภาษาอังกฤษสำเนียงออสเตรเลียเป็นการสร้างความแตกต่างให้กับกลุ่มฮิปฮอปในประเทศออสเตรเลียเพื่อแยกกลุ่มของตนเองออกจากกลุ่มฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกา และเป็นการแสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของชุมชนฮิปฮอปในประเทศออสเตรเลีย งานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่าแรปเปอร์ในวัฒนธรรมปลายทางพยายามแสดงอัตลักษณ์ให้แตกต่างจากรัปเปอร์วัฒนธรรมต้นกำเนิด

มอร์แกน (Morgan, 2016) ได้ศึกษาลักษณะทางวัฒนธรรมและภาษาในวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่งผูกโยงและปลูกฝังให้เกิดเป็นสังคมอีกสังคมหนึ่ง โดยเริ่มศึกษาตั้งแต่วัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดในประเทศสหรัฐอเมริกาไปสู่การแพร่กระจายของวัฒนธรรมนี้ที่ไปพร้อมกับภาษาและความคิด มอร์แกนได้กล่าวถึงกรณีศึกษาของวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศบราซิลซึ่งนำวัฒนธรรมดังกล่าวไปยึดโยงไว้กับสิ่งเสพติดและความรุนแรง แต่อีกมุมมองหนึ่งจากศิลปินชาวบราซิลก็พยายามตอบได้ว่าวัฒนธรรมฮิปฮอปพยายามเปิดเผยการเหยียดเชื้อชาติ ความแร้นแค้น และการใช้อำนาจโดยมิชอบ การกระทำเช่นนี้ได้รับพื้นฐานความคิดมาจากวัฒนธรรมต้นกำเนิดในประเทศสหรัฐอเมริกาที่พยายาม

ยกปัญหาที่คนในสังคมมองว่าเป็นเรื่องปกติออกมาถกเถียงกัน (turn their ‘nothing into something’)

ในงานศึกษาเดียวกัน อีกหนึ่งกรณีคือฮิปฮอปในประเทศฝรั่งเศส แม้ว่าตลาดเพลงฮิปฮอปในประเทศนี้จะเป็นที่สองของโลก แต่กลับถูกต่อต้านโดยสื่อในประเทศ จนมีคำกล่าวว่า “ฮิปฮอปไม่ได้สะท้อนสังคม แต่กำลังลดทอนคุณค่าของสังคม” (Hip-hop doesn’t enhance society, it degrades it.) อย่างไรก็ตามศิลปินฮิปฮอปในประเทศนี้ต่างก็พยายามนำเสนอแง่มุมของสังคม เช่นเดียวกับศิลปินฮิปฮอปในประเทศอื่น ๆ อาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นภาษากลาง (lingua franca) ของวัยรุ่นทั่วโลก และเปิดโอกาสให้กลุ่มวัยรุ่นกล้านำเสนอความจริงผ่านภาษาเดียวกันนี้ ในฐานะภาษาที่ไม่ค่อยตามวิถีปฏิบัติเดิม แต่เป็นภาษาที่พร้อมจะวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม

ลักษณะการต่อต้านแนวคิดกระแสหลักในสังคมน่าจะเป็นจุดเด่นของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีร่วมกันในหลายประเทศ เช่นเดียวกับฮิปฮอปในญี่ปุ่นซึ่งพยายามถ่วงดุลอำนาจกับวัฒนธรรมอนุรักษนิยมซึ่งเป็นวัฒนธรรมกระแสหลักของสังคม ศิลปินฮิปฮอปในญี่ปุ่นเลือกเชื่อมโยงตนเองกับชาวแอฟริกันอเมริกันซึ่งเป็นการเปลี่ยนตนเองให้กลายเป็นผู้ถูกกดขี่ พยายามสะท้อนแนวคิดการเชื่อมโยงชนชายขอบเข้าด้วยกัน (connective marginalities) และการรับเข้า (affiliations) เป็นคนในวัฒนธรรมฮิปฮอป (Thomas, 2016)

เชื้อชาติและสภาพแวดล้อมของแร็ปเปอร์ก็มีส่วนสำคัญต่อการใช้ภาษา งานวิจัยหนึ่ง (Escoto, 2012) เปรียบเทียบลักษณะทางไวยากรณ์ เสียง และคำศัพท์ ระหว่างเพลงแร็ปของแร็ปเปอร์ผิวขาวและเพลงแร็ปของแร็ปเปอร์ชาวแอฟริกันอเมริกัน ภาษาเพลงแร็ปต่างก็มีลักษณะเฉพาะตัว มีลักษณะเป็นนวัตกรรมที่พยายามแหวกขอบของภาษาอังกฤษและสร้างความหมายของตนเอง ทั้งนี้เอกลักษณ์ดังกล่าวคือความหลากหลายทางภาษาที่แสดงให้เห็นสภาพความเป็นจริงของกลุ่มสังคม

จากประวัติและงานวิจัยข้างต้น ฮิปฮอปถือเป็นวัฒนธรรมใหญ่ที่ครอบเพลงแร็ปไว้ แม้ว่าทั้งสองคำจะสามารถใช้แทนกันได้ แต่งานวิจัยนี้เลือกใช้คำว่า “แร็ป” ในการศึกษา เนื่องจากวัตถุประสงค์ของงานวิจัยคือการศึกษาลักษณะของแร็ปเปอร์หรือผู้ที่กระทำการแร็ป ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอปเท่านั้น ไม่ได้หมายรวมถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้งหมด ทั้งนี้เห็นได้ชัดว่าเพลงแร็ปพยายามนำเสนอและวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาทางสังคม แร็ปเปอร์ส่วนใหญ่มักเป็นผู้ที่ถูกกดขี่ด้วยอำนาจบางอย่างในสังคม เพลงแร็ปจึงเปรียบเสมือนการประท้วงอำนาจกลุ่มนั้น

กล่าวโดยสรุป จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้พบว่าภาษามีความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ในฐานะเครื่องมือนำเสนออัตลักษณ์ ดังนั้น ภาษาจึงถือเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สามารถนำมาใช้วิเคราะห์อัตลักษณ์ได้ ทั้งนี้ อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่เลื่อนไหลและแปรเปลี่ยนไปตามบริบท ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารซึ่งใช้ศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบของการสื่อสารมา

ศึกษาบริบทการใช้ภาษาในการดวลแรปสดไทยอันจะนำไปสู่การวิเคราะห์อัตลักษณ์แรปเปอร์ได้
อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแรปในประเทศไทยยังมีน้อย และยังไม่ปรากฏงานวิจัยที่ศึกษาวัฒนธรรมดังกล่าวในแง่มุมของภาษา ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยนี้จะช่วยขยาย
ขอบเขตงานวิจัยทางด้านภาษาให้ครอบคลุมประเด็นดังกล่าว



บทที่ 3

การวิเคราะห์การดวลแรปสดไทยตามกรอบแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร

บทนี้จะกล่าวถึงบริบทของการดวลแรปสดไทยในรายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 (THE WAR IS ON 3, 4) ตามกรอบแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมของรายการเดอะวอร์อิสออนทั้งสองครั้ง อีกทั้งช่วยให้เห็นระเบียบหรือเงื่อนไขบางอย่างที่กำหนดและควบคุมความคิดแรปเปอร์ให้ใช้ภาษาและท่าทางประกอบกันเป็นการแสดงแรปออกมาในรูปแบบเดียวกันในการดวลแรปสดไทย และอธิบายรูปแบบการใช้ภาษาดังกล่าวซึ่งค่อนข้างต่างจากการสื่อสารทั่วไป

การนำเสนอในบทนี้แบ่งเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 และองค์ประกอบการสื่อสารในการดวลแรปสดไทยซึ่งเป็นเหตุการณ์สื่อสารในรายการดังกล่าว มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4

เนื่องจากการดวลแรปสดไทยเป็นเหตุการณ์สื่อสารย่อยที่อยู่ในสถานการณ์สื่อสารรายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 การอธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรายการเดอะวอร์อิสออนทั้งสองครั้งจึงสำคัญเนื่องจากการกล่าวถึงบริบทและภูมิหลังของรายการ การอธิบายความรู้เบื้องต้นนี้จะแสดงภาพกว้าง ๆ ก่อนที่จะเจาะลึกลงไปในการดวลแรปสดไทย โดยเริ่มอธิบายจาก ประวัติของรายการเดอะวอร์อิสออน การสมัครเข้าแข่งขันของแรปเปอร์ การเข้าร่วมชมรายการของผู้ชม การแบ่งรอบแข่งขัน กติกา และการตัดสิน ตลอดจนรูปแบบการจัดรายการ

3.1.1 ประวัติรายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 3 และ 4

กลุ่ม “แร็ปอิสนาว” (RAP IS NOW) ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2552 กลุ่มดังกล่าวมีสมาชิกเป็นผู้ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย และมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสนับสนุนและเผยแพร่วัฒนธรรมฮิปฮอปสู่สาธารณชนไทย โดยเฉพาะการเผยแพร่วัฒนธรรมดนตรีและการแรป

ในช่วงแรก กลุ่มแร็ปอิสนาวนำเสนอข่าวสารและความเคลื่อนไหวของวงการฮิปฮอปทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศผ่านทางสังคมออนไลน์ (social network) ต่าง ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก (www.facebook.com/rapisnow/) อินสตาแกรม (www.instagram.com/rapisnow/) และทวิตเตอร์ (twitter.com/rapisnowtv/) รวมถึงทางฐานข้อมูลออนไลน์ (Website) ได้แก่ เว็บไซต์ของกลุ่มแร็ปอิสนาว (www.rapisnow.com/) และยูทูป (www.youtube.com/user/rapisnowtv/)

ในขณะเดียวกัน กลุ่มแร็ปอิสนาวยังจัดงานสังสรรค์แนวฮิปฮอปเพื่อเปิดโอกาสและพื้นที่ให้ผู้ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอปมารวมตัวและทำความรู้จักกัน และจัดทำรายการที่บอกเล่าประวัติความ

เป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอปจากต่างประเทศจนมาสู่ประเทศไทย รายการดังกล่าวถ่ายทอดสดทาง ยูทูบ (Youtube) ซึ่งมีการบันทึกและสามารถย้อนชมภายหลังได้ ในช่วงนี้กลุ่มแร็ปฮิปฮอปพยายาม เข้าสู่พื้นที่สื่อสาธารณะช่องโทรทัศน์เอ็มทีวีไทยแลนด์ (MTV Thailand) ทางสัญญาณดาวเทียมยูบีซี (UBC) แต่ก็ไม่ประสบผลสำเร็จ

การจัดรายการแข่งขันแร็ปของกลุ่มแร็ปฮิปฮอปเริ่มต้นจากการแข่งขันแร็ปแบบเสียงบันทึก (Audio Rap Battle) ชื่อว่าน็อกเอ็มเอาท์ (KNOCK 'EM OUT) ซึ่งเป็นการแข่งขันแร็ปที่ตัดสินจาก เสียงบันทึกการแร็ปของผู้เข้าแข่งขัน แต่ในช่วงการแข่งขันนั้นเกิดความวุ่นวายทางการเมืองไทย ประเด็นความสนใจของคนในช่วงนั้นจึงอยู่ที่การเมือง ทำให้ทางกลุ่มแร็ปฮิปฮอประงับการแข่งขันชั่วคราว ต่อมาเมื่อเหตุการณ์วุ่นวายดังกล่าวน้อยลง กลุ่มแร็ปฮิปฮอปจึงดำเนินการแข่งขันต่อ โดย รวบรวมแร็ปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบมาร่วมแข่งขันสดกันแบบเห็นหน้า เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับ การแข่งขัน หลังจากที่มีการแข่งขันเงียบหายไปในช่วงหนึ่ง

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2557 กลุ่มแร็ปฮิปฮอปจัดทำรายการเดอะวอร์ฮิปฮอปครั้งที่ 1 ขึ้น เพื่อเปิด พื้นที่และโอกาสให้ผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอปออกมานำเสนอตัวตนและถือเป็นกระบวนการ สนับสนุนวัฒนธรรมฮิปฮอปไทยอย่างต่อเนื่อง รายการดังกล่าวมีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์แนวฮิปฮอป ที่มีการแข่งขันแร็ปเป็นช่วงสำคัญ เนื่องจากความน่าสนใจของรูปแบบรายการและการเผยแพร่ทาง ออนไลน์ที่รวดเร็ว รายการดังกล่าวจึงเป็นที่กล่าวถึงโดยคนกลุ่มอื่น ๆ ที่ไม่ได้อยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอป กลุ่มแร็ปฮิปฮอปจึงตอบรับกระแสความสนใจดังกล่าวและจัดทำรายการเดอะวอร์ฮิปฮอปครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2558 และจัดรายการต่อเนื่องมาจนถึงรายการเดอะวอร์ฮิปฮอป ครั้งที่ 3 ในช่วงปี พ.ศ. 2559 - 2560 และรายการเดอะวอร์ฮิปฮอปครั้งที่ 4 ในช่วงปี พ.ศ. 2561 - 2562

3.1.2 รูปแบบการจัดรายการเดอะวอร์ฮิปฮอปครั้งที่ 3 และ 4

การจัดรายการเดอะวอร์ฮิปฮอปทั้งสองครั้งมีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์แนวฮิปฮอปที่มีการ แข่งขันแร็ปเป็นช่วงสำคัญของงาน ภายในงานมีการแสดงจากศิลปินฮิปฮอปหลากหลายประเภท ทั้งดีเจและแร็ปเปอร์ที่มีชื่อเสียงเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมที่เข้าร่วมงาน งานเลี้ยงดังกล่าวจะ เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งทางสังคมออนไลน์และฐานข้อมูลออนไลน์ อย่างไรก็ตามเฉพาะช่วง การแข่งขันอันเป็นช่วงสำคัญของรายการเท่านั้นที่เผยแพร่บนฐานข้อมูลออนไลน์ยูทูบในรูปแบบวิดีโอ ที่ผ่านกระบวนการตัดต่อและลำดับภาพแล้ว ขณะที่ช่วงอื่น ๆ ของรายการจะได้รับการเผยแพร่เป็น รูปภาพทางสื่อออนไลน์อื่น ๆ

3.1.3 การสมัครเข้าแข่งขันรายการเดอะวอร์ฮิปฮอปครั้งที่ 3 และ 4

การสมัครเข้าแข่งขันรายการเดอะวอร์ฮิปฮอปครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 เป็นรูปแบบออนไลน์ กล่าวคือแร็ปเปอร์ที่ต้องการสมัครจะต้องบันทึกวิดีโอการแร็ปของตัวเองแล้วส่งให้กลุ่มแร็ปฮิปฮอปทาง

ออนไลน์ กลุ่มแร็พพีสนาวจะคัดเลือกแร็ปเปอร์ตามจำนวนที่กำหนดโดยพิจารณาจากความชื่นชอบของสมาชิกในกลุ่มแร็พพีสนาวเอง จากนั้นจะประกาศแร็ปเปอร์ที่ผ่านการคัดเลือกทางยูทูปในรูปแบบวิดีโอ อย่างไรก็ตามการสมัครเข้าแข่งขันรายการทั้งสองครั้งมีขั้นตอนและรายละเอียดต่างกัันดังจะกล่าวต่อไป

ในรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 แร็ปเปอร์ที่ต้องการสมัครเข้าแข่งขันจะต้องบันทึกวิดีโอการแร็ปของตนเอง การแร็ปอาจมีดนตรีที่กลุ่มแร็พพีสนาวกำหนดให้หรือแร็ปแบบไม่ใช้ดนตรีก็ได้โดยไม่จำกัดเนื้อหารการแร็ป แต่จำกัดความยาวของวิดีโอไม่เกิน 2 นาที จากนั้นแร็ปเปอร์ต้องอัปโหลด (upload) วิดีโอดังกล่าวในฐานะข้อมูลออนไลน์ยูทูป (Youtube) โดยต้องตั้งค่า “ไม่แสดงรายการ” (Unlisted) เพื่อไม่ให้ผู้อื่นเห็นวิดีโอดังกล่าวได้ ขั้นตอนสุดท้ายแร็ปเปอร์ต้องส่งที่อยู่วิดีโอ (Video URL) ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ไปยัง rapisnowtwio@gmail.com พร้อมทั้งเขียนรายละเอียดส่วนตัว เวทที่ต้องการแข่งขันในรอบต่อไป และแรงบันดาลใจในการเข้าร่วมการแข่งขัน

การสมัครเข้าแข่งขันรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 4 นั้น แร็ปเปอร์ที่ต้องการสมัครจะต้องบันทึกวิดีโอการแร็ปของตัวเองแบบมีดนตรีที่ทางกลุ่มแร็พพีสนาวกำหนด ในวิดีโอั้นจะต้องปรากฏภาพหน้าแร็ปเปอร์ชัดเจน การแร็ปของแร็ปเปอร์ต้องไม่น้อยกว่า 1 นาที และห้ามปรากฏหรี สิ่งเสพติด เครื่องดื่มมีเมา ความรุนแรง และสิ่งลามกอนาจาร การบันทึกวิดีโอจะต้องทำด้วยสปิทแอป (Spit App) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชัน (application) ที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้เป็นช่องทางออนไลน์สำหรับการแข่งขันครั้งนี้โดยเฉพาะ ดนตรีที่กำหนดจะบรรเลงไประหว่างการบันทึกวิดีโอ เมื่อบันทึกวิดีโอแล้ว แร็ปเปอร์ต้องกรอรายละเอียดส่วนตัว เวทที่ต้องการแข่งขันในรอบต่อไป และแรงบันดาลใจในการเข้าร่วมการแข่งขัน จากนั้นจึงกดส่งวิดีโอ ผู้ชมจะไม่สามารถเห็นวิดีโอเหล่านี้ได้จนกว่ากลุ่มแร็พพีสนาวจะประกาศผล

3.1.4 การเข้าร่วมชมรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และ 4

ผู้ชมที่ต้องการเข้าร่วมงานดวลแร็ปสดในแต่ละครั้งจะต้องซื้อบัตรในช่องทางออนไลน์ ซึ่งกลุ่มแร็พพีสนาวจัดจำหน่ายในเว็บไซต์อีเวนต์ป๊อป (www.eventpop.me) ผู้ชมที่ต้องการเข้าร่วมงานจะต้องปฏิบัติตามกฎของกลุ่มแร็พพีสนาวซึ่งได้แจ้งไว้ในเพจเฟซบุ๊ก “แร็พพีสนาว” และในเว็บไซต์ข้างต้น หากกลุ่มแร็พพีสนาวตรวจพบการละเมิดกฎดังกล่าว กลุ่มแร็พพีสนาวมีสิทธิ์เชิญผู้ร่วมงานที่ละเมิดกฎออกจากกิจกรรม และอาจถูกตั้งรายชื่อบัญชีดำของกลุ่มแร็พพีสนาว

ผู้จัดรายการไม่ได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าร่วมเป็นผู้ชม ดังนั้นผู้ชมจึงมีสถานภาพที่หลากหลาย การกำหนดกฎของรายการจึงจำเป็น เพื่อรักษาความเรียบร้อยของรายการ ทั้งการห้ามผู้ร่วมกิจกรรมนำสิ่งเสพติดทุกชนิด และวัตถุอันตราย เช่น ของมีคม อาวุธ วัตถุเชื้อเพลิง วัตถุระเบิด พลุหรือดอกไม้ไฟ ฯลฯ เข้าไปในบริเวณเวทีโดยเด็ดขาด และการห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี

ดื่มน้ำแอลกอฮอล์ทุกชนิด เนื่องจากการจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ภายในงาน ทั้งนี้หากมีเหตุการณ์วุ่นวายหรือการทะเลาะวิวาทใด ๆ เกิดขึ้น กลุ่มแร็พฮีสนาวจำเป็นต้องหยุดกิจกรรมทันที เพื่อความปลอดภัยของศิลปิน และผู้ชมทุกคน และจะดำเนินการส่งตัวผู้ก่อเหตุทั้งหมดให้ทางเจ้าหน้าที่ตำรวจดำเนินคดีตามกฎหมาย

กลุ่มแร็พฮีสนาวจำหนดกฎเพื่อห้ามสิ่งที่จะรบกวนผู้ชมคนอื่นหรือรบกวนการบันทึกวิดีโอของทีมงาน เช่น แบนเนอร์ทุกขนาด ป้ายผ้า ป้ายไฟหรือแผ่นกระดาษมีขนาดใหญ่ แธงไฟขนาดยาว และลูกโป่งทุกประเภท รวมถึงระบองลมทุกชนิดหรืออุปกรณ์ที่ทำให้เกิดเสียงรบกวน ตลอดจนการจัดพื้นที่สำหรับสูบบุหรี่โดยเฉพาะเพื่อหลีกเลี่ยงกลิ่นบุหรี่ที่อาจรบกวนผู้อื่นด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้กลุ่มแร็พฮีสนาวยังห้ามผู้ชมนำกล้องวิดีโอ อุปกรณ์บันทึกเสียง ไอแพด (iPad) แท็บเล็ต (Tablet) คอมพิวเตอร์ และไม้เซลฟี่ (selfie stick) เข้าไปในบริเวณเวทีในทุกรณี ผู้ชมสามารถนำโทรศัพท์มือถือเข้าภายในบริเวณเวทีได้ แต่ห้ามบันทึกภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนห้ามบันทึกเสียงใด ๆ ทั้งสิ้น

3.1.5 การคัดเลือกและการแบ่งรอบแข่งขันรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และ 4

ก่อนการถ่ายทำรายการเดอะวอร์ฮีสออนทั้งสองครั้ง กลุ่มแร็พฮีสนาวจะประกาศรับสมัครแร็ปเปอร์เข้าร่วมแข่งขัน จากนั้นจึงคัดเลือกแร็ปเปอร์ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมกับการแข่งขันในรายการ กระบวนการตั้งแต่การคัดเลือกก่อนการแข่งขันจนถึงการแข่งขันในรายการสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงคัดเลือกออนไลน์ ช่วงคัดเลือกแบบแร็ปสด และช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน ในช่วงคัดเลือกทั้งสองช่วงจะเผยแพร่เป็นภาพถ่ายหรือวิดีโอสั้น ๆ เพื่อประชาสัมพันธ์ก่อนการเผยแพร่รายการเท่านั้น ส่วนในช่วงสุดท้ายของการแข่งขันจะได้รับการเผยแพร่เป็นรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 บนฐานข้อมูลออนไลน์ยูทูบ

กระบวนการคัดเลือกและการแข่งขันทั้งหมดในรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 มีรายละเอียดดังนี้

3.1.5.1 ช่วงคัดเลือกออนไลน์

กลุ่มแร็พฮีสนาวจะพิจารณาวิดีโอของผู้สมัครทั้งหมด³ แล้วคัดเลือกแร็ปเปอร์ตามจำนวนที่กำหนดไว้ให้เข้าสู่ช่วงคัดเลือกแบบแร็ปสดต่อไป ในช่วงนี้ผู้ชมยังไม่สามารถเห็นวิดีโอการแร็ปของแร็ปเปอร์ทุกคนได้ จนกระทั่งกลุ่มแร็พฮีสนาวประกาศแร็ปเปอร์ที่ผ่านการคัดเลือกโดยการเผยแพร่วิดีโอของแร็ปเปอร์เหล่านั้นในภายหลัง ในรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 จำนวนแร็ปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบ 160 คน ขณะที่รายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 4 มีจำนวนแร็ปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบ 124 คน

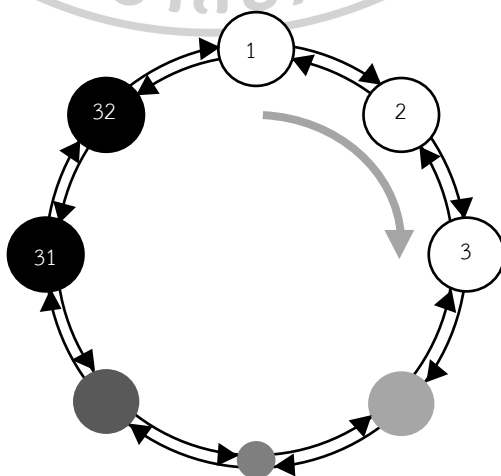
³ ผู้สมัครในรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 ประมาณ 2,000 คน ส่วนในรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 4 ประมาณ 4,000 คน

ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 มีกติกาพิเศษเรียกว่า “คะแนนไฟ” ซึ่งเป็นคะแนนที่ผู้ใช้แอปพลิเคชันสปีทแอปสามารถมอบให้กับแรปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบได้ หลังจากการประกาศรายชื่อแรปเปอร์ที่ผ่านเข้าสู่รอบต่อไป ผู้ใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวจะได้รับสิทธิ์การมอบคะแนนไฟ 1 ครั้งต่อแรปเปอร์ 1 คน เมื่อใช้สิทธิ์แล้วต้องรอตตามเวลาที่กำหนดเพื่อรับสิทธิ์อีกครั้งหรือสามารถซื้อสิทธิ์ดังกล่าวได้หากไม่ต้องการรอตเวลา คะแนนไฟจะเป็นสิ่งที่ใช้จัดลำดับแรปเปอร์ในแต่ละเวทีของรอบต่อไป

3.1.5.2 ช่วงคัดเลือกแบบแรปสด

แรปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบนี้จะต้องจับคู่แข่งขันกันบนเวทีในภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ เนื่องจากจำนวนแรปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบการแข่งขันช่วงคัดเลือกแบบแรปสดในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 กับครั้งที่ 4 ต่างกัน จำนวนเวทีของทั้งสองรายการจึงแตกต่างกัน ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 มีจำนวนแรปเปอร์ผ่านเข้ารอบ 160 คน แบ่งเป็นเวทีการแข่งขัน 5 แห่งตามภาค เวทีละ 32 คน ได้แก่ เวทีเชียงใหม่ เวทีอุดรธานี เวทีนครราชสีมา เวทีกรุงเทพฯ และเวทีสงขลา ขณะที่ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 มีแรปเปอร์ผ่านเข้ารอบจำนวน 128 คน แบ่งเป็นเวทีการแข่งขัน 4 แห่งตามภาค เวทีละ 32 คน ได้แก่ เวทีเชียงใหม่ เวทีขอนแก่น เวทีกรุงเทพฯ และเวทีหาดใหญ่

การจับคู่แข่งขันเป็นลักษณะ “งูกินหาง” โดยแรปเปอร์ในแต่ละคู่จะต้องแรปคนละครั้ง กล่าวคือแรปเปอร์ 1 แรปกับแรปเปอร์ 2 ครั้งหนึ่ง และแรปเปอร์ 2 แรปกับแรปเปอร์ 1 ครั้งหนึ่ง จากนั้นแรปเปอร์ 2 แรปกับแรปเปอร์ 3 ครั้งหนึ่ง และแรปเปอร์ 3 แรปกับแรปเปอร์ 2 ครั้งหนึ่ง จากนั้นแรปเปอร์ 3 แรปกับแรปเปอร์ 4 ครั้งหนึ่ง และแรปเปอร์ 4 แรปกับแรปเปอร์ 3 ครั้งหนึ่ง จับคู่แรปกันคนละครั้งลักษณะนี้จนถึงแรปเปอร์ 32 แรปกับแรปเปอร์ 1 ครั้งหนึ่ง และแรปเปอร์ 1 แรปกับแรปเปอร์ 32 ครั้งหนึ่ง ดังแสดงในภาพที่ 3 และการคัดเลือกผู้เข้าสู่รอบต่อไปจะพิจารณาโดยกลุ่มแร็ปฮีสทาวเท่านั้น

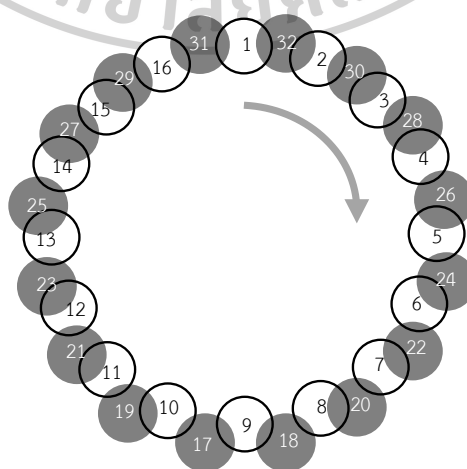


ภาพที่ 3 การจับคู่แข่งขันแบบ "งูกินหาง"

ในรายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 3 ในแต่ละเวทีตามภาคนั้น กลุ่มแร็พอิสานาวจะกำหนดลำดับของแร็ปเปอร์โดยการสุ่ม จากนั้นจึงจับคู่แร็ปเปอร์แข่งขันกันแบบวงกึ่งทาง และกลุ่มแร็พอิสานาวจะคัดเลือกแร็ปเปอร์จากทั้งหมด 160 คนให้เหลือ 32 คนเพื่อเข้าสู่รอบต่อไป โดยทางกลุ่มแร็พอิสานาวจะเผยแพร่วิดีโอผู้ผ่านเข้ารอบในยูทูปแยกออกจากการจัดรายการ

ขณะที่การกำหนดลำดับแร็ปเปอร์เพื่อจับคู่แข่งขันในรายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 4 จะอ้างอิงจาก “คะแนนไฟ” ที่แร็ปเปอร์จะได้รับในช่วงคัดเลือกออนไลน์ กล่าวคือแร็ปเปอร์ที่ได้รับคะแนนไฟมากที่สุดในแต่ละเวทีเป็นแร็ปเปอร์ 1 ในเวทีนั้น ๆ ส่วนแร็ปเปอร์ที่ได้คะแนนน้อยที่สุดในเวทีนั้นเป็นแร็ปเปอร์ 32 จากนั้นกลุ่มแร็พอิสานาวจะจับคู่แร็ปเปอร์ทั้ง 32 คนแข่งขันแบบวงกึ่งทาง แต่จะสลับแร็ปเปอร์ 16 ลำดับแรกกับแร็ปเปอร์ 16 ลำดับหลัง กล่าวคือแร็ปเปอร์ 1 แร็ปใส่แร็ปเปอร์ 32 และแร็ปเปอร์ 32 แร็ปใส่แร็ปเปอร์ 1 จากนั้นแร็ปเปอร์ 32 แร็ปใส่แร็ปเปอร์ 2 และแร็ปเปอร์ 2 แร็ปใส่แร็ปเปอร์ 32 จับคู่แข่งขันลักษณะนี้จนถึงแร็ปเปอร์ 31 แร็ปใส่แร็ปเปอร์ 1 และแร็ปเปอร์ 1 แร็ปใส่แร็ปเปอร์ 31 ดังที่แสดงไว้ในภาพที่ 4

นอกจากนี้รายการเดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 4 ยังมีกติกาพิเศษเรียกว่า “RING OF WAR” ในแต่ละเวที สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มแร็พอิสานาวจะใช้เกณฑ์การพิจารณาส่วนตัวในขั้นแรก จากนั้นจึงพิจารณาร่วมกันเพื่อคัดเลือกแร็ปเปอร์ 16 คนให้เข้าแข่งขันแร็ปแบบไซเฟอร์ (cypher) กล่าวคือแร็ปเปอร์แต่ละคนจะต้องแร็ปโดยไม่มีดนตรี 60 วินาที ตามหัวข้อที่กำหนด เพื่อจัดอันดับแร็ปเปอร์โดยการพิจารณาจากกลุ่มแร็พอิสานาว แร็ปเปอร์ที่ได้คะแนนอันดับที่หนึ่งจะได้รับแหวน RING OF WAR และผ่านเข้าสู่รอบก่อนรองชนะเลิศทันทีโดยไม่ต้องแข่งในรอบแรกของช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน การแข่งขันลักษณะนี้จะดำเนินไปจนครบทั้ง 4 เวที ดังนั้นแร็ปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบต่อไปมี 24 คน และแร็ปเปอร์ที่เข้าสู่รอบก่อนรองชนะเลิศ 4 คน โดยทางกลุ่มแร็พอิสานาวจะเผยแพร่วิดีโอผู้ผ่านเข้ารอบในยูทูปแยกออกจากการจัดรายการ



ภาพที่ 4 การจับคู่แข่งขันแบบ "วงกึ่งทาง" โดยอ้างอิงจากคะแนนไฟ

3.1.5.3 ช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน

ช่วงสุดท้ายของการแข่งขันเป็นช่วงที่เผยแพร่บนฐานข้อมูลออนไลน์ยูทูบ แบ่งเป็นการแข่งขัน 4 รอบ ได้แก่ รอบแรกของช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน รอบก่อนรองชนะเลิศ รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ

ในแต่ละรอบการแข่งขันแรปเปอร์ที่ผ่านเข้าสู่อันดับนั้นจะต้องจับคู่เพื่อแข่งขันกันแบบผลัดกัน แรปคนละรอบ และต้องแรปทั้งหมด 2 รอบในแต่ละคู่ ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 ผู้จัดรายการจะจับคู่แรปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบแบบสุ่ม ส่วนในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 จะใช้กติกาคะแนนไฟเพื่อให้สิทธิ์แรปเปอร์เลือกจับคู่กับแรปเปอร์ที่ต้องการ

การใช้กติกาคะแนนไฟเพื่อจับคู่แข่งขันนั้น กลุ่มแร็ปฮีสทราวจะให้แรปเปอร์มีสิทธิ์เลือกวางตำแหน่งของตัวเองลงในวงแหวนลักษณะเดียวกับภาพที่ 4 วงแหวนดังกล่าวจะไม่กำหนดลำดับแรปเปอร์ไว้ แต่เป็นเพียงช่องว่างให้แรปเปอร์ใส่ชื่อตนเองลงไป แรปเปอร์ที่มีคะแนนไฟน้อยที่สุดจะมีสิทธิ์ใส่ชื่อก่อน จากนั้นแรปเปอร์ที่มีคะแนนมากกว่าในลำดับถัดไปจะมีสิทธิ์เลือกตำแหน่งช่องว่างเพื่อใส่ชื่อตัวเองลงไปหรืออาจเลือกใส่ชื่อตัวเองแทนตำแหน่งของแรปเปอร์คนก่อนหน้าก็ได้ แต่จะต้องเลือกช่องว่างเพื่อย้ายตำแหน่งของแรปเปอร์คนก่อนหน้านั้นก่อน การเลือกวางตำแหน่งและย้ายตำแหน่งลักษณะนี้จะเรียงลำดับไปจนถึงแรปเปอร์ที่คะแนนไฟสูงสุด ดังนั้นแรปเปอร์ที่คะแนนไฟสูงสุดสามารถเลือกย้ายตำแหน่งของแรปเปอร์คนใดก็ได้ เมื่อดำเนินการเช่นนี้จนถึงแรปเปอร์ที่ได้คะแนนไฟสูงสุดก็จะอ้างถึงตำแหน่งล่าสุดของแรปเปอร์ในวงแหวนไฟเพื่อใช้จับคู่แข่งขันแรปเปอร์ในรอบนั้น ๆ

1) รอบแรกของช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน

ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 กลุ่มแร็ปฮีสทราวจับคู่แรปเปอร์ทั้ง 32 คนแบบสุ่มเพื่อให้แต่ละคู่ผลัดกันแรปคนละ 2 รอบจนครบ 16 คู่ จากนั้นกลุ่มแร็ปฮีสทราวจะตัดสินแรปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบต่อไปจากการลงคะแนนให้แก่แรปเปอร์ทั้ง 32 คน การลงคะแนนจะมาจากผู้ชมที่เข้าร่วมงาน ร้อยละ 50 (ผู้ร่วมงานจะได้รับใบลงคะแนน 3 ระดับ คือ ชอบ เฉย ๆ และไม่ชอบให้แก่แรปเปอร์ทั้ง 32 คน โดยใบลงคะแนนแต่ละใบจะเป็นของแรปเปอร์แต่ละคน) และการให้คะแนนจากกลุ่มแร็ปฮีสทราว ร้อยละ 50 จากนั้นจะจัดอันดับแรปเปอร์ทั้ง 32 คนตามคะแนน และแรปเปอร์ที่ได้คะแนนมากที่สุด 16 อันดับแรกจะผ่านเข้าสู่อันดับต่อไป โดยทางกลุ่มแร็ปฮีสทราวจะเผยแพร่วิดีโอผู้ผ่านเข้ารอบในยูทูบแยกออกจากการจัดรายการ

ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 กลุ่มแร็ปฮีสทราวจับคู่แรปเปอร์ทั้ง 24 คนด้วยกติกาคะแนนไฟ เพื่อให้แต่ละคู่ผลัดกันแรปแข่งขันคนละ 2 รอบ จากนั้นกลุ่มแร็ปฮีสทราวจะตัดสินผู้ชนะแต่ละคู่เพื่อเข้าสู่อันดับต่อไป การตัดสินเป็นการใช้คะแนน 3 ส่วน ได้แก่ การลงคะแนนออนไลน์โดยผู้ใช้สปีทแอป การลงคะแนนจากผู้ชมในงาน และการลงคะแนนจากกลุ่มแร็ปฮีสทราว แรปเปอร์ที่ได้

คะแนนสองในสามส่วนของการลงคะแนนในแต่ละคู่จะเป็นผู้ชนะและเข้าสู่รอบต่อไป ดังนั้นแรปเปอร์ที่ผ่านเข้าสู่รอบต่อไปมีจำนวน 12 คน และทางกลุ่มแร็ปพีสนาวจะเผยแพร่วิดีโอผู้ผ่านเข้ารอบในยูทูปแยกออกจากการจัดรายการเช่นเดียวกับรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3

2) รอบก่อนรองชนะเลิศ

แรปเปอร์ทั้ง 16 คนที่ผ่านเข้ารอบ⁴จะต้องจับคู่⁵กันเพื่อแข่งขัน ในแต่ละคู่จะต้องผลัดกันแรปคนละ 2 รอบเช่นเดียวกับรอบแรก การตัดสินของแต่ละคู่ในรอบนี้จะใช้การลงคะแนนออนไลน์ การลงคะแนนจากผู้ชมที่เข้าร่วมงาน และการลงคะแนนจากกลุ่มแร็ปพีสนาว แรปเปอร์ที่ได้คะแนนสองในสามจะถือเป็นผู้ชนะและเข้าสู่รอบต่อไป 8 คน โดยทางกลุ่มแร็ปพีสนาวจะเผยแพร่วิดีโอผู้ผ่านเข้ารอบในยูทูปแยกออกจากการจัดรายการเช่นเดียวกับรอบแรกของช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน

3) รอบรองชนะเลิศ

แรปเปอร์ 8 คนจะต้องจับคู่แข่งขันกันอีกครั้งแบบสุ่มสำหรับรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 และจับคู่โดยใช้กติกาคะแนนไฟสำหรับรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 เพื่อแข่งขันแบบผลัดกันแรปทั้งหมด 2 รอบ และการตัดสินในรอบรองชนะเลิศจะใช้การลงคะแนน 3 ส่วนเช่นเดียวกับรอบก่อนรองชนะเลิศเพื่อหาแรปเปอร์ที่เข้าสู่รอบต่อไป 4 คน โดยทางกลุ่มแร็ปพีสนาวจะเผยแพร่วิดีโอผู้ผ่านเข้ารอบในยูทูปแยกออกจากการจัดรายการเช่นเดียวกับรอบก่อนหน้า

4) รอบชิงชนะเลิศ

แรปเปอร์ 4 คน จะต้องจับคู่แข่งขันกันอีกครั้งแบบสุ่มสำหรับรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 และจับคู่โดยใช้กติกาคะแนนไฟสำหรับรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 ผู้ชนะในแต่ละคู่จะต้องจับคู่กันแข่งขันเพื่อตัดสินแรปเปอร์อันดับหนึ่งและอันดับสอง ส่วนผู้แพ้ในแต่ละคู่จะต้องจับคู่กันแข่งขันเพื่อตัดสินแรปเปอร์อันดับสามและอันดับสี่ การตัดสินในรอบนี้จะใช้การตรวจสอบเสียงจากผู้ชมที่เข้าร่วมงานเท่านั้น กล่าวคือกลุ่มแร็ปพีสนาวจะประกาศฉายาแรปเปอร์เพื่อให้ผู้ชมส่งเสียงแรปเปอร์ที่ได้รับเสียงจากผู้ชมมากกว่าจะถือเป็นผู้ชนะ และการวัดค่าความดังของเสียงนี้จะใช้เครื่องวัดเดซิเบล (decibel meter) เพื่อผลการตัดสินที่ประจักษ์ชัดเจน

⁴ ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 แรปเปอร์ทั้ง 16 คน มาจากการแข่งขันรอบแรก ส่วนในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 แรปเปอร์ทั้ง 16 คน มาจากการแข่งขันรอบแรก 12 คน และแรปเปอร์ที่ได้รับแหวน RING OF WAR 4 คน จากรอบคัดเลือกแบบแรปสด

⁵ ในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 จะใช้การจับคู่แบบสุ่มโดยกลุ่มแร็ปพีสนาว ส่วนในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 4 จะใช้การจับคู่ตามกติกาคะแนนไฟ

3.2 องค์ประกอบการสื่อสารในการดวลแรปสดไทย

ตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร ไฮเมส (Hymes, 1974) แบ่งหน่วยการสื่อสารเป็น 3 ระดับ ได้แก่ สถานการณ์สื่อสาร เหตุการณ์สื่อสาร และวัจนกรรมสื่อสาร ซึ่งสัมพันธ์กันดังภาพที่ 5 การอธิบายหน่วยการสื่อสารระดับต่าง ๆ นี้ช่วยแสดงให้เห็นรูปแบบการจัดรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 และทราบขอบเขตข้อมูลที่จะศึกษาองค์ประกอบการสื่อสาร



ภาพที่ 5 ระดับการสื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารของไฮเมส

ความสัมพันธ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าสถานการณ์สื่อสารเป็นระดับการสื่อสารใหญ่ที่สุด ประกอบด้วยเหตุการณ์สื่อสาร และเหตุการณ์สื่อสารนี้ก็ประกอบด้วยวัจนกรรมสื่อสารต่าง ๆ

เมื่อพิจารณาจากการจัดระดับการสื่อสารดังกล่าวแล้วพบว่า “รายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4” คือสถานการณ์สื่อสารซึ่งประกอบด้วยเหตุการณ์สื่อสาร 5 เหตุการณ์ตามการพิจารณาจุดมุ่งหมายของแต่ละเหตุการณ์ ได้แก่ การกล่าวเปิดงาน การแสดงระหว่างรายการ การแข่งขัน การประกาศผู้ชนะ และการแสดงปิดงาน มีรายละเอียดดังนี้

1) การกล่าวเปิดงาน

การกล่าวเปิดงานเป็นเหตุการณ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อทักทายผู้ชมที่เข้าร่วมงาน การพูดคุยเพื่อแนะนำตัวพิธีกร รวมถึงแนะนำรายการ ตลอดจนการอธิบายลำดับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในงานสังสรรค์นี้ เหตุการณ์จึงเกิดขึ้นลำดับแรกในรายการ ก่อนกิจกรรมทุกอย่างจะเริ่มขึ้น พิธีกรสองคนจะขึ้นบนเวทีเพื่อทักทายผู้ชม และพูดคุยกับผู้ชมก่อนจะเริ่มเหตุการณ์ต่อไป

2) การแสดงระหว่างรายการ

การแสดงระหว่างรายการเป็นเหตุการณ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกให้ผู้ชม และสร้างบรรยากาศให้กับงานเลี้ยงก่อนเข้าสู่การแข่งขันซึ่งเป็นเหตุการณ์สำคัญของงาน เหตุการณ์นี้จึงอยู่ในลำดับก่อนการแข่งขัน การแสดงระหว่างรายการเป็นการแสดงของศิลปินฮิปฮอปที่ช่วยควบคุมบรรยากาศของงานให้ไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งการแสดงจากดีเจและแร็ปเปอร์ที่มีชื่อเสียง

3) การแข่งขัน

การแข่งขันเป็นเหตุการณ์สื่อสารสำคัญของรายการ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแรปเปอร์ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมตามการพิจารณาของกลุ่มแร็ปฮิวแมน หรือแรปเปอร์ที่ชนะในแต่ละคู่แข่งขัน ลักษณะของการแข่งขันคือการประชันทักษะฝีมือการแรประหว่างแรปเปอร์สองคนโดยการผลัดกันแรปคนละรอบ ทั้งหมดสองรอบ เพื่อให้คณะกรรมการในรอบนั้น ๆ ตัดสินต่อไป ในช่วงเหตุการณ์การแข่งขันประกอบด้วยการแข่งขันหลาย ๆ คู่ อย่างไรก็ตามหากพิจารณาด้วยจุดมุ่งหมายการสื่อสารแล้ว แต่ละคู่สามารถแบ่งเป็นเหตุการณ์สื่อสารย่อยได้อีก 3 เหตุการณ์ ได้แก่ การเปิดตัวแรปเปอร์ การดวลแรปสดไทย และการตรวจสอบเสียงจากผู้ชม

3.1) การเปิดตัวแรปเปอร์

การเปิดตัวแรปเปอร์เป็นเหตุการณ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเรียกแรปเปอร์ที่จะต้องแข่งขันในแต่ละคู่ขึ้นมาบนเวทีซึ่งเป็นพื้นที่แข่งขัน อีกทั้งเป็นการบอกผู้ชมด้วยว่ากำลังจะได้รับชมการแข่งขันระหว่างแรปเปอร์คนใดกับแรปเปอร์คนใด นอกจากนี้เหตุการณ์นี้ยังเกิดขึ้นเพื่อหาลำดับการแรปของแรปเปอร์อีกด้วย เหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้นก่อนการดวลแรปสดไทย

พิธีกรจะประกาศฉายาแรปเปอร์ที่ต้องแข่งขันกันในคู่นั้น ๆ ทีละคน โดยเริ่มจากแรปเปอร์คนแรก จากนั้นแรปเปอร์คนแรกจะขึ้นมาบนเวทีและพูดคุยกับพิธีกร การสนทนาสั้น ๆ นี้มักจะมีเนื้อหาชมขวัญคู่แข่งและมีน้ำเสียงมั่นใจ จากนั้นพิธีกรจะทำเช่นเดียวกันกับแรปเปอร์คนที่สอง และโยนเหรียญเสี่ยงทายหัวก้อยเพื่อตกลงกันว่าแรปเปอร์คนใดต้องแรปก่อน อย่างไรก็ตามแรปเปอร์ที่ทายถูกอาจเลือกสิทธิ์แรปก่อนหรือสละสิทธิ์ให้แรปเปอร์อีกคนก็ได้

3.2) การดวลแรปสดไทย

การดวลแรปสดไทยเป็นเหตุการณ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงทักษะการแรปภาษาไทยของแรปเปอร์ ทั้งนี้ทักษะดังกล่าวจะได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการเพื่อตัดสินผู้ชนะต่อไป เหตุการณ์สื่อสารนี้จึงเป็นเหตุการณ์สำคัญที่สุดในการแข่งขันและเป็นเหตุการณ์สำคัญที่สุดในรายการ

หลังจากตกลงลำดับการแรปเรียบร้อยแล้ว พิธีกรจะประกาศฉายาของแรปเปอร์คนแรก หลังจากนั้นดีเจจะเริ่มเปิดดนตรีเพื่อให้แรปเปอร์คนแรกเริ่มแรป เมื่อแรปเปอร์คนแรกแรปจบ พิธีกรทั้งสองคนจะพูดคุยเกี่ยวกับการแรปดังกล่าวเล็กน้อย จากนั้นจึงประกาศฉายาของแรปเปอร์คนที่สอง ดีเจจะเปิดเพลงให้กับแรปเปอร์คนที่สองแรปต่อไป ลำดับเหตุการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นซ้ำกันสองรอบ กล่าวคือแรปเปอร์แต่ละคู่จะต้องผลัดกันแรปคนละรอบ จำนวนทั้งหมดสองรอบ

3.3) การตรวจสอบเสียงจากผู้ชม

การตรวจสอบเสียงจากผู้ชมเป็นเหตุการณ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ชมที่เข้าร่วมงานได้แสดงความชื่นชอบต่อแรปเปอร์ในแต่ละคู่ การส่งเสียงจากผู้ชมนี้จึงเป็นการให้เกียรติและให้กำลังใจแรปเปอร์ด้วย เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นหลังจากแรปเปอร์คนที่สองแรปจบทั้งสองแล้ว พิธีกรจะเริ่มพูดคุย

กับผู้ชมเพื่อตรวจสอบเสียงจากผู้ชมว่าชื่นชอบแร็ปเปอร์ฝ่ายใดมากกว่า โดยปกติแล้วการตรวจสอบเสียงจากผู้ชมจะไม่มีผลต่อการตัดสินชัยชนะของแร็ปเปอร์ ยกเว้นการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศที่จะใช้เสียงจากผู้ชมเป็นการตัดสิน

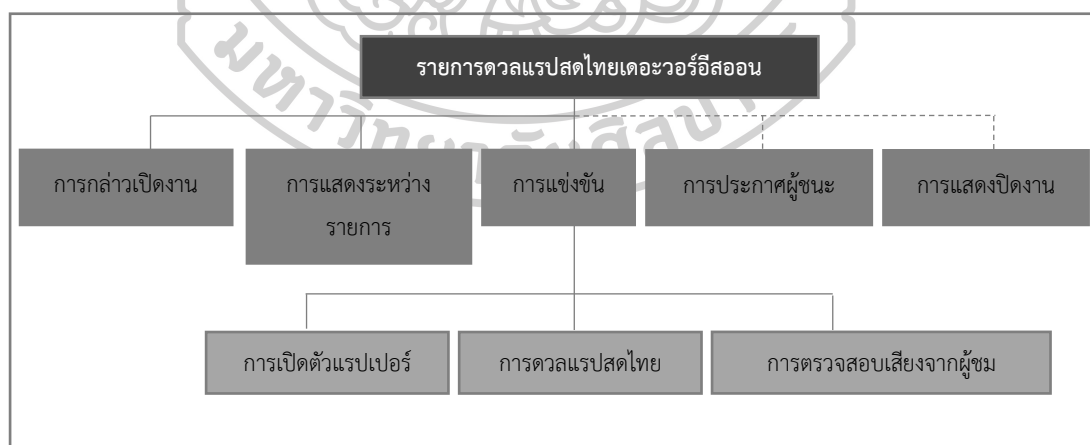
4) การประกาศผู้ชนะ

การประกาศผู้ชนะเป็นเหตุการณ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแจ้งให้ผู้ชมทราบอย่างเป็นทางการว่าแร็ปเปอร์คนใดชนะเลิศ เป็นการให้เกิดเกียรติและแสดงความยินดีกับแร็ปเปอร์อันดับหนึ่งถึงสาม เหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้นเฉพาะรอบชิงชนะเลิศเท่านั้น เมื่อการดวลแร็ปสดไทยสิ้นสุดลงทุกคู่ในรอบชิงชนะเลิศ พิธีกรจะประกาศแร็ปเปอร์ที่ได้รางวัลอันดับต่าง ๆ พร้อมมอบรางวัลบนเวที ส่วนการประกาศผลแร็ปเปอร์ที่ผ่านเข้ารอบแต่ละรอบนั้น กลุ่มแร็ปเปอร์จะจัดทำวิดีโอแยกออกมาเผยแพร่ทางฐานข้อมูลออนไลน์ยูทูบ ดังนั้นการประกาศผู้ผ่านเข้ารอบอื่น ๆ จึงไม่ได้อยู่ในสถานการณ์การสื่อสารรายการเดอะวอร์ฮีสตอนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4

5) การแสดงปิดงาน

การแสดงปิดงานเป็นเหตุการณ์ที่มีจุดประสงค์เพื่ออำลาและขอบคุณผู้ชมที่เข้าร่วมงานตลอดจนเป็นการสร้างความสนุกสนานครั้งสุดท้ายเพื่อความประทับใจก่อนงานเลี้ยงสิ้นสุด ลักษณะของการแสดงจะเป็นการแสดงจากศิลปินฮิปฮอปที่หลากหลายเช่นเดียวกับการแสดงระหว่างรายการ เพียงแต่มีจุดประสงค์การแสดงที่ต่างกัน อย่างไรก็ตามการแสดงปิดงานอาจมีหรือไม่มีก็ได้ หากไม่มีการแสดง พิธีกรจะพูดคุย กล่าวขอบคุณและกล่าวอำลาแทนการแสดงปิดงาน

ระดับการสื่อสารทั้งหมดในรายการเดอะวอร์ฮีสตอนสามารถแสดงได้ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 หน่วยการสื่อสารในรายการเดอะวอร์ฮีสตอน

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเฉพาะเหตุการณ์สื่อสารย่อย “การดวลแร็ปสดไทย” ในส่วน “การแข่งขัน” เท่านั้น เนื่องจากเป็นส่วนที่เผยแพร่บนฐานข้อมูลออนไลน์ “ยูทูบ” ส่วน “การแข่งขัน” นี้ น่าจะเป็นสิ่งที่กลุ่ม “แร็ปเปอร์” ต้องการนำเสนอ และเมื่อพิจารณาจากเหตุการณ์สื่อสารในส่วนนี้

พบว่า “การดวลแรปสดไทย” เป็นเหตุการณ์สื่อสารที่แร็ปเปอร์มีโอกาสได้นำเสนออัตลักษณ์ผ่านภาษามากที่สุด อย่างไรก็ตามภาษาที่แร็ปเปอร์ใช้ถูกกำหนดโดยองค์ประกอบการสื่อสารต่าง ๆ การศึกษาองค์ประกอบดังกล่าวจึงจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้เข้าใจบริบทการใช้ภาษาของแร็ปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย

การนำเสนอการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารตามกรอบแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารในเหตุการณ์สื่อสารย่อย “การดวลแรปสดไทย” แบ่งออกเป็น 8 หัวข้อตามการแบ่งองค์ประกอบการสื่อสารของไฮม์ส์ (Hymes, 1974) ได้แก่ ฉาก ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร จุดมุ่งหมาย ลำดับวัจนกรรม น้ำเสียง เครื่องมือสื่อสาร บรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ และประเภทการสื่อสาร มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 ฉาก (Setting/Scene)

ฉาก หมายถึงลักษณะทางกายภาพของการดวลแรปสดไทยในช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน ได้แก่ สถานที่ และเวลาในการจัดกิจกรรม ในงานวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะเหตุการณ์สื่อสารย่อย “การดวลแรปสดไทย” ในสถานการณ์สื่อสาร “รายการเดอะวอร์วี่สออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4” เท่านั้น มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1.1 สถานที่

สถานที่ในเหตุการณ์สื่อสารย่อย “การดวลแรปสดไทย” สามารถเป็นพื้นที่ปิดหรือพื้นที่เปิดก็ได้ แต่จะต้องแบ่งพื้นที่สำคัญ 2 ส่วน ได้แก่ พื้นที่สำหรับเวที และพื้นที่สำหรับผู้ชม พื้นที่ทั้งสองส่วนจะแยกจากกันและมักจะมีราวกันเพื่อให้เห็นการแบ่งพื้นที่อย่างชัดเจน

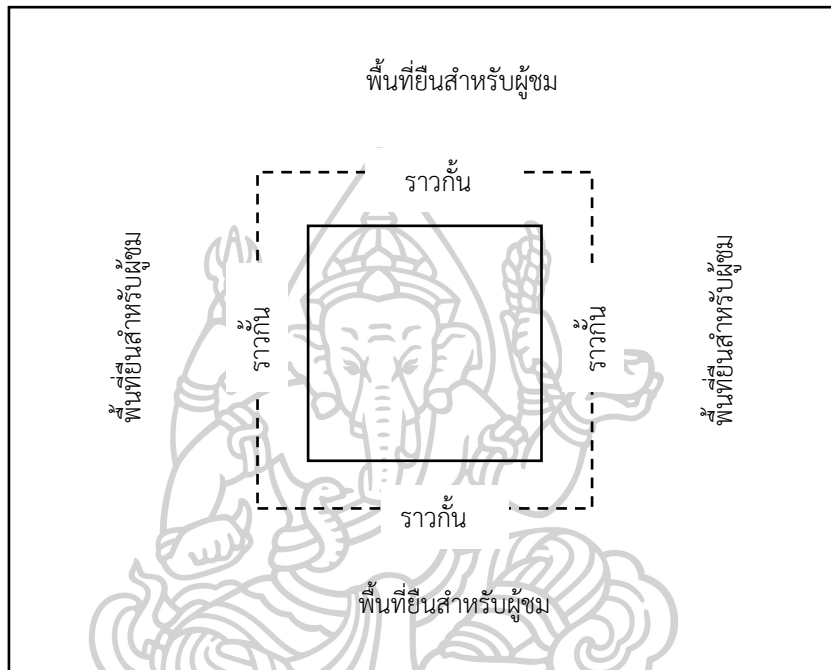
พื้นที่สำหรับเวทีจะต้องมีเวทีรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสกว้างประมาณ 3 - 5 เมตร ยกสูงจากพื้นประมาณ 1 เมตร หากเวทีล้อมรอบทั้งสี่ด้านด้วยพื้นที่สำหรับผู้ชม จะไม่มีฉากหลัง หากเวทีล้อมรอบด้วยพื้นที่สำหรับผู้ชมเพียงสามด้าน ด้านที่ไม่ติดพื้นที่สำหรับผู้ชมจะมีฉากหลังเป็นสัญลักษณ์รายการเดอะวอร์วี่สออนครั้งที่ 3 หรือ 4 หรืออาจเป็นหน้าจอแอลอีดี (LED monitor) ที่แสดงภาพเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์ของกิจกรรมดังกล่าว อาจเป็นภาพของแร็ปเปอร์ สัญลักษณ์รายการ หรือภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในกิจกรรมดังกล่าว

พื้นที่สำหรับผู้ชมจะล้อมรอบพื้นที่สำหรับเวทีทั้งสี่ด้านหรืออาจล้อมรอบเพียงสามด้าน อาจแบ่งออกเป็นพื้นที่ย่อยอีก 2 ส่วน ได้แก่ พื้นที่ยืนสำหรับผู้ชม และพื้นที่นั่งสำหรับผู้ชม พื้นที่ยืนสำหรับผู้ชมจะต้องมีเสมอในบริเวณติดกับพื้นที่สำหรับเวที ส่วนพื้นที่นั่งสำหรับผู้ชมอาจมีหรือไม่มีในบริเวณถัดออกไป

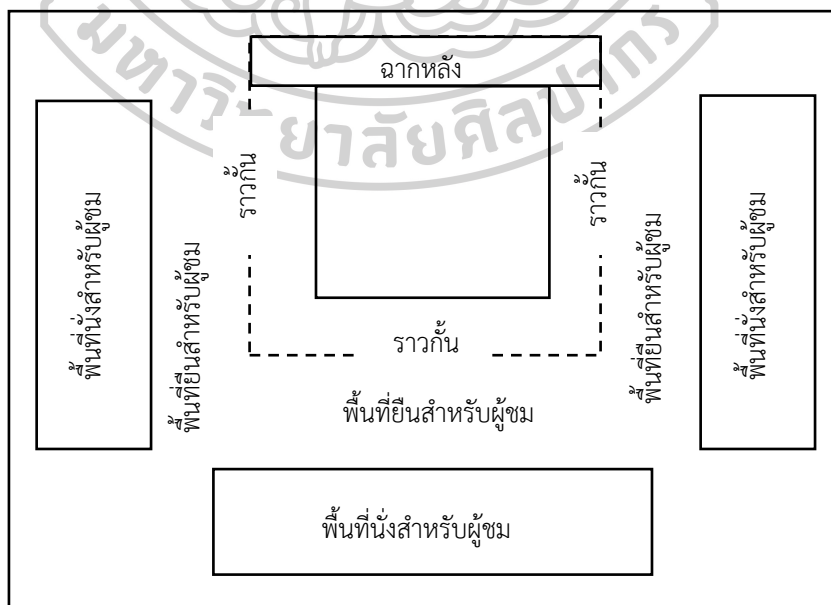
การจัดแสงไฟ (lighting) เป็นการใช้ไฟแอลอีดี (LED) สีต่าง ๆ หากสถานที่เป็นพื้นที่ปิดหลอดไฟมักจะติดตั้งที่ราวไฟบนเพดานของสถานที่นั้น ๆ และมีหลอดไฟติดตั้งบริเวณรอบเวทีด้วย

เช่นกัน อาจติดตั้งบริเวณขอบเวทีส่องเข้าหาเวทีหรือติดตั้งที่ราวไฟรอบเวที หากสถานที่เป็นพื้นที่เปิด หลอดไฟมักจะติดตั้งบนราวไฟรอบเวที รวมถึงบริเวณขอบเวทีด้วย

การควบคุมเสียงในการดวลแรปสดไทยมีทั้งการควบคุมเสียงดนตรี และการควบคุมเสียง ไมโครโฟนบนเวที เสียงเหล่านี้กระจายออกทางลำโพงที่ตั้งอยู่บนขอบเวทีหันเข้าในเวทีเพื่อให้ผู้ที่อยู่ บนเวทีได้ยินเสียงตัวเอง และเสียงที่กระจายออกทางลำโพงข้างเวทีหันเข้าหาบริเวณพื้นที่สำหรับผู้ชม



ภาพที่ 7 สถานที่จัดการดวลแรปสดไทยแบบที่ 1



ภาพที่ 8 สถานที่จัดการดวลแรปสดไทยแบบที่ 2

การควบคุมความปลอดภัยในรายการเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 จัดขึ้นในสถานที่ 5 แห่ง ดังนี้

1) สวนลุมไนท์บาซาร์ (Suan Lum Night Bazaar)

การจัดการควบคุมความปลอดภัย ณ สวนลุมไนท์บาซาร์เป็นพื้นที่ปิด มีเวทีทรงสี่เหลี่ยมสีดำสูงประมาณ 1 เมตร ตั้งอยู่บริเวณกลางพื้นที่จัดกิจกรรม กึ่งกลางเวทีมีสัญลักษณ์การแข่งขันเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 บริเวณรอบเวทีมีไฟแอลอีดี (LED light) เพื่อสร้างแสงสีให้กับกิจกรรม ไม่มีราวกันระหว่างผู้ชมและเวที



ภาพที่ 9 การควบคุมความปลอดภัย ณ เวทีสวนลุมไนท์บาซาร์

ที่มา : www.siam2nite.com

2) ลานดิน ฝั่งตรงข้าม เจ เจ มอลล์ (JJ Mall)

การจัดการควบคุมความปลอดภัย ณ ลานดิน ฝั่งตรงข้าม เจ เจ มอลล์เป็นพื้นที่เปิด มีเวทีทรงสี่เหลี่ยมสีดำสูงประมาณ 1 เมตร ตั้งอยู่ตรงกลางพื้นที่จัดกิจกรรม กึ่งกลางเวทีมีสัญลักษณ์การแข่งขันเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 บริเวณรอบเวทีมีโครงเหล็กสำหรับติดตั้งไฟแอลอีดี (LED light) เพื่อสร้างแสงสีให้กับกิจกรรม และลำโพง มีราวกันระหว่างพื้นที่ของผู้ชมและเวทีห่างกันประมาณ 1 เมตร



ภาพที่ 10 การควบคุมความปลอดภัย ณ เวทีลานดิน ฝั่งตรงข้าม เจ เจ มอลล์

ที่มา : www.siam2nite.com



ภาพที่ 11 พื้นที่สำหรับผู้ชมในเวทีลานดิน ผังตรงข้าม เจ เจ มอลล์
ที่มา : www.siam2nite.com

3) เดอะสเตจ เอเชียติก (The Stage Asiatique)

การจัดการควบคุมความปลอดภัย ณ เดอะสเตจ เอเชียติกเป็นพื้นที่ปิด มีเวทีทรงสี่เหลี่ยมสีดำสูงประมาณ 1 เมตร ตั้งอยู่ตรงกลางพื้นที่จัดกิจกรรม กึ่งกลางเวทีมีสัญลักษณ์การแข่งขันเดอะวอร์ฮีสออนครั้งที่ 3 ด้านหลังเวทีเป็นพื้นที่สูงกว่าเวที มีฉากสีดำและสัญลักษณ์กลุ่มกลุ่มแร็ปฮีสนาว (RAP IS NOW) บนเพดานมีโครงเหล็กซึ่งติดตั้งไฟเพื่อสร้างแสงสีให้กับกิจกรรม ไม่มีราวกันระหว่างพื้นที่ของผู้ชมและเวที พื้นที่ของผู้ชมแบ่งเป็นพื้นที่สำหรับยืนทางด้านข้างและด้านหน้าของเวที ถัดจากพื้นที่ดังกล่าวเป็นแถวเก้าอี้บนพื้นที่ไต่ระดับสูงขึ้น



ภาพที่ 12 เดอะสเตจ เอเชียติก (The Stage Asiatique)
ที่มา : <https://www.eventpop.me/e/872>



ภาพที่ 13 การดวลแรปสดไทย ณ เวทีเดอะสเตจ เอเชียทีค

ที่มา : www.siam2nite.com

4) เซ็นทรัล แฉงวัฒนะ ชั้น 5.5 แฉงวัฒนะฮอลล์

การจัดการดวลแรปสดไทย ณ แฉงวัฒนะฮอลล์เป็นพื้นที่ปิด มีเวทีทรงสี่เหลี่ยมสีดำสูงประมาณ 1 เมตร ตั้งอยู่ตรงกลางพื้นที่จัดกิจกรรม กึ่งกลางเวทีมีสัญลักษณ์การแข่งขันเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 ด้านหลังเวทีมีประติมากรรมรูปมือชูนิ้วกลาง และสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีทองวางเรียงกันซึ่งเป็นสัญลักษณ์การแข่งขันเดอะวอร์ฮีสอนครั้งที่ 3 ด้านข้างมีหน้าจอฉายทอดภาพการแสดงบนเวที บนเพดานมีราวเหล็กสำหรับติดตั้งไฟเพื่อสร้างแสงสีให้กับกิจกรรม ไม่มีราวกันระหว่างพื้นที่ของผู้ชมและเวที พื้นที่ของผู้ชมแบ่งเป็นพื้นที่สำหรับยืนทางด้านข้างและด้านหน้าของเวที

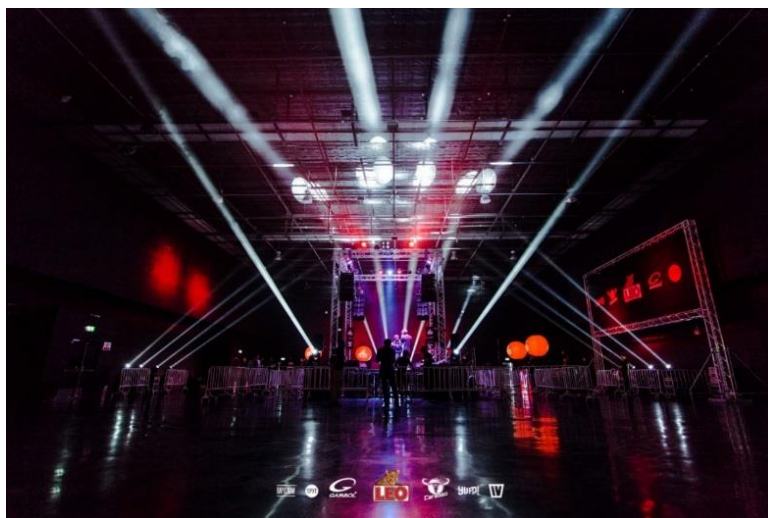


ภาพที่ 14 การดวลแรปสดไทย ณ เวทีแฉงวัฒนะฮอลล์

ที่มา : www.siam2nite.com

5) วอยซ์ สเปซ (Voice Space)

การจัดการดวลแร็ปสดไทย ณ วอยซ์ สเปซเป็นพื้นที่ปิด มีเวทีทรงสี่เหลี่ยมสีดำสูงประมาณ 1 เมตร ตั้งอยู่ตรงกลางพื้นที่จัดกิจกรรม กึ่งกลางเวทีมีสัญลักษณ์การแข่งขันเดอะวอร์วอร์ดส์ครั้งที่ 4 ด้านหลังเวทีมีฉากหลัง บริเวณรอบเวทีมีโครงเหล็กสำหรับติดตั้งไฟเพื่อสร้างแสงสีให้กับกิจกรรม มีราวกันระหว่างพื้นที่ของผู้ชมและเวทีระยะห่างกัน 1 เมตร พื้นที่ของผู้ชมแบ่งเป็นพื้นที่สำหรับยืนทางด้านข้างและด้านหน้าของเวที



ภาพที่ 15 เวทีดวลแร็ปสดไทย ณ วอยซ์ สเปซ

ที่มา : www.facebook.com/rapisnow



ภาพที่ 16 ภาพกิจกรรมดวลแร็ปสดไทย ณ เวทีวอยซ์ สเปซ

ที่มา : www.facebook.com/rapisnow

3.2.1.2 เวลา

การดวลแรปสดไทยมักจะจัดขึ้นช่วงเย็นเวลาประมาณ 17.00 น. ถึง 00.00 น. เนื่องจากเป็นเหตุการณ์สื่อสารย่อยในสถานการณ์สื่อสาร “รายการเดอะวอร์อิสออน” ซึ่งมีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์แนวฮิปฮอป ดังนั้นช่วงเวลาดังกล่าวยังเอื้อต่อการสร้างบรรยากาศกิจกรรมด้วยแสงสีต่าง ๆ

รายละเอียดสถานที่และเวลาจัดกิจกรรมทั้ง 8 ครั้งสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สถานที่และเวลาจัดกิจกรรมการดวลแรปสดไทย “เดอะวอร์อิสออนครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4”

การแข่งขัน/รอบ	สถานที่	วันที่/เวลา
1 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 3 รอบแรปเปอร์ 32 คน (Final Audition)	สวนลุมไนท์บาซาร์ กรุงเทพฯ	17 ธันวาคม 2559 (17:00 - 23:59)
2 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 3 รอบแรปเปอร์ 16 คน (16 Knockout)	ลานดิน ตรงข้าม เจ เจ มอลล์ กรุงเทพฯ (JJ Mall)	18 มีนาคม 2560 (17:00 - 23:59)
3 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 3 รอบแรปเปอร์ 8 คน (8 Alive)	เดอะสเตจ เอเชียทีค (The Stage Asiatique)	27 พฤษภาคม 2560 (17:00 - 23:45)
4 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 3 รอบแรปเปอร์ 4 คน (The War is Over)	เซ็นทรัล แจ้งวัฒนะ ชั้น 5.5 แจ้ง วัฒนะฮอลล์ กรุงเทพฯ	20 สิงหาคม 2560 (17:00 - 23:50)
5 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 4 รอบแรปเปอร์ 24 คน (24 Real)	วอยซ์ สเปซ กรุงเทพฯ (Voice Space)	20 ตุลาคม 2561 (18:00 - 23:30)
6 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 4 รอบแรปเปอร์ 16 คน (16 Knockout)	วอยซ์ สเปซ กรุงเทพฯ (Voice Space)	24 พฤศจิกายน 2561 (18:00 - 23:30)
7 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 4 รอบแรปเปอร์ 8 คน (8 Alive)	วอยซ์ สเปซ กรุงเทพฯ (Voice Space)	12 มกราคม 2562 (17:00 - 23:30)
8 เดอะวอร์อิสออน ครั้งที่ 4 รอบแรปเปอร์ 4 คน (4 Real)	วอยซ์ สเปซ กรุงเทพฯ (Voice Space)	9 กุมภาพันธ์ 2562 (17:00 - 23:30)

3.2.2 ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร (Participants)

ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร หมายถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สื่อสาร “การดวลแรปสดไทย” ประกอบด้วยผู้ร่วมสถานการณ์สื่อสาร 6 กลุ่ม ได้แก่ แรปเปอร์ พิธีกร (M.C.) ดีเจ (D.J.) ผู้ชูป้ายรอบการแรป (ring girl) ทีมงาน และผู้ชม มีรายละเอียดดังนี้

3.2.2.1 แรปเปอร์

แรปเปอร์ หมายถึงผู้ที่สื่อสารโดยวิธีการแรปหรือการพูดให้ลงจังหวะเพลงในเหตุการณ์สื่อสารย่อย “การดวลแรปสดไทย” แรปเปอร์มีทั้งเพศชายและเพศหญิง และมีอายุหลากหลาย ตั้งแต่ช่วงอายุประมาณ 14 - 40 ปี ในการแข่งขันแต่ละครั้งประกอบด้วยแรปเปอร์ 2 ฝ่าย ได้แก่ คนแรปและคู่แข่ง

1) คนแรป

คนแรป หมายถึงผู้ที่กำลังสื่อสารโดยวิธีการแรปหรือการพูดให้ลงจังหวะเพลงในเหตุการณ์สื่อสารย่อย “การดวลแรปสดไทย” โดยปกติจะมีคนแรป 1 คนเท่านั้นในแต่ละรอบการดวลแรปสดไทย เมื่อรอบของคนแรปลิ้นสุดลง จะมีการสลับบทบาทกันระหว่างคนแรปเปอร์และคู่แข่ง

2) คู่แข่ง

คู่แข่ง หมายถึงผู้รับสารในขณะที่คนแรปกำลังสื่อสารด้วยการแรปในเหตุการณ์สื่อสารย่อย “การดวลแรปสดไทย” โดยปกติจะมีคู่แข่ง 1 คนเท่านั้นในแต่ละรอบการดวลแรปสดไทย เมื่อรอบนั้น ๆ ลิ้นสุดลง คู่แข่งจึงได้รับบทบาทเป็นคนแรปในรอบต่อไป ขณะที่คนแรปจะกลายเป็นคู่แข่งแทน



❶ คนแรป

❷ คู่แข่ง

❸ พิธีกร

❹ ดีเจ

❺ ทีมงาน

❻ ผู้ชม

ภาพที่ 17 ผู้ร่วมสถานการณ์สื่อสารในการดวลแรปสดไทย
ที่มา : <https://www.facebook.com/pg/rapisnow>

3.2.2.2 พิธีกร

พิธีกร หมายถึงผู้ส่งสารและประกาศลำดับของการดวลแรปสดไทยและมีหน้าที่ควบคุมให้การดวลแรปสดไทยดำเนินต่อไปจนจบงาน แต่พิธีกรจะกลายเป็นผู้รับสารขณะที่แรปเปอร์กำลังสื่อสารด้วยการแรป การดวลแรปสดไทยในงานวิจัยนี้ประกอบด้วยพิธีกร 2 คน เป็นเพศชาย อายุประมาณ 35 ปี

3.2.2.3 ดีเจ

ดีเจ หมายถึงผู้ควบคุมดนตรีที่ใช้ประกอบการแรป ตลอดจนการเปิดเสียงประกอบต่าง ๆ เพื่อสร้างสีสันในกิจกรรม โดยปกติจะมีดีเจเพียง 1 คนเท่านั้น เป็นเพศชาย อายุประมาณ 35 ปี

3.2.2.4 ผู้ชูป้ายรอบการแรป

ผู้ชูป้ายรอบการแรป หมายถึงหญิงสาวแต่งกายวาวหวิวที่ทำหน้าที่เดินถือแผ่นป้ายแจ้งรอบการแรปก่อนที่คนแรปจะเริ่มแรป โดยปกติจะมีผู้ชูป้ายรอบการแรปเพียง 1 - 2 คนเท่านั้น เป็นเพศหญิง อายุประมาณ 25 ปี

3.2.2.5 ทีมงาน

ทีมงาน หมายถึงสมาชิกกลุ่มแร็ปฮิปฮอปและผู้ร่วมจัดงานกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งมีหน้าที่ควบคุมและดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามกำหนดการ ทั้งผู้ควบคุมไฟและเทคนิค (technique) ต่าง ๆ ที่ช่วยสร้างบรรยากาศงาน รวมถึงช่างถ่ายภาพและบันทึกวิดีโอเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมและเผยแพร่บนเครือข่ายออนไลน์ยูทูบ ในการดวลแรปสดไทยแต่ละครั้งประกอบด้วยทีมงานประมาณ 30 คน ทั้งเพศชายและเพศหญิง อายุประมาณ 20 - 40 ปี

3.2.2.6 ผู้ชม

ผู้ชม หมายถึงผู้รับสารในทุกเหตุการณ์สื่อสารรายการเดอะวอร์ฮีสออน โดยปกติจะมีผู้ชมจำนวนมาก ประมาณ 800 - 1,000 คน มีอายุและเพศที่หลากหลาย แต่ส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นทั้งชายและหญิง อายุประมาณ 20 - 40 ปี

3.2.3 จุดมุ่งหมาย (Ends)

จุดมุ่งหมาย หมายถึงผลลัพธ์ของการสื่อสารที่ผู้ร่วมสถานการณ์สื่อสารตั้งเป้าหมายไว้ จุดมุ่งหมายจึงเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อการสื่อสาร จุดมุ่งหมายของการดวลแรปสดไทยหรือจุดมุ่งหมายที่ผู้ร่วมสถานการณ์ทุกคนมีส่วนร่วมกัน คือ การคัดเลือกคนแรปผู้ชนะโดยผู้ชมและคณะกรรมการ โดยตัดสินจากทักษะความสามารถของคนแรปทั้งสองที่แสดงบนเวที

หากพิจารณาจุดมุ่งหมายของผู้ร่วมสถานการณ์สื่อสาร 6 กลุ่ม ได้แก่ จุดมุ่งหมายของแรปเปอร์ จุดมุ่งหมายของคู่แข่ง จุดมุ่งหมายของพิธีกร จุดมุ่งหมายของดีเจ จุดมุ่งหมายของผู้ชูป้ายรอบการแรป จุดมุ่งหมายของทีมงาน และจุดมุ่งหมายของผู้ชม มีรายละเอียดดังนี้

3.2.3.1 จุดมุ่งหมายของแรปเปอร์

จุดมุ่งหมายของแรปเปอร์แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะตามการแบ่งผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร ได้แก่ จุดมุ่งหมายของคนแรป และจุดมุ่งหมายของคู่แข่ง มีรายละเอียดดังนี้

1) จุดมุ่งหมายของคนแรป

จุดมุ่งหมายของคนแรปคือชัยชนะในการดวลแรปสดไทย ดังนั้นคนแรปจึงพยายามแสดงทักษะความสามารถทางการแรปออกมา เพื่อแสดงให้เห็นว่าคนแรปมีความเหมาะสมกับชัยชนะมากกว่าคู่แข่ง ขณะเดียวกันคนแรปก็ยิ่งพยายามนำเสนอตัวตนออกมา เนื่องจากคนแรปจะถูก

ตัดสินจากลักษณะภายนอกก่อนการแข่งขันจากทั้งผู้ชมและคู่แข่ง คนแรปปจึงพยายามนำเสนอตัวตนในมุมมองของตนออกมาให้ผู้รับสารรับทราบให้ได้มากที่สุด ตลอดจนเป็นการแก้ข้อกล่าวหาที่คู่แข่งแรปไปในรอบก่อนหน้าด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างที่ 1 แรปแบบเคนน้อยกูไม่ฟัง กูไม่ฟัง
 แรปแบบเคนน้อยกูไม่ฟัง กูไม่ฟัง
 แรปแบบเคนน้อยกูไม่ฟัง กูไม่ฟัง
 พร้อมกัน แรปแบบเคนน้อยกูไม่ฟัง กูไม่ฟัง
 แรปแบบเคนน้อยกูไม่ฟัง กูไม่ฟัง
 ไอ้เหี้ยนี่แก่จะเข้าโลงและ เสือกยังตามกูไม่ทันเลย
 เลิกแรป อันเนี้ยให้เก็บไปนอนคิด
 เพราะจาพนมมันเก่าแล้ว ไอ้สัตว์กูมาแบบจอนวิก
ปัง กูทำมึงเจ็บเจียนตาย
 ขอแคบาร์เดียวกูส่งมึงกลับเชียงรายเลย

ตัวอย่างที่ 1 แสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามแสดงการไม่ยอมรับการแรปในรอบก่อนหน้าของคู่แข่ง พร้อมโน้มน้าวให้ผู้ชมเห็นพ้องต้องกันในวรรคที่ 1 ถึงวรรคที่ 5 จากนั้นจึงเริ่มแสดงความไม่เคารพฝ่ายตรงข้ามโดยการบริภาษลักษณะภายนอกในวรรคที่ 6 และแสดงความไม่เคารพด้วยกลวิธีอื่น ๆ ในวรรคต่อ ๆ ไป พร้อมกันนี้คนแรปยังใช้ท่าทางประกอบการแรปดังแสดงในภาพที่ 18 คนแรปทำมือเป็น “ปืน” จ่อชี้คู่แข่งในวรรคที่แรปว่า “ปัง กูทำมึงเจ็บเจียนตาย” เพื่อข่มขู่คู่แข่ง



❶ คนแรป

❷ คู่แข่ง

ภาพที่ 18 "ปัง กูทำมึงเจ็บเจียนตาย"

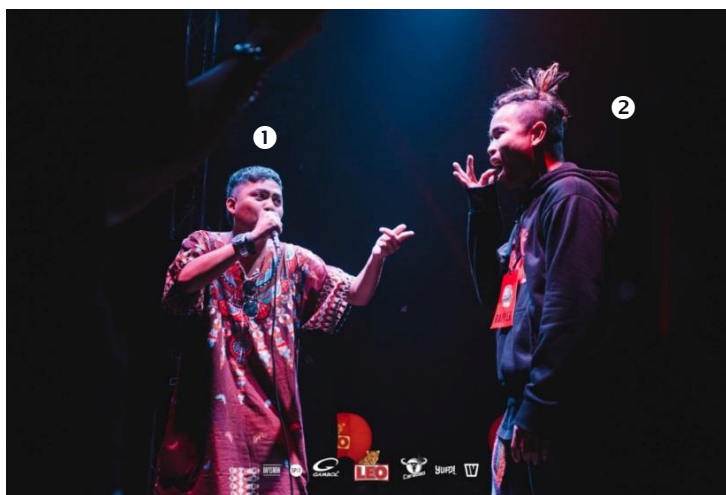
ที่มา : <https://youtu.be/oRtjPwBHWrw?t=377>

2) จุดมุ่งหมายของคู่แข่ง

จุดมุ่งหมายของคู่แข่งคือชัยชนะในการดวลแรปสดไทยเช่นเดียวกับคนแรป โดยทั่วไปคู่แข่งจึงมักจะทำท่าทางไม่สนใจหรือไม่สะทกสะท้านต่อการแรปของคนแรป เพื่อให้คนแรปเสียความมั่นใจ

อีกทั้งเพื่อให้ผู้ชมเห็นว่าการแร็ปดังกล่าวอาจจะยังดีไม่พอที่จะชนะได้ อย่างไรก็ตาม ในบางครั้งคู่แข่งก็อาจแสดงความชื่นชมต่อคนแร็ปได้เช่นกัน หากคู่แข่งยอมรับในทักษะความสามารถของคนแร็ป

ตัวอย่างที่ 2 ไปทำกันตรึมกว่าคงถูกใจหลาย
 มึงทำอะไรได้บ้างนอกจากทำพินซีไลน์หาย ฮะ
 ปากมึงเป็นอะไร ทำไมมันด้อมพะนำ
ไอ้เหี้ยนี่เคี้ยวข้าวเหนียวบ้อย กรามแม่งดูทรงพลังอะ



- ❶ คนแร็ป
- ❷ คู่แข่ง

ภาพที่ 19 “ไอ้เหี้ยนี่เคี้ยวข้าวเหนียวบ้อย กรามแม่งดูทรงพลังอะ”
 ที่มา : <https://www.facebook.com/pg/rapisnow>

ภาพที่ 19 แสดงให้เห็นว่าคู่แข่งทำท่าล้อเลียนการแร็ปของคนแร็ป โดยขณะที่คนแร็ปกล่าวว่า “ไอ้เหี้ยนี่เคี้ยวข้าวเหนียวบ้อย กรามแม่งดูทรงพลังอะ” เพื่อล้อเลียนว่าคู่แข่ง “กรามใหญ่” คู่แข่งก็ตะแค้นกรามของตนเพื่อแสดงให้เห็นว่าลักษณะดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดาของคู่แข่ง การบริภาษดังกล่าวไม่ได้ทำให้คู่แข่งเจ็บช้ำน้ำใจแต่อย่างใด



- ❶ คนแร็ป
- ❷ คู่แข่ง

ภาพที่ 20 ท่าทางของคู่แข่งขณะที่คนแร็ปกำลังแร็ป
 ที่มา : <https://youtu.be/MTlyeM9jIVg>

ภาพที่ 20 แสดงให้การใช้ท่าทางตอบโต้การแรบของคนแรบ เนื่องจากคู่แข่งไม่สามารถกล่าวตอบโต้ใด ๆ ได้ ในรอบการแรบของคนแรบ คู่แข่งจึงชูนิ้วกลางซึ่งเป็นลักษณะท่าทางของการบริการ ในขณะที่คนแรบกำลังแรบ เพื่อตอบโต้คนแรบและแสดงให้เห็นว่าการแรบดังกล่าวไม่สามารถทำให้ตนเจ็บช้ำน้ำใจได้

3.2.3.2 จุดมุ่งหมายของพิธีกร

จุดมุ่งหมายของพิธีกรคือการดำเนินและควบคุมการดวลแรบสดไทยให้เป็นไปตามกำหนดการ อีกทั้งการสร้างความสุขให้กับกิจกรรม เพื่อไม่ให้กิจกรรมเงียบลง พิธีกรจึงต้องพูดอยู่ตลอดเวลาหากไม่มีการดวลแรบสดไทย การแสดง หรือเสียงดนตรี ก่อนการดวลแรบสดไทยพิธีกรทั้งสองจะแบ่งฝ่ายกัน พิธีกรคนหนึ่งจึงต้องอยู่ฝ่ายคนแรบ และอีกคนหนึ่งต้องอยู่ฝ่ายคู่แข่ง เมื่อเกิดการแบ่งฝ่ายแล้วพิธีกรจะมีจุดมุ่งหมายสนับสนุนฝ่ายตนเองเป็นหลัก ในระหว่างการดวลแรบสดไทย พิธีกรจะไม่ทำหน้าที่พูดใด ๆ แต่อาจมีการแสดงปฏิกิริยาต่อการแรบของคนแรบได้เช่นเดียวกับผู้ชม เมื่อการดวลแรบจบลงพิธีกรจึงกลับไปเป็นกลางเช่นเดิม

3.2.3.3 จุดมุ่งหมายของดีเจ

จุดมุ่งหมายของดีเจคือการควบคุมเสียงดนตรีในการดวลแรบสดไทย เพื่อให้การดวลแรบสดไทยสามารถเกิดขึ้นได้ ดีเจจึงมีหน้าที่หลักคือการควบคุมดนตรีประกอบการดวลแรบสดไทยให้เล่นในเวลาถูกต้อง รวมถึงควบคุมความยาวของดนตรีให้คนแรบได้แรบในระยะเวลาเหมาะสมอีกด้วย นอกจากนี้ดีเจยังต้องควบคุมดนตรีประกอบต่าง ๆ ระหว่างที่พิธีกรพูดเพื่อสร้างความสุขให้กับกิจกรรมอีกด้วย

3.2.3.4 จุดมุ่งหมายของผู้ชูป้ายรอบการแรบ

จุดมุ่งหมายของผู้ชูป้ายรอบการแรบคือการแจ้งรอบการแรบให้ผู้ชมทราบ โดยการเดินชูป้ายที่เขียนเลขรอบการแรบไว้เหนือหัวไปรอบเวที เพื่อให้ผู้ชมทุกคนเห็น ก่อนที่คนแรบจะเริ่มแรบในรอบนั้น ๆ นอกจากนี้ผู้ชูป้ายรอบการแรบยังต้องแสดงความเชื่อก่อนการแต่งกายวาบหวีและท่าทางการแสดงออก ทั้งทางสีหน้า แววตา และการเดิน เพื่อสร้างสีสันให้กับผู้ชมด้วย

3.2.3.5 จุดมุ่งหมายของทีมงาน

จุดมุ่งหมายของทีมงานคือการควบคุมความเรียบร้อยในการดวลแรบสดไทย สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของพิธีกร หน้าที่ของพิธีกรและทีมงานจึงช่วยเกื้อหนุนกันและกันเพื่อให้การดวลแรบสดไทยเป็นไปตามกำหนดการ ช่างถ่ายภาพและบันทึกวิดีโอก็มีจุดมุ่งหมายเช่นเดียวกันประกอบกับจุดมุ่งหมายเพิ่มเติมคือการบันทึกภาพและวิดีโอการดวลแรบสดไทยเพื่อนำไปใช้ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ต่อไป

3.2.3.6 จุดมุ่งหมายของผู้ชม

จุดมุ่งหมายของผู้ชมคือการรับชมความสามารถของคนแรป ตลอดจนร่วมสนุกกับดนตรี ฮิปฮอปและการแรป ผู้ชมจึงต้องรับชมอยู่ด้านล่าง ไม่ขึ้นไปรบกวนบนเวที เพื่อให้การดวลแรปสดไทยสามารถดำเนินไปได้ นอกจากนี้จุดมุ่งหมายหนึ่งของผู้ชมคือการตัดสินผู้ชนะในการดวลแรปสดไทย ในระหว่างการชม ผู้ชมจึงพิจารณาแรปเปอร์ที่จะได้คะแนนจากตนตามเกณฑ์การตัดสินของตนเอง

3.2.4 ลำดับวัจนกรรม (Act Sequence)

ลำดับวัจนกรรม หมายถึงลำดับรูปแบบและเนื้อหาของถ้อยคำที่ใช้สื่อความตามเจตนาของผู้ส่งสาร ทั้งนี้ลำดับวัจนกรรมจะเป็นไปตามกฎของสังคมการใช้ภาษา ไม่ได้เป็นไปตามความต้องการของผู้ส่งสาร ในการดวลแรปสดไทย ลำดับวัจนกรรมสามารถแบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงของพิธีกร และช่วงของแรปเปอร์

3.2.4.1 ช่วงของพิธีกร

ช่วงของพิธีกรคือช่วงที่พิธีกรประกาศชื่อของแรปเปอร์ในรอบนั้น ๆ รวมถึงช่วงรอยต่อระหว่างรอบการแรปที่พิธีกรจะต้องกล่าวถึงการแรปในรอบก่อนหน้าเล็กน้อย จากนั้นจึงกล่าวถึงการแรปรอบต่อไป วัจนกรรมในช่วงนี้จึงเป็นวัจนกรรมการประกาศ⁶และวัจนกรรมการบอกกล่าว⁷เป็นหลัก อย่างไรก็ตามอาจมีวัจนกรรมอื่น ๆ ปรากฏเป็นวัจนกรรมรองด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างที่ 3 แรปเปอร์ชื่อ เพ็ญหยาบ (PERM.YARB) ทายหัวก้อยถูกต้องจากการโยนเหรียญ จึงได้สิทธิ์เลือกลำดับการแรป แต่เพ็ญหยาบตัดสินใจให้สิทธิ์แรปเปอร์อีกคนชื่อ อัดตา (AUTTA) เริ่มแรปก่อน

พิธีกร 1 :	เดี๋ยวเรามาดูกันนะฮะ คนที่มันใจอย่างจี้ มันต้องมีของอยู่แล้ว	การบอกกล่าว
พิธีกร 1 :	ขอเสียงให้อัดตา	การขอร้อง
พิธีกร 2 :	อัดตา	
ผู้ชม :	(ส่งเสียงเฮ)	
พิธีกร 1 :	ราวนัดวัน (Round 1)	การประกาศ

ตัวอย่างที่ 4 เมื่ออัดตาแรปจบ พิธีกรทั้งสองคนจึงคุยกันถึงการแรปของอัดตา และกล่าวถึงการแรปของเพ็ญหยาบต่อไป

พิธีกร 2 : (รับไมโครโฟนจากอัดตา) โอเค โอเค

⁶ วัจนกรรมการประกาศ คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงสภาพสิ่งของ บุคคล หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ รอบตัว

⁷ วัจนกรรมการบอกกล่าว คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เพราะเชื่อว่าสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเป็นความจริง และต้องการใช้ถ้อยคำบอกเล่าข้อมูลดังกล่าวให้ผู้ฟังทราบ

พิธีกร 1 : โอ้โห้ แหม่ เหมือนเราเต็มกันมานะ	การบอกกล่าว
ผู้ชม : เพิ่มหยาบ เพิ่มหยาบ เพิ่มหยาบ	
พิธีกร 2 : เรียกว่า เปิดได้สวย	การชม
พิธีกร 1 : คู่หูกันเลยแหละ เรียกว่าอย่างนั้น	การบอกกล่าว
พิธีกร 2 : แต่ว่า เสียงคนดูอะ มาแล้ว	การบอกกล่าว
พิธีกร 1 : เดียวก็จบหลังจากนี้	การบอกกล่าว
พิธีกร 2 : มาแล้ว พร้อมมั๊ย พร้อมมั๊ย	การถาม
ผู้ชม : พร้อม	
พิธีกร 2 : ขอเสียงให้เพิ่มหยาบหน่อย	การขอร้อง
ผู้ชม : (ส่งเสียงเฮพร้อมกัน)	
พิธีกร 1 : เพิ่มหยาบ	การประกาศ

จากตัวอย่างที่ 3 และตัวอย่างที่ 4 พิธีกรใช้วัจนกรรมการบอกกล่าว และวัจนกรรมการชม⁸ เพื่อพูดคุยกัน มักจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะท่าทางของแร็ปเปอร์ หรือการแร็ปในรอบก่อนหน้าของแร็ปเปอร์ จากนั้นจึงใช้วัจนกรรมการขอร้อง⁹ หรือวัจนกรรมการถาม¹⁰ เพื่อตรวจสอบความพร้อมของผู้ชมที่เข้าร่วมงาน รวมถึงแจ้งให้ผู้ชมเตรียมตัวชมการแร็ปในรอบต่อไป และพิธีกรใช้วัจนกรรมการประกาศเพื่อแจ้งให้ผู้ชมทราบว่ารอบที่กำลังจะถึงเป็นการแร็ปของใครหรือรอบที่เท่าไร อีกทั้งแจ้งให้แร็ปเปอร์ที่จะต้องแร็ปเตรียมตัว และแจ้งให้ตีใจเปิดเพลงสำหรับการแร็ป การประกาศนี้จึงเป็นการกำหนดให้เกิดรอบการแร็ปตามมา

3.2.4.2 ช่วงของแร็ปเปอร์

ช่วงของแร็ปเปอร์คือช่วงที่แร็ปเปอร์จะต้องแร็ปเพื่อแสดงทักษะความสามารถ แม้ว่าวัจนกรรมหลักในช่วงนี้คือวัจนกรรมการวิจารณ์¹¹ และวัจนกรรมการบริภาษ¹² แต่การแร็ปแต่ละครั้งก็มีวัจนกรรมอื่น ๆ อีกเช่นกัน สามารถแบ่งลำดับวัจนกรรมออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนต้น ส่วนเนื้อหา และส่วนท้าย มีรายละเอียดดังนี้

⁸ วัจนกรรมการชม คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เอ่ยถึงเหตุการณ์ หรือการกระทำของผู้ฟัง และทำให้ผู้ฟังพอใจ

⁹ วัจนกรรมการขอร้อง คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เพื่อแสดงความพยายามให้ผู้ฟังกระทำบางอย่างให้กับตน

¹⁰ วัจนกรรมการถาม คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เมื่อไม่ทราบว่าสิ่งที่เกิดคำถามนั้นเป็นความจริงหรือเท็จ ผู้พูดจึงใช้ถ้อยคำนั้นเพื่อให้ผู้ฟังไขข้อข้องใจโดยการตอบคำถาม

¹¹ วัจนกรรมการวิจารณ์ คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เพื่อกล่าวถึงการกระทำหรือพฤติกรรมของผู้ฟังในอดีต เพื่อชี้ให้เห็นข้อดีและข้อเสียของการกระทำหรือพฤติกรรมนั้น

¹² วัจนกรรมการบริภาษ คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เพื่อกล่าวถึงพฤติกรรม หรือการกระทำในอดีตของเป้าหมายการบริภาษ เนื่องจากผู้พูดเชื่อว่าพฤติกรรมดังกล่าวไม่น่าพึงพอใจ ผู้พูดจึงใช้ถ้อยคำแสดงความไม่พอใจและทำร้ายจิตใจเป้าหมายการบริภาษ

1) ส่วนต้น

ช่วงต้นก่อนเริ่มการแรปเป็นช่วงที่ดนตรีบรรเลงขึ้น คนแรปมักจะกล่าวทักทายผู้ชม หรืออาจแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาการแรปของกลุ่ม ทั้งการทักทายและการแสดงความคิดเห็นนี้เป็นการเรียกร้องความสนใจจากผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมทราบว่ากำลังจะเริ่มขึ้น วัจนกรรมที่ปรากฏจึงมีวัจนกรรมการทักทาย หรืออาจมีวัจนกรรมการขอร้อง หรืออาจมีวัจนกรรมอื่น ๆ เป็นวัจนกรรมรองเพื่อช่วยสนับสนุนวัจนกรรมการวิจารณ์และวัจนกรรมการบริภาษซึ่งเป็นวัจนกรรมหลักก็ได้

2) ส่วนเนื้อหา

เมื่อเริ่มการแรป คนแรปจะเริ่มวิจารณ์และบริภาษคู่แข่ง โดยมักจะมีเนื้อหาและใจความสำคัญเกี่ยวกับข้อด้อยทั้งทางด้านร่างกาย ความคิด และความสามารถด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านเพศสัมพันธ์ รวมถึงการกล่าวถึงบุพการีและครอบครัวของคู่แข่งด้วย นอกจากนี้คนแรปมักจะกล่าวถึงความเหนือกว่าของตนทางด้านต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน วัจนกรรมที่ปรากฏส่วนใหญ่จึงเป็นวัจนกรรมการวิจารณ์และวัจนกรรมการบริภาษเป็นหลัก และอาจมีวัจนกรรมอื่น ๆ เป็นวัจนกรรมรองด้วยเช่นกัน

3) ส่วนท้าย

เมื่อดนตรีสิ้นสุดลง การแรปก็ควรจะจบลงเช่นกัน แต่คนแรปบางคนอาจมีการแรปต่อแบบไม่มีดนตรีได้อีกประมาณ 2-3 ท่อน การแรปในส่วนท้ายนี้มักจะมีเนื้อหารุนแรงหรือเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม เพื่อเป็นการเรียกเสียงเฮจากผู้ชมครั้งสุดท้ายก่อนสิ้นสุดการแรป และวัจนกรรมในส่วนนี้ยังคงเป็นวัจนกรรมการวิจารณ์หรือวัจนกรรมการบริภาษเช่นเดียวกับส่วนเนื้อหา

ตัวอย่างที่ 5

ต้น	เฮ้ ขอความร่วมมือหน่อย เฮ้ (หันหาผู้ชม)	การขอร้อง
	ตบยุงดับมันบาปมัยครับหลวงพี	การถาม
	ตบยุงดับมันบาปมัยครับหลวงพี	
เนื้อหา	ตบยุงดับมันบาปมัยครับหลวงพี	การบริภาษ
	และทำนังไม่ตอบรับ เตียวกูก็ซัดหลวงพีเลย ไอ้เหี้ย (หันหาคู่แข่ง)	
	(ผู้ชมเฮพร้อมกัน)	
	นมัสการครับหลวงพีเพิ่มครับ (ไหว้คู่แข่ง)	
เนื้อหา	สงสัยสมงสมองมันสูญสลายไปพร้อมศิระษะที่เริ่มล้าน (ทำท่าลูบศิระษะคู่แข่ง)	การทักทาย
	(ผู้ชมเฮพร้อมกัน)	
	และมึงให้พ่อแม่มึงสอนบ้าง	
	นอกจากเพิ่มหยาบ เพิ่มความฉลาด และเพิ่มสมองบ้าง (นับนิ้วตามเสียงนั้น)	
เนื้อหา	(ผู้ชมเฮพร้อมกัน)	การทักทาย
	มึงเข้ามาแตกตีนกู	
	ที่พ่อแม่มึงเบาหวานใส่ เพราะพ่อแม่มึงแตกแต่บิงซู	

ที่พวกมึงโง่ เพราะไม่ค่อยชอบดูข่าว (หันหาผู้ชม)

ค่ากูก็อปไรส์ไต้ล แล้วทำได้อย่างกูปาวอะ

(ผู้ชมเฮพร้อมกัน)

(????) (????) ทั้งที่มึงยังไม่เคย/jet³ hi:⁴/

เดี๋ยวก็ไลฟ์สด เห็นแล้วตลก (?????)เอพีซี

เปื้อพวกเล่น แต่พวกจะฟ้อง

เดี๋ยวร่วงว่ะน้อง ไปซ่อม ไปหัดมา

เดี๋ยวว่อน เดี่ยวหลบคา สัมผัสบาร์ กูจัดมา

เปิดหูฟังไว้ ไอ้ควาย นี่แหละสไต้ลของอ๊ตตา (จับหูตัวเอง)

(ผู้ชมเฮพร้อมกัน)

การบริภาษ

ท้าย

เฮ้ เฮ้ เฮ้

แล้ววันนี้มึงแพ้กู มึงเสียแหวน และคงต้องยอมอาย

และที่มึงเล่นกล้ำมแขน ไว้ปกป้องพอมึงตอนตาย

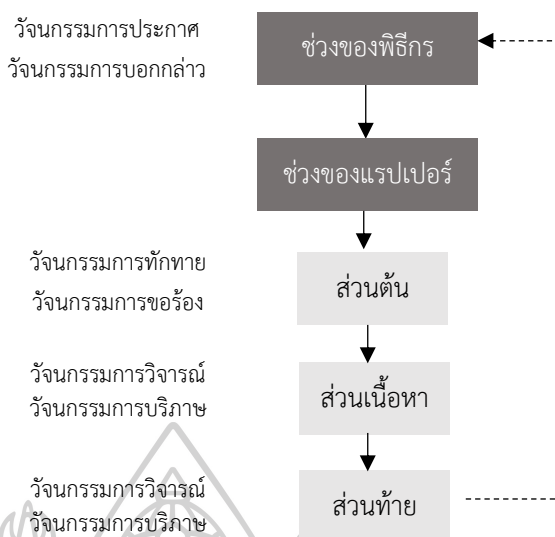
(ผู้ชมเฮพร้อมกัน)

การบริภาษ

ตัวอย่างที่ 5 แสดงให้เห็นลำดับวัจนกรรมทั้งสามส่วนในช่วงของแรปเปอร์ เมื่อพิจารณาพบว่าในส่วนต้นคนแรปใช้วัจนกรรมการขอร้องเพื่อขอความร่วมมือจากผู้ชม จากนั้นจึงใช้วัจนกรรมการถามเป็นวัจนกรรมรองที่ช่วยเสริมวัจนกรรมการบริภาษซึ่งเป็นวัจนกรรมหลัก ในส่วนเนื้อหา คนแรปเริ่มใช้วัจนกรรมการทักทาย¹³เพื่อเสริมวัจนกรรมการบริภาษเช่นกัน ดังจะเห็นว่าแรปเปอร์บริภาษคู่แข่งมีความบกพร่องทางสติปัญญา จากนั้นจึงบริภาษคู่แข่งให้เจ็บช้ำน้ำใจ และในส่วนสุดท้ายแม้ว่าดนตรีจะจบลงแล้ว แรปเปอร์ก็ยังคงแรปต่อด้วยวัจนกรรมการบริภาษอีกเช่นกัน

ลำดับวัจนกรรมในการดวลแรปสดไทยสามารถสรุปได้ดังภาพที่ 21 เริ่มจากช่วงของพิธีกรซึ่งมีทั้งวัจนกรรมการบอกกล่าว และวัจนกรรมการประกาศ จากนั้นจึงเข้าสู่ช่วงของแรปเปอร์ซึ่งสามารถแบ่งเป็นส่วนต้น อันประกอบด้วยวัจนกรรมการทักทาย และวัจนกรรมการขอร้อง ส่วนเนื้อหาอันประกอบด้วยวัจนกรรมการวิจารณ์และวัจนกรรมการบริภาษ และส่วนท้ายอันประกอบด้วยวัจนกรรมการวิจารณ์และวัจนกรรมการบริภาษ เมื่อช่วงของแรปเปอร์จบลงจึงเข้าสู่ช่วงของพิธีกรอีกครั้ง และวัจนกรรมจะเกิดขึ้นซ้ำตามลำดับตั้งแต่ช่วงของแรปเปอร์อีกครั้งจนครบ 4 รอบ ทั้งนี้ วัจนกรรมจะดำเนินไปตามลำดับดังแสดงในภาพที่ 21 โดยจะไม่ถูกแทรก ถูกขัด หรือถูกละเมิดเด็ดขาด

¹³ วัจนกรรมการทักทาย คือถ้อยคำที่ผู้พูดใช้เมื่อพบกับผู้ฟังซึ่งเป็นการแสดงมารยาทที่ผู้พูดพึงกระทำต่อผู้ฟัง



ภาพที่ 21 ลำดับวจนกรรมในการดวลแร็ปสดไทย

3.2.5 น้ำเสียง (Key)

น้ำเสียง หมายถึงท่าที อารมณ์ หรือสีสันทในการสื่อสาร ในการดวลแร็ปสดไทย คนแร็ปมักใช้ทั้งน้ำเสียงแบบเอาจริงเอาจังและถากถางเพื่อวิจารณ์หรือบริภาษคู่แข่ง นอกจากนี้คนแร็ปยังใช้น้ำเสียงเย้ยหยันเมื่อกล่าวถึงข้อด้อยของคู่แข่ง ขณะที่เลือกใช้น้ำเสียงโอ้อวดเมื่อกล่าวถึงข้อดีของตัวเอง

3.2.6 เครื่องมือสื่อสาร (Instrumentalities)

เครื่องมือในการสื่อสาร หมายถึงวิธีการสื่อสาร เช่น การพูดปากเปล่า การเขียน การพิมพ์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงทำเนียบภาษา การใช้ภาษามาตรฐานหรือภาษาย่อย และการสลับภาษาด้วย

การดวลแร็ปสดไทย มีการใช้เครื่องมือสื่อสารทั้งทางวจนภาษาและอวจนภาษา กล่าวคือคนแร็ปใช้เครื่องมือทางวจนภาษา เช่น การเล่นเสียงสัมผัสคล้อง การเน้นเสียง การใช้อุปลักษณ์ ซึ่งถือเป็นกลวิธีทางภาษาที่จะอธิบายอย่างละเอียดในบทต่อไป การใช้วจนภาษาเหล่านี้คนแร็ปจะพูดให้ลงจังหวะดนตรีผ่านไมโครโฟน มักจะใช้ภาษาแบบหยาบคาย ส่วนใหญ่จะใช้ภาษาไทยกรุงเทพฯ แต่ก็มีคนแร็ปบางคนที่ใช้ภาษาถิ่นในการแร็ปบ้าง ทั้งภาษาถิ่นเหนือ อีสาน และใต้ นอกจากนี้คนแร็ปมักจะใช้ภาษาไทยสลับกับภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะคำภาษาอังกฤษที่เป็นคำเฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมฮิปฮอป

ส่วนเครื่องมือทางอวจนภาษานั้นคือการใช้สายตาและท่าทางประกอบการแร็ป โดยทั่วไป คนแร็ปมักจะใช้มือหนึ่งถือไมโครโฟน ส่วนอีกมือหนึ่งจะยกขึ้นมาระดับอกหรือระดับสายตาตนเอง และขยับไปพร้อมกับจังหวะดนตรีและการแร็ปของตนเพื่อคุมจังหวะการแร็ปให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรี นอกจากนี้คนแร็ปและคู่แข่งอาจจะทำท่าทางประกอบจังหวะดนตรีลักษณะอื่น ๆ ด้วย ทั้งการโยกหัว

และการกระโดดเพื่อสร้างความสนุกให้กับผู้ชมทั้งสายตาและท่าทางของคนแร็ปมักจะสอดคล้องกับสิ่งที่คนแร็ปกำลังกล่าวถึง

นอกจากนี้ สายตาและท่าทางคุกคามของคนแร็ปที่มีต่อคู่แข่งเป็นเครื่องมือทางอวัจนภาษาสำคัญในการดวลแร็ปสดไทยดังแสดงในภาพที่ 22 ถึงภาพที่ 25 ขณะเดียวกัน คู่แข่งจะพยายามทำสายตาและท่าทางต่อต้านการแร็ปของคนแร็ป เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนเองไม่สะทกสะท้านการแร็ปนั้น อย่างไรก็ตาม คู่แข่งอาจใช้สายตาและท่าทางชื่นชมการแร็ปของคนแร็ปได้เช่นกันเพราะทั้งคนแร็ปและคู่แข่งต่างรู้จักกันอยู่แล้ว ดังแสดงในภาพที่ 26

ตัวอย่างที่ 6 อย่าตีกว่าไอ้ค กูขอให้มึงรวย
ขอให้ถูกหวย และก็ขอให้/khuaj⁰/ (ชูนีวกลางให้คู่แข่ง)
อย่าตีกว่าไอ้ค สกิลของมึงสถุน
กูพัดเหมือนพายุไต้ฝุ่น พัดให้ไปไต้ถุน



ภาพที่ 22 “และก็ขอให้/khuaj⁰/”

ที่มา : www.siam2nite.com



ภาพที่ 23 ท่าทางประกอบการแร็ปของคนแร็ป 1

ที่มา : <https://youtu.be/XZ8u1iRD82Y>



ภาพที่ 24 ท่าทางประกอบการแร็ปของคนแร็ป 2

ที่มา : <https://youtu.be/MTlyeM9jIVg>

ตัวอย่างที่ 7 เจอกันซักทีนะพี่หนึ่ง จะได้วัดกันไม่ต้องมีก้ำกึ่ง
คนบอกพี่เก่งผมมองพี่ทางอ้อม และกลืนโบราณแมงโคตรเหม็นหึ่ง
และพี่รู้มัยว่าแมงโคตรน่าเบื่อ ถ้าอยากขายเพลงก็ไปนั่งปูเสื่อ (ชี้ไปทางอื่น)
และอยากให้รู้ตัวผมเป็นคนเอื้อเฟื้อ มานี้พก/khuaj⁰/ มาเฟื่อ (ชูนิ้วกลางให้คู่แข่ง)



ภาพที่ 25 “มานี้พก/khuaj⁰/ มาเฟื่อ”

ที่มา : www.siam2nite.com

ตัวอย่างที่ 8 วู้ ๆ ๆ เย่ ๆ โย่ ขอเสียงหน่อย ๆ ๆ วู้ ๆ ๆ เอ้า โย่
(ผู้ชมส่งเสียงเฮ)
ขอโทษป่า ผมมีสัญญาต้องรักษา
มาทำให้ตอนจบมันหมดยุคของยัยกษา เยี้ย ๆ



ภาพที่ 26 “ขอเสียงหน่อย ขอเสียงหน่อย ขอเสียงหน่อย”

ที่มา : <https://youtu.be/8XzqRBjKnLc>

3.2.7 บรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ (Norm of Interpretation and Interaction)

3.2.7.1 บรรทัดฐานการตีความ (Norm of Interpretation)

บรรทัดฐานการตีความ หมายถึงความรู้ทั่วไปที่มีอยู่ร่วมกันของคนในชุมชนภาษา เป็นความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม และสร้างขึ้นมาจากมาตรฐานความเข้าใจของสมาชิกชุมชนภาษานั้น ๆ

1) เมื่อตีเจเปิดดนตรี ผู้ที่ได้ยินยอมทราบว่าการเรปกำลังจะเริ่มขึ้น คนเรปที่ต้องเรปจึงต้องเตรียมพร้อมเพื่อเรปในรอบนั้น ในขณะที่ผู้ร่วมสถานการณ์กลุ่มอื่นจะรอฟังการเรปของคนเรป ผู้ชูป้ายบอกรอบการเรปทราบว่กำลังจะต้องทำหน้าที่ และทีมงานจำเป็นต้องควบคุมเทคนิคต่าง ๆ ให้รอบการเรปนั้นไม่เกิดปัญหา

2) ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างทราบว่าการใช้ภาษาในการดวลเรปสดไทยสามารถปรากฏถ้อยคำหยาบคายได้ มีการบริภาษ และการวิพากษ์วิจารณ์ได้ แม้ว่าจะไม่มีกฎข้อบังคับจากทางรายการให้ใช้ภาษาหยาบคาย แต่คนเรปในฐานะผู้ส่งสารก็สามารถเลือกใช้ถ้อยคำเหล่านั้นโดยที่ผู้รับสารจะรู้สึกขัดใจ ขณะที่คู่แข่งที่ถูกบริภาษต้องคำนึงตลอดว่าไม่ควรนำถ้อยคำเหล่านั้นมายึดถือเป็นจริงเป็นจังหลังจบเหตุการณ์การดวลเรปสดไทย

3.2.7.2 บรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์ (Norm of Interaction)

บรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์ หมายถึงกฎเกณฑ์การใช้ภาษาพูดที่กำหนดพฤติกรรมการแสดงออกของผู้ใช้ภาษา เกิดจากค่านิยมของชุมชนภาษานั้น ๆ

บรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์ในการดวลเรปสดไทย แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การปฏิสัมพันธ์ของฝ่ายผู้อยู่บนเวที การปฏิสัมพันธ์ของฝ่ายผู้ชม และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างฝ่ายผู้อยู่บนเวทีกับฝ่ายผู้ชม มีรายละเอียดดังนี้

1) การปฏิสัมพันธ์ของฝ่ายผู้อยู่บนเวที

การปฏิสัมพันธ์ของฝ่ายผู้อยู่บนเวทีแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนแรกับคู่แข่ง และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนแรกับพิธีกร ดีเจ ผู้ชูป้ายบอกรอบการแร และทีมงาน มีรายละเอียดดังนี้

1.1) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนแรกับคู่แข่ง

(1) คนแรสามารถใช้ภาษาโดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทหรือสถานภาพทางสังคมของตนเองและคู่แข่งในขณะแร

ในการดวลแรสดไทย บริบททางสังคมหรือสถานภาพทางสังคมของคนแรและคู่แข่ง เช่น ระบบอาวุโส เพศ อาชีพ ฯลฯ มีบทบาทต่อการใช้นิยามน้อยกว่าการใช้นิยามทั่วไป คนแรมักจะใช้ภาษาระดับหยาบคายเพื่อบริภาษคู่แข่งโดยไม่คำนึงถึงปัจจัยอื่นใด นอกจากทักษะและความสามารถในการแรเท่านั้น อย่างไรก็ตามการใช้นิยามภาษารุนแรงข้างต้นเป็นกลวิธีทางภาษาที่แรเปอร์ใช้บนเวทีเท่านั้น หากไม่อยู่บนเวทีแรเปอร์ก็จะใช้ภาษาโดยคำนึงถึงบริบทการสนทนาทั่วไปของสังคมไทย เช่น ความสนิทสนม ความอาวุโส เพศ เป็นต้น

(2) คู่แข่งต้องไม่ทำร้ายร่างกายหรือพูดขัดขณะที่คนแรกำลังแร

เนื้อหาการแรในการดวลแรสดไทยมักจะเป็นการบริภาษคู่แข่งให้เจ็บช้ำน้ำใจ แต่คู่แข่งห้ามตอบโต้ด้วยความรุนแรง สัมผัสหรือทำร้ายร่างกายคนแร จนกว่าจะถึงรอบการแรของตนเอง อย่างไรก็ตามคู่แข่งสามารถมีปฏิกิริยาโต้ตอบด้วยท่าทีเพิกเฉยต่อการบริภาษได้ หรือในบางครั้ง หากคนแรแสดงทักษะความสามารถจนน่ายอมรับ คู่แข่งอาจแสดงความชื่นชมการแรของคนแรได้เช่นกัน

1.2) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนแรกับพิธีกร ดีเจ ผู้ชูป้ายบอกรอบการแร และทีมงาน

(1) คนแรต้องเริ่มแรเมื่อพิธีกรให้สัญญาณ ดีเจต้องเปิดดนตรี ผู้ชูป้ายบอกรอบการแรต้องเดินขึ้นบนเวที และทีมงานต้องควบคุมเทคนิคต่าง ๆ

ก่อนการแรแต่ละรอบ พิธีกรจะประกาศฉายาของคนแรเพื่อให้ดีเจเปิดดนตรีสำหรับการแร ในบางครั้งพิธีกรอาจประกาศลำดับรอบหรือกล่าวถึงเรื่องอื่น ๆ ด้วย หลังจากนั้นดีเจจะเริ่มเปิดดนตรีสำหรับการแรในรอบนั้น ๆ เมื่อดนตรีเริ่มบรรเลงผู้ชูป้ายบอกรอบการแรจะเดินถือแผ่นป้ายไปรอบเวที จากนั้นจึงลงจากเวทีไป คนแรจะต้องเริ่มแรจนดนตรีสิ้นสุดลงตามการจับเวลาของดีเจ อย่างไรก็ตามหากคนแรต้องการหยุดแรก่อนดนตรีจะสิ้นสุดลง คนแรสามารถส่งสัญญาณหยุดการบรรเลงดนตรีให้กับดีเจได้

(2) พิธีกรสองคนต้องควบคุมไม่ให้คนแรและคู่แข่งสัมผัสร่างกายกัน

ในระหว่างการแร อาจมีเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด คู่แข่งอาจควบคุมอารมณ์ไม่ได้และอาจตอบโต้คนแรด้วยความรุนแรง การสัมผัสร่างกายกันอาจนำไปสู่การกระทบกระทั่งที่มีอาจควบคุมได้ เพื่อ

ป้องกันเหตุทะเลาะวิวาทหรือการกระทบกระทั่งกัน พิธีกรทั้งสองซึ่งมีสิทธิ์อยู่บนเวทีจึงจำเป็นต้องคอยระวังเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์เหล่านั้น

2) การปฏิสัมพันธ์ของฝ่ายผู้ชม

(1) ผู้ชมจะต้องอยู่ในบริเวณของตนเองตามราคาบัตรที่ซื้อมา

การดวลแรปสดไทยแต่ละครั้งจะกำหนดพื้นที่ของผู้ชมแตกต่างกันไปตามราคาบัตรเข้าร่วมงานที่ผู้ชมซื้อ ผู้ชมที่มีบัตรยืนจะต้องเข้าไปอยู่ในพื้นที่ยืนสำหรับผู้ชมซึ่งอยู่ติดกับเวที ส่วนผู้ชมที่มีบัตรนั่งจะต้องเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั่งสำหรับผู้ชมซึ่งอยู่ถัดพื้นที่ยืนสำหรับผู้ชมออกไปจากเวที

(2) ผู้ชมต้องไม่ทะเลาะวิวาทกัน

ผู้ชมจะอยู่ในพื้นที่ตามสิทธิ์บัตรเข้าร่วมงานของตน โดยไม่ได้แบ่งเป็นพื้นที่ของผู้สนับสนุนคนแรปคนใดคนหนึ่งมาอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ดังนั้นผู้ชมที่สนับสนุนคนแรปต่างกันอาจอยู่ใกล้กันได้ แต่ไม่ว่าการดวลแรปบนเวทีจะรุนแรงเพียงใด ผู้ชมต้องควบคุมอารมณ์ของตนและห้ามทะเลาะวิวาทกันเด็ดขาด

3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างฝ่ายผู้อยู่บนเวทีกับฝ่ายผู้ชม

(1) คนแรปสามารถขอเสียงให้กำลังใจจากผู้ชมได้

เมื่อดนตรีเริ่มบรรเลง คนแรปมักจะเรียกความสนใจจากผู้ชมด้วยคำพูดต่าง ๆ คนแรปส่วนใหญ่จะใช้คำว่า “โย” “เย” “เฮ้” หรือ “เอ๋” เพื่อส่งสัญญาณให้ผู้ชมรู้ว่าตนกำลังจะแรป และผู้ชมก็จะสนใจการแรปของคนแรปคนนั้น หรืออาจมีส่วนร่วมกับการแรปด้วยการร้อง “เอ๋” พร้อมกันไปพร้อม ๆ จังหวะดนตรี

(2) ผู้ชมสามารถส่งเสียงได้เมื่อรู้สึกพอใจการแรปของคนแรป

ในระหว่างการแรป ผู้ชมไม่จำเป็นต้องเงียบเพื่อฟังแรปของคนแรป แต่การมีส่วนร่วมในการแรปหรือจังหวะดนตรีที่ใช้แรปเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าคนแรปคนดังกล่าวมีความสามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมได้ ดังนั้นเมื่อผู้ชมพึงพอใจการแรปของคนแรป ไม่ว่าจะป็นด้านเนื้อหาหรือทักษะทางการแรป ผู้ชมก็สามารถส่งเสียงเพื่อแสดงความชื่นชอบพอใจหรือให้กำลังใจคนแรปได้

ตัวอย่างที่ 9 ไ้เหยียดอนดี ไปท่องสูตรคูณแม่แปดไป

ไ้เหยียดอนดี ไปท่องสูตรคูณแม่แปด

ไปท่องสูตรคูณแม่แปดไป (ผู้ชมพูดพร้อมกัน)

ไ้เหยียดอนดีไปท่องสูตรคูณแม่แปดไป

มึงอวดความรู้ อวดนั้น อวดนี้ เตียวกูก็ตีแวนแตกเลยไ้แวน

(ผู้ชมส่งเสียงพร้อมกัน)

(3) ผู้ชมจะต้องให้เกียรติคนแรปโดยไม่รบกวนการแรปของคนแรป

ในการดวลแรปสดไทยแต่ละครั้ง ผู้ชมย่อมมีคนแรปที่ชื่นชอบและคนแรปที่ตนไม่ชอบหรือเป็นคู่แข่งของคนแรปที่ตนชื่นชอบ อย่างไรก็ตามการแสดงออกของผู้ชมควรจะเป็นการให้กำลังใจคนแรปที่ตนชื่นชอบ สำหรับการแสดงออกต่อคนแรปที่ตนไม่ชื่นชอบหรือคู่แข่งนั้นอาจแสดงท่าทีทำท่ายหรือเพิกเฉยได้ การแสดงความไม่พอใจหรือโห่ไล่ นั้นอาจทำได้เช่นกัน แต่ต้องไม่มากหรือนานเกินไปจนรบกวนการแรปของคนแรป

(4) ผู้ชมต้องส่งเสียงเมื่อพิธีกรขอให้ส่งเสียงให้กำลังใจคนแรป

ก่อนเริ่มการแรปแต่ละรอบ พิธีกรมักจะประกาศฉายาของคนแรปและขอเสียงให้กำลังใจคนแรปที่กำลังจะแรป ผู้ชมก็จะส่งเสียงตอบรับการเชิญชวนให้ส่งเสียงของพิธีกร

(5) ผู้ชมสามารถแสดงปฏิกิริยาต่อการแรปของคนแรปได้ แต่ต้องไม่ยึดเนื้อหาการแรปเป็นเรื่องจริงจังหลังจบการดวลแรปสดไทย

คำพูดหรือเนื้อหาการแรปบนเวทีการดวลแรปสดไทยค่อนข้างรุนแรง ผู้ชมอาจไม่พอใจและแสดงท่าทีต่อการแรปนั้นได้ แต่ต้องคำนึงเสมอว่าการใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวเป็นกลวิธีทางภาษาที่คนแรปใช้เพื่อวิพากษ์วิจารณ์หรือบริภาษกันเพื่อดวลแรปสดเท่านั้น ผู้ชมไม่ควรยึดถือสิ่งเหล่านั้นเป็นสำคัญหลังการดวลแรปสดไทยสิ้นสุดลงซึ่งสอดคล้องกับบรรทัดฐานการตีความ

3.2.8 ประเภทการสื่อสาร (Genre)

ประเภทการสื่อสาร หมายถึงประเภทหรือชนิดของหรือถ้อยคำที่ใช้สื่อสาร มักมีชื่อเรียกเฉพาะกำหนดไว้แล้ว เช่น กลอนสุภาพ อินทรวินิจฉัย คำน่า บทธรรณาทิการ เป็นต้น (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2550) อาจพิจารณาในระดับของปริจเฉทหรือสัมพันธสาร (discourse) เช่น การแสดงความคิดเห็น การสืบทายาน บทความแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

ประเภทการสื่อสารในการดวลแรปสดไทยคือการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะในแต่ละรอบการประชันด้วยการตัดสินจากทักษะและมีมือการแรปของผู้เข้าแข่งขันหรือแรปเปอร์ ดังนั้นแรปเปอร์จึงไม่ได้เลือกใช้เพลงแรปทั่วไป แต่จะเลือกใช้เพลงแรปดิส (Disrespect Rap Music) ซึ่งหมายถึงเพลงที่ใช้การพูดให้ลงจังหวะเพลง และมีเนื้อหาโจมตีเป้าหมายเพื่อแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ถูกโจมตีนั้น ไม่ได้รับการเคารพหรือยกย่องจากคนแรป

องค์ประกอบต่าง ๆ ในการดวลแรปสดไทยสัมพันธ์กันอย่างเห็นได้ชัด การประชันด้วยเพลงแรปดิสนี่ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการดวลแรปสดไทย ในเพลงแรปดิสนั้นมักจะใช้ภาษาระดับหยาบคายและมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์ซึ่งสอดคล้องกับการใช้น้ำเสียงและวัจนกรรมบริภาษของแรปเปอร์ ทั้งนี้การเลือกใช้วัจนกรรมดังกล่าวก็เป็นผลมาจากจุดมุ่งหมายของแรปเปอร์เพื่อชนะในการประชัน แม้ว่าการใช้ภาษาในการดวลแรปสดไทยจะไม่เหมาะสมในบริบทการสื่อสารทั่วไป แต่ด้วย

บรรทัดฐานการตีความที่มีร่วมกันของทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร จึงทำให้ผู้ร่วมสถานการณ์สื่อสารทั้งหมดยอมรับภาษาระดับนี้ได้

การศึกษาความรู้เบื้องต้นและการพิจารณาองค์ประกอบการสื่อสารในการดวลแรปสดไทย ช่วยให้ทราบบริบทในเหตุการณ์สื่อสาร เนื่องจากบริบทเหล่านี้ถือเป็นวิถีปฏิบัติที่ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารยึดถือร่วมกันจึงทำให้ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารตัดสินใจเลือกใช้กลวิธีทางภาษาลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีปฏิบัติดังกล่าว

สิ่งที่น่าสังเกตข้อหนึ่งคือการดวลแรปสดไทยมีลักษณะบรรยากาศเหมือนการชกมวย เมื่อพิจารณาจากฉากที่มีการใช้เวทียกสูงล้อมรอบด้วยผู้ชมคล้ายเวทีมวย มีพิธีกรสองคนยืนอยู่บนเวทีคล้ายกรรมการมวย มีแร็ปเปอร์สองคนบนเวทีคล้ายนักมวย มีผู้ชูป้ายบอกรอบการแรป และผู้ชมสามารถส่งเสียงให้กำลังใจแร็ปเปอร์ได้ตลอดเวลาเช่นเดียวกับในการชกมวย ลักษณะที่คล้ายคลึงกันเหล่านี้ น่าจะเป็นความพยายามในการสร้างบรรยากาศให้การดวลแรปสดไทยเป็นการต่อสู้กันด้วยการแรป อันอาจจะแสดงให้เห็นความคิดบางประการของแร็ปเปอร์ได้ หากพิจารณาร่วมกับกลวิธีทางภาษา

ในบทต่อไปจะแสดงให้เห็นถึงกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะช่วงของแร็ปเปอร์ในการดวลแรปสดไทยเท่านั้น เนื่องจากผู้ใช้ภาษาคือแร็ปเปอร์ซึ่งต้องการนำเสนอตัวตนผ่านกลวิธีทางภาษาที่สอดคล้องกับบริบทการดวลแรปสดไทย กลวิธีทางภาษานี้จะวิเคราะห์ร่วมกับองค์ประกอบการสื่อสารเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์อัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ไทยต่อไป



บทที่ 4

กลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย

กลวิธีทางภาษาเป็นการเลือกใช้ลักษณะภาษา เช่น การเลือกใช้ถ้อยคำ ไวยากรณ์ รูปแบบหรือประเภทของข้อความ เป็นต้น เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางประการในการสื่อสาร ดังนั้นการศึกษากลวิธีทางภาษาจึงทำให้ทราบทั้งลักษณะภาษา และทราบถึงความคิดที่แฝงอยู่ในข้อความได้ (จันทิมา อังคพณิชกิจ, 2561)

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย เพื่อให้ทราบถึงลักษณะภาษาของแร็ปเปอร์ และจุดมุ่งหมายในการสื่อสารของแร็ปเปอร์ที่สัมพันธ์กับลักษณะภาษาเหล่านั้น จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย แบ่งออกเป็น 8 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำ 2) การใช้เสียงประกอบจังหวะ 3) การใช้สัมผัสคล้องจอง 4) การซ้ำ 5) การหักล้างถ้อยคำ 6) การใช้ภาษาอังกฤษ 7) การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน และ 8) การใช้อุปลักษณ์ มีรายละเอียดดังนี้

4.1 การใช้คำ

การใช้คำในการดวลแรปสดไทยสามารถแบ่งเป็น 6 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ 2) การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวก 3) การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบ 4) การใช้คำปฏิเสธ 5) การใช้คำหยาบ และ 6) การใช้คำสมญานาม มีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 การใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ

สถานภาพ หมายถึง ฐานะ ตำแหน่งหรือเกียรติยศของบุคคลที่ปรากฏในสังคม รวมถึงสิทธิหน้าที่ตามบทบาทของบุคคล (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) ด้วยเหตุนี้ สถานภาพจึงเกี่ยวข้องกับเพศ อายุ อาชีพ หรือบทบาทอื่น ๆ ในสังคม

ในการใช้ภาษา ผู้พูดต้องคำนึงถึงมิติทางสังคมและความสัมพันธ์ระหว่างตนกับผู้ฟังเพื่อใช้ภาษาให้เหมาะสมกับผู้ฟัง ดังนั้นรูปภาษาบางชนิดจึงแสดงให้เห็นสถานภาพระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้ (ศิริพร รักดีผาสุข, 2561) เช่นเดียวกับในการดวลแรปสดไทย คนแร็ปและคู่แข่งต่างก็มีสถานภาพของตนเองอยู่ก่อนแล้ว โดยเฉพาะความแตกต่างของอายุที่ส่งผลให้คนแร็ปและคู่แข่งมีสถานภาพแตกต่างกันอย่างชัดเจน กล่าวคือแร็ปเปอร์ที่มีอายุมากกว่าอาจจะมีสถานภาพสูงกว่าแร็ปเปอร์ที่มีอายุน้อยกว่า ทั้งนี้เป็นผลมาจากการให้ความสำคัญกับอายุของคนในสังคมไทย ผู้ที่มีอายุมากก็จะมีอำนาจมาก และมีสถานภาพสูงกว่า มีอำนาจในการตัดสินใจ หรือสามารถออกคำสั่งให้ผู้ที่มีอายุน้อยปฏิบัติตามได้ (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2550)

อย่างไรก็ตาม ในการดวลแรปสดไทย หากคู่แข่งมีอายุมากกว่าหรือมีสถานภาพสูงกว่าคนแรป คนแรปอาจจะพยายามลบเลือนความแตกต่างของสถานภาพดังกล่าว โดยใช้รูปภาพที่ลดสถานภาพของคู่แข่งลงมาให้เท่ากันหรือต่ำกว่าตน หรือในทางกลับกัน หากคนแรปมีอายุมากกว่าหรือสถานภาพสูงกว่าคู่แข่ง คนแรปก็จะเน้นย้ำสถานภาพดังกล่าว โดยใช้รูปภาพที่กดคู่แข่งลงไป

ในการดวลแรปสดไทย คนแรปใช้คำเพื่อเพิ่มสถานภาพตนเอง แต่ในขณะเดียวกันก็ลดสถานภาพคู่แข่ง แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การใช้คำสรรพนามเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ 2) การใช้คำนำหน้าเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ และ 3) การใช้คำลงท้ายเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ ดังนี้

4.1.1.1 การใช้คำสรรพนามเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ

คำสรรพนามคือคำที่ใช้แทนผู้พูด ผู้ฟัง และผู้ที่ถูกกล่าวถึง อาจเป็นคำบุรุษสรรพนาม เช่น คุณ เขา เรา ท่าน หรืออาจเป็นคำนามอื่น ๆ ที่ทำหน้าที่แทนคำนาม ได้แก่ คำเรียกญาติ เช่น พี่ น้อง คำเรียกยศหรือตำแหน่ง เช่น ครู หมอ ท่านอธิบดี และชื่อเฉพาะ เช่น ดุสิต ต้ม การเลือกใช้คำสรรพนามบ่งบอกถึงสถานภาพระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง เนื่องจากผู้พูดจำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและความสุภาพให้สอดคล้องกับบริบทการสนทนานั้น ๆ (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561)

ตัวอย่างเช่น การใช้คำบุรุษสรรพนาม “ผม” กับ “คุณ” อาจแสดงให้เห็นถึงความอาวุโสและสถานภาพที่เท่ากันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง แต่ไม่มีความสนิทสนม หรืออาจแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์การสนทนาที่เป็นทางการ ในทางกลับกัน การใช้คำบุรุษสรรพนามว่า “กู” กับ “มึง” อาจแสดงให้เห็นความสนิทสนมระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง และแสดงให้เห็นว่าเป็นสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการ อย่างไรก็ตาม ในการดวลแรปสดไทยซึ่งเป็นบริบทการสื่อสารที่ไม่ได้มีเพียงแค่คนแรปเป็นผู้พูดและคู่แข่งเป็นผู้ฟังเท่านั้น แต่มีผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารอีกด้วย การใช้คำบุรุษสรรพนาม “กู” กับ “มึง” ท่ามกลางบุคคลอื่น จึงกลับกลายเป็นการไม่ให้เกิดริตและลดสถานภาพคู่แข่ง

สำหรับคำบุรุษสรรพนาม “กู” กับ “มึง” พรพิมล เสนะวงศ์ (2554) กล่าวว่าในอดีตผู้ที่สามารถใช้คำบุรุษสรรพนามคู่นี้ได้คือผู้ที่มีสถานภาพเหนือกว่า ดังปรากฏในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนว่าผู้ที่ใช้สรรพนามดังกล่าวคือพระเจ้าแผ่นดิน ในขณะที่ผู้ฟังเป็นทหารซึ่งมีสถานภาพต่ำกว่าและไม่สามารถใช้คำบุรุษสรรพนามดังกล่าวกับพระเจ้าแผ่นดินได้ ส่วนในภาษาไทยปัจจุบัน คำบุรุษสรรพนาม “กู” กับ “มึง” ถือเป็นคำไม่สุภาพ แต่สามารถใช้เพื่อแสดงความสนิทสนม ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และมีนัยยะที่เท่าเทียมกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟังซึ่งอยู่ในกลุ่มเดียวกันได้ อย่างไรก็ตาม หากผู้พูดและผู้ฟังไม่มีความสนิทสนมกัน การใช้คำบุรุษสรรพนามคู่นี้จะกลายเป็นการแสดงอำนาจด้านใดด้านหนึ่งของผู้พูด และนำมาซึ่งความไม่พอใจของผู้ฟังเนื่องจากผู้ฟังเห็นว่าผู้พูดพยายามยกสถานะของตัวเองให้สูงกว่าผู้ฟัง

ในการดวลแรปสดไทย คนแรปใช้คำบุรุษสรรพนามเพื่อลดสถานภาพผู้ฟัง เช่น กู มึง มัน ดัง
ตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 10 **คนแรป : P-HOT** (อายุน้อยกว่า)
คู่แข่ง : TORDED (อายุมากกว่า)
 ที่กูออกรายการเทคมีเอ๊าท์เค้าเชิญไป
 ลองมึงยื่นใบสมัคร ทีมงานเค้าบอกไอ้เหี้ยนี้ใครอะ
 และมึงนะมาจากไหน
 มึงเกิดเหี้ยไร หรือว่ามึงเกิดมาจากกอไผ่

จากตัวอย่างที่ 10 แม้ว่า P-HOT ซึ่งเป็นคนแรปจะมีอายุน้อยกว่า TORDED ซึ่งเป็นคู่แข่ง แต่คนแรปกลับเลือกใช้คำสรรพนามบุรุษที่ 1 แทนตัวเองว่า “กู” และใช้คำสรรพนามบุรุษที่ 2 แทนคู่แข่งว่า “มึง” การใช้คำบุรุษสรรพนามคู่นี้แสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามลดสถานภาพคู่แข่งจากเดิมที่สูงกว่าให้ลงมาเท่ากันหรือต่ำกว่าตน ในขณะที่เดียวกันก็ยกสถานภาพของตนเองขึ้นไปให้สูงกว่าหรือเท่ากับคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 11 **คนแรป : KENNOI** (อายุน้อยกว่า)
คู่แข่ง : MODEVAN (อายุมากกว่า และมีอาชีพตำรวจ)
 เยี่ยว ๆ เซกกะเด้าเยี่ยว
 มันบอกว่ามันจะพาดกับลาบเสี้ยว

จากตัวอย่างที่ 11 KENNOI ซึ่งเป็นคนแรป หันไปพูดกับผู้ชม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ MODEVAN ซึ่งเป็นคู่แข่ง แม้ว่าคนแรปจะอายุน้อยกว่าคู่แข่ง แต่คนแรปก็เลือกใช้คำสรรพนามบุรุษที่ 3 คือ “มัน” เพื่ออ้างถึงคู่แข่ง นอกจากนี้ การใช้บุรุษสรรพนาม “มัน” ยังเผยให้เห็นว่าคนแรปไม่ได้ให้ความสนใจอาชีพตำรวจของคู่แข่ง ซึ่งนับว่าเป็นอาชีพที่คนในสังคมส่วนใหญ่ให้ความเคารพ การใช้คำบุรุษสรรพนามดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามลบเลือนสถานภาพของคู่แข่ง ทั้งทางด้านอายุ และทางด้านอาชีพ ทั้งนี้ก็เพื่อลดสถานภาพของคู่แข่งลงมาให้เท่ากันหรือต่ำกว่าตน และเพิ่มสถานภาพของตนเองให้สูงกว่าหรือเท่ากับคู่แข่งไปพร้อมกัน

ตัวอย่างที่ 12 **คนแรป : MODEVAN** (อายุมากกว่า)
คู่แข่ง : P-HOT (อายุน้อยกว่า)
 /khuaj⁰/เหอะปอนด์ /khuaj⁰/เหอะปอนด์
 มึงแรปแต่ละที แม่งทำคนดูเค้าหงอยเหงา
 กูเป็นผู้หญิง กูไม่/jet³/มึง แน่ แน่นอน
 เพราะมึง/jet³/แต่ละทีมึงทำกูหงอยเหงา

จากตัวอย่างที่ 12 MODEVAN ซึ่งเป็นคนแรป กล่าวกับ P-HOT ซึ่งเป็นคู่แข่ง โดยใช้คำสรรพนามบุรุษที่ 1 คือ “กู” แทนตนเอง และใช้คำสรรพนามบุรุษที่ 2 คือ “มึง” แทนคู่แข่ง คำบุรุษสรรพนามเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าคนแรปซึ่งมีอายุมากกว่าพยายามเน้นย้ำสถานภาพที่ต่ำกว่าของคู่แข่งซึ่งมีอายุน้อยกว่า ด้วยเหตุนี้ จากเดิมที่สถานภาพของคู่แข่งต่ำอยู่แล้ว ก็จะมียิ่งต่ำลงไปอีก

นอกจากนี้ ในกรณีที่คนแรปและคู่แข่งมีอายุเท่ากัน คนแรปก็พยายามใช้คำสรรพนามเพื่อเพิ่มสถานภาพของตนเองให้สูงขึ้น ขณะเดียวกันก็ลดสถานภาพของคู่แข่งลงไป ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 13 คนแรป: SUPER-B (อายุเท่ากัน)

คู่แข่ง: PEE CLOCK (อายุเท่ากัน)

น้ำกระท่อมมันก็ดี แต่เก็บไว้กินที่บ้าน

อยากกระที่บนาน้องซึกทีพอตีสันตีนที่ว่างอะ

จากตัวอย่างที่ 13 คนแรปใช้คำสรรพนาม “พี่” กับ “น้อง” ซึ่งเป็นคำเรียกญาติที่ทำหน้าทีเป็นคำสรรพนาม แม้ว่าคนแรปกับคู่แข่งจะมีอายุเท่ากัน แต่คนแรปกลับใช้คำสรรพนามแทนตัวเองว่า “พี่” ซึ่งมีนัยความหมายของอายุที่มากกว่า แสดงถึงประสบการณ์ที่มากกว่า และมีความน่าเชื่อถือ ทำให้สถานภาพของคนแรปสูงขึ้น ในขณะที่คนแรปใช้คำสรรพนามแทนคู่แข่งว่า “น้อง” ซึ่งมีนัยความหมายของอายุที่น้อยกว่า แสดงถึงความเป็นเด็กที่ด้อยประสบการณ์ และไม่น่าเชื่อถือ ทำให้สถานภาพของคู่แข่งต่ำลงไป การใช้คำสรรพนาม “พี่” กับ “น้อง” จึงแสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามเพิ่มสถานภาพของตนเองให้สูงกว่าคู่แข่ง ในขณะที่เดียวกันก็ลดสถานภาพของคู่แข่งลงไปให้ต่ำกว่าตน

การใช้คำสรรพนามของคนแรปแสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามยกสถานภาพของตนให้สูงขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็ลดสถานภาพคู่แข่งให้ต่ำลงไป แม้ว่าในบางบริบท การใช้คำสรรพนาม “กู” กับ “มึง” หรือ “พี่” กับ “น้อง” จะแสดงถึงความสนิทสนมระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง อย่างไรก็ตาม ในกรณีของการดวลแรปสดไทย คนแรปไม่ได้ต้องการแสดงความสนิทสนม แต่กลับต้องการเพิ่มระยะห่างระหว่างตนกับคู่แข่งให้มากขึ้น นอกจากนี้ การใช้สรรพนามดังกล่าวยังเป็นการลดความสำคัญของสถานภาพอันมีผลมาจากบริบททางสังคม เช่น อายุ อาชีพ ให้น้อยลงไป เพื่อช่วยให้ผู้ที่มีสถานภาพต่ำกว่ากลับกลายมาเป็นผู้ที่มีสถานภาพเท่ากันหรือสูงกว่า หรือให้ผู้ที่มีสถานภาพสูงกว่ายังคงรักษาสถานภาพของตนไว้ได้

4.1.1.2 การใช้คำนำหน้าเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ

คำนำหน้า หมายถึง คำที่ใช้นำหน้าคำสรรพนาม และไม่สามารถปรากฏลำพังได้ เช่น “ไอน้อง” คำว่า “ไอ้” เป็นคำนำหน้า ในขณะที่คำว่า “น้อง” เป็นคำเรียกญาติที่ทำหน้าที่เป็นคำสรรพนาม หรือ “น้องหมอ” คำว่า “น้อง” จะกลายเป็นคำนำหน้า ส่วนคำว่า “หมอ” เป็นคำเรียก

อาชีพที่ทำหน้าที่เป็นคำสรรพนาม การเลือกใช้คำนำหน้านามมีส่วนสัมพันธ์กับบริบททางสังคม โดยเฉพาะการแสดงถึงเพศหรือสถานภาพของผู้ฟังว่าสูง เทียบเท่าหรือต่ำกว่าผู้พูด ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 14 **คนแรก :** AMAZING (อายุน้อยกว่า)
คู่แข่ง : DARKFACE (อายุมากกว่า)
 กระจกก็คือกระจกและไม่ต้องบอกว่ายังไม่ชำนาญ
 พูดไม่ไหวว่าแขวะแล้วมึงอย่ากระเดาะ ใ้อับัง กูรำคาญ

ในตัวอย่างที่ 14 คนแรกใช้คำนำหน้า คือคำว่า “ไอ้” นำหน้าคำว่า “บัง” ซึ่งเป็นคำสรรพนามที่คนแรกใช้อ้างถึงคู่แข่ง เนื่องจากคู่แข่งเป็นคนภาคใต้และมีผิวดำ คนแรกจึงเหมารวมว่าคู่แข่งมีเชื้อสายมลายู และเรียกคู่แข่งว่า “บัง” การใช้คำนำหน้าร่วมกับคำสรรพนามนี้จึงเป็นการลดสถานภาพคู่แข่งจากเดิมที่สูงกว่าคนแรก เพราะคู่แข่งมีอายุมากกว่าและมีความอาวุโสกว่าคนแรก ให้ลงมาต่ำกว่าคนแรก

ตัวอย่างที่ 15 **คนแรก :** MODEVAN (อายุมากกว่า)
คู่แข่ง : P-HOT (อายุน้อยกว่า)
 อะไรใ้อ์ปอนด์ อะไรใ้อ์ปอนด์ กูแข็งเหมือนเหล็กกลิ้ง
 จะแตกสันตีนหรือเต้าทิ้ง

ในตัวอย่างที่ 15 คนแรกใช้คำนำหน้า คือคำว่า “ไอ้” นำหน้าชื่อของคู่แข่งเพื่อลดสถานภาพของคู่แข่งลงไป แม้ว่าเดิมคนแรกจะมีสถานภาพสูงกว่าอยู่แล้ว เนื่องจากคนแรกมีอายุมากกว่าและมีความอาวุโสมากกว่า แต่การใช้คำนำหน้าว่า “ไอ้” เป็นการดูหมิ่นและเหยียดหยาม ทำให้สถานภาพของคู่แข่งลดต่ำลงไปอีก

ในบางครั้ง คำเรียกญาติอาจทำหน้าที่เป็นคำนำหน้าได้ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 16 **คนแรก:** TAHMAG (อายุเท่ากัน)
คู่แข่ง: D3 (อายุเท่ากัน)
 ยินเอ๊ย คิดได้ไงถึงมาจับกับกู ทาแม็ก(?)นะมันจะไปต่อ
 ส่วนน้องยีนควรกลับไปฝึกหัดแรปอีกที ในระดับไฮสคูล
 มันอาจจะยากแต่หนูนีนต้องตั้งใจ ทำการบ้านมาให้ดี
 อย่ามาตีแต่ปาก รอบนี้กูไปต่อ ส่วนมึงเข้ามาเพราะจะเอาน้ำ เอาข้าวฟรี

จากตัวอย่างที่ 16 แม้ว่าคนแรกกับคู่แข่งจะมีอายุเท่ากัน แต่คนแรกกลับใช้คำนำหน้าว่า “น้อง” และ “หนู” นำหน้าคำว่า “ยีน” ซึ่งเป็นชื่อของคู่แข่ง คำนำหน้าทั้งสองคำนี้มีนัยยะของสถานภาพที่ต่างกันระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง กล่าวคือคำว่า “น้อง” เป็นคำเรียกญาติที่ทำหน้าที่เป็นคำนำหน้าซึ่งมีนัยความหมายของอายุและประสบการณ์ที่น้อยกว่า ทำให้สถานภาพด้อยลงไป และคำว่า

“หนู” ก็เป็นคำสรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นคำนำหน้านามซึ่งมีนัยความหมายของสถานภาพที่ด้อยกว่า เช่นกัน การใช้คำนำหน้าดังกล่าวประกอบกับชื่อของคู่แข่งจึงเป็นการลดสถานภาพของคู่แข่ง จากเดิมที่เท่ากันให้ด้อยลงไป

ตัวอย่างที่ 17 **คนแรป :** K.KRON (อายุใกล้เคียงกัน)

คู่แข่ง : STAGE-N (อายุใกล้เคียงกัน)

นักร้องเค้ามี่แต่นิวจิว

นิวบอกที่ต้องแดกรก เพราะว่าตอนเกิดน้องนิวหิวง นิว

จากตัวอย่างที่ 17 แม้ว่าคนแรปกับคู่แข่งจะมีอายุใกล้เคียงกัน แต่คนแรปกลับใช้คำนำหน้าว่า “น้อง” นำหน้าคำว่า “นิว” ซึ่งเป็นชื่อของคู่แข่ง จะสังเกตได้ว่าในตอนแรก คนแรปกล่าวถึงคู่แข่งโดยใช้ชื่อเท่านั้น แต่ต่อมาคนแรปใส่คำนำหน้าว่า “น้อง” เพื่อแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งมีสถานภาพที่ด้อยกว่า มีประสบการณ์น้อยกว่า มีความน่าเชื่อถือน้อยกว่า การใช้คำนำหน้านี้จึงเป็นการลดสถานภาพของคู่แข่งจากเดิมที่เท่ากันให้ต่ำลงไป

4.1.1.3 การใช้คำลงท้ายเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ

ในภาษาไทย คำลงท้ายคือคำปรากฏในตำแหน่งท้ายสุดของประโยคเพื่อช่วยให้ประโยคสนทนาเป็นธรรมชาติ และสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่ผู้พูดมีต่อเนื้อความหรือคู่สนทนา นอกจากนี้ คำลงท้ายยังแสดงสถานภาพของผู้พูดและผู้ฟังได้เช่นกัน (รัชดา ปลาบุทอง, 2552; วิจิรัตน์ ภาณุพงศ์, 2532)

ในการดวลแรปสดไทย คนแรปใช้คำลงท้ายที่ลดสถานภาพผู้ฟัง ได้แก่ วะ เว้ย โว้ย ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 18 **คนแรป :** 8BOTSBOYZ (อายุน้อยกว่า)

คู่แข่ง : TORDED (อายุมากกว่า)

อยู่บนเวทีอะแสงไฟมันทำให้หน้าใส

แต่พี่มีแสงอะไรทำไมมันทำให้หน้า/hi:4/วะ

ในตัวอย่างที่ 18 แม้คู่แข่งจะอายุมากกว่า สังเกตได้จากการใช้คำว่า “พี่” แต่คนแรปกลับใช้คำลงท้าย “วะ” ซึ่งถือเป็นคำไม่สุภาพ การใช้คำลงท้ายที่ขัดกับสถานภาพของคู่แข่งจึงทำให้สถานภาพของคู่แข่งจากเดิมที่อยู่สูงกว่าถูกลดลงมาให้เท่ากับหรือต่ำกว่าสถานภาพของคนแรป

ตัวอย่างที่ 19 **คนแรป :** LIL ICE (อายุใกล้เคียงกัน)

คู่แข่ง : OZMOSISZ (อายุใกล้เคียงกัน)

เฮ้ยกูไม่อยากจะพูดมาก

ถึงเวลามึงตายมึงก็เตรียมชะตาขาดเว้ย

มิ่งมันลูกตุ้ดค่าผู้หญิง
 มาสู้อะไร ญเนี่ยลูกซุสเว้ย
 มิ่งแค้เด็กสะพานพุทธเว้ย
 ญเนียรุ่นใหญ่เว้ย ญจอร์จัดบับเบิลญุขเว้ย

ตัวอย่างที่ 20 **คนแรบ :** HASSADIN (อายุใกล้เคียงกัน)

คู่แข่ง : WAY-G (อายุใกล้เคียงกัน)

โว้ย อันดับแรกเว้ย มิ่งขอญเริ่มก่อนเหรอ

แต่แรบมิ่งหมาไม่แตก ญบอกไปหัดเพิ่มก่อนก่อนเว้ยป็น

อย่าทำเป็นแก่ง อย่าทำเป็นแก่ง

สกลิมิ่งหมาไม่แตก อย่าทำเป็นเบ่ง อย่าทำเป็นเบ่งเว้ยป็น

ในตัวอย่างที่ 19 และตัวอย่างที่ 20 คนแรบใช้คำลงท้าย “เว้ย” และ “โว้ย” ซึ่งเป็นคำไม่สุภาพ เพื่อแสดงให้เห็นว่าไม่จำเป็นต้องให้เกียรติสถานภาพของคู่แข่ง อนึ่ง เนื่องจากบรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ของการดวลแรบสดไทยเอื้อให้คนแรบสามารถแสดงความหยาบคายได้ คนแรบจึงเลือกใช้ประโยชน์จากบรรทัดฐานดังกล่าวเพื่อลดสถานภาพของคู่แข่งให้ต่ำกว่าตนจากเดิมที่มีสถานภาพใกล้เคียงหรือเท่ากัน

โดยสรุปแล้ว คนแรบและคู่แข่งอาจจะมีสถานภาพเท่ากันหรือไม่เท่ากันซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยด้านอายุหรืออาชีพ สำหรับปัจจัยด้านอายุ ฝ่ายที่มีอายุมากกว่าจะมีสถานภาพสูงกว่า หรือหากทั้งสองฝ่ายมีอายุใกล้เคียงกันก็ถือว่ามีความเท่ากัน สำหรับปัจจัยด้านอาชีพ ฝ่ายที่ประกอบอาชีพอันเป็นที่นับหน้าถือตาในสังคมก็จะได้รับความเคารพจากอีกฝ่าย ในกรณีที่เป็นบริบทการใช้ภาษาไทยทั่วไป ผู้ที่มีสถานภาพต่ำกว่าต้องให้เกียรติผู้ที่มีสถานภาพสูงกว่า โดยอาจแสดงออกมาทางภาษา เช่น การใช้คำสุภาพหรือการไม่ใช้ภาษาหยาบคาย แต่ในกรณีของการดวลแรบสดไทย คนแรบกลับละเมิดค่านิยมดังกล่าว โดยการใช้คำสรรพนาม คำนำหน้า และคำลงท้าย ที่มีนัยยะสื่อถึงสถานภาพของคนแรบที่เหนือกว่าคู่แข่งเพื่อลดสถานภาพเดิมของคู่แข่งที่มีอยู่ก่อนหน้า และเพิ่มสถานภาพของตัวเอง

การจัดความแตกต่างของสถานภาพในกรณีที่คู่แข่งมีสถานภาพสูงกว่าคนแรบ หรือการเน้นย้ำสถานภาพที่ต่างกันกรณีที่คนแรบมีสถานภาพสูงกว่าคู่แข่ง ในขณะเดียวกันก็ลดสถานภาพของคู่แข่งให้ต่ำลงไปอีกโดยการใช้คำเพิ่มหรือลดสถานภาพ แสดงให้เห็นกระบวนการของคนแรบที่ต้องการแสดงให้เห็นว่าตนมีสถานภาพสูงกว่าคู่แข่ง ตลอดจนให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีความเหมาะสมในการเป็นแรบเปอร์ผู้ชนะมากกว่าคู่แข่ง

4.1.2 การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวก

เมื่อคนแรกกล่าวถึงตนเอง คนแรกมักใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเพื่อบรรยายลักษณะที่พึงประสงค์ของตนเอง แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ และ 2) คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียง ดังนี้

4.1.2.1 คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ

เมื่อคนแรกกล่าวถึงตนเอง คนแรกมักจะใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบเพื่อบรรยายว่าตนเองมีลักษณะที่พึงประสงค์ โดยใช้คำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการแรบที่ดี ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 21 มิงบอกกูอยู่เอ็มคิวที แล้วเป็นเสนียดแก๊ง
แต่กูอยู่เอ็มคิวที แต่กูเก็บมาห้าแชมป์ละไอ้เหี้ย
เข้าใจปะ ชักถั่วย มิงเป็นแรบเปอร์แต่ไม่เคยได้แชมป์ชักถั่วยนะ ไอ้สัตว์
นี่คือสุดแก้คำ วังไฟแม่มิงล่ม ก็เพราะว่าตดแม่มันอะ อ้า
- ตัวอย่างที่ 22 ไอ้สัตว์ กูฟรีสไตล์ ไอ้เหี้ย กูสุดเสมอมา
และมิง มิงยังจตเสมอมา
กูสุดเสมอมาและกูบอกว่าหน้าอย่างมิงอะ
ไม่ต้องมาเสือกเสนอนหน้าไอ้เหี้ย ไอ้เหี้ยปอนด์
- ตัวอย่างที่ 23 จะจตหรือจะสุด ไอ้สัตว์มิงยังกระจอกไป
ดูให้ดีกว่าที่มิงจะถอนหงอกใคร
เหี้ย คำเดียวคือให้มิงออกไป
ที่กูสุดแก๊ง เพราะแรบมาก่อน/khuaj⁰/ที่มิงถอกใจ
- ตัวอย่างที่ 24 เนี่ยกูสุดแล้วกูก็สุดเอง
ถ้าจตขนาดนี้ทำไมไม่กลับไปทำเพลง

ในตัวอย่างที่ 21 ถึงตัวอย่างที่ 24 คนแรกกล่าวถึงตนเองโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ ได้แก่ “สุด” และ “ฟรีสไตล์” ซึ่งหมายถึงการมีทักษะการแรบบแบบดันสดอันเป็นลักษณะที่พึงประสงค์ในการดวลแรบสดไทย

- ตัวอย่างที่ 25 คือกูไม่ชอบ เจอกับกูมิงคงไม่รอดอะ
ก็แบบว่าแรบกูทันสมัย แต่แรบมิงยังบ้านนอกอะ
มาเจอกับกู คนเค้าคงตลก
คือแบบสไตล์กูอินเตอร์ แต่ว่าสไตล์มิงชนบทอะ

ในตัวอย่างที่ 25 คนแรปกกล่าวถึงตนเองโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรป ได้แก่ “ทันสมัย” และ “โกอินเตอร์” ซึ่งหมายถึงการมีทักษะการแรปในรูปแบบใหม่ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางอันเป็นลักษณะที่พึงประสงค์

4.1.2.2 คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียง

เมื่อคนแรปกกล่าวถึงตนเอง คนแรปมักใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเพื่อบรรยายว่าตนเองมีลักษณะที่พึงประสงค์ โดยใช้คำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จัก ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 26 เพลงผม มีไม่กี่เพลง
แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง พวกมึงก็เคยฟังกันเองนิ

ตัวอย่างที่ 27 เป็นแค่เบี่ยล่าง มึงก็อย่าซีเรียสมาก
เพลงมึงห่วยมาก แต่กูดังแบบเปรี้ยงปร้าง

ตัวอย่างที่ 28 กูเด็กเอ็มที ดูดีดี คุให้ทัน
เพราะความมันที่กูมีไม่แจกฟรี
แรปกันยันดึก แล้วยังดังกันทั้งปี
กูจะเลี้ยงมึงก็ได้กูจะยิงมึงก็ได้

ในตัวอย่างที่ 26 ถึงตัวอย่างที่ 28 คนแรปกกล่าวถึงตนเองหรือผลงานเพลงของตนเองโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียง คือ “ดัง” ซึ่งหมายถึงการมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักอันเป็นลักษณะที่พึงประสงค์

ตัวอย่างการใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกข้างต้นแสดงให้เห็นว่าคนแรปให้ความสำคัญกับทักษะการแรปและการมีชื่อเสียง ด้วยเหตุนี้ คนแรปจึงเลือกใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเมื่อกล่าวถึงตนเองเพื่อแสดงลักษณะที่พึงประสงค์ของแรปเปอร์

4.1.3 การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบ

เมื่อคนแรปกกล่าวถึงคู่แข่ง คนแรปมักใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเพื่อบรรยายลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ของคู่แข่ง แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรป และ 2) คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับความบกพร่องทางสติปัญญา ดังนี้

4.1.3.1 คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรป

คนแรปใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเพื่อบรรยายว่าคู่แข่งมีลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ โดยใช้คำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการแรปที่ไม่ดีเมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 29 ไอ้สัตว์ กุฬรีสไตร์ ไอ้เหี้ย กุสดเสมอมา
และมึง มึงยังจุดเสมอมา
กุสดเสมอมาและกูบอกว่าหน้าอย่างมึงอะ
ไม่ต้องมาเสือกเสนอหน้าไอ้เหี้ย ไอ้เหี้ยปอนด์
- ตัวอย่างที่ 30 /jet³/แม่ วันนี้เดี๋ยวมึงเสร็จแน่ รอบต่อไปถึงมึงเข้าไป มึงก็สู้ใครเค้าไม่ได้
เพราะว่าโรมที่มึงจุดมา ทั้งโซว์โง่และโซว์ควาย
- ตัวอย่างที่ 31 เนี่ยกุสดแล้วกูก็สตนเอง
ถ้าจุดขนาดนี้ทำไมไม่กลับไปทำเพลง
ฮะ ทำไมไม่กลับไปทำเพลง
กูเป็นนักร้อง แต่มึงมันแค่นักเลง
- ตัวอย่างที่ 32 กุฬรีสไตร์แบบไม่มีจุดมา
แรบแบบมึงอะมันไม่ต้องหลบตา
แรบแบบมึงอะกลับไปจุดมาอีกชาติหนึ่ง
และพีปินอะ บอกว่ากูอะหน้าด้าน
แต่แรบแบบมึงอะ กูไล่ไป(?)จุดมาอีกห้าชาติ
- ในตัวอย่างที่ 29 ถึงตัวอย่างที่ 32 คนแรบกล่าวถึงคู่แข่งโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ คือ “จุด” ซึ่งในบริบทของการแรบหมายถึงการเตรียมคำแรบมาล่วงหน้า ไม่ใช่การใช้ทักษะการแรบแบบต้นสด และการเตรียมเนื้อแรบมาก่อนนี้เป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ เพราะไม่ใช่ความสามารถที่เป็นลักษณะของแรบเปอร์
- ตัวอย่างที่ 33 อยากถามหน่อย เมื่อกี้ที่ด่ากูมาทั้งหมด
นั่นมึงคิดเอง แต่งเอง หรือลอกคนอื่นมาจุดนะ
ฟังก็ตีแมงก็ตลก มึงไม่น่าเข้ารอบสิบหก
เพราะเดี๋ยวแหวนมึง ฟังไว้ ระวังจะโดนจุดบ
- ตัวอย่างที่ 34 กูด่ามึงชะโคตรละ เหมือนประเทศถูกโกงกิน
แล้วมึงก๊อปมาโคตรเป๊ะ นึกว่าพ่อปู่โจนิน
อ้า เฮ้ย แล้วแต่สไตร์มันควรต่าง
อึดตาเค้าไม่ได้ก๊อป แต่แค่เอามาเป็นตัวอย่าง
- ตัวอย่างที่ 35 อ๊ะ เอาไปอีก/khuaj⁰/เลยทักทาย
ทำไมมึงชอบก๊อป หรือมึงไม่ก๊อป จะซั๊กตาย
อะ มึงแค่ปลายแถวปลายหาง

มิ่งพลาดละในวันนี้ที่มิ่งเข้ามาอยู่ในเขตประหาร

อะ เลียนแบบคนอื่นมาลงสนาม

- ตัวอย่างที่ 36 วันนี้ไม่มีเพื่อน อย่าเสียเวลาทัก
แบบนี้ก็อาจจะแพ้ถ้าคนที่ยืนตรงนี่คือลาพลัส
อยากจะเป็นฮิปฮอปแต่โรมมิ่งยังคงก๊อปเค้า
เจอคนอื่นมิ่งอาจจะรอด แต่เจอพี่คล็อดมิ่งนี่ออกเอาท์

ในตัวอย่างที่ 33 ถึงตัวอย่างที่ 36 คนแรปกว่าถึงคู่แข่งโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรป ได้แก่ “ลอก” “ก๊อป” และ “เลียนแบบ” ซึ่งหมายถึงการลอกเลียนรูปแบบการแรปของผู้อื่น ไม่ใช่รูปแบบการแรปที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง และการไม่ใช่รูปแบบการแรปเฉพาะตัวนี้เป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์

- ตัวอย่างที่ 37 (??)จิงเลียนะ /khuaj⁰/โต โย โฟลว์มิ่งกระตุก
ฟังแล้วก็หยุด (???)นะ ไอ้กาก (???)

- ตัวอย่างที่ 38 แรปติดขัดมิ่งอย่ามาแรปใกล้ตีน แรปติดหวัด(???)สันติน
แรปหน้าตึง แรปท่ามิ่งควรตรอบตั้งแต่ปีคิงฆ่ามิ่งอะ

- ตัวอย่างที่ 39 ไม่เห็นจะตีนจะเต็นต้องเจอเอ็มซี ตะกุกตะกัก
เหมือนหียบขนมมาขบมาเคี้ยว แม่งโคตรถนัดในทุกขณะ

ในตัวอย่างที่ 37 ถึงตัวอย่างที่ 39 คนแรปกว่าถึงคู่แข่งโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะและความสามารถด้านการแรป ได้แก่ “กระตุก” “หยุด” “ติดขัด” “ตะกุกตะกัก” ซึ่งหมายถึงการแรปที่ไม่คล่องและไม่ชำนาญอันเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์

- ตัวอย่างที่ 40 คือกูไม่ชอบ เจอกับกูมิ่งคงไม่รอดอะ
ก็แบบว่าแรปกูทันสมัย แต่แรปมิ่งยังบ้านนอกอะ
มาเจอกับกู คนเค้าคงตลก
คือแบบสไตล์กูไอนเตอร์ แต่ว่าสไตล์มิ่งชนบทอะ

ในตัวอย่างที่ 40 คนแรปกว่าถึงคู่แข่งโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรป ได้แก่ “บ้านนอก” “ชนบท” ซึ่งหมายถึงการแรปที่ไม่ทันสมัยอันเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์

4.1.3.2 คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับความบกพร่องทางสติปัญญา

คนแรปใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเพื่อบรรยายว่าคู่แข่งมีลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ โดยใช้คำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบกพร่องทางสติปัญญาเมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 41 กะโหลกกะลาที่มาจาก
 พอร์ดมิงเอาแต่หล่อ แต่เสือกเกิดมากำพร้าวสมองหะ
 แก้งไม่ได้บอกหรือว่ากภูมิไว้แหก
 /jet³/แม่ ไร้มที่มิงจอะไอ้สัตว์(?)เอาไปแตก
- ตัวอย่างที่ 42 ถ้าคุณตายไป คุณแม่คุณคงสบายใจ
 ที่ไม่ต้องมาเลี้ยงลูกเอ้อ และโง่ชะยิ่งกว่าควายไทย
- ตัวอย่างที่ 43 บักซี้คันคากมิงชื่อป้อ¹⁴
 ให้พูดภาษากลางไอ้สัตว์นี้แม่ชื่อป้อ
 และมิงแม่โง่โง่ไป แม่เลยไม่ปลาบปลี้ม
 ให้แตกแบรนต์อีกสิบโหล มิงก็ไม่ฉลาดขึ้น
- ตัวอย่างที่ 44 มิงไม่ได้เรียนก่อนโต มิงเลยไม่คิดก่อนโพล์
 คิดว่าแบรมิงดีแล้ว มิงไปเลิกโง่ก่อนโย

ในตัวอย่างที่ 41 ถึงตัวอย่างที่ 44 คนแรกกล่าวถึงคู่แข่งโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับอาการบกพร่องทางสติปัญญา ได้แก่ “กำพร้าวสมอง” “เอ้อ” “โง่” และ “ชื่อป้อ” ซึ่งหมายถึงความโง่เขลาและความบกพร่องทางสติปัญญาอันเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์

การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวก และการใช้คำที่มีความหมายเชิงลบ แสดงให้เห็นลักษณะหรือการกระทำที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ของแบรเปอร์ ในการดวลแรปสดไทย คนแรปมักจะพยายามนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีลักษณะที่พึงประสงค์และมีความเหมาะสมในการเป็นแบรเปอร์ผู้ชนะ ด้วยเหตุนี้ คนแรปจึงเลือกใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเมื่อกล่าวถึงตัวเอง ในทางกลับกัน คนแรปมักจะพยายามสร้างให้คู่แข่งมีลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ คนแรปจึงเลือกใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง

หากพิจารณาเนื้อหาของการใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกและคำที่มีความหมายเชิงลบในการดวลแรปสดไทยแล้ว จะพบว่าแบรเปอร์ให้ความสำคัญกับทักษะการแรปซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการดวลแรปสดไทย การมีชื่อเสียงซึ่งแสดงถึงการได้รับการยอมรับ และความเฉลียวฉลาดซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งในการสรรค่าเป็นคำแรป นอกจากนี้ การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกและคำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรปยังแสดงให้เห็นถึงการแรปที่ดีอีกด้วย กล่าวคือ การแรปที่ดีต้องเป็นการแรปแบบต้นสด มีรูปแบบเฉพาะตัว และมีความไหลลื่นไม่ติดขัด

¹⁴ คนแรปพยายามใช้สำเนียงภาษาไทยอีสาน

4.1.4 การใช้คำปฏิเสธ

การปฏิเสธ หมายถึงการบอกปฏิเสธหรือไม่ยอมรับ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) โดยทั่วไปจะใช้คำปฏิเสธ “ป” “มิ” “ไป” “ไม่” และ “เปล่า”

ในการตรวจแปลสดไทย คนแรกใช้คำปฏิเสธ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การใช้คำเพื่อปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวก และ 2) การใช้คำเพื่อปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบ ดังนี้

4.1.4.1 การใช้คำเพื่อปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวก

คนแรกใช้คำเพื่อปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง เพื่อปฏิเสธลักษณะที่ดีหรือลักษณะที่พึงประสงค์ด้านต่าง ๆ ของคู่แข่ง ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 45 ไปขอโทษวีไอพี ไปกราบดินคนคูที่หน้าเวที
เพราะแรปสดมึงนะยังไม่มี
- ตัวอย่างที่ 46 และโรม่ของมึงนะ มันโคตรขยะ
แรปยังไม่สัมผัสสระเหมือนอย่างสวะมันเสียเวลาหะ
โย่ น้ำลายมึงกระเด็นเปื้อนไม้คูกูเหนอะหนะ
มึงคิดจะชนะกู กว่ามึงฝันไปเถอะจ๊ะ
- ตัวอย่างที่ 47 รอบยีสิบสี่ ต้องมา(??)กะอัดดา
แรปแม่งเหมือน(??) แต่ยังไม่สัมผัสสระ

ในตัวอย่างที่ 45 ถึงตัวอย่างที่ 47 คนแรกกล่าวถึงคู่แข่ง โดยใช้การปฏิเสธร่วมกับคำที่มีความหมายเชิงบวกที่เกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรป เพื่อโต้แย้งลักษณะที่พึงประสงค์ด้านการแรปของคู่แข่ง ทั้งการแรป “สด” และการแรปที่มี “สัมผัส” คู่แข่งจึงถูกลดทอนลักษณะที่พึงประสงค์ลงไป

- ตัวอย่างที่ 48 อยากชนะกูอะแน่นอนมึงก็อยากดัง
แต่แน่นอน มึงไม่ชนะหรอกมึงเพราะมึงไม่ดังอะ ไอ้เหี้ย
เพลงมึงคือใครเค้าอยากฟังอะ
เพลงกู เพลงกู ใครเค้าก็อยากฟังอะ
- ตัวอย่างที่ 49 ที่เป็นไอดอลไอน์กับเพลงแข่งเลย
แต่พอจบสองเพลงนี้ไปกูก็ไม่เคยได้ยินเพลงแม่งเลย
แรปมาก่อนใครใ่ว่าจะเป็นตำนาน
มึงทำมากี่สิบปีไม่ดังซะทีกูรำคาญอะ

ในตัวอย่างที่ 48 และตัวอย่างที่ 49 คนแรกกล่าวถึงคู่แข่ง โดยใช้การปฏิเสธร่วมกับคำที่มีความหมายเชิงบวกที่เกี่ยวกับการมีชื่อเสียง ดังปรากฏถ้อยคำว่า “มิ่งไม่ชนะหรือกมิ่งเพราะมิ่งไม่ดังอะ” และ “มิ่งทำมาก็สิบปีไม่ดังซะที่กูรำคาญอะ” เพื่อโต้แย้งลักษณะที่พึงประสงค์ คือการมีชื่อเสียงของคู่แข่ง คู่แข่งจึงถูกลดทอนลักษณะที่พึงประสงค์ลงไป

4.1.4.2 การใช้คำเพื่อปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบ

คนแรกใช้คำเพื่อปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเมื่อกล่าวถึงตนเอง เพื่อโต้แย้งลักษณะที่ไม่ดีหรือลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ด้านต่าง ๆ ของตนเอง ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 50 ฮ้า ฮ้า ฮ้า หลายคน
บอกทำไมป่าไม่จด
ป่าแหม่งบอกตรง ๆ ป่าแหม่งชอบสด ฮ้า
- ตัวอย่างที่ 51 นี่แหละครับสดจริง ขอโทษที่กูนะสดจริง
ตอนเนี่ยผมไม่มีแรบจด มิ่งก็ฟังเอาไว้ มิ่งก็ฟังเอาไว้นะหว่าห
- ตัวอย่างที่ 52 กูฟรีสไตล์แบบไม่มีจดมา
แรบแบบมิ่งจะมันไม่ต้องหลบดา
แรบแบบมิ่งจะกลับไปจดมาอีกชาดินง
และพีนอะ บอกว่ากูอะหน้าด้าน
แต่แรบแบบมิ่งอะ กูไล่ไป(?)จดมาอีกห่าชาด

ในตัวอย่างที่ 50 ถึงตัวอย่างที่ 52 คนแรกกล่าวถึงตนเอง โดยใช้คำปฏิเสธร่วมกับคำที่มีความหมายเชิงลบที่เกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ เพื่อโต้แย้งลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ด้านการแรบของตนเอง คือการแรบ “จด” ซึ่งหมายถึงการแรบที่ไม่ใช่การต้นสด แต่เป็นการแรบที่คิดเนื้อแรบไว้ล่วงหน้าก่อนแล้ว การปฏิเสธนี้จึงช่วยลดทอนลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ลงไป

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าคนแรกใช้คำปฏิเสธเพื่อโต้แย้งลักษณะบางประการ โดยจะปฏิเสธลักษณะที่ดีของคู่แข่ง ขณะที่จะไม่เลือกปฏิเสธลักษณะที่ไม่ดีของตนเอง

4.1.5 การใช้คำหยาบ

คำหยาบ คือ ถ้อยคำที่ไม่เหมาะสมในสถานการณ์สื่อสารโดยทั่วไป ซึ่งอาจมีความหมายประจำรูปคำเป็นเชิงลบ หรือผ่านการเปรียบเทียบจนคนในสังคมนั้น ๆ ทราบทั่วกันว่ามีความหมายเชิงลบก็ได้ (สมชาย สำเนียงงาม, 2559) ดังนั้นคำหยาบจึงจัดเป็นคำต้องห้ามประเภทหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะไม่สุภาพ ไม่เรียบร้อย ไม่ควรใช้สื่อสารในทำเนียบภาษาทางการ (วิสันต์ สุขวิสิทธิ์, 2547)

พิงเกอร์ (Pinker, 2008) แบ่งคำหยาบตามวัตถุประสงค์ในการใช้เป็น 5 ประการ ได้แก่
1) การใช้คำหยาบเพื่อบรรยาย (Descriptively) เช่น “Let’s fuck.” 2) การใช้คำหยาบเพื่อปรับแต่ง

ถ้อยคำ (Idiomatically) เช่น “It’s fucked up.” 3) การใช้คำหยาบเพื่อบริภาษ (Abusively) เช่น “Fuck you” “Motherfucker!” 4) การใช้คำหยาบเพื่อเน้นความ (Emphatically) เช่น “This is fucking amazing.” และ 5) การใช้คำหยาบเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก (Cathartically) เช่น “Fuck!!!”

เมื่อพิจารณาการใช้คำหยาบในการดวลแรปสดไทย ผู้วิจัยพบว่าคนแรปอาจเลือกใช้หรือไม่ใช้คำหยาบก็ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงใช้เกณฑ์การจำแนกคำหยาบตามวัตถุประสงค์ของฟิงเกอร์ (Pinker, 2008) แบ่งการใช้คำหยาบในการดวลแรปสดไทยเป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ 1) การใช้คำหยาบเพื่อบรรยาย 2) การใช้คำหยาบเพื่อปรับแต่งถ้อยคำ 3) การใช้คำหยาบเพื่อบริภาษ 4) การใช้คำหยาบเพื่อเน้นความ และ 5) การใช้คำหยาบเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก มีรายละเอียดดังนี้

4.1.5.1 การใช้คำหยาบเพื่อบรรยาย

โดยปกติแล้ว ในบริบทการสื่อสารทั่วไป ผู้พูดจะหลีกเลี่ยงการใช้คำหยาบโดยสรรคำสุภาพมาแทนการใช้คำหยาบได้ อย่างไรก็ตาม คนแรปกลับเลือกใช้คำหยาบในการบรรยายถึงสิ่งที่ต้องการจะกล่าวอย่างตรงไปตรงมา เช่น อวัยวะเพศ กิจกรรมทางเพศ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 53 /hi:⁴/จะเรื่องแสง ก็จะมีมองว่า /hi:⁴/มีงมันวาว
ตอน/jet³/มีงก็ไม่ต้องร้อง เพราะกูไม่ได้สั่งให้ทำซาวด์เวีย

ตัวอย่างที่ 54 กูมาเป็นกองทัพ และกูทำมีงร้องให้
/khuaj⁰/กูเล็ก กูยอมรับ แต่/jet³/แม่มึงท้องได้

ตัวอย่างที่ 55 มีงอะข้างหงสาจะวัดอะไรกะก้านกล้วยวะ
ไม่ใช่แค่เมียมีงเจียนกูเขียนวงเล็บว่าร้านด้วย

ตัวอย่างที่ 56 กูอะมีเกลียวแต่ไม่หึงมาป็น
มีงมันอยู่ไม่หึงเสือกแกวงหน้ามาหาสันตีน

ตัวอย่างที่ 57 ศพไม่สวยแน่ถ้าเกิดว่าผมฆ่ามัน
และหน้ามีงกะตีนกูทำไม่มันสมมาตรกัน

ในตัวอย่างที่ 53 ถึงตัวอย่างที่ 57 คนแรปใช้คำหยาบอย่างตรงไปตรงมาเพื่อสื่อความถึงอวัยวะเพศหรือกิจกรรมทางเพศ ได้แก่ “/hi:⁴/” แทนการเลือกใช้คำสุภาพว่า “อวัยวะเพศหญิง” “/khuaj⁰/” แทนการเลือกใช้คำสุภาพว่า “อวัยวะเพศชาย” “/jet³/” แทนการเลือกใช้คำสุภาพว่า “มีเพศสัมพันธ์” และ “เจียน” และ “ร้าน” แทนการเลือกใช้คำสุภาพว่า “มีอารมณ์ทางเพศ” ในตัวอย่างที่ 55 คนแรปใช้คำหยาบเกี่ยวกับสถานภาพ คือคำว่า “เมีย” โดยไม่เลือกใช้คำสุภาพว่า

“ภรรยา” ส่วนในตัวอย่างที่ 56 คนแรกใช้คำหยาบเพื่อกล่าวถึงการกระทำที่ไม่พึงประสงค์ คือคำว่า “เสือก” ซึ่งหมายถึงการเข้าไปยุ่งเรื่องของคนอื่นที่ไม่ใช่กิจธุระของตน และในตัวอย่างที่ 56 และตัวอย่างที่ 57 คนแรกใช้คำหยาบเพื่อกล่าวถึงอวัยวะเบื้องต้นได้แก่ “ตีน” และ “สันตีน” โดยไม่เลือกใช้คำสุภาพว่า “เท้า” และ “สันเท้า”

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้นจะพบว่าคนแรกใช้คำหยาบที่มีความหมายเกี่ยวกับอวัยวะเพศหรือกิจกรรมทางเพศ สถานภาพ การกระทำที่ไม่พึงประสงค์ และอวัยวะเบื้องต้น แม้ว่าคำเหล่านี้จะสามารถสรรหาคำสุภาพมาทดแทนทางด้านความหมายได้ ดังที่ผู้เขียนแสดงให้เห็นความหมายของแต่ละคำข้างต้น แต่คนแรกกลับเลือกใช้คำหยาบดังกล่าวอย่างตรงไปตรงมาเพื่อบรรยายถึงสิ่งเหล่านั้นให้ผู้ชมเห็นภาพหรือเข้าใจได้อย่างชัดเจน

4.1.5.2 การใช้คำหยาบเพื่อปรับแต่งถ้อยคำ

การใช้คำหยาบเพื่อปรับแต่งถ้อยคำ หมายถึงการแทรกคำหยาบระหว่างถ้อยคำ มักจะอยู่ต่อจากคำกริยาและตามด้วยคำว่า “อะไร” อนึ่ง คำหยาบดังกล่าวไม่ได้สื่อความหมายหรือไม่มีผลต่อการสื่อความหมายในถ้อยคำนั้น ๆ แต่ช่วยปรับแต่งถ้อยคำให้รุนแรงหรือหยาบคายมากขึ้น ในบางครั้งจึงสามารถหาคำหยาบอื่น ๆ มาแทนที่ได้โดยที่ความหมายไม่เปลี่ยนไป ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 58 ปีน มึงบอกกูอ่อนนี่กูไม่เกลียด
ไอ้ กูกระจอก กูบ้านนอก กูไม่มีเหี้ยไรจะเสียด
- ตัวอย่างที่ 59 ตบนมทำเหี้ยอะไร
เดี๋ยวกูตบน้ำหมากกระจายเลยสัตว์
- ตัวอย่างที่ 60 เป็น/khuaj⁰/อะไรของมึง ทำไมมึงต้องตะคอกฮะ
มึงขึ้นมาแบทกะกูเนี่ย มึงคิดว่ามึงจะรอดมะ
ถ้ามึงคิดจะเป็นแซมป้อะ บอกเลยว่ามึงมาผิดละ

ตัวอย่างที่ 58 ถึงตัวอย่างที่ 60 แสดงให้เห็นการใช้คำหยาบเพื่อปรับแต่งถ้อยคำ ได้แก่คำว่า “เหี้ย” ในถ้อยคำว่า “กูไม่มีเหี้ยไรจะเสียด” และ “ตบนมทำเหี้ยอะไร” และคำว่า /khuaj⁰/ ในถ้อยคำว่า “เป็น/khuaj⁰/อะไรของมึง”

หากพิจารณาจะพบว่าคำว่า “เหี้ย” ซึ่งหมายถึงสัตว์เลื้อยคลานขนาดใหญ่ชนิดหนึ่ง และ “/khuaj⁰/” ซึ่งหมายถึงอวัยวะเพศชาย ในถ้อยคำดังกล่าวไม่ได้มีผลต่อความหมาย แต่ช่วยปรับแต่งถ้อยคำให้มีความก้าวร้าวรุนแรงและหยาบคาย ด้วยเหตุนี้ หากตัดคำหยาบออกไปหรือแทนที่ด้วยคำหยาบคำอื่น ความหมายของถ้อยคำก็ยังคงเหมือนเดิม ตัวอย่างเช่น “กูไม่มีเหี้ยไรจะเสียด” “กูไม่มีห่าไรจะเสียด” และ “กูไม่มีไรจะเสียด” มีความหมายเหมือนกัน หรือ “ตบนมทำเหี้ยอะไร” “ตบนมทำ/

khuaj⁰/อะไร” และ “ตบนมทำอะไร” ต่างก็มีความหมายว่า “ตบนมทำไม” ทั้งสิ้น แต่การเพิ่มคำหยาบเข้าไปในถ้อยคำก็ช่วยปรับแต่งถ้อยคำดังกล่าวให้มีความก้าวร้าวและหยาบคาย

4.1.5.3 การใช้คำหยาบเพื่อบริภาษ

การใช้คำหยาบเพื่อบริภาษ หมายถึงการใช้คำหยาบเพื่อด่าทอหรือต่อว่าด้วยความมุ่งหวังให้ผู้ที่ถูกบริภาษเจ็บช้ำน้ำใจ ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 61 และกูไม่สนใจไอ้สัตว์ ว่ามึงจะเป็นใคร
 กูปล่อยให้ไป แต่ว่ารอบนี่ยเลือดหัวมึงต้องกระเด็นไป
 แล้วที่บอกว่ามึงแรปสด มึงแรปจริงอะ ทำให้กูดูชิ
 กูอยากรู้พัฒนาการของคนที่ยากจะกลายเป็นลิงอะ ไอ้ควาย
- ตัวอย่างที่ 62 โถไอ้เด็กเหี้ย คิดว่าแรปมึงโพล้มาก
 กูฆ่าพ่อมึงเสร็จแล้วส่งศพกลับโคราช
- ตัวอย่างที่ 63 คำพูดเหมือนแก๊งไอ้เวร
 อยากโดนทอร์เต็ดตบ เดียวกูเป็นทอร์เต็ดให้เอง
- ตัวอย่างที่ 64 รอบต่อไปถ้ากูได้แหวน กูจะเอาเลนไฟและเอามาจี้แต่ด พื
 แสบ/hi⁴/ละสิอิหอก กูไม่หล่อหอกไอ้เวรแต่เหมือนมึงสวยอะอีดอก
- ตัวอย่างที่ 65 ปีน กูไม่กลัวพวกมึงหрок มึงจะด่ากันในยูทูบ
 กูไม่กลัวหрок ไอ้หนักเลงคีย์บอร์ด ไอ้หน้าสันตึน กูไม่กลัวหрок

ในตัวอย่างที่ 61 และตัวอย่างที่ 65 คนแรปบริภาษคู่แข่งโดยใช้คำหยาบที่มีความหมายถึงสัตว์ที่มีความหมายเชิงลบ ได้แก่คำว่า “ไอ้สัตว์” “ไอ้ควาย” และ “ไอ้เหี้ย” ในตัวอย่างที่ 63 คนแรปบริภาษคู่แข่งโดยใช้คำหยาบที่มีความหมายถึงสิ่งที่ไม่ดี ได้แก่คำว่า “ไอ้เวร” ในตัวอย่างที่ 64 คนแรปบริภาษคู่แข่งโดยใช้คำหยาบที่มีความหมายเกี่ยวกับสิ่งของที่ผ่านการเปรียบเทียบจนคนในสังคมเห็นว่ามี ความหมายเชิงลบ ได้แก่คำว่า “อิหอก” และ “อีดอก” และในตัวอย่างที่ 65 คนแรปบริภาษคู่แข่งโดยใช้คำหยาบที่มีความหมายเกี่ยวกับอวัยวะเบื้องต่ำ คือคำว่า “ไอ้หน้าสันตึน”

4.1.5.4 การใช้คำหยาบเพื่อเน้นความ

ในบางครั้ง คำหยาบสามารถใช้เป็นคำขยายเพื่อเน้นข้อความให้มีน้ำหนักมากขึ้นได้ โดยมักจะวางไว้ด้านหน้าหรือด้านหลังคำกริยากรรม หรือคำวิเศษณ์ ดังตัวอย่าง

- ตัวอย่างที่ 66 เพลงผม มีไม่ก็เพลง
 แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง พวกมึงก็เคยฟังกันเองนิ

ตัวอย่างที่ 67 เสื่อกูใหม่กริบ พี่แม่งโคตรเท่
กางเกงกูใหม่สัตว์ พี่แม่งโคตรเท่

ตัวอย่างที่ 68 ไรม์ก็โคตรฮา ไรม์ก็โคตรเหี้ย ทำไมกูต้องเจอกะคนที่เป็นโรคเปลี้ย
ไรม์กูโคตรมา เพราะไรม์กูโชติช่วง แต่ฟิงมึงแรบแล้วกูโคตรว่าง

ในตัวอย่างที่ 66 ถึงตัวอย่างที่ 68 คนแรบใช้คำหยาบเพื่อเน้นความหมาย ได้แก่ คำว่า “โคตร” ซึ่งเป็นการใช้คำที่กล่าวล่วงเกินบรรพบุรุษ และ “สัตว์” ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ต่ำกว่ามนุษย์ คำเหล่านี้มาใช้ขยายเพื่อเน้นความคำที่ปรากฏร่วม ซึ่งมีความหมายว่า “มาก” แต่ให้ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่หนักแน่นกว่า ดังนั้น ถ้อยคำว่า “โคตรดัง” “โคตรเท่” “ใหม่สัตว์” “โคตรฮา” “โคตรเหี้ย” “โคตรมา” และ “โคตรว่าง” จึงมีความหมายว่า “ดังมาก” “เท่มาก” “ใหม่มาก” “ฮามาก” “เหี้ยมาก” “มา¹⁵มาก” และ “ว่างมาก” ตามลำดับ

4.1.5.5 การใช้คำหยาบเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก

การใช้คำหยาบเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก หมายถึงการเปล่งคำหยาบที่เป็นการสบลออกมาเพื่อระบายความรู้สึก ไม่มีผลต่อความหมายในถ้อยคำ และอาจปรากฏในตำแหน่งต้นหรือท้ายของถ้อยคำ หรือปรากฏเพียงลำพังได้ อนึ่ง คำหยาบที่เปล่งออกมาไม่ได้หมายถึงคู่สนทนา จึงไม่ใช่การบริภาษ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 69 เฮ้ย
ไม่รู้กูเป็นอะไรของกู
แต่ว่ากูคงต้องแรบ คงต้องแรบต่อไป ไอ้สัตว์ (ไม่มองคู่แข่ง)
แต่วันเนี่ย กูมีไมค์แล้วกูยื่นให้มึง กูจะคูมึงต่อไป

ตัวอย่างที่ 70 /jet³/แม่ อันเนี้ยมาเจอกับยังโอม (ถอยห่างออกมาจากคู่แข่ง)
ไอ้คนที่โหดกว่ามึง กูบอกเลยก็ยังโดนหวะ

ตัวอย่างที่ 71 ฆ่าเกลื่อน ทำเด็ก ๆ ต้องหน้าเจ็อน
เพราะแม่งหน้าเจ็อน เอาเรื่องเดิม ๆ มาพล่ำมอยู่นั้นแหละ ห่า แม่งนำเปื่อ
(มองไปทางผู้ชม)

ตัวอย่างที่ 72 มึง(?)ให้เวดิ ยื่นไมโครโฟนให้ไป
เหี้ย หัวมึงก็โจน แต่มึงโจนได้เงอะ น้ำเสียงแสดงความประหลาดใจ

¹⁵ มา เป็นคำสแลงมีความหมายว่าเป็นที่นิยม

ตัวอย่างที่ 73 ตอนมึงกระโดด คนแม่งว้าวเลย

ไม่ใช่เพราะแม่งดูเท่ แต่/jet³/เซ้ เวทีแม่งร้าวเลย

(น้ำเสียงแสดงความประหลาดใจ มองและชี้พื้นเวที)

เมื่อพิจารณาในตัวอย่างที่ 69 ถึงตัวอย่างที่ 70 พบว่าคนแรปสบถคำหยาบออกมาเพื่อระบายอารมณ์โกรธที่อัดอั้น โดยใช้คำว่า “ไอ้สัตว์” และ “/jet³/แม่” ส่วนในตัวอย่างที่ 71 คนแรปอุทานคำหยาบออกมาเพื่อระบายอารมณ์เบื่อหน่าย โดยใช้คำว่า “ห่า” และในตัวอย่างที่ 72 และตัวอย่างที่ 73 คนแรปอุทานคำหยาบออกมาเพื่อแสดงอารมณ์ประหลาดใจ โดยใช้คำว่า “เหี้ย” และ “/jet³/เซ้” ในการสบถคำหยาบข้างต้น คนแรปอาจไม่ได้มองคู่แข่ง ถอยห่างออกจากคู่แข่ง หรือใช้น้ำเสียงลักษณะอื่น ๆ ที่ไม่ได้แสดงถึงการบริภาษ ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ทราบได้ว่าคนแรปใช้คำหยาบเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกเท่านั้น



ภาพที่ 27 “แต่ว่ากูคงต้องแรป คงต้องแรปต่อไป ไอ้สัตว์”

ที่มา : <https://youtu.be/e-Km6thJoqI>



ภาพที่ 28 “ไม่ใช่เพราะแม่งดูเท่ แต่/jet³/เซ้ เวทีแม่งร้าวเลย”

ที่มา : <https://youtu.be/6q8m0YfvbeM>

การใช้คำหยาบข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการดวลแรปสไตไทยเป็นบริบทการใช้ภาษาที่ละเมิดกฎการใช้ภาษาในบริบททั่วไป คนแรปจึงไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงคุณภาพในการใช้ภาษาในคำแรป และสามารถเลือกใช้คำหยาบเพื่อบรรยายถึงสิ่งที่ต้องการจะกล่าว เพื่อปรับแต่งถ้อยคำให้รุนแรงหรือหยาบคาย เพื่อบริภาษคู่แข่ง เพื่อเน้นความให้ถ้อยคำ หรือเพื่อสบลปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างตรงไปตรงมา

4.1.6 การใช้คำสมญานาม

คำสมญานาม คือ ชื่อที่ตั้งขึ้นใหม่แทนชื่อเดิมของผู้ที่ต้องการจะกล่าวถึง อาจสื่อความหมายที่เข้าใจเฉพาะคนในกลุ่มที่มีประสบการณ์หรือความสนใจร่วมกัน (ปฏิพันธ์ อุทยานกุล, 2562) เช่นเดียวกับวงการแรปเปอร์ แรปเปอร์จะตั้งสมญานาม หรือภาษาในวงการแรปเรียกว่า “เอเคเอ (AKA: Also Known As)” ขึ้นมาเอง เพื่อใช้เรียกแทนตัวกัน ที่มาของสมญานามของแรปเปอร์แต่ละคนอาจแตกต่างกันออกไป แต่จุดประสงค์หลักในการใช้สมญานามคือการแสดงตัวในฐานะแรปเปอร์คนหนึ่งในวงการ

โดยปกติ สมญานามเป็นชื่อที่ผู้อื่นตั้งให้ โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับลักษณะเด่นของเจ้าของสมญานาม แต่ในกรณีของสมญานามแรปเปอร์ แรปเปอร์จะตั้งสมญานามขึ้นเองเพื่อแสดงตัวตนบางประการ ด้วยเหตุนี้ แรปเปอร์จึงมักจะสร้างสมญานามโดยใช้คำที่ตนชื่นชอบหรือให้ความสำคัญ เพื่อแสดงลักษณะของตนเอง สามารถแบ่งเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ 1) คำสมญานามที่สื่อถึงรูปลักษณ์ 2) คำสมญานามที่สื่อถึงกลุ่มหรือถิ่นที่อยู่ 3) คำสมญานามที่สื่อถึงทักษะทางภาษา 4) คำสมญานามที่สื่อถึงอำนาจหรืออำนาจภาพ 5) คำสมญานามที่สื่อถึงการมีลักษณะเฉพาะ และ 6) คำสมญานามที่สื่อถึงวัฒนธรรมต้นกำเนิด ดังนี้

4.1.6.1 คำสมญานามที่สื่อถึงรูปลักษณ์

คำสมญานามที่สื่อถึงรูปลักษณ์ หมายถึงคำสมญานามที่มีส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงรูปร่าง หรือลักษณะทางกายภาพ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 74 ดาร์กเฟซ (DARKFACE)

จากตัวอย่างที่ 74 “ดาร์กเฟซ” (DARKFACE) เป็นคำสมญานามที่ใช้คำภาษาอังกฤษซึ่งมีความหมายว่า “หน้าดำ” การตั้งคำสมญานามนี้มาจากลักษณะทางร่างกายของแรปเปอร์คนดังกล่าว เนื่องจากแรปเปอร์คนดังกล่าวมีผิวสีคล้ำ “ดาร์กเฟซ” จึงเป็นคำสมญานามที่สอดคล้องกับลักษณะทางกายภาพของแรปเปอร์

4.1.6.2 คำสมญานามที่สื่อถึงกลุ่มหรือถิ่นที่อยู่

คำสมญานามที่สื่อถึงกลุ่มหรือถิ่นที่อยู่ หมายถึงคำสมญานามที่มีส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงกลุ่มเพื่อนหรือ “แก๊ง (gang)” ที่มักจะรวมกลุ่มกันในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง หรืออาจเป็นชื่อของสถานที่นั้น ๆ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 75 เพิ่มหยาบ (PERM.YARB)

จากตัวอย่างที่ 75 “เพิ่มหยาบ” (PERM.YARB) เป็นคำสมญานามที่เขียนเป็นภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยชื่อของแร็ปเปอร์ คือ “เพิ่ม” (PERM) และคำว่า “หยาบ” (YARB) ซึ่งมาจากชื่อกลุ่มว่า “หยาบครูว์” (YARBCREW)

ตัวอย่างที่ 76 เนมเอ็มที (NAMEMT)

จากตัวอย่างที่ 76 “เนมเอ็มที” (NAMEMT) เป็นคำสมญานามที่ประกอบด้วยชื่อของแร็ปเปอร์ คือ “เนม” (NAME) และตัวอักษรภาษาอังกฤษ “เอ็มที” (MT) ซึ่งย่อมาจากคำว่า “เมืองทองฯ” (MUANG THONG) ในภาษาอังกฤษ อนึ่ง คำว่า “เมืองทองฯ” หมายถึง “เมืองทองธานี” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่แร็ปเปอร์คนดังกล่าวอาศัยอยู่

4.1.6.3 คำสมญานามที่สื่อถึงทักษะทางภาษา

คำสมญานามที่สื่อถึงทักษะทางภาษา หมายถึงคำสมญานามที่มีส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงความสามารถ หรือทักษะการใช้ภาษาที่ดี ยกตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 77 เคกร (K.KRON)

จากตัวอย่างที่ 77 “เคกร” (K.KRON) เป็นคำสมญานามที่ประกอบด้วยสองส่วน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่ง คือ ตัวอักษรภาษาอังกฤษ “เค” (K) ย่อมาจากคำว่า “Kawi” ซึ่งเป็นการเขียนคำว่า “กวี” โดยใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ และส่วนที่สอง คือ “กร” (KRON) ซึ่งเป็นชื่อของแร็ปเปอร์คนดังกล่าว การใช้คำว่า “กวี” อันหมายถึง “ผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญในศิลปะการประพันธ์บทกลอน” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) เป็นการสื่อถึงการมีทักษะทางภาษาของแร็ปเปอร์คนดังกล่าว

4.1.6.4 คำสมญานามที่สื่อถึงอำนาจหรืออำนาจ

คำสมญานามที่สื่อถึงอำนาจหรืออำนาจ หมายถึงคำสมญานามที่มีส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงบุคคลที่สามารถควบคุมหรือมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น หรือมีพลังอำนาจบางประการ หรืออาจสื่อถึงสิ่งที่มีอำนาจ มีความสามารถในการทำลายล้าง ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 78 เอ็มคิง (MC-KING)

จากตัวอย่างที่ 78 “เอ็มซีคิง” (MC-KING) เป็นคำสมญานามที่มาจากคำภาษาอังกฤษสองคำ ได้แก่ “MC” และ “KING” โดยคำว่า “MC” หมายถึงแร็ปเปอร์ ส่วนคำว่า “KING” หมายถึง “ราชา” ด้วยเหตุนี้ “MC-KING” จึงหมายถึงราชาในวงการแร็ปเปอร์ สมญานามดังกล่าวแสดงถึง ศักดิ์ศรี และอำนาจของราชาในการปกครองแร็ปเปอร์คนอื่น ๆ

ตัวอย่างที่ 79 ทศกัณฐ์ (TOSSAKAN)

จากตัวอย่างที่ 79 “ทศกัณฐ์” (TOSSAKAN) เป็นคำสมญานามที่เป็นชื่อของตัวละครในรามเกียรติ์ซึ่งเป็นยักษ์ที่มีพลังอำนาจมาก การใช้สมญานามนี้จึงสื่อถึงพลังอำนาจของตัวละครดังกล่าว

ตัวอย่างที่ 80 พืฮอต (P-HOT)

จากตัวอย่างที่ 80 “พืฮอต” (P-HOT) เป็นคำสมญานามที่ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ คือ “P” ย่อมาจากคำว่า “Pond” หรือ “ปอนด์” ซึ่งเป็นชื่อของแร็ปเปอร์คนดังกล่าว และคำว่า “HOT” ซึ่งหมายถึง “ความร้อนแรง” การใช้สมญานามนี้จึงสื่อถึงอำนาจของ “ไฟ” ซึ่งมีความร้อน สามารถทำลายล้างได้

ตัวอย่างที่ 81 เอ็มฟอเรย์ (M.FORAY)

จากตัวอย่างที่ 81 “เอ็มฟอเรย์” (M.FORAY) เป็นคำสมญานามที่ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ คือ “M” ซึ่งย่อมาจาก “Mew” หรือ “มิว” ซึ่งเป็นชื่อของแร็ปเปอร์คนดังกล่าว และคำว่า “FORAY” ซึ่งหมายถึง “การจู่โจมแบบไม่ทันตั้งตัว” การใช้สมญานามนี้จึงสื่อถึงการจู่โจมของแร็ปเปอร์คนดังกล่าว และแสดงให้เห็นอำนาจของแร็ปเปอร์คนดังกล่าวด้วยเช่นกัน

4.1.2.5 คำสมญานามที่สื่อถึงความแตกต่าง

คำสมญานามที่สื่อถึงการมีลักษณะเฉพาะ หมายถึงคำสมญานามที่มีส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงการไม่เหมือนผู้อื่น หรือความแตกต่างจากบุคคลอื่น ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 82 ดิฟคิดส์ (DIF KIDS)

จากตัวอย่างที่ 82 “ดิฟคิดส์” (DIF KIDS) เป็นสมญานามที่ย่อมาจากคำภาษาอังกฤษว่า “Different Kids” ซึ่งหมายถึง “เด็กที่แตกต่าง” การใช้สมญานามนี้จึงแสดงให้เห็นว่าแร็ปเปอร์คนดังกล่าวต้องการบอกให้ผู้อื่นรู้ว่าตนมีลักษณะแตกต่างจากบุคคลอื่น

4.1.2.6 คำสมญานามที่สื่อถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกา

คำสมญานามที่สื่อถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกา หมายถึงคำสมญานามที่มีส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นต้นกำเนิดของวัฒนธรรม

ฮิปฮอป โดยส่วนใหญ่แร็ปเปอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา มักจะตั้งสมญานามโดยใช้คำว่า “LIL” หรือ “Young” นำหน้าชื่อของตน เช่น Lil Jon Lil Herb Lil Durk Lil Wop Young Lean เป็นต้น คำสมญานามที่สื่อถึงวัฒนธรรมต้นกำเนิด ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 83 ลิลไอซ์ (LIL ICE)

จากตัวอย่างที่ 83 “ลิลไอซ์” (LIL ICE) เป็นคำสมญานามที่ประกอบด้วยคำภาษาอังกฤษว่า “LIL” มาจากคำว่า “little” ซึ่งหมายถึง “ตัวน้อย” ตามด้วยชื่อของแร็ปเปอร์คนดังกล่าว คือ ไอซ์ (ICE) อนึ่ง การใช้คำว่า “LIL” นำหน้าชื่อของตัวเองเป็นลักษณะหนึ่งของการตั้งสมญานามของแร็ปเปอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา

ตัวอย่างที่ 84 ย้งโอม (YOUNGOHM)

จากตัวอย่างที่ 84 “ย้งโอม” (YOUNGOHM) เป็นคำสมญานามที่ประกอบด้วยคำภาษาอังกฤษว่า “YOUNG” ซึ่งหมายถึง “คนหนุ่มสาว” ตามด้วยชื่อของแร็ปเปอร์คนดังกล่าว คือ “โอม” (OHM) อนึ่ง การใช้คำว่า “Young” นำหน้าชื่อของตัวเองเป็นลักษณะหนึ่งของการตั้งสมญานามของแร็ปเปอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้นพบว่าคนแร็ปใช้คำสมญานามเพื่อแสดงถึงตัวตนในฐานะแร็ปเปอร์ กล่าวคือ การมีสมญานามแสดงถึงการเป็นแร็ปเปอร์คนหนึ่งในวงการ โดยสมญานามนั้นอาจมีนัยยะแสดงถึงลักษณะที่พึงประสงค์บางประการ นอกจากนี้ บทบาทของแร็ปเปอร์ทั้งสองฝ่ายในการดวลแร็ปสดไทยยังคงปรากฏอยู่ เช่น การเป็นรุ่นพี่หรือรุ่นน้อง บทบาทอาชีพ เป็นต้น การใช้คำสมญานามเป็นการลดทอนบทบาทอื่น ๆ ทำให้คนแร็ปและคู่แข่งมีสถานภาพเท่ากันในฐานะแร็ปเปอร์ และแสดงให้เห็นว่าคนแร็ปปรึกษาหรือล้อเลียนคู่แข่งในฐานะแร็ปเปอร์คนหนึ่งเท่านั้น

4.2. การใช้เสียงประกอบจังหวะ

การใช้เสียงประกอบจังหวะ คือ การเปล่งเสียงต่าง ๆ ออกมาให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรี ประกอบการแร็ป เสียงเหล่านี้มักปรากฏในช่วงที่มีเสียงดนตรี แต่คนแร็ปยังไม่ได้เริ่มแร็ป เพื่อเรียกความสนใจจากผู้ชม หรือในช่วงที่คนแร็ปกำลังคิดเนื้อแร็ปในระหว่างการแร็ป เพื่อไม่ให้เกิดช่องว่างระหว่างการแร็ป เช่น เย้ย โย้ อ้า เอ๋ เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การใช้เสียงประกอบจังหวะในการดวลแร็ปสดไทย แบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ 1) การใช้เสียงประกอบจังหวะช่วงก่อนเริ่มแร็ป และ 2) การใช้เสียงประกอบจังหวะช่วงระหว่างแร็ป

4.2.1 การใช้เสียงประกอบจังหวะก่อนเริ่มแรบ

ในช่วงดนตรีประกอบการแรบบรรเลงขึ้น คนแรบอาจจะยังไม่เริ่มแรบทันที แต่จะใช้เสียงประกอบจังหวะก่อน ดังนี้

ตัวอย่างที่ 85 เอ้ เอ้

ทุกคนมือดีด ทุกคนมือดีด เมื่อก่อนเมียมึงเป็นกะหรี
เมียมึงโคตรจะหัง

เอ้ ทุกคนมือดีด เมียมึงโดนกูซี่
เมียมึงโดนกูปี่ และกั๊จี้ด้วยกันบุหรี

จากตัวอย่างที่ 85 ในช่วงก่อนเริ่มแรบ คนแรบเปล่งเสียง “เอ้ เอ้” ให้สัมพันธ์กับจังหวะดนตรี เพื่อจับจังหวะดนตรีและสามารถแรบได้ตรงจังหวะ นอกจากนี้การเปล่งเสียงก่อนการแรบยังเป็นการดึงดูดความสนใจจากผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมทราบว่าตนกำลังจะเริ่มแรบและสร้างความพร้อมให้กับผู้ชมในการฟังแรบของตนอีกด้วย

4.2.2 การใช้เสียงประกอบจังหวะระหว่างแรบ

ในช่วงระหว่างการแรบ คนแรบอาจใช้เสียงประกอบจังหวะ ดังนี้

ตัวอย่างที่ 86 เรื่องของความเมาอะ กุลองมาทุกสูตร

พ็รู้มัยเวลาว่างแม่งชอบเอาไมค์มาซุกตุตอะ
เยี้ย เยี้ย ๆ

อ้า

โยโยโย

(????)

ดิฟคิด เอฟเอ็กซ์อาร์ดี

มึงก็รู้กูฆ่ามึงโดยไม่มีควมปราณี

ตัวอย่างที่ 87 และกูจะทำให้มึงได้รู้ เวทีอีสานไม่เสียว ไอ้สัตว์

โยโยโย โสลด้อัพ

/khuaj⁰/ หน้ามึงอย่างแ่กญณะให้มึงไปคลินิก ไอ้สัตว์

พอดูใกล้ ๆ นี่แม่งเหมือน/hi:⁴/ไม่มีผิดเลย

จากตัวอย่างที่ 86 และตัวอย่างที่ 87 คนแรบหยุดพักการแรบเพื่อคิดเนื้อแรบวรรคต่อ ๆ ไป โดยใช้เสียงประกอบจังหวะดนตรี “เยี้ย” “อ้า” “โย” จากนั้นคนแรบจึงแรบต่อไป เสียงดังกล่าวสอดคล้องสัมพันธ์กับจังหวะดนตรีทำให้การแรบยังลื่นไหลและไม่ขัดหูผู้ฟัง การใช้เสียงประกอบ

ตัวอย่างที่ 88 มิ่งมันอ่อนแอแค่ฝักก็โอนเอียง
 ทำไมก็ต้องมาเจอแรปเปอร์ยังแดกนมโรงเรียน
 ใครมาส่งเสียงตามสายคงงงแตก
 เพลงมิ่งคืออย่างเดียว ไวไล้แมงหวี่ตอนลงแขกอะ

จากตัวอย่างที่ 88 คำว่า “อ่อนแอ” /ʔɔ:n¹ ʔe:⁰/ และ “โอนเอียง” /ʔɔ:n⁰ ʔian⁰/ ในวรรคแรก สัมผัสกันโดยพยางค์ทั้งหมดมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน คือ /ʔ/ และในวรรคที่สาม คำว่า “ส่ง” /sonj¹/ “เสียง” /sian⁴/ และ “สาย” /sa:j⁴/ สัมผัสกันโดยพยางค์ทั้งหมดมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน คือ /s-/

ตัวอย่างที่ 89 และโรม่ของมิ่งนะ มันโคตรขยะ
 แรบยังไม้สัมผัสสระเหมือนอย่างสวะมันเสียเวลาวะ

จากตัวอย่างที่ 89 พยางค์สัมผัสอักษร ได้แก่ “สัมผัส” /sam⁴/ “ส(ระ)” /sa¹/ “ส(วะ)” /sa¹/ และ “เสีย” /sia⁴/ สัมผัสอักษรกันโดยพยางค์ทั้งหมดมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน คือ /s-/ และในวรรคเดียวกัน พยางค์สัมผัสอักษร “(ส)วะ” /wa¹/ “เว” /we⁰/ และ “วะ” /wa¹/ สัมผัสกันโดยพยางค์ทั้งหมดมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน คือ /w-/

ตัวอย่างที่ 90 ไม่มีใครคิดว่ามิ่งเป็นที่หนึ่ง เค้ารอลุ้น รอลือยบ
 ยังอ่อนหัด ออย่าอวดเก่ง ระวังหน้าเดียวโดนเหยียบ
 กรุบกรอบเป็นข้าวเกรียบ
 แชมป์เปียนนะ มิ่งผันเปียกปาว

จากตัวอย่างที่ 90 ในวรรคที่สอง พยางค์สัมผัสอักษร ได้แก่ “อ่อน” /ʔɔ:n¹/ และ “อวด” /ʔuat¹/ สัมผัสกันโดยพยางค์ทั้งหมดมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน คือ /ʔ-/ ส่วนในวรรคที่สาม พยางค์สัมผัสอักษร ได้แก่ “กรุบกรอบ” /krup¹ kro:p¹/ และ “เกรียบ” /kriap¹/ สัมผัสกันโดยพยางค์ทั้งหมดมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน คือ /kr-/ และในวรรคที่สี่ พยางค์สัมผัสอักษร ได้แก่ “เปียน” /pian²/ “เปียก” /piak¹/ และ “ปาว” /pa:w¹/ สัมผัสกันโดยพยางค์ทั้งหมดมีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน คือ /p-/

4.3.1.2 สัมผัสสระ

สัมผัสสระ คือ พยางค์สองพยางค์ขึ้นไปที่มีเสียงสระและเสียงพยัญชนะท้ายเกี่ยวข้องกัน แต่มีเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) สัมผัสสระแบบชนบ และ 2) สัมผัสสระแบบแรปเปอร์ ดังนี้

1) สัมผัสสระแบบขนบ

การใช้สัมผัสสระแบบขนบ คือ การเลือกใช้คำตั้งแต่สองคำขึ้นไปที่พยางค์ใดพยางค์หนึ่งของคำมีเสียงสระและเสียงพยัญชนะท้าย (ตัวสะกด) เหมือนกัน แต่มีเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน และแสดงเป็นโครงสร้างพยางค์ได้ดังนี้



ในการตรวจแปลสไทย คนแรกใช้สัมผัสสระแบบขนบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 91 กูให้ทั้งดิน ให้ทั้งเช่า กูแถมให้และศอกหมัด
 ฟัดจอน ไ้กระจอก ไ้พวกอ่อนหัด
 โถไ้ควายเค้ไม่เคยทรอกเห่าก่อนกัด
 กระจอกสัตว์ ทำปากดี วันนาปี

จากตัวอย่างที่ 91 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “หมัด” /mat¹/ สัมผัสกับ “หัด” /hat¹/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “กัด” /kat¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “สัตว์” /sat¹/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระ /a/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียง /-t/ และพยางค์สัมผัสสระ “ดี” /di:⁰/ และ “ปี” /bi:⁰/ สัมผัสกันโดยมีเสียงสระ /i:/ และไม่มีพยัญชนะท้าย

ตัวอย่างที่ 92 พอกูพูดบ้าง เดียวมึงก็จะ(?)
 เพลาลงบ้างเรื่องเนื้อกูเห็นมึงตาลอย
 (??)แรบในกรุงเทพละ ไม่ใช่ฮานอย
 อย่าใส่ฟันทองเลยไอ้สัตว์ ถ้ามีตั้งค้อยู่ห้าร้อย

จากตัวอย่างที่ 92 ในวรรคที่สอง พยางค์สัมผัสสระ คือ “ตาลอย” /ta:⁰ lo:j⁰/ สัมผัสกับ “ฮานอย” /ha:⁰ no:j⁰/ ในวรรคที่สอง และ “ห้าร้อย” /ha:² ro:j³/ ในวรรคที่สาม ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสสระทั้งหมดมีสองพยางค์ โดยมีเสียงสระ /a:/ และไม่มีเสียงพยัญชนะท้ายในพยางค์แรก และมีเสียงสระ /o:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียง /-j/ ในพยางค์ที่สอง

แม้ว่าการใช้สัมผัสสระแบบขนบจะคำนึงถึงเสียงสระและเสียงพยัญชนะท้าย (ตัวสะกด) เป็นสำคัญ โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงเสียงวรรณยุกต์ แต่ในการตรวจแปลสไทย คนแรกกลับคำนึงถึงเสียงวรรณยุกต์ด้วย กล่าวคือคนแรกใช้สัมผัสสระแบบขนบ โดยคำนึงให้พยางค์ที่สัมผัสคล้องจองกัน มีเสียงวรรณยุกต์เป็นเสียงเดียวกัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 93 ภูเก็ตได้รอยใส่ปลิงใส่ทอง
 จะดำก้อยังไงก็ได้ แล้วแต่ใจมึงใส่ปอง
 อยากจะติสกูอะ มึงต้องคิดไตร่ตรอง
 ไม่งั้นจะโดนกูแตกเหมือนไอศกรีมใส่ทองเว้ย

จากตัวอย่างที่ 93 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ใส่ทอง” /saj¹ tho:ŋ⁰/ สัมผัสกับ “ใส่ปอง” /faj¹ po:ŋ⁰/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “ไตร่ตรอง” /traj¹ trɔ:ŋ⁰/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “ใส่ทอง” /paj¹ tho:ŋ⁰/ ในวรรคสุดท้าย ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสสระทั้งหมดมีสองพยางค์ ในพยางค์แรก มีเสียงสระ /a/ มีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียง /-j/ และมีเสียงวรรณยุกต์เอก และพยางค์ที่สองมีเสียงสระ /ɔ:/ มีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียง /-ŋ/ และมีเสียงวรรณยุกต์สามัญ

ตัวอย่างที่ 94 แน่นอน มึงแหม่งแน่นอน
 ไม่ต้องมาทำเป็นยีนเก็กและแ่งอน เย้ย
 สาว ๆ เค้าบอกว่ามึงแหม่งโคตรชั่ว
 ที่จริงมึงไม่ได้แรปดีแค่อยากได้มึงเป็นผัวเว้ย

จากตัวอย่างที่ 94 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “แน่นอน” /ne:² no:n⁰/ สัมผัสกับ “แ่งอน” /ŋe:² ŋɔ:n⁰/ ในวรรคที่สอง ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสสระทั้งหมดมีสองพยางค์ ในพยางค์แรก มีเสียงสระ /e:/ ไม่มีเสียงพยัญชนะท้าย และมีเสียงวรรณยุกต์โท และพยางค์ที่สองมีเสียงสระ /ɔ:/ มีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียง /-n/ และมีเสียงวรรณยุกต์สามัญ ส่วนในวรรคที่สาม พยางค์สัมผัส คือ “ชั่ว” /chua⁰/ สัมผัสกับ “ผัว” /phuə⁴/ ในวรรคสุดท้าย เป็นการสัมผัสแบบชนบที่ไม่ได้คำนึงถึงเสียงวรรณยุกต์ โดยมีเสียงสระ /ua/ และไม่มีเสียงพยัญชนะท้าย

2) สัมผัสสระแบบแรปเปอร์

การใช้สัมผัสสระแบบแรปเปอร์ คือ การเลือกใช้คำตั้งแต่สองคำขึ้นไปที่พยางค์ใดพยางค์หนึ่งของคำมีเสียงเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน แต่มีเสียงสระและเสียงพยัญชนะท้าย (ตัวสะกด) เหมือนกัน เช่น มีเสียงสระที่มีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน มีเสียงพยัญชนะท้ายที่มีลักษณะการเกิดเสียงเหมือนกัน เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบลักษณะการสัมผัสสระแบบชนบและการสัมผัสสระแบบแรปเปอร์ จะเห็นได้ว่าการใช้สัมผัสสระแบบแรปเปอร์ค่อนข้างยืดหยุ่น ในแง่ของเสียงสระ หากเสียงสระมีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน สระเสียงสั้นก็ถือว่าสัมผัสกับสระเสียงยาวได้ เช่น “กิน” สัมผัสกับ “ติน” “กลับ” สัมผัสกับ “ทราบ” เป็นต้น ส่วนการสัมผัสสระแบบชนบ เสียงสระจะต้องเป็นเสียงเดียวกันเท่านั้น ในแง่ของเสียงพยัญชนะท้ายหรือเสียงตัวสะกด หากเสียงพยัญชนะท้ายมีการเกิดเสียงเหมือนกัน เช่น เสียงกักเหมือนกัน หรือเสียงนาสิกเหมือนกัน จะถือว่าสัมผัสกันได้ เช่น “กัด” สัมผัส

กับ “ขาด” “กรรม” สัมผัสกับ “หวัง” เป็นต้น ส่วนการสัมผัสสระแบบชนบ เสียงพยัญชนะท้ายต้องเป็นเสียงเดียวกันเท่านั้น และในแง่ของเสียงวรรณยุกต์ หากเสียงสระมีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน อาจเป็นเสียงสั้นหรือยาวก็ได้ แต่มีเสียงพยัญชนะท้ายต่างกัน ก็ถือว่าสัมผัสคล้องจองกัน เช่น “หาบ” สัมผัสกับ “อ่าง” “รู้” สัมผัสกับ “คุ่ม” เป็นต้น ในขณะที่การสัมผัสแบบชนบจะไม่ได้คำนึงถึงเสียงวรรณยุกต์

สัมผัสสระแบบแรปเปอร์แบ่งเป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ 1) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกัก 2) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงนาสิก 3) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียง /-w/ 4) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียง /-j/ และ 5) สัมผัสสระที่มีเสียงวรรณยุกต์เดียวกัน มีรายละเอียดดังนี้

2.1) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกัก

สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกัก คือ พยางค์สองพยางค์ขึ้นไปที่สัมผัสกันเนื่องจากพยางค์ดังกล่าวมีเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน แต่มีเสียงสระที่มีตำแหน่งลิ้นเดียวกัน อาจเป็นเสียงสั้นหรือยาวก็ได้ มีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ แม่กก /-k/ แม่กต /-t/ และแม่กบ /-p/ และแสดงโครงสร้างพยางค์ได้ดังนี้



ในการตรวจแปลไทย คนแรปใช้สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกัก ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 95 ชักจะทำปัญญาอ่อน แล้วก็เอามาแรปแบบเรียวด
 แต่ว่าเรื่องแรปยังไม่เท่าไร แต่ที่กูรัปไม่ได้คือหน้ามึงเทียมาก
 นี่หน้ามึงหรือว่ามองที่หน้าปลวก
 ที่มึงแรปแบบเนี้ย กูทำมาตั้งแต่กูห้าขวบ

จากตัวอย่างที่ 95 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระคือ “ราด” /ra:t²/ ถือว่าสัมผัสกับ “มาก” /ma:k²/ ในวรรคที่สองโดยมีสระเป็นเสียงเดียวกัน คือ เสียง /a:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ เสียง /-t/ และ /-k/ ส่วนในวรรคที่สาม พยางค์สัมผัสสระคือ “ปลวก” /pluak¹/ ถือว่าสัมผัสกับ “ขวบ” /khuap¹/ ในวรรคสุดท้ายโดยมีสระเป็นเสียงเดียวกัน คือ เสียง /ua/ และมีพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ เสียง /-k/ และ /-p/

ตัวอย่างที่ 96 ชายมึงก็บอกว่าชายมึงไม่ต้องบอกให้เมียเสพ
 มึงผ่านมาทิววิซาก็เพราะให้พ่อมึงเปลี่ยนเกรด
 เมียมึงเป็นกะหรี่ปากราบตีนกูก็ไม่เสียงเด็ด
 กูยงมึงควรจะใส่เพราะมีแต่เมียแหละที่เสียงเอดส์

จากตัวอย่างที่ 96 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “เสพ” /se:p¹/ ถือว่าสัมผัสกับ “เกรด” /kre:t¹/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “เดต” /de:t¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “เอตส์” /ʔe:t¹/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีสระเป็นเสียงเดียวกัน คือ เสียง /e:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ เสียง /-p/ และ /-t/

ตัวอย่างที่ 97 โย เจ้าหน้าสีเหลี่ยมจัตุรัส
ไปเหลากรามมิงซึกที่ ไม่นฮี้กั๋วคักดี
ถ้ามาปรึกษาคุณเญี กุจะนวนมิงด้วยหมัด
มองหน้าตรง ๆ ดี กั๋วตมมไม่ถนัดอะ

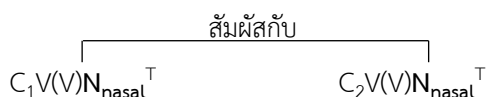
จากตัวอย่างที่ 97 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ “(จั)ตุรัส” /rat¹/ ถือว่าสัมผัสกับ “(วุ)ฉิ คักดี” /sak¹/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “หมัด” /mat¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “(ถ)นัด” /nat¹/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระเดียวกัน คือ เสียง /a/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ เสียง /-t/ และเสียง /-k/

ตัวอย่างที่ 98 เฮีย อย่าทำหน้าเหมืองง่ามตุต
มิงคิดว่าเทเหอ ไปสูบบุหรี่ในที่เขาห้ามสูบ
เฮีย มิงมีไฟที่ตรงจุมก
แต่สันดานแห่งความเหี้ยมันฝังเข้าไปถึงข้างในไขกระดูก ไอ้เหี้ย

จากตัวอย่างที่ 98 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัส “ตุต” /tu:t¹/ ถือว่าสัมผัสกับ “สูบ” /su:p¹/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “(จ)มูก” /mu:k¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “(กระ)ดุก” /du:k¹/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระเดียวกัน คือ สระ /u:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ เสียง /-t/ /-p/ และ /-k/ ตามลำดับ

2.2) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงนาสิก

สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงนาสิก คือ พยางค์สองพยางค์ขึ้นไปสัมผัสกันเนื่องจากพยางค์ดังกล่าวมีเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน แต่มีเสียงสระที่มีตำแหน่งลิ้นเดียวกัน อาจเป็นเสียงสั้นหรือยาวก็ได้ มีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงนาสิก ได้แก่ แม่กง /-ŋ/ แม่กม /-m/ และแม่กน /-n/ และแสดงโครงสร้างพยางค์ได้ดังนี้



ในการตรวจแปลตไทย คนแรกใช้สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงนาสิก ดังตัวอย่าง

<u>ตัวอย่างที่ 99</u>	เอ้อ มาขอพรกับญาติโยม	
	อย่าให้ถูกรวดน้ำ ขอโทษกูไม่ใช่ญาติโยม	
	อ้า และซีพจรมึงเป็นระนาบตรง	
	เพราะไร่มึงสังหารเหมือนกับวิญญาณมึงโดนกระชากลง	

จากตัวอย่างที่ 99 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “โยม” /jo:m⁰/ ถือว่าสัมผัสกับ “โอม” /ʔo:m⁰/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “ตรง” /troŋ⁰/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “ลง” /loŋ⁰/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระที่มีตำแหน่งลิ้นเดียวกัน แต่มีเสียงสระสั้นยาวต่างกัน ได้แก่ เสียง /o/ และ /o:/ ตามลำดับ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงนาสิก ได้แก่ เสียง /-m/ และเสียง /-ŋ/ ตามลำดับ

<u>ตัวอย่างที่ 100</u>	มึงอย่าทำหน้าอย่างนั้น ไอ้สัตว์ เดี่ยวป้ายตาด้วยยาหม่อง	
	คำว่ายิงโอมมันแปลว่าโอมอ่อน	
	เพราะกินแต่มขันทาน มึงไม่ค่อยกินนมกล่อม	
	คำว่ายิงโอม มันแปลว่าโอมอ่อน	

เมียมึงนะติดใจ เพราะทำกูมันกลมกล่อมไป

จากตัวอย่างที่ 100 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “หม่อง” /mɔ:ŋ¹/ ถือว่าสัมผัสกับ “อ่อน” /ʔo:n¹/ ในวรรคที่สองและวรรคที่สี่ สัมผัสกับ “กล่อม” /klo:ŋ¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “กล่อม” /klo:m¹/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระเดียวกัน คือ เสียง /ɔ:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงนาสิก ได้แก่ เสียง /-ŋ/ /-n/ และ /-m/ ตามลำดับ นอกจากนี้ ในวรรคที่สองและวรรคที่สี่ พยางค์สัมผัสสระ คือ “โอม” /ʔo:m⁰/ ถือว่าสัมผัสกับ “นม” /nom⁰/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “กลม” /klo:m⁰/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระที่มีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน แต่มีเสียงสั้นยาวต่างกัน ได้แก่ เสียง /o:/ และ /o/ ตามลำดับ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงนาสิกเหมือนกัน คือ เสียง /-m/

<u>ตัวอย่างที่ 101</u>	เจอกรอบแรกมึงไม่ต้องถามหาอำมรงค์	
	หน้ามึงเหมือนกับปลาภูนี้กว่าทำประมง	
	เดี่ยวได้รู้เลยว่าศรีสะเกษหรืออุบล	
	ฮี้ ไอ้สัตว์ มึงเก่าหรือ หืม กูจะพง	

จากตัวอย่างที่ 101 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “(อำม)รงค์” /roŋ⁰/ ถือว่าสัมผัสกับ “(ทำ)ประมง” /moŋ⁰/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “(อุ)บล” /bon⁰/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “(กะ)พง” /poŋ⁰/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระเดียวกัน คือ เสียง /o:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงนาสิก ได้แก่ เสียง /-ŋ/ และเสียง /-n/ ตามลำดับ

2.3) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียง /-w/

สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียง /-w/ คือ พยางค์สองพยางค์ขึ้นไปที่สัมผัสกันเนื่องจากพยางค์ดังกล่าวมีเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน แต่มีเสียงสระที่มีตำแหน่งลิ้นเดียวกัน อาจเป็นเสียงสั้นหรือยาวก็ได้ มีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกึ่งสระ ริมฝีปากทั้งสอง คือ แม่เกอว /-w/ และแสดงโครงสร้างพยางค์ได้ดังนี้



ในการตรวจแปลไทย คนแรกใช้สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียง /-w/ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 102 ถ้ายังไม่เข็ดหลาบก็อย่าเก็บไปแอบเสร์้า
และสิ่งที่ควรทำคือเก็บปากไปแตกข้าว
แตกข้าวเหนียวหรือว่าแตกข้าวเจ้าอะ
ตอนนี้มันอบมันอ้าวหรือ
ไอ้มึงลูกชายมึงกับย้งโอมเอามาตบกันป่าวอะ

จากตัวอย่างที่ 102 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “เสร์้า” /saw²/ ถือว่าสัมผัสกับ “ข้าว” /ka:w²/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “เจ้า” /ca:w²/ ในวรรคที่สาม สัมผัสกับ “อ้าว” /ʔa:w²/ ในวรรคที่สี่ และสัมผัสกับ “ป่าว” ในวรรคสุดท้าย /pa:w¹/ โดยมีเสียงสระที่มีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน แต่มีเสียงสั้นยาวต่างกัน ได้แก่ เสียง /a/ และ /a:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกึ่งสระ ริมฝีปาก คือ เสียง /-w/ เหมือนกัน

ตัวอย่างที่ 103 ไ้น้องขอร้อง อย่ามาทำเป็นห่าว
โย่ /khuaj⁰/ /khuaj⁰/ หมิ่นเนา โย่ กูป็น มึงเป้า
ปากกูเต็มไปด้วยคราบเขม่า
ในตอนที่เาพวกมึงทั้งเผ่า

จากตัวอย่างที่ 103 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ห่าว” /ha:w²/ ถือว่าสัมผัสกับ “เนา” /naw²/ และ “เป้า” /paw²/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “(เข)ม่า” /maw¹/ ในวรรคที่สาม และ “เผ่า” /paw¹/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระที่มีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน แต่มีเสียงสั้นยาวต่างกัน ได้แก่ เสียง /a:/ และ /a/ ตามลำดับ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกึ่งสระ ริมฝีปาก คือ เสียง /-w/ เหมือนกัน

2.4) สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียง /-j/

สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียง /-j/ คือ พยางค์สองพยางค์ขึ้นไปที่สัมผัสกันเนื่องจากพยางค์ดังกล่าวมีเสียงพยัญชนะต้นต่างกัน แต่มีเสียงสระที่มีตำแหน่งลิ้นเดียวกัน อาจเป็นเสียงสั้นหรือยาวก็ได้

ได้ มีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกึ่งสระ เพดานแข็ง คือ แม่เกย /-j/ และแสดงโครงสร้างพยางค์ได้ ดังนี้



ในการดวลแรปสดไทย คนแรปใช้สัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกึ่งสระ เพดานแข็ง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 104 มิ่งนึกว่ามิ่งเป็นนกแต่ตัวมิ่งเป็นได้แค่ดินทราย
 มิ่งคิดว่าเค้าต้องโง่กว่ามิ่งมันดูฉลาดกว่าใคร
 แล้วมันก็ไม่ได้ผิดที่ตัวมิ่งมีความมั่นใจ
 แต่ตัวกูอยากบอกให้มิ่งรับรู้ ความคิดของมิ่งโคตรซี้ควายวะ

จากตัวอย่างที่ 104 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ทราย” /sa:j⁰/ สัมผัสกับ “ใคร” /kraj⁰/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “ใจ” /caj⁰/ ในวรรคที่สาม และ “ควาย” /kwa:j⁰/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระที่มีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน แต่มีเสียงสั้นยาวต่างกัน ได้แก่ เสียง /a:/ และ /a/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกึ่งสระ เพดานแข็ง คือ เสียง /-j/ เหมือนกัน

2.5) สัมผัสสระที่มีเสียงวรรณยุกต์เดียวกัน

สัมผัสสระที่มีเสียงวรรณยุกต์เดียวกัน คือ พยางค์สองพยางค์ขึ้นไปสัมผัสกันเนื่องจากพยางค์ดังกล่าวมีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนหรือต่างกันได้ มีเสียงสระที่มีตำแหน่งลิ้นเดียวกัน อาจเป็นเสียงสั้นหรือยาวก็ได้ แต่ต้องมีเสียงพยัญชนะท้ายต่างกัน ส่วนเสียงวรรณยุกต์ต้องเป็นเสียงเดียวกัน สามารถแสดงโครงสร้างพยางค์ได้ดังนี้



ในการดวลแรปสดไทย คนแรปใช้สัมผัสที่มีเสียงวรรณยุกต์เดียวกัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 105 ไหนใครก็ได้เอากล้องออกซิเจนให้แม่งก่อน
 เพราะเหี้ยนี้ตั้งไม่มี ตอนนี้อยใจไม่ออก

จากตัวอย่างที่ 105 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ก่อน” /ko:n¹/ ถู้อสัมผัสกับ “ออก” /ʔo:k¹/ ในวรรคที่สอง โดยมีเสียงสระเดียวกันคือ เสียง /o:/ และมีเสียงวรรณยุกต์เดียวกันคือ เสียงเอก

ตัวอย่างที่ 106 ผมแม่งโคตรเด็ด ใครก็รู้ว่ามาจากไต่บ้าน
เพลงมึงหลายวิวแต่ทำไมไม่เห็นมีใครจ้าง
มึงเป็นคนไทยหรือมาจากไหนก็ไม่มีใครทราบ
นอกจากยื่นหน้าดำมึงทำอะไรเป็นบ้าจวะ

จากตัวอย่างที่ 106 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “บ้าน” /ba:n²/ ถือว่าสัมผัสกับ “จ้าง” /ca:ŋ²/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “ทราบ” /sa:p²/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “บ้า” /ba:ŋ²/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระเดียวกันคือ เสียง /a:/ และมีเสียงวรรณยุกต์เดียวกันคือเสียงโท

ตัวอย่างที่ 107 ให้พูดภาษากลางไอ้สัตว์นี้แม่งชื่อป้อ
และมึงแม่งโง่เง่า พ่อแม่เลยไม่ปลาบปลืม
ให้แตกแบรนต์อีกสิบโหล มึงก็ไม่ฉลาดขึ้น

จากตัวอย่างที่ 107 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ป้อ” /bu:²/ ถือว่าสัมผัสกับ “ปลืม” /plu:m²/ ในวรรคที่สอง และสัมผัสกับ “ขึ้น” /khu:n²/ ในวรรคที่สาม โดยมีเสียงสระที่มีตำแหน่งและระดับของลิ้นเหมือนกัน แต่มีเสียงสั้นยาวต่างกัน คือ เสียง /u:/ และ /u:/ ตามลำดับ และมีเสียงวรรณยุกต์เดียวกันคือเสียงโท

ตัวอย่างที่ 108 อย่าทำเป็นเก่ง อย่าทำเป็นเก่ง
สกลิมึงหมาไม่แตก อย่าทำเป็นเบ่ง อย่าทำเป็นเบ่งไวย่ป็น
อย่าทำเป็นเก่ง เดี่ยวโดนกูเก็บ
ก็หน้ามึงหี จะเอาโซฟีหรือลอรี่อะวะ

จากตัวอย่างที่ 108 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “เก่ง” /keŋ¹/ ถือว่าสัมผัสกับ “เบ่ง” /beŋ¹/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “เก็บ” /kep¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “อะวะ” /ʔe¹/ ในวรรคสุดท้าย โดยมีเสียงสระเดียวกัน คือ เสียง /e/ และมีเสียงวรรณยุกต์เดียวกันคือเสียงเอก

4.3.2 จำนวนของสัมผัสคล้องจอง

โดยทั่วไป การใช้สัมผัสคล้องจองจะคำนึงให้พยางค์ใดพยางค์หนึ่งสัมผัสกัน อย่างไรก็ตาม ในการดวลแรปสดไทย คนแรปไม่เพียงแต่ใช้การสัมผัสหนึ่งพยางค์ แต่กลับพยายามแสดงทักษะและปฏิภาณทางภาษาโดยการเพิ่มพยางค์ที่สัมผัสกันในการสัมผัสคล้องจองแต่ละชุดอีกด้วย

จำนวนของสัมผัสคล้องจองในการดวลแรปสดไทย แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) สัมผัสหนึ่งพยางค์ 2) สัมผัสสองพยางค์ และ 3) สัมผัสสามพยางค์ มีรายละเอียดดังนี้

4.3.2.1 สัมผัสหนึ่งพยางค์

การใช้สัมผัสหนึ่งพยางค์เป็นการใช้สัมผัสคล้องจองโดยทั่วไป ในแต่ละชุดสัมผัสจะคำนึงถึงพยางค์สัมผัสเพียงพยางค์เดียวเท่านั้น การสัมผัสลักษณะนี้จึงอาจพบทั้งการสัมผัสอักษร และสัมผัสสระ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 109 ไอสนัฟ เหมือนมึงอะยังไม่ค่อยสลด
 เดียวมึงได้เจอกุสโตไอสัตว์

จากตัวอย่างที่ 109 พยางค์สัมผัสอักษร ได้แก่ “ส(นัฟ)” “ส(ลด)” “ส(ด)” และ “สัตว์” สัมผัสกันโดยมีพยัญชนะต้นเป็นเสียงเดียวกัน คือ /s-/ จะสังเกตได้ว่าการใช้สัมผัสอักษรชุดนี้มีเพียงหนึ่งพยางค์เท่านั้นที่สัมผัสกัน

ตัวอย่างที่ 110 มึงกะโหลกเหมือนนากถั่วที่ทิ้งหัว
 มึงยืมหัวถั่วดำไม่ใช่ลิสง
 (??)มึงแรปก็พิกล
 เพราะมึงซัดอุสุจิตนลงไป

จากตัวอย่างที่ 110 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสอักษร ได้แก่ “ถั่ว” “ที่” “ทิ้ง” และ “หัว” อยู่ในวรรคเดียวกัน และสัมผัสอักษรกับพยางค์สัมผัสในวรรคที่สอง ได้แก่ “หัว” และ “ถั่ว” ด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างที่ 111 เยี่ย ก่อนจะแฉกกันชะหมด (???)ยกขา
 ถึงเวลาที่ต้องปลดลง อ้า
ถ้าคุณจต ผมไม่จต (???)หมดเพลง
จบเกม ลุงจะหมดบุญ

จากตัวอย่างที่ 111 พยางค์สัมผัสสระ คือ “จต” และ “หมด” อยู่ในวรรคเดียวกัน คือ วรรคที่สาม โดยสัมผัสกันแบบชนบ ส่วนในวรรคที่สี่ พยางค์สัมผัสสระ คือ “จบ” และ “หมด” อยู่ในวรรคเดียวกัน โดยสัมผัสสระกันแบบแรปเปอร์ กล่าวคือเป็นการสัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกัก จะสังเกตได้ว่าการใช้สัมผัสอักษรชุดนี้มีเพียงหนึ่งพยางค์เท่านั้นที่สัมผัสกัน

ตัวอย่างที่ 112 ฟังให้ชัด กลับไปคัด ตัวบรรจง เต็มบรรทัด
อยากจะวัด คำสัมผัส ดูที่ศัพท์ มึงลองนับ
สารพัดที่มึงหามายัด ยังอามัพ ควรหามาไปวัด

จากตัวอย่างที่ 112 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ชัด” “คัด” และ “(บรร)ทัด” อยู่ในวรรคเดียวกัน โดยสัมผัสสระกันแบบชนบ ส่วนในวรรคที่สอง พยางค์สัมผัสสระ คือ “วัด” “(สัมผัส)”

“คัพพ์” และ “นับ” อยู่ในวรรคเดียวกัน โดยสัมผัสสระกันแบบแรบเปอร์ กล่าวคือเป็นการสัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกัก และในวรรคที่สาม พยางค์สัมผัส คือ “(สาร)พัต” “ยัต” “(อา)ภัพ” และ “วัด” อยู่ในวรรคเดียวกัน โดยสัมผัสสระกันแบบแรบเปอร์ กล่าวคือเป็นการสัมผัสสระที่มีตัวสะกดเป็นเสียงกักเช่นเดียวกัน

ตัวอย่างที่ 113 มิงมาไหว้มาะ เอ็มพี โดนกุเก็บ แบบนี้มิงเจ็บอีกนาน แบบนี้มิงเซ็ดไปอีกนาน
 จำไว้เลยไอ้สัตว์ มิงโดนคนท่ายตารางอะ เต็ดหัวกบาล _____
 ไอ้เอ็มพี มิงอย่ามาลนลาน เข้ากูเข้ามาน เห็นกูเตะมิงคลาน _____
 เเตะมิงไปยังชานพราน ไอ้เหยยเอ้ย ไอ้เอ็มพี เอ็มซีหลังอาน _____

จากตัวอย่างที่ 113 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “นาน” สัมผัสกับ “(ก)บาล” ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “คลาน” ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “อาน” ในวรรคที่สี่ ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสทั้งหมดอยู่ในตำแหน่งพยางค์ท้ายสุดของแต่ละวรรค

ตัวอย่างที่ 114 คนดูเค้าเฮกุกุบาร์ _____
 เวลากูฟังมิงแรบกูไม่อย่าเฮเลยซักตัววะ _____
 หน้ามิงก็โคตรฮา _____
 อยากรชนะเคนน้อยเหรอ โทเรียกทั้งโคตรมิงมาวะ _____

จากตัวอย่างที่ 114 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “บาร์” สัมผัสกับ “ตา” ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “ฮา” ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ มา ในวรรคที่สี่ ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสทั้งหมดอยู่ในตำแหน่งท้ายของแต่ละวรรค กล่าวคือ “บาร์” อยู่ในตำแหน่งพยางค์ท้ายสุดของวรรคแรก “ฮา” อยู่ในตำแหน่งพยางค์ท้ายสุดของวรรคที่สาม ส่วน “ตา” ในวรรคที่สองและ “มา” ในวรรคที่สี่ แม้ว่าจะไม่ได้อยู่ในตำแหน่งพยางค์ท้ายสุดของวรรค แต่ก็ยังถือว่าอยู่ในตำแหน่งพยางค์ช่วงท้ายของวรรค โดยมีคำลงท้าย “วะ” ตามหลัง

4.3.2.2 สัมผัสสองพยางค์

คนแรบอาจจะเพิ่มพยางค์สัมผัสสระในแต่ละชุดเป็นสองพยางค์เพื่อแสดงทักษะและปฏิภาณทางภาษา และสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 115 มิงมันอ่อนแอแค่ผลักก็โอนเอียง
 ทำไมกูต้องมาเจอแรบเปอร์ยังแดกนมโรงเรียน

จากตัวอย่างที่ 115 คำว่า “อ่อนแอ” และ “โอนเอียง” เป็นคำสองพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียง อ /ʔ-/ ทั้งสองพยางค์ คำทั้งสองจึงสัมผัสอักษร ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง

	พยางค์ที่ 1	พยางค์ที่ 2	
สัมผัสอักษรเสียง อ /ʔ-/	/ʔo:n ¹	ʔɛ: ⁰ /	} สัมผัสอักษรเสียง อ /ʔ-/
	/ʔo:n ⁰	ʔiaŋ ⁰ /	

ตัวอย่างที่ 116 ทำเป็นโชว์เขียงอีโต้อันโตทั้งที่มีงหัดตุต
อัตรามันอ้วกแตก เพราะโดนอาเตี้ยอัตรตุต อะอะอาเตี้ย

จากตัวอย่างที่ 116 คำว่า “อีโต้” “อันโต” “อัตรตา” “อ้วกแตก” “อาเตี้ย” และ “อัตรตุต” เป็นคำสองพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียง /ʔ-/ ในพยางค์แรก และมีเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียง /t-/ ในพยางค์ที่สอง การใช้สัมผัสชุดนี้จึงเป็นการใช้สัมผัสอักษรสองพยางค์ ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง

	พยางค์ที่ 1	พยางค์ที่ 2	
สัมผัสอักษรเสียง อ /ʔ-/	/ʔi: ⁰	to: ² /	} สัมผัสอักษรเสียง ต /t-/
	/ʔan ⁰	to: ⁰ /	
	/ʔat ¹	ta: ⁰ /	
	/ʔuak ²	tɛ:k ¹ /	
	/ʔa: ⁰	tia ¹ /	
	/ʔat ¹	tu:t ¹ /	

ตัวอย่างที่ 117 เปื่อพวกเล่น แต่พวกจะพ็อง
เดี้ยวร่วงหะน็อง ไปซ็อม ไปหัดมา
เดี้ยวว็อน เดี้ยวหลับคา สัมผัสบาร์ กุจัตมา
เปิดหูฟังไว้ ไอ้ควาย นี่แหละสไตล์ของอัตรตา

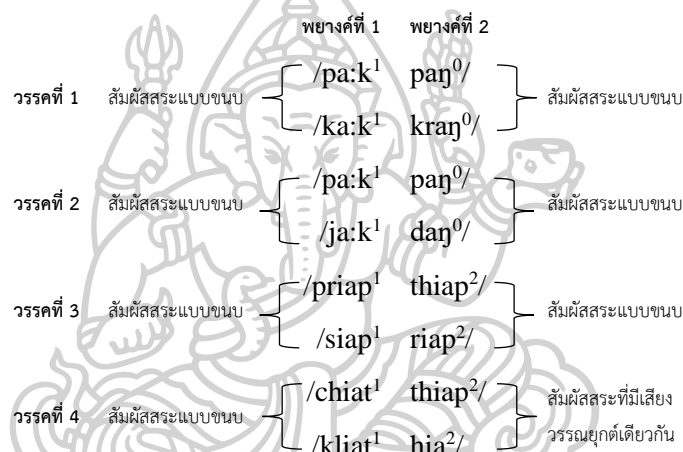
จากตัวอย่างที่ 117 ในวรรคที่สาม พยางค์สัมผัสสระ คือ “หลับคา” /lap¹ kha:⁰/ (“สัมผัส บาร์” /phat¹ ba:⁰/ และ “จัตมา” /cat¹ ma:⁰/ อยู่ในวรรคเดียวกัน โดยสัมผัสกันทั้งสองพยางค์ ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง

	พยางค์ที่ 1	พยางค์ที่ 2	
สัมผัสสระที่มี ตัวสะกดเป็นเสียงกัก สัมผัสสระแบบชนบ	/lap ¹	kha: ⁰ /	} สัมผัสสระแบบชนบ
	/phat ¹	ba: ⁰ /	
	/cat ¹	ma: ⁰ /	

แผนภาพข้างต้นแสดงให้เห็นว่าพยางค์สัมผัส “หลับ” สัมผัสกับ “(สัมผัส) สระ” และ “จัต” ส่วน “คา” สัมผัสกับ “บาร์” และ “มา”

ตัวอย่างที่ 118 กุหัดแรบแพบปากพัง แต่มึงยังกากกรัง
 กุหัดแรบแพบปากพัง แต่มึงแค่อยากดั่ง
 กุแรบบแบบเปรียบเทียบ คำกุเสียบเรียบ
 มึงไม่อาจมาเฉียดเทียบ อย่าเข้ามาใกล้เพราะถูละเกลียดเหยีย

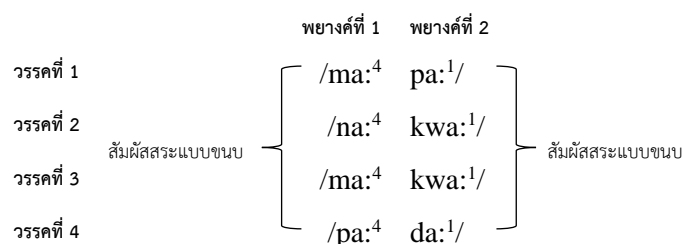
จากตัวอย่างที่ 118 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ปากพัง” /pa:k¹ paŋ⁰/ สัมผัสกับ “กากกรัง” /ka:k¹ kraŋ⁰/ ในวรรคที่สอง พยางค์สัมผัส คือ “ปากพัง” /pa:k¹ paŋ⁰/ สัมผัสกับ “อยากดั่ง” /ja:k¹ daŋ⁰/ ในวรรคที่สาม พยางค์สัมผัส คือ “เปรียบเทียบ” /priap¹ thiap²/ สัมผัสกับ “เสียบเรียบ” /siap¹ riap²/ และในวรรคสุดท้าย พยางค์สัมผัส คือ “เฉียดเทียบ” /chiat¹ thiap²/ สัมผัสกับ “เกลียดเหยีย” /kliat¹ hia²/ ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง



คนแรบไปใช้สัมผัสสระสองพยางค์ในตำแหน่งท้ายวรรคของแต่ละวรรค ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 119 จำต้องปลุกสัญชาตญาณหมาป่า
 เอาให้รู้กันไปเลยว่หน้าใครจะหนากว่า
 มีคนนึ่งเป็นหมา อีกคนนึ่งต้องหมากว่า
 ความจริงทั้งหมดมีก็เปอร์เซ็นต์นะที่ป่าด่า

จากตัวอย่างที่ 119 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “หมาป่า” /ma:⁴ pa:¹/ สัมผัสกับ “หนากว่า” /na:⁴ kwa:¹/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “หมากว่า” /ma:⁴ kwa:¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “ป่าด่า” /pa:⁴ da:¹/ ในวรรคที่สี่ ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสสระทั้งหมดอยู่ในตำแหน่งท้ายสุดของแต่ละวรรค และเป็นการสัมผัสแบบสองพยางค์ ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง



ตัวอย่างที่ 120	กฤษณะเคศว วันนี้นำเจอบทอร์เต็ด
	ถ้ามีงอยากชนะไปเรียนให้จบปอเจ็ด
	ร่างกายมีงหมอผู้เฒ่า แต่สันดานมีงตอเด็ก
	และหัวมีงโตเท่าหน้าเต้า แต่ว่าสมองมีงเท่ากับคลอเรีท

จากตัวอย่างที่ 120 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “ทอร์เต็ด” /tho:⁰ det¹/ สัมผัสกับ “ปอเจ็ด” /po:⁰ cet¹/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “ตอเด็ก” /do:⁰ dek¹/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “คลอเรีท” /khlo:⁰ ret¹/ ในวรรคที่สี่ ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสสระทั้งหมดอยู่ในตำแหน่งท้ายสุดของแต่ละวรรค และเป็นการสัมผัสแบบสองพยางค์ ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง

	พยางค์ที่ 1	พยางค์ที่ 2	
วรรคที่ 1	/tho: ⁰	det ¹ /	สัมผัสสระที่มี ตัวสะกดเป็นเสียงกัก
วรรคที่ 2	/po: ⁰	cet ¹ /	
วรรคที่ 3	/do: ⁰	dek ¹ /	
วรรคที่ 4	/khlo: ⁰	ret ¹ /	

4.3.2.3 สัมผัสสามพยางค์

คนแรกใช้สัมผัสสระสามพยางค์ในตำแหน่งท้ายวรรคของแต่ละวรรคเพื่อแสดงทักษะและปฏิภาณทางภาษา และสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 121	เพลงมีงมันกะโหลกุกบอกละโย๊ะถึงทิ้ง
	ลองไปพื้ทกะแรบเออากุกบอกละว่าตั้งตั้ง
	หน้ามีงดูตลกดูคล้ายพื้เกะกึ่งนึ่ง
	กุกลากเมียมมีงมาชบแล้วกุกก็โ๊ะพื้พื้พื้

จากตัวอย่างที่ 121 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “โย๊ะถึงทิ้ง” /po³ thuŋ¹ thuŋ⁰/ สัมผัสกับ “โ๊ะเกะกึ่งนึ่ง” /ko³ kuŋ¹ nuŋ⁰/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “โ๊ะพื้พื้พื้” /co³ pum¹ pum⁰/ ในวรรคที่สี่ ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสสระทั้งหมดอยู่ในตำแหน่งท้ายสุดของแต่ละวรรค และเป็นการสัมผัสแบบสามพยางค์ ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง

	พยางค์ที่ 1	พยางค์ที่ 2	พยางค์ที่ 3				
วรรคที่ 1	/po ³	thuŋ ¹	thuŋ ⁰ /	สัมผัสสระที่มีตัวสะกด เป็นเสียงนาสิก			
วรรคที่ 2	สัมผัสสระแบบชนบ	}	}				
วรรคที่ 3					/ko ³	kuŋ ¹	nuŋ ⁰ /
วรรคที่ 4					/co ³	pum ¹	pum ⁰ /

ตัวอย่างที่ 122 อ้า และเข้ามารอบสืบทก มิ่งคลังเหมือนแตกยาบ้า
 แตกกรรมมิ่งเก่าไปแล้วอย่างมิ่งต้องแตกคาน้ำ
 อ้า รอบนี้มิ่งยังไม่สลด เตี้ยวกูตามไปแขกคาบ้าน
 แล้วก็จะแตกบริเวณหน้าผากแล้วไหลมาสบตาล้าง ไอ้เหี้ย

จากตัวอย่างที่ 122 ในวรรคแรก พยางค์สัมผัสสระ คือ “แตกยาบ้า” /dɛ:k¹ ja:⁰ ba:²/ สัมผัสกับ “แตกคาน้ำ” /tɛ:k¹ kha:⁰ na:²/ ในวรรคที่สอง สัมผัสกับ “แขกคาบ้าน” /khɛ:k¹ kha:⁰ ba:n²/ ในวรรคที่สาม และสัมผัสกับ “สบตาล้าง” /sɛ:p¹ ta:⁰ la:ŋ²/ ในวรรคที่สี่ ทั้งนี้ พยางค์สัมผัสสระทั้งหมดอยู่ในตำแหน่งท้ายสุดของแต่ละวรรค ยกเว้นในวรรคที่สี่ซึ่งพยางค์สัมผัสสระอยู่ในตำแหน่งท้ายวรรค โดยมีถ้อยคำสั้น ๆ ต่อท้าย และพยางค์สัมผัสสระทั้งหมดเป็นการสัมผัสแบบสามพยางค์ ดังแสดงในแผนภาพด้านล่าง

	พยางค์ที่ 1	พยางค์ที่ 2	พยางค์ที่ 3	
วรรคที่ 1	/dɛ:k ¹	ja: ⁰	ba: ² /	สัมผัสสระที่มีเสียง วรรณยุกต์เดียวกัน
วรรคที่ 2	/tɛ:k ¹	kha: ⁰	na: ² /	
วรรคที่ 3	/khɛ:k ¹	kha: ⁰	ba:n ² /	
วรรคที่ 4	/sɛ:p ¹	ta: ⁰	la:ŋ ² /	
	สัมผัสสระแบบชนบ			

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้นจะพบว่าคนแรกใช้ทั้งสัมผัสแบบชนบและสัมผัสแบบแรบเปอร์เอง และหากพิจารณาตำแหน่งของการใช้สัมผัสคล้องจองแล้ว ก็พบว่าคนแรกใช้ทั้งสัมผัสในวรรค และสัมผัสระหว่างวรรค ทั้งนี้ น่าจะเป็นผลมาจากความนิยมในการแต่งคำแรบที่จะต้องมีการสัมผัสคล้องจอง ดังปรากฏในความหมายของการแรบว่า “การพูดสัมผัสคล้องจองให้ลงจังหวะดนตรี” อย่างไรก็ตาม การใช้สัมผัสคล้องจองในคำแรบนั้นไม่มีรูปแบบตายตัว กล่าวคือจำนวนวรรคที่ปรากฏการสัมผัสคล้องจองลักษณะใดลักษณะหนึ่งจะมีกี่วรรคก็ได้ ยกตัวอย่างเช่น ในตัวอย่างที่ 105 ซึ่งมีการใช้สัมผัสสระที่มีเสียงวรรณยุกต์เดียวกันเพียงสองวรรค ส่วนในตัวอย่างที่ 106 ซึ่งมีการใช้สัมผัสสระที่มีเสียงวรรณยุกต์เดียวกันถึงสี่วรรค

นอกจากนี้ ในด้านตำแหน่งของพยางค์สัมผัสสระระหว่างวรรคนั้นพบว่าพยางค์สัมผัสจะปรากฏในช่วงท้ายของวรรค โดยปกติแล้ว ตำแหน่งสุดท้ายของวรรคจะปรากฏมากอย่างเห็นได้ชัด แต่คำสัมผัสอาจอยู่ในตำแหน่งคำที่สองหรือสามก่อนจบวรรคก็ได้ หากมีคำลงท้ายดังในตัวอย่างที่ 114 หรือถ้อยคำสั้น ๆ ต่อท้ายพยางค์สัมผัสเหล่านั้นดังในตัวอย่างที่ 122

หากพิจารณาการใช้สัมผัสสระทั้งในวรรคและระหว่างวรรคจะพบว่ามีความสัมพันธ์กันในบางกรณี ดังในตัวอย่างที่ 113 พยางค์สัมผัสระหว่างวรรค “นาน” “(ก)บาล” “คลาน” และ “อาน” ก็สัมผัสสระกับพยางค์สัมผัสในวรรคที่สาม “(ลน)ลาน” “ฉาน” และวรรคที่สี่ “ซานฟราน” ด้วย

เช่นกัน กรณีนี้อาจเกิดขึ้นได้เมื่อคนแรกต้องการเลือกใช้สัมผัสสระในวรรคให้สอดคล้องกับสัมผัสระหว่างวรรคเพื่อเพิ่มจำนวนสัมผัสสระให้มากยิ่งขึ้น

ส่วนการใช้สัมผัสอักษรนั้นอาจมีหรือไม่มีในคำแรกก็ได้เช่นเดียวกับการใช้สัมผัสสระในวรรค แต่การใช้สัมผัสอักษรนี้แสดงให้เห็นจุดมุ่งหมายของคนแรกที่ต้องการให้เสียงพยัญชนะต้นบางเสียงปรากฏมากขึ้นเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรกของตน ในกรณีนี้ คนแรกยังเลือกใช้สัมผัสสระแบบขนบโดยคำนึงให้มีเสียงวรรณยุกต์เป็นเสียงเดียวกัน และการใช้สัมผัสสองพยางค์และสามพยางค์อีกด้วย

แม้ว่าการใช้สัมผัสในคำแรกจะมีลักษณะไม่คงที่ จนไม่สามารถสรุปออกมาเป็นฉันทลักษณ์ได้ แต่การใช้สัมผัสสระก็มักจะปรากฏในทุกวรรคของคำแรกในการดวลแรบสดไทย การใช้กลวิธีทางภาษาลักษณะนี้จึงแสดงให้เห็นความสำคัญของการใช้สัมผัสทั้งอักษรและสัมผัสสระในคำแรก

4.4 การซ้ำ

การซ้ำเป็นกลวิธีที่ช่วยสร้างความรู้สึกร่วมและช่วยเน้นย้ำความหมายของคำหรือถ้อยคำให้ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้แนวคิดสำคัญเด่นชัด (ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2550) นอกจากนี้ในบทประพันธ์ร้อยกรอง การซ้ำยังช่วยสร้างความไพเราะด้านเสียงให้ถ้อยคำอีกด้วย (ปัทมา ทีฆประเสริฐกุล, 2557) ในการดวลแรบสดไทย คนแรกเลือกใช้การซ้ำเพื่อเน้นย้ำความหมายของถ้อยคำ อีกทั้งยังสร้างความไพเราะให้คำแรบด้วยเช่นกัน เนื่องจากคนแรกเลือกใช้การซ้ำให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรี

การซ้ำในการดวลแรบสดไทยแบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การซ้ำคำ 2) การซ้ำประโยค และ 3) การซ้ำโครงสร้าง ดังนี้

4.4.1 การซ้ำคำ

คนแรกนำกลวิธีการซ้ำคำมาใช้เพื่อเน้นย้ำความหมายของถ้อยคำ และสร้างความไพเราะให้คำแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 123 มีแต่ /jet³/ /jet³/ /jet³/ ไอนี้ก็/jet³/จึง

บอกจะ/jet³/ฤ ไหน มึง/jet³/ยัง

ตัวอย่างที่ 124 ดูหน้าก็ที่มีนก็เหมือนกับหมู จมูกเหมือนกับหมู หัวหมู หูหมู ตาหมู หุ่นหมู

หน้าก็เหมือนกับหมู

ตัวอย่างที่ 125 /khuaj⁰/ /khuaj⁰/ /khuaj⁰/ เว้ยมึงจำ

/khuaj⁰/ /khuaj⁰/ /khuaj⁰/เว้ย มึงไปไกลก็คำไอ้สัตว์ อ้า

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 123 ถึงตัวอย่างที่ 125 คนแรกซ้ำคำว่า “/jet³/” “หมู” และ “/khuaj⁰/” ทำให้คำดังกล่าวมีความเด่นชัด และปรากฏเป็นใจความสำคัญในคำแรบ ทั้งนี้ คำที่ซ้ำเป็น

คำที่คนแรกใช้บริภาษคู่แข่ง ส่งผลให้การบริภาษมีความหนักแน่นและรุนแรงขึ้น นอกจากนี้ จังหวะการซ้ำดังกล่าวยังสอดคล้องกับจังหวะดนตรีประกอบการแรบ การซ้ำจึงยังช่วยให้คำแรบไพเราะและมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วย

4.4.2 การซ้ำประโยค

ในบางครั้ง คนเรานำกลวิธีการซ้ำมาใช้เน้นย้ำทั้งประโยคเพื่อแสดงให้เห็นว่าประโยคนั้นเป็นใจความสำคัญ ทั้งนี้ คนเรายังคงคำนึงถึงจังหวะในการซ้ำให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรีเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรบในขณะเดียวกัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 126 เย้ย โย่ กูจะไปต่อ กูจะไปต่อ กูจะไปต่อ ถามคนดู กูจะไปต่อ

ตัวอย่างที่ 127 กูสุดได้ กูสุดได้ ให้กูจต กูจตได้

ตัวอย่างที่ 128 กูพูดว่ามึงเก่าให้คุณพูดว่าเหอ
กูพูดว่ามึงเก่าให้คุณพูดว่าเหอ
ถ้ากูพูดว่ามึงเก่าให้คุณพูดว่าเหอ
มึงเก่า เหอ (ผู้ชมพูดพร้อมกัน) มึงเก่า เหอ (ผู้ชมพูดพร้อมกัน)

ตัวอย่างที่ 129 ที่นิวมันคล่องเรื่องผิดซี้วี่มึงรู้ป่าวว่าทำไม
ที่นิวมันคล่องเรื่องผิดซี้วี่มึงรู้ป่าวว่าทำไม
ที่นิวมันคล่องเรื่องผิดซี้วี่มึงรู้ป่าวว่าทำไม (ผู้ชมแรบตาม)
เพราะนิวมันเหมือนไอ้เหี้ยอ้วนที่อยู่บนขวดตาเด็กสมบูรณังนิว

ตัวอย่างที่ 130 เพิ่มเลือกกูสงสัยเพิ่มอยากจะตาย อะ
เพิ่มเลือกกูสงสัยเพิ่มอยากจะตาย อะ
เพิ่มเลือกกูสงสัยเพิ่มอยากจะตาย (ผู้ชมแรบตาม)
เดี๋ยวพวกมึงได้เห็นไอ้เพิ่มแม่งโชว์ความกากกระจายเลย

ตัวอย่างที่ 126 และตัวอย่างที่ 127 แสดงให้เห็นการซ้ำประโยคในคำแรบ ได้แก่ “กูจะไปต่อ” และ “กูสุดได้” การซ้ำลักษณะนี้ก็ช่วยเน้นใจความสำคัญที่คนแรบต้องการจะกล่าวถึงให้เด่นชัดขึ้นเช่นเดียวกับการซ้ำคำ อย่างไรก็ตาม คนเรายังคงคำนึงถึงจังหวะของการซ้ำ ด้วยเหตุนี้จึงพบว่าการซ้ำประโยคยังคงสอดคล้องพอดีกับจังหวะดนตรี แม้ว่าจะใช้เวลาเพิ่มขึ้นในการเปลี่ยนประโยคที่ซ้ำกันออกมาก็ตาม

นอกจากนี้ ในตัวอย่างที่ 128 ถึงตัวอย่างที่ 130 คนแรบเลือกซ้ำประโยคในช่วงเริ่มต้นการแรบ ได้แก่ “กูพูดว่าเก่าให้คุณพูดว่าเหอ” “ที่นิวมันคล่องเรื่องผิดซี้วี่มึงรู้ป่าวว่าทำไม” และ “เพิ่มเลือกกูสงสัยเพิ่มอยากจะตาย” ประโยคดังกล่าวจึงเด่นชัดขึ้น และผู้ชมจึงทราบได้ว่าเป็นใจความ

สำคัญที่คนแรกต้องการจะกล่าวถึง ไม่เพียงเท่านั้น การเข้าประโยคในช่วงเริ่มต้นการแรบยังช่วยเตรียมความพร้อมให้ผู้ชม ทำให้ผู้ชมทราบว่าการแรบกำลังจะเริ่มขึ้น และทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมไปกับการแรบได้ เนื่องจากผู้ชมทราบว่าคนแรกใช้การเข้าประโยคเดิมในวรรคก่อนหน้า และสามารถกล่าวตามประโยคที่คนแรกจะกล่าวซ้ำในวรรคต่อไปได้พร้อม ๆ กัน ดังจะสังเกตได้ว่าผู้ชมจะเริ่มแรบตามคนแรกในการเข้าครั้งที่สามหรือสี่ อย่างไรก็ตาม ในวรรคที่สี่คนแรกอาจจะเข้าประโยคเดิมหรือไม่ก็ได้

4.4.3 การเข้าโครงสร้าง

เช่นเดียวกับการซ้ำคำ และการเข้าประโยค คนแรกใช้การเข้าโครงสร้างเพื่อเน้นย้ำความหมายของถ้อยคำ ตลอดจนสร้างความน่าสนใจให้คำแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 131 ไม่ต้องคิด ไม่ต้องแรบ ไม่ต้องถาม ไม่ต้องป้อด

ตัวอย่างที่ 132 แรบ ไม่ว่าจะใครจะสด ไม่ว่าจะใครจะจด

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 131 และตัวอย่างที่ 132 คนแรกเข้าโครงสร้าง “ไม่ต้อง + คำ 1 พยางค์” และ “ไม่ว่าใครจะ + คำ 1 พยางค์” เพื่อเน้นย้ำความหมายของถ้อยคำ อย่างไรก็ตาม การเข้าโครงสร้างมีจุดเด่นในการสร้างความไพเราะให้กับคำแรบ เนื่องจากจังหวะของการเข้าโครงสร้างที่เกิดขึ้นสอดคล้องไปกับจังหวะของดนตรีประกอบการแรบ กล่าวคือคนแรกคำนึงถึงจังหวะของการเปล่งวาจาให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรี คนแรกจึงเลือกซ้ำถ้อยคำบางส่วนไปประกอบกับคำที่มีจำนวนพยางค์เท่ากันอย่างสม่ำเสมอในการเข้าแต่ละครั้ง ส่งผลให้ระยะเวลาในการเปล่งวาจาออกมามีความคงที่และสอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี

ตัวอย่างของการเข้าในการดวลแรบสดไทยข้างต้นแสดงให้เห็นว่าคนแรกเลือกใช้การเข้าเพื่อเน้นย้ำความหมายของสิ่งที่ตัวเองต้องการกล่าวถึง อีกทั้งยังคำนึงถึงความไพเราะของคำแรบ คนแรกจึงเลือกใช้การเข้าให้สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี นอกจากนี้ ในบางกรณี คนแรกยังนำการเข้ามาช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมและสนใจการแรบของตนมากขึ้นอีกด้วย

4.5 การหักล้างถ้อยคำ

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ให้ความหมาย “การหักล้าง” ว่า “ทำให้หมดไปสิ้นไป” ดังนั้นการหักล้างถ้อยคำจึงหมายถึงการทำให้ถ้อยคำหมดสิ้นไป เมื่อพิจารณาแล้ว กลวิธีนี้เป็นกลวิธีสำคัญในการโต้วาทีซึ่งอาจแบ่งเป็น 8 กลวิธีย่อย ได้แก่ 1) การสร้างความแคลงใจ (creating doubt) 2) การปฏิเสธถ้อยคำ (denial) 3) การย้อนถ้อยคำ (retort) 4) การชี้ให้เห็นความขัดแย้งของถ้อยคำ (inconsistency) 5) การลดความสำคัญของถ้อยคำ (insignificance) 6) การชี้ให้เห็นความไม่ตรงประเด็น (irrelevance) 7) การชี้ให้เห็นผลลัพธ์ที่เป็นปัญหา (posing a dilemma) และ 8) การตัดประเด็น (residues) (Keefe et al., 1982)

จากการวิเคราะห์ พบว่าในการดวลแรปสดไทยการห้กัล้งถ้อยคำแบ่งเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่
1) การสร้างความแคลงใจให้ถ้อยคำ 2) การปฏิเสธถ้อยคำ 3) การย้อนถ้อยคำ และ 4) การลด
ความสำคัญของถ้อยคำ มีรายละเอียดดังนี้

4.5.1 การสร้างความแคลงใจให้ถ้อยคำ

การห้กัล้งถ้อยคำด้วยการสร้างความแคลงใจให้ถ้อยคำ เป็นการตั้งคำถามกับถ้อยคำที่
ต้องการห้กัล้งให้เกิดความสงสัยต่อผู้ฟังว่าถ้อยคำนั้นมีความจริงเพียงใด ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 133 คู่แข่ง ก็/khuaɰ⁰/กุ่มันยาวเท่ากะหอไอเฟล
คนแรป มึงคูตี ๆ ก่อน /khuaɰ⁰/ใหญ่หรือมึงเป็นไซตัน

จากตัวอย่างที่ 133 ในการแรปก่อนหน้า คู่แข่งกล่าวอวดอ้างตนเองว่ามีวิหะเพศใหญ่เพื่อ
แสดงความเหนือกว่า คือ “ก็/khuaɰ⁰/กุ่มันยาวเท่ากะหอไอเฟล” เมื่อถึงช่วงการแรปของคนแรป
คนแรปจึงใช้ประโยคให้เลือกลงตัวเลือก โดยให้ตัวเลือกหนึ่งเป็นถ้อยคำของคู่แข่งที่คนแรปต้องการ
ห้กัล้ง คือ “/khuaɰ⁰/ใหญ่” และอีกตัวเลือกหนึ่งเป็นถ้อยคำเชิงลบที่อาจห้กัล้งถ้อยคำของคู่แข่งได้
คือ “หรือมึงเป็นไซตัน” การสร้างตัวเลือกขึ้นมาของคนแรปจึงสร้างความแคลงใจให้กับถ้อยคำที่คู่แข่ง
อวดอ้างก่อนหน้านั้น

ตัวอย่างที่ 134 คู่แข่ง กูนะเล็ดทหารแต่เลือกมึงมันลูกตุ๊ด
คนแรป อย่างเนี่ย รูปร่างอย่างเนี่ยอะทหารหรือ กูไม่เชื่อหรือก ไม่เชื่อ

จากตัวอย่างที่ 134 ในการแรปก่อนหน้า คู่แข่งกล่าวว่าตนเองมีเกียรติ มีวินัย กล้าหาญ และ
อดทน โดยใช้ถ้อยคำว่า “เล็ดทหาร” เมื่อถึงช่วงการแรปของคนแรป คนแรปจึงกล่าวห้กัล้งโดยนำ
ถ้อยคำของคู่แข่งมาใช้ในประโยคคำถาม คือ “อย่างเนี่ย รูปร่างอย่างเนี่ยอะทหารหรือ” การตั้ง
คำถามกับถ้อยคำของคู่แข่งจึงเป็นการสร้างความแคลงใจให้กับถ้อยคำของคู่แข่ง

4.5.2 การปฏิเสธถ้อยคำ

การห้กัล้งถ้อยคำด้วยการปฏิเสธถ้อยคำ เป็นการไม่ยอมรับถ้อยคำที่ต้องการห้กัล้ง โดยใช้
คำบอกปฏิเสธ “ไม่” เพื่อให้ผู้ฟังรับทราบว่ถ้อยคำที่ห้กัล้งเป็นเรื่องเท็จ ไม่ใช่ความจริง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 135 คู่แข่ง แต่ก็อยากบอกไว้ตอนนี๋/jet³/แม่มึงจน/hi:⁴/สร้าง
คนแรป อย่างแรกเลยนะครับ แม่กูไม่เอามึง

จากตัวอย่างที่ 135 ในช่วงการแรปของคู่แข่ง คู่แข่งกล่าวบริภาษคนแรปโดยใช้คำหยาบ คือ
คำว่า “/jet³/” พร้อมกับกล่าวถึง “แม่” และ “เมีย” ของคนแรป จากนั้น เมื่อถึงช่วงการแรปของ
คนแรป คนแรปจึงห้กัล้งถ้อยคำของคู่แข่ง โดยใช้คำปฏิเสธ “ไม่” กลวิธีนี้จึงสร้างนัยยะให้กับถ้อยคำ
ของคู่แข่งว่าเป็นไปไม่ได้ และไม่ใช่ความจริง

ตัวอย่างที่ 136 คู่แข่ง

อ๊ะ ประเดี่ยวกุคิกแค็กพา

ตอนแม่งไลน์มาจีบกู บอกเลยกูทิ้งแพทยา

คนแรบ

เนิร์ส ไม่ต้องกังวลว่าฉันจะจีบเธอ

นี่มึงใช้ปูนซีเมนต์หรือว่ารองพื้นมึงผิดเบอร์วะ

จากตัวอย่างที่ 136 ในช่วงการแรบของคู่แข่ง คู่แข่งกล่าวว่าคนแรบพยายามติดต่อกับคู่แข่ง แต่คู่แข่งกลับเพิกเฉย ไม่สนใจ เพื่อแสดงให้เห็นว่าคนแรบไม่มีความสำคัญพอ ดังปรากฏคำแรบว่า “ตอนแม่งไลน์มาจีบกู บอกเลยกูทิ้งแพทยา” อย่างไรก็ตาม เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบเลือกหักล้างถ้อยคำของคู่แข่ง โดยใช้คำปฏิเสธ “ไม่” เพื่อแสดงให้เห็นว่าถ้อยคำที่คู่แข่งกล่าวก่อนหน้านั้นไม่เป็นความจริง ดังปรากฏคำแรบว่า “ไม่ต้องกังวลว่าฉันจะจีบเธอ”

ตัวอย่างที่ 137 คู่แข่ง

กูน่ะเลือดทหารแต่เลือกมิงมันลูกตุ๊ด

คนแรบ

อย่างเนี่ย รูปร่างอย่างเนี่ยอะทหารเธอ กูไม่เชื่อหรือก ไม่เชื่อ

จากตัวอย่างที่ 137 ในช่วงการแรบของคู่แข่ง คู่แข่งพยายามแสดงให้เห็นว่าตนเป็นที่น่าเคารพยกย่องและมีลักษณะที่พึงประสงค์โดยกล่าวว่า “กูน่ะเลือดทหาร” อย่างไรก็ตาม เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงหักล้างถ้อยคำโดยการตั้งคำถามกับคำแรบของคู่แข่งเพื่อสร้างความแคลงใจให้ถ้อยคำ จากนั้นคนแรบจึงปฏิเสธคำแรบของคู่แข่ง โดยกล่าวว่า “กูไม่เชื่อหรือก ไม่เชื่อ”

4.5.3 การลดความสำคัญของถ้อยคำ

การหักล้างถ้อยคำด้วยการลดความสำคัญของถ้อยคำ เป็นการกล่าวถึงถ้อยคำที่ต้องการหักล้าง โดยไม่ได้กล่าวปฏิเสธหรือแก้ไขเปลี่ยนแปลงเนื้อหาถ้อยคำดังกล่าว แต่ตั้งคำถามถึงความจำเป็นในการกล่าวถึงถ้อยคำที่ต้องการหักล้าง เพื่อให้ผู้ฟังรับทราบว่าถ้อยคำที่หักล้างมิได้มีความสำคัญ และสามารถเพิกเฉยหรือละเลยได้ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 138 คู่แข่ง

ถ้ามิงอยากจะบิทบ็อกซ์ มิงไม่ควรมาเวทีนี้วะ

คนแรบ

สก็ลกูก็มี ไม่ได้ไปบิทบ็อกซ์บนหัวพ่อมิงนี่เฮ้ย

จากตัวอย่างที่ 138 ในช่วงการแรบของคู่แข่ง คู่แข่งกล่าวว่าการบิทบ็อกซ์ของคนแรบไม่ใช่สิ่งที่เหมาะสมในการดวลแรบสดไทย เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงนำถ้อยคำดังกล่าวของคู่แข่งมาลดความสำคัญโดยการบริภาษคู่แข่งว่าการบิทบ็อกซ์ของคนแรบไม่ใช่ฐานะของคู่แข่งที่ต้องมาคำนึงถึง

ตัวอย่างที่ 139 คู่แข่ง

แข่งเสร็จเลี้ยงข้าวกูด้วย /jet³/แม่ เห็นหน้ามึงแล้วหิวลาบมาก

คนแรบ

มันบอกว่ามันจะฟาดกับลาบเลี้ยง

อ้า มึงบอกว่ากูนั้นบ้านนอก

หรือว่ามึงจะซัดซ้อง แล้วกูบ้านนอกบนหัวฟ่อมึงเธอ

จากตัวอย่างที่ 139 ในช่วงการแรบของคู่แข่ง คู่แข่งบริภาษคนแรบว่า “บ้านนอก” ซึ่งสื่อถึงความล้าสมัย และความห่างไกลความเจริญ เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงนำถ้อยคำดังกล่าวของคู่แข่งมาลดความสำคัญโดยการตั้งคำถาม และย้ำให้คู่แข่งตระหนักว่าลักษณะ “บ้านนอก” ของตน ไม่ใช่ฐานะของคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 140 คู่แข่ง

แต่งคอสเพลย์ รอบที่แล้วเป็นแสงอุษา

มึงคิดว่ามึงเป็นชาลีเกะ มึงคิดว่ามึงนะมีคาถาเธอ อยากเป็นนารูโตะเธอ

คนแรบ

ถึงผมจะบ้านารูโตะ แล้วมันหนักหัวฟ่อพี่มัยวะ

จากตัวอย่างที่ 140 ในช่วงการแรบของคู่แข่ง คู่แข่งกล่าวถึงการแต่งตัวของคนแรบที่เลียนแบบตัวการ์ตูน เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงนำถ้อยคำดังกล่าวของคู่แข่งมาลดความสำคัญโดยตั้งคำถาม เพื่อให้คู่แข่งตระหนักว่าการแต่งตัวของตนไม่ใช่ฐานะของคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 141 คู่แข่ง

นมัสการครับหลวงพี่เพิ่มครับ

คนแรบ

กูเหมือนพระแล้ว/khuaj⁰/ไร เตียวกูตีด้วยตาลปัตรเลย

จากตัวอย่างที่ 141 คู่แข่งกล่าวล้อเลียนลักษณะศิระษะของคนแรบที่โกนหัวว่าเป็นพระสงฆ์ เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงตั้งคำถามกับการล้อเลียนดังกล่าว เพื่อให้คู่แข่งตระหนักว่าลักษณะของตนไม่ใช่ฐานะของคู่แข่ง และไม่จำเป็นต้องกล่าวถึง

4.5.4 การย่อนถ้อยคำ

การหักล้างถ้อยคำด้วยการย่อนถ้อยคำ เป็นการกล่าวถึงถ้อยคำที่ต้องการหักล้าง จากนั้นกล่าวแก้ไขถ้อยคำดังกล่าวให้เกิดเนื้อหาหรือความเข้าใจใหม่ เพื่อให้ผู้ฟังรับทราบว่าถ้อยคำที่หักล้างมิได้เป็นไปตามที่กล่าวไว้ก่อนหน้า ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 142 คู่แข่ง

อยู่วงการมาสิบปีถามปามีอยู่ที่เพลง ฮะ

คนแรบ

เพลงผม มีไม่กี่เพลง

แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง พวกมึงก็เคยฟังกันเองนิ

จากตัวอย่างที่ 142 คู่แข่งตั้งคำถามให้คนแรบตระหนักว่ามีความอาวุโสแต่ไม่มีผลงานเพลง เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงนำถ้อยคำของคู่แข่งมาแย้งว่า “มีไม่กี่เพลง แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง” ด้วยเหตุนี้ ถ้อยคำดังกล่าวจึงเกิดความเข้าใจใหม่ที่ว่าคนแรบไม่ได้เน้นจำนวนผลงาน แต่เน้นคุณภาพของผลงาน ถ้อยคำของคู่แข่งจึงถูกหักล้างไป

ตัวอย่างที่ 143 คู่แข่ง แต่มองหุนไ้อ้เหี้ยเนีย กูนี้กว่าแข่งมวยปล้ำ

คนแรบ เห็นอ้วน ๆ อย่างนี้ แต่มันเอารูปกูไปเกี่ยวเบ็ดนะ

จากตัวอย่างที่ 143 คู่แข่งกล่าวล้อเลียนลักษณะรูปร่างของคนแรบว่า “อ้วน” เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงนำถ้อยคำดังกล่าวมาแย้งว่า “เห็นอ้วน ๆ อย่างนี้ แต่มันเอารูปกูไปเกี่ยวเบ็ดนะ” ด้วยเหตุนี้ถ้อยคำของคนแรบจึงเกิดความเข้าใจใหม่ที่ว่าแม้ลักษณะรูปร่างของคนแรบจะอ้วน แต่ก็สามารถทำให้คู่แข่งเกิดอารมณ์ทางเพศได้ การสร้างความเข้าใจใหม่นี้จึงทำให้ถ้อยคำของคู่แข่งถูกหักล้างไป

ตัวอย่างที่ 144 คู่แข่ง เพลงกู เพลงกู ใครเค้าก็อยากฟังอะ

คนแรบ เพลงมึงก็ดังจริงแต่เป็นเพลงของยูมานะ

จากตัวอย่างที่ 144 คู่แข่งกล่าวนำเสนอตนเองว่ามีผลงานอันเป็นที่ยอมรับ เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงนำถ้อยคำดังกล่าวมาแย้งว่าผลงานของคู่แข่งเป็นผลงานของแรบเปอร์คนอื่น ไม่ใช่ผลงานเพลงของคู่แข่งจริง ๆ เนื่องจากเพลงที่คนแรบกล่าวถึง แรบเปอร์เจ้าของเพลง คือ ยูมา (UMA) แต่คู่แข่งเป็นเพียงแรบเปอร์ที่มีส่วนร่วมในการแรบบางท่อนเท่านั้น

ตัวอย่างที่ 145 คู่แข่ง

ดูหน้าก็ทีมนักก็เหมือนกับหมู จมูกเหมือนหมู หัวหมู หูหมู ตาหมู หน้หมู

หน้าก็เหมือนกับหมู

คนแรบ

ที่กูนะตัวอ้วนเพราะแดกฟอมีงเข้าไป

จากตัวอย่างที่ 145 คู่แข่งบริภาษลักษณะรูปร่างของคนแรกว่าอ้วนเหมือน “หมู” เมื่อถึงช่วงการแรบของคนแรบ คนแรบจึงนำถ้อยคำของคู่แข่งมาสร้างความเข้าใจใหม่ด้วยการอธิบายเหตุผลว่า “ที่ก๊วนะตัวอ้วนเพราะแตกพ้อมึงเข้าไป” ซึ่งเป็นการบริภาษย้อนกลับไปยังคู่แข่ง

จากตัวอย่างข้างต้น คนแรบหักล้างถ้อยคำคู่แข่งด้วยการสร้างความแคลงใจให้กับถ้อยคำ การปฏิเสธถ้อยคำ การย้อนถ้อยคำ และการลดความสำคัญของถ้อยคำ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรืออาจใช้ร่วมกันดังเช่นตัวอย่างที่ 134 ที่ใช้การสร้างความแคลงใจให้กับถ้อยคำร่วมกับการปฏิเสธถ้อยคำ การใช้กลวิธีการหักล้างถ้อยคำแสดงให้เห็นว่าคนแรบพยายามนำเสนอตนเองให้ดูเหนือคู่แข่ง โดยการหักล้างเนื้อหาของถ้อยคำคู่แข่ง อีกทั้งยังเป็นกลวิธีที่แสดงให้เห็นปฏิภาณไหวพริบในการสรรคำแรบอย่างเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด

4.6 การใช้ภาษาอังกฤษ

การใช้ภาษาอังกฤษ หรือการสลับภาษาอังกฤษกับภาษาไทย เป็นอีกหนึ่งกลวิธีทางภาษาที่โดดเด่นในการดวลแรบสดไทย จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าคนแรบมักจะใช้ภาษาอังกฤษแบบชาวแอฟริกันอเมริกัน ยกตัวอย่างเช่น การใช้คำสแลง หรือคำเฉพาะกลุ่ม และการใช้รูปประโยคภาษาอังกฤษที่ไม่สมบูรณ์

ในการดวลแรบสดไทย การใช้ภาษาอังกฤษแบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ 1) การใช้ภาษาอังกฤษในระดับคำ และ 2) การใช้ภาษาอังกฤษในระดับประโยค

4.6.1 การใช้ภาษาอังกฤษระดับคำ

ในการดวลแรบสดไทย คนแรบใช้คำภาษาอังกฤษสลับกับภาษาไทย โดยมักจะใช้ภาษาอังกฤษที่เป็นคำเฉพาะกลุ่มฮิปฮอปและคำหยาบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 146 เดียวมึงก็อ้า เดียวมึงก็โย้ ๆ
ผมยาวขนาดนี้ไม่น่ามาแร้วพ้อสนาวนะไอ้โง่
น่าจะไปสภาคินไปสมัครงาน
ไปร้องเพลงคาราบาวให้คนฟังเค้ารำคาญ ไรท์

ตัวอย่างที่ 147 เฮ้ ๆ ๆ ๆ ๆ เฮ้ เฮ้ อัลไรท์ อ้า
เห็นพวกพี่ ๆ แรบ น้องไอ้เค้ก็อยากจะแรบมั่ง
เพียงแค่อสมญานามกับเอเคเอ มึงก็ยังไม่มียัญญาตั้ง

ในตัวอย่างที่ 146 และตัวอย่างที่ 147 คนแรบใช้คำภาษาอังกฤษ ได้แก่ คำว่า “ไรท์ (right)” และ “อัลไรท์ (alright)” คำดังกล่าวเป็นภาษาอังกฤษที่ใช้และเข้าใจกันโดยทั่วไป นอกจากนี้ในตัวอย่างที่ 147 คนแรบใช้คำว่า “เอเคเอ (AKA ย่อมาจาก also known as)” ซึ่งเป็นคำเฉพาะกลุ่ม

อีปฮอปหรือแร็ปเปอร์ หมายถึงสมณานามของแร็ปเปอร์ การใช้คำภาษาอังกฤษที่เป็นคำเฉพาะกลุ่มนี้ ยังปรากฏอีกหลายคำ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 148 /khuaj⁰/ และมีงอย่าฟังลำพอง

แค่ไปออกไม้ค้ทองคำ แต่ยังไม่ปล่อยโรมเหมือนซี่ในลำคลอง

ในตัวอย่างที่ 148 คนแร็ปใช้คำภาษาอังกฤษที่เป็นคำเฉพาะกลุ่มแร็ปเปอร์ คือคำว่า “โรม (rhyme)” หมายถึงคำแร็ปที่แร็ปเปอร์ใช้แร็ป

นอกจากนี้ คนแร็ปยังใช้ภาษาอังกฤษที่เป็นคำหยาบอีกด้วย ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 149 โย่ ถ้าตัวกู ฟัดใจ ฟัดจิ้งไร

อย่าถามกู ฟัดกู ฟัดทำไม

ฟัดเสียงเฮ ฟัดกำไร

ถ้าปาจะด่าผม ขอจับมือเพื่อเป็นการฟัดทำใจ

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 149 คนแร็ปใช้คำภาษาอังกฤษว่า “ฟัด (fuck)” หมายถึงอาภักิริยาทางเพศซึ่งถือว่าเป็นคำหยาบในภาษาอังกฤษ

4.6.2 การใช้ภาษาอังกฤษระดับประโยค

ในการดวลแร็ปสดไทย คนแร็ปใช้ประโยคภาษาอังกฤษสลับกับภาษาไทย ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 150 เอฟ เฟ็กซ์ อาร์ ดี เฮ้ เกิร์ล อัลไรท์ เฮียร์ แมน เอสเกตติท โย่ (??) (??) (????) (????)

(FXRD, hey girl. Alright! Here man! Esketit. Yo!)

รอบนี้มาเจอกับพี่ก็อยากจะทักว่าอันยอง

เกาหลีสะบัด/kra¹ cu:⁴/ เตี่ยกูตบท้ายไม่ทันมอง

สองร้อยกูไม่เอา กูให้เลยสองพัน

เค้าบอกก่อนแข่ง วันนี้นี้(???)อดนอนมาตั้งสองวันหะ

ตัวอย่างที่ 151 ขอเสียงหน่อยเต้ เฮ้ เอ้ เอ้ เอ้ ยูเรติ ยูเรติ ยูเรติ (You ready?)

เสียเวลา เสียเวลา เจอกับพี่แม่งก็เสียเวลา

ในตัวอย่างที่ 150 และตัวอย่างที่ 151 คนแร็ปใช้ประโยคภาษาอังกฤษในช่วงก่อนเริ่มแร็ป จากนั้นจึงสลับเป็นการแร็ปภาษาไทย หากพิจารณาประโยคภาษาอังกฤษดังกล่าวจะพบว่าเป็นการทักทายผู้ชม และดึงความสนใจจากผู้ชมก่อนเริ่มแร็ป ดังปรากฏคำแร็ปว่า “เอฟ เฟ็กซ์ อาร์ ดี เฮ้ เกิร์ล อัลไรท์ เฮียร์ แมน เอสเกตติท โย่ (FXRD, hey girl. Alright! Here man! Esketit. Yo!)” และ “ยูเรติ (You ready?)”

ตัวอย่างที่ 152 เวนไอเซย์ฟอร์ด ยูเซย์/khuaj⁰/ (When I say FORD, you say...)
 ฟอร์ด /khuaj⁰/ (ผู้ชมพูดพร้อมกัน)
 เวนไอเซย์ฟอร์ด ยูเซย์/khuaj⁰/ (When I say FORD, you say...)
 /khuaj⁰/ ฮ่า ๆ เดี่ยวมึงเจอ ฮ่า ๆ

ในตัวอย่างที่ 152 คนแรบใช้ประโยคภาษาอังกฤษเพื่อดึงความสนใจจากผู้ชม โดยเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแรบของตนด้วยการบริภาษคู่แข่ง ดังปรากฏคำแรบว่า “เวนไอเซย์ฟอร์ด ยูเซย์ (When I say FORD, you say...)”

นอกจากนี้คนแรบยังใช้ประโยคภาษาอังกฤษสลับกับภาษาไทยระหว่างแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 153 เข้าวงใน มีแต่ตีกับตี เจอรุ่นใหญ่ มีแต่เกลียวอยากป็น
 วางเดิมพัน มีแต่กินกับกิน เกะกะขวางทาง มีแต่ตีกับตี
 (????)กู (??)แม่งโคตรคูล
 สองแควยูโนฮู (You know who.) อยากจะงัดกับกู มึงลองกระชวกดู ไอ้เหี้ย

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 153 คนแรบใช้ประโยคภาษาอังกฤษว่า “ยูโนฮู (You know who.)” สลับกับการแรบภาษาไทย

เมื่อพิจารณาตัวอย่างข้างต้นพบว่าคนแรบมักใช้การสลับภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการใช้ภาษาอังกฤษที่เป็นศัพท์เฉพาะกลุ่มฮิปฮอปและมักใช้ในการสนทนาของกลุ่มผู้อยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอปอยู่แล้ว เช่น “ไรม์ (rhyme)” “เอเคเอ (A.K.A: also known as)” “เอส เกท ดิท (Esketit)” เป็นต้น การใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่มนี้จึงแสดงให้เห็นอิทธิพลของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีต้นกำเนิดจากประเทศสหรัฐอเมริกา และคนแรบก็พยายามแสดงให้เห็นว่าการแรบของตนใกล้เคียงกับวัฒนธรรมต้นกำเนิดโดยการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสร้างกลิ่นอายการแรบในประเทศสหรัฐอเมริกา

4.7 การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน

ถ้อยคำนัยผกผันเป็นกลวิธีแนวความกลวิธีหนึ่ง กล่าวคือถ้อยคำนัยผกผันคือถ้อยคำที่ไม่ได้หมายความตามรูปภาษา เนื่องจากผู้พูดถ้อยคำนัยผกผันต้องการสื่อความหมายอื่นที่ไม่ตรงกับสิ่งที่พูด ดังนั้นถ้อยคำนัยผกผันจึงเป็นวัจนกรรมที่ละเมิดเงื่อนไขความจริงใจ นอกจากนี้ถ้อยคำนัยผกผันยังหมายรวมถึงถ้อยคำแบบเสียงสะท้อนกลับซึ่งแฝงทัศนคติแง่ลบของผู้พูดอีกด้วย (ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2556)

ในการดวลแรบสดไทย พบว่าลักษณะของถ้อยคำนัยผกผันจะมีความหมายตามรูปเป็นเชิงบวก แต่ความหมายที่ต้องการจะสื่อเป็นเชิงลบเพื่อการบริภาษ และมีลักษณะเป็นไปตามการศึกษาของณัฐพร พานโพธิ์ทอง (Panpothong, 1996, อ้างถึงใน ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2556) ดังนี้

4.7.1 การวางถ้อยคำที่มีความหมายขัดแย้งกันไว้คู่กัน

คนแรกจะกล่าวถ้อยคำนัยผกผัน แล้วจะกล่าวถ้อยคำที่มีความหมายขัดแย้งกันต่อทันที เพื่อให้ผู้ฟังทราบว่าถ้อยคำที่กล่าวก่อนหน้าสื่อความหมายตรงข้าม ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 154 ขอเสียง**ตบมือ**ให้**ไอ้ต่อแหล**ที

ในตัวอย่างที่ 154 คนแรกกล่าวขอร้องให้ผู้ชม**ตบมือ**ให้**คู่แข่ง** ซึ่งแสดงถึงการชื่นชมยินดี โดยใช้คำว่า “ขอเสียง**ตบมือ**” อย่างไรก็ตาม คนแรกกล่าวคำว่า “ไอ้**ต่อแหล**” ซึ่งมีความหมายเชิงลบต่อทันที ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อ**บิพากษ**คู่แข่ง ไม่ใช่การชื่นชมคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 155 ไม่ใช่ให้เที่ยวไป**อดฉลาด** แต่**เสือกฉลาด**แต่เรื่อง**โง่** ๆ

ในตัวอย่างที่ 155 คนแรกกล่าวคำว่า “**ฉลาด**” ซึ่งมีความหมายเชิงบวกเมื่อกกล่าวถึงคู่แข่ง อย่างไรก็ตาม คนแรกกล่าวคำว่า “**โง่**” ซึ่งมีความหมายเชิงลบต่อทันที ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อ**บิพากษ**คู่แข่งว่า “**โง่**” ไม่ใช่การชื่นชมคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 156 มึง**เจาะหู** มึง**เท่** **ฉิบหาย**เลย **เจาะ** **จมูก**ด้วย**ไอ้ควาย**

ในตัวอย่างที่ 156 คนแรกกล่าวคำว่า “**เท่**” ซึ่งมีความหมายเชิงบวกเมื่อกกล่าวถึงคู่แข่ง อย่างไรก็ตาม คนแรกกล่าวคำว่า “**ฉิบหาย**” ซึ่งมีความหมายเชิงลบต่อทันที อีกทั้งยังกล่าวคำว่า “**ไอ้ควาย**” เสริมอีกด้วย ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อ**บิพากษ**คู่แข่งว่าไม่ได้ “**เท่**” อย่างที่กล่าวจริง ๆ

ตัวอย่างที่ 157 เพลง**มึง**คือ**อย่าง**เดียว **ไว้** **ไล่** **แมง** **หิว** **ตอน** **ลง** **แขก** **อะ**

ในตัวอย่างที่ 157 คนแรกกล่าวคำว่า “**ดี**” ซึ่งมีความหมายเชิงบวกเมื่อกกล่าวถึงเพลงของคู่แข่ง อย่างไรก็ตาม คนแรกกล่าวถ้อยคำว่า “**ไล่แมงหิวตอนลงแขก**” ซึ่งมีความหมายเชิงลบต่อทันที ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อ**บิพากษ**เพลงของคู่แข่งว่าไม่ได้ดีอย่างที่กล่าวจริง ๆ

ตัวอย่างที่ 158 โย่ **ทำ**เป็น**ติด** **สะ** **แวก** **กว่า** **เท่** **ตาย** **ห่า**

ในตัวอย่างที่ 158 คนแรกกล่าวคำว่า “**เท่**” ซึ่งมีความหมายเชิงบวกเมื่อกกล่าวถึงคู่แข่ง อย่างไรก็ตาม คนแรกกล่าวคำว่า “**ตายห่า**” ซึ่งมีความหมายเชิงลบต่อทันที ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อ**บิพากษ**คู่แข่งว่าไม่ได้ “**เท่**” อย่างที่กล่าวจริง ๆ

4.7.2 การกล่าวถึงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้หรือไม่สมเหตุสมผล

คนแรกกล่าวถึงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้หรือไม่สมเหตุสมผลเพื่อให้ผู้ฟังทราบว่าถ้อยคำดังกล่าวเป็นถ้อยคำนัยผกผัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 159 ถ้า**มึง**อยาก/**hi:4**/ **ขาว** **แนะนำ**ให้**ฟอก**ด้วย**ไฮเตอร์**

ในตัวอย่างที่ 159 คนแรกกล่าวแนะนำให้คู่แข่งทำความสะอาดอวัยวะด้วยน้ำยาซักผ้า อย่างไรก็ตาม การกระทำดังกล่าวเป็นสิ่งที่ไม่สมเหตุสมผลและไม่ควรทำ ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อบริภาษรูปลักษณ์คู่แข่ง ไม่ใช่คำแนะนำจริง ๆ

ตัวอย่างที่ 160 อยากจะถามมึงจริงอะ อยากจะรู้เอาไว้
ไอ้ยุคที่มึงได้แชมป์มีไดโนเสาร์ลงแข่งมัย

ในตัวอย่างที่ 160 คนแรกกล่าวถามคู่แข่งเรื่องไดโนเสาร์ในช่วงที่ได้รางวัลชนะเลิศ อย่างไรก็ตาม คู่แข่งไม่สามารถอยู่ในสมัยที่มีไดโนเสาร์ได้ เรื่องดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่ไม่สมเหตุสมผลและเป็นไปไม่ได้ ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อบริภาษอายุของคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 161 ถ้าอยากหล่อนักก็ไม่จำเป็นต้องปะแป้ง
ตัดหัวทิ้งเอาหัวควายใส่แทน

ในตัวอย่างที่ 161 คนแรกแนะนำให้คู่แข่งเปลี่ยนหัวกับ “ควาย” อย่างไรก็ตาม คู่แข่งไม่สามารถเปลี่ยนหัวกับ “ควายได้” คำแนะนำดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่ไม่สมเหตุสมผลและเป็นไปไม่ได้ ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อบริภาษรูปลักษณ์ของคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 162 หน้ามึงไม่สะอาดต้องล้างหน้าด้วยซันไลต์

ในตัวอย่างที่ 162 คนแรกกล่าวแนะนำคู่แข่งให้ล้างหน้าด้วยน้ำยาล้างจาน อย่างไรก็ตาม คู่แข่งไม่ควรล้างหน้าด้วยน้ำยาล้างจาน คำแนะนำดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่ไม่สมเหตุสมผลและเป็นไปไม่ได้ ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อบริภาษรูปลักษณ์ของคู่แข่ง

4.7.3 การกล่าวเน้นให้เกินจริงอย่างมาก

คนแรกอาจกล่าวชมคู่แข่ง โดยเน้นให้สิ่งที่กล่าวเกินจริงอย่างมาก เพื่อให้ผู้ฟังทราบว่าคำขมนั้นเป็นถ้อยคำนัยผกผัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 163 คือชอบนิก คือนิกทั้งเทพทั้งคม
เพลงนิกก็โคตรจะเด่นเหมือนนิกไล่/jet³/ทั้งซล

ในตัวอย่างที่ 163 คนแรกกล่าวชมคู่แข่งว่ามีความสามารถโดยเน้นให้เกินจริงอย่างมาก ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อล้อเลียนคู่แข่ง

4.7.4 การใช้ระดับภาษาที่ไม่เหมาะสม

คนแรกใช้ระดับภาษาไม่เหมาะสมกับเหตุการณ์การสื่อสารการดวลแรปสดไทย หรืออาจใช้ระดับภาษาไม่เหมาะสมกับสถานภาพของคู่แข่ง เพื่อให้ผู้ฟังทราบว่าถ้อยคำดังกล่าวเป็นถ้อยคำนัยผกผัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 164 คุณเคคิวครับ

ยังหาสาเหตุไม่ได้ ว่าทำไมคุณถึงอัปพลิเคชัน

ช่างน่าสงสาร ชีวิตคุณคงจะอึดอัด

และโปรดอย่าหันมานะผมจะอ้วกถือว่าผมขอละครับ

ในตัวอย่างที่ 164 คนแรกใช้ภาษาสุภาพ ดังปรากฏคำแรกว่า “คุณ” “ครับ” “โปรด” และ “ผม” การใช้ภาษาสุภาพของคนแรกไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานการใช้ภาษาในการดวลแรปสดไทยส่วนใหญ่ซึ่งเป็นการใช้คำหยาบคาย และการบริภาษ การใช้ภาษาสุภาพจึงเป็นการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ทำให้ผู้ฟังทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อล้อเลียนคู่แข่ง ไม่ได้ต้องการแสดงความสุภาพจริงตามรูปภาษา

ตัวอย่างที่ 165 และมีอย่างนึงไอ้สัตว์กูขอประทานโทษ

ที่มีงัวเครากูนี้กว่าไอ้ตปราโมทย์เว้ย

ในตัวอย่างที่ 165 คนแรกใช้ภาษาหยาบคายสลับกับการใช้ภาษาสุภาพที่แสดงการให้เกียรติคู่แข่ง โดยใช้คำว่า “ขอประทานโทษ” การใช้ภาษาของคนแรกจึงขัดต่อการใช้ภาษาในการดวลแรปสดไทยส่วนใหญ่ซึ่งเป็นการใช้คำหยาบคาย และการบริภาษ ผู้ฟังจึงทราบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อล้อเลียนและบริภาษคู่แข่ง ไม่ได้ต้องการแสดงความสุภาพจริงตามรูปภาษา

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้น พบว่าคนแรกใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อบริภาษ หรือล้อเลียน รวมถึงสร้างความขบขันให้คู่แข่ง กลวิธีนี้จึงเป็นกลวิธีที่ช่วยสร้างลูกเล่นให้กับการแรป อีกทั้งยังแสดงให้เห็นชั้นเชิงทางภาษาของคนแรกได้อีกด้วย

4.8 การใช้อุปลักษณ์

การใช้อุปลักษณ์ คือ การใช้รูปภาษาเพื่อเปรียบเทียบว่าสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยถ่ายโอนความหมายจากแฉวงความหมายต้นทางหรือแบบเปรียบ ไปยังแฉวงความหมายปลายทางหรือสิ่งที่ถูกเปรียบ อนึ่ง แฉวงความหมายทั้งสองต้องเป็นกลุ่มสมาชิกที่ต่างกัน (ศิริพร, 2547; 2549) หากการถ่ายโอนความหมายนั้นเกิดจากแฉวงความหมายที่เป็นกลุ่มความหมายเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน เช่น การกล่าวถึงบางส่วนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วมีความหมายถึงสิ่งที่เป็นส่วนใหญ่ (the part for the whole) การกล่าวถึงผู้สร้างเพื่อสื่อถึงสิ่งที่ถูกสร้าง (producer for product) หรือการกล่าวถึงสิ่งของที่ถูกใช้เพื่อสื่อถึงผู้ใช้สิ่งของนั้น (object used for user) จะเรียกว่า “นามนัย” (Metonymy) (Lakoff and Johnson, 1980)

ในการวิเคราะห์การใช้อุปลักษณ์ในการดวลแรปสดไทย ผู้วิจัยจะพิจารณาถ้อยคำเปรียบเทียบที่อยู่ในรูปแบบของนามนัย ยกตัวอย่างเช่น ผู้วิจัยจะพิจารณา “การแรป” ของคนแรกว่าหมายถึง “คนแรป” ด้วย จากการวิเคราะห์พบว่าการใช้อุปลักษณ์แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การ

ใช้อุปสรรคเมื่อกล่าวถึง “คนแรก” และ 2) การใช้อุปสรรคเมื่อกล่าวถึง “คู่แข่ง” มีรายละเอียดดังนี้

4.8.1 การใช้อุปสรรคกล่าวถึง “คนแรก”

คนแรกใช้อุปสรรคเมื่อกล่าวถึงตนเอง หรือการแรกของตนเอง โดยเปรียบเทียบตนเองเป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ 1) การใช้อุปสรรค คนแรก คือ ของแท้หรือของมีค่า 2) การใช้อุปสรรค คนแรก คือ บุคคลผู้มีศักดิ์ศรี 3) การใช้อุปสรรค คนแรก คือ สิ่งที่มีอำนาจภาพ 4) การใช้อุปสรรค คนแรก คือ สิ่งที่มีความเร็วและถี่ไหล และ 5) การใช้อุปสรรค คนแรก คือ สิ่งที่อยู่ในระดับสูง มีรายละเอียดดังนี้

4.8.1.1 การใช้อุปสรรค คนแรก คือ ของแท้หรือของมีค่า

การใช้อุปสรรค คนแรก คือ ของแท้หรือของมีค่า เป็นการนำลักษณะที่ได้รับการประเมินว่ามีคุณค่าของสิ่งของ มาใช้เป็นแนวตรงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคนแรกซึ่งเป็นแนวตรงความหมายปลายทาง ดังแสดงการถ่ายโอนความหมายด้านล่าง

แนวตรงความหมายต้นทาง

แนวตรงความหมายปลายทาง

[ของแท้/ของมีค่า]

[คนแรก]

ของแท้/ของมีค่า

คนแรก

คนแรกใช้อุปสรรค คนแรก คือ ของแท้หรือของมีค่า ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 166 กู่นะคือของจริง

จับคนร้ายกู่นะคือคนยิง

จับตายมันที่แม่่งเป็นตัวปลอมในวงการ

เข้ามาด้วยโชค

แต่กูเข้าเพราะกูคือของจริง

ตัวอย่างที่ 167 แคของชั้นต่ำ ของเสีย ของเลว ของถูก เสนียด อย่ามาปนกะของแพง

กูรังเกียจ โคตรรังเกียจ โคตรรังเกียจ

ตัวอย่างที่ 168 มึงเหมือนอยากมาเลือกกลัวกับพลอยกับเพชร ทั้งที่มึงเป็นแค่เศษกระจกแตก ใ้อ้เหี้ย

จากตัวอย่างที่ 166 คนแรกกล่าวเปรียบเทียบตนเองเป็น “ของจริง” และในตัวอย่างที่ 167 และตัวอย่างที่ 168 คนแรกเปรียบเทียบตนเองเป็น “ของแพง” และ “เพชรกับพลอย” ซึ่งสิ่งของดังกล่าวล้วนเป็นสิ่งของมีค่าและเป็นของแท้ทั้งสิ้น การเปรียบเทียบตนเองเป็นของมีค่าหรือของแท้มีการถ่ายโอนความหมายเกี่ยวกับลักษณะที่ได้รับการประเมินว่ามีคุณค่าจากของมีค่าหรือของแท้มาสู่คนแรก

คนแรมจึงมีคุณค่า เป็นสิ่งที่ดีหรือพึงประสงค์ และได้รับการยอมรับ เช่นเดียวกับของแท้หรือของมีค่าที่ได้รับการยอมรับ

4.8.1.2 การใช้อุปลักษณ์ คนแรม คือ บุคคลผู้มีศักดิ์ศรี

การใช้อุปลักษณ์ คนแรม คือ ผู้มีศักดิ์ศรี เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับบุคคลผู้มีเกียรติศักดิ์ศรี และเป็นที่ยอมรับ มาใช้เป็นแฉวงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคนแรมซึ่งเป็นแฉวงความหมายปลายทาง ดังแสดงการถ่ายโอนความหมายด้านล่าง

แฉวงความหมายต้นทาง	แฉวงความหมายปลายทาง
[บุคคลผู้มีศักดิ์ศรี]	[คนแรม]
บุคคลผู้มีศักดิ์ศรี	คนแรม
--->	
คนแรมใช้อุปลักษณ์ คนแรม คือ บุคคลผู้มีศักดิ์ศรี ตัวอย่างเช่น	
ตัวอย่างที่ 169	เพราะ(???)กษัตริย์ตัวเอก ส่วนมิ่งนะตัวโกง
ตัวอย่างที่ 170	มิ่งเป็นแค่ตัวประกอบอย่าคิดมาสู้กับนักแสดงนำ
ตัวอย่างที่ 171	และมิ่งเหมือนจับกัง ส่วนกูเป็นเจ้าแก้ว
ตัวอย่างที่ 172	กูอาจารย์มิ่งก็เหมือนกับมิ่งมาเจอครูอะ
ตัวอย่างที่ 173	และมิ่งวุฒิ กศน. จะเทียบอะไรกะปอเอกอะ

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 169 ถึงตัวอย่างที่ 173 คนแรมเปรียบตนเองเป็น “ตัวเอก” “นักแสดงนำ” “เจ้าแก้ว” “อาจารย์/ครู” และ “ปอเอก” ซึ่งเป็นผู้ที่มีสถานภาพหรือบทบาทที่มีศักดิ์ศรี เป็นที่นับหน้าถือตา และเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป การเปรียบตนเองเป็นบุคคลผู้มีศักดิ์ศรีจึงเกิดการถ่ายโอนความหมายเกี่ยวกับการได้รับการยอมรับ หรือการเป็นที่นับหน้าถือตา จากบุคคลผู้มีศักดิ์ศรีมาสู่คนแรม

4.8.1.3 การใช้อุปลักษณ์ คนแรม คือ สิ่งที่มีอำนาจ

การใช้อุปลักษณ์ คนแรม คือ สิ่งที่มีอำนาจ เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่มีอำนาจฤทธิ์เดช หรือความอันตราย หรือความสามารถในการทำลายล้าง มาใช้เป็นแฉวงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคนแรมซึ่งเป็นแฉวงความหมายปลายทาง ดังแสดงการถ่ายโอนความหมายด้านล่าง

แฉวงความหมายต้นทาง	แฉวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่มีอำนาจ]	[คนแรม]
สิ่งที่มีอำนาจ	คนแรม
--->	

คนแรกใช้อุปลักษณ์ คนแรก คือ สิ่งที่มีอนุภาพ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 174 แต่ระวังตัวไว้ ให้ระวังมึงกระเด็น เพราะกูไฟป่า แต่ไอ้ท่ามึงไฟเย็น

ตัวอย่างที่ 175 กูเป็นเปลวไฟ มึงเป็นแมงเม่า เมียมึงเจอกูตะแคงเต้า

แหวดวงความหมายต้นทาง

[สิ่งที่มีอนุภาพ]

ไฟ

แหวดวงความหมายปลายทาง

[คนแรก]

คนแรก

--->

ในตัวอย่างที่ 174 และตัวอย่างที่ 175 คนแรกเปรียบตนเองเป็นไฟ โดยใช้คำว่า “ไฟป่า” และ “เปลวไฟ” การเปรียบเทียบลักษณะนี้ทำให้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “ไฟ” ที่มีอนุภาพ ในการทำลายล้าง มาสู่ “คนแรก” การแรกของคนแรกจึงมีลักษณะเป็นการเผาไหม้ของไฟที่สามารถ ทำอันตรายคู่แข่งได้

ตัวอย่างที่ 176 อย่าดีกว่าไอ้ค สกิลของมึงสถุน
กูพัดเหมือนพายุดีฝุ่น พัดให้ไปได้ถุน

แหวดวงความหมายต้นทาง

[สิ่งที่มีอนุภาพ]

พายุดีฝุ่น

แหวดวงความหมายปลายทาง

[คนแรก]

คนแรก

--->

การพัดโหมกระหน่ำ

--->

การแรก

สิ่งที่ถูกพัดปลิวเสียหาย

--->

คู่แข่งเจ็บช้ำน้ำใจ

ในตัวอย่างที่ 176 คนแรกเปรียบตนเองเป็น “พายุดีฝุ่น” โดยใช้คำว่า “พายุดีฝุ่น” และ “พัด” การเปรียบเทียบลักษณะนี้ทำให้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “พายุดีฝุ่น” ที่มี อนุภาพทำลายล้าง มาสู่ “คนแรก” การแรกของคนแรกจึงมีลักษณะเป็นการพัดโหมกระหน่ำของ พายุที่สามารถทำอันตรายคู่แข่งได้ ดังปรากฏการใช้คำกริยาว่า “กูพัด” ซึ่งหมายถึง “กูแรก” และ “พัดให้(คู่แข่ง)ไปได้ถุน” ซึ่งหมายถึง “แรกให้คู่แข่งเจ็บช้ำน้ำใจ”

ตัวอย่างที่ 177 ให้แรกกูฝั่งบนหัวเหมือนลูกตะกั่วติดกบาลไอ้เหี้ย

แหวดวงความหมายต้นทาง

[สิ่งที่มีอนุภาพ]

ปืน

แหวดวงความหมายปลายทาง

[คนแรก]

คนแรก

--->

ลูกกระสุน

--->

คำแรก

การยิง

--->

การแรก

ในตัวอย่างที่ 177 คนแรกเปรียบตนเองเป็น “ปืน” โดยใช้คำว่า “ลูกตะกั่ว” ซึ่งสื่อความถึง ลูกกระสุนปืน การเปรียบเทียบลักษณะนี้จึงทำให้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “ปืน” มาสู่ “คน

แปร” การแปรของคนแปรจึงเป็นการยิงปืน คำแปรคือลูกกระสุนที่พุ่งออกมาเพื่อให้คู่แข่งได้รับบาดเจ็บ

ตัวอย่างที่ 178 ฎแปรแบบเปรียบเทียบ คำกุเสียบเรียบ

ตัวอย่างที่ 179 ไร่มักคุมบาดใจ คมกว่าคาคานะ มุรามาสะและซามุไร

แหวดวงความหมายต้นทาง		แหวดวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่มีอนุภาพ]		[คนแปร]
ของมีคม	--->	คนแปร
การฟัน การแทง การบาด	--->	การแปร

ในตัวอย่างที่ 178 และตัวอย่างที่ 179 คนแปรเปรียบตนเองเป็น “ของมีคม” โดยใช้คำว่า “เสียบ” “คม” และ “บาด” ซึ่งเป็นลักษณะของสิ่งของมีคม และใช้คำว่า “คาคานะ” “มุรามาสะ” และ “ซามุไร” ซึ่งเป็นชื่อเรียกสิ่งของมีคม การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “ของมีคม” มาสู่ “คนแปร” การแปรของคนแปรจึงเปรียบเป็นการทำร้ายด้วยของมีคม และคู่แข่งที่ถูกทำร้ายด้วยคำแปรก็เหมือนกับถูกทำร้ายด้วยของมีคม

ตัวอย่างที่ 180 ไอ้สัตว์ ไร่มักคุมบาดใจเหมือนกรวด ไอ้เหี้ย

แหวดวงความหมายต้นทาง		แหวดวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่มีอนุภาพ]		[คนแปร]
กรวด	--->	คนแปร

ในตัวอย่างที่ 180 คนแปรเปรียบตนเองเป็น “กรวด” ที่มีฤทธิ์ “กัดกร่อน” การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “กรวด” มาสู่ “คนแปร” การแปรของคนแปรจึงมีฤทธิ์กัดกร่อนสามารถทำอันตรายคู่แข่งได้เช่นเดียวกับกรวดที่ทำลายวัตถุได้

4.8.1.4 การใช้อุปลักษณ์ คนแปร คือ สิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล

การใช้อุปลักษณ์ คนแปร คือ สิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล มาใช้เป็นแหวดวงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคนแปรซึ่งเป็นแหวดวงความหมายปลายทาง สามารถแสดงการถ่ายโอนความหมายได้ดังนี้

แหวดวงความหมายต้นทาง		แหวดวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล]		[คนแปร]
สิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล	--->	คนแปร
การแสดงความเร็วและลื่นไหล	--->	การแปร

คนแรกใช้อุปมาอุปไมย คนแรก คือสิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 181 โย่ และกามาโฟลว์สไตร์กู่ไหลลื่น
กูดามิ่งหัวหอกได้หมดถ้าสดชื่นอะ

แนวคิดความหมายต้นทาง		แนวคิดความหมายปลายทาง
[สิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล]		[คนแรก]
น้ำ	--->	คนแรก
การไหลของน้ำ	--->	การแรก

ในตัวอย่างที่ 181 คนแรกเปรียบตนเองเป็น “น้ำ” โดยใช้คำว่า “โฟลว์ (flow)” และ “ไหลลื่น” ซึ่งเป็นลักษณะอาการของน้ำ การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “น้ำ” มาสู่ “คนแรก” การแรกของคนแรกจึงเป็นการแสดงความลื่นไหลเหมือนกับน้ำ

ตัวอย่างที่ 182 งงดมิ่ง เพราะคำกู่พลั่วไฉ

แนวคิดความหมายต้นทาง		แนวคิดความหมายปลายทาง
[สิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล]		[คนแรก]
ลม	--->	คนแรก
การพัดของลม	--->	การแรก

ในตัวอย่างที่ 182 คนแรกเปรียบตนเองเป็น “ลม” โดยใช้คำว่า “พลั่ว” ซึ่งเป็นลักษณะอาการที่เกิดจากกระแสลม การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “ลม” มาสู่ “คนแรก” การแรกของคนแรกจึงเป็นการแสดงความพลั่วไหวเหมือนกับลม

ตัวอย่างที่ 183 กู่นะไว ไว ไวกว่าชินคันเซ็น

ตัวอย่างที่ 184 กูแรงแบบเอฟสิบหก มิ่งแค่จรวดกระต่าย เหี้ย

แนวคิดความหมายต้นทาง		แนวคิดความหมายปลายทาง
[สิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล]		[คนแรก]
พาหนะที่มีความเร็ว	--->	คนแรก
การเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว	--->	การแรก

ในตัวอย่างที่ 183 และตัวอย่างที่ 184 คนแรกเปรียบตนเองเป็น “พาหนะที่มีความเร็ว” ได้แก่ “(รถไฟ)ชินคันเซ็น” และ “(เครื่องบิน)เอฟสิบหก” โดยใช้คำว่า “ไว” และ “แรง” แสดงอาการการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วว่องไว การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “พาหนะที่มีความเร็ว” มาสู่ “คนแรก” การแรกของคนแรกจึงมีความเร็วเช่นเดียวกับพาหนะเหล่านั้น

4.8.1.5 การใช้อุปลักษณ์ คนแรบ คือ สิ่งที่อยู่ในระดับสูง

การใช้อุปลักษณ์ คนแรบ คือ สิ่งที่อยู่ในระดับสูง เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่อยู่ในตำแหน่งบนหรือในระดับสูง มาใช้เป็นแฉวงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคนแรบซึ่งเป็นแฉวงความหมายปลายทาง สามารถแสดงการถ่ายโอนความหมายได้ดังนี้

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่อยู่ในระดับสูง]		[คนแรบ]
สิ่งที่อยู่ในระดับสูง	--->	คนแรบ
การแสดงตำแหน่งว่าอยู่ด้านบน	--->	การแรบ
สิ่งที่อยู่ต่ำกว่า	--->	คู่แข่ง

คนแรบใช้อุปลักษณ์ คนแรบ คือ สิ่งที่อยู่ในระดับสูง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 185 กูอยู่บนนั้น มึงแค่มาหาเครื่องบิน สัตว์

ตัวอย่างที่ 186 กลับไปจำไว้นะ กลับบ้านของมึง ของสูงอย่าไปทำ

ตัวอย่างที่ 187 ถ้ามึงเป็นน้ำกูเป็นน้ำมัน มึงน่าจะรู้ใครเหนือกว่านะไอ้สัตว์

ตัวอย่างที่ 188 ไอ้เหี้ย มึงอย่าทะเล่สิ่งขึ้นมา จะจูบเพราะหมัดหรือว่าเบาหวานขึ้นตา ไอ้เหี้ย

ตัวอย่างที่ 189 อยากจะวัดแต่เสือกไม่ดูระดับ
ไม่ยากกลดตัวไปจับ

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 185 ถึงตัวอย่างที่ 189 คนแรบเปรียบตนเองเป็นสิ่งที่อยู่ในระดับสูง โดยใช้คำว่า “บน” “สูง” และ “เหนือกว่า” เพื่อบอกตำแหน่งของตนเอง และกล่าวถึง “เครื่องบิน” และ “ของสูง” ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในตำแหน่งสูงทั้งสิ้น ส่วนคำว่า “น้ำมัน” เป็นการเปรียบเทียบกับ “น้ำ” ซึ่ง “น้ำมัน” ลอยอยู่เหนือ “น้ำ” นอกจากนี้ คนแรบยังกล่าวถึงคู่แข่งโดยใช้คำกริยา “ขึ้น” และกล่าวถึงตนเองโดยใช้คำกริยา “ลง” เพื่อแสดงให้เห็นว่าตำแหน่งของตนอยู่สูงกว่าคู่แข่งอีกด้วย การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “สิ่งที่อยู่ในระดับสูง” มาสู่ “คนแรบ” การแรบของคนแรบจึงเป็นการแสดงตำแหน่งที่เหนือกว่าโดยมี “คู่แข่ง” เป็นสิ่งที่อยู่ตำแหน่งต่ำกว่า

4.8.2 การใช้อุปลักษณ์กล่าวถึง “คู่แข่ง”

คนแรบใช้อุปลักษณ์เมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง หรือการแรบของคู่แข่ง โดยเปรียบเทียบคู่แข่งเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ 1) การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ ของปลอมหรือของไร้ค่า 2) การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ ของปลอมหรือของไร้ค่า 3) การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งไร้อำนาจภาพ 4) การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่ถูกกระทำ 5) การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่เชิงช้าหรือติดขัด และ 6) การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ มีรายละเอียดดังนี้

4.8.2.1 การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ ของปลอมหรือของไร้ค่า

การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ ของปลอมหรือของไร้ค่า เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของไร้ค่า ไม่มีราคา หรือเป็นของปลอม ลอกเลียนแบบ รวมถึงสิ่งที่เป็นขยะหรือของเสีย มาใช้เป็นแนววงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคู่แข่งซึ่งเป็นแนววงความหมายปลายทาง สามารถแสดงการถ่ายโอนความหมายได้ดังนี้

แนววงความหมายต้นทาง [ของปลอม/ของไร้ค่า]	---	แนววงความหมายปลายทาง [คู่แข่ง]
ของปลอม/ของไร้ค่า	---	คู่แข่ง
คนแรบใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ ของปลอมหรือของไร้ค่า ดังตัวอย่าง		
ตัวอย่างที่ 190	เพราะว่านะ กูไม่มีเวลา มาเสียเวลากับมึง มึงเป็นแค่ดินและหิน มึงไม่มีค่า มึงไม่ใช่เพชร ไขพลอย	
ตัวอย่างที่ 191	ว้าย เป็นแค่ลูก/kra ¹ po:k ¹ /ตึง ๆ เออะ มึงมีค่าแค่สองสลึง	
ตัวอย่างที่ 192	มูลค่าโรมัน แม่งยังด้อยกว่าเพชรปลอม	
ตัวอย่างที่ 193	คอนเวิร์สเบอร์แปดของกูมีไว้เหยียบพวกแบบมันที่แม่งเป็นขยะ	
ตัวอย่างที่ 194	ขอบคุณที่ส่งสวะเด็กมาให้กูเก็บอีกหนึ่งศพ	
ตัวอย่างที่ 195	แม่งโคตรเฟลต้องมาเจอของเหลือใช้ ที่เป็นเหมือนเศษขี้ที่ยุคเก่าเค้าเหลือไว้อะ	
ตัวอย่างที่ 196	ก็แรบเปอร์มันสวมทะเลเบียน ฝืนแรบต่อไปก็เสียฟอร์ม	
ตัวอย่างที่ 197	อย่ามาแตะ และก็อย่ามาเซะ มึงเป็นของเลียนแบบ	

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 190 ถึงตัวอย่างที่ 192 คนแรบเปรียบเทียบคู่แข่งและการแรบของคู่แข่งเป็นสิ่งของไร้ค่าหรือมีมูลค่าน้อย โดยใช้คำว่า “ดินและหิน” “ไม่มีค่า” “มีค่าแค่สองสลึง” และ “ด้อยกว่าเพชรปลอม” ส่วนในตัวอย่างที่ 193 ถึงตัวอย่างที่ 195 คนแรบเปรียบเทียบคู่แข่งเป็นของเน่าเสีย โดยใช้คำว่า “ขยะ” “สวะ” “ของเหลือใช้” และ “เศษขี้” และในตัวอย่างที่ 196 ถึงตัวอย่างที่ 197 คนแรบเปรียบเทียบคู่แข่งเป็นของปลอม โดยใช้คำว่า “สวมทะเลเบียน” และ “ของเลียนแบบ” การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “ของปลอม/ของไร้ค่า” มาสู่ “คู่แข่ง” การแรบของคู่แข่งจึงถูกประเมินว่าไร้ค่า ไม่ดี และไม่ได้รับการยอมรับ

4.8.2.2 การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ บุคคลผู้ด้อยศักดิ์ศรี

การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ ผู้ด้อยศักดิ์ศรี เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับผู้ต่ำด้อย ด้อยศักดิ์ศรี ไร้เกียรติ หรือไม่เป็นที่ยอมรับ มาใช้เป็นแนววงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคู่แข่งซึ่งเป็นแนววงความหมายปลายทาง สามารถแสดงการถ่ายโอนความหมายได้ดังนี้

แนววงความหมายต้นทาง		แนววงความหมายปลายทาง
[บุคคลผู้ด้อยศักดิ์ศรี]		[คู่แข่ง]
บุคคลผู้ด้อยศักดิ์ศรี	--->	คู่แข่ง

คนแรบใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ บุคคลผู้ด้อยศักดิ์ศรี ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 198 กูอยากเจอกับแรบเปอร์ของจริงของแข็งทำไมให้กูเจอตัวตลก

ตัวอย่างที่ 199 ดูมาตั้งนานกว่ามึงยังไม่เหมาะ เป็นแค่เพียงไอ้ตลกที่มาแสดงในตอนฉากคั่น

ตัวอย่างที่ 200 มึงเป็นแค่ตัวประกอบอย่าคิดมาสู้กับนักแสดงนำ

ตัวอย่างที่ 201 ก็แบบว่าแรบกูทันสมัย แต่แรบมึงยังบ้านนอกอะ

ตัวอย่างที่ 202 /khuaj⁰/ ก็เป็นอย่างที่ว่าโพล์กูอะราชา สไต้ล้มึงอย่างขี้ข้าเลย

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 198 ถึงตัวอย่างที่ 200 คนแรบเปรียบคู่แข่งเป็นผู้มีบทบาทไม่สำคัญในการแสดง โดยใช้คำว่า “ตัวตลก” “ไอ้ตลก” และ “ตัวประกอบ” ส่วนในตัวอย่างที่ 201 และตัวอย่างที่ 202 คนแรบเปรียบคู่แข่งและการแรบของคู่แข่งเป็นผู้ที่มีสถานภาพที่ต่ำด้อย ไม่เป็นที่ยอมรับ โดยใช้คำว่า “บ้านนอก” และ “ขี้ข้า” การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “บุคคลผู้ด้อยศักดิ์ศรี” มาสู่ “คู่แข่ง” การแรบของคู่แข่งจึงกลายเป็นสิ่งที่ถูกมองว่าต่ำด้อย ไม่ดี และไม่ได้รับการยอมรับ

4.8.2.3 การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งไร้อำนาจ

การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งไร้อำนาจ เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ไม่มีความปราศจากฤทธิ์เดช ไร้ซึ่งความอันตราย หรือไร้ความสามารถในการทำลายล้าง มาใช้เป็นแนววงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคู่แข่งซึ่งเป็นแนววงความหมายปลายทาง

แนววงความหมายต้นทาง		แนววงความหมายปลายทาง
[สิ่งไร้อำนาจ]		[คู่แข่ง]
สิ่งไร้อำนาจ	--->	คู่แข่ง

คนแรบใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งไร้อำนาจ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 203 อย่างมึงอะไม่เรียกไฟแรง เค้าเรียกว่าไฟกระพริบ

ตัวอย่างที่ 204 แต่ระวังตัวไว้ ให้ระวังมึงกระเด็น เพราะกูไฟป่า แต่ไอ้ท่ามึงไฟเย็น

ตัวอย่างที่ 205 จอน คำมิ่งมันยังไม่คมพอ

ตัวอย่างที่ 206 ให้มันจบอยู่แค่นี้ เพราะมันไม่ใช่ของแหลมของมันยังแค่ของทุ้

ตัวอย่างที่ 207 กูมาแสดงของมันมาแสดงซี่ แรปที่อู ๆ ไม่มีควมคม อย่าพ่นเอาลมมาแทงที่

ตัวอย่างที่ 208 บอกเลยนะเว้ย มันเป็นแค่หุ่นกระป๋อง จะสู้อะไรกับออบติ่มส

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 203 และตัวอย่างที่ 204 คนแรปเปรียบคู่แข่งเป็นไฟที่ไม่มีควมอันตราย โดยใช้คำว่า “ไฟกระพริบ” และ “ไฟเย็น” ส่วนในตัวอย่างที่ 205 ถึงตัวอย่างที่ 207 คนแรปเปรียบคู่แข่งและการแรปของคู่แข่งเป็นของไม่คม ไร้ควมอันตราย โดยใช้คำว่า “ไม่คม” “ไม่ใช่ของแหลม” และ “ที่อู” และในตัวอย่างที่ 208 คนแรปเปรียบคู่แข่งเป็น “หุ่นกระป๋อง” ซึ่งไม่มีอาณูภาพ หรือควมอันตรายใด ๆ การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนควมหมายจาก “สิ่งไร้อาณูภาพ” มาสู่ “คู่แข่ง” การแรปของคู่แข่งจึงไม่อันตราย ไม่สามารถทำร้ายคนแรปได้

4.8.2.4 การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่ถูกกระทำ

การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่ถูกกระทำ เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของหรือบุคคลที่เป็นฝ่ายถูกกระทำ หรือรับผลของการกระทำ มาใช้เป็นแหวดวงควมหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคู่แข่งซึ่งเป็นแหวดวงควมหมายปลายทาง สามารถแสดงการถ่ายโอนควมหมายได้ดังนี้

แหวดวงควมหมายต้นทาง

แหวดวงควมหมายปลายทาง

[สิ่งที่ถูกกระทำ]

[คู่แข่ง]

สิ่งที่ถูกกระทำ

คู่แข่ง

ผู้กระทำ

คนแรป

กิริยาที่แสดงการถูกกระทำ

การแรปของคนแรปที่ทำร้ายน้ำใจคู่แข่ง

คนแรปใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่ถูกกระทำ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 209 มันเหมือนอาหารมาให้กูเคี้ยววะ

แหวดวงควมหมายต้นทาง

แหวดวงควมหมายปลายทาง

[สิ่งที่ถูกกระทำ]

[คู่แข่ง]

อาหาร

คู่แข่ง

คน

คนแรป

การกิน การเคี้ยว

การแรปของคนแรปที่ทำร้ายน้ำใจคู่แข่ง

ในตัวอย่างที่ 209 คนแรปเปรียบคู่แข่งเป็น “อาหาร” ที่ถูกคนแรป “เคี้ยว” การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนควมหมายจาก “อาหาร” มาสู่ “คู่แข่ง” คู่แข่งจึงกลายเป็นสิ่งที่ถูกกระทำโดยคนแรป แสดงให้เห็นว่าคู่แข่งเป็นผู้ที่ด้อยกว่า หรือมีอำนาจน้อยกว่า

ตัวอย่างที่ 210 อย่าดีกว่าไอ้ค มึงมันยังไม่เจ๋ง ไม่เจ๋ง
ไอ้สัตว์ ทำเป็นเก่ง เดียวกูจะทำให้มึงเอง

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่ถูกระทำ]		[คู่แข่ง]
สุนัข	--->	คู่แข่ง
คน	--->	คนแรบ
การทำร้าย	--->	การแรบของคนแรบที่ทำร้ายน้ำใจคู่แข่ง
เสียงร้องของสุนัขที่ถูกทำร้าย	--->	ปฏิกิริยาจากการโดนทำร้าย

ในตัวอย่างที่ 210 คนแรบเปรียบคู่แข่งเป็น “สุนัข” ที่ถูกทำร้าย โดยใช้คำว่า “เอง” ซึ่งเป็นเสียงร้องของสุนัข การเปรียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “สุนัข” มาสู่ “คู่แข่ง” คู่แข่งจึงมีลักษณะเป็นสุนัขที่มีสถานภาพด้อยกว่าคนแรบ มีอำนาจน้อยกว่า และถูกทำร้ายได้

ตัวอย่างที่ 211 และกูเป็นปืนกูให้มึงยื่นเป็นเป้า

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่ถูกระทำ]		[คู่แข่ง]
เป้าปืน	--->	คู่แข่ง
ปืน	--->	คนแรบ
การยิง	--->	การแรบของคนแรบที่ทำร้ายน้ำใจคู่แข่ง

ในตัวอย่างที่ 211 คนแรบเปรียบคู่แข่งเป็น “เป้าปืน” การเปรียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “เป้าปืน” มาสู่ “คู่แข่ง” คู่แข่งที่ถูกทำร้ายน้ำใจจึงเปรียบเป็นการถูกปืนยิง แสดงให้เห็นว่าคู่แข่งมีสถานภาพที่ด้อยกว่า หรือมีอำนาจน้อยกว่าคนแรบซึ่งเป็นผู้กระทำ

ตัวอย่างที่ 212 มึงเหมือนกับตัวแทงค์ที่โดนกูแทงคาโล่

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่ถูกระทำ]		[คู่แข่ง]
โล่	--->	คู่แข่ง
ดาบ	--->	คนแรบ
การแทง	--->	การแรบของคนแรบที่ทำร้ายน้ำใจคู่แข่ง

ในตัวอย่างที่ 212 คนแรบเปรียบคู่แข่งเป็น “โล่” โดยใช้คำว่า “ตัวแทงค์ (Tank)” ซึ่งเป็นตำแหน่งตัวละครในเกมที่จะต้องรับอันตรายจากอาวุธต่าง ๆ และต้องมี “โล่” เป็นอุปกรณ์ป้องกัน นอกจากนี้คนแรบยังใช้คำว่า “แทง” ซึ่งเป็นกิริยาที่แสดงการโจมตีโดยคนแรบ การเปรียบเทียบนี้เกิด

การถ่ายโอนความหมายจาก “โล่” มาสู่ “คู่แข่ง” คู่แข่งจึงกลายเป็นสิ่งที่ถูกกระทำ ในขณะที่คนแรกเป็นของมีคมซึ่งเป็นสิ่งที่มีอำนาจ

4.8.2.5 การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่เชิงช้าหรือติดขัด

การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งเชิงช้าหรือติดขัด เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เชิงช้า ไม่มีความเร็ว หรือติดขัด ไม่สิ้นไหล มาใช้เป็นแฉวงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคู่แข่งซึ่งเป็นแฉวงความหมายปลายทาง สามารถแสดงการถ่ายโอนความหมายได้ดังนี้

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่เชิงช้า/ติดขัด]		[คู่แข่ง]
สิ่งที่เชิงช้า/ติดขัด	--->	คู่แข่ง
การแสดงความเชิงช้า/ติดขัด	--->	การแรบ
คนแรบใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือสิ่งที่เชิงช้าหรือติดขัด ดังตัวอย่าง		
<u>ตัวอย่างที่ 213</u> แรบติดขัดมึงอย่ามาแรบใกล้ตีน แรบติดหวัด(???)สันตีน		
<u>ตัวอย่างที่ 214</u> กูไหลเป็นองค์การประปา แต่มึงนะไหลมาหยั่งกะเยี่ยวนะ		

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 213 คนแรบเปรียบคู่แข่งและการแรบของคู่แข่งเป็นสิ่งที่เชิงช้าและติดขัด ไม่มีความเร็ว โดยใช้คำว่า “ติดขัด” ส่วนในตัวอย่างที่ 214 แม้ว่าคนแรบเปรียบคู่แข่งเป็นน้ำที่มีความสิ้นไหล แต่น้ำดังกล่าวก็เป็นเพียงน้ำปัสสาวะที่ไหลช้า ไม่มีความแรง และไม่มีความเร็ว

4.8.2.6 การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ

การใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ เป็นการนำลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ มาใช้เป็นแฉวงความหมายต้นทางเพื่ออธิบายถึงคู่แข่งซึ่งเป็นแฉวงความหมายปลายทาง สามารถแสดงการถ่ายโอนความหมายได้ดังนี้

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[สิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ]		[คู่แข่ง]
สิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ	--->	คู่แข่ง
ตำแหน่งอยู่ด้านล่าง	--->	สถานภาพของคู่แข่ง

คนแรบใช้อุปลักษณ์ คู่แข่ง คือ สิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 215 อย่า(?)กูขึ้นมา ให้มึงยืนอยู่ข้างล่าง อ้าปาก รอเก็บฉี

ในตัวอย่างที่ 215 คนแรบเปรียบตำแหน่งของคู่แข่งว่าอยู่ในระดับที่ต่ำกว่า โดยใช้คำว่า “ข้างล่าง” เพื่อแสดงตำแหน่งของคู่แข่ง

ตัวอย่างที่ 216 กูอยู่บนนั้น มึงแค่หมาเห่าเครื่องบิน สัตว์

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[ลิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ]		[คู่แข่ง]
สุนัข	--->	คู่แข่ง
ตำแหน่งที่ต่ำกว่า	--->	สถานภาพของคู่แข่ง
เครื่องบิน	--->	คนแรบ
ตำแหน่งที่สูงกว่า	--->	สถานภาพของคนแรบ

ในตัวอย่างที่ 216 คนแรบเปรียบคู่แข่งเป็น “สุนัข” ซึ่งอยู่บนพื้นดิน โดยใช้คำว่า “หมา” ในขณะที่เปรียบตนเองเป็น “เครื่องบิน” ซึ่งอยู่บนฟ้า การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายจาก “ตำแหน่งที่ต่ำกว่า” มาสู่ “คู่แข่ง”

ตัวอย่างที่ 217 ถ้ามีงเป็นน้ำกูเป็นน้ำมัน มีงจะรู้ใครเหนือกว่านะไอส์ตว์

แฉวงความหมายต้นทาง		แฉวงความหมายปลายทาง
[ลิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ]		[คู่แข่ง]
น้ำ	--->	คู่แข่ง
ตำแหน่งที่ต่ำกว่า	--->	สถานภาพของคู่แข่ง
น้ำมัน	--->	คนแรบ
ตำแหน่งที่สูงกว่า	--->	สถานภาพของคนแรบ

ในตัวอย่างที่ 217 คนแรบเปรียบคู่แข่งเป็น “น้ำ” ในขณะที่ตนเองเป็น “น้ำมัน” เมื่อทั้งสองสิ่งมาอยู่ด้วยกัน น้ำมันจะลอยเหนือน้ำ การเปรียบเทียบนี้เกิดการถ่ายโอนความหมายดังกล่าวทำให้เห็นว่าคู่แข่งอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำลงไป

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้นแล้ว พบว่าคนแรบใช้อุปลักษณ์เพื่อแสดงภาพให้ผู้ชมเห็นว่าตนเองมีสถานภาพ ทักษะความสามารถ หรือคุณค่าบางประการ เหนือกว่าคู่แข่ง ในทางกลับกัน คนแรบก็ใช้อุปลักษณ์เพื่อต้อยค่าคู่แข่งให้ต่ำลงไป ทั้งนี้ เนื่องจากคนแรบต้องการชัยชนะในการแข่งขัน คนแรบจึงพยายามเปรียบเทียบให้ผู้ชมเห็นว่าตนเองมีคุณสมบัติที่เหนือกว่าคู่แข่ง และมีความเหมาะสมที่จะเป็นแรบเปอร์ผู้ชนะมากกว่าคู่แข่ง ในขณะที่คู่แข่งไม่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมเหล่านั้น

นอกจากนี้ หากพิจารณาแฉวงความหมายของแบบเปรียบจะสังเกตได้ว่ามีแบบเปรียบที่แสดงให้เห็นลักษณะของการแรบที่ดี คือแบบเปรียบที่เป็น “ลิ่งที่มีอำนาจ” และ “ลิ่งที่มีความเร็วและลื่นไหล” กล่าวคือการแรบที่ดีจะต้องมีการสรรคำที่เหมาะสมคมคายเพื่อใช้คำเหล่านั้นเป็นเครื่องมือสร้างความประทับใจแก่ผู้ชม หรืออาจเป็นอาวุธในการโจมตีหรือทำร้ายจิตใจของคู่แข่งให้รู้สึกยอมและพ่ายแพ้ไปในการแข่งขัน และการแรบที่ดีจะต้องมีความเร็ว ไม่ควรติดขัด และไหลลื่น สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี หากการแรบเกิดการติดขัดก็อาจจะขัดอารมณ์ของผู้ฟังได้

สรุปได้ว่ากลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสวดไทยที่สำคัญมี 9 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำ 2) การใช้เสียงประกอบจังหวะ 3) การใช้สัมผัสคล้องจอง 4) การซ้ำ 5) การหักล้างถ้อยคำ 6) การใช้ภาษาอังกฤษ 7) การปฏิเสธ 8) การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน และ 9) การใช้อุปลักษณ์ คนแรปใช้กลวิธีทางภาษาดังกล่าวเพื่อจุดมุ่งหมายที่หลากหลาย ทั้งการนำเสนอทักษะความสามารถในการแรปของตนเอง การวิพากษ์วิจารณ์ การบริภาษคู่แข่งให้เจ็บช้ำน้ำใจ และการนำเสนอว่าตนมีสถานภาพเหนือกว่าคู่แข่ง

แม้จุดมุ่งหมายในการใช้กลวิธีทางภาษาของคนแรปมีความหลากหลาย แต่ก็ยังคงมีความสอดคล้องกัน และสามารถสรุปได้เป็น 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงความสามารถด้านการแรป 2) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงทักษะและปฏิภาณทางภาษา 3) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงว่าตนอยู่ในวงการแรปเปอร์ 4) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อท้าทายกฎเกณฑ์ของสังคม และ 5) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงศักยภาพของตนเอง แต่ลวดทอนคุณสมบัติของคู่แข่ง มีรายละเอียดดังนี้

1) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงความสามารถด้านการแรป

คนแรปใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะความสามารถด้านการแรป ได้แก่ 1) การแรปแบบต้นสด 2) การแรปเร็วและสั้นไหล และ 3) การแรปสอดคล้องกับจังหวะดนตรี ด้วยเหตุนี้ คนแรปจึงใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกบรรยายลักษณะดังกล่าวเมื่อกล่าวถึงตนเอง และอุปลักษณ์ตนเป็นสิ่งที่มีความเร็วและสั้นไหลเพื่อสร้างจินตภาพให้แก่ผู้ชม นอกจากนี้ คนแรปยังใช้เสียงประกอบจังหวะเพื่อจับจังหวะในการแรป และใช้การซ้ำเพื่อช่วยสร้างความไพเราะ และจังหวะการแรปที่สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรีประกอบการแรป

2) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงทักษะและปฏิภาณทางภาษา

คนแรปใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะและปฏิภาณทางภาษา เนื่องจากทักษะและปฏิภาณทางภาษาถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้การแรปเป็นไปในลักษณะที่พึงประสงค์ กล่าวคือ นอกจากการแรปที่ดีจะต้องมีลักษณะเป็นไปตามข้อ 1) แล้ว การแรปที่ดียังต้องมีการสัมผัสคล้องจอง และมีการสรรคำที่ประทับใจผู้ชม หรือมีความหมายรุนแรงเพื่อทำให้คู่แข่งเจ็บช้ำน้ำใจ ด้วยเหตุนี้ คนแรปจึงใช้สัมผัสคล้องจอง และอุปลักษณ์ตนเป็นสิ่งที่มีความสามารถเพื่อสร้างจินตภาพแก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมเห็นว่าคำแรปของตนมีประสิทธิภาพในการทำให้ผู้ชมประทับใจ และมีอำนาจในการทำร้ายจิตใจคู่แข่ง

ในด้านปฏิภาณทางภาษา การใช้สัมผัสคล้องจองย่อมแสดงให้เห็นปฏิภาณทางภาษาของคนแรปในการสรรคำที่สัมผัสคล้องจองกันได้ภายในระยะเวลาที่จำกัด และการซ้ำที่จำเป็นต้องอาศัยปฏิภาณทางภาษาในการทำให้จังหวะของการซ้ำสอดคล้องไปกับจังหวะดนตรีประกอบการแรป นอกจากนี้ คนแรปยังแสดงให้ผู้ชมเห็นปฏิภาณทางภาษาโดยการหักล้างถ้อยคำของคู่แข่ง อีกทั้ง คน

แรมยังใช้กลวิธีทางภาษาที่ไม่กล่าวอย่างตรงไปตรงมา แต่ต้องผ่านกระบวนการตีความ ได้แก่ การใช้ถ้อยคำนัยพหุผัน และการอุปโลกน์ด้วยเช่นกัน ดังนั้น การใช้กลวิธีทางภาษาทั้งหมดข้างต้นได้อย่างเหมาะสมภายในระยะเวลาที่จำกัดจึงจำเป็นต้องอาศัยทักษะและปฏิภาณทางภาษาของคนเรปพอสสมควร

3) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงว่าตนอยู่ในวงการเรปเปอร์

หากเปรียบวงการเรปเปอร์เป็นพื้นที่ คนเรปก็พยายามใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อสร้างตำแหน่งแห่งที่ของตนในพื้นที่ดังกล่าว และอ้างความเป็นตัวตนในฐานะเรปเปอร์คนหนึ่งในวงการ ดังจะเห็นได้ว่าคนเรปใช้คำสมญานามเรปเปอร์แทนการใช้ชื่อของตัวเอง นอกจากนี้ วงการเรปเปอร์ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอป ความใกล้เคียงกับวัฒนธรรมต้นกำเนิดถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนในวงการยอมรับ ด้วยเหตุนี้ คนเรปจึงใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสร้างกลิ่นอายของวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดในประเทศสหรัฐอเมริกา

4) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อท้าทายกฎเกณฑ์ของสังคม

ในบริบทอื่น ๆ คนเรปอาจจะอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของสังคม แต่เมื่อคนเรปต้องการแสดงตัวตนในฐานะเรปเปอร์ คนเรปมักจะใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อตั้งคำถาม ท้าทาย หรือทำลายกฎเกณฑ์เหล่านั้น ดังจะเห็นได้ว่าคนเรปใช้คำหยาบอย่างตรงไปตรงมา ประกอบกับการใช้คำเพิ่มหรือลดสถานภาพ เพื่อลดทอนสถานภาพในสังคม เช่น อายุ เพศ อาชีพ เป็นต้น ดังนั้นคนเรปจึงใช้คำหยาบกับผู้ที่มียุมากกว่าได้อย่างอิสระ กรณีนี้แสดงให้เห็นความสอดคล้องกับบรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ของการดวลเรปสดไทยที่คนเรปสามารถใช้คำหยาบได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความอาวุโสของคู่แข่ง นอกจากนี้ หากพิจารณาการใช้สัมผัสคล้องจองจะพบว่าคนเรปใช้ลักษณะของการสัมผัสคล้องจองที่ต่างออกไปจากขนบ การสัมผัสคล้องจองแบบเรปเปอร์นี้จึงเป็นลักษณะหนึ่งของการท้าทายกฎเกณฑ์ ตลอดจนแสดงให้เห็นความต้องการเป็นอิสระ และต้องการแหวกออกจากกรอบของสังคม

5) การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงศักยภาพของตนเอง แต่ลดทอนคุณสมบัติของคู่แข่ง

คนเรปแสดงศักยภาพของตนโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการเรป เพื่อบรรยายว่าตนมีทักษะความสามารถในการเรป เหมาะสมกับการเป็นเรปเปอร์ และใช้คำเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียงเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนได้รับการยอมรับในฐานะเรปเปอร์คนหนึ่ง

นอกจากนี้ คนเรปยังใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนมีสถานภาพเหนือกว่าคู่แข่งในฐานะเรปเปอร์ ดังจะเห็นได้ว่าคนเรปเลือกใช้คำเพื่อลดสถานภาพคู่แข่งประกอบกับการใช้คำหยาบ การใช้กลวิธีทั้งสองนี้แสดงให้เห็นว่าคนเรปไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาสุภาพเพื่อให้เกียรติคู่แข่ง

การใช้ภาษาที่หยาบคายจึงแสดงให้เห็นว่าคนแรบมีสถานภาพเหนือคู่แข่ง และคนแรบยังใช้การอุปถัมภ์เพื่อสร้างจินตภาพให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีสถานภาพเหนือกว่าคู่แข่งด้วยเช่นกัน

ในทางกลับกัน คนแรบใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งไม่มีคุณสมบัติที่เหมาะสม เมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง คนแรบจึงใช้คำที่มีความหมายเชิงลบ การปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวก และการอุปถัมภ์ให้คู่แข่งมีสถานภาพต่ำต้อย ด้วยเหตุนี้ กลวิธีดังกล่าวจึงมีทำให้ผู้ชมรับรู้ลักษณะของคู่แข่งในทางตรงกันข้ามกับลักษณะที่พึงประสงค์ของแรบเปอร์ กล่าวคือ คู่แข่งไม่มีทักษะทางการแรบ ไม่มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา และมีสถานภาพต่ำกว่าคนแรบ ตลอดจนขาดคุณสมบัติในการเป็นแรบเปอร์ที่ดี

จุดมุ่งหมายในการใช้กลวิธีทางภาษาในการดวลแรบสดไทยมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน ดังกล่าวไว้ข้างต้น จะเห็นได้ว่าคนแรบพยายามนำเสนอตัวตนในฐานะแรบเปอร์คนหนึ่งในวงการ โดยแสดงให้เห็นว่าตนมีลักษณะที่เหมาะสมแก่การเป็นแรบเปอร์ ทั้งแสดงให้เห็นว่าตนมีทักษะความสามารถในการแรบ สามารถแรบดันสดได้เร็วลื่นไหล สอดคล้องกับจังหวะดนตรี และมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง แสดงให้เห็นว่าตนมีทักษะและปฏิภาณทางภาษา ทำให้สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับแรบและสามารถคิดคำสัมผัสคล้องจองได้อย่างรวดเร็วในระยะเวลาที่จำกัด แสดงให้เห็นว่าตนมีศักดิ์ศรี มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับ และแสดงให้เห็นว่าตนเป็นผู้รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม โดยการรักษาลักษณะของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่รับมาจากประเทศสหรัฐอเมริกา ทั้งการใช้คำสมญานาม และการใช้ภาษาอังกฤษ

หากพิจารณาร่วมกับจุดมุ่งหมายหลักของเหตุการณ์สื่อสารการดวลแรบสดไทย จะพบว่าคนแรบนำเสนอตัวตนเพื่อให้ผู้ชมใช้เป็นปัจจัยในการตัดสินแรบเปอร์ผู้ชนะในการแข่งขัน เพราะการมีคุณสมบัติที่เหมาะสมก็ย่อมจะได้รับการยอมรับและนำชื่นชมกว่า ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าคนแรบใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงตัวตนให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีความเหมาะสมในการเป็นแรบเปอร์ผู้ชนะด้วยเช่นกัน ในทางกลับกัน คนแรบก็ได้ตอบว่าคู่แข่งไม่เหมาะสมในฐานะแรบเปอร์ โดยการแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งมีลักษณะที่ตรงข้ามกับตนทุกอย่าง ทั้งการไม่มีความสามารถในการแรบ การไม่มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา และการไม่เป็นผู้รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม เพื่อเปรียบเทียบให้ผู้ชมเห็นได้ชัดขึ้นว่าตนเหมาะสมในการเป็นแรบเปอร์ผู้ชนะมากกว่าคู่แข่ง

ประเด็นคุณสมบัติที่เหมาะสมในการเป็นแรบเปอร์ผู้ชนะนี้ยังแสดงให้เห็นว่าลักษณะประการใดที่คนแรบต้องการมี เช่นเดียวกับผู้ชมที่ต้องการเห็นลักษณะเหล่านั้นในตัวคนแรบ ด้วยเหตุนี้ คนแรบจึงพยายามนำเสนอลักษณะเหล่านั้นออกมาให้ผู้ชมเห็น การนำเสนอดังกล่าวเป็นกระบวนการแสดงตัวตนในฐานะแรบเปอร์ และกล่าวได้ว่าเป็นการนำเสนอ “อัตลักษณ์แรบเปอร์”

บทที่ 5

อัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทย

การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการดวลแร็ปสดไทยแสดงให้เห็นจุดประสงค์ในการสื่อสารของคนแร็ป ซึ่งสามารถวิเคราะห์เป็นอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ได้ ในบทนี้ ผู้วิจัยจะประมวลให้เห็นการนิยามตัวตนของคนแร็ปซึ่งอยู่ในฐานะแร็ปเปอร์คนหนึ่งว่ามีอะไรบ้าง คนแร็ปนำเสนอความเป็นแร็ปเปอร์นั้นอย่างไร ตลอดจนอิทธิพลของความคิดในสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์และการโต้ตอบความคิดนั้น โดยแบ่งเป็น 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) อัตลักษณ์แร็ปเปอร์ 2) การนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทย และ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์แร็ปเปอร์และความคิดของคนในสังคม

5.1 อัตลักษณ์แร็ปเปอร์

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ที่วิเคราะห์ได้จากกลวิธีทางภาษาว่ามีอะไรบ้าง โดยจะกล่าวถึงอัตลักษณ์แร็ปเปอร์แต่ละประเด็น พร้อมทั้งแสดงกลวิธีทางภาษาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ผลการศึกษาพบว่า คนแร็ปใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทย 6 อัตลักษณ์ ได้แก่ 1) แร็ปเปอร์มีทักษะในการแร็ป 2) แร็ปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา 3) แร็ปเปอร์มีศักดิ์ศรี 4) แร็ปเปอร์ทำทนายกฎหมายและแบบแผน 5) แร็ปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์ และ 6) แร็ปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม มีรายละเอียดดังนี้

5.1.1 แร็ปเปอร์มีทักษะในการแร็ป

แร็ปเปอร์ (rapper) หมายถึง บุคคลที่แสดงการแร็ปออกมาให้เห็น (Hornby, 2010) ดังนั้นลักษณะสำคัญที่แร็ปเปอร์ควรมี คือการแร็ปที่ดีซึ่งจำเป็นต้องอาศัยทักษะความสามารถเช่นเดียวกับในการดวลแร็ปสดไทย ผู้ชมต่างคาดหวังว่าจะได้เห็นทักษะการแร็ปที่ดีของคนแร็ป และผู้ชมก็อาจพิจารณาทักษะดังกล่าวเป็นปัจจัยหนึ่งในการตัดสินแร็ปเปอร์ผู้ชนะเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ คนแร็ปจึงพยายามแสดงให้เห็นว่าตนมีทักษะในการแร็ปอันส่งผลให้การแร็ปของตนถือเป็นการแร็ปที่ดี และเป็นการแร็ปที่ควรได้รับการยอมรับ

ในการดวลแร็ปสดไทย คนแร็ปใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอทักษะการแร็ปที่ดี 5 ทักษะ ได้แก่ 1) การแร็ปแบบมีสัมผัสคล้องจอง 2) การแร็ปสอดคล้องกับจังหวะดนตรี 3) การแร็ปเร็วและลื่นไหล 4) การแร็ปด้นสด และ 4) การแร็ปอย่างมีเอกลักษณ์ มีรายละเอียดดังนี้

5.1.1.1 การแรบแบบมีสัมผัสคล้องจอง

การแรบ (rapping) หมายถึง การพูดสัมผัสคล้องจองให้ลงจังหวะดนตรี (RAP IS NOW, 2557ก) ดังนั้น การใช้สัมผัสคล้องจองจึงเป็นลักษณะสำคัญที่ต้องปรากฏในคำแรบ (rhyme) ด้วยเหตุนี้ คนแรบจึงใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะในการแรบแบบมีสัมผัสคล้องจอง

จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีทางภาษาที่คนแรบใช้เพื่อนำเสนอว่าการแรบที่ดีควรมีสัมผัสคล้องจอง แบ่งเป็น 2 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ 2) การใช้สัมผัสคล้องจอง และ 3) การใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 218 และโพล์กูเจนจัดสัมผัสนอกสัมผัสใน

และเอเคเอกู้อัดตา มาอัดหน้ามึงให้หักใจ

ตัวอย่างที่ 218 แสดงให้เห็นการใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรบว่า “สัมผัสนอกสัมผัสใน” เพื่อแสดงให้เห็นว่าคำแรบของคนแรบมีการใช้สัมผัสคล้องจองซึ่งเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญ

ตัวอย่างที่ 219 ฟังให้ชัด กลับไปคิด ตัวบรรจง เต็มบรรทัด

อยากจะวัด คำสัมผัส ดูที่ศัพท์ มึงลองนับ

สารพัดที่มึงหมายัด ยิ่งอาภัพ ควรหาไปวัด

ถ้าไม่มีเงินของญาติมาซื้ มึงก็อดคิด อปลักษณ์ เดียวกู้อัปเปอร์คิด

ตัวอย่างที่ 219 แสดงให้เห็นการใช้สัมผัสคล้องจอง ทั้งสัมผัสอักษร สัมผัสสระในวรรค และสัมผัสสระระหว่างวรรค การใช้กลวิธีนี้ถือเป็นกลวิธีเด่นกลวิธีหนึ่งที่ปรากฏในคำแรบในการดวลแรบสดไทย แม้ว่าจะไม่มีกฎเกณฑ์บัญญัติไว้อย่างชัดเจนว่าต้องมีการใช้สัมผัสคล้องจอง แต่ในการแรบ คนแรบก็มักจะพยายามใช้สัมผัสคล้องจองให้ได้มากที่สุด ในการนี้จึงแสดงให้เห็นความสำคัญของการใช้สัมผัสคล้องจองในคำแรบ และคนแรบจึงต้องพยายามแสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะดังกล่าว

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าคนแรบใช้สัมผัสคล้องจองและคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรบเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนมีทักษะการแรบแบบมีสัมผัสคล้องจอง ในขณะที่คนแรบจะแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งไม่มีทักษะดังกล่าวโดยใช้การปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 220 เค้าบอกว่ามึง แรบได้อารมณ์คือแล้วไง

ถ้าแรบมึงยังไม่ได้สัมผัส กูขอแนะนำ ไปท่องร้อยแก้วไป

ตัวอย่างที่ 221 รบยี่สิบสี่ ต้องมา(?)กะอัดตา

แรบแม่งเหมือน(?) แต่ยังไม่สัมผัสบาร์

โถ้ไอ้เต็กสัตว์ หน้าเหมือนเต็กเพ็งหัตยา
แม่งเสือกพลาตมาเจอปี่ เอาตินขี้เป็นผักปลา

ในตัวอย่างที่ 220 และตัวอย่างที่ 221 คนแรบใช้การปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรบ ดังปรากฏคำแรบว่า “ไม่ได้สัมผัส” และ “ไม่มีสัมผัสบาร์” เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าคำแรบของคู่แข่งขาดลักษณะอันจำเป็นที่จะต้องมีในคำแรบ คือ การสัมผัสคล้องจอง กลวิธีนี้จึงแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งขาดทักษะความสามารถด้านการแรบบแบบมีสัมผัสคล้องจอง

การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอให้เห็นว่าคนแรบมีทักษะการแรบบแบบมีสัมผัสคล้องจอง ในขณะที่นำเสนอว่าคู่แข่งไม่มีทักษะดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการแรบบแบบมีสัมผัสคล้องจองเป็นทักษะสำคัญ ด้วยเหตุนี้ คนแรบจึงพยายามจะนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะดังกล่าว

5.1.1.2 การแรบสอดคล้องกับจังหวะดนตรี

เมื่อพิจารณาจากคำนิยามของ “การแรบ” จะพบว่าความสอดคล้องกับจังหวะดนตรีเป็นอีกหนึ่งลักษณะสำคัญที่ต้องปรากฏในคำแรบเช่นเดียวกับการใช้สัมผัสคล้องจอง (RAP IS NOW, 2557ก) ด้วยเหตุนี้ คนแรบจึงนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าแรบที่ดีควรมีความสอดคล้องกับจังหวะดนตรี โดยใช้กลวิธีทางภาษา 2 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้เสียงประกอบจังหวะ และ 2) การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 222 ฐู่ ๆ ๆ เย่ ๆ โย่ ขอเสียงหน่อย ๆ ๆ ฐู่ ๆ ๆ เอ้า โย่
ขอโทษป่า ผมมีสัญญาต้องรักษา
มาทำให้ตอนจบมันหมดยุคของยักษษา เยี่ย ๆ
ไม่ใช่ซี่ ๆ นะครับป่า
เอาแต่ /jet³/ แม่ (?)ระวัง /khuaj⁰/ จะจัดขา

ตัวอย่างที่ 222 แสดงให้เห็นการใช้เสียงประกอบจังหวะดนตรี “ฐู่” “เย่” “โย่” และ “เยี่ย” เสียงเหล่านี้ไม่ได้มีนัยสำคัญทางความหมาย แต่ช่วยแสดงให้เห็นการคำนึงถึงจังหวะดนตรีประกอบการแรบ เนื่องจากคนแรบจะเปล่งเสียงเหล่านี้ออกมาอย่างสอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นการนำเสนอทักษะการแรบสอดคล้องกับจังหวะดนตรีผ่านกลวิธีทางภาษาของคนแรบ ในขณะที่คนแรบจะพรรณนาถึงคู่แข่งว่าไม่มีลักษณะดังกล่าวโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 223 เมื่อกี้แรบหรือมึงสวด ได้แค่นี้อย่าเพิ่งอวด
ไปขอเคควียาแก้แพ้ แดกไปเลยสักครึ่งขวด
บอกให้ฟังอย่าหูหนวก ออกจากกะลาให้สำรวจ
อย่ามาปะปนอยู่กับคน กับมนุษย์ ทั้งที่มึงควรอยู่กับตะกวด

ตัวอย่างที่ 223 แสดงให้เห็นการใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรบ ดังปรากฏคำว่า “สวด” ซึ่งมีนัยยะถึงการท่องบพไปอย่างไม่มีจังหวะ

การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอว่าคนแรบมีทักษะการแรบสอดคล้องกับจังหวะดนตรี ในขณะที่นำเสนอว่าคู่แข่งขาดทักษะดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าทักษะการแรบนี้เป็นอีกหนึ่งทักษะที่สำคัญอันจำเป็นต้องนำเสนอให้เป็นที่ประจักษ์ในการดวลแรบสดไทย

5.1.1.3 การแรบเร็วและลื่นไหล

นอกจากการแรบแบบมีสัมผัสคล้องของและสอดคล้องกับจังหวะดนตรีแล้ว การแรบเร็วและลื่นไหลไม่ติดขัดยังเป็นอีกทักษะหนึ่งที่คนแรบนิยมใช้เพื่อแสดงทักษะความสามารถด้านการแรบ

จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีทางภาษาที่คนแรบใช้เพื่อนำเสนอว่าการแรบที่ดีควรมีความเร็วและลื่นไหล คือ การใช้อุปลักษณณ์

ในการนำเสนอว่าตนมีทักษะการแรบเร็วและลื่นไหล คนแรบให้อุปลักษณณ์ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 224 โย่ และกูมาโฟลว์สไตล์กูไหลลื่น
กูดำมิงหัวหุดกูได้หมดถ้าสดขึ้นอะ

ตัวอย่างที่ 225 งงตมิง เพราะคำกูพลิวใจ

ตัวอย่างที่ 226 กูนะไว ไว ไวกว่าชินคันเซ็น

ตัวอย่างที่ 227 กูแรงแบบเอฟลิบทก มิงแค่จรวดกระดาศ เหี้ย

ในตัวอย่างที่ 224 ถึงตัวอย่างที่ 227 คนแรบแสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะความสามารถในการแรบเร็วและลื่นไหล โดยให้อุปลักษณณ์เปรียบเทียบการแรบของตนเองเป็นสิ่งที่คล่องแคล่ว รวดเร็ว และลื่นไหล ดังปรากฏคำแรบว่า “กูมาโฟลว์สไตล์กูไหลลื่น” “คำกูพลิว” “กูนะไว ไว ไว” และ “กูแรงแบบเอฟลิบทก” ในขณะเดียวกัน คนแรบกลับพรรณนาว่าคู่แข่งไม่มีทักษะการแรบเร็วและลื่นไหล โดยให้อุปลักษณณ์ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 228 แรบติดขัดมิงอย่ามาแรบใกล้ตีน แรบติดหวัด(????)สันตีน

ตัวอย่างที่ 229 กูไหลเป็นองค์การประปา แต่มิงนะไหลมาอย่างกะเยี้ยวนะ

ตัวอย่างที่ 230 กูแรงแบบเอฟลิบทก มิงแค่จรวดกระดาศ เหี้ย

ในตัวอย่างที่ 228 ถึงตัวอย่างที่ 230 คนแรบแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งขาดทักษะการแรบเร็วและลื่นไหล โดยการอุปลักษณณ์เปรียบเทียบการแรบของคู่แข่งเป็นสิ่งที่ไม่ลื่นไหล ไม่คล่องตัวและไม่รวดเร็ว ดังปรากฏคำแรบว่า “แรบติดขัด” “ไหลมาอย่างกะเยี้ยว” และ “มิงแค่จรวดกระดาศ”

การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอว่าตนมีทักษะการแปรเร็วและลื่นไหล ในขณะที่นำเสนอว่า คู่แข่งขาดทักษะดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการแปรเร็วและลื่นไหลเป็นทักษะที่พึงประสงค์ คนแปรจึงค่อนข้างให้ความสำคัญและพยายามนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะดังกล่าว

5.1.1.4 การแปรต้นสด

การดวลแปรสดไทย ถือเป็นบริบทการใช้ภาษาที่มีความพิเศษ กล่าวคือคนแปรมีระยะเวลาจำกัด คนแปรจึงจำเป็นต้องมีทักษะการแปรแบบต้นสด ในขณะเดียวกัน ผู้ชมก็ต่างพิจารณาความสดใหม่ของคำแปรเป็นเกณฑ์ในการตัดสินหาแปรเปอร์ผู้ชนะเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ การแปรแบบต้นสดจึงถือเป็นทักษะสำคัญในการดวลแปรสดไทย

จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีทางภาษาที่คนแปรใช้เพื่อนำเสนอว่าการแปรที่ดีควรเป็นการแปรต้นสด แบ่งเป็น 4 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแปร 2) การใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแปร 3) การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแปร และ 4) การใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแปร ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 231 ไอ้สัตว์ กูฟรีสไตล์ ไอ้เหี้ย กูสุดเสมอมา
และมึง มึงยังจืดเสมอมา
กูสุดเสมอมาและกูบอกว่าหน้าอย่างมึงอะ
ไม่ต้องมาเสือกเสนอหน้าไอ้เหี้ย ไอ้เหี้ยปอนด์

ตัวอย่างที่ 231 แสดงให้เห็นการใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแปร ดังปรากฏคำว่า “ฟรีสไตล์” และ “สุด” ซึ่งหมายถึงการแปรแบบต้นสด และทักษะความสามารถในการคิดคำแปรได้ฉับพลันทันทีในระยะเวลาที่จำกัด

ตัวอย่างที่ 232 นี่แหละครบสดจริง ขอโทษที่กูนะสดจริง
ตอนเนี่ยผมไม่มีแรปจืด มึงก็ฟังเอาไว้ มึงก็ฟังเอาไว้นะหัวหด

ตัวอย่างที่ 233 มึงจะตายฟรีอะ ฮ้า ฮ้า
ฮ้า ฮ้า ฮ้า หลายคน บอกทำไมไปไม่จืด
ป่าแม่งบอกตรง ๆ ป่าแม่งชอบสด ฮ้า
ขอเสียดคนที่ยอยากจะดูสด

ตัวอย่างที่ 232 และตัวอย่างที่ 233 แสดงให้เห็นการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแปร ดังปรากฏคำแรปว่า “ไม่มีแรปจืด” และ “ป่าไม่จืด” ซึ่งสื่อความหมายว่าคนแปรไม่ได้เตรียมหรือท่องคำแปรไว้ก่อนล่วงหน้า นอกจากนี้ในตัวอย่างที่ 233 ยังปรากฏการใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรปว่า “ป่าแม่งชอบสด” อีกด้วย

คนแรกใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรบและการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรบ เพื่อนำเสนอว่าตนมีทักษะการแรบแบบต้นสด ในขณะที่ใช้คำที่มีความหมายเชิงลบและการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเพื่อพรรณนาว่าคู่แข่งขาดทักษะดังกล่าว ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 234 /jet³/แม่ วันนี้เตียวมึงเสร็จแน่ รอบต่อไปถึงมึงเข้าไป มึงก็สู้ใครเค้าไม่ได้
เพราะว่าโรมที่มึงจดมา ทั้งโซวโง่งและโซวควาย

ตัวอย่างที่ 235 กะโหลกกะลาภิมาผยอง
ฟอร์ดมึงเอาแต่หล่อ แต่เสือกเกิดมากำพร้าสมองวะ
แก๊งไม่ได้บอกหรือว่ากภูมิไว้แหก
เย็ดแม่โรมที่มึงจดอะไอ้สัตว์(?)เอาไปแตก

ตัวอย่างที่ 236 ไปขอโทซวีไอพี ไปกราบดินคนคูที่หน้าเวที
เพราะแรบสดมึงนะยังไม่มี
ปัญญารอบที่แล้วของมึงนะยังไม่มีดี
สองหนึ่งสอง สองสองสี่ ไอ้หน้าที ไอ้สันติน

ในตัวอย่างที่ 234 และตัวอย่างที่ 235 คนแรกใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรบเมื่อกล่าวถึงคำแรบของคู่แข่ง ดังปรากฏคำแรบว่า “โรมที่มึงจด” ส่วนในตัวอย่างที่ 236 คนแรกปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรบเมื่อกล่าวถึงการแรบของคู่แข่ง ดังปรากฏคำแรบว่า “เพราะแรบสดมึงนะยังไม่มี”

การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอว่าคนแรกมีทักษะการแรบต้นสด ในขณะที่นำเสนอว่าคู่แข่งขาดทักษะดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าทักษะการแรบต้นสดเป็นทักษะที่พึงประสงค์ และมีความสำคัญ คนแรกจึงพยายามนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีทักษะดังกล่าว ทั้งนี้ความสดใหม่จากการแรบต้นสดก็อาจเป็นปัจจัยที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้การดวลแรบสดไทยอีกด้วย

5.1.1.5 การแรบอย่างมีเอกลักษณ์หรือมีความเป็นตัวเอง

ในการดวลแรบสดไทย คนแรบพยายามแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความคิด ความเชื่อ หรือวิถีทางเป็นของตัวเอง โดยเฉพาะเอกลักษณ์ในด้านการแรบ กล่าวคือคนแรบพยายามสร้างและนำเสนอรูปแบบการแรบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดยใช้กลวิธีทางภาษาในคำแรบเป็นเครื่องมือนำเสนอ

คนแรกใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอว่าทักษะการแรบที่ดีต้องมีเอกลักษณ์หรือมีความเป็นตัวเอง คือ การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 237 อยากจะเป็นฮิปฮอปแต่โรมมึงยังคงก๊อปเค้า
เจอคนอื่นมึงอาจจะรอด แต่เจอพี่คล้อคมึงนี่ออกเอาท์

อยากเป็นแค่อั๊กกระจอก กูต้องเป็นคนสำคัญ
 เตี่ยกูจะตัดควยมึง ถ้าควยมึงชนหวังพินนะ ฮะ

ในตัวอย่างที่ 237 คนแรบใช้คำที่มีความหมายเชิงลบที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแรบ ดังปรากฏ คำว่า “ก๊อป” ซึ่งมาจากคำภาษาอังกฤษมาคือ “copy” มีความหมายว่าลอกเลียนแบบ ร่วมกับคำว่า “โรมม์” (rhyme) หมายถึงคำแรบ จะเห็นได้ว่าเมื่อคนแรบกล่าวถึงคู่แข่ง คนแรบพยายามแสดงให้เห็นว่าคุณแข่งไม่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง จนนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ คือการคัดลอกการแรบผู้อื่น

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าคนแรบพยายามใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอว่าตนมี “ทักษะการแรบที่ดี” ทั้งการแรบบแบบมีสัมผัสคล้องจอง การแรบสอดคล้องกับจังหวะดนตรี การแรบเร็วและลื่นไหล การแรบด้นสด และการแรบอย่างมีเอกลักษณ์หรือมีความเป็นตัวของตัวเอง ในขณะเดียวกัน คนแรบกลับกล่าวถึงคู่แข่งด้วยกลวิธีทางภาษาที่แสดงให้เห็นว่าคุณแข่งขาด “ทักษะการแรบที่ดี” เหล่านั้น เพื่อแสดงให้เห็นว่าคุณแข่งไม่มีความสามารถที่ทัดเทียมคนแรบ การแสดงความสามารถของตนเองพร้อมกับบดบังความสามารถของคุณแข่งจึงทำให้ผู้ชมเห็นว่าคนแรบมีคุณสมบัติที่เหมาะสมกว่า คู่แข่งและตัดสินใจให้คนแรบเป็นแรบเปอร์ผู้ชนะ

5.1.2 แรบเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา

“ปฏิภาณ” หมายถึง “เขาวนไวนในการกล่าวแก้หรือโต้ตอบเป็นต้นได้ฉับพลันทันทีและแยบคาย” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) ทั้งนี้ สืบเนื่องมาจากการมีไหวพริบและปัญญาอันดีเลิศ ตลอดจนความรู้เท่าทันเหตุการณ์และการมองความจริงที่ซ่อนเร้นได้อย่างทะลุปรุโปร่ง นอกจากนี้ปฏิภาณยังหมายรวมถึงความฉลาดทางอารมณ์ ความสามารถต่อการจัดการอารมณ์และความรู้สึกอีกด้วย ดังนั้นเมื่อเผชิญหน้าต่อเหตุการณ์ฉุกเฉิน ผู้มีปฏิภาณย่อมสามารถจัดการหรือแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้านั้นได้ทันทีทันใด (สรรเสริญ อินทรรัตน์, 2554)

ปฏิภาณจึงเกี่ยวข้องกับปัจจัย 2 ประการ ได้แก่ ระยะเวลา และกลวิธีที่ใช้เพื่อแก้ปัญหา เช่นเดียวกับการดวลแรบสดไทย ดังวิเคราะห์บริบทการสื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร คนแรบมีระยะเวลาจำกัดในการคิดคำแรบโต้ตอบคำแรบของคุณแข่งโดยมีกลวิธีทางภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญ ทั้งนี้ เพื่อสร้างกลวิธีทางภาษาอย่างเหมาะสมในเหตุการณ์สื่อสารดังกล่าว คนแรบจำเป็นต้องมีทักษะหรือความชำนาญทางภาษาอย่างยิ่ง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือคนแรบพยายามแสดงปฏิภาณทางภาษา

จากการวิเคราะห์พบว่าคนแรบใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ “แรบเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา” 7 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ 2) การใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถ

ด้านการแรบ 3) การใช้สัมผัสคล้องจอง 4) การซ้ำ 5) การหักล้างถ้อยคำ 6) การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน 7) การใช้อุปลักษณ์ 8) การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ และ 9) การใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 238 ไอ้สัตว์ กูฟรีสไตล์ ไอ้เหี้ย กูสดเสมอมา
และมึง มึงยังจตเสมอมา
กูสดเสมอมาและกูบอกว่าหน้าอย่างมึงอะ
ไม่ต้องมาเสือกเสนอหน้าไอ้เหี้ย ไอ้เหี้ยปอนด์

ตัวอย่างที่ 239 นี่แหละครับสดจริง ขอโทษที่กูนะสดจริง
ตอนเนี่ยผมไม่มีแรบจต มึงก็ฟังเอาไว้ มึงก็ฟังเอาไว้หน้าหัวหด

ตัวอย่างที่ 238 และตัวอย่างที่ 239 แสดงให้เห็นการใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการแรบ ได้แก่คำว่า “ฟรีสไตล์” และ “สด” ซึ่งหมายถึงการแรบต้นสด นอกจากนี้ ตัวอย่างที่ 239 ยังแสดงให้เห็นการใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรบ ดังปรากฏคำแรบว่า “ไม่มีแรบจต” ซึ่งหมายถึงการแรบแบบไม่ท่องคำแรบไว้ล่วงหน้า

การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวก และการใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรบ แสดงให้เห็นการนำเสนอทักษะการแรบต้นสดของคนแรบ และการแรบต้นสดนี้เองที่แสดงให้เห็นทักษะและปฏิภาณทางภาษาของคนแรบ เนื่องจากคนแรบสามารถคิดคำแรบได้อย่างเหมาะสมภายในระยะเวลาที่จำกัด เป็นไปตามค่านิยมของการมีปฏิภาณ

ตัวอย่างที่ 240 อ๊ะ เตียวมึงจะรู้ว่ามึงเจอกับศัตรูที่ไม่คู่ ที่ไม่ควร
กูจะทำมึงสะลวน¹⁷ ตีด้วยแส้ล้ามไปตรวน จุดบุหรือก่อนชักมวน
ให้มึงคิด ให้มึงทบ ให้มึงทวน ที่มึงดิส ที่มึงดวล ที่มึงยี้ ที่มึงยวน
จนจะตาย ขวนคุณยา ขวนคุณยาย มารับโทษกลอุบายให้มึงงง จนเป็นควาย
เอาไปฝังไว้ในทราย ให้แดดเผาจนละลาย หนุกระวน หนุกระวาย
ดินทวนและทวาย เพราะมึง(???)ตาย จะระเบิดให้สมองกระจาย

ตัวอย่างที่ 240 แสดงให้เห็นว่าคนแรบใช้กลวิธีการสัมผัสคล้องจองระหว่างวรรค ซึ่งเป็นกลวิธีสำคัญที่ต้องปรากฏในคำแรบ ได้แก่ คำว่า ควร สัมผัสคล้องจองกับคำว่า มวน และ (ยี้)ยวน และ คำว่า ควาย สัมผัสคล้องจองกับคำว่า (กระวน)กระวาย และ (กระ)จาย นอกจากนี้ยังมีสัมผัสคล้องจองในวรรค ได้แก่ ในวรรคที่ 2 คำว่า (สะ)ลวน สัมผัสคล้องจองกับคำว่า ตรวน และมวน ในวรรคที่ 3 คำว่า ทวน สัมผัสคล้องจองกับคำว่า ดวล และ (ยี้)ยวน ในวรรคที่ 4 คำว่า ตาย สัมผัสคล้องจองกับ

¹⁷ “สะลวน” เป็นคำสแลง หมายความว่า อាកารมัน ๆ งง ๆ ไม่เป็นปกติ

คำว่า ยาย (อุ)บาย และควาย ในวรรคที่ 5 คำว่า ทราย สัมผัสคล้องจองกับคำว่า (ละ)ลาย และ (กระวนกระ)วาย และในวรรคที่ 6 คำว่า (ทุรนทุ)รย สัมผัสคล้องจองกับคำว่า ตาย และ (กระ)จาย

นอกจากนี้ คนเรายังใช้การซ้ำโครงสร้างวลีเพื่อสร้างจังหวะและเน้นย้ำความหมายของคำ ดังกล่าวอีกด้วย ดังแสดงในตัวอย่างที่ 240 ในวรรคแรกคนเรปซ้ำโครงสร้างวลี “ที่ไม + คำ 1 พยางค์” ส่วนในวรรคที่สามคนเรปซ้ำโครงสร้างวลี “ให้มึง + คำ 1 พยางค์” และ “ที่มึง + คำ 1 พยางค์” ส่วนในวรรคที่สี่คนเรปซ้ำวลี “จน + คำ 2 พยางค์” และ “ชวน + คำ 2 พยางค์” และในวรรคที่ห้าคนเรปซ้ำวลี “ทน + คำ 2 พยางค์”

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นการใช้สัมผัสคล้องจองและการซ้ำ เพื่อสร้างความน่าสนใจและความไพเราะด้านเสียงให้กับคำเรป ทั้งนี้ คนเรปจำเป็นต้องมีทักษะทางภาษาอย่างยิ่งจึงจะสามารถใช้กลวิธีทางภาษาดังกล่าวได้ในระยะเวลาที่จำกัด โดยเฉพาะการมีคลังศัพท์มากพอสมควร คนเรปจึงจะสามารถสรรคำสัมผัสคล้องจองใส่ในคำเรปได้อย่างรวดเร็ว ทั้งยังต้องคำนึงถึงจังหวะดนตรีเป็นสำคัญ ส่วนการซ้ำโครงสร้างเป็นกลวิธีสำคัญที่ช่วยสร้างจังหวะของคำเรปให้สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรี กล่าวคือโครงสร้างที่ซ้ำจะลงจังหวะพอดี ด้วยเหตุนี้ การใช้กลวิธีทางภาษาดังกล่าวภายในระยะเวลาที่จำกัดจึงแสดงให้เห็นปฏิภาณทางภาษาของคนเรปได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การหักล้างก็เป็นอีกหนึ่งกลวิธีสำคัญที่แสดงให้เห็นปฏิภาณของคนเรปอย่างชัดเจน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 241

คู่แข่ง

ทำไมต้องทำให้แม่เค้าเป็นกะหรี่เดน

อยู่วงการมาสิบปีถามปามีอยู่ที่เพลง ฮะ

ช่วยตอบมาให้แน่ใจ

ต่อให้เป็นยักษ์ แต่สุดท้ายแมงก็แพ้ไฟ

คนเรป

เพลงผม มีไม้ก็เพลง

แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง พวกมึงก็เคยฟังกันเองนิ

เอ้อ ไม่เห็นเหมือนกับค่ายมึง

ฟังกันไม่กี่คนแล้วมึงก็ดังกันในค่ายมึง

เอ้อ ไม่เห็นว่ามึงจะดังยังไง

จากตัวอย่างที่ 241 ในรอบเรปของคู่แข่ง คู่แข่งกล่าวถามถึงผลงานเพลงของคนเรปซึ่งมีจำนวนน้อยแม้จะอยู่ในวงการเพลงมานาน ดังปรากฏในคำเรปว่า “อยู่วงการมาสิบปีถามปามีอยู่ที่เพลง” เมื่อถึงรอบเรปของคนเรป คนเรปจึงนำถ้อยคำของคู่แข่งมาแย้งว่า “เพลงผม มีไม้ก็เพลง แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง พวกมึงก็เคยฟังกันเองนิ” ถ้อยคำดังกล่าวช่วยการสร้างความคิดใหม่ว่าเพลงของ

คนเรานั้นคุณภาพ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับจำนวนเพลง ถ้อยคำของคู่แข่งจึงถูกหักล้างไป ในการดวลแรปสดไทย คนเรานั้นไม่อาจทราบเนื้อหาคำแรปของคู่แข่งล่วงหน้าได้ คนเรานั้นจะทราบเนื้อหาคำแรปของคู่แข่งก็ต่อเมื่อระหว่างการแข่งขันดำเนินไปแล้วเท่านั้น ดังนั้นคนเรานั้นจึงมีระยะเวลาจำกัดในการคิดหาถ้อยคำหักล้างคำแรปของคู่แข่ง ด้วยเหตุนี้การหักล้างจึงแสดงให้เห็นปฏิภาณของคนเรานั้นอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ ภายในระยะเวลาที่จำกัด คนเรานั้นยังใช้กลวิธีทางภาษาที่ช่วยสร้างความน่าสนใจด้านความหมาย ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 242 น้ำตามึงคลอ เอาผ้าไปเช็ดละปะเดียวเสร์้า
เราคณะระดับกัน ไอ้เหี้ยมึงทางธรรมดา ทางน้ำเน่า
ภูทางด่วน มึงทางธรรมดา
ไปจ่ายตังค์ก่อน ถ้ามึงจะป็นขึ้นมา

จากตัวอย่างที่ 242 คนเรานั้นใช้อุปมาอุปไมยเปรียบตนเองกับคู่แข่งเป็นสิ่งที่ประเมินค่าหรือวัดระดับได้ โดยที่คนเรานั้นจะมีค่าหรือระดับที่สูงกว่าคู่แข่ง ดังปรากฏการใช้คำว่า “ระดับ” และ “ป็นขึ้นมา” นอกจากนี้ คนเรานั้นยังใช้อุปมาอุปไมยให้ตนเองเป็นสิ่งที่มีความพิเศษกว่า ในขณะที่คู่แข่งเป็นสิ่งที่ธรรมดาหรือแยกว่านั้น ดังปรากฏการใช้คำว่าคนเรานั้นเป็น “ทางด่วน” แต่มีการอุปมาอุปไมยว่าคู่แข่งเป็น “ทางธรรมดา” หรือสิ่งที่แยกว่า คือ “ทางน้ำเน่า”

ตัวอย่างที่ 243 กูมีถึงแกั้ระดับและมึงแค่เจ็ด ไม่ต้องแปลกใจ
เข้าหน้ามึงเหมือนกับสิ่วในตุตตุที่ทิ้งแตกไป
อยากจะถามมึงจริงอะ อยากจะรู้เอาไว้
ไอ้ยุคที่มึงได้แชมป์มีไดโนเสาร์ลงแข่งมัย
และมึงเหมือนจับกัง ส่วนกูเป็นเจ้าแก
พอให้พยายามเท่าไรมึงก็ยังไม่ไหวแตก
มึงเป็นฉลามหัวบากหรือว่ามึงเป็นฉลามหัวค้อน
มึงมองหน้ากูทำไม สงสัยจะหัวร้อน

จากตัวอย่างที่ 243 คนเรานั้นใช้อุปมาอุปไมยเปรียบตนเองกับคู่แข่งเป็นสิ่งที่วัดระดับได้ โดยที่คนเรานั้นมีระดับที่เหนือกว่าคู่แข่ง ดังปรากฏคำแรปว่า “กูมีถึงแกั้ระดับและมึงแค่เจ็ด” และการใช้อุปมาอุปไมยเปรียบเทียบว่าตนเองมีสถานภาพสูงกว่าคู่แข่ง ดังปรากฏการใช้คำว่าคนเรานั้นเป็น “เจ้าแก” ในขณะที่เปรียบเทียบว่าคู่แข่งเป็น “จับกัง” นอกจากนี้ คนเรานั้นยังใช้ถ้อยคำนัยแฝงกล่าวถึงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ดังปรากฏคำแรปว่า “ไอ้ยุคที่มึงได้แชมป์มีไดโนเสาร์ลงแข่งมัย” เพื่อสร้างความขบขันในการบริภาษอายุของคู่แข่ง

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นการใช้อุปลักษณ์และถ้อยคำนัยผกผันซึ่งเป็นกลวิธีสำคัญที่แสดงถึงชั้นเชิงทางภาษาของคนแรป การอุปลักษณ์ช่วยเน้นย้ำความหมาย และสร้างภาพที่ชัดเจนให้ผู้ฟัง โดยเฉพาะการแสดงให้เห็นว่าตนมีความสามารถหรือสถานภาพที่เหนือกว่าคู่แข่ง ทั้งนี้ สังเกตได้ว่าคนแรปใช้อุปลักษณ์แบบสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ กล่าวคือคนแรปใช้แบบเปรียบที่คนในสังคมไม่ใช่ แต่ก็มี ความหมายหรือลักษณะที่ทำให้คนในสังคมเข้าใจได้ เช่น ทางด่วน-ทางธรรมดา-ทางน้ำเน่า จับกัง-เก้า แก่ เป็นต้น ส่วนการใช้ถ้อยคำนัยผกผันช่วยสร้างความขบขันให้กับเนื้อหาที่สื่อถึงความมีอายุของผู้ แข่ง ซึ่งถือเป็นการแสดงชั้นเชิงทางภาษาของคนแรป ไม่ใช่เพียงการบริภาษแบบตรง ๆ การใช้ชั้นเชิง ทางภาษาสร้างสรรค์กลวิธีทั้งสองภายในระยะเวลาที่จำกัดจึงแสดงให้เห็นปฏิภาณทางภาษาเช่นกัน

จะเห็นได้ว่าคนแรปใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรป ในขณะเดียวกันก็ปฏิเสธคำ ที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรป และใช้การหักล้างด้วยคำ เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนมีทักษะการ แรปดีที่สุดในขณะนั้น คนแรปยังสร้างความน่าสนใจทางเสียงให้คำแรปของตนไพเราะขึ้น โดย การใช้คำซ้ำและการสัมผัสคล้องจอง และสร้างคำแรปให้มีความหมายน่าสนใจ โดยใช้ถ้อยคำนัยผกผัน และอุปลักษณ์ กลวิธีทางภาษาเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัยทักษะของผู้ใช้พอสมควร แต่คนแรปสามารถ นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ภายในระยะเวลาที่จำกัด ในการนี้จึงเป็นได้ว่าคนแรปนำเสนอว่าตนมีทักษะ และปฏิภาณทางภาษา

ในทางกลับกัน คนแรปพรรณนาว่าคู่แข่งขาดทักษะและปฏิภาณทางภาษา โดยใช้คำที่มี ความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรปและการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรป เพื่อแสดง ให้ผู้ชมเห็นว่าคู่แข่งขาดทักษะการแรปดีที่สุดในขณะนั้น ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 244 /jet³/แม่ วันนี้เดี๋ยวมึงเสร็จแน่ รอบต่อไปถึงมึงเข้าไป มึงก็สู้ใครเค้าไม่ได้
เพราะว่ามึงที่มึงจตมา ทั้งโขว้งและโขว้วกาย

ตัวอย่างที่ 245 ไปขอโทษวีไอที ไปกราบดินคนดูที่หน้าเวที
เพราะแรปสตมึงนะยังไม่มี

ตัวอย่างที่ 244 แสดงให้เห็นการใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรปคือ “จต” และ ตัวอย่างที่ 245 แสดงให้เห็นการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวก ดังปรากฏคำแรปว่า “แรปสตมึงนะ ยังไม่มี”

คนแรปใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนมีทักษะการแรปดีที่สุดในขณะที่คู่แข่ง ขาดทักษะดังกล่าว นอกจากนี้คนแรปยังใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรปได้ อย่างเหมาะสม เมื่อพิจารณาประกอบกับบริบทการใช้ภาษาที่อยู่ภายใต้ระยะเวลาที่จำกัดทำให้คน แรปต้องใช้การตัดสินใจแล้ว จึงพบว่าการใช้ทักษะและปฏิภาณทางภาษาเป็นอีกหนึ่งอัตลักษณ์ที่คนแรป

ให้ความสำคัญและต้องการนำเสนอออกมา และหากพิจารณาแล้วก็จะพบว่า “ทักษะและปฏิภาณทางภาษา” นี้ยังช่วยให้เกิด “ทักษะการแปรที่ดี” อีกด้วย

5.1.3 แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี

คำว่า “ศักดิ์ศรี” มีความหมายว่า “การยอมรับนับถือสถานภาพของบุคคล” (รัตนะ ปัญญาภา และคณะ, 2558) ความหมายดังกล่าวสอดคล้องกับคำนิยามของราชบัณฑิตยสถาน (2556) ว่า “เกียรติศักดิ์” ซึ่งคำว่า “เกียรติ” หมายถึง “ชื่อเสียง ความยกย่องนับถือและความมีหน้ามีตา” ส่วนคำว่า “ศักดิ์” หมายถึง “อำนาจ ความสามารถ กำลัง หรือฐานะ” ดังนั้นคำว่า “ศักดิ์ศรี” จึงหมายถึง “ความมีชื่อเสียง ความมีหน้ามีตา หรือการได้รับการยอมรับในอำนาจ ความสามารถหรือฐานะ”

จากคำนิยามดังกล่าว คำว่า “ศักดิ์ศรี” จึงมีความหมายในเชิงบวก แต่เมื่อพิจารณาการใช้คำว่า “ศักดิ์ศรี” ในสังคมไทยจะพบว่า “ศักดิ์ศรี” สื่อนัยยะถึงความเป็นตัวตน ความหยิ่งทะนงตน หรือความถือตัว ดังปรากฏคำกล่าวเช่น “ฆ่าได้แต่หยามไม่ได้” “เสียศักดิ์ศรี” “ศักดิ์ศรีคำคอ” และความหมายลักษณะนี้ก็มักจะถูกนำไปอ้างอิงเพื่อให้ตนดูดีเหนือผู้อื่นหรือทำร้ายข่มเหงผู้อื่น (รัตนะ ปัญญาภา และคณะ, 2558)

ในการดวลแรปสดไทย คนแร็ปก็พยายามนำเสนอว่าตนยึดมีศักดิ์ศรี จากคำนิยามข้างต้น คนแร็ปใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนอว่าตนมีศักดิ์ศรี โดยแสดงลักษณะ 2 ประการ ได้แก่ 1) การแสดงว่าตนมีสถานภาพสูง และ 2) การแสดงว่าตนมีชื่อเสียงหรือได้รับการยอมรับ มีรายละเอียดดังนี้

5.1.3.1 การแสดงว่าตนมีสถานภาพสูง

จากคำนิยามของคำว่า “ศักดิ์ศรี” การมีสถานภาพสูงถือว่าเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และสอดคล้องกับการมีศักดิ์ศรี ด้วยเหตุนี้ คนแร็ปจึงใช้อุปสรรคเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนมีสถานภาพสูง และไม่ยอมถูกลดสถานภาพให้ต่ำลงไปหรือถูกหยาม “ศักดิ์ศรี” แบ่งเป็น 3 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้อุปสรรค 2) การใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ และ 3) การใช้คำหยาบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 246 ไม่มีสิทธิ์คิดมาก ไร้ประสิทธิภาพ
ที่สองภาคได้มึงกลับบ้านไปเลย สิบปีผ่านไป ไม่เห็นชี้หน้ามึงเลย
/khuaj⁰/ ก็เป็นอย่างที่ว่าโพล่วกูอะราชา สไต้ล้มีงอย่างชี้ข้าเลย
(????????) อายากจะ(??) แต่ว่าอ้ายหวังสี่เจ้าเด้อ

จากตัวอย่างที่ 246 คนแร็ปใช้อุปสรรคเปรียบการแรปของตนเป็น “ราชา” ซึ่งมีสถานภาพสูงและมีอำนาจ ในขณะที่เปรียบการแรปของคู่แข่งเป็น “ชี้ข้า” ซึ่งมีสถานภาพด้อยกว่า ไร้อำนาจ และอยู่ในอันดับของ “ราชา”

ตัวอย่างที่ 247 น้ำต้ามึงคลอ เอาผ้าไปเช็ดละปะเตี้ยวเศร้า
เราคนละระดับกัน ไอ้เหี้ยมึงทางธรรมดา ทางน้ำเน่า

ภูทางด่วน มิ่งทางธรรมดา

ไปจ่ายตังค์ก่อน ถ้ามีงจะป็นขึ้นมา

จากตัวอย่างที่ 247 คนแรกใช้อุปสรรคเปรียบตนกับคู่แข่งเป็นสิ่งที่ดีระดับได้ ดังปรากฏคำแรกว่า “เราคนละครดับกัน” จากนั้นคนแรกจึงกล่าวเสริมโดยการเปรียบว่าตนเป็น “ทางด่วน” ซึ่งมีลักษณะของการยกระดับความสูง แต่คู่แข่งเป็นเพียงแค่ว่า “ทางธรรมดา” ที่อยู่ในแนวราบ ไม่มีการยกระดับ และในวรรคสุดท้ายคนแรกยังใช้คำกริยาร่วมกับคำหลังกริยาที่บอกทิศทางและตำแหน่งว่า คู่แข่งอยู่ในระดับที่ต่ำกว่า และคนแรกอยู่ในระดับที่สูงกว่า ดังปรากฏคำแรกว่า “มีงจะป็นขึ้นมา”

ตัวอย่างที่ 248 เพราะ(???)กูมันตัวเอก ส่วนมีงนะตัวโงง

ตัวอย่างที่ 249 มีงเป็นแค่ตัวประกอบอย่าคิดมาสู้กับนักแสดงนำ

ตัวอย่างที่ 250 และมีงเหมือนจับกัง ส่วนกูเป็นเถ้าแก่

ตัวอย่างที่ 251 อาจารย์มีงก็เหมือนกับมีงมาเจอครูอะ

ตัวอย่างที่ 252 และมีงวุฒิกอสอนอ จะเทียบอะไรกะปอเอกวะ

ดังแสดงในตัวอย่างที่ 248 ถึงตัวอย่างที่ 252 คนแรกใช้อุปสรรค คนแรก คือ ผู้มีศักดิ์ศรีเปรียบตนเองเป็น “ตัวเอก” ซึ่งได้รับการยอมรับมากกว่า คู่แข่ง ซึ่งเป็น “ตัวโงง” คนแรกเปรียบตนเองเป็น “นักแสดงนำ” ซึ่งเป็นที่นับหน้าถือตามากกว่าและมีความสำคัญกว่า คู่แข่ง ซึ่งเป็นเพียง “ตัวประกอบ” คนแรกเปรียบตนเองเป็น “เถ้าแก่” ซึ่งมีนามมากกว่า คู่แข่ง ซึ่งเป็นเพียง “จับกัง” และคนแรกเปรียบตนเองเป็น “อาจารย์/ครู” และ “ปอเอก” ซึ่งเป็นผู้ที่มีสถานภาพหรือบทบาทที่มีศักดิ์ศรี เป็นที่นับหน้าถือตา และเป็นที่ยอมรับกันมากกว่า คู่แข่ง ซึ่งเป็นเพียงผู้ที่มี “วุฒิกอสอนอ”

ตัวอย่างที่ 253 กูนะคือของจริง

จับคนร้ายกูนะคือคนยิง

จับตายมันที่แม่งเป็นตัวปลอมในวงการ

เข้ามาด้วยโชค

แต่กูเข้าเพราะกูคือของจริง

ในตัวอย่างที่ 253 คนแรกใช้อุปสรรค คนแรก คือ ของแท้หรือของมีค่า โดยเปรียบตนเองเป็นของแท้หรือของมีค่า ดังปรากฏคำแรกว่า “กูนะคือของจริง” ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับการยอมรับกันโดยทั่วไปและมีสถานภาพสูงกว่า “ของปลอม”

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าคนแรกใช้การอุปสรรค เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าคู่แข่ง ในขณะที่เดียวกันคนแรกก็เลือกใช้กลวิธีทางภาษาบางประการเพื่อลดสถานภาพของคู่แข่งให้อยู่ต่ำกว่าตน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 254 อันดับแรกเว้ย มึงไม่ต้องเล่นท่ายาก
ไอ้ป็นมันหงุดหงิดสงสัยจะเมนส์มากวะ
 ป็น กูอะเด็กเมื่อวานซืน
 แต่มึงอะอย่าเปรี้ยวเดี๋ยวเด็กจะเขี้ยวรดกบาลมึง

จากตัวอย่างที่ 254 คนแรบใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ ได้แก่ คำบุรุษสรรพนาม คือ “กู” และ “มึง” คำนำหน้านาม คือ “ไอ้” และคำลงท้าย คือ “เว้ย” และ “วะ” คนแรบใช้คำเพื่อเพิ่มสถานภาพของตนเอง ในขณะที่ลดสถานภาพของคู่แข่ง เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีสถานภาพสูงกว่าคู่แข่ง และไม่ยอมให้คู่แข่งลดสถานภาพของตนเองลงไป

นอกจากนี้คนแรบยังลดสถานภาพคู่แข่งโดยการใช้คำหยาบในลักษณะต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 255 กูเห็นมึงปีบ๊อกซึนเกมพันหน้า
 เวลามึงไม่อยู่ พีมิตรแอบ/jet³/เมียมึงเป็นพันท่า
 เมียมึงนัดกูหนึ่งวันจันทร์หน้า
 ถ้าเกิดกูไม่ได้/jet³/ กูให้เอาตีนมึงมายันหน้า

ในตัวอย่างที่ 255 คนแรบใช้คำหยาบในคำแรบที่กำลังสื่อสารกับคู่แข่ง โดยไม่คำนึงถึงสถานภาพระหว่างตนกับคู่แข่ง ต่างจากการสื่อสารในบริบทสังคมไทยโดยปกติ กล่าวคือผู้พูดอาจกล่าวด้วยถ้อยคำหยาบคายได้ ในกรณีที่ผู้พูดมีความสนิทสนมกับผู้ฟัง ดังนั้น การใช้คำหยาบของคนแรบจึงแสดงให้เห็นว่าคนแรบพยายามลบเลือนสถานภาพเดิมระหว่างตนและคู่แข่ง และสร้างสถานภาพที่เหนือกว่าคู่แข่ง

นินิ เอียวศรีวงศ์ (2546) ตั้งข้อสังเกตว่าการใช้ถ้อยคำหยาบคายแสดงถึงอำนาจและความเหนือกว่าของผู้พูดที่มีต่อผู้ฟัง ยิ่งสถานภาพของผู้ฟังน้อยกว่าผู้พูดเท่าไร ภาษาที่ผู้พูดเลือกใช้ก็จะยิ่งสุภาพน้อยลงเท่านั้น อนึ่ง การใช้ภาษาเพื่อลดสถานภาพนี้ยังสอดคล้องกับการใช้อุปลักษณ์ของคนแรบเปอร์อีกด้วย ดังจะเห็นได้ว่าแรบเปอร์มักจะอุปลักษณ์ตนเองกับสิ่งที่เหนือกว่าคู่แข่งอยู่เสมอ

คนแรบใช้การอุปลักษณ์ และใช้คำเพื่อเพิ่มสถานภาพ เพื่อแสดงให้เห็นว่ามีสถานภาพสูงและได้รับการยอมรับ ในขณะที่ใช้การอุปลักษณ์ ใช้คำเพื่อลดสถานภาพ และคำหยาบเพื่อลดสถานภาพคู่แข่งให้ต่ำกว่าตน ในการนี้จึงเห็นว่าคนแรบให้ความสำคัญกับการมีสถานภาพสูง ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการมี “ศักดิ์ศรี”

5.1.3.2 การแสดงว่าตนมีชื่อเสียงหรือได้รับการยอมรับ

ในการดวลแรบสดไทย คนแรบพยายามแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนเป็นแรบเปอร์ที่มีชื่อเสียงโด่งดัง เป็นที่รู้จัก เป็นที่ยอมรับ และนับหน้าถือตาในวงการ ทั้งจากผลงาน และความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตนเอง การมีชื่อเสียงนี้จึงถือเป็นลักษณะอันพึงประสงค์ที่ชี้ให้เห็นว่าคนในวงการหรือคน

ที่อยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอปให้การยอมรับคนแรปในฐานะแรปเปอร์คนหนึ่ง และเหมาะสมที่จะเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ และหากพิจารณาคำนิยามของคำว่า “ศักดิ์ศรี” ด้วยแล้ว จะพบว่าความมีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับจากผู้อื่นก็เป็นปัจจัยหนึ่ง que แสดงให้เห็นการมี “ศักดิ์ศรี” เช่นกัน

คนแรปแสดงให้เห็นว่าการมีชื่อเสียงหรือการได้รับการยอมรับจากผู้อื่นนั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยใช้กลวิธีทางภาษา 2 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียง และ 2) การใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 256 เพลงผม มีไม้ก็เพลง

แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง พวกมึงก็เคยฟังกันเองนิ

เอ้อ ไม่เห็นเหมือนกับค่ายมึง

ฟังกันไม่กี่คนแล้วมึงก็ดังกันในค่ายมึง

เอ้อ ไม่เห็นว่ามีมึงจะดังยังไง

เห็นแต่คิงแอ๊คเลตเกาะไข่พินายอะ

ไอ้เหี้ย มึงนะเก็บสตมาตีจริง

แต่มึงยังไม่ได้ครึ่งสตของบิคิง

จากตัวอย่างที่ 256 คนแรปพยายามแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนเป็นที่รู้จัก ได้รับการยอมรับ และมีชื่อเสียง โดยใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความมีชื่อเสียง ดังปรากฏคำแรปว่า “แต่เพลงเดียวก็โคตรดัง” ในทางกลับกัน คนแรปพยายามแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าคู่แข่งไม่เป็นที่รู้จัก ไม่ได้รับการยอมรับ และไม่มีชื่อเสียง โดยใช้กลวิธีการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความมีชื่อเสียง ดังปรากฏคำแรปว่า “ไม่เห็นว่ามีมึงจะดังยังไง”

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีชื่อเสียงซึ่งเป็นลักษณะอันพึงประสงค์ อีกทั้งเป็นการย้าเตือนให้ผู้ชมตระหนักว่าคนแรปมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ และได้รับการยอมรับแล้วในวงการฮิปฮอปไทย ในขณะที่คู่แข่งไม่มีชื่อเสียงซึ่งเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ การแสดงให้ผู้ชมเข้าใจร่วมกันว่าคนแรปมีลักษณะอันพึงประสงค์ช่วยให้ผู้ชมตัดสินใจว่าคนแรปมีความเหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ ในทางตรงกันข้าม คนแรปแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าคู่แข่งไม่มีชื่อเสียงและไม่มีความเหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ

ตัวอย่างที่ 257 อยากชนะกูอะแน่นอนมึงก็อยากดัง

แต่แน่นอน มึงไม่ชนะหรอกมึงเพราะมึงไม่ดังอะ ไอ้เหี้ย

เพลงมึงคือใครเค้าอยากฟังอะ

เพลงกู เพลงกู ใครเค้าก็อยากฟังอะ

ตัวอย่างที่ 257 แสดงให้เห็นการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียง ดังปรากฏคำแรกว่า “มึงไม่ชนะหรือมึงเพราะมึงไม่ดังอะ” การใช้กลวิธีนี้ทำให้เห็นว่าคู่แข่งไม่มีชื่อเสียงและไม่ได้รับการยอมรับ

คนแรบใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียง เพื่อนำเสนอว่าตนมีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับ ในขณะที่ใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการมีชื่อเสียงเมื่อกกล่าวถึงคู่แข่ง เพื่อแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งขาดคุณลักษณะดังกล่าว ในการนี้จะเห็นว่าคนแรบให้ความสำคัญกับการมีชื่อเสียงหรือการได้รับการยอมรับจากผู้อื่นซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งของการมี “ศักดิ์ศรี” เช่นเดียวกับการมีสถานภาพสูง

จะสังเกตได้ว่ากลวิธีทางภาษาบางกลวิธีที่แรบเปอร์ใช้นำเสนออัตลักษณ์ทั้งสามประเด็นข้างต้น มีลักษณะการใช้เป็นคู่ตรงข้ามกันไปเมื่อกกล่าวถึงตนเองกับคู่แข่ง เช่น การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเมื่อกกล่าวถึงตนเอง ในขณะที่ใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเมื่อกกล่าวถึงคู่แข่ง การใช้คำที่มีความหมายเชิงบวกเมื่อกกล่าวถึงตนเอง ในขณะที่ใช้คำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเมื่อกกล่าวถึงคู่แข่ง หรือการใช้อุปสรรคที่แสดงว่าตนมีสถานภาพสูง ในขณะที่คู่แข่งมีสถานภาพต่ำ ในการนี้แสดงให้เห็นว่าคนแรบต้องการจะนำเสนอว่าตนมีอัตลักษณ์ “แรบเปอร์มีทักษะในการแรบ” “แรบเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา” และ “แรบเปอร์มีศักดิ์ศรี” ในขณะที่คนแรบไม่มองว่าคู่แข่งเป็นแรบเปอร์ คนแรบจึงพยายามปฏิเสธว่าคู่แข่งไม่มีอัตลักษณ์ดังกล่าว จึงอาจกล่าวได้ว่าลักษณะการนำเสนออัตลักษณ์เหล่านี้ได้รับอิทธิพลมาจากการดวลแรบสดไทยซึ่งเป็นการแข่งขัน

5.1.4 แรบเปอร์ทำท่ายกกฎเกณฑ์และแบบแผน

แรบเปอร์มักจะถูกมองว่ามีพฤติกรรมขบถ แหวกขนบ หรือแหกคอก ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์หรือแบบแผน ทั้งนี้ น่าจะเป็นผลมาจากเพลงแรบที่ใช้ภาษาหยาบคาย และมีเนื้อหาบอกล่าการกระทำผิดกฎหมาย (ชนิษฐา อุดมวิทยาไกร, 2550) เช่นเดียวกับในการดวลแรบสดไทย แรบเปอร์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการทำท่ายกกฎเกณฑ์และแบบแผนบางประการ แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การแหวกขนบการสัมผัสคล้องจอง 2) การใช้คำหยาบได้อย่างอิสระ และ 3) การทำท่ายกขนบการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพ มีรายละเอียดดังนี้

5.1.4.1 การแหวกขนบการสัมผัสคล้องจอง

โดยปกติแล้ว ตามขนบของการสัมผัสคล้องจอง คำที่สัมผัสสระกันจะมีเสียงสระเหมือนกัน และมีเสียงพยัญชนะท้ายเหมือนกัน จะต่างก็เพียงเสียงพยัญชนะต้นเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น “กิน” /kin⁰/ สัมผัสกับ “บิน” /bin⁰/ โดยคำทั้งสองมีเสียงสระเหมือนกัน คือ อิ /i/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเหมือนกัน คือ -น /-n/

อย่างไรก็ตาม ในการดวลแรปสดไทย คนแรปไม่ได้ใช้เพียงการสัมผัสสระตามขนบเท่านั้น แต่กลับดัดแปลงรูปแบบการสัมผัสสระดังกล่าวเพื่อสร้างเป็นรูปแบบการสัมผัสสระแบบแรปเปอร์ กล่าวคือคำที่สัมผัสสระกันอาจมีเสียงสระที่มีตำแหน่งลิ้นและระดับลิ้นเหมือนกัน แต่อาจเป็นเสียงสั้นยาวต่างกันก็ได้ ยกตัวอย่างเช่น อี /i/ ถือว่าสัมผัสกับ อี /i:/ ส่วนเสียงพยัญชนะท้ายอาจต่างกันก็ได้ แต่ต้องมีลักษณะการเกิดเสียงเหมือนกัน ได้แก่ กลุ่มเสียงกัก (บ /-p/ ต /-t/ ก /-k/) กลุ่มเสียงนาสิก (ม /-m/ น /-n/ ง /-ŋ/) ยกเว้นเสียงกึ่งสระที่ต้องเป็นเสียงพยัญชนะเดียวกันเท่านั้น คือ ว /-w/ และ ย /-j/ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 258 ชักจะทำปัญญาอ่อน แล้วก็เอามาแรปแบบเรียลราด
 แต่ว่าเรื่องแรปยังไม่เท่าไร แต่ที่กูรับไม่ได้คือหน้ามึงเหี้ยมมาก
 นี่หน้ามึงหรือว่ามองที่หน้าปลวก
 ที่มึงแรปแบบเนี้ย กูทำมาตั้งแต่กูหัวขบ
 (???) มึงกับกูเนี้ยมันยังต่างกัน
 แล้วมึงมางเหี้ยอะไร ไอ้สัตว์มึงสร้างยัง

จากตัวอย่างที่ 258 “ราด” /ra:t²/ ในวรรคแรก สัมผัสสระกับ “มาก” /ma:k²/ ในวรรคที่สอง โดยมีเสียงสระเหมือนกัน คือ อา /a:/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ -ต /-t/ และ -ก /-k/ ตามลำดับ ส่วน “ปลวก” /pluak¹/ ในวรรคที่สาม สัมผัสสระกับ “ขบ” /khuap¹/ ในวรรคที่สี่ โดยมีเสียงสระเหมือนกัน คือ อัว /ua/ และมีเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงกัก ได้แก่ -ก /-k/ และ -บ /-p/ ตามลำดับ

สำหรับการสัมผัสสระแบบแรปเปอร์ แม้ว่าบางครั้งเสียงพยัญชนะท้ายจะแตกต่างกัน แต่หากมีเสียงวรรณยุกต์เดียวกัน ก็ถือว่าเป็นสัมผัสสระแบบแรปเปอร์ได้ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 259 โย้ โถ้ไอ้สัตว์ มึงอย่ามาหน้าด้าน
 โย้ กูแรปดัง เดินไปห้าบ้าน
 โย้ ไร้มึงมันมันหน้าด้าน
 สุ่มสี่สุ่มห้าระยะหนึ่งเมตรนี่แม่งไม่น่าพลาด

จากตัวอย่างที่ 259 “ด้าน” /da:n²/ ในวรรคแรก สัมผัสสระกับ “บ้าน” /ba:n²/ ในวรรคที่สอง “ด้าน” /da:n²/ ในวรรคที่สาม และ “พลาด” /pla:t²/ ในวรรคที่สี่ จะสังเกตได้ว่าพยางค์สัมผัสข้างต้นมีเสียงสระเหมือนกัน คือ อา /a:/ และมีเสียงวรรณยุกต์เหมือนกัน คือ เสียงโท /-²/ จึงถือว่าพยางค์ดังกล่าวสัมผัสคล้องจองกัน แม้ว่าเสียงพยัญชนะท้ายจะไม่ได้อยู่กลุ่มเดียวกันก็ตาม

นอกจากนี้ คนแรปอาจจะมีจำนวนพยางค์สัมผัสสระเพื่อให้การใช้สัมผัสคล้องจองน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 260 มึงอย่าทำเป็นคันทูริง
 ที่มึงแปรเหยี่ยมันเป็นความผิดของพันธุกรรม
 โรมมึงไม่สะกิดแต่กูพิชิตแบบแรร่เนื้อ
 ได้ไปรตอย่าได้เข้าใกล้กู เพราะกลัวความห่วยมึงแพร่เชื้อ

ตัวอย่างที่ 260 แสดงให้เห็นการใช้สัมผัสสระสองพยางค์ ได้แก่ “แรร่เนื้อ” /re:² nuu³/ ในวรรณคดีสาม และ “แพร่เชื้อ” /phre:² chuua³/ ในวรรณคดีสี่ และการใช้สัมผัสสระสามพยางค์ ได้แก่ “คันทูริง” /dan⁰ thu³ ran⁰/ ในวรรณคดีหนึ่ง และ “พันธุกรรม” /pan⁰ thu³ kam⁰/ ในวรรณคดีสอง

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นการดัดแปลงรูปแบบการสัมผัสสระตามชนบ เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบการสัมผัสสระแบบแปรเปอร์ การกระทำลักษณะนี้แสดงถึงความพยายามในการแหวกชนบเดิมอย่างเห็นได้ชัด แต่ก็ไม่ใช่การต่อต้าน คนแปรยังคงใช้รูปแบบการสัมผัสตามชนบอยู่ แต่อาจเป็นเพียงการทำทลายชนบแบบแผนของการสัมผัสคล้องจอง

5.1.4.2 การใช้คำหยาบได้อย่างอิสระ

คำหยาบ คือรูปภาษาที่คนในสังคมเห็นว่าไม่ดี ไม่งาม ไม่เหมาะสมในการสถานการณ์สื่อสารโดยทั่วไป อาจมีความหมายประจำคำเป็นเชิงลบ หรือมีเนื้อหากล่าวถึงข้อบกพร่อง ตลอดจนสิ่งที่ไม่สมควรกระทำ เช่น การกล่าวเท็จ การกระทำในสิ่งที่ไม่ใช่ธุระของตน กิจกรรมทางเพศ เป็นต้น นอกจากนี้คำหยาบอาจเป็นคำเรียกสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่ผ่านการเปรียบเทียบจนคนในสังคมมีทัศนคติว่าไม่ดี เช่น คำเรียกสัตว์ คำเรียกภูตผี คำเรียกอวัยวะเพศ เป็นต้น (วิสันต์ สุขวิสิทธิ์, 2547; สมชาย สำเนียงงาม, 2559)

อย่างไรก็ตาม ในการดวลแรปสดไทย คนแปรสามารถใช้คำหยาบได้อย่างอิสระต่างจากการใช้ภาษาไทยในบริบททั่วไปซึ่งต้องคำนึงถึงสถานภาพของผู้พูดกับผู้ฟังเป็นสำคัญ ทั้งนี้การใช้คำหยาบอย่างอิสระเป็นผลมาจากบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์ในการดวลแรปสดไทย กล่าวคือคนแปรไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงสถานภาพของตนกับคู่แข่ง คนแปรสามารถใช้คำหยาบได้ แม้ว่าคู่แข่งจะไม่มีทัศนคติสนทนากับตนหรือมีความอาวุโสกว่าตนก็ตาม นอกจากนี้ คำหยาบยังเป็นกลวิธีสำคัญในการเอาชนะคู่แข่ง เนื่องจากคำหยาบเป็นกลวิธีสำคัญในการบริภาษคู่แข่งและทำให้ผู้ชมเห็นว่าคนแปรมีความเหนือกว่าคู่แข่ง

คนแปรใช้คำหยาบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 261 มึงก็ไม่ได้โง่เหมือนควาย แต่ก็เข้าชั้นใกล้เคียงวัว
สะเหล่อ กาก ปากไม่ดี ที่มีคือแค่ไม่เตรียมตัว

ตัวอย่างที่ 262 กูมาเยอะพวกแม่งเสือกโกรธ ไอ้สัตว์
 กูไม่ค่อยเข้าใจ น่าจับแม่งไปเข้าโกศ

ไอ้เหี้ย และแรปกูโคตรจะโหด แต่แรปมึงกระจอก

อีกไม่นานเดี๋ยวมึงก็โสด

ตัวอย่างที่ 263 มาติ ถ้าอยากวัดก๊วงจะนัดมึงนอกรอบ

ก๊วงจะฟาดมึงด้วยข้าวเหนียว ทำเมียมึงเสียวเพราะ /hi:4/ ซุบแป้งทอด

มึงเป็นสายย่อที่อยากจะอินเทรนด์

เลย/jet³/ กะท่อมกฮวก และเอา/khuaj⁰/ ไปลวกกะบะหมี่เอ๋มเค

ในตัวอย่างที่ 261 คนแรปใช้คำหยาบที่มีความหมายประจำรูปภาษาเป็นเชิงลบ ได้แก่คำว่า “โง่” ซึ่งหมายถึงความบกพร่องทางสติปัญญา และคำว่า “สะเหล่อ” ซึ่งแปลว่าเชื่อซำอันเป็นกิริยาที่ไม่พึงประสงค์ ในตัวอย่างที่ 262 คนแรปใช้คำว่า “เสือก” ซึ่งหมายถึงการเข้าไปยุ่งในกิจธุระที่ไม่ใช่ของตนอันเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เช่นกัน และในตัวอย่างที่ 263 คนแรปใช้คำเรื่องเพศ ได้แก่คำว่า “/jet³/” ซึ่งหมายถึงการมีเพศสัมพันธ์ และคำว่า “/hi:4/” กับ “/khuaj⁰/” ซึ่งหมายอวัยวะเพศหญิงและชาย

นอกจากนี้ ในตัวอย่างที่ 261 คนแรปยังใช้คำที่ผ่านการเปรียบเทียบจนคนในสังคมทราบร่วมกันว่ามีความหมายเชิงลบ ได้แก่คำที่เปรียบเทียบกับสัตว์ คือ “ควาย” ซึ่งหมายถึงความโง่ และคำว่า “กาก” ซึ่งหมายถึงเศษหรือของเหลือใน เป็นการเปรียบเทียบกับสิ่งของเหลือใช้ และในตัวอย่างที่ 262 คนแรปใช้คำว่า “สัตว์” ซึ่งเป็นการลดสถานภาพความเป็นมนุษย์ และคำว่า “เหี้ย” ซึ่งหมายถึงความไม่ดี ไม่เป็นที่ต้องการ

5.1.4.3 การทำทนายชนบการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพ

นอกจากการใช้คำหยาบได้อย่างอิสระแล้ว คนแรปยังทำทนายชนบการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพอีกด้วย กล่าวคือโดยปกติการใช้ภาษาจะแสดงถึงสถานภาพระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังที่ได้อธิบายไว้แล้ว แต่คนแรปกลับเลือกใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพที่ขัดต่อชนบการใช้ภาษาเดิม ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 264 คนแรป : P-HOT (อายุน้อยกว่า)

คู่แข่ง : TORDED (อายุมากกว่า)

ที่กูออกรายการเทคมีเอ๊าท์เค้าเชิญไป

ลองมึงยื่นใบสมัคร ทีมงานเค้าบอกไอ้เหี้ยนี้ใครอะ

และมึงนะมาจากไหน

มึงเกิดเหี้ยไร หรือว่ามึงเกิดมาจากกอไผ่

หากพิจารณาตัวอย่างที่ 264 จะพบว่าคนแรบใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพเป็นกลวิธีเสริมการบริภาษร่วมกับการใช้คำหยาบ ดังปรากฏคำบุรุษสรรพนามเพื่อเพิ่มสถานภาพผู้พูด แต่ลดสถานภาพผู้ฟัง ได้แก่ “กู” และ “มึง”

การใช้คำหยาบและการใช้คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพเป็นกลวิธีที่สำคัญมาก จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นกลวิธีทางภาษาที่เด่นชัดที่สุด เมื่อคนภายนอกกล่าวถึงแรบเปอร์ในการดวลแรบสดไทย จึงไม่พ้นจะต้องกล่าวถึงการใช้ภาษาที่รุนแรงและหยาบคาย ด้วยเหตุนี้ คนภายนอกจึงมักจะมองแรบเปอร์ว่าเป็นผู้ใช้ความรุนแรง และผู้ที่มีความหยาบคาย อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากบริบทการใช้ภาษาในการดวลแรบสดไทยร่วมด้วย จะพบว่าการดวลแรบสดไทยเป็นการดวลหรือการประชันที่มีเป้าหมายเพื่อค้นหาแรบเปอร์ผู้ชนะ การใช้ถ้อยคำหยาบคายอย่างตรงไปตรงมาจึงเป็นกลวิธีทางภาษาสำคัญอันเปรียบได้กับอาวุธที่ใช้โจมตีคู่แข่งหรือบริภาษให้คู่แข่งเจ็บช้ำน้ำใจจนยอมแพ้ไป

คนแรบเลือกใช้กลวิธีทางภาษานำเสนอการทำทนายกฎเกณฑ์และแบบแผน ทั้งการสร้างรูปแบบการสัมผัสสระแบบแรบเปอร์ อันเป็นการทำทนายขนบของการสัมผัสคล้องจอง และการใช้คำหยาบได้อย่างอิสระ และการแหวกขนบการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพ อันเป็นการทำทนายบรรทัดฐานการใช้ภาษาของคนในสังคม ความพยายามในการนำเสนออัตลักษณ์นี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของชนิษฐา อุดมวิทยาไกร (2550) ที่กล่าวว่ากลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปไทยมีกระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมโดยมีแรงขับเคลื่อนมาจากอุดมการณ์ต่อต้าน ส่งผลให้กลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปไทยแสดงพฤติกรรมบางประการเพื่อต่อสู้หรือต่อรองกับสังคมกระแสหลัก

5.1.5 แรบเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์

การวิพากษ์วิจารณ์ คือ การติชมซึ่งหมายถึงการชี้ข้อบกพร่องหรือสรรเสริญยกย่อง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) จากความหมายดังกล่าว การวิพากษ์วิจารณ์จึงมีกระบวนการเริ่มจากการเลือกสรรจุดเด่นหรือจุดด้อยของสิ่งที่ต้องการวิจารณ์ จากนั้นจึงใช้ภาษาชี้ว่าจุดเด่นนั้นน่ายกย่องหรือสรรเสริญอย่างไร หรือใช้ภาษาชี้ว่าจุดด้อยนั้นเป็นข้อบกพร่องหรือควรปรับปรุงอย่างไร

วิสันต์ สุขวิสิทธิ์ (2547) อธิบายว่า “การวิจารณ์” เป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือการกระทำของผู้ฟังในอดีต เพื่อชี้ให้เห็นข้อดีและข้อเสีย ในขณะที่ “การบริภาษ” เป็นการกล่าวถึงพฤติกรรมหรือการกระทำของผู้ฟังในอดีต ผู้พูดตัดสินว่าพฤติกรรมหรือการกระทำนั้นผิดหรือไม่น่าพึงพอใจ อีกทั้งยังทำให้ผู้พูดคับแค้นใจ ผู้พูดจึงต้องการทำร้ายจิตใจผู้ฟังและต้องการให้ผู้ฟังสำนึกผิดเพื่อระบายความคับแค้นของตัวเอง

ในการดวลแรบสดไทย ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าคนแรบใช้การแรบเพื่อ “บริภาษ” คู่แข่ง แต่หากพิจารณาในบางถ้อยคำจะพบว่าคนแรบก็ใช้การแรบเพื่อ “วิพากษ์วิจารณ์” คู่แข่งด้วยเช่นกัน ทั้งนี้เป็นเพราะจุดมุ่งหมายของการดวลแรบสดไทยคือการหาแรบเปอร์ผู้ชนะ คนแรบจึงพยายามแสดงให้เห็น

ผู้ชมเชื่อว่าตนมีความเหมาะสมที่จะเป็นแรปเปอร์ผู้ชชะ คนแรปไม่เพียงใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดง ความเหมาะสมของตนเองเท่านั้น แต่คนแรปยังใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงว่าคู่แข่งไม่เหมาะสมที่จะ เป็นแรปเปอร์ผู้ชชะ โดยการวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่งผ่านการแรป การชี้ข้อด้อยของคู่แข่งเพื่อให้ผู้ชมเห็น ข้อบกพร่องและความไม่เหมาะสมของคู่แข่งจึงแสดงให้เห็นว่าคนแรปเป็นนักวิพากษ์วิจารณ์

จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีทางภาษาที่คนแรปใช้เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์เป็น นักวิพากษ์วิจารณ์” แบ่งเป็น 3 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบ 2) การใช้คำปฏิเสธคำ ที่มีความหมายเชิงบวก และ 3) การใช้อุปลักษณ์

คนแรปใช้คำที่มีความหมายเชิงลบและการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเพื่อ วิพากษ์วิจารณ์คู่แข่ง ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 265 อยากถามหน่อย เมื่อกี้ที่ด่ากูมาทั้งหมด
 นั้นมึงคิดเอง แต่งเอง หรือลอกคนอื่นมาจนะ
 ฟังก็ทีแม่งก็ตลก มึงไม่น่าเข้ารอบสิบหก
 เพราะเดียวแหวนมึง ฟังไว้ ระวังจะโดนกูดบ

ในตัวอย่างที่ 265 คนแรปวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่งโดยใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการ แรปกล่าวถึงคำแรปของคู่แข่ง ดังปรากฏคำแรปว่า “ลอกคนอื่นมาจนะ” นอกจากนี้ คนแรปยัง อุปลักษณ์เปรียบเทียบการแรปของคู่แข่งเป็นสิ่งไร้ค่า ดังปรากฏคำแรปว่า “ไร่มึง ๑ เน่าในของมึง” กลวิธี ดังกล่าวช่วยชี้ให้ผู้ชมเห็นถึงข้อด้อยของคู่แข่งเพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเห็นว่าคู่แข่งไม่เหมาะสมกับการเป็น แรปเปอร์ผู้ชชะ

ตัวอย่างที่ 266 มึงไม่ได้เรียนก่อนโต มึงเลยไม่คิดก่อนโพล์
 คิดว่าแรปมึงดีแล้ว มึงไปเลิกโง่ก่อนโย

ในตัวอย่างที่ 266 คนแรปใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับความบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่ง ดังปรากฏคำแรปว่า “มึงไปเลิกโง่ก่อนโย”

ตัวอย่างที่ 267 ไปขอโทษวีไอพี ไปกราบดินคนดูที่หน้าเวที
 เพราะแรปสดมึงนะยังไม่มี

ตัวอย่างที่ 268 และไร่มของมึงนะ มันโคตรชชะ
 แรปยังไม่สัมผัสสระเหมือนอย่างสวะมันเสียเวลาหวะ
 โย น้ำลายมึงกระเด็นเปื้อนไม้คู้เหินอะหนะ
 มึงคิดจะชชะกู กว่ามึงฝันไปเถอะจ๊ะ

ในตัวอย่างที่ 267 และตัวอย่างที่ 268 คนแรปปฏิเสศคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรป ดังปรากฏคำแรปว่า “เพราะแรปสดมึงนะยังไม่มี” และ “แรปยังไม่สัมผัสสระ” เนื่องจากคนแรปต้องการวิพากษ์วิจารณ์ว่าคู่แข่งขาดทักษะการแรปต้นสดและการแรปแบบมีสัมผัสคล้องจอง ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่สำคัญในการแรป

นอกจากนี้ คนแรปยังใช้การอุปลักษณะเพื่อวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่ง ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 269 /khuaj⁰/ และมิงอย่าฟังลำพอง

จะไปออกไม้ค้ทองคำ แต่ยังออกโรมเหมือนซี่ในลำคลอง

และหากเกรียนมา กูจะตบให้สาสม

ข้อหาที่เป็นแค่น้ำฝักบัว แต่เสือกยังมาเทียบกับท่าฝน

เอ โย่และกูไม่พอใจตั้งแต่ปีก่อนที่ไอ้เหี้ยนี้เข้ารอบเพราะตลกแตก

มิงเหมือนอยากมาเกลือกกล้วยกับพลอยกับเพชร ทั้งที่มิงเป็นแค่เศษกระจกแตก ไอ้เหี้ย

ในตัวอย่างที่ 269 คนแรปวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่งโดยใช้อุปลักษณะเปรียบคู่แข่งเป็นของเสีย ของไร้ค่า ดังปรากฏคำว่า “ออกโรมเหมือนซี่ในลำคลอง” และ “ทั้งที่มิงเป็นแค่เศษกระจกแตก” นอกจากนี้คนแรปยังใช้อุปลักษณะเปรียบคู่แข่งเป็นสิ่งไร้อำนาจ ดังปรากฏคำแรปว่า “ข้อหาที่เป็นแค่น้ำฝักบัว” ทั้งนี้คนแรปยังแสดงให้เห็นข้อดีของคู่แข่งชัดเจนยิ่งขึ้น โดยอุปลักษณะตนเองเป็นสิ่งที่มีความหมายเชิงบวก ดังปรากฏคำแรปว่า “แต่เสือกยังมาเทียบกับท่าฝน” และ “มิงเหมือนอยากมาเกลือกกล้วยกับพลอยกับเพชร”

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าคนแรปวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่งโดยใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ อาทิ การใช้คำที่มีความหมายเชิงลบ การใช้คำหยาบ การใช้อุปลักษณะ การวิพากษ์วิจารณ์ดังกล่าวเป็นวิธีการแสดงให้เห็นข้อดีของคู่แข่งลง และชี้ให้ผู้ชมเห็นว่าลักษณะของคู่แข่งไม่มีความเหมาะสม กล่าวอีกนัยหนึ่งคือคนแรปใช้กลวิธีดังกล่าวเพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเห็นว่าตนมีลักษณะที่เหมาะสมและตัดสินใจให้ตนเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ เพราะหากพิจารณาแล้วการบริภาษด้วยคำหยาบคายอย่างเดียวย่อมไม่เพียงพอ แต่น่าจะเป็นกลวิธีสำคัญในการลดทอนกำลังใจคู่แข่ง ในขณะเดียวกันการวิพากษ์วิจารณ์ก็ยังช่วยให้เห็นความเหมาะสมของคนแรป และความไม่เหมาะสมของคู่แข่งได้กระจ่างขึ้น

5.1.6 แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม

แรปเปอร์เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อการแรปเข้ามาสู่ประเทศไทย ก็เกิดการปรับเปลี่ยนและดัดแปลงพอสมควร โดยเฉพาะภาษาในการแรปที่ต้องเปลี่ยนมาใช้ภาษาไทยเป็นหลัก จากเดิมซึ่งเป็นการแรปด้วยภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม แรปเปอร์ไทยยังคงรักษาลักษณะบางประการของวัฒนธรรมเดิมเอาไว้ เช่นเดียวกับการดวลแรปสด

ไทย คนแรปปยายามแสดงให้เห็นลักษณะวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยการใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ

จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีทางภาษาที่คนแรปปใช้นำเสนออัตลักษณ์ “แรปปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม” แบ่งเป็น 4 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำสมญานาม 2) การใช้ภาษาอังกฤษ 3) การใช้เสียงประกอบจังหวะ และ 4) การใช้สัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรค

5.1.6.1 การใช้คำสมญานาม

คำสมญานาม ซึ่งวงการแรปปใช้คำว่า เอเคเอ (AKA, also known as) หมายถึง ชื่อที่ใช้เรียกแรปปเปอร์ เพื่อแสดงถึงความเป็นส่วนหนึ่งของวงการแรปป ตัวอย่างเช่น Marshall Bruce Mathers III มีสมญานามว่า Eminem Calvin Cordozar Broadus Jr. มีสมญานามว่า Snoop Dogg Onika Tanya Maraj-Petty มีสมญานามว่า Nicki Minaj เป็นต้น

ตัวอย่างที่ 270 บีคิงมาเจอกับเอ็มซีคิง

รออีกสักแป๊บจะลากมึงลงไปยิง

ตัวอย่างที่ 270 แสดงให้เห็นการใช้คำสมญานามคนแรปป คือ “บีคิง” และสมญานามคู่แข่งคือ “เอ็มซีคิง” คนแรปปใช้คำสมญานามเพื่อสร้างกลิ่นอายและแสดงให้เห็นความเป็นแรปปเปอร์ รวมถึงวัฒนธรรมฮิปฮอป

5.1.6.2 การใช้ภาษาอังกฤษ

เนื่องจากวัฒนธรรมฮิปฮอป มีต้นกำเนิดมาจากประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ดังนั้นการแรปปในจุดเริ่มต้นจึงใช้ภาษาอังกฤษ ต่อมาเมื่อการแรปปเริ่มแพร่หลายไปยังประเทศต่าง ๆ ก็เกิดการแรปปในภาษาอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม ภาษาอังกฤษยังคงมีอิทธิพลต่อการแรปปอยู่พอสมควร เช่นเดียวกับการแรปปในภาษาไทย ภาษาอังกฤษก็มีอิทธิพลและปรากฏในคำแรปปภาษาไทยอยู่เสมอ ในการดวลแรปปสดไทย คนแรปปก็ใช้ภาษาอังกฤษในการคำแรปปเช่นกัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 271 โย โย มาเต้อฟคกิงราฟา/jet³/ แหม โย อ้า

ไร่มกโคตรเก่าแล้วกูก็มาแบบเผาเผา

ทำหน้าที่โคตรอับเฉาหรือเมียเขานั่นเหงา/te:t¹/

ก็วัตรระดับไร่มั่นนอนมึงไม่ได้แตก

เพราะเดี่ยวกูจะสั่งสอนมึงให้รู้/hi:⁴/รู้/te:t¹/อะ

ตัวอย่างที่ 271 แสดงให้เห็นการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างกลิ่นอายของวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิด ดังปรากฏคำแรปปว่า “มาเต้อฟคกิง” (motherfucking) ซึ่งเป็นคำหยาบภาษาอังกฤษที่ใช้สภ

ระบายนามหรือคำทอมักพบในคำแปลภาษาอังกฤษ และคำว่า “ไรม์” (rhyme) ซึ่งในภาษาอังกฤษหมายถึงการสัมผัสคล้องจอง แต่ในวงการแปล คำนี้เป็นคำเฉพาะกลุ่มที่หมายถึงคำแปล

5.1.6.3 การใช้เสียงประกอบจังหวะ

ก่อนเริ่มแปลหรือระหว่างการแปล แปลเปอร์มัมจะเปล่งเสียงออกมาให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรีประกอบการแปล เช่น โย้ อ้า เย้ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ก็ปรากฏในการแปลสดไทยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 272 กางเกงกูใหม่ส์ตว์ พีแ่งโคตรเท่

โอี้ โย่ ๆ ๆ

โย้ ถ้ามีงอยากจะเดียด เดียวกจะจัดให้

โย้ เฮ้ยส์ตว์มอญควยไรอะ

ตัวอย่างที่ 272 แสดงให้เห็นการใช้เสียงประกอบจังหวะ ได้แก่ โอี้ (oh!) และ โย้ (Yo!) ซึ่งเสียงเหล่านี้ปรากฏในวัฒนธรรมต้นกำเนิดเช่นกัน

5.1.6.4 การใช้สัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรค

ลักษณะสำคัญของการแปลที่ปรากฏในวัฒนธรรมต้นกำเนิดคือการใช้สัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรค คนแปลจึงใช้สัมผัสคล้องจอง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 273 ชื่อว่าพิค็อกกูฟิงแล้วฮาดี

ที่มึงชื่อว่าพิ เพราะมึงมันลูกทรพี

จิมของแม่มีงคงร้อนตั้งเป็นไฟที่ไหม้มอด

เพราะมึงโดนนรกส่งมาผูกในช่องคลอด

กูอะมีเกลียวแต่ไมให้มึงมาป็น

มึงมันอยู่ไม่นิ่งเสือกแกว่งหน้ามาหาสันตืน

ดาเมจมีงน้อยนิด คิดว่าทำกะคนอย่างกู

อาวุธมีงปืนฉีดน้ำ แต่กูระเบิดปรมาณู

ตัวอย่างที่ 273 แสดงให้เห็นการใช้สัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรคในคำแปล ลักษณะเช่นนี้เองที่ปรากฏในวัฒนธรรมต้นกำเนิด และมีอิทธิพลต่อการแปลในการแปลสดไทยเช่นกัน

ลักษณะข้างต้นน่าจะเป็นลักษณะสำคัญที่ถ่ายทอดมาจากวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิด เนื่องจากลักษณะดังกล่าวสามารถพบได้ในแปลเปอร์มัมในประเทศสหรัฐอเมริกา ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 274 You know I'm mobbin' with the D.R.E. (Yeah, yeah, yeah)

...

Blaze that shit up, nigga... yeah 'Sup Snoop?

Top Dogg, bite 'em all, nigga, burn that shit up

D-P-G-C, my nigga, turn that shit up

C-P-T, L-B-C, yeah, we hookin' back up

And when they bang this in the club, baby, you got to get up

Thug niggas, drug dealers, yeah, they givin' it up

Lowlife, yo' life, boy, we livin' it up

Takin' chances while we dancin' in the party fo' sho'

Slip my hoe a 44 when she got in the back do'

Bitches lookin' at me strange but you know I don't care

Step up in this motherfucker just a-swingin' my hair

ตัวอย่างที่ 274 เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเพลงแร็ปชื่อว่า “The Next Episode” ของแร็ปเปอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา 2 คน คือ Dr. Dre หรือชื่อจริงคือ Andre Romelle Young และ Snoop Dogg หรือชื่อจริงคือ Calvin Cordozar Broadus Jr. จะสังเกตได้ว่าแร็ปเปอร์ทั้งสองคนก็ใช้คำสมญานามแทนชื่อจริงซึ่งแสดงให้เห็นตัวตนในฐานะแร็ปเปอร์ และเมื่อพิจารณาจากเนื้อเพลงจะพบว่ามีการใช้เสียงประกอบจังหวะ ได้แก่ “Yeah” และ “Yo” อีกทั้งยังมีการใช้สัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรคด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ หากพิจารณาเพิ่มเติมจากวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศอื่น ๆ ก็จะมีลักษณะเหล่านี้ด้วยเช่นกัน การปรากฏลักษณะฮิปฮอปเหล่านี้แสดงให้เห็นการถ่ายทอดลักษณะบางประการของวัฒนธรรมฮิปฮอป และผู้ที่รับวัฒนธรรมก็เลือกที่จะรักษาลักษณะเหล่านั้นไว้ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 275 Yo. 好久不见

(Yo, hǎojiǔ bùjiàn)

...

所以那就算了吧让我们共享时间

(suǒyǐ nà jiùsuànle ba ràng wǒmen gòngxiǎng shíjiān)

把烦心事都先留给明天

(bǎ fánxīn shì dōu xiān liú gěi míngtiān)

oh baby. 今晚我们都忘记过去

(oh baby, jīn wǎn wǒmen dōu wàngjì guòqù)

把记忆点都加湿过滤

(bǎ jìyì diǎn dōu jiāshī guòlǜ)

ตัวอย่างที่ 275 เป็นส่วนหนึ่งของเพลง “Good Night” ของแรปเปอร์ในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน คือ Lil Ghost หรือชื่อจริงคือ หวังหลินข่าย (王琳凯) จะสังเกตได้ว่าแรปเปอร์คนดังกล่าวใช้สมญานามเพื่อแสดงตัวตนในฐานะแรปเปอร์ การใช้คำว่า “Lil” ในคำสมญานาม แสดงให้เห็นอิทธิพลของลักษณะการตั้งสมญานามจากราปเปอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้ หากพิจารณาจากเนื้อเพลงจะพบว่ามีการใช้ภาษาอังกฤษ คือ “Oh baby” การใช้เสียงประกอบจังหวะ คือ “Yo” และการใช้สัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรค

การแสดงตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าลักษณะบางประการที่แรปเปอร์ใช้นำเสนอความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปในการดวลแรปสดไทยนั้นได้รับอิทธิพลมาจากแรปเปอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นต้นกำเนิดของวัฒนธรรมฮิปฮอป และลักษณะเหล่านั้นก็น่าจะเป็นลักษณะสำคัญที่แรปเปอร์ใช้เพื่อแสดงตัวตนในฐานะแรปเปอร์ ดังจะเห็นได้ว่าลักษณะดังกล่าวก็ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอปของประเทศอื่นด้วยเช่นกัน

จากการวิเคราะห์ข้างต้นพบว่าคนเรานำเสนออัตลักษณ์ผ่านกลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ในบางครั้งคนเรอาจเลือกใช้กลวิธีทางภาษาหลาย ๆ กลวิธีมาช่วยนำเสนออัตลักษณ์อัตลักษณ์หนึ่ง หรืออาจนำเสนออัตลักษณ์ต่าง ๆ ไปพร้อมกันก็ได้ เนื่องจากอัตลักษณ์ดังกล่าวมีความสอดคล้องกันดังจะอธิบายในหัวข้อต่อไป

5.2 การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย

เมื่อพิจารณาบริบทการใช้ภาษาที่วิเคราะห์โดยใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารจะพบว่าอัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทยมีความสอดคล้องสัมพันธ์กับบริบทการใช้ภาษา ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นว่า “อัตลักษณ์แรปเปอร์” ทั้งหมดข้างต้น มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันอย่างไร รวมทั้งแสดงให้เห็นว่าถูกนำเสนอออกมาเพื่ออะไรและอย่างไร โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

- 1) อัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คนแรป” กับอัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คู่แข่ง” และ
- 2) อัตลักษณ์แรปเปอร์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจแรปเปอร์ผู้ชนะ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.2.1 อัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คนแรป” กับอัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คู่แข่ง”

แรปเปอร์ในงานวิจัยนี้หมายถึงผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารที่สื่อสารโดยการแรป แต่ด้วยการดวลแรปสดไทยเป็นการแข่งขันที่แรปเปอร์ผลัดกันแรป ผู้วิจัยจึงต้องแบ่งแรปเปอร์ออกเป็น 2 ฝ่ายตามรอบการแข่งขัน ได้แก่ “คนแรป” ซึ่งหมายถึงแรปเปอร์ที่กำลังแรปอยู่ และ “คู่แข่ง” ซึ่งหมายถึงแรปเปอร์ที่กำลังรอให้ถึงรอบการแรปของตน เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายการสื่อสารในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ นอกจากแรปเปอร์ทั้งสองฝ่ายจะพยายามนำเสนออัตลักษณ์ให้ผู้ชมชื่นชอบแล้ว แรปเปอร์ทั้งสองฝ่ายยังพยายามโต้ตอบและต่อรองการนำเสนออัตลักษณ์ของแต่ละฝ่ายด้วยเช่นกัน

ดังแสดงผลการวิเคราะห์พร้อมแสดงหลักฐานทางเชิงประจักษ์ไว้แล้วข้างต้นว่าคนแรปพยายามประกอบสร้างความหมายของตัวเองเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ 1) แรปเปอร์มีทักษะในการแรป 2) แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา 3) แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี 4) แรปเปอร์ทำท่ายกภูเกณฑและแบบแผน 5) แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์ และ 6) แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม และเมื่อพิจารณาการปฏิสัมพันธ์ระหว่างแรปเปอร์ทั้งสองฝ่ายจะพบว่าคนแรปพยายามนำเสนอว่าตนมี “อัตลักษณ์แรปเปอร์” ในขณะที่เดียวกันก็พยายามปฏิเสธว่าคู่แข่งไม่มี “อัตลักษณ์แรปเปอร์” เพื่อแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งไม่ใช่แรปเปอร์ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 276 แรปเปอร์ 1

/hi:4/เหม็น ๆ /hi:4/เมียของมึงเหม็น ๆ
 โกงเห็น ๆ โกงเห็น ๆ รอบยี่สิบสี่ได้มาเนียแมงโกงเห็น ๆ
 เอาให้รู้ ใครว่าเจ๋ง หัวมึงก็เริ่มเหวง ๆ ยะ
 ดูมาก็ที่โอยพี่มึงไม่เห็นเจ๋ง
 หมาป่าเหี้ยไร ทำไมมันร้องเอง ๆ
 โย โย
 เอาผงรุลีมึงไปขายมึงก็ไม่ได้ซึกแบงค์เดียว
 ไม่เอาพี่มึงเค้าโหดโอยเหี้ย โหดจนไม่ได้เป็นแชมป์เรียล ไอ้สัตว์

ในตัวอย่างที่ 276 แรปเปอร์ 1 อยู่ในฐานะคนแรปพยายามนำเสนอว่าตนมีสถานภาพสูงกว่าแรปเปอร์ 2 ซึ่งกำลังอยู่ในฐานะคู่แข่ง โดยใช้คำหยาบ คำเพื่อเพิ่มหรือลดสถานภาพ และอุปลักษณให้คู่แข่งเป็นสุนัขที่ถูกกระทำ เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี” อีกทั้งยังใช้คำที่มีความหมายเชิงลบเกี่ยวกับการแรป และคำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรป เพื่อแสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นว่าคู่แข่งไม่มีความสามารถอีกด้วย การใช้ภาษาดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามปฏิเสธว่าคู่แข่งไม่มีอัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีทักษะในการแรป”

ตัวอย่างที่ 277 แรปเปอร์ 2

กูเป็นแชมป์ทียูแอล มึงควรรู้ไว้ไอ้สัตว์ เอ้ เอ้
 เอ้ เอ้ เอ้ เอ้
 กูมาแสดงของมึงมาแสดงซี่
 แรปที่อ ๆ ไม่มีความคม อย่าพ่นเอาลมมาแทงที่
 อยากจะดังมึงเลยต้องโหวตตัวเอง แบบนี้กูแอนตี้
 ตอนมึงแรปเหมือนไอ้คอกแค้ด ควรให้แรปเอกมาแทนที่
 เออะ ท่าทางของมึงแค่ดูเหมือนเป็น
 แต่เป็นแค่อนนาบี ไม่มีความเก่า หรือเก่งเหมือนเพลง

อย่าคิดว่าเอ็งมันเหนือเพราะในวงการมีคนเหนือเอ็ง

อย่าหลงอย่าหลงอย่าอวดคำพอง เอ็งเป็นแค่ของเหลือเดน

ในตัวอย่างที่ 277 แรปเปอร์ 2 เปลี่ยนฐานะจากคู่แข่งมาเป็นคนแรปและพยายามนำเสนอว่าตนมีปฏิภาณทางภาษาโดยหักล้างถ้อยคำของคู่แข่งที่กล่าวไว้ในตัวอย่างที่ 276 ว่า “ไม่เอาที่มึงเค้า โทดไอ้เหี้ย โทดจนไม่ได้เป็นแชมป์เรียล ไอ้สัตว์” หมายถึงว่าคนแรปไม่มีความสามารถพอที่จะเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะในรายการแข่งขันรายการหนึ่ง อย่างไรก็ตาม คนแรปนำถ้อยคำดังกล่าวมาหักล้างว่า “กูเป็นแชมป์ทียูแอล มึงควรรู้ไว้ไอ้สัตว์” หมายถึงว่าคนแรปมีความสามารถและได้รับการยอมรับให้เป็นแรปเปอร์ผู้ชนะในรายการแข่งขันอีกรายการหนึ่ง

นอกจากนี้ คนแรปยังตอบโต้การนำเสนออัตลักษณ์ของคู่แข่งโดยใช้อุปลักษณ์เปรียบคู่แข่งเป็นของเสีย ของเหลือใช้ และใช้คำที่มีความหมายเชิงลบร่วมกับการปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเกี่ยวกับการแรปเมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง เพื่อแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งมีสถานภาพต่ำกว่าตนและไร้ความสามารถ การใช้ภาษาดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นว่าคนแรปพยายามนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีทักษะในการแรป” และ “แรปเปอร์มีทักษะปฏิภาณทางภาษา” ในขณะที่เดียวกันคนแรปก็ปฏิเสธว่าคู่แข่งไม่มีอัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีทักษะในการแรป” ขาดอัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา” และไม่มีอัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี”

การใช้ภาษาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าแรปเปอร์ 2 ไม่ยอมรับการนำเสนออัตลักษณ์ของแรปเปอร์ 1 ด้วยเหตุนี้ แรปเปอร์ 2 จึงพยายามนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์และปฏิเสธการนำเสนออัตลักษณ์ของแรปเปอร์ 1 การปฏิเสธนี้จึงถือเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนแรปและคู่แข่งเพื่อสร้างการเปรียบเทียบให้ผู้ชมเห็นว่าคนแรปดีกว่า มีความเหมาะสมที่จะเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ ในขณะที่คู่แข่งไม่มีความเหมาะสม และไม่มีคุณสมบัติของความเป็นแรปเปอร์ จึงไม่สามารถเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่าอัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คนแรป” ตรงข้ามกับอัตลักษณ์แรปเปอร์ในฐานะ “คู่แข่ง” โดยคนแรปจะพยายามนำเสนอว่าตนมีอัตลักษณ์แรปเปอร์ที่พึงประสงค์ ในขณะที่เดียวกันก็จะใช้ภาษาปฏิเสธว่าคู่แข่งไม่มีอัตลักษณ์แรปเปอร์ที่พึงประสงค์ไปพร้อมกัน เนื่องจากในระหว่างการแข่งขัน คนแรปไม่ได้มองว่าคู่แข่งเป็นแรปเปอร์ การปฏิสัมพันธ์นี้จึงแสดงให้เห็นการปฏิเสธและต่อรองระหว่างคนแรปและคู่แข่ง ในขณะที่ผู้ชมจะเลือกยอมรับการนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ของฝ่ายใดนั้นก็ขึ้นอยู่กับผู้ชมเอง และการยอมรับนั้นก็น่าจะแสดงออกผ่านการตัดสินใจเลือกว่าแรปเปอร์ฝ่ายใดเป็นผู้ชนะ

การปฏิสัมพันธ์ระหว่าง “คนแรป” และ “คู่แข่ง” นี้ แสดงให้เห็นว่า “อัตลักษณ์แรปเปอร์” ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นถือเป็นลักษณะของแรปเปอร์ที่พึงประสงค์ ในขณะที่อัตลักษณ์ที่ตรงกันข้ามกับ

อัตลักษณ์เหล่านั้นก็กลายเป็นลักษณะของแรปเปอร์ที่ไม่พึงประสงค์ อัตลักษณ์จึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่คนแรปใช้เพื่อชัยชนะในการแข่งขัน ในประเด็นถัดไป ผู้วิจัยจะอธิบายว่าอัตลักษณ์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ และช่วยให้คนแรปชนะการแข่งขันได้อย่างไร

5.2.2 อัตลักษณ์แรปเปอร์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจแรปเปอร์ผู้ชนะ

แม้ผู้จัดการแข่งขันอ้างว่าในการดวลแรปสดไทยไม่มีเกณฑ์การตัดสินแรปเปอร์ผู้ชนะที่ชัดเจน ผู้ชมจะเลือกลงคะแนนเพื่อตัดสินให้แรปเปอร์ที่ตนชื่นชอบเป็นผู้ชนะ (กันติศ ป่านทอง, 2559) แต่ผู้วิจัยเห็นว่าเกณฑ์การตัดสินสามารถวิเคราะห์ได้จากปัจจัยที่ทำให้เกิดความความชื่นชอบนั้น และหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ก็คือภาษาที่แรปเปอร์ใช้ในการดวลแรปสดไทย เนื่องจากจุดมุ่งหมายการสื่อสารคือการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะคอยกำหนดการใช้ภาษาของแรปเปอร์ トラบใดที่แรปเปอร์ทราบดีว่าผู้ชมจะเลือกแรปเปอร์ผู้ชนะจากความชื่นชอบ และเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายการสื่อสารนั้น แรปเปอร์ก็ย่อมจะใช้ภาษาเพื่อให้ผู้ชมชื่นชอบและยอมรับตน ทั้งนี้ การใช้ภาษาดังกล่าวเป็นการนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ตามที่ได้แสดงการวิเคราะห์ไว้แล้ว ด้วยเหตุนี้ จึงสรุปได้ว่าอัตลักษณ์ต่าง ๆ ที่แรปเปอร์พยายามนำเสนอต่อผู้ชมเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ชมสนใจ ชื่นชอบ ชื่นชม นับถือ หรือยกย่องแรปเปอร์ และตัดสินให้แรปเปอร์คนนั้นเป็นผู้ชนะในที่สุด

ลักษณะความสัมพันธ์ข้างต้นจึงแสดงให้เห็นว่าเดิมคนในวัฒนธรรมฮิปฮอปน่าจะมีความคิดร่วมกันอยู่ก่อนแล้วว่าแรปเปอร์ต้องมีลักษณะอย่างไร ผู้ชมอาจจะใช้ลักษณะเหล่านี้เป็นเกณฑ์การตัดสินความเหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ และเมื่อเกิดการแข่งขัน คนแรปจึงพยายามใช้ภาษาเพื่อนำเสนอลักษณะดังกล่าวออกมา กลายเป็นลักษณะของการนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์เพื่อตอบสนองความคิดเดิม จนกระทั่ง แรปเปอร์หลายคนต่างก็นำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ออกมาในลักษณะเดียวกัน อัตลักษณ์แรปเปอร์จึงน่าจะเริ่มกลายเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินไปโดยปริยาย

นอกจากนี้ บรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ก็มีส่วนสำคัญในการกำหนดการใช้ภาษาของแรปเปอร์ซึ่งส่งผลต่อการนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทยด้วยเช่นกัน หากพิจารณาอัตลักษณ์ที่แรปเปอร์นำเสนอจะพบว่าอัตลักษณ์ที่สื่อถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามบรรทัดฐานของสังคมทั่วไป 3 อัตลักษณ์ ได้แก่ “แรปเปอร์มีทักษะในการแรป” “แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา” และ “แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี” กล่าวคือ อัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีทักษะในการแรป” และ “แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา” แสดงให้เห็นทักษะความสามารถของแรปเปอร์ ส่วนอัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี” ก็แสดงให้เห็นการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ดังนั้น อัตลักษณ์ที่พึงประสงค์จะถือเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ชมชื่นชอบตามที่กล่าวไว้ข้างต้นก็คงไม่ผิดเท่าไรนัก

สำหรับอัตลักษณ์ “แรปเปอร์ทำทายกกฎเกณฑ์และแบบแผน” และ “แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์” ก็เป็นอีกปัจจัยที่ทำให้ผู้ชมชื่นชอบ หากพิจารณาด้วยบรรทัดฐานการตีความและการ

ปฏิสัมพันธ์ในการดวลแรปสดไทยที่ต่างจากบรรทัดฐานในบริบทสังคมทั่วไป กล่าวคือในการดวลแรปสดไทยแรปเปอร์สามารถใช้ภาษาได้อย่างอิสระ สามารถบริภาษ ต่ำทอ ตลอดจนวิพากษ์วิจารณ์กันได้ โดยที่จะไม่ถือโทษโกรธเคืองกันและไม่นับเป็นจริงเป็นจังหลังการแข่งขันจบลง แม้การใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวจะแสดงถึงความรุนแรง แต่ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารทุกฝ่ายต่างก็ยอมรับและอนุญาตให้แรปเปอร์ใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวได้

ด้วยบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์และการตีความที่เอื้อให้แรปเปอร์สามารถแสดงถึงความรุนแรงออกมาทางภาษาได้อิสระกว่าการใช้ภาษาในบริบทสังคมทั่วไป แรปเปอร์จึงใช้ภาษาที่มีความรุนแรงเพื่อปลดปล่อยอารมณ์และสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา เหตุผลดังกล่าวสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของแรปเปอร์ในสื่อต่าง ๆ แรปเปอร์มักจะกล่าวอ้างเหตุผลในการใช้ภาษาที่ค่อนข้างรุนแรงว่า “พอมันต้องระบายความอัดอั้น มันเลยทำให้ต้องหยิบภาษาที่มันดูรุนแรงมีน้ำหนัก... คำทั่วไปจะไม่ได้อารมณ์แบบที่คำหยาบมันทำได้” (Hockhacker, 2562) เช่นเดียวกับผู้ชมซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน ผู้ชมต่างเห็นพ้องกับเหตุผลดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ การแสดงถึงความรุนแรงออกมาทางภาษาจึงเป็นการทำทายกฎเกณฑ์และแบบแผน อีกทั้งยังถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมชื่นชอบและเป็นเกณฑ์ในการตัดสินหาแรปเปอร์ผู้ชนะเช่นกัน

ไม่เพียงเท่านั้น การใช้ภาษาที่รุนแรงเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ยังพบได้บริบทการสื่อสารอื่นอีกด้วย ตัวอย่างเช่นในงานวิจัยของสมบัติ สมศรีพลอย (2559) เพลงพื้นบ้านที่เป็นกลอนแดงมีการใช้ภาษาที่หยาบคายและรุนแรง แต่ผู้คนกลับยอมรับได้เนื่องจากเป็นวัฒนธรรมการใช้ภาษาในบริบทดังกล่าว สิ่งนี้จึงแสดงให้เห็นว่ากลอนแดงเป็นพื้นที่ปลดปล่อยสัญชาตญาณความดิบเถื่อนของมนุษย์ ดังตัวอย่างที่ 278

- ตัวอย่างที่ 278
- | | |
|--|--|
| ช. อิหนูนมเหี่ยวปอดแปดไปอย่างลูกกระปอก | ตีราคาเสียตักกะใจ |
| ช. เอาอย่างนี้แม่ร้อยซึ้ง | เอากระตอไปจ่อห่างทางมึงคิดเท่าใด |
| ญ. ให้รางวัลแต่ผู้ชายข้างเดียว | จะแข่งให้กระเจียวเหี่ยวตลอดไป |
| ช. ผู้หญิงทุกคนไม่พนั้นมีสามี | เดี่ยวเอาซี่เปียกวาง/hi:4/ให้ไปนั่งร้องไห้ |

ปัจจัยที่สำคัญอีกข้อหนึ่งคือการเป็น “แรปเปอร์ของแท้ (real rapper)” เนื่องจากแรปเปอร์เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีต้นกำเนิดมาจากประเทศสหรัฐอเมริกา ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมดังกล่าวจะปรับเปลี่ยนไปบ้างเมื่อเข้าสู่ประเทศไทย แต่แรปเปอร์ไทยก็ยังรักษาลักษณะบางประการเอาไว้ด้วยการปฏิบัติตาม เพื่อให้แสดงให้เห็นว่าตนมีลักษณะใกล้เคียงวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดมากที่สุด และให้ผู้อื่นพิจารณาว่าตนมีลักษณะของการเป็น “แรปเปอร์ของแท้ (real rapper)” ด้วยเหตุนี้ แรปเปอร์จึงพยายามนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม” โดยใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการใช้สมญานาม การใช้เสียงประกอบจังหวะ การใช้ภาษาอังกฤษ และการใช้

สัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรค ประกอบกับการแต่งกายหรือการใช้ท่าทางต่าง ๆ ที่แสดงถึงความเป็นแร็ปเปอร์ เช่น การใส่เสื้อผ้ากีฬาหรือเสื้อฮู้ดดี (hoodie) การใส่เครื่องประดับ การทำมือเป็นสัญลักษณ์ และการเคลื่อนไหวร่างกายไปตามจังหวะดนตรี อนึ่ง ลักษณะเหล่านี้ล้วนเป็นลักษณะที่พบเห็นได้ในวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิด

ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการสื่อสารและการใช้ภาษาเพื่อนำเสนอ “อัตลักษณ์แร็ปเปอร์” ข้างต้นแสดงให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างแร็ปเปอร์ผู้เป็นเจ้าของอัตลักษณ์และกลุ่มผู้ชมซึ่งเป็นสังคมที่แร็ปเปอร์ต้องการจะนำเสนออัตลักษณ์เหล่านั้นให้รับรู้ และด้วยสังคมดังกล่าวเป็นกลุ่มคนที่ยึดถือและสนใจวัฒนธรรมฮิปฮอป บรรทัดฐานที่ปรากฏจึงแตกต่างจากบริบทสังคมทั่วไป อีกทั้งจุดมุ่งหมายในการสื่อสารเพื่อหาแร็ปเปอร์ผู้ชมจะเป็นลักษณะเฉพาะที่สอดคล้องกับการแข่งขันซึ่งเป็นประเภทการสื่อสาร แร็ปเปอร์จึงมุ่งนำเสนอ “อัตลักษณ์แร็ปเปอร์” เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าว

นอกเหนือไปจากการดวลแร็ปสดไทย หากพิจารณาในบริบทที่ใหญ่ขึ้นจะพบว่า “อัตลักษณ์แร็ปเปอร์” ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่คนแร็ปใช้เพื่อนิยามตัวตนให้คนในสังคมรับรู้ว่า “แร็ปเปอร์เป็นอย่างไร” และต่อรองกับความคิดของคนในสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์ ดังจะอธิบายในส่วนถัดไป

5.3 ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์แร็ปเปอร์และความคิดของคนในสังคม

ในส่วนนี้จะกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทยและความคิดของคนในสังคม อิทธิพลของความคิดของคนในสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์ ส่งผลให้แร็ปเปอร์อาจเลือกยอมรับ ต่อรอง หรือปฏิเสธความคิดเหล่านั้น และนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ออกมาให้สังคมรับรู้ แม้ว่างานวิจัยนี้จะศึกษาเฉพาะอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทย แต่ทราบได้ที่แร็ปเปอร์ยังเป็นส่วนหนึ่งของสังคมใหญ่ ความคิดของคนในสังคมก็น่าจะมีอิทธิพลต่อการนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ไม่มากนักน้อย อีกทั้ง การเผยแพร่การดวลแร็ปสดไทยผ่านทางสื่อออนไลน์ ยิ่งทำให้การนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์กระจายออกไปเป็นวงกว้าง และน่าจะมีผลต่อความคิดของคนในสังคมอยู่พอสมควร

ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทยและความคิดของคนในสังคมเป็น 2 ประเด็นตามลำดับ ได้แก่ 1) ความคิดของคนในสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์ และ 2) บทบาทของอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทยที่มีต่อสังคม

5.3.1 ความคิดของคนในสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์

หากจะกล่าวถึงความคิดของคนในสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์ คงต้องพิจารณาตั้งแต่ช่วงที่วัฒนธรรมฮิปฮอปเข้าสู่สังคมไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2520 วัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามาสู่สังคมไทยในรูปแบบของดนตรีฮิปฮอปและการแร็ป แต่การแร็ปที่ปรากฏในช่วงนี้ก็ยังคงเป็นเนื้อหาทั่วไป ไม่มีคำหยาบคายหรือการแสดงออกของความรุนแรง ดนตรีฮิปฮอปหรือเพลงแร็ปก็ไม่ได้ได้รับความสนใจเท่าใดนัก และ

กลายเป็นวัฒนธรรมกระแสรองเรื่อยมา จนกระทั่ง ในช่วงปี พ.ศ. 2540 ก็เกิดปฏิกิริยาที่เปื้อนหน่าย ผลงานเพลงจากค่ายใหญ่ ก่อกำเนิดแนวเพลง “ใต้ดิน” หรือศิลปินที่ไม่มีสังกัด และด้วยความอิสระที่มากกว่า ทำให้แร็ปเปอร์กล้าใช้คำหยาบ คำสบถ เพื่อแสดงความอัดอั้น ความรุนแรง หรือการแสดงออกทางเพศ จนทำให้สังคมให้ความสนใจ และกล่าวถึงแร็ปเปอร์มากขึ้น แม้ว่าจะเป็นเชิงลบก็ตาม (สาริตา สวัสดิ์คำธร, 2549)

“ดาจิม” ถือเป็นแร็ปเปอร์ใต้ดินที่มีชื่อเสียงมากในขณะนั้น ผลงานเพลงของดาจิมมักจะคำหยาบและคำสบถมากมาย อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่แสดงออกถึงความรุนแรง และการแสดงออกทางเพศ เช่น เพลง “เสือกทำไม” เพลง “ห.ว.ย.” และเพลง “สลิ่ง vs สลวย” ด้วยเหตุนี้ ดาจิมจึงถูกดำเนินคดีในข้อหาทำสื่อลามกอนาจาร (มโนมัย มโนภาพ, 2545) คดีของ “ดาจิม (Dajim)” เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าสังคมในช่วงนั้นยังรับไม่ได้กับการใช้คำหยาบ การใช้เนื้อหาที่แสดงความรุนแรง หรือการแสดงออกเรื่องเพศในบทเพลง

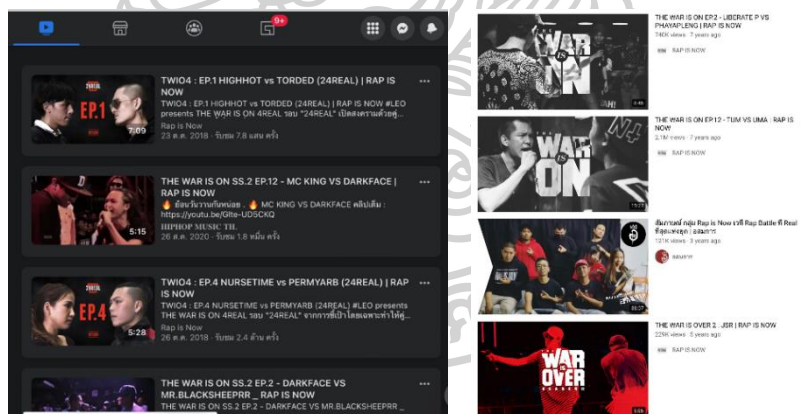
อย่างไรก็ตาม ยังคงมีแร็ปเปอร์ที่พยายามนำเสนอเพลงที่ใช้คำหยาบ หรือนำเสนอเนื้อหาที่มีความรุนแรง หรือแสดงออกในเรื่องเพศอยู่ โดยใช้พื้นที่ที่เรียกว่า “ใต้ดิน” เช่น โทเทเนี่ยม DZ CLAN AA Crew เป็นต้น แม้ว่าเพลงแร็ปใต้ดินจะไม่ได้แพร่หลาย และจำกัดอยู่ในผู้ฟังเฉพาะกลุ่ม แต่ก็มีโอกาสผ่านหูผ่านตาคนในสังคมอยู่บ้าง เมื่อยังพบลักษณะความหยาบคายปรากฏอยู่ในเพลงแร็ป ประกอบกับภาพข่าวการดำเนินคดีกับแร็ปเปอร์ที่เคยนำเสนอ สังคมจึงน่าจะมองว่าแร็ปเปอร์เป็นพวกหยาบคาย ก้าวร้าว หัวรุนแรง และไม่อยู่ในกฎระเบียบ นับตั้งแต่นั้นมา แร็ปเปอร์ก็ไม่ได้ได้รับการยอมรับเท่าใดนัก รวมไปถึงผู้ที่ทำกิจกรรมอื่น ๆ ของวัฒนธรรมฮิปฮอป ทั้งดีเจ ป็อบอย และกราฟิติ ด้วยเช่นกัน (ชนิษฐา อุดมวิทยาไกร, 2550; จิตตนา จินะกาศ, 2552; สาริตา สวัสดิ์คำธร, 2549)

ตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา วัฒนธรรมฮิปฮอปยังคงปรากฏในสังคมไทยอยู่เสมอ เพียงแต่ไม่ได้ได้รับความสนใจเท่าที่ควร จะสังเกตได้ว่าวัยรุ่นยังคงมีการรวมกลุ่มกันเพื่อทำกิจกรรมที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมฮิปฮอป ทั้งการเต้นเบรกแดนซ์ การเป็นดีเจ และการสร้างสรรค์ศิลปะกราฟิติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความคิดเชิงลบที่ทำให้สังคมปฏิเสธกิจกรรมเหล่านี้ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เช่นเดียวกับเพลงแร็ป แม้ว่าแร็ปเปอร์จะมีบทบาทในวงการดนตรีของไทยอยู่บ้าง ไม่ว่าจะเป็นการทำเพลงแร็ป หรือการมีส่วนร่วมในเพลงอื่น ๆ แต่แร็ปเปอร์ก็ไม่ได้ถูกกล่าวถึง หรือมีพื้นที่อยู่ในสื่อเท่าใดนัก

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2552 การจัดกิจกรรมการดวลแร็ปสดไทยของกลุ่ม “แร็ปพีสาว” ทำให้สังคมเริ่มหันมาสนใจแร็ปเปอร์อีกครั้ง ในกิจกรรมดังกล่าว แร็ปเปอร์สามารถใช้ภาษาได้อย่างอิสระ แร็ปเปอร์จึงมักจะเลือกใช้คำหยาบ คำสบถ เพื่อกล่าวถึงเนื้อหาที่รุนแรง และกล่าวถึงเรื่องเพศอย่างเปิดเผย อย่างไรก็ตาม ดูเหมือนว่าบรรทัดฐานของสังคมที่มีต่อคำหยาบจะยังไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก ผู้ที่สนใจกิจกรรมดังกล่าวจึงมักจะเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีความคึกคะนอง

นอกจากนี้ สื่อออนไลน์หรือสื่อใหม่ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยให้สังคมหันมาสนใจกิจกรรมดังกล่าว กล่าวคือสื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการนำเสนอกิจกรรมดังกล่าว และช่วยให้ภาพหรือวิดีโอของกิจกรรมดังแพร่หลายไปในวงกว้าง (กันติศ ป่านทอง, 2559) ผู้คนที่เข้าถึงภาพหรือวิดีโอเหล่านั้น จึงได้ตระหนักถึงการมีอยู่ของแร็ปเปอร์อีกครั้งหนึ่ง อย่างไรก็ตาม พื้นที่ของแร็ปเปอร์ก็ยังคงอยู่เพียงแต่ในสื่อใหม่ เว็บไซต์ หรือสังคมออนไลน์เท่านั้น อีกหนึ่งประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อใหม่คือความเคลื่อนไหวในวงการเพลงไทย จากเดิมที่มีการแบ่งพื้นที่กันระหว่างแนวเพลง “บดิน” และ “ใต้ดิน” แต่สื่อใหม่สลายเส้นแบ่งดังกล่าว เนื่องจากสื่อใหม่ช่วยให้แร็ปเปอร์สามารถผลิตผลงานและเผยแพร่ผลงานเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพาค่ายเพลงหรือสังกัด จนอาจกล่าวได้ว่าในปัจจุบัน ไม่มีการแบ่งแนวเพลง “บดิน” และ “ใต้ดิน” อีกต่อไปแล้ว (กันติศ ป่านทอง, 2559)

เพลงแร็ปและแร็ปเปอร์ได้รับการกล่าวถึงมากขึ้นในสังคมออนไลน์ จนกระทั่ง ปี พ.ศ. 2561 เกิดรายการโทรทัศน์ 2 รายการ ได้แก่ THE RAPPER และ SHOW ME THE MONEY THAILAND รายการทั้งสองนำเสนอเกี่ยวกับเพลงแร็ปและแร็ปเปอร์โดยเฉพาะ แต่ด้วยข้อจำกัดของสื่อหลัก ถ้อยคำหรือเนื้อหาที่ปรากฏในเพลงแร็ปก็ไม่ได้หยาบคายหรือแสดงออกอย่างเปิดเผยนัก นับจากนั้นมา เพลงแร็ปและแร็ปเปอร์ก็เริ่มมีพื้นที่ในสื่อหลัก (นฤพนธ์ ชมภูศรี, 2561) และน้ำเสียงที่มีต่อแร็ปเปอร์ในสื่อต่าง ๆ ก็เริ่มเป็นเชิงบวกมากขึ้น



ภาพที่ 29 การเผยแพร่รายการดวลแร็ปสดไทยเดอะวอร์อิสออนในสื่อใหม่

อย่างไรก็ตาม ความคิดที่มีต่อแร็ปเปอร์ว่ามีความก้าวร้าวและหยาบคายยังคงอยู่ในช่วงปีเดียวกัน เพลง “ประเทศกูมี” ของแร็ปเปอร์กลุ่ม RAP AGAINST DICTATORSHIP ได้รับการกล่าวถึงทั้งในสื่อใหม่และสื่อหลัก ไม่ว่าจะเป็นรายการข่าว หรือรายการบันเทิงในโทรทัศน์ หรือแม้แต่ข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ เนื่องจากเพลงดังกล่าวมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งยังใช้ถ้อยคำหยาบคาย จึงได้เกิดการถกเถียงถึงประเด็นความเหมาะสมของเพลงนี้อยู่ช่วงระยะเวลาหนึ่ง (AMARIN TVHD, 2561; GMM25Thailand, 2561; ไทยรัฐ, 2561)



ภาพที่ 30 รายการโทรทัศน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับแร็ปเปอร์
ที่มา : นฤพนธ์ ชมภูศรี (2561)



ภาพที่ 31 การถกเถียงประเด็นความเหมาะสมของเพลง "ประเทศกัมพูชา" ในหนังสือพิมพ์
ที่มา : ไทยรัฐ (2561)

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความคิดของสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์ ตั้งแต่จุดเริ่มต้น จนถึงการเปลี่ยนแปลงทางความคิดอันเกิดจากปัจจัยหลายประการ แต่ความคิดหลักของสังคมที่ยังไม่เปลี่ยนแปลงไป คือการมองว่าแร็ปเปอร์มีความก้าวร้าวรุนแรงและหยาบคาย

5.3.2 บทบาทของอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทยที่มีต่อสังคม

ในการดวลแร็ปสดไทย แร็ปเปอร์ที่เข้าร่วมแข่งขันก็ถูกมองว่าก้าวร้าวรุนแรงและหยาบคาย เช่นกัน ความคิดนี้ นับว่าเป็นลักษณะเชิงลบที่ไม่พึงประสงค์เท่าใดนัก อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากผลการศึกษา “การนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทย” กลับพบว่าแร็ปเปอร์ไม่ได้ปฏิเสธลักษณะดังกล่าว แต่แร็ปเปอร์เลือกที่จะต่อรองกับลักษณะเหล่านั้น รวมถึงนำเสนออัตลักษณ์ใหม่ให้สังคมรับรู้

เพื่อต่อรองกับความคิดเชิงลบของสังคมที่มองว่าแรปเปอร์ก้าวร้าวรุนแรงและหยาบคาย ในการดวลแรปสดไทย แรปเปอร์ไม่ได้ปฏิเสธความคิดดังกล่าว แต่กลับยังคงใช้คำหยาบ คำสบถ และเนื้อหาที่แสดงออกถึงความก้าวร้าวรุนแรง หรือแสดงออกทางเพศ อย่างไรก็ตาม แท้จริงแล้ว แรปเปอร์ใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี” “แรปเปอร์ทำท่ายกยูเกนต์และแบบแผน” และ “แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์”

ในช่วงแรกที่มีการเผยแพร่การดวลแรปสดไทยรายการเดอะวอร์ฮีสออน มีการแสวงกล่าวถึงรายการดังกล่าวอย่างต่อเนื่องในพื้นที่ออนไลน์ โดยส่วนใหญ่จะเป็นการมองว่ารายการดังกล่าวมีแต่ความก้าวร้าวรุนแรง และยังไม่เป็นที่ยอมรับมากนัก ตัวอย่างที่ 279 และตัวอย่างที่ 280 เป็นตัวอย่างความคิดเห็นในกระทู้พูดคุยในพื้นที่ออนไลน์ จะเห็นได้ว่าคนส่วนใหญ่ยังมีความคิดแง่ลบต่อแรปเปอร์ แม้ว่าจะมีบางคนพยายามอธิบายและสร้างความเข้าใจให้กับการใช้ภาษาหยาบคายของแรปเปอร์ก็ตาม (Pantip, 2559ข)

ตัวอย่างที่ 279 “ผมไม่ชอบ ไม่ชอบเลย ไม่ใช่เรื่องสร้างสรรค์หรือไม่สร้างสรรค์ แต่ผมมองรายการนี้เหมือน ยูง ในระบบนิเวศ มันอาจจะมีประโยชน์แต่ผมกลับมองไม่เห็นประโยชน์ของมันเลย จริงๆๆๆ”

ตัวอย่างที่ 280 “ผมคิดว่าเป็นรายการที่ดีมากนะครับ เพราะเป็นการเปิดกว้างให้แนวเพลงเร็บ แนวเพลงที่ยังไม่ค่อยหน้าสนใจนักซึกเท่าไรสำหรับวงการเพลงไทย ให้ศิลปินต่างๆได้ออกมาโชว์ผลงาน โชว์ทักษะ ว่าเอ้อพี่ไทยก็ทำได้นะครับ ถึงแม้คำพูดจะดูหยาบมากกกกก(แต่เร็บของต่างประเทศก็เป็นแบบนี้เหมือนกัน) ตามทำเนียบเค้าก็ให้จับมือเป็นมิตรกัน ไมโกรธกันหรือครับแข่งคือแข่งจับคือจับ มันยากมากเลยนะครับที่จะใช้คำไทยๆเร็บบตอนแรกอาจจะดูแปลกๆแต่พอฟังไปเรื่อยๆเฮ้ยแบบนี้ก็ได้หรือ! เจงวะโคตรเท่ (ขนาดอาจารย์อดัมยังต้องทึ่งฮ่าๆๆ ถึงขั้นคอมเม้นในยูทูปเลย) ผมมองว่าเป็นสีสันแนวใหม่(ความจริงก็ไม่ใหม่แน่แคะไม่ค่อยนิยมมากนัก) อยากให้ทุกคนได้สัมผัส ส่วนถ้าใครไม่ชอบก็ผ่านเถอะครับ เพราะมันหยาบจริง”

ในการดวลแรปสดไทยซึ่งเป็นการแข่งขันที่มีความอิสระในการใช้ภาษา เนื้อหาที่เกิดขึ้นมีทั้งการบริภาษให้เจ็บช้ำน้ำใจ และการวิพากษ์วิจารณ์ข้อด้อยของแรปเปอร์ทั้งสองฝ่าย เพื่อโต้ตอบเนื้อหาเหล่านั้น แรปเปอร์ในฐานะคนแรปจึงจำเป็นต้องสรรหากลวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุด อีกทั้งยังเลือกใช้ประโยชน์จากบรรทัดฐานของการดวลแรปสดไทยที่เอื้อให้ใช้คำหยาบและเนื้อหาที่เปิดเผยมได้ ความพยายามในการโต้ตอบกันด้วยการแรปแสดงให้เห็นว่าแรปเปอร์ไม่ยอมถูกข่มลงไป แต่ต้องการยอมรับในฐานะแรปเปอร์คนหนึ่ง สิ่งที่เกิดขึ้นจึงแสดงให้เห็น “ศักดิ์ศรี” ของแรปเปอร์

หากพิจารณาเรื่องของ “ศักดิ์ศรี” จะพบว่าในวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดในประเทศสหรัฐอเมริกา “การแรป” เป็นเครื่องมือหนึ่งที่คนแอฟริกัน-อเมริกันใช้เรียกร้อง “ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์” (พินน์ ยุทธนา, 2561ก) จึงเป็นไปได้ว่าลักษณะการมีศักดิ์ศรีที่ต้องรักษาจะถูกถ่ายทอดมาสู่วัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทยด้วย เพียงแต่บริบทของการมี “ศักดิ์ศรี” นั้นอาจจะต่างกันอยู่พอสมควร กล่าวคือการมี “ศักดิ์ศรี” ของแรปเปอร์ไทยนั้น หมายถึงการไม่ยอมให้ผู้อื่นดูถูก ไม่ใช่การเรียกร้อง “ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์” อันเนื่องมาจากการถูกกดขี่ทางสังคมด้วยปัจจัยทางชาติพันธุ์อย่างในประเทศสหรัฐอเมริกา

แต่หากพิจารณาในอีกแง่หนึ่ง อาจเป็นไปได้ว่าความพยายามในการนำเสนอว่าตนมี “ศักดิ์ศรี” นี้ ทำให้แรปเปอร์ถูกมองว่ามีลักษณะไม่ยอมคน และเมื่อประกอบกับการใช้คำหยาบอันเป็นสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับอยู่แล้ว จึงยิ่งเป็นการตอกย้ำความคิดเดิมที่ว่าแรปเปอร์มีความก้าวร้าวรุนแรง

ยิ่งไปกว่านั้น ความคิดในแง่ลบเกี่ยวกับแรปเปอร์ก็ก่อตัวขึ้นอีก คือการมองว่าแรปเปอร์ไม่อยู่ในกฎระเบียบ ไม่ปฏิบัติตัวให้อยู่ในร่องในรอย และชอบแหกคอก หรือแหวกขนบ อันเป็นการทำลายความสงบเรียบร้อยของสังคม และอาจทำให้สังคมวุ่นวาย (ชนิษฐา อุดมวิทยาไกร, 2550) ผลการศึกษาพบว่าการใช้คำหยาบและเนื้อหาที่เปิดเผยอาจแสดงให้เห็นแรปเปอร์ในลักษณะนั้นจริง เนื่องจากสังคมมีบรรทัดฐานที่จำกัดการใช้คำหยาบ หรือการกล่าวถึงเนื้อหาต่าง ๆ โดยเฉพาะเรื่องเพศ ให้อยู่ในบางบริบทเท่านั้น ไม่สามารถพูดได้อย่างอิสระ หรือตรงไปตรงมาได้ แต่ในการดวลแรปสดไทย บรรทัดฐานในการใช้ภาษากลับต่างออกไป แรปเปอร์จึงเลือกใช้ประโยชน์จากบรรทัดฐานนี้ และใช้ภาษาอย่างอิสระ ทั้งการใช้คำหยาบ คำสบถ และการกล่าวถึงเนื้อหาต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ หรือสิ่งที่ผิดกฎหมาย

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าลักษณะที่ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคมนี้นี้ ไม่ใช่ความพยายามในการทำลายความสงบเรียบร้อย แต่เป็นเพียง “การทำทลายกฎเกณฑ์และแบบแผน” กล่าวคือแรปเปอร์พยายามขัดขืนและไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ระเบียบ หรือขนบ เพื่อแสดงให้เห็นว่าสิ่งเหล่านั้นก็เป็นเพียงการกำหนดแนวทางในการปฏิบัติเท่านั้น ดังนั้นแรปเปอร์จึงท้าทายโดยการไม่ปฏิบัติตาม แต่ตราบไต่ที่แรปเปอร์ยังคงอยู่ในสังคม ก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าแรปเปอร์จำเป็นต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ระเบียบ หรือขนบดังกล่าวอยู่ และคงไม่สามารถทำลายกฎเกณฑ์เหล่านั้นได้จริง

การนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์ทำทลายกฎเกณฑ์และแบบแผน” นี้ น่าจะถูกบดบังด้วยความคิดแง่ลบอยู่พอสมควร ประกอบกับการที่แรปเปอร์มักจะเป็นวัยรุ่นในช่วงอายุประมาณ 15-30 ปี ภาพความเป็นเด็กวัยรุ่นย่อมส่งผลให้สังคมคิดว่าการไม่อยู่ในกฎระเบียบนั้นเป็นเพียงความคึกคะนอง และเป็นการกระทำของเด็กที่ยังไม่โต ไม่มีประสบการณ์ และไม่มีวิจารณญาณเพียงพอเท่านั้น (สาริตา สวัสดิ์กัธ, 2549)

ส่วนในแง่ของการนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์” นั้น ก็อาจกล่าวได้ว่าประสบความสำเร็จอยู่ไม่น้อย แม้ว่าในบริบทของการดวลแรปสดไทยที่มีการใช้ภาษาหยาบคายและรุนแรงจนดูเหมือนว่าจะเป็นการใช้อารมณ์ต่อกันอย่างเดียวนั้น แต่ผลการศึกษาพบว่าในคำแรปเหล่านั้นยังปรากฏการแสดงความคิดเห็นและการชี้ข้อต่อซึ่งซึ่งเป็นลักษณะของการวิพากษ์วิจารณ์อยู่เช่นกัน เนื่องจากแรปเปอร์เมื่ออยู่ในฐานะคนแรปต้องการชี้ให้ผู้ชมเห็นความไม่เหมาะสมของคู่แข่ง

ในการกล่าวว่าการนำเสนออัตลักษณ์ “แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์” นี้ประสบความสำเร็จนั้น เป็นเพราะว่ามีการกล่าวถึงเพลงแรปในฐานะการวิพากษ์วิจารณ์สังคมหรือการเมืองอยู่พอสมควร ทั้งนี้อาจเป็นเพราะลักษณะการวิพากษ์วิจารณ์นี้ก็ปรากฏอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นวัฒนธรรมต้นกำเนิด และมักถูกสื่อนำเสนอลักษณะดังกล่าวอยู่เสมอ (กรณพร เชษฐพยัคฆ์, 2561; สาริตา สวัสดิ์กัธร, 2549) จนอาจกล่าวได้ว่าการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมืองนี้เป็นลักษณะเด่นที่มักจะพบอยู่ในเพลงแรป

อย่างไรก็ตาม ปัญหาหนึ่งที่ยังคงเป็นการใช้ภาษาที่หยาบคาย และกล่าวถึงเรื่องเพศหรือสิ่งผิดกฎหมายอย่างเปิดเผย แม้ว่าแรปเปอร์จะพยายามอ้างว่าสิ่งเหล่านั้นก็เป็นสิ่งที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว โดยเฉพาะการใช้คำหยาบในกลุ่มเพื่อน (AMARIN TVHD, 2561) การกล่าวถึงสิ่งเหล่านั้นอย่างเปิดเผยเป็นเพียงการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวันโดยตรงไปตรงมา และยังมีส่วนช่วยเรียกร้องให้สังคมสนใจคำพูดดังกล่าว (สาริตา สวัสดิ์กัธร, 2549) แต่ดูเหมือนว่าการใช้คำหยาบจะเปรียบเสมือน “ดาบสองคม” แทนที่สังคมจะสนใจเนื้อหาที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ สังคมกลับสนใจเพียงแต่คำหยาบที่ปรากฏอยู่เท่านั้น อาจเป็นเพราะสังคมยังไม่สามารถยอมรับการใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวได้อย่างเต็มที่ จนทำให้เนื้อหาในการวิพากษ์วิจารณ์ไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร

อัตลักษณ์ “แรปเปอร์ทำทนายกฎหมายและแบบแผน” และ “แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์” แสดงให้เห็นว่าแรปเปอร์มีความคิดเชิงวิพากษ์ และพร้อมที่จะนำประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่มีในสังคมมากล่าวในการแรปเพื่อเรียกร้องให้คนในสังคมตระหนักถึง อย่างไรก็ตาม ดังที่กล่าวไว้แล้วข้างต้นว่าแรปเปอร์ยังคงอยู่ในสังคมไทย อำนาจของสังคมยังคงครอบงำแรปเปอร์อยู่ไม่มากนัก แรปเปอร์จึงยัง “ติดกับ” สังคมอยู่ ดังจะพิจารณาได้จากการดวลแรปสดไทย แรปเปอร์ใช้ประเด็นปัญหาทางสังคมมาปรึกษาหารือกัน ยกตัวอย่างเช่น การอุปโลกน์ว่าตนเป็น “บุคคลผู้มีสถานภาพสูง” เช่น คนรวย ผู้ที่จบการศึกษาสูง ในขณะที่อุปโลกน์อีกฝ่ายเป็น “บุคคลผู้ด้อยสถานภาพ” เช่น คนจน ผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา เป็นต้น สิ่งนี้แสดงให้เห็น “ความเหลื่อมล้ำ” ของสังคมที่แรปเปอร์ยังไม่สามารถสลัดทิ้งไปได้เช่นกัน

นอกเหนือไปจากประเด็นการใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวที่ส่งผลต่อความคิดของสังคมจนทำให้แรปเปอร์ต้องต่อรองกับความคิดดังกล่าวแล้ว ในการดวลแรปสดไทย แรปเปอร์ยังนำเสนออัตลักษณ์

อื่น ๆ อีก ได้แก่ “แร็ปเปอร์มีทักษะในการแร็ป” “แร็ปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา” และ “แร็ปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม”

ในการทวลดแร็ปสดไทย การนำเสนออัตลักษณ์ “แร็ปเปอร์มีทักษะในการแร็ป” ค่อนข้างเด่นชัด ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า “ทักษะการแร็ปที่ดี” ประกอบด้วยลักษณะ 5 ประการ ได้แก่ 1) การแร็ปแบบมีสัมผัสคล้องจอง 2) การแร็ปสอดคล้องกับจังหวะดนตรี 3) การแร็ปเร็วและสั้นไหล 4) การแร็ปต้นสด และ 5) การแร็ปอย่างมีเอกลักษณ์หรือมีความเป็นตัวเอง หากพิจารณาแล้วจะพบว่าในบริบทอื่น ๆ แม้ว่าแร็ปเปอร์จะแสดงทักษะดังกล่าวออกมาในเพลงแร็ป แต่แร็ปเปอร์ก็ไม่ได้แจกแจงลักษณะการแร็ปที่ดีได้ชัดเจนเท่านี้ ตัวอย่างเช่นในเพลงแร็ป เนื้อหาที่แร็ปเปอร์กล่าวถึงมักจะเป็นการบอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของวัยรุ่น การวิพากษ์ เสียดสี สะท้อนปัญหาสังคม การถ่ายทอดเรื่องราวของความรัก การถ่ายทอดอุดมการณ์ชีวิต และการถ่ายทอดเรื่องราวทางเพศ (สาริตา สวัสดิ์กำจร, 2549)

จากเหตุผลที่แร็ปเปอร์ไม่มีพื้นที่ในการกล่าวถึง “ทักษะการแร็ปที่ดี” อาจทำให้สังคมละเลยลักษณะดังกล่าวไป และยังคงวนเวียนอยู่กับความคิดเดิมที่ปรากฏออกมาเด่นชัดกว่าจากการใช้คำหยาบ ด้วยเหตุนี้ ในช่วงที่ผ่านมา “ทักษะการแร็ปที่ดี” ซึ่งเป็นลักษณะอันพึงประสงค์ที่น่าจะช่วยให้สังคมเห็นทักษะความสามารถ และเกิดทัศนคติที่ดีต่อแร็ปเปอร์ จึงไม่ได้รับความสนใจ แต่หากพิจารณาอีกแง่หนึ่ง อาจเป็นไปได้ว่าเดิมแร็ปเปอร์ก็ไม่ได้ต้องการนำเสนอ “ทักษะการแร็ปที่ดี” ให้สังคมได้รับรู้ เพียงแต่ยึดถือเป็นแนวทางในการสร้างผลงานเพลงแร็ปที่ควรจะเป็นเท่านั้น

จนกระทั่งเกิดการทวลดแร็ปสดไทยรายการเดอะวอร์ฮิสซอน แร็ปเปอร์จึงเริ่มสนใจกล่าวถึง “ทักษะการแร็ปที่ดี” เพื่อแสดงให้เห็นว่าคุณสมบัติที่เหมาะสมในการเป็นแร็ปเปอร์ผู้ชนะ และสมควรได้รับการยอมรับนั้นเป็นอย่างไร และด้วยการกระจายข้อมูลของสื่อใหม่ จึงช่วยให้การนำเสนอ “ทักษะการแร็ปที่ดี” รับรู้กันในวงกว้างขึ้น ไม่ได้จำกัดอยู่แต่เพียงผู้ที่สนใจในวัฒนธรรมดังกล่าวเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ สังคมจึงเริ่มเห็นว่าแร็ปเปอร์มีทักษะความสามารถ และมีทัศนคติที่ดีต่อแร็ปเปอร์มากขึ้น

ตัวอย่างที่ 281 และตัวอย่างที่ 282 เป็นตัวอย่างของการพูดถึงแร็ปเปอร์ในกระทู้ออนไลน์ จะเห็นได้ว่าสังคมเริ่มมีการแสดงความคิดเห็นในด้านทักษะและความสามารถในการแร็ปมากขึ้น (Pantip, 2559ก)

ตัวอย่างที่ 281 “มาตรฐานคนเราไม่เท่ากัน แต่หลักๆน่าจะ flow กับเนื้อหา flow น่าจะดู ความสั้นไหล จังหวะ ความหนักเบา อารมณ์ในน้ำเสียงเนื้อหา นี่มีผลเหมือนกัน อย่างรายการคนชอบขึ้นต้นด้วย โย้ , show me the money กันเยอะจนกรรมการเป็อกก็มี”

ตัวอย่างที่ 282 “อีกริธีที่ว่าง่ายๆเลยก็ แรพสด แบบพวกแรพเปอร์ในเรื่อง 8miles วัดกัน
กัน ณ เดียวนั้นเลย แรพสดมันมีการเตรียมตัวมาก่อน อย่างของไทยก็
rap is now ที่วัดกันกันสุดๆเลย(บางคนนะ)อารมณ์แบบตอกมาตอก
กลับ หัวเร็วมากๆคิดเนื้อเพลงเดิวนั้นเลย ส่วนใหญ่อยู่ที่เนื้อหาเจ็บจี๊ดๆ
แสบๆคั่นๆ”

นอกจากนี้ ลักษณะอีกประการหนึ่งที่จำเป็นต้อง “ทักษะการแรพที่ดี” คือการมี “ทักษะและ
ปฏิภาณทางภาษา” ดังจะเห็นว่าการเลือกสรรคำให้สัมผัสคล้องจอง ทั้งยังสอดคล้องกับจังหวะดนตรี
และมีความสั่นไหวไม่ติดขัด ภายในระยะเวลาที่จำกัด ล้วนต้องอาศัย “ทักษะและปฏิภาณทางภาษา”
ทั้งสิ้น ทั้งนี้ บริบทการดวลแรพสดไทยที่มีระยะเวลาจำกัดในการสรรคำก็ช่วยแสดงให้เห็นทักษะและ
ปฏิภาณดังกล่าวได้อย่างชัดเจนกว่าบริบทอื่น ๆ ที่แรพเปอร์มีระยะเวลาในการคิด เขียน และแรพ
มากกว่า

เดิมสังคมยอมรับ “ทักษะและปฏิภาณทางภาษา” ของแรพเปอร์อยู่พอสมควร จนเกิดการ
กล่าวถึงทักษะและปฏิภาณทางภาษาที่มีร่วมกันระหว่าง “แรพเปอร์” และ “พ่อเพลงแม่เพลง
พื้นบ้าน” อีกทั้งยังมีการเปรียบเทียบลักษณะของคำแรพใน “เพลงแรพ” ที่คล้ายกับกลอนหัวเดียวใน
“เพลงพื้นบ้าน” (ณัฐ ศรีเงินงาม, 2560; วนบุษย์ ยุพเกษตร, 2561) แต่ก็ไม่ได้รับความสนใจเท่ากับ
“ความก้าวร้าวรุนแรง” ที่ปรากฏในภาษา อย่างไรก็ตาม การดวลแรพสดไทยรายการเดอะวอร์ฮัสอน
นี้น่าจะช่วยให้สังคมยอมรับ “ทักษะและปฏิภาณทางภาษา” ของแรพเปอร์มากขึ้น และช่วยให้สังคม
กล่าวถึงแรพเปอร์ในแง่อื่นบ้าง นอกเหนือไปจาก “ความก้าวร้าวรุนแรง” ดังปรากฏในบทความ
ออนไลน์ต่าง ๆ

สำหรับอัตลักษณ์ “แรพเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม” นั้น แรพเปอร์พยายามนำเสนออยู่
ตลอดมา สังเกตได้จากการที่สังคมรับรู้คำว่า “โย” เป็นคำที่ใช้กันในกลุ่มแรพเปอร์ หรือผู้อยู่ใน
วัฒนธรรมฮิปฮอป นอกจากการใช้ภาษาแล้ว แรพเปอร์ยังคงแสดงวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มตัวเองอยู่
ตลอด เช่น การแต่งตัวด้วยเสื้อผ้ากีฬาหลวม ๆ หรือการใส่เครื่องประดับต่าง การทำมือเป็นรูปต่าง ๆ
และการใช้ท่าทางอื่น ๆ (ชนิษฐา อุดมวิทยาไกร, 2550; จิตตนา จินะภาศ, 2552; สารีตา สวัสดิ์กำธร,
2549) อาจกล่าวได้ว่าการนำเสนออัตลักษณ์นี้ต่อสังคมค่อนข้างประสบความสำเร็จอยู่พอสมควร ยิ่ง
ไปกว่านั้น การนำเสนออัตลักษณ์ดังกล่าวในการดวลแรพสดไทยก็ยิ่งทำให้สังคมเห็นภาพแรพเปอร์
ชัดเจนขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 32 การแสดงร่วมกันระหว่างแร็ปเปอร์และพ่อเพลงพื้นบ้าน

ที่มา : JOOX Thailand (2561)



ภาพที่ 33 การแต่งกายและการแสดงท่าทางของผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมฮิปฮอป

ที่มา : สาริตา สวัสดิ์คำธร (2549)

จากที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่าความคิดของคนในสังคมมีอิทธิพลต่อการนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์อยู่พอสมควร เนื่องจากความคิดของสังคมที่มีต่อแร็ปเปอร์ค่อนข้างเป็นไปในด้านลบ แร็ปเปอร์จึงเลือกต่อรองกับความคิดดังกล่าวด้วยการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเอง ตลอดจนนำเสนออัตลักษณ์อื่น ๆ เพื่อช่วยให้สังคมเห็นทักษะความสามารถ หรืออาจทำให้สังคมปรับความคิดที่มีต่อตนเองให้ เป็นไปในทางที่ดีขึ้น และนำเสนอวัฒนธรรมของตนเองเพื่อให้สังคมรับรู้และยอมรับได้

การดวลแร็ปสดไทยเดอะวอร์ฮิสตอนนับเป็นพื้นที่สำคัญที่ช่วยให้เกิดการต่อรอง และการนำเสนออัตลักษณ์ข้างต้นได้ สังเกตได้จากช่วงก่อนหน้าที่มีรายการนี้พบการกล่าวถึงแร็ปเปอร์น้อยมาก แต่หลังจากรายการนี้เริ่มเผยแพร่ การกล่าวถึงแร็ปเปอร์ก็เริ่มมีมากขึ้น เริ่มจากการกล่าวถึงกันในสื่อใหม่ แร็ปเปอร์จึงเริ่มกลับมามีพื้นที่และได้รับความสนใจอีกครั้ง ความนิยมของแร็ปเปอร์ก็เพิ่มสูงขึ้นเรื่อยมา จนสามารถเข้ามาสู่พื้นที่ของสื่อหลัก และปรากฏรายการ THE RAPPER ในช่อง WORKPOINT และรายการ SHOW ME THE MONEY THAILAND ในช่อง TRUE4U ต่อมาเมื่อกลุ่ม RAP AGAINST DICTATORSHIP เผยแพร่ผลงานเพลง “ประเทศกูมี” ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ก็ทำให้เกิดการถกเถียงกันในวงกว้าง แรปเปอร์จึงเริ่มมีพื้นที่ในรายการข่าว และในหน้าหนังสือพิมพ์

จนในปัจจุบัน แรปเปอร์ก็ได้รับการยอมรับมากขึ้น โดยเฉพาะจากทักษะความสามารถที่ แรปเปอร์พยายามนำเสนอออกมา จนสามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่โฆษณาได้ (Marketeer, 2561) ใน การนี้ นับเป็นการแสดงให้เห็นการยอมรับแรปเปอร์จากคนในสังคม เนื่องจากการโฆษณาจำเป็นต้องอาศัยภาพลักษณ์ที่ดีพอสมควร หรือหากพิจารณาเพลงที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันก็จะพบว่ามักจะเป็นเพลงแรปหรือเพลงที่มีท่อนแรปอยู่เสมอ จนอาจกล่าวได้ว่าเพลงแรปและดนตรีฮิปฮอปกลายเป็น “แนวเพลงกระแสหลัก” ได้แล้วในปัจจุบัน



ภาพที่ 34 แรปเปอร์ในพื้นที่โฆษณา
ที่มา : Marketeer (2561)



ภาพที่ 35 อันดับเพลงยอดนิยมในช่วงหลังการเผยแพร่การดวลแรปสดเดอะวอร์ฮีสออน
ที่มา : JOOX Thailand (2562)

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าในส่วนแรก ผู้วิจัยกล่าวถึงอัตลักษณ์แรปเปอร์ที่ประมวลได้จากกรณีวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย 6 ประเด็น ได้แก่ 1) แรปเปอร์มีทักษะในการแรป 2) แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา 3) แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี 4) แรปเปอร์ทำท่ายกภูเกณฑ์และแบบแผน 5) แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์ และ 6) แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม

หลังจากนั้นในส่วนที่สอง ผู้วิจัยแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์แรปเปอร์ข้างต้นกับบริบทในการใช้ภาษา โดยนำผลการวิเคราะห์การดวลแรปสดไทยตามกรอบแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาช่วยอธิบายเพื่อให้เห็นอิทธิพลขององค์ประกอบการสื่อสารที่มีต่อการใช้ภาษาในการดวลแรปสดไทย ในการนี้ จะเห็นได้ว่าอัตลักษณ์แรปเปอร์ คือความเป็นแรปเปอร์หรือการมีคุณสมบัติของแรปเปอร์ ดังนั้นอัตลักษณ์แรปเปอร์จึงมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดมีความเป็นแรปเปอร์ และกลายเป็นปัจจัยในการตัดสินหาแรปเปอร์ผู้ชนะในบริบทการสื่อสารนี้ ด้วยเหตุนี้ แรปเปอร์ที่เข้าแข่งขันจึงพยายามนำเสนอว่าตนมีอัตลักษณ์แรปเปอร์และเหมาะสมที่จะเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ ในขณะที่ปฏิเสธคู่แข่งว่าไม่มีอัตลักษณ์แรปเปอร์เพื่อแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งไม่ใช่แรปเปอร์และไม่เหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ

ในส่วนสุดท้าย ผู้วิจัยแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์แรปเปอร์ข้างต้นกับสังคม โดยอธิบายถึงความคิดเดิมของคนในสังคมที่มีต่อแรปเปอร์ซึ่งมักจะเป็นแง่ลบ ส่งผลให้ในการดวลแรปสดไทยซึ่งเป็นบริบทที่อยู่ภายใต้สังคม แรปเปอร์เลือกยอมรับ ปฏิเสธ หรือต่อรองกับความคิดเหล่านั้น และนำเสนอออกมาเป็นอัตลักษณ์แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย และด้วยการเผยแพร่ทางสื่อใหม่ ทำให้การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์กระจายสู่สังคมได้กว้างขึ้น ผลลัพธ์คือสังคมเริ่มมีความคิดต่อแรปเปอร์ในเชิงบวกมากขึ้น

โดยสรุปแล้ว ความคิดของคนในสังคมมีอิทธิพลต่อการนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ ในขณะเดียวกัน การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ก็มีอิทธิพลต่อความคิดของคนในสังคมเช่นกัน นอกจากนี้ การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ก็มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับบริบทการสื่อสารอีกด้วย ในการนี้จึงแสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์แรปเปอร์มีความสลับซับซ้อน ไม่หยุดนิ่ง สอดคล้องกับแนวคิดอัตลักษณ์ที่ได้ศึกษาไว้ข้างต้น

บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผล

วิทยานิพนธ์นี้ศึกษาอัตลักษณ์ของแรปเปอร์ที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยมีคำถามการวิจัยว่าแรปเปอร์ใช้กลวิธีทางภาษาใดบ้างในการนำเสนอ “อัตลักษณ์แรปเปอร์” และอัตลักษณ์ดังกล่าวมีอะไรบ้าง ผลการศึกษาที่ได้สามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษากลวิธีทางภาษาที่คนแรปใช้ในการดวลแรปสดไทยเพื่อนำเสนอ “อัตลักษณ์แรปเปอร์” ผู้วิจัยสรุปผลการศึกษาเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การวิเคราะห์การดวลแรปสดไทยตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร 2) กลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย และ 3) อัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1.1 การวิเคราะห์การดวลแรปสดไทยตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร

จากการวิเคราะห์พบว่า การดวลแรปสดไทย เป็นเหตุการณ์สื่อสารย่อยที่อยู่ในเหตุการณ์สื่อสาร “การแข่งขัน” ซึ่งอยู่ในสถานการณ์สื่อสาร “รายการดวลแรปสดไทย เดอะวอร์ฮีสตอน” และพบว่าการดวลแรปสดไทยมีองค์ประกอบ 8 ประการที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน ดังต่อไปนี้

1) จากและสถานที่

การดวลแรปสดไทยจัดขึ้นในช่วงเวลากลางคืน ในพื้นที่ปิดที่มีเวทีสูงจากพื้นอยู่ตรงกลาง ล้อมรอบด้วยพื้นที่สำหรับผู้ชม เพื่อแบ่งพื้นที่ให้ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารอยู่อย่างชัดเจน ระหว่างฝ่ายผู้ชมและฝ่ายที่อยู่บนเวที นอกจากนี้ยังมีการจัดแสงไฟเพื่อสร้างบรรยากาศ และจัดเครื่องเสียงเพื่อให้เอื้อต่อการแรป

2) ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร

ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารในการดวลแรปสดไทย แบ่งเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ แรปเปอร์ พิธีกร ดีเจ ผู้ชูป้ายรอบการแรป ทีมงาน และผู้ชม ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารแต่ละกลุ่ม มีทั้งเพศชายและเพศหญิง ช่วงอายุประมาณ 20-40 ปี ยกเว้นพิธีกร ดีเจ และผู้ชูป้ายรอบการแรปที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ พิธีกรและดีเจเป็นเพศชาย ในขณะที่ผู้ชูป้ายรอบการแรปเป็นเพศหญิงเท่านั้น

3) จุดมุ่งหมายการสื่อสาร

จุดมุ่งหมายการสื่อสารในการดวลแรปสดไทย จะแตกต่างกันไปในผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารแต่ละกลุ่ม อย่างไรก็ตาม จุดมุ่งหมายในการสื่อสารที่ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารทุกกลุ่มมีร่วมกัน คือ การหาแรงบันดาลใจผู้ชนะการแข่งขัน

4) ลำดับวัจนกรรม

ลำดับวัจนกรรมในการดวลแรปสดไทย แบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงของพิธีกร ซึ่งต้องการดำเนินรายการให้เป็นไปตามลำดับและมุ่งหาแรงบันดาลใจผู้ชนะตามจุดมุ่งหมายของการสื่อสารวัจนกรรมในช่องนี้จึงเป็นวัจนกรรมบอกกล่าวเพื่อแจ้งรายละเอียด วัจนกรรมขอร้องเพื่อเรียกความสนใจจากผู้ชม วัจนกรรมการประกาศ เพื่อให้เหตุการณ์สื่อสารดำเนินไปตามลำดับที่วางไว้ และช่วงของแรปเปอร์ ซึ่งต้องการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ วัจนกรรมหลักในช่วงนี้จึงเป็นวัจนกรรมการวิจารณ์เพื่อชี้ให้เห็นข้อดีของคู่แข่ง และวัจนกรรมการบริภาษเพื่อแสดงความเหนือกว่าคู่แข่ง อันเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมตัดสินหาแรปเปอร์ผู้ชนะ และลำดับวัจนกรรมจะเริ่มจากช่วงของพิธีกร จากนั้นจึงเป็นช่วงของแรปเปอร์และจบลงด้วยช่วงของพิธีกรตามลำดับ

5) น้ำเสียง

น้ำเสียงในการดวลแรปสดไทยมีทั้งน้ำเสียงจริงจังในการบริภาษคู่แข่ง น้ำเสียงเย้ยหยันเมื่อกล่าวถึงข้อดีของคู่แข่ง และน้ำเสียงโอ้อวดเมื่อคนแรปกกล่าวถึงข้อดีของตนเอง

6) เครื่องมือสื่อสาร

การดวลแรปสดไทยมีการใช้วัจนภาษาในการแรป เพื่อนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์และอวัจนภาษาที่สอดคล้องกับวัจนภาษา ทั้งการสับมือและการโยกตัวตามจังหวะการแรป และการแสดงท่าทางตามเนื้อหาที่ปรากฏในคำแรป ในการใช้วัจนภาษาคนแรปใช้ไมโครโฟนและลำโพงเพื่อให้ผู้ชมได้ยินเสียงพูดในการแรป

7) บรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์

ในด้านบรรทัดฐานการตีความ ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารแต่ละกลุ่มจะทราบได้ว่าการดวลแรปสดไทยกำลังเริ่มขึ้น เมื่อพิธีกรประกาศ จากนั้นดีเจจึงเปิดดนตรีและผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารแต่ละกลุ่มก็จะทำหน้าที่ของตน นอกจากนี้ ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารแต่ละกลุ่มสามารถยอมรับการใช้ภาษาที่รุนแรงและหยาบคายได้ โดยจะไม่ถือเป็นเรื่องจริงเป็นจั้งหลังการดวลแรปสดไทยจบลง ส่วนบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์ก็มีผลมาจากบรรทัดฐานการตีความเช่นกัน กล่าวคือ คนแรปและคู่แข่งจะแสดงความรุนแรงทางวาจาเท่านั้น ไม่มีการสัมผัสหรือทำร้ายร่างกายกัน และผู้ชมสามารถส่งเสียงหรือแสดงปฏิกิริยาต่อการแรปของคนแรปได้

8) ประเภทการสื่อสาร

การดวลแรปสดไทยสามารถจัดประเภทเป็นการแข่งขันซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการหาผู้ชนะโดยการแข่งขันแรป สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายสื่อสาร นอกจากนี้ การแรปในการดวลแรปสดไทย ยังสามารถจัดประเภทเป็นการแรปดิส (Disrespect Rap) ซึ่งมีเนื้อหาการวิพากษ์วิจารณ์หรือบริภาษคู่แข่งอีกด้วย

องค์ประกอบของการสื่อสารข้างต้นไม่เพียงแต่สอดคล้องสัมพันธ์กันเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อการใช้ภาษาของแรเปอร์อีกด้วย กล่าวคือการดวลแรปสดไทยเป็นการสื่อสารประเภทการแข่งขัน จึงมีจุดมุ่งหมายการสื่อสารเพื่อหาแรเปอร์ผู้ชนะ ด้วยเหตุนี้ คนแรปจึงใช้การแรปเป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อนำเสนอลักษณะที่เหมาะสมในการเป็นแรเปอร์ผู้ชนะ

6.1.2 กลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย

จากการพิจารณาการดวลแรปสดไทย พบว่าคนแรปนำเสนออัตลักษณ์แรเปอร์โดยใช้กลวิธีทางภาษาที่สำคัญ 8 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำ 2) การใช้เสียงประกอบจังหวะ 3) การใช้สัมผัสคล้องจอง 4) การซ้ำ 5) การหักล้างถ้อยคำ 6) การใช้ภาษาอังกฤษ 7) การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน และ 8) การใช้อุปลักษณ์

1) การใช้คำ

คนแรปเลือกใช้คำเพื่อสื่อความหมายในลักษณะที่ต่างกันออกไปตามประเภทของการใช้คำ แต่โดยรวมแล้วการใช้คำของคนแรปมีจุดประสงค์ เพื่อสื่อความหมายว่าตนเหนือว่าคู่แข่ง ทั้งการใช้คำเพื่อเพิ่มสถานภาพตนเองแต่ลดสถานภาพคู่แข่ง และการใช้คำหยาบที่สัมพันธ์กัน ส่วนคำที่มีความหมายเชิงบวกจะใช้ร่วมกับคำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงลบเมื่อกล่าวถึงตัวคนแรปเอง ในขณะที่คำที่มีความหมายเชิงลบจะใช้ร่วมกับคำปฏิเสธคำที่มีความหมายเชิงบวกเมื่อกล่าวถึงคู่แข่ง นอกจากนี้คนแรปยังใช้คำสมญานาม เพื่อสร้างกลืนอายุของวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดอีกด้วย

2) การใช้เสียงประกอบจังหวะ

คนแรปใช้เสียงประกอบจังหวะ เช่น เยี้ย โย่ อ้า เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนคำนึงถึงจังหวะดนตรีประกอบการแรป และช่วยให้ตนสามารถแรปได้สอดคล้องกับจังหวะดนตรีดังกล่าว นอกจากนี้การใช้เสียงประกอบจังหวะยังเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่ปรากฏในวัฒนธรรมต้นกำเนิดอีกด้วย

3) การใช้สัมผัสคล้องจอง

คนแรปใช้สัมผัสคล้องจองเพื่อแสดงให้เห็นทักษะและปฏิภาณทางภาษา และแสดงให้เห็นทักษะการแรป เนื่องจากการแรปจำเป็นต้องมีสัมผัสคล้องจองดังปรากฏในวัฒนธรรมต้นกำเนิด

นอกจากนี้ การใช้สัมผัสคล้องจองยังทำให้คำแรรมีเสียงสัมพันธ์กันอันมีส่วนช่วยให้การแรปลื่นไหลไม่ติดขัดอีกด้วย

4) การซ้ำ

คนแรบใช้การซ้ำเพื่อเน้นย้ำความหมายให้กับถ้อยคำในคำแรบ ถ้อยคำที่มีเนื้อหาเป็นการบริภาษคู่แข่งจึงได้รับการเน้นย้ำให้มีความหมายหนักแน่นและรุนแรงขึ้น นอกจากนี้ คนแรบยังใช้การซ้ำคำในลักษณะที่สอดคล้องกับจังหวะดนตรี การซ้ำจึงยังแสดงให้เห็นถึงทักษะและปฏิภาณทางภาษาของคนแรบในการคิดรูปแบบการซ้ำและสามารถแรบออกมาได้อย่างสอดคล้องพ้องไปกับดนตรีประกอบการแรบ

5) การหักล้างถ้อยคำ

คนแรบใช้การหักล้างถ้อยคำเพื่อลบล้างหรือเลื่อนคำแรบของคู่แข่งให้มีความน่าเชื่อถือ หรือมีความสำคัญน้อยลง ดังนั้นการหักล้างถ้อยคำจึงช่วยให้คนแรบมีสถานภาพมากกว่าคู่แข่ง นอกจากนี้ในการหักล้างถ้อยคำ คนแรบจำเป็นต้องพิจารณาคำแรบของคู่แข่งก่อน จึงจะสามารถคิดคำแรบเพื่อหักล้างถ้อยคำดังกล่าวได้ และคนแรบจะมีระยะเวลาสั้น ๆ เท่านั้นในการคิดคำแรบเพื่อหักล้าง ด้วยเหตุนี้ การหักล้างถ้อยคำ จึงแสดงให้เห็นถึงทักษะและปฏิภาณทางภาษาของคนแรบด้วยเช่นกัน

6) การใช้ภาษาอังกฤษ

คนแรบใช้ภาษาอังกฤษทั้งในระดับคำและประโยค เพื่อสร้างกลิ่นอายวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดให้กับการแรบของตนเอง ทั้งนี้ คำภาษาอังกฤษบางคำจัดเป็นคำเฉพาะกลุ่ม ซึ่งปรากฏในวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น Flow หมายถึง การแรปลื่นไหลไม่ติดขัด Rhyme หมายถึง เนื้อแรบหรือคำแรบ เป็นต้น คำเหล่านี้ก็ถือเป็นลักษณะหนึ่งที่วัฒนธรรมฮิปฮอปไทยรับมาใช้เช่นกัน ด้วยเหตุนี้ คนแรบจึงจำเป็นต้องใช้คำภาษาอังกฤษเหล่านี้เพื่อสื่อความ

8) การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน

คนแรบใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับคำแรบในการบริภาษคู่แข่ง เนื่องจากถ้อยคำนัยผกผันเป็นกลวิธีทางภาษาที่เป็นการแฉความ ไม่ได้มีความหมายตรงตามรูปภาษา การใช้ถ้อยคำนัยผกผันของคนแรบในการดวลแรบสดไทยที่มีเวลาจำกัด จึงแสดงให้เห็นถึงทักษะและปฏิภาณทางภาษาของคนแรบด้วยเช่นกัน

9) การใช้อุปลักษณ์

คนแรบใช้อุปลักษณ์เพื่อเปรียบตนเองเป็นสิ่งที่มีความค่าและได้รับการยอมรับ ในขณะที่เปรียบคู่แข่งเป็นสิ่งที่ด้อยค่าและไม่ได้รับการยอมรับ การใช้อุปลักษณ์ลักษณะนี้จึงแสดงให้เห็นว่าคนแรบ

พยายามแสดงว่าตนเหนือกว่าคู่แข่งและเหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ นอกจากนี้ การใช้อุปลักษณ์ยังแสดงให้เห็นถึงลักษณะและปฏิภาณทางภาษาของคนแรปอีกด้วย

กลวิธีทางภาษาข้างต้นแสดงให้เห็นลักษณะบางประการที่คนแรปต้องการนำเสนอ เมื่อพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบการสื่อสารในการดวลแรปสดไทยจึงสามารถประมวลเป็นอัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทยได้

6.1.3 อัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทย

จากการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่คนแรปใช้ในการดวลแรปสดไทยร่วมกับองค์ประกอบการสื่อสารตามแนวคิดชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร พบว่าคนแรปพยายามนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ 6 ประเด็น ได้แก่ 1) แรปเปอร์มีทักษะในการแรป 2) แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา 3) แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี 4) แรปเปอร์ทำทนายชนบและแบบแผน 5) แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์ และ 6) แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม

1) แรปเปอร์มีทักษะในการแรป

คนแรปนำเสนอว่าตนมีทักษะในการแรปโดยใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนสามารถแรปแบบมีสัมผัสคล้องจอง แรปสอดคล้องกับจังหวะดนตรี แรปเร็วและลื่นไหล แรปด้นสดและแรปอย่างมีเอกลักษณ์ได้ การแรปให้มีลักษณะดังกล่าวถือเป็นสิ่งสำคัญในการดวลแรปสดไทยเนื่องจากเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อความชื่นชอบของผู้ชม และส่งผลให้ผู้ชมตัดสินใจเลือกแรปเปอร์ผู้ชนะ การขาดลักษณะใดลักษณะหนึ่งก็อาจแสดงให้เห็นว่าไม่มีทักษะการแรปที่สมบูรณ์และอาจเป็นข้อด้อยที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ได้

2) แรปเปอร์มีทักษะและปฏิภาณทางภาษา

ทักษะในการแรป และทักษะและปฏิภาณทางภาษามีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการแรป ทักษะทางภาษาจึงถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่แรปเปอร์ต้องมีเช่นกัน ด้วยเหตุนี้คนแรปจึงพยายามนำเสนอว่าตนมีทักษะทางภาษาผ่านกลวิธีทางภาษาต่าง ๆ นอกจากนี้ ในการดวลแรปสดไทยซึ่งเป็นการแข่งขันที่มีระยะเวลาจำกัดในการคิดใช้ภาษา การแสดงทักษะทางภาษาจึงเป็นการแสดงปฏิภาณทางภาษาด้วยเช่นกัน

3) แรปเปอร์มีศักดิ์ศรี

คนแรปนำเสนอว่าตนมีศักดิ์ศรี โดยใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนมีสถานภาพสูงและมีชื่อเสียง ลักษณะดังกล่าวเป็นลักษณะที่พึงประสงค์และได้รับการยอมรับจากคนในสังคมเช่นเดียวกับในการดวลแรปสดไทย คนแรปต้องการได้รับการยอมรับจากผู้ชมเพื่อให้ผู้ชมตัดสินใจเลือกตนเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ

4) แรปเปอร์ทำทนายชนบและแบบแผน

คนเรานำเสนอว่าตนทำทนายชนบและแบบแผนโดยใช้สัมผัสคล้องจองแบบแรปเปอร์ อีกทั้งยังใช้คำหยาบได้อย่างอิสระ และทำทนายชนบการใช้ภาษาที่เกี่ยวกับสถานภาพ ทั้งนี้บรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์การดวลแรปสดไทยเอื้อให้คนแรปสามารถใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวได้

5) แรปเปอร์เป็นนักวิพากษ์วิจารณ์

เนื่องจากการดวลแรปสดไทยเป็นการแข่งขันเพื่อหาแรปเปอร์ผู้ชนะ คนแรปจึงจำเป็นต้องใช้การแรปวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่ง เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าคู่แข่งไม่เหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ ประกอบกับการนำเสนออัตลักษณ์อื่น ๆ ร่วมด้วย จึงทำให้ผู้ชมตัดสินใจเลือกคนแรปเป็นผู้ชนะแทน

6) แรปเปอร์รักษาวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม

คนเรานำเสนอลักษณะบางประการที่แรปเปอร์มีส่วนร่วมกัน โดยการใช้คำสมญานามภาษาอังกฤษ เสียงประกอบจังหวะ และสัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรคในคำแรป การใช้ภาษาเหล่านี้ล้วนเป็นลักษณะที่มีอยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นวัฒนธรรมต้นกำเนิด และลักษณะดังกล่าวก็ถูกถ่ายทอดและรักษาในวัฒนธรรมฮิปฮอปประเทศอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน รวมถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปของไทยก็รับเอาลักษณะดังกล่าวและพยายามรักษาเอาไว้

สรุปผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างบริบทการสื่อสาร การใช้ภาษา และการนำเสนออัตลักษณ์ ดังจะเห็นได้ว่าการดวลแรปสดไทยเป็นการสื่อสารประเภทการแข่งขัน โดยมีการแรปเป็นเครื่องมือแสดงความสามารถและความเหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์ผู้ชนะ ด้วยเหตุนี้คนแรปจึงใช้ภาษาในการแรปเพื่อแสดงคุณลักษณะที่เหมาะสมในการเป็นแรปเปอร์เหล่านั้นออกมา และการนำเสนอคุณลักษณะเหล่านี้เองก็เป็นความพยายามในการนำเสนอตัวตนของแรปเปอร์ว่าเป็นอย่างไร จึงทำให้เห็น “อัตลักษณ์แรปเปอร์” ในการดวลแรปสดไทย

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาของงานวิจัย “การนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแรปสดไทย” สามารถสรุปได้ดังข้างต้น คนแรปพยายามนำเสนออัตลักษณ์แรปเปอร์เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากผู้ชมและได้รับชัยชนะ สิ่งที่น่าสนใจคือการใช้ความรุนแรง การใช้คำหยาบ และการบริภาษ ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ไม่น่าพึงประสงค์ในบริบทสังคมทั่วไป แต่คนแรปกลับยังใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวเป็นหลักในการดวลแรปสดไทย ทั้งนี้ ผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสารต่างก็ยินยอมและชื่นชอบลักษณะดังกล่าว เนื่องจากบรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ที่ทุกคนยึดถือร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่ายังมีประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์แรปเปอร์ในการดวลแรปสดไทยที่น่าสนใจอีก 4 ประเด็น ได้แก่ 1) อัตลักษณ์แรปเปอร์กับข้อสังเกตในวัฒนธรรมฮิปฮอป 2) การดวล

แรปสไตไทย: “ภาษา” คือ “ศอก หมัด” 3) การแรปกับเพลงพื้นบ้านไทย และ 4) การนำเสนอ
อัตลักษณ์แรปเปอร์ในพื้นที่ที่ต่างกัน

1) อัตลักษณ์แรปเปอร์กับข้อสังเกตในวัฒนธรรมฮิปฮอป

ผู้วิจัยสรุปอัตลักษณ์แรปเปอร์เป็นประเด็นต่าง ๆ โดยพิจารณาจากกลวิธีทางภาษาที่
แรปเปอร์ใช้ในการดวลแรปสไตไทย ทั้งนี้ หากพิจารณาพฤติกรรมของกลุ่มแรปเปอร์ รวมทั้งผู้ที่อยู่ใน
วัฒนธรรมฮิปฮอปไปด้วย ก็จะพบว่าสิ่งเหล่านั้นมีความสอดคล้องกับผลวิจัยนี้พอสมควร

ประการแรก แรปเปอร์ให้ความสำคัญกับทักษะในการแรปอย่างยิ่ง กล่าวคือ หากแรปเปอร์
คนใดมีทักษะในการแรปซึ่งหมายรวมถึงทักษะและปฏิภาณทางภาษา ก็ย่อมจะได้รับการยอมรับจาก
คนในวงการ พิจารณาได้จากการกล่าวถึงการแรปของแรปเปอร์คนหนึ่งคนใด มักจะมีการกล่าวถึงคำ
ว่า “โฟลว์” (Flow) “ฟลิป” (Flip) และ “ไรม์” (Rhyme) ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับทักษะในการแรป
และทักษะทางภาษาทั้งสิ้น

“โฟลว์” (Flow) เป็นคำภาษาอังกฤษแปลว่า “ไหล” แต่ในวงการแรป หมายถึงการแรปสั้น
ไหล ไม่ติดขัด ลักษณะการแรปเช่นนี้เป็นสิ่งที่แรปเปอร์ไทยให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เช่นเดียวกับใน
วัฒนธรรมต้นกำเนิดที่ปรากฏการใช้คำนี้เช่นกัน สอดคล้องกับการใช้อุปสรรคที่คนแรปมักจะเปรียบ
ตนเองเป็นสิ่งที่สั้นไหล ไม่ติดขัด และหากพิจารณาการใช้สัมผัสคล้องจองก็จะพบว่าเสียงที่เนื่องกันไป
ก็น่าจะมีส่วนช่วยให้แรปเปอร์สามารถแรปสั้นไหลด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ แรปเปอร์จึงนิยมเขียนคำ
แรปให้สัมผัสคล้องจองกัน หรือเรียกว่า “ไรม์” (Rhyme) ซึ่งเป็นคำภาษาอังกฤษแปลว่า “การสัมผัส
คล้องจอง”

อีกคำหนึ่งที่แสดงถึงทักษะการแรปและทักษะทางภาษา คือคำว่า “ฟลิป” (Flip) เป็นคำ
ภาษาอังกฤษแปลว่า “พลิกกลับ” แต่คำนี้ปรากฏเฉพาะในวงการแรปไทยเท่านั้น หมายถึงการใช้คำที่
มีเสียงคล้ายกันหลาย ๆ คำในวรรคเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น “หักศอก หักหลอก กลับหลอก” (จรัสกุล
เกตุทอง, 2562) หากพิจารณาแล้วจะพบว่าเสียงที่คล้าย ๆ กัน หมายถึงการใช้สัมผัสคล้องจอง ทั้ง
สัมผัสอักษร สัมผัสสระแบบขนบ และสัมผัสสระแบบแรปเปอร์ ดังนั้น คำว่า “ฟลิป” ก็คือการใช้
สัมผัสอักษรและสัมผัสสระในวรรค ซึ่งแสดงให้เห็นการใช้ทักษะทางภาษาด้วยเช่นกัน

ประการที่สอง คือเรื่องการยึดมั่นในศักดิ์ศรีและความเป็นตัวเอง ดังที่แสดงให้เห็นว่าศักดิ์ศรี
เป็นเรื่องของการมีสถานะภาพที่พึงประสงค์และได้รับการยอมรับ ลักษณะนี้มักจะพบเห็นได้อยู่เสมอใน
วัฒนธรรมฮิปฮอปไทย กล่าวคือ แรปเปอร์แสดงการยอมรับกันโดยใช้คำว่า “respect” ซึ่งเป็นคำ
ภาษาอังกฤษ มีความหมายว่า “ยกย่อง นับถือ หรือแสดงความเคารพ” โดยส่วนใหญ่ แรปเปอร์มักจะ
แสดงความยกย่อง นับถือกัน โดยพิจารณาจากผลงานเพลงหรือการแรป รวมถึงความคิดบางประการ
ที่แสดงถึงความเป็นตัวเอง (จรัสกุล เกตุทอง, 2562)

นอกจากนี้ แร็ปเปอร์ยังยอมรับและนับถือกันจากความคิดหรือวิถีการใช้ชีวิตที่มีความเป็นฮิปฮอป กล่าวคือการแสดงลักษณะบางประการที่สื่อความเป็นวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มของผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอป ดังปรากฏการใช้คำว่า “Real” ซึ่งเป็นคำภาษาอังกฤษ หมายความว่า “แท้จริง” ในแง่ความเป็นฮิปฮอปที่แท้จริงนั้น ยังคงอธิบายหรือนิยามลักษณะได้ไม่ถนัดนัก การนำเอาลักษณะบางประการที่ปรากฏในวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นต้นกำเนิดมาปฏิบัติตามจึงเป็นแนวทางที่แร็ปเปอร์ไทยใช้เพื่อแสดงความเป็นฮิปฮอปที่แท้จริง สอดคล้องกับการใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อแสดงว่าตนมีลักษณะใกล้เคียงวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศสหรัฐอเมริกาที่ปรากฏในงานวิจัยนี้ด้วยเช่นกัน

แม้ว่าในงานวิจัยของโดมินเนลโล (Dominello, 2008) จะแสดงให้เห็นความพยายามของแร็ปเปอร์ออสเตรเลียที่ต้องการทำตัวเองให้แตกต่างกับแร็ปเปอร์อเมริกัน แต่ความแตกต่างดังกล่าวก็เป็นเพียงการใช้ภาษาอังกฤษสำเนียงออสเตรเลียเท่านั้น ผู้วิจัยสังเกตว่าความต้องการสร้างความแตกต่างดังกล่าวเป็นผลมาจาก “ความเหมือน” ที่มีมากเกินไป กล่าวคือแร็ปเปอร์ออสเตรเลียใช้ภาษาอังกฤษเช่นเดียวกับแร็ปเปอร์อเมริกัน แร็ปเปอร์ออสเตรเลียจึงต้องใช้ภาษาอังกฤษสำเนียงออสเตรเลียเพื่อแยกตัวเองออกจากแร็ปเปอร์อเมริกัน ในขณะที่ลักษณะอื่น ๆ ทั้งการใช้สัมผัสคล้องการใช้คำหยาบ และการใช้คำว่า “โย” ยังคงปรากฏอยู่เพื่อแสดงให้เห็นวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิด ส่วนแร็ปเปอร์ไทยใช้ภาษาไทยในการแร็ป แร็ปเปอร์ไทยจึงไม่จำเป็นต้องสร้างความแตกต่างใด ๆ แต่กลับพยายามสร้างความเหมือนวัฒนธรรมฮิปฮอปต้นกำเนิดให้มากที่สุดแทน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความพยายามในการใช้ภาษาอังกฤษ สลับกับภาษาไทย เพื่อแสดงความเป็นแร็ปเปอร์ต้นกำเนิด ในขณะเดียวกันก็ยังคงรักษาความเป็นแร็ปเปอร์ไทยอยู่

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าแร็ปเปอร์ไทยไม่ได้รับเอาลักษณะทั้งหมดมา แต่จะรับเอาเฉพาะลักษณะเด่นของวัฒนธรรมฮิปฮอปเท่านั้น โดยลักษณะเหล่านี้ก็ปรากฏในประเทศอื่นที่รับเอาวัฒนธรรมฮิปฮอปไปด้วยเช่นกัน ทั้งการใช้คำสมญานาม การใช้คำหยาบ การใช้สัมผัสคล้องจองในการแร็ป และการใช้คำว่า “โย” ในขณะเดียวกันแร็ปเปอร์ไทยก็ยังคงพยายามนำเสนอลักษณะที่ทำให้เห็นว่าตนเป็นแร็ปเปอร์ไทยร่วมด้วย สิ่งที่เห็นได้ชัดคือการใช้ภาษาไทยในการแร็ป นอกจากนี้ อาจแสดงในลักษณะอื่น ตัวอย่างเช่นการใช้สมญานามเป็นภาษาไทย เช่น อัดดา ปู่จ่าน หรือตัวละครในวรรณคดีไทย เช่น ไมยราพ ทศกัณฐ์ หรือในบางครั้งอาจใช้การเอื้อนแบบเพลงไทยเดิมหรือการร้องลิเกในการแร็ปดังเช่นการแร็ปของปู่จ่านและไมยราพ

ประการสุดท้าย การวิพากษ์วิจารณ์น่าจะเป็นวัฒนธรรมของการแร็ป ดังปรากฏคำว่า “แร็ปดิส” ซึ่งมาจากคำภาษาอังกฤษว่า “Disrespect rap” หมายถึงการแร็ปที่แสดงการไม่ยกย่องหรือนับถือ การแร็ปลักษณะนี้จึงปรากฏในการดวลแร็ปสดไทย กล่าวคือ แร็ปเปอร์เมื่ออยู่ในฐานะคน

แร็ปก็จะแร็ปดิศคู่แข่งเพื่อวิพากษ์วิจารณ์ลักษณะที่ไม่เหมาะสมของคู่แข่ง และแสดงให้เห็นว่าคู่แข่งไม่ควรเป็นแร็ปเปอร์ผู้ชนะ

นอกจากในการดวลแร็ปสดไทยแล้ว การแร็ปดิศยังปรากฏในเพลงแร็ปเช่นกัน ดังปรากฏเพลงแร็ปที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์บุคคล กลุ่มคน หรือสิ่งต่าง ๆ ในสังคม ยกตัวอย่างเช่น เพลง “Set Zero” ของ อิลสลิก (Illslic) ซึ่งมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์ศิลปินที่นำเอาผลงานเพลงของอิลสลิกไปดัดแปลง หรือเพลง “ประเทศกูมี” ของ RAD ซึ่งมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลไทย เป็นต้น



ภาพที่ 36 เพลงแร็ป "Set Zero" มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์ศิลปินที่คัดลอกเพลง
ที่มา : <https://youtu.be/IJhgG3BvDHg>



ภาพที่ 37 เพลงแร็ป "ประเทศกูมี" มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์ปรากฏการณ์ในสังคม
ที่มา : <https://youtu.be/VZvzLiGUtw>

ทั้งนี้ หากพิจารณาจากแหล่งกำเนิดของวัฒนธรรมฮิปฮอป จะพบว่าวัฒนธรรมดังกล่าวเกิดขึ้นในชุมชนแอฟริกันอเมริกันซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มคนชายขอบของสังคม คนกลุ่มนี้จึงถูกกดขี่ด้วยอำนาจต่าง ๆ ของคนที่มีอำนาจในสังคม คนกลุ่มนี้จึงใช้การแร็ปเพื่อระบายความคับแค้นใจ หรือความอึดอัด คับข้องใจจากการถูกกดขี่ ตลอดจนวิพากษ์วิจารณ์กลุ่มคนที่มีอำนาจในสังคม (กรรณพร เศรษฐพยัคฆ์, 2561; ฟินน์ ยุทธนา, 2561ก) เมื่อวัฒนธรรมดังกล่าวเข้าสู่สังคมไทย แร็ปเปอร์ไทยก็รับเอาลักษณะของการแร็ปที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์เข้ามาเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่าการ

วิพากษ์วิจารณ์กลายเป็นลักษณะหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอป และข้อสรุปนี้ก็สอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแร็ปเปอร์ในต่างประเทศอีกด้วย (Escoto, 2012; Morgan, 2016; Thomas, 2016)

โดยสรุปแล้ว ประเด็นข้างต้นเป็นสิ่งที่มักถูกกล่าวถึงและพบเห็นได้บ่อยในวัฒนธรรมฮิปฮอป โดยเฉพาะในวงการแร็ปเปอร์ และประเด็นดังกล่าวก็ล้วนสอดคล้องกับผลการวิจัยของการศึกษานี้ ดังนั้น อาจสรุปได้ว่าแร็ปเปอร์ยึดถือและพยายามนำเสนอประเด็นเหล่านี้จนกลายเป็นอัตลักษณ์แร็ปเปอร์

2) การดวลแร็ปสดไทย: “ภาษา” คือ “ศอก หมัด”

ประเด็นที่น่าสนใจอีกข้อหนึ่งคือลักษณะการดวลแร็ปสดไทยที่คล้ายกับการชกมวย ทั้งลักษณะทางกายภาพ เช่น ฉาก ผู้ร่วมสถานการณ์ และลักษณะของความคิดที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาผู้ชนะโดยการต่อสู้ และทำร้ายคู่แข่ง เพียงแต่ไม่ใช่การต่อสู้ทางร่างกาย แต่เป็นการต่อสู้กันด้วยการแร็ป และทำร้ายให้คู่แข่งเจ็บช้ำน้ำใจ

หากพิจารณาองค์ประกอบการสื่อสารจะพบว่าบรรยากาศในการดวลแร็ปสดไทยคล้ายคลึงกับบรรยากาศการชกมวยมาก กล่าวคือเวทีการแข่งขันที่ยกสูงและถูกรายล้อมด้วยผู้ชมมีลักษณะเหมือนเวทีมวย การมีผู้ชูป้ายบอกรอบ หรือ ring girl ซึ่งต้องเป็นเพศหญิงที่มีความ “เซ็กซี่” เช่นเดียวกับที่ปรากฏในการชกมวย และการส่งเสียงให้กำลังใจจากผู้ชม หรือการโห่ร้องที่สามารถทำได้ตลอดการแข่งขัน นอกจากนี้แร็ปเปอร์ยังมีจุดมุ่งหมายเหมือนกับนักมวย คือการเอาชนะคู่แข่ง เพียงแต่การเอาชนะคู่แข่งในการดวลแร็ปสดไทยคือการใช้ภาษาในการแร็ปทำร้ายจิตใจคู่แข่ง เพื่อให้คู่แข่งเจ็บช้ำน้ำใจและยอมแพ้ไป

ลักษณะข้างต้นจึงแสดงให้เห็นว่า “การดวลแร็ปสดไทย” คือ “การชกมวย” ด้วยเหตุนี้แร็ปเปอร์จึงมักจะใช้ภาษาที่มีความรุนแรงและหยาบคายเป็น “ศอก หมัด” เพื่อใช้ต่อสู้กัน เนื่องจากการใช้คำหยาบ โดยเฉพาะการใช้คำหยาบเพื่อบริภาษ น่าจะทำร้ายคู่แข่งได้ดีที่สุด เนื่องจากการบริภาษ ผู้พูดต้องการทำร้ายจิตใจผู้ฟังที่เป็นเป้าหมายในการบริภาษ หากพิจารณาที่มาและความหมายของคำหยาบร่วมด้วยจะพบว่าคำหยาบเกี่ยวข้องกับสิ่งไม่ดีและไม่พึงประสงค์ตามค่านิยมของสังคมไทย การใช้คำหยาบในการบริภาษเป็นการโอนความหมายเหล่านั้นไปสู่ผู้ถูกบริภาษ ผู้ถูกบริภาษจึงสูญเสียสถานภาพ อยู่ในสถานะที่ไม่มีเกียรติ กลายเป็นผู้ที่สังคมไม่ยอมรับ ขาดคุณสมบัติของการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม และถูกกีดกันออกจากกลุ่ม (วิสันต์ สุขวิสิทธิ์, 2547) ด้วยเหตุนี้ คำหยาบจึงมีอานุภาพในการทำร้ายคู่แข่งไม่ต่างกับ “ศอก หมัด” ของนักมวย และกลายเป็นกลวิธีทางภาษาที่เด่นชัดในการดวลแร็ปสดไทย

นอกจากนี้ การดวลแร็ปสดไทยยังเป็นพื้นที่ที่แสดงให้เห็นการต่อสู้ของผู้ที่มีศักดิ์ศรีเหมือนกัน กล่าวคือในการดวลแร็ปสดไทย แร็ปเปอร์ที่เข้าแข่งขันไม่ได้จำกัดเพศหรืออายุ ดังนั้น แร็ปเปอร์ที่แข่ง

กันอาจเป็นคู่ที่มีเพศต่างกันระหว่างชายกับหญิง หรือมีอายุต่างกันระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ลักษณะเหล่านี้ อาจจะไม่พบในกีฬามวยซึ่งมีกติกาที่ต้องสร้างความเท่าเทียมทางด้านร่างกาย แต่การดวลแรปสตไทยกลับละทิ้งสิ่งเหล่านั้น แสดงให้เห็นว่าเป็นพื้นที่ของคนที่มีศักดิ์ศรีเท่ากัน และจะพิสูจน์ความสามารถจากทักษะในการแรปเป็นสำคัญ

อย่างไรก็ตาม แม้การดวลแรปสตไทยจะพยายามท้าทายระบบเพศและระบบอาวุโส แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ การดวลแรปสตไทยยังอยู่ภายใต้ความคิดการแสดงอำนาจ “ความเป็นชาย” อยู่ ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาในการบริภาษกันก็มักจะเป็นเรื่องเพศ ซึ่งเป็นไปในลักษณะที่ฝ่ายชายมีอำนาจในการควบคุมหรือบังคับได้มากกว่าฝ่ายหญิง หรือการปรากฏ ring girl หรือผู้ชูป้ายบอกรอบการแรปที่ยังต้องเป็นผู้หญิงสาวรูปร่างเซ็กซี่ อาจจะทำให้เห็นว่าผู้หญิงเป็นเพียงสัญลักษณ์ทางเพศเท่านั้น สิ่งเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นว่าการดวลแรปสตไทยยังอยู่ภายใต้อิทธิพลของการแสดงอำนาจ “ความเป็นชาย” อยู่ และการดวลแรปสตไทยก็อาจเป็นพื้นที่แสดง “ความเป็นชาย” ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าการดวลแรปสตไทยมีลักษณะเหมือนการชกมวย เพียงแต่เป็นการต่อสู้กันทางภาษา โดยที่ยังมีความคิดที่โต้ตอบกันระหว่าง “ศักดิ์ศรีที่เท่าเทียม” และการแสดงอำนาจ “ความเป็นชาย” อยู่ อนึ่ง ภาพของการดวลแรปสตไทยที่เหมือนกับการชกมวยก็อาจส่งผลให้คนในสังคมมองว่าแรปเปอร์มีความรุนแรงด้วยเช่นกัน

3) การแรปไทยกับเพลงพื้นบ้านไทย

การแรปไทยกับเพลงพื้นบ้านไทยมีลักษณะใกล้เคียงกันจนมักจะมีการตั้งสมมุติฐานว่า การแรปไทยได้รับอิทธิพลมาจากเพลงพื้นบ้านไทย โดยเฉพาะลักษณะการสัมผัสคล้องจองของคำแรปไทยที่เหมือนกับกลอนหัวเดียว อย่างไรก็ตาม ลักษณะที่คล้ายกันนี้น่าจะเป็นสากลลักษณะของเพลงที่มีการด้นสด ไม่ใช่การรับอิทธิพลจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ดังจะกล่าวต่อไปนี้

ประการแรก ในการแรป คำแรปไทยจะปรากฏคำที่มีเสียงสัมผัสสระระหว่างวรรคในตำแหน่งท้ายวรรค เช่นเดียวกับเพลงพื้นบ้านไทยที่มีลักษณะเป็นกลอนหัวเดียว กล่าวคือการวางคำที่มีเสียงสัมผัสสระในตำแหน่งท้ายบาท ลักษณะที่คล้ายกันนี้ไม่น่าเป็นการรับอิทธิพลจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เนื่องจากลักษณะการสัมผัสคล้องจองในคำแรปไทยเป็นลักษณะที่ปรากฏในวัฒนธรรมต้นกำเนิดเช่นกัน อาจเป็นไปได้ว่าลักษณะการสัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรคในคำแรปนี้น่าจะได้รับอิทธิพลมาจากบทร้อยกรองตะวันตกซึ่งมักจะมีสัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรคเท่านั้น เมื่อการแรปเข้ามาสู่สังคมไทย แรปเปอร์ไทยก็รับเอาลักษณะดังกล่าวมาด้วย ลักษณะที่คล้ายกันนี้จึงทำให้การสัมผัสคล้องจองในตำแหน่งท้ายวรรคของคำแรปเปรียบได้กับลักษณะของกลอนหัวเดียวซึ่งปรากฏอยู่ก่อนแล้วในเพลงพื้นบ้านไทย อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตว่าลักษณะการสัมผัสคล้องจองของบทร้อยกรองไทยก็น่าจะมีอิทธิพลต่อการแรปไทยพอสมควร โดยเฉพาะการใช้สัมผัสในวรรคในคำแรป

ไทยที่ช่วยให้สร้างความน่าสนใจให้กับคำแรบ ทั้งยังแสดงทักษะความสามารถของแรปเปอร์ น่าสนใจว่าการสัมผัสลักษณะนี้กลับพบได้น้อยในคำแรบจากวัฒนธรรมต้นกำเนิด ในขณะที่แรปเปอร์ไทยให้ความสำคัญกับการสัมผัสคล้องจองลักษณะนี้มากจนเกิดคำเรียกว่า “ฟลิป” ซึ่งเป็นคำเฉพาะกลุ่มแรปเปอร์ไทยเท่านั้น

ประการต่อมา ทั้งการแรปไทยและเพลงพื้นบ้านไทยต่างก็แสดงให้เห็นทักษะและปฏิภาณทางภาษา กล่าวคือ คำแรบและกลอนหัวเดียวมีลักษณะของการสัมผัสคล้องจองซึ่งจำเป็นต้องอาศัยทักษะทางภาษาของผู้แต่ง แรปเปอร์และพ่อเพลงแม่เพลงไทยต่างก็ใช้ทักษะทางภาษาในการสรรคำที่มีเสียงสัมผัสคล้องจองกัน ทั้งยังคำนึงถึงความหมายของคำเหล่านั้นให้สอดคล้องไปกับความหมายโดยรวม นอกจากนี้ หากพิจารณาบริบทของการใช้ภาษาร่วมด้วย จะพบว่าในการดวลแรปสดไทยมีระยะเวลาในการสรรคำใส่คำแรบค่อนข้างจำกัด เช่นเดียวกับการแสดงพื้นบ้านไทยที่มีลักษณะเป็นเพลงปฏิพากย์ พ่อเพลงแม่เพลงจะร้องโต้ตอบกันและมีระยะเวลาจำกัดในการสรรคำใส่บทเพลง ดังนั้นการแรปในการดวลแรปสดไทยและเพลงปฏิพากย์จึงมีลักษณะของการต้นสดและแสดงถึงปฏิภาณทางภาษาของแรปเปอร์และพ่อเพลงแม่เพลงไทยได้

สิ่งที่น่าสนใจข้อหนึ่งคือการใช้สัมผัสคล้องจองในคำแรบและกลอนหัวเดียวช่วยเอื้อให้แรปเปอร์และพ่อเพลงแม่เพลงไทยสามารถต้นสดได้ เอนก นาวิกมูล (2523) แสดงความคิดเห็นว่ากลอนหัวเดียวเป็นฉันทลักษณ์ที่ไม่ยากเกินไปในการต้นสด อย่างไรก็ตาม การใช้สัมผัสคล้องจองในคำแรบค่อนข้างอิสระ จำนวนวรรคที่ปรากฏคำสัมผัสคล้องจองไม่สม่ำเสมอและไม่สามารถสรุปเป็นรูปแบบหรือฉันทลักษณ์ได้ แต่กลอนหัวเดียวมีการใช้สัมผัสที่สม่ำเสมอจนสามารถระบุได้ว่าเป็นกลอนสี่ กลอนโล กลอนลา ตามทัศนะของเอนก นาวิกมูล (2523)

นอกจากนี้ แรปเปอร์ยังใช้การสัมผัสสระแบบแรปเปอร์ที่สร้างความยืดหยุ่นให้กับการสรรคำในคำแรบมากขึ้น กล่าวคือ ในการเลือกคำสัมผัสสระ แรปเปอร์สามารถใช้พยางค์สัมผัสที่มีเสียงสระที่มีลิ้นอยู่ในตำแหน่งและระดับลิ้นเหมือนกัน แต่ความสั้นยาวต่างกันก็ได้ เช่น อะ กับ อา อี กับ อี และแรปเปอร์สามารถใช้พยางค์สัมผัสที่มีเสียงพยัญชนะท้ายที่มีลักษณะการเกิดเสียงเหมือนกันได้ เช่น กลุ่มเสียงนาสิก กลุ่มเสียงกัก ความยืดหยุ่นนี้ทำให้แรปเปอร์มีตัวเลือกในการสรรคำที่สัมผัสคล้องจองมากขึ้น ส่งผลให้การสรรคำสัมผัสคล้องจองง่ายขึ้น ทำให้แรปเปอร์สามารถแสดงทักษะและปฏิภาณทางภาษาในการแรบแบบต้นสดได้ อย่างไรก็ตาม สำหรับพ่อเพลงแม่เพลง การสัมผัสคล้องจองลักษณะนี้ก็อาจจะไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นการใช้สัมผัสคล้องจอง

ประการสุดท้าย คือการใช้คำหยาบในการดวลแรปสดไทยอันเป็นลักษณะการใช้ภาษาที่ไม่น่าพึงประสงค์ในทัศนะบริบทสังคมทั่วไป อย่างไรก็ตาม บรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ในการดวลแรปสดไทยเอื้อให้แรปเปอร์สามารถใช้คำหยาบได้ สิ่งที่น่าสนใจคือลักษณะการใช้ภาษานี้พบได้เช่นกันในเพลงพื้นบ้านไทยที่เรียกว่า “กลอนแดง” สมบัติ สมศรีพลอย (2559) กล่าวว่ากลอนแดงมี

แต่ก็ไม่ได้ละทิ้งลักษณะทางวัฒนธรรมเดิมของตน โดยปรับเอาลักษณะทางวัฒนธรรมเดิมมาไว้ในลักษณะทางวัฒนธรรมใหม่

โดยสรุปแล้ว การแร็ปไทยและเพลงพื้นบ้านไทยต่างก็แสดงให้เห็นทักษะและปฏิภาณทางภาษาของแร็ปเปอร์ไทยและพ่อเพลงแม่เพลงพื้นบ้านไทย และทั้งสองสิ่งต่างก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันจนสามารถเปรียบเทียบได้ว่าเพลงพื้นบ้านเป็น “การแร็ปแบบไทย ๆ” ดังคำกล่าวของวณบุษย์ ยุพเกษตร (2561)

4) การนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในบริบทที่ต่างกัน

จากการพิจารณากรณีทางภาษาในการดวลแร็ปสดไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในการดวลแร็ปสดไทยเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น อย่างไรก็ตาม อัตลักษณ์ยังคงเป็นสิ่งที่ลื่นไหล แปรเปลี่ยนไปตามบริบท ดังนั้น หากศึกษาการใช้ภาษาของแร็ปเปอร์ไทยในบริบทอื่นก็อาจพบอัตลักษณ์ในประเด็นที่ต่างออกไปได้

ประเด็นที่แสดงความแตกต่างในการนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในบริบทที่ต่างกันได้อย่างชัดเจนที่สุดน่าจะเป็นการใช้คำหยาบและการใช้ภาษาที่แสดงความรุนแรง หากพิจารณาจากต้นกำเนิดของวัฒนธรรมฮิปฮอปก็จะพบการใช้ภาษาที่หยาบคายและรุนแรงเพื่อระบายความอัดอั้นจากการถูกกดขี่ แร็ปเปอร์ไทยก็รับลักษณะภาษาดังกล่าวมาด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในการดวลแร็ปสดไทยที่มีบรรทัดฐานการตีความและการปฏิสัมพันธ์ที่เอื้อให้ใช้ภาษาที่รุนแรงและหยาบคายได้ การใช้ภาษาลักษณะนี้เกิดขึ้นซ้ำ ๆ และถูกกล่าวถึงซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นภาพของแร็ปเปอร์ว่าต้องมีความรุนแรงและหยาบคาย

อย่างไรก็ตาม ในบริบทที่ต่างออกไป ผู้วิจัยสังเกตว่ายังมีเพลงแร็ปไทยหลาย ๆ เพลงที่ไม่ใช้คำหยาบ เช่น เพลงร้ายก็รัก ของโจอี้ บอย (Joey Boy) เพลงซูใจ ของพี่กกลิ้ง ฮีโร่ (F. HERO) เพลงคน ของ Rapper Tery เป็นต้น ทั้งนี้ เพลงเหล่านี้ปรากฏในพื้นที่สื่อออนไลน์ และแร็ปเปอร์น่าจะต้องการให้เพลงของตนเข้าถึงกลุ่มผู้ฟังที่หลากหลาย ไม่ได้จำกัดเฉพาะผู้ที่สนใจเพลงแร็ปหรือวัฒนธรรมฮิปฮอปเท่านั้น แร็ปเปอร์จึงเลือกไม่ใช้คำหยาบในเพลงของตน

อีกกรณีหนึ่ง คือในรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแร็ปเปอร์ เช่น รายการ THE RAPPER รายการ SHOW ME THE MONEY THAILAND เป็นต้น แร็ปเปอร์ไม่ได้ใช้คำหยาบมากเท่ากับในการดวลแร็ปสดไทย หรือหากใช้คำหยาบก็จะมีคำหยาบที่รุนแรงน้อยกว่าเหล่านั้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากพื้นที่สื่อดังกล่าวเป็นพื้นที่สาธารณะ จึงมีการจำกัดการใช้ภาษามากกว่าในการดวลแร็ปสดไทย

กรณีทั้งสองแสดงให้เห็นว่าการใช้คำหยาบในคำแร็ปไทยเป็นสิ่งที่แร็ปเปอร์เลือกได้ว่าจะใช้หรือไม่ใช้ ดังนั้น ในการนำเสนออัตลักษณ์ “แร็ปเปอร์ท้าทายขนบและแบบแผน” และ “แร็ปเปอร์มีศักดิ์ศรี” ในบริบทอื่น ๆ แร็ปเปอร์อาจจะเลือกใช้กลวิธีการนำเสนอที่ต่างออกไป ยกตัวอย่างเช่น ใน

รายการ THE RAPPER “OZEEOOS” แร็ปโดยไม่ใช้คำหยาบในการแสดงของตัวเอง นอกจากนี้ยังแสดงทักษะในการแร็ปและทักษะทางภาษาอื่น ๆ ร่วมด้วย “TWOPEE” เป็นหนึ่งในคณะกรรมการก็แสดงการยอมรับในทักษะความสามารถเหล่านั้น โดยกำมือและทาบหน้าอกซ้าย พร้อมกับพูดว่า “สุดท้ายอะ respect ครับ respect” การยอมรับนี้จึงแสดงให้เห็นศักดิ์ศรีของ OZEEOOS ในฐานะแร็ปเปอร์คนหนึ่ง



ภาพที่ 39 TWOPEE ใช้ท่าทางเพื่อแสดงการยอมรับ OZEEOOS

ที่มา : <https://youtu.be/PiljWQO-9eY>

สำหรับรายการโทรทัศน์ที่มีข้อจำกัดเรื่องการใช้ภาษา ทำให้แร็ปเปอร์ต้องเลือกนำเสนออัตลักษณ์โดยไม่ใช้คำหยาบ ในการนี้ อาจเป็นไปได้ว่ารายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแร็ปเปอร์ ทั้ง THE RAPPER และ SHOW ME THE MONEY THAILAND มีส่วนช่วยให้สังคมมองข้ามความคิดเดิมที่มองว่าแร็ปเปอร์มีความก้าวร้าวรุนแรง และเริ่มหันมาสนใจแร็ปเปอร์ในแง่มุมมองอื่นมากขึ้น ประกอบกับการที่รายการนำเสนอความเป็น “วัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม” ทำให้สังคมเข้าใจแร็ปเปอร์ และมีความคิดต่อแร็ปเปอร์ในเชิงบวกมากขึ้นด้วย

นอกจากนี้ ในบริบทที่ต่างกัน แร็ปเปอร์ก็อาจกล่าวเนื้อหาที่ต่างกันไป ดังจะเห็นได้ว่าการควบคุมแร็ปสดไทย แร็ปเปอร์มีจุดมุ่งหมายเพื่อชัยชนะ เนื้อหาที่ปรากฏจึงเป็นการบริภาษคู่แข่งซึ่งเป็นตัวบุคคลเท่านั้น แต่ในบริบทอื่น ๆ แร็ปเปอร์อาจจะมีจุดมุ่งหมายอื่น ตัวอย่างเช่น หากแร็ปเปอร์มีจุดมุ่งหมายเพื่อการตลาดและการสร้างรายได้จากเพลง แร็ปเปอร์อาจจะเลือกนำเสนอเนื้อหาด้านความรัก เช่น เพลง “เอาเป็นว่าฉันรักใคร่ไม่เป็น” ของ Jigsaw Story เพลง “ดอกไม้ไฟ” ของ MIKESICKFLOW เพลง “คิดถึงใครบางคน” ของ UMA หรือหากแร็ปเปอร์ต้องการวิพากษ์วิจารณ์หรือเรียกร้องสิทธิบางประการ แร็ปเปอร์ก็อาจนำเสนอเนื้อหาเหล่านั้นได้ เช่น เพลง “บางกอก เลกาซี” ของ YOUNGOHM เพลง “ปฏิรูป” ของ RAD เพลง “ซุ่มซน” ของ PAE

การนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายเหล่านี้ก็น่าจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนในสังคมยอมรับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ปมากขึ้น ทำให้การแร็ปมีพื้นที่ทางวัฒนธรรมมากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่าเพลงส่วนใหญ่ในปัจจุบันมักจะมีท่อนแร็ปร่วมปรากฏอยู่ในเพลง หรือแร็ปเปอร์เริ่มมีพื้นที่ในสื่อมวลชนมากขึ้น ทั้งในข่าว และรายการโทรทัศน์ ตลอดจนโฆษณาต่าง ๆ

บริบทการใช้ภาษาที่ต่างกันก็ส่งผลให้แร็ปเปอร์นำเสนออัตลักษณ์ที่ต่างกัน ลักษณะเหล่านี้เป็นการเน้นย้ำให้เห็นว่าอัตลักษณ์มีความเคลื่อนไหวและแปรเปลี่ยนไปตามบริบท ดังนั้นการศึกษาการใช้ภาษาของแร็ปเปอร์ในกลุ่มข้อมูลอื่นก็น่าจะทำให้เห็นการเลือกนำเสนออัตลักษณ์หรือปฏิเสธอัตลักษณ์บางประการก็ได้

โดยสรุปแล้ว งานวิจัย “การนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในการดวลแร็ปสดไทย” น่าจะช่วยสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปและการแร็ปในสังคมไทยยิ่งขึ้น ตลอดจนช่วยบุกเบิกและสร้างแนวทางการวิจัยทางภาษาในหัวข้อที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมดังกล่าว ซึ่งกำลังได้รับความนิยมและได้รับความสนใจต่อไป

6.3 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ศึกษาอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ที่แร็ปเปอร์นำเสนอในการดวลแร็ปสดไทยจากมุมมองทางภาษา อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาวัฒนธรรมฮิปฮอปไทย โดยเฉพาะแร็ปเปอร์และการแร็ป ยังคงมีประเด็นอื่น ๆ ที่สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้อีก อาทิ

1) การศึกษาอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในกลุ่มข้อมูลอื่น ๆ เช่น อัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในรายการที่ปรากฏบนสื่อกระแสหลัก อัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในเพลงแร็ป อัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในข่าวหรือบทความออนไลน์ เป็นต้น เพื่อขยายองค์ความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ไทย ทั้งนี้ อาจเปรียบเทียบผลการศึกษากับงานวิจัยนี้เพื่อให้เห็นแง่มุมที่น่าสนใจและเข้าใจอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ไทยยิ่งขึ้น

2) การศึกษาคำสมญานามของแร็ปเปอร์ โดยอาจพิจารณาที่มาของคำสมญานาม แวดวงความหมายของคำสมญานาม เป็นต้น ทั้งนี้ คำสมญานามก็เป็นการนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์อีกลักษณะหนึ่ง การศึกษาคำสมญานามของแร็ปเปอร์ก็น่าจะช่วยให้เห็นแง่มุมที่น่าสนใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ไทยได้เช่นกัน

3) การศึกษาภาพตัวแทนของสถานภาพต่าง ๆ ในสังคมที่ปรากฏในเพลงแร็ป เช่น ภาพตัวแทนผู้หญิง ภาพตัวแทนผู้ชาย เป็นต้น เพื่อให้เห็นความคิดหรือมุมมองของแร็ปเปอร์ที่มีต่อสถานภาพอื่นในสังคม

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- AMARIN TVHD. (2561). รายการต่างคนต่างคิด ตอน "ประเทศกูมี" เพลงนี้ชาติเสียหาย? [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=nMDj9MINx1E>
- GMM25Thailand. (2561). แฉ - เปิดใจทีมแร็ปเปอร์ ประเทศกูมี [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/PcFCJoq1CZA>
- Hockhacker. (2562). EP.15 เพลง RAP จำเป็นต้องมีคำหยาบคาย | Step Rap by hockhacker [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 23 เมษายน 2564. เข้าถึงได้จาก www.youtube.com/watch?v=FZTK2tb-wps
- JOOX Thailand. (2561). YoungOhm, พักกิ้ง ฮีโร่, UrboyTJ Vs. "คุณพระช่วย" | JOOX Thailand Music Awards 2018 (Show 3/5) [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/yoTfc8g8mKs>
- _____. (2562). Thailand Top 100 by JOOX | 18 มีนาคม 2562. เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://web.facebook.com/jooxth/posts/2377878088909288/>
- Marketeer. (2561). จับตาแบรนต์ไทย Rap ยังไงให้ถูก Rhyme (และถูกใจผู้บริโภค). เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://marketeeronline.co/archives/60744>
- Pantip. (2559ก). ดูยังไงคะว่าคนไหนแร็ปเก่ง. เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/35188594>
- _____. (2559ข). รายการrap is now เพื่อนๆคิดง้างกับรายการนี้. เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/34806924>
- RAP IS NOW. (2557ก). HIPHOP HISTORY PT.1 | RAP IS NOW [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 29 สิงหาคม 2561. เข้าถึงได้จาก https://youtu.be/GpHx_nZPygc/
- _____. (2557ข). HIPHOP HISTORY PT.2 (THAI HIPHOP FROM THE BEGINNING) | RAP IS NOW [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 29 สิงหาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/1xydCfmhull/>
- _____. (2559ก). BATTLE WINNERS. เข้าถึงเมื่อ 5 ธันวาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.rapisnow.com/blog/battle-winners/>

- _____ . (2559ข). RINCREW LIVE : ประวัติศาสตร์ "ชาติแร็ป" (สาระล้วนๆ) | RAP IS NOW [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 29 สิงหาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/xUiJgEgPK6U/>
- Ratirita. (2561). เจาะปรากฏการณ์เพลงแร็ปกับ Rap is Now ผู้รณรงค์ให้เพลงแร็ปกลับมา มีสิทธิ์. เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://brandinside.asia/rap-is-now-rap-fever/>
- กรณพร เชษฐพยัคฆ์. (2561). เมื่อเพลงแร็ปเป็นมากกว่าความบันเทิง ย้อนดูประวัติย่อๆ ของเพลงแร็ป สายวิพากษ์สังคม. เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/social/rap-as-politics-movement/63542>
- กันตติศ ป่านทอง. (2559). Rap is now: The New Beginning. เข้าถึงเมื่อ 23 เมษายน 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.fungjaizine.com/feature/head_talk/rap-is-now
- แกมกาญจน์ พิทักษ์วงศ์. (2560). "ปริศนาการพูดของมัคนายกในวัดพระอารามหลวง จังหวัดนครปฐม : องค์ประกอบการสื่อสารและกลวิธีทางภาษาในการโน้มน้าวใจ." อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิษฐา อุดมวิทยาไกร. (2550). "กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นฮิปฮอปในสังคมไทย." วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จันทิมา อังคพัฒนิกิจ. (2561). การวิเคราะห์ข้อความ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิตตนา จินะภาศ. (2552). "การออกแบบต้นแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับสำหรับกลุ่มคนแนวฮิปฮอป : กรณีศึกษากลุ่มคนแนวฮิปฮอปในจังหวัดเชียงใหม่." วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จิรัชกุล เกตุทอง. (2562). NAZESUS, แร็ปเปอร์ผู้ก่อตั้งกลุ่ม RAP IS NOW, ทีมงานและพิธีกรในรายการเดอะวอร์ฮีสออน. สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอสาร. (2554). วาทกรรมการพัฒนา : อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณ์ และความเป็นอื่น. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ณัฐศรีเงินงาม. (2560). Short Documentary - หนึ่งบวกหนึ่งเท่ากับก้าว [วิดีโอ]. เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/g4KL2HX27eM>
- ณัฐนันท์ คำภา. (2558). "อัตลักษณ์เชิงบวกแฝงนัยเชิงลบต่อคนพิการ : ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ของคนพิการในสังคมไทย." วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร 35, 1: 125 - 148.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2549). "โฆษณาตัวเองอย่างไรให้น่าเชื่อถือ?: กลวิธีทางภาษาในการโฆษณาตัวเองของนักการเมืองไทยจากมุมมองวาทศาสตร์." ใน มองสังคมผ่านวาทกรรม, 269-291.

กฤษดาวรรณ หงส์ลดารมภ์ และจันทิมา เอี่ยมมานนท์ (บรรณาธิการ). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2550). "จาก "เจ้าพ่ออ่างทองคำ" สู่ "คนชนชั้นธรรมดาที่กล้าแฉ": กลวิธีทางภาษากับ การนำเสนออัตลักษณ์ของซูวิทย์ กมลวิศิษฎ์ ในวาทกรรมการหาเสียงเลือกตั้ง." **วารสารภาษา และวรรณคดีไทย** 24, 271-296.

_____. (2556). **วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์ : แนวคิดและการนำมา ศึกษาวาทกรรมในภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณิศณัชชา เหล่าตระกูล. (2549). "การศึกษาสถานการณ์สื่อสารการสืบพยานคดีอาญาในศาลไทยตาม แนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร." **อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะ อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.

ดารารพร ศรีม่วง. (2556). "การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักเขียน: กรณีศึกษาเรื่องเล่าจาก ประสบการณ์ชีวิตของเสกสรรค์ ประเสริฐกุล." **ปริญญาอักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา ภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**.

ดาหลา เจนณรงค์. (2561). "ก้าวต่อไปของแร็ป และการต่อยอดธุรกิจในรูปแบบฉบับของ Rap is Now." **นิตยสารคิด** 10, 3 (ธันวาคม): 22-23.

ดิเรก หงษ์ทอง. (2559). "อัตลักษณ์และการผสมผสานทางวัฒนธรรมในเพลงของผู้พูดภาษาเขมรถิ่นไทย ในอีสานตอนใต้." **อักษรศาสตร์ดุสิตมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.

ห้องฟ้าสีเทา. (2561). **แร็ปเปอร์ ผงาดครองโลก หลังกำเนิด "ฮิปฮอป" 4 ทศวรรษ**. เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.prachachat.net/facebook-instant-article/news-153366>

ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ. (2559). "ชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร : แนวคิดและการประยุกต์ใช้ในงาน พิธีกร." **วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์** 6, 2: 115 - 129.

เทพี จรัสจรวงเกียรติ. (2549). "ฉลาด สวย รวย เก่ง: การสร้างคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ผ่านเรื่องเล่าในโฆษณา นิตยสารผู้หญิงไทย." ใน **พลวัตของภาษาไทยปัจจุบัน**, กฤษดาวรรณ หงส์ลดารมภ์ และจันทิมา เอี่ยมมานนท์ (บรรณาธิการ). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไทยรัฐ. (2561). "ประเทศกูมี งานเข้า ปอท.ชัดให้ร้ายประเทศไทย เข้าข่ายผิด พ.ร.บ.คอมพ์." **ไทยรัฐ** (27 ตุลาคม).

ไทยรัฐออนไลน์. (2559). **ขี้อารมณ์ ผสมปากจัด! สัมผัสทุกชอกจันทวะ Rap is Now**

- ผู้เขย่าวงการแร็ปไทย.** เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/content/596231>
- ธัญญ์ เจริญกุล. (2551). "การขนานนามสกุล: กลไกของรัฐในการสร้างสำนึกชาตินิยมและอัตลักษณ์ความเป็นชาย." *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสตรีศึกษา วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- ธีระ บุซบกแก้ว. (2553). "กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองโดยกลุ่ม "เกย์ออนไลน์"." *วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- นภัสวดี พงศ์พิพัฒน์. (2557). "สมาคมชาวฮิปฮอป." *วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมหลัก) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.*
- นฤพนธ์ ชมภูศรี. (2561). **ศึก Rap Survival ระหว่าง The Rapper vs SMTM Thailand ใครจะอยู่ ใครจะปัง!** เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2561. เข้าถึงได้จาก <https://brandinside.asia/the-rapper-vs-smtm-thailand/>
- นวพร มีเสียงศรี. (2547). "การวิเคราะห์ "วาทลีลา" ในโวหารทางการเมืองของนายชวน หลีกภัยตามแนวภาษาศาสตร์และวาทศาสตร์." *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- น้ำผึ้ง มโนชัยภักดี. (2554). "การแสดงลำตัดคณะหวังเต๊ะ : การศึกษาตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร." *อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
- นิตี เอียวศรีวงศ์. (2546). **(ต่าง) คิดในคอก (ตน).** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- นิษณาต นิลทองคำ. (2561). **Rhyme Line: ไทมีไลน์ของวงการฮิปฮอปไทย.** เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.happeningandfriends.com/article-detail/99?lang=th>
- ปวิพันธ์ อุทยานกุล. (2562). "โวหารภาพพจน์ในนวนิยายเรื่องเจ้าจันทน์ผมหอม นิราศพระธาตุอินทร์แขวน." *วารสารวิจิตรวรรณสาร* 3, 1: 123-142.
- ปอรรชัม ยอดเนตร. (2544). "การศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างพิธีกรรมและวิทยาการสุขภาพทางโทรทัศน์ในเชิงชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร." *นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา วาทวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ปัทมา ทิมประเสริฐกุล. (2557). "เสียงและจังหวะ: กลวิธีทางวรรณศิลป์ในยวนพ่ายโคลงต้น." *วารสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร* 34, 1: 99-117.
- ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. (2546). **อัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบ.** กรุงเทพฯ: ศูนย์

มานุษยวิทยาสิรินธร.

พรพิมล เสนะวงศ์. (2554). "กู-มีง : วัยรุ่นไทยกับความเป็นอิสระจากกฎระเบียบในการใช้ภาษา."

วารสารดำรงวิชาการ 10, 2: 23-38.

พิกุลกานต์ รุจิราภา. (2537). "การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ: การศึกษาแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร." **อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**

พินน์ ยุทธนา. (2561ก). **ประวัติศาสตร์ Hip Hop [ตอน 1] ฮิปฮอปแห่งมวลมนุษยชาติ Rap MC DJ Graffiti B-boy | อสมการ [วิดีโอ].** เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก https://youtu.be/RUgw_QLMcPM

_____. (2561ข). **ประวัติศาสตร์ Hip Hop [ตอน 2] ฮิปฮอปคืออะไร Rap MC DJ Graffiti B-boy | อสมการ [วิดีโอ].** เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/CnS-xwyi03U>

มณฑาทิพย์ ศิริพันธ์. (2554). "การแสดงโนราคะละม้ายศิลป์ : การศึกษาตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร." **อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.**

มโนมัย มโนภาพ. (2545). "เปลือย "ดาจิม" คนรู้เท่าไม่ถึงการณ์." **กรุงเทพธุรกิจ** (27 เมษายน).

มัลลิกา มาภา, ดวงเด่น บุญปก และวาสนา นามพงศ์. (2554). "การสวดสรภัญญะของจังหวัดนครพนม : การศึกษาตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร." **วารสารศรีนครินทรวิโรฒนวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)** 3, 6: 51-61.

รัชดา ปลาบุ๋ทอง. (2552). "การใช้คำลงท้ายภาษาไทยในวรรณกรรมแปลเรื่อง อาร์ทิมิส ฟาวล์, อาร์ทิมิส ฟาวล์ ตอนมหันตภัยในอาร์กติก และอาร์ทิมิส ฟาวล์ ตอนรหัสลับนิรันดร." **วารสารภาษาและภาษาศาสตร์** 27, 2: 90-103.

รัตนะ ปัญญาภา, พระมหาสมบุรณ์ วุฑฒิกโร และประพันธ์ ศุภษร. (2558). "การปรับวิธีคิดเกี่ยวกับศักดิ์ศรีในสังคมไทยให้สอดคล้องกับพระพุทธศาสนา." **มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์** 32, 3: 1-24.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554.** กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

วนบุษย์ ยุพเกษตร. (2561). **รีปแบบบ้านบ้าน.** เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.creativethailand.org/new/article/business/30488/th>

วิจิณต์ ภาณุพงศ์. (2532). **โครงสร้างภาษาไทย: ระบบไวยากรณ์.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- วิสันต์ สุขวิสิทธิ์. (2547). "วจนกรรมการบริภาษในภาษาไทย." วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2554). "ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอุดมการณ์ในหนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรประถมศึกษา พ.ศ. 2503-2544: การศึกษาตามแนววาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์." วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วุฒินันท์ แก้วจันทร์เกตุ. (2553). "อุดมการณ์ความเป็นชายในวาทกรรมโฆษณาสินค้าและบริการสำหรับผู้ชายในนิตยสาร." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรุตตา แจ้งสว่าง. (2552). "เพลงฮิปฮอปกับความเป็นผู้หญิง." วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริพร ภัคดีผาสุข. (2549). "ความแหวกแนวและอารมณ์ขันของสมณานามนักร้องเมืองไทย." ใน **มองสังคมผ่านวาทกรรม**, 241-268. กฤษดาพรรณ หงส์ลดาธรรม์ และจันทิมา เอี่ยมมานนท์ (บรรณาธิการ). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2553). **โครงการวาทกรรม “ความเป็นผู้หญิง” ในนิตยสารสุขภาพและความงามภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการการอุดมศึกษาและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- _____. (2561). **ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์และแนวทางการนำมาศึกษาภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภมน อากานันท์. (2554). "การแสดงลีเกณห์ทวีป-ชัยณรงค์ วงศ์เทเวทย์ : การศึกษาตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร." อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมชาย สำเนียงงาม. (2545). "ลักษณะภาษาที่แสดงการเปลี่ยนแปลงของความเชื่อเกี่ยวกับสิริมงคลและกาลกิริยาในชื่อของคนไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2559). "Swear Words in Thai : Changes in Thai Society." รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ **The International Conference Commemorating the 50th Anniversary of the Department of Thai, Hankuk University of Foreign Studies**, Republic of Korea, 27 ตุลาคม.
- สมบัติ สมศรีพลอย. (2559). "กลอนแดง : วจนกรรมการบริภาษยกย่องในเพลงอีแซว." **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร** 36, 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม): 113-126.

- สรุประเสริฐ อินทร์ตัน. (2554). "ปฏิภาณสร้างฐานชีวิต." **วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ** 13, 1: 56-59.
- สาริตา สวัสดิ์กำจร. (2549). "เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย." วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุดาตวง เกิดโมฬี. (2537). "การศึกษาการปราศรัยหาเสียงเลือกตั้งผู้แทนราษฎรตามแนวชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร: กรณีศึกษาผู้สมัครพรรคพลังธรรม." อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมาลี พลขุนทรัพย์. (2555). "วจนลีลาของสุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ ในรายการ “คน คั้น คน”." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2548). "วาทกรรม ภาพแทน และอัตลักษณ์." เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง วาทกรรม ภาพแทน และอัตลักษณ์ ในการสัมมนาเรื่องวรรณคดีศึกษาในบริบทสังคมและวัฒนธรรม 2 ณ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 24 พฤศจิกายน.
- อดิสร เชิดชูศิลป์ และดวงกมล บางชวด. (2562). "แนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap Battle." **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา** 14, 2: 1-15.
- อภิญา เพื่องฟูสกุล. (2546). **อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด**. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2550). **ภาษาศาสตร์สังคม**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อินทนนท์ ปัญญาโสภา. (2561). **จาก Rap is Now ถึง The Rapper เพราะอะไรทำให้กระแสเพลง Hiphop ลุกเป็นไฟ**. เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.rainmaker.in.th/rap-is-now-to-the-rapper/>
- เอกรัฐ เลหาทัยวานิชย์. (2552). "ภาพแทนการท่องเที่ยวเชิงนิเวศวัฒนธรรม กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของชุมชน : กรณีศึกษาบ้านแม่กำปอง ตำบลห้วยแก้ว กิ่งอำเภอแม่ออน จังหวัดเชียงใหม่." ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เอนก นาวิกมูล. (2523). **เพลงนอกศตวรรษ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.

ภาษาอังกฤษ

- Alim, H. S., Lee, J., Carris, L. M. and Williams, Q. E. (2018). "Linguistic creativity and the production of cisheteropatriarchy: A comparative analysis of improvised rap battles in Los Angeles and Cape Town." **Language Sciences** 65, 58-69.
- Calhoun, C. (1994). **Social Theory and the Politics of Identity**. London: Blackwell.
- Cambridge advanced learner's dictionary**. (2003). Cambridge: Cambridge University Press.
- Dominello, Z. (2008). "" Keepin' It Real, Mate " : A study of identity in Australian Hip Hop." **Griffith Working Papers in Pragmatics and Intercultural Communication** 1, 1: 40-47.
- Escoto, A. M. (2012). "Rap the Language." **Publicaciones Didacticas** 28, 55 - 62.
- Green, J. (2000). **Cassell's dictionary of slang**. London: Cassell.
- Hall, J. K. (2002). **Teaching and researching language and culture**. London: Longman.
- Hall, S. (1997). **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**. London: Sage.
- Hornby, A. S. (2010). **Oxford advanced learner's dictionary of current English**. 8th ed. London: Oxford University Press.
- Hymes, D. H. (1974). **Foundations in sociolinguistics : an ethnographic approach**. London: Tavistock.
- Jackson, J. (2014). **Introducing language and intercultural communication**. London: Routledge.
- Keefe, C., Harte, T. B. and Norton, L. E. (1982). **Introduction to debate**. New York: Macmillan.
- Lakoff, G. and Johnson, M. (1980). **Metaphors We Live By**. London: The University of Chicago Press.
- Mize, C. (2015). **History of Rap - The True Origins of Rap Music**. Accessed on September 28, 2018. Accessed from <https://colemizestudios.com/how-did-rap-start/>
- Morgan, M. (2016). "'The world is yours': the globalization of hip-hop language." **Social Identities** 22, 2: 133-149.

- Panpothong, N. (1996). "A Pragmatic Study of Verbal Irony in Thai." Ph.D. Dissertation
University of Hawai'i.
- Pinker, S. (2008). **The Stuff of Thought: Language as a Window into Human Nature.**
New York: Penguin.
- Plasticlittleraps. (2010). **Plasticlittleraps.** Accessed on December 12, 2018. Accessed
from <https://www.plasticlittleraps.com>
- Saville-Troike, M. (1989). **The ethnography of communication : an introduction /
Muriel Saville-Troike.** 2nd ed. Oxford: Basil Blackwell.
- Summers, D. (2003). **Longman dictionary of contemporary English : the living
dictionary.** New ed. New York: Longman.
- Thomas, D. L. (2016). "Niggers and Japs: the formula behind Japanese hip-hop's racism."
Social Identities 22, 2: 210-225.
- Weeden, C. (1987). **Feminist Practice and Poststructuralist Theory.** New York: Basil
Blackwell.
- Zarate, M. (2014). **A Hip-hop Timeline.** Accessed on December 12, 2018. Accessed
from <https://hiphopbiography.wordpress.com/a-hip-hop-timeline/>





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปิติศักดิ์ บุญใส
วัน เดือน ปี เกิด	1 กรกฎาคม 2537
สถานที่เกิด	จันทบุรี
วุฒิการศึกษา	อักษรศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	27 ม.7 ต.สองพี่น้อง อ.ท่าใหม่ จ.จันทบุรี

