

ภาษากับอัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย: กรณีศึกษารายการ THE RAPPER Language and Identity of Thai Rappers: A Case Study of THE RAPPER

นภสร ตั้งวิบูลย์กิจ (Naphasorn Tungviboonyakit) E-mail: naphasorn.t@chula.ac.th^{1*}

¹ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Department of Thai, Faculty of Arts, Chulalongkorn University)

*Corresponding Author. E-mail: naphasorn.t@chula.ac.th

(Received: 10 March 2025; Revised: 16 May 2025; Accepted: 29 May 2025)

บทคัดย่อ

ในช่วงเวลาที่เพลงแร็ปและแร็ปเปอร์กลับเข้ามาอยู่ในกระแสนิยมของคนในสังคมไทยอีกครั้ง กลุ่มแร็ปเปอร์ไทยได้มีการใช้ภาษาที่น่าสนใจและเป็นส่วนสำคัญในการนำเสนออัตลักษณ์ของตน บทความวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER เก็บข้อมูลจากรายการ THE RAPPER ปีที่ 1 ตอนที่ 1-6 ออกอากาศทางช่อง Workpoint 23 ทั้งในช่วงการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขัน เพลงแร็ปของผู้เข้าแข่งขัน และการแสดงความคิดเห็นของกรรมการ ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีทางภาษาที่กลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของตน มี 6 กลวิธี ได้แก่ 1. การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” 2. การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ 3. การใช้คำหรือวลีที่มีความหมายเชิงบวก 4. การกล่าวถึงคำต้องห้าม 5. การใช้ภาษาอังกฤษ และ 6. การปฏิเสธความเชื่อที่มีต่อแร็ปเปอร์ อัตลักษณ์ที่กลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER นำเสนอ มี 3 ประเด็น ได้แก่ 1. แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีวิถีเฉพาะของตน 2. แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีความฝันและความพยายาม และ 3. แร็ปเปอร์ คือ นักรัก อัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยที่แสดงผ่านรายการ THE RAPPER แสดงให้เห็นความพยายามในการนิยามความหมายของตัวตนของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย และความพยายามในการนำเสนออัตลักษณ์ดังกล่าวไปยังคนกลุ่มอื่นในสังคม ให้ได้รับรู้ตัวตน ความคิด และทัศนคติของพวกเขา

คำสำคัญ : อัตลักษณ์ ; แร็ปเปอร์ไทย ; กลวิธีทางภาษา

Abstract

During a time when rap music and rappers have regained popularity in Thai society, Thai rappers employed various linguistic strategies that played an important role in presenting their identities. This research aimed to study the linguistic strategies used to present the identities of Thai rappers in the television program THE RAPPER. Data were collected from season 1, episodes 1-6 of THE RAPPER, broadcast on Workpoint 23. The analysis covered the contestants' interview segments, the contestants' rap songs, and the judges' comments. The findings indicated that six linguistic strategies were used to construct Thai rappers' identities: 1. naming or “AKA”; 2. using jargon; 3. using words or phrases with positive meanings; 4. mentioning taboo words; 5. using English; and 6. denying common assumptions about rappers. The identities represented by these linguistic strategies included: 1. Rappers are individuals with unique styles; 2. Rappers are people with dreams and determination; and 3. Rappers are womanizers. The identities of Thai rappers presented in THE RAPPER demonstrate efforts to

define and express the meaning of Thai rappers' identities. These efforts aim to present such identities to different groups in Thai society, fostering a better understanding of Thai rappers' identities, thoughts, and attitudes.

Keywords: Identity; Thai rapper; Linguistic strategies

บทนำ

วัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นทั้งวัฒนธรรมย่อยและแนวดนตรี เริ่มแพร่กระจายเข้าสู่ประเทศไทยในปี พ.ศ. 2527 และได้รับความนิยมอย่างมากจากกลุ่มวัยรุ่นในเมือง (สาริตา สวัสดิ์กำจร, 2549, น. 5) แล้วจึงขยายออกสู่การรับรู้ของคนกลุ่มอื่นในสังคมไทย ฮิปฮอปและเพลงแร็ปมีความเกี่ยวข้องกัน กล่าวคือ การร้องแร็ปของแร็ปเปอร์นั้นเป็นองค์ประกอบหลักส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอป (คชาชัย วิชัยดิษฐ, 2548, น. 2) อย่างไรก็ตาม แม้เพลงแร็ปจะปรากฏอย่างต่อเนื่องในวงการเพลงไทย แต่ก็มีช่วงที่ได้รับความนิยมน้อยลงไปบ้าง ในปี พ.ศ. 2557 กลุ่มแร็ปเปอร์ไทย RAP IS NOW ได้จัดการแข่งขัน The War is On ซึ่งเป็นการแข่งแร็ปแบบประชันกัน (rap battle) การแข่งขันดังกล่าวเผยแพร่ผ่านทางช่องยูทูบและเฟซบุ๊ก แต่ไม่ได้ออกอากาศผ่านช่องทางโทรทัศน์สาธารณะอย่างเป็นทางการ The War is On ได้รับความนิยมจากแร็ปเปอร์และผู้ชมชาวไทยอย่างมาก (ดาหลา เจนณรงค์, 2561) จนกล่าวได้ว่าเป็นการปลุกกระแสความนิยมเพลงแร็ปให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้งหนึ่ง

ต่อมากลุ่ม RAP IS NOW ผลักดันให้การแร็ปและเพลงแร็ปได้มีโอกาสออกสู่สังคมไทยในวงกว้างมากขึ้น โดยร่วมมือกับบริษัทโตะกลมโทรทัศน์ผลิตรายการแข่งขันเพื่อค้นหาสุดยอดแร็ปเปอร์ของประเทศไทย คือ รายการ THE RAPPER (Ratirita, 2561) THE RAPPER ออกอากาศผ่านโทรทัศน์สาธารณะช่อง Workpoint 23 และลงเป็นคลิปวิดีโอย้อนหลังทางช่องยูทูบ WorkpointOfficial กล่าวได้ว่า รายการ THE RAPPER มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอตัวตนของแร็ปเปอร์ในประเทศไทยให้คนในสังคมได้รับรู้ ทั้งยังค่อนข้างแตกต่างจากการแข่งขันแร็ปที่มีมาก่อนอย่าง The War is On เนื่องจากรายการ THE RAPPER ออกอากาศผ่านช่องทางโทรทัศน์สาธารณะ ทำให้ต้องลดความเข้มข้นหรือความดุเดือดในการแสดงออกของแร็ปเปอร์ลง (กนกพรพรรณ อรรรัตน์สกุล, 2561) ผู้ควบคุมการผลิตรายการ THE RAPPER ให้สัมภาษณ์แก่เว็บไซต์ The Standard ถึงรูปแบบรายการนี้ว่า “ทีมงานต้องมีการสกรีนเนื้อหาทั้งหมดตลอดเวลา ด้วยความที่ไม่อยากให้ภาพลักษณ์ออกไปแล้วดูไม่น่ารัก ไม่น่าดู” (The Standard, 2561) ด้วยเหตุนี้ รายการ THE RAPPER จึงไม่ปรากฏการแร็ปแบบประชันกันด้วยถ้อยคำรุนแรง ดิบเถื่อน อย่างชัดเจนเท่ากับรายการที่มีมาก่อนอย่าง The War is On

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากรูปแบบรายการ THE RAPPER เป็นการแข่งขันที่ต้องมีผู้ผ่านเข้ารอบและผู้ครอบงำส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันต้องตั้งใจเลือกว่าจะใช้ถ้อยคำแบบใดเพื่อนำเสนอตัวตนให้เป็น “ภาพจำ” ในสายตากรรณการและผู้ชมรายการ ทั้งนี้ เนื่องจาก THE RAPPER เลื่อนำเสนอรายการในรูปแบบที่แตกต่างจากรายการแข่งขันแร็ปที่มีมาก่อน การนำเสนอตัวตนของผู้เข้าแข่งขันในรายการ THE RAPPER จึงสัมพันธ์กับความต้องการลดภาพจำ “ทางลบ” ให้แก่กลุ่มแร็ปเปอร์ไทย รวมทั้งการใช้ถ้อยคำของกรรมการซึ่งเป็นแร็ปเปอร์ผู้มีชื่อเสียงและประสบการณ์ในวงการเพลงแร็ปก็เป็นตัวแทนการนำเสนอตัวตนของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยได้เช่นกัน จึงอาจพิจารณาได้ว่า การนำเสนอตัวตนผ่านการใช้ภาษานี้เป็นการนำเสนอ “อัตลักษณ์” ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย ทั้งนี้ อัตลักษณ์ (identity) คือ การนิยามความหมายของตัวตนและการจัดวางตำแหน่งแห่งหนให้แก่ตัวตน (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561) ภาษาก็นับว่าอัตลักษณ์เป็นสองสิ่งที่มีสัมพันธ์กัน เพราะภาษาเป็นเครื่องมือที่ใช้บอกว่าเราคือใคร แตกต่างจากคนอื่นในสังคมอย่างไร จากการรับชมรายการ THE RAPPER ปีที่ 1 พบกลวิธีทางภาษาที่น่าสนใจซึ่งผู้เข้าแข่งขันและกรรมการใช้เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย เช่น การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” จากลักษณะเด่น

เฉพาะบุคคล และมักตั้งเป็นภาษาอังกฤษ อย่าง “LazyLoxy” หรือการใช้ศัพท์เฉพาะวงการเพลงแร็ป อย่างคำว่า โฟลว์ (flow) ฯลฯ

จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบงานที่ศึกษาเกี่ยวกับแร็ปเปอร์และเพลงแร็ป (คชาชัย วิชัยดิษฐ์, 2548; สารีตา สวัสดิ์กำธร, 2549; ศรุตตา แจ้งสว่าง, 2550; Kositsukjaroen & Serisamran, 2019; ลลิตา กระสินธุ์, 2564) และงานที่ศึกษาอัตลักษณ์แร็ปเปอร์ในรายการแข่งแร็ปแบบประชันกัน (ปิติศักดิ์ บุญใส, 2564) อย่างไรก็ตาม ยังไม่ปรากฏงานที่ศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยโดยใช้กรณีศึกษาจากรายการ THE RAPPER ซึ่งออกอากาศทางช่องโทรทัศน์สาธารณะ และมีลักษณะเด่นคือ เป็นรายการแข่งขันร้องแร็ปเพื่อทำตามความฝันของแร็ปเปอร์ไทย มาก่อน

ดังนั้น จากการที่เพลงแร็ปและแร็ปเปอร์กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งในช่วงเวลาที่รายการ THE RAPPER ออกอากาศ ผนวกกับการใช้ภาษาที่น่าสนใจในรายการ THE RAPPER ทั้งในช่วงการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขัน เพลงแร็ปของผู้เข้าแข่งขัน และการแสดงความคิดเห็นของกรรมการ ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาว่า ผู้เข้าแข่งขันและกรรมการรายการ THE RAPPER ใช้ภาษาอย่างไรบ้าง เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของตนในฐานะแร็ปเปอร์ไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER ทั้งในช่วงการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขัน เพลงแร็ปของผู้เข้าแข่งขัน และการแสดงความคิดเห็นของกรรมการ

กรอบแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ได้ทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลงแร็ปและแร็ปเปอร์ และงานวิจัยเกี่ยวกับการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านการใช้ภาษา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

อัตลักษณ์ (identity) คือ การนิยามความหมายของตัวตนและการจัดวางตำแหน่งแห่งหนให้แก่ตัวตน อัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับความเข้าใจของเราว่า “เราเป็นใคร” และ “ผู้อื่นเป็นใคร” ในทางกลับกันก็เกี่ยวข้องกับ ความเข้าใจของผู้อื่นในสังคมต่อตัวตนของเขาและตัวตนของเรา (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561, น. 5) อัตลักษณ์จึงเป็น “กระบวนการทางสังคม” เป็นเรื่องของการพิจารณาตัวตนของตนเองและตั้งคำถามแก่ตนเองและสังคมว่า ฉันเป็นใคร ฉันเหมือนและต่างจากคนอื่นในสังคมอย่างไร (ธีระ บุชบกแก้ว, 2553, น. 15)

ภาษากับอัตลักษณ์เป็นสองสิ่งที่ท้ายที่สุดแล้วแยกจากกันไม่ได้ (Joseph, 2004 อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561, น. 26) เนื่องจากเราใช้ภาษาเพื่อนิยามความหมายของ “ตัวตน” ได้ รวมทั้งภาษายังเป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อกำหนดบทบาทของคนในสังคมอีกด้วย จึงกล่าวได้ว่า ภาษามีบทบาทสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ กล่าวคือ 1. ภาษาเป็นเครื่องมือใช้ระบุตัวตนของบุคคลและกลุ่ม เช่น การตั้งชื่อ การตั้งสมญานาม ชื่อของกลุ่มต่าง ๆ 2. การใช้ภาษาสามารถบ่งชี้ลักษณะหรือตำแหน่งทางสังคมของตัวผู้ใช้ภาษานั้น ๆ ได้ เช่น การสลับภาษา การใช้สรรพนาม และ 3. ภาษาใช้เพื่อนำเสนอตัวตนในการปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การเลือกใช้ศัพท์เพื่อบรรยายเกี่ยวกับตัวตน การเลือกใช้วิธภาษาและลีลาภาษา (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561, น. 35-37) ดังนั้น ภาษากับอัตลักษณ์จึงมีความสัมพันธ์กัน โดยภาษาเป็นเครื่องมือสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ได้หลายแง่มุมดังได้ทบทวนไปในข้างต้น

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2 หัวข้อ คือ 1. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเพลงแร็ปและแร็ปเปอร์ ซึ่งศึกษาในด้านความเป็นดนตรี แนวคิดและวิถีชีวิต รวมทั้งเนื้อหาในบทเพลง และ 2. งานวิจัยที่ศึกษาการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านการใช้ภาษา สรุปได้ว่า งานวิจัยในหัวข้อที่ 1 ได้แก่ งานของคชาชัย วิชัยดิษฐ์ (2548) ศึกษาเกี่ยวกับเพลงแร็ปและแร็ปเปอร์ ช่วยให้เข้าใจความเป็นมา พัฒนาการ และการเผยแพร่ในประเทศไทย

ซึ่งเป็นจุดสำคัญที่ทำให้แร็ปเปอร์และเพลงแร็ปไทยพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน Kositsukjaroen and Serisamran (2019) ศึกษาแนวคิดและวิถีชีวิตของแร็ปเปอร์ โดยเก็บข้อมูลจากแร็ปเปอร์ชาวไทย 12 คน งานของศรุตตา แจ้งสว่าง (2550) ศึกษาความเป็นผู้หญิงในเนื้อเพลงฮิปฮอป/แร็ป พบว่าเนื้อหาเพลงนำเสนอความเป็นผู้หญิงแบบทันสมัยใหม่และมั่นใจในตัวเองมากที่สุด ลลิตา กระสินธุ์ (2564) ศึกษาพฤติกรรมการใช้ภาษาและมโนทัศน์ทางสังคมในเพลงของ ‘ฟักกิ้ง ฮีโร่’ อันแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ที่แร็ปเปอร์ถ่ายทอดผ่านเพลงแร็ป และสาริตา สวัสดิ์กำธร (2549) ศึกษาเนื้อหาในบทเพลงและอัตลักษณ์ของแฟนเพลงฮิปฮอป/แร็ป พบเนื้อหาเพลงแร็ปที่นำเสนอชีวิตวัยรุ่น สะท้อนปัญหาสังคม และถ่ายทอดเรื่องราวความรักและเรื่องราวทางเพศ ส่วนด้านอัตลักษณ์แฟนเพลงนั้นจะแสดงออกผ่านอายุ การแต่งกาย ภาษาพูด และภาษาท่าทาง

นอกจากนี้ งานวิจัยหัวข้อที่ 2 พบทั้งงานที่เก็บข้อมูลจากคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมไทย และงานที่เก็บข้อมูลจากแร็ปเปอร์ กล่าวคือ ณัฐพร พานโพธิ์ทอง (2550) ศึกษาพฤติกรรมการนำเสนออัตลักษณ์ของซูบิทยุคกมลวิศิษฐ์ ในวาทกรรมการหาเสียงเลือกตั้ง พบว่าซูบิทยุคใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อจัดการกับภาพด้านลบและนำเสนออัตลักษณ์ใหม่ อีระ บุชบกแก้ว (2553) ศึกษาพฤติกรรมการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่ม “เกย์ออนไลน์” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่นำเสนอภาพด้านบวก และปิติศักดิ์ บุญใส (2564) ศึกษาพฤติกรรมการนำเสนออัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ในรายการแข่งแร็ปแบบประชันกัน ซึ่งอัตลักษณ์ที่นำเสนอคือการแสดงคุณลักษณะของแร็ปเปอร์ที่คู่ควรกับการเป็นผู้ชนะการแข่งชัน สรุปได้ว่า งานวิจัยที่ศึกษาการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านภาษาช่วยให้เห็นแนวทางการวิเคราะห์การ “เลือก” ใช้ภาษาของกลุ่มคน เพื่อนำเสนอตัวตนให้สังคมรับรู้ ว่าพวกเขาใคร แตกต่างจากคนกลุ่มอื่นอย่างไร

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีผู้ศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มคนในวงการเพลงแร็ป (สาริตา สวัสดิ์กำธร, 2549; ปิติศักดิ์ บุญใส, 2564) แต่งานวิจัยเหล่านั้นเก็บและศึกษากลุ่มข้อมูลในบริบทที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ สาริตา สวัสดิ์กำธร (2549) ศึกษาอัตลักษณ์ของ “แฟนเพลง” ทั้งด้านภาษาพูด ภาษาท่าทาง และการแต่งกาย แตกต่างจากงานวิจัยนี้ที่มุ่งศึกษาอัตลักษณ์ของ “กลุ่มแร็ปเปอร์ไทย” โดยพิจารณาจากพฤติกรรมการใช้ภาษา ส่วนปิติศักดิ์ บุญใส (2564) เก็บข้อมูลจากรายการ The War is On ซึ่งเป็นการแข่งแร็ปแบบประชัน ออกอากาศทางเว็บไซต์ยูทูบ แตกต่างจากงานวิจัยนี้ที่เก็บข้อมูลจากรายการ THE RAPPER ออกอากาศทางช่องโทรทัศน์สาธารณะ รวมทั้ง THE RAPPER ยังมีลักษณะเป็นรายการแข่งขันร้องแร็ปเพื่อทำตามความฝัน ไม่ใช่รายการแข่งแร็ปแบบประชันกัน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมการใช้ภาษาที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย โดยเลือกรายการ THE RAPPER ซึ่งออกอากาศทางโทรทัศน์สาธารณะเป็นกรณีศึกษา และนำความคิดสำคัญของเรื่องอัตลักษณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ และกลวิธีทางภาษาที่เสนอไว้ในงานวิจัยข้างต้นมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาในครั้งนี้ โดยใช้เป็นกรอบแนวทางการดำเนินการวิจัย และใช้เป็นแนวทางการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้ภาษาของผู้เข้าแข่งขันและกรรมการรายการ THE RAPPER ใช้เพื่อนำเสนออัตลักษณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับเพลงแร็ปและแร็ปเปอร์ และงานวิจัยเกี่ยวกับการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านการใช้ภาษา เพื่อเป็นแนวทางการวิเคราะห์

2. เก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบเจาะจง กล่าวคือ ศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยโดยเลือกกรณีศึกษาจากรายการ THE RAPPER ปีที่ 1 ออกอากาศทางช่อง Workpoint 23 และลงเป็นคลิปวิดีโอออนไลน์

ทางช่องยูทูป WorkpointOfficial เลือกเก็บข้อมูลจากตอนออกอากาศที่ 1-6 เนื่องจากเป็นการแข่งขันรอบออดิชั่น (Audition) ซึ่งจะมีการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 30 คน และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนได้นำเสนอเนื้อเพลงแร็ปที่เขียนขึ้นด้วยตนเองต่อกรรมการและผู้ชมรายการ อันส่งผลให้สามารถวิเคราะห์การเลือกใช้กลวิธีทางภาษา เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ในรายการนี้ได้โดยละเอียด

การเก็บข้อมูลทำโดยถ่ายทอดเสียงถ้อยคำของผู้เข้าแข่งขันและกรรมการในรายการ THE RAPPER ตอนออกอากาศที่ 1-6 ความยาว 6 ชั่วโมง 30 นาที ทั้งในช่วงการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขัน เพลงแร็ปของผู้เข้าแข่งขัน และการแสดงความคิดเห็นของกรรมการ ในกรณีนี้ที่ผู้เข้าแข่งขันหรือกรรมการกล่าวถ้อยคำที่เป็นภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจะนำเสนอในตัวอย่างด้วยรูปคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อแสดงให้เห็นลักษณะการเลือกใช้ภาษาชัดเจนยิ่งขึ้น

3. วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ถ่ายทอดเสียงมาวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา โดยใช้แนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์ (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561) ร่วมกับกลวิธีทางภาษาที่ปรากฏในงานวิจัยเกี่ยวกับอัตลักษณ์ที่มีมาก่อน (สาริตา สวัสดิ์กำธร, 2549; ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2550; อีระ บุชบกแก้ว, 2553; ปิติศักดิ์ บุญใส, 2564) ทั้งนี้ หากพบกลวิธีทางภาษาที่นอกเหนือจากงานวิจัยที่มีมาก่อน จะอธิบายโดยใช้แนวคิดที่เกี่ยวข้องทางภาษาศาสตร์ จากนั้นจะวิเคราะห์อัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาในลักษณะต่าง ๆ

4. เรียบเรียงผลการวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัย

5. สรุป อภิปรายผล และนำเสนอข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย

ในหัวข้อนี้จะนำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1. กลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER และ 2. อัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. กลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER

ผลวิเคราะห์ข้อมูลภาษาที่ปรากฏในรายการ THE RAPPER ปีที่ 1 ตอนออกอากาศที่ 1-6 พบกลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยจำนวน 6 กลวิธี ดังนี้

1.1 การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ”

กลวิธีทางภาษาประการแรกในกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยใช้เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ คือ การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” ซึ่งหมายถึง การที่กลุ่มแร็ปเปอร์ไทยตั้งชื่อของตนเองขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในวงการเพลงแร็ป กล่าวได้ว่าชื่อเป็นการใช้ภาษาที่สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ เนื่องจากชื่อเป็นสิ่งที่ใช้เรียกบุคคลและสิ่งต่าง ๆ อย่างเฉพาะเจาะจง การตั้งชื่อเป็นเหมือนการติดป้ายฉลาก (labeling) ให้แก่แต่ละบุคคล เพื่อจำแนกความแตกต่างและแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นกับผู้อื่น (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561, น. 40) ชื่อมีบทบาทในการนำเสนออัตลักษณ์ 2 ส่วน คือ อัตลักษณ์ความเป็นฉัน (I-Identity) และอัตลักษณ์ความเป็นพวกเรา (We-Identity) (Elias, 1991 อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561, น. 40) นอกจากนี้ชื่อจะสร้างความเฉพาะเจาะจงหรือความโดดเด่นให้แก่เจ้าของ ชื่อยังเป็นเครื่องแสดงความเกี่ยวข้องระหว่างเจ้าของชื่อกับผู้อื่นในสังคม และแสดงตำแหน่งทางสังคมของเจ้าของชื่อด้วย

รายการ THE RAPPER จะเรียกชื่อในวงการของแร็ปเปอร์ว่า “เอเคเอ” ซึ่งเป็นการทับศัพท์จากคำภาษาอังกฤษว่า AKA (also known as) พบว่าพิธีกรจะแนะนำกรรมการแต่ละคนด้วยชื่อเล่น ตามด้วย “เอเคเอ”

ในกรณีผู้เข้าแข่งขัน พิธีกรจะขอให้ลแนะนำตัวเองโดยเริ่มจากบอกรายชื่อเล่น ตามด้วย “เอเคเอ” หรือชื่อที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ในฐานที่เป็นแร็ปเปอร์

การระบุ “เอเคเอ” หรือชื่อในวงการของผู้เข้าแข่งขันและกรรมการรายการ THE RAPPER ไม่ได้เป็นไปเพื่อบอกรายชื่อบุคคลที่เข้าแข่งขันแต่เพียงเท่านั้น แต่ “เอเคเอ” จะใช้เรียกแทนผู้เข้าแข่งขันและกรรมการตลอดทั้งรายการ เป็นเสมือน “ป้ายฉลาก” ระบุตัวตนของผู้เข้าแข่งขันและกรรมการแต่ละคนว่าพวกเขาชื่อใคร นอกจากนี้ “เอเคเอ” ที่แร็ปเปอร์ตั้งขึ้นเพื่อใช้เรียกตัวเองยังเป็นสิ่งที่บ่งชี้ความเป็นแร็ปเปอร์ แสดงความเป็นพวก เป็นกลุ่มเดียวกัน ดังสังเกตได้จากการที่ผู้เข้าแข่งขันและกรรมการทุกคนล้วนมีชื่อในวงการอย่าง “เอเคเอ” ด้วยกันทั้งสิ้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้เข้าแข่งขันจะตั้ง “เอเคเอ” ขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากชื่อเล่นหรือชื่อจริงของตน และโดยส่วนใหญ่ตั้งเป็นภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม “เอเคเอ” หรือชื่อในวงการเหล่านี้ยังคงสัมพันธ์กับตัวตนของพวกเขา ดังนี้

1.1.1 การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” จากลักษณะเด่นเฉพาะบุคคล

การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” จากลักษณะเด่นเฉพาะบุคคลจะพิจารณาจากคำสัมภาษณ์ของผู้เข้าแข่งขันที่ระบุว่า นำรูปลักษณะภายนอก บุคลิก หรือลักษณะนิสัยของตนมาตั้งเป็น “เอเคเอ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 1

- 1 พิธีกร: ทำไมถึงเป็น LazyLoxy
- 2 ผู้เข้าแข่งขัน: ชื่อเกียจ ครับ เป็นคนชื่อเกียจ

ตัวอย่าง 1 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “ท้อป” อธิบายในรายการว่า ที่มาของชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” ว่า “LazyLoxy” ตั้งขึ้นจากลักษณะเด่นของตน คือ เป็นคนชื่อเกียจ ทั้งนี้ หากพิจารณาที่ตัวชื่อในวงการจะพบว่าสอดคล้องกับที่มาของชื่อ กล่าวคือ “LazyLoxy” ประกอบด้วยคำว่า “lazy” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งตรงกับคำว่า “ชื่อเกียจ” ในภาษาไทย

ตัวอย่าง 2

- 1 พิธีกร: เอเคเอของคุณคือ Pandaboyz ทำไมถึงเรียกแพนดาบอยคะ
- 2 ผู้เข้าแข่งขัน: เพื่อนจะเรียกแพนดาเพราะหุ่นเหมือนแพนดา ชอบตาดำมาเรียนที่ Pandaboyz ละกัน

ตัวอย่าง 2 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “อ้อ” อธิบายในรายการว่า ที่มาของชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” ว่า “Pandaboyz” ตั้งขึ้นจากลักษณะเด่นของตน คือ มีรูปลักษณ์ภายนอกคล้ายหมีแพนดา โดยเฉพาะหุ่นและชอบตา ทั้งนี้ หากพิจารณาที่ตัวชื่อในวงการจะพบว่าสอดคล้องกับที่มาของชื่อ กล่าวคือ “Pandaboyz” ประกอบด้วยคำว่า “panda” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งในภาษาไทยใช้ทับศัพท์ว่า “แพนดา”

1.1.2 การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” จากเรื่องที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิต

การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” จากเรื่องที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตจะพิจารณาจากคำสัมภาษณ์ของผู้เข้าแข่งขัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 3 “สวีสวีศรีศรีบ๊อง บ๊องบ๊องบ๊อง เอเคเอ OG-ANIC ก็สมัยก่อนติดเพื่อนครับ เราเป็นเด็กดีมีอะ แต่เราแบบ เราอยากไปอยู่กับเพื่อนที่มันเก ๆ หน่อย เพื่อนชวนไปทำอะไรมั่ง ก็สูบบหรี่ สารเสพติด อะไรอย่างนี้ก็มีครับ มันเริ่มจากเราคิดว่าเราไม่เหมือนเค้าอะ อะไรแบบนี้ครับพี่ ก็ผมตอนนั้นเป็นงั้น แต่ว่าตอนนั้นแยกแยะอะไรออกครับ อะไรถูกอะไรผิด คลีนแล้วพี่”

ตัวอย่าง 3 มาจากวิดีโอสนทนาแนะนำตัวผู้เข้าแข่งขันที่เปิดในรายการ ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “บ๊อง” อธิบายว่าในช่วงวัยรุ่นเขาได้ลองสูบบหรี่และใช้สารเสพติดตามกลุ่มเพื่อน แต่เมื่อโตขึ้นก็คิดได้ และเลิกเสพสิ่งเหล่านั้น ทั้งนี้หากพิจารณาที่ตัวชื่อในวงการจะพบว่าสอดคล้องกับที่มาของชื่อ กล่าวคือ “OG-ANIC” มาจากคำว่า “organic” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งหมายถึงเป็นธรรมชาติ ปลอดภัยหรือสารพิษ จึงกล่าวได้ว่า ผู้เข้าแข่งขันคนนี้ต้องการสะท้อนเรื่องที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตผ่าน “เอเคเอ” ในวงการแร็ปเปอร์ของตน

ข้อสังเกตประการหนึ่งคือ ก่อนจะแสดงความสามารถต่อหน้าคณะกรรมการ ผู้เข้าแข่งขันโดยส่วนใหญ่จะแนะนำชื่อเล่นและ “เอเคเอ” ของตน มีส่วนน้อยที่แนะนำทั้งชื่อจริง ชื่อเล่น และ “เอเคเอ” อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแนะนำเสมอคือ “เอเคเอ” หากלים พิธีกรจะถามซ้ำอีกครั้ง เช่น “มีเอเคเอมั๊ยครับ” แสดงให้เห็นว่า ชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” เป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับแสดงความเป็นแร็ปเปอร์ เพราะมันใช้เป็นเครื่องบ่งชี้หรือเป็น “ป้ายฉลาก” ระบุให้สังคมรับรู้ว่าคุณเข้าแข่งขันในรายการนี้เป็นหนึ่งในกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย นอกจากนี้การตั้ง “เอเคเอ” ยังเป็นกลวิธีทางภาษาที่โดดเด่นในวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งมองการตั้ง “เอเคเอ” เป็นเหมือน “ธรรมเนียม” อย่างหนึ่ง ชาวฮิปฮอปมักตั้งชื่อของตัวเองขึ้นใหม่ เป็นชื่อที่เรียกกันในกลุ่ม และต้องการให้คนนอกกลุ่มเรียก (สาริตา สวีสวีศรีศรี, 2549, น. 218) ทั้งนี้ เนื่องจากการแร็ปเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอป (คชาชัย วิชัยดิษฐ์, 2548, น. 2) แร็ปเปอร์จึงตั้ง “เอเคเอ” ขึ้น เพื่อต้องการให้คนในกลุ่มและคนนอกกลุ่มเรียกเช่นเดียวกัน

กล่าวได้ว่า ชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” สามารถใช้ระบุความแตกต่างระหว่างแร็ปเปอร์กับคนกลุ่มอื่น บ่งบอกว่าคนที่มีชื่อลักษณะนี้เกี่ยวข้องกับกลุ่มแร็ปเปอร์ และยังบ่งบอกความแตกต่างเฉพาะบุคคลของแร็ปเปอร์แต่ละคนอีกด้วย จึงทำให้การตั้งชื่อเพื่อใช้ในวงการเป็นกลวิธีทางภาษาที่สัมพันธ์กับการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยว่าเป็นคนที่มีวิถีเฉพาะของตน

1.2 การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ

กลวิธีทางภาษาหนึ่งที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยคือ การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ นิยามของศัพท์เฉพาะวงการ (jargon) คือ คำที่ใช้จำกัดเฉพาะในกลุ่มคนที่รวมตัวกันอย่างใกล้ชิด เช่น ศัพท์ของคนที่อยู่ในอาชีพเดียวกัน อาจเป็นคำที่คนนอกวงการไม่รู้ ไม่เข้าใจ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2560, น. 240) เราสามารถสังเกตว่าคน ๆ หนึ่งหรือคนกลุ่มหนึ่งประกอบอาชีพใด มีความเกี่ยวข้องและคลุกคลีอยู่กับสิ่งใดจากการใช้คำของคนกลุ่มนั้น กล่าวได้ว่า ศัพท์เฉพาะวงการเป็นสิ่งที่ใช้กันอย่างเฉพาะเจาะจงในคนกลุ่มหนึ่ง ๆ ทำให้คนที่อยู่นอกกลุ่มอาจไม่ทราบความหมายของศัพท์เหล่านี้ จนกว่าจะมีการอธิบายความหมายจากคนที่อยู่ในกลุ่ม

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบศัพท์เฉพาะวงการเพลงแร็ปที่น่าสนใจในรายการ THE RAPPER จำนวนหนึ่ง ดังนี้

1.2.1 บาร์ (bars) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 4 “คือเป็นคนทีแร็ปออกมาทุก *bars* ต้องมีความหมาย มันไม่ใช่การแร็ปแล้ว
ก็พันทิ้งไป มันมีแนวคิดทุกเรื่อง”

ตัวอย่าง 4 เป็นความคิดเห็นจากกรรมการ “Joey Boy” บาร์ (bars) เป็นศัพท์ทางดนตรีที่หมายถึงหน่วย
วัดจังหวะเวลา และในวงการเพลงแร็ปยังใช้เพื่อหมายถึงเนื้อร้องของแร็ปเปอร์ (Edwards, 2023) กล่าวได้ว่า บาร์
มีลักษณะคล้ายวรรคในบทกลอน ในการแร็ปครั้งหนึ่ง แร็ปเปอร์จะต้องเขียนเนื้อร้องในแต่ละบาร์ให้สัมพันธ์กับบาร์
อื่น ๆ บางครั้งอาจมีการกำหนดบาร์ขึ้นก่อนการแร็ป เพื่อเป็นการบังคับความยาว สัดส่วน และโครงสร้างการแร็ป
ให้เป็นไปตามที่กำหนด

นอกจากนี้ บาร์ยังปรากฏเป็นชื่อช่วงหนึ่งของรายการ THE RAPPER ด้วย คือ “8 บาร์หนีตาย” ซึ่งผู้เข้าแข่งขัน
จะต้องแร็ปตามโจทย์ที่ได้รับจากกรรมการให้ครบทั้งหมด 8 บาร์ เพื่อให้ผ่านเข้ารอบต่อไป

1.2.2 บีท (beat) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 5 “ก็คิดว่าเด็กคนนี้น่าจะมีอะไรมากกว่าการแร็ปอย่างเดียว เพราะเค้าเต้นได้
ดีด้วย เค้าแร็ปได้ดีด้วย ถ้ามันอยู่บน *beat* ที่ดี ที่สามารถทำให้เค้าแร็ปและเต้นไปด้วย
ได้ คิดว่าเค้าน่าจะ shine กว่านี้ได้อีกเยอะเลย”

ตัวอย่าง 5 เป็นความคิดเห็นจากกรรมการ “UrboyTJ” บีท (beat) หมายถึง จังหวะของดนตรีที่ใช้
ประกอบการแร็ป เนื่องจากดนตรีฮิปฮอปมีจุดเด่นอยู่ที่การแร็ป ซึ่งเป็นการร้องที่เน้นจังหวะและเนื้อร้อง และดีเจ
ผู้ทำหน้าที่จัดหาดนตรีที่เน้นจังหวะ (คชาชัย วิชัยดิษฐ, 2548, น. 181) จึงกล่าวได้ว่า บีทหรือจังหวะเป็น
องค์ประกอบสำคัญที่แร็ปเปอร์ควรคำนึงถึงเสมอในการแร็ป

1.2.3 โฟลว์ (flow) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 6 “น้องมี *flow* ที่ดีนะครับ มีความแตกต่างด้วย แตกต่างจากเด็กผู้หญิงแร็ปทั่ว ๆ ไป”

ตัวอย่าง 6 เป็นความคิดเห็นจากกรรมการ “Joey Boy” โฟลว์ (flow) หมายถึง การแร็ปเปลี่ยนไหล ไม่ติดขัด
(ปิติกศักดิ์ บุญใส, 2564, น. 183) เพราะการแร็ปต้องอาศัยความเร็วและความสอดคล้องกับจังหวะ โฟลว์จึงเป็นสิ่ง
สำคัญที่แร็ปเปอร์ต้องคำนึงถึง เพื่อให้แร็ปต่อเนื่องกันไปจนจบโดยไม่ผิดจังหวะหรือสะดุด อีกทั้งโฟลว์ยังใช้เป็น
คำชมแร็ปเปอร์ที่สามารถแร็ปได้ไม่มีสะดุดให้เสียจังหวะอีกด้วย

1.2.4 ฟรีสไตล์ (freestyle) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 7 “เคยเห็นเค้าได้แชมป์งาน Rap Freestyle Battle ด้วย ที่กรีซ เค้าเป็นคนที
แร็ป *freestyle* เก่งมากครับ flow มาก”

ตัวอย่าง 7 เป็นความคิดเห็นจากกรรมการ “Twopee” ฟรีสไตล์ (freestyle) คือ การแร็ปแบบไม่ได้
เตรียมเนื้อร้องไว้ล่วงหน้า (Edwards, 2023) เมื่อแร็ปเปอร์ต้องฟรีสไตล์ พวกเขาจะแร็ปออกมาทันทีที่เข้ากับ
จังหวะในขณะนั้น กล่าวได้ว่า การแร็ปแบบฟรีสไตล์ หรือ “แร็ปสด” ต้องใช้ทักษะและไหวพริบสูงมาก

ข้อสังเกตประการหนึ่งที่เกิดจากการใช้ศัพท์เฉพาะวงการในตัวอย่าง 6 และ 7 คือ โฟลว์ (flow) และ ฟรีสไตล์ (freestyle) เป็นศัพท์ที่มีความหมายใช้ในบริบททั่วไปในลักษณะหนึ่ง เช่น โฟลว์ (flow) หมายถึง ไหลหรือเคลื่อนที่ไปอย่างไม่มีสะดุด แต่เมื่อนำมาใช้ในวงการเพลงแร็ป ศัพท์เหล่านี้จะมีความหมายเฉพาะเจาะจงลงไป เช่น โฟลว์ (flow) หมายถึง “การแร็ป” ที่ลื่นไหล ไม่ติดขัด อย่างไรก็ตาม ยังมีการคงคำความหมายเดิมไว้อยู่บ้าง

1.2.5 พันช์ไลน์ (punchline) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 8 “มันยากนะที่จะเขียนอะไรที่เหมือนเป็นข้อคิดแต่ฟังรอบเดียวจะรู้เลย มันเรียกว่า punchline เค้าเด่นครับ”

ตัวอย่าง 8 เป็นความคิดเห็นจากกรรมการ “Khan KH” พันช์ไลน์ (punchline) คือ ท่อนแร็ปที่เปรียบเสมือน “หมัดชุก” แร็ปเปอร์จะเลือกสรรถ้อยคำเป็นอย่างดีเพื่อสร้างท่อนแร็ปนี้ให้มีพลัง มีความหมายเข้มข้นและหนักหน่วงต่างจากท่อนอื่น ๆ (Dechathorn B, 2560) พันช์ไลน์จะปรากฏในช่วงสุดท้ายของการแร็ปหรืออาจพบในช่วงอื่น ๆ ของการแร็ปก็ได้

ศัพท์เฉพาะวงการเพลงแร็ปข้างต้นใช้อย่างสม่ำเสมอในรายการ THE RAPPER และเป็นการใช้โดยไม่อธิบายความหมายให้ผู้ชมทราบโดยละเอียด แสดงว่าผู้พูดศัพท์เหล่านี้มีจุดประสงค์หลักเพื่อสื่อสารกับคนในกลุ่มเดียวกัน ให้คนในกลุ่มเดียวกันรับรู้และเข้าใจ เช่น กรรมการที่เป็นแร็ปเปอร์สื่อสารกับผู้เข้าแข่งขันที่เป็นแร็ปเปอร์ด้วยศัพท์เฉพาะวงการเพลงแร็ปเหล่านี้ รวมทั้งมีข้อสังเกตประการหนึ่งว่า การใช้ศัพท์เฉพาะวงการอาจเป็นไปได้เพื่อกระตุ้นให้คนนอกวงการสนใจและเรียนรู้ศัพท์เฉพาะของวงการเพลงแร็ปด้วย

นอกจากนี้ ข้อสนับสนุนว่ากรรมการและผู้เข้าแข่งขันรายการ THE RAPPER ใช้ศัพท์เฉพาะวงการคือปรากฏบทความออนไลน์อธิบายศัพท์ในรายการ THE RAPPER เช่น “7 คำของชาวแร็ป !!! ที่ควรรู้ไว้ จะได้ไม่งง” (Nana, 2561) บทความออนไลน์นี้เขียนขึ้นในช่วงที่รายการ THE RAPPER ปีที่ 1 กำลังออกอากาศ ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายศัพท์ของแร็ปเปอร์ที่ผู้ชมน่าจะได้อินเมื่อรับชมรายการ THE RAPPER เมื่อทราบความหมายแล้ว ผู้ชมก็จะสามารถเข้าใจสิ่งที่แร็ปเปอร์สื่อสารกันในรายการได้ดียิ่งขึ้น อาจกล่าวได้ว่า หากเราต้องการจะเข้าใจและเข้าถึงคนในสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น กลุ่มแร็ปเปอร์ ก็ต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจวิถีปฏิบัติของคนกลุ่มนั้นเสียก่อน เช่น เรียนรู้ศัพท์และความหมายของศัพท์ที่กลุ่มแร็ปเปอร์ใช้เป็นประจำ

1.3 การใช้คำหรือวลีที่มีความหมายเชิงบวก

การใช้คำหรือวลีที่มีความหมายเชิงบวก คือ การที่ผู้เข้าแข่งขันรายการ THE RAPPER เลือกใช้คำหรือวลีที่มีความหมายเชิงบวก และคำหรือวลีเหล่านั้นสัมพันธ์กับการแร็ป โดยพบในระหว่างการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขัน และในช่วงที่ผู้เข้าแข่งขันแร็ปเนื้อเพลงที่แต่งขึ้นเอง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 9 “ถ้าให้ผมนิยามคำว่าแร็ปสำหรับผม ผมคิดว่ามันคือศาสนาของผมครับ มันมีทั้งความเชื่อ ทั้งความรัก ความศรัทธา”

ตัวอย่าง 9 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “ป๊อป” เอเคอ “POPPA” กล่าวในช่วงสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขันว่า การแร็ปเปรียบเสมือน “ศาสนา” ของเขา การแร็ปหลอมรวม ความเชื่อ ความศรัทธา และ ความรัก ของเขาเอาไว้ด้วยกัน จนกล่าวได้ว่า การแร็ปเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้เข้าแข่งขันคนนี้

ตัวอย่าง 10 “แม่บอกว่าพ่อชอบฟังเพลง MC Hammer จะรู้ใหม่ว่าลูกชายกลายมาเป็น
แร็ปเปอร์ เราแทบไม่รู้จักกัน เพราะพ่อเป็นเพียงเรื่องเล่า แต่คล้ายกันตั้งว่าเรา สะท้อน
กันเหมือนเงา 26 ปีที่ผ่านมา ที่เราต้องจากกันไกล ข้างบนนั้นเป็นยังไง พ่อสบายดี
ไหม เพราะลูกชายคนนี้ยังคง*ทำตามฝัน* ทุกวันนั่งเขียนเพลง เพื่อให้มี*พลัง*”

ตัวอย่าง 10 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “ต๊อบ” เอเคเอ “Blacksheep” แร็ปเกี่ยวกับครอบครัวซึ่งเป็น
แรงผลักดันให้เขา *ทำตามฝัน* ของตน นั่นก็คือการเป็นแร็ปเปอร์ รวมทั้งการเขียนเพลงแร็ปยังเป็นสิ่งที่ทำให้
ผู้เข้าแข่งขันคนนี้มี *พลัง* ในการดำเนินชีวิตต่อไปอีกด้วย

การที่ผู้เข้าแข่งขันเลือกใช้คำหรือวลีเชิงบวกอาจเป็นเพราะพวกเขาต้องการจะสะท้อนตัวตนของแร็ปเปอร์
ในแง่มุมหนึ่งให้สังคมได้รับรู้ กล่าวคือ ผู้เข้าแข่งขันต้องการแสดงให้ผู้ชมรายการรับรู้ว่าร่าแร็ปเปอร์เป็นกลุ่มคนที่มี
ความพยายาม มีความมุ่งมั่นและตั้งใจจริง อีกทั้งยังรักและศรัทธาในสิ่งที่ตนกำลังทำอยู่ การใช้คำหรือวลีเชิงบวก
เหล่านี้จึงเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ให้คนนอกกลุ่มและคนในสังคมได้รับรู้ เข้าใจ และยอมรับ

นอกจากนี้ สาเหตุหนึ่งที่แร็ปเปอร์จำเป็นต้องใช้คำหรือวลีเชิงบวกเพื่อนำเสนอความเป็นคนมุ่งมั่นและตั้งใจ
จริง อาจเนื่องมาจาก “ภาพจำ” บางอย่างที่สังคมไทยมีต่อคนที่สนใจเพลงแร็ป เช่น เป็นกลุ่มคนที่ชอบรวมตัวกัน
จัดปาร์ตี้สังสรรค์ตามผับหรือคลับตอนกลางคืน ตีมแอลกอฮอล์ (คชาชัย วิชัยดิษฐ์, 2548) ภาพจำในลักษณะนี้
ส่งผลให้คนในสังคมบางส่วนอาจมองแร็ปเปอร์ในด้านลบ มองการแร็ปเป็นเรื่องไร้สาระ และมองว่าการเป็นแร็ปเปอร์
เป็นเรื่องง่าย ไม่ต้องใช้ความพยายาม แต่แท้ที่จริงแล้วแร็ปเปอร์ทุกคนต้องมีใจรักในการแร็ป ทั้งยังต้องมุ่งมั่น ตั้งใจ
และพยายามฝึกฝนอย่างหนัก เพื่อที่จะสามารถทำการแสดงที่มีคุณภาพออกมาให้แก่ผู้ชม ดังนั้น การใช้คำหรือวลีที่
มีความหมายเชิงบวกจึงเป็นกลวิธีทางภาษาที่ช่วยนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยได้เป็นอย่างดี

1.4 การกล่าวถึงคำต้องห้าม

กลวิธีทางภาษาหนึ่งที่ใช้นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยคือ การกล่าวถึงคำต้องห้าม คำต้องห้าม
คือ คำพูดบางประเภทหรือพฤติกรรมบางอย่างที่เป็นสิ่งต้องห้ามในแต่ละสังคม (Farb, 1973) คำต้องห้ามมีทั้งคำที่
ห้ามพูดทุกสถานการณ์ เช่น คำที่หมายถึงอวัยวะเพศและกิจกรรมทางเพศ และคำที่ห้ามพูดในบางสถานการณ์ เช่น
คำเกี่ยวกับความตาย (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2560, น. 431) คำต้องห้ามเหล่านี้คล้ายเป็นกรอบกำหนดว่า
พฤติกรรมหรือคำพูดใดที่สามารถแสดงออกได้ในสังคมวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ และกล่าวได้ว่า เพราะมีคำต้องห้ามจึงทำ
ให้เกิดคำรุ่มนุชขึ้นใช้พูดแทนสิ่งต้องห้าม ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์เพลงแร็ปที่ผู้เข้าแข่งขันแสดงในรายการ
THE RAPPER พบการกล่าวถึงคำต้องห้ามภาษาไทยและภาษาอังกฤษในรูปแบบการใช้ภาษาที่น่าสนใจ ดังนี้

ตัวอย่าง 11 “สาว ๆ เขายังเฝ้ายังคงคอย คอยอยากให้เห็นน้อยเข้ามา*ชอยที่รู* เฮ้ย! *รูเยฟ บอกเลิฟยู*”

ตัวอย่าง 11 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “เคน” เอเคเอ “เคนน้อยร้อยลีลา” กล่าวคำต้องห้าม *ชอยที่รู* ซึ่งแสดง
การร่วมเพศ ตามด้วยผวนกลับคำต้องห้ามนั้นให้เป็นคำที่ใช้ทั่วไปในภาษา *รูเยฟ บอกเลิฟยู* เพื่อสร้างความกำกวม
และลดความไม่เหมาะสมของการกล่าวคำต้องห้ามเกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศในบริบทสาธารณะ

ตัวอย่าง 12 “อยากให้น้องเปิดซิง *a sing a song* แล้วมีเสน่ห์”

ตัวอย่าง 12 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “เคน” เอเคเอ “เคนน้อยร้อยลีลา” กล่าวคำต้องห้าม *เปิดซิง* ซึ่งแสดงการร่วมเพศ ตามด้วยคำพ้องเสียงในภาษาอังกฤษ *a sing a song* เป็นการเล่นคำเพื่อสร้างความกำกวมให้แก่ผู้ฟังรวมทั้งลดความไม่เหมาะสมของการกล่าวคำต้องห้ามเกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศในบริบทสาธารณะ

นอกจากนี้ เนื่องจากการรีปของผู้เข้าแข่งขันยังอยู่ในบริบทรายการออกอากาศทางช่องโทรทัศน์สาธารณะ ส่งผลให้คำต้องห้ามบางคำถูกตัดเสียงออกและไม่ปรากฏในซับไตเติล (subtitle) ซึ่งขึ้นให้เฉพาะช่วงที่ผู้เข้าแข่งขันรีป ทั้งนี้ ในการออกอากาศ รายการจะใช้เครื่องหมายดอกจัน (*) แทนคำต้องห้ามคำนั้น ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่าง 13 “ไปตามน้ำลายที่คนนั้นถ่ม ที่คอยจะพูดจะนินทา *your mother*** (fucker)*”

ในตัวอย่าง 13 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “เอนัน” เอเคเอ “IRONBOY” กล่าวคำบริภาษในภาษาอังกฤษซึ่งมีคำต้องห้ามผสมอยู่ คือ *motherfucker* รายการจึงแสดงส่วนหนึ่งของคำต้องห้ามนี้ด้วยเครื่องหมายดอกจัน และตัดเสียงตอนผู้เข้าแข่งขันรีปคำนี้

ข้อสังเกตที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ วิธีการกล่าวถึงคำต้องห้ามของผู้เข้าแข่งขันและวิธีการเผยแพร่คำต้องห้ามของรายการ THE RAPPER กล่าวได้ว่า ผู้เข้าแข่งขันต้องการนำเสนอตัวตนของรีปเปอร์ในอีกแง่มุมหนึ่งให้สังคมรับรู้ เพราะในสังคมไทย ภาพจำของรีปเปอร์อาจเป็นกลุ่มคนที่กล่าวถึงเรื่องทางเพศในการรีปด้วยถ้อยคำตรงไปตรงมา จนถูกมองว่าหยาบคาย แต่รีปเปอร์ในรายการนี้อาจไม่เป็นเช่นนั้น พวกเขาต้องการแสดงให้เห็นว่าไม่ได้ใช้คำต้องห้ามเกี่ยวกับเรื่องเพศเป็นประจำในการรีป แต่ใช้ในกรณีที่เป็น เช่น เมื่อต้องการเรียกความสนใจจากกรรมการและผู้ชมในตอนทำการแสดงเพลงรีป รวมทั้งเป็นการรีปคำต้องห้ามเกี่ยวกับเรื่องเพศในลักษณะการเล่นทางภาษา โดยตกแต่งถ้อยคำและเล่นคำเพื่อสร้างความกำกวมและลดความไม่สุภาพไม่เหมาะสมของการกล่าวถึงคำต้องห้ามเหล่านั้น ส่วนการที่รายการ THE RAPPER เลือกไม่เผยแพร่คำต้องห้ามอย่างตรงไปตรงมา นอกจากเหตุผลว่า รายการนี้ออกอากาศทางช่องโทรทัศน์สาธารณะ มีผู้ชมหลากหลายช่วงอายุ จึงต้องระมัดระวังการนำเสนอเนื้อหา ในอีกทางหนึ่ง รายการ THE RAPPER อาจจะต้องการเป็นกระบอกเสียงสำคัญที่ช่วยกระจายการนำเสนอ “ตัวตน” ของรีปเปอร์ในอีกแง่มุมหนึ่งให้คนในสังคมไทยรับรู้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดภาพจำใหม่ในทางบวกเกี่ยวกับรีปเปอร์ไทย

1.5 การใช้ภาษาอังกฤษ

การใช้ภาษาอังกฤษ คือ การที่ผู้เข้าแข่งขันและกรรมการในรายการ THE RAPPER ใช้ภาษาอังกฤษในช่วงแสดงความคิดเห็นและช่วงการรีป โดยใช้ในลักษณะการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย และการสลับระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทย ดังนี้

1.5.1 การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย

การปนภาษา (code-mixing) ในคำนิยามอย่างแคบ หมายถึง การใช้ภาษาหนึ่งปนอีกภาษาหนึ่งในระดับคำหรือสำนวน ไม่นับรวมการพูดแบบต่อเนื่องโดยสลับระหว่างภาษาตนกับภาษาอื่น (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2542) ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กรรมการในรายการ THE RAPPER ใช้คำภาษาอังกฤษปนคำในภาษาไทย เช่น

ตัวอย่าง 14 “เหมือน *exciting* พอช่วงที่เราต้อง *focus* มันเหมือนมัน *drop* ไปหน่อย”

ตัวอย่าง 14 กรรมการ “Joey Boy” แสดงความเห็นต่อการแร็ปของผู้เข้าแข่งขันคนหนึ่งโดยเลือกใช้คำภาษาอังกฤษ *exciting focus* และ *drop* จัดเป็นการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในระดับคำ ข้อสังเกตหนึ่งคือ คำภาษาอังกฤษข้างต้นนี้อาจใช้คำภาษาไทยที่มีความหมายเทียบเคียงกันแทนได้ เช่น ใช้ *ตื่นเต้น* แทน *exciting*

ตัวอย่าง 15 “ต้องเป็นคนที่มี *experience* แล้วก็ร้องได้ดีมาก เหมือนกับร้องอยู่บ้าน
เลย *confident* มาก”

ตัวอย่าง 15 กรรมการ “Khan KH” แสดงความเห็นต่อการแร็ปของผู้เข้าแข่งขันคนหนึ่งโดยเลือกใช้คำภาษาอังกฤษ *experience* และ *confident* จัดเป็นการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในระดับคำ ข้อสังเกตหนึ่งคือ คำภาษาอังกฤษข้างต้นนี้อาจใช้คำภาษาไทยที่มีความหมายเทียบเคียงกันแทนได้ เช่น ใช้ *ประสบการณ์* แทน *experience* ใช้ *มั่นใจ* แทน *confident*

1.5.2 การสลับระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทย

การใช้ภาษาอังกฤษสลับภาษาไทยจัดเป็นการสลับภาษา (code switching) กล่าวคือ การที่ผู้พูดเปลี่ยนหรือสลับไปมาระหว่างภาษาสองภาษา (Clark, 2013 อ้างถึงใน ศิริพร ภัคดีผาสุข, 2561, น. 80) การสลับภาษาอาจเกิดขึ้นภายในประโยคเดียวกัน หรือเป็นการสลับระหว่างประโยค (Poplack, 1980) ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบการสลับระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทยในเพลงแร็ปของผู้เข้าแข่งขันรายการ THE RAPPER เช่น

ตัวอย่าง 16 “ผมจะทำให้โลกได้รู้ *man, the fact it's true* และไอ้เนี่ยคือกู *I know*
และรู้ *cause my dream comes true*”

ตัวอย่าง 17 “*In the world full of complication, Remember you would gain, Nothing without the pain* ก็แค่สร้างฝันของเรา ด้วยตัวเอง อย่าท้อสู้
ต่อไป *My life, my choices, my mistakes, Not yours*”

ตัวอย่าง 16 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “ซีดี” เอเคเอ “CD Guntree” และตัวอย่าง 17 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “ฟีลลิ่ง” เอเคเอ “Feeling” แร็ปด้วยภาษาอังกฤษสลับภาษาไทย จัดเป็นการสลับภาษาที่เกิดขึ้นระหว่างประโยค

การใช้ภาษาหนึ่งปนกับอีกภาษาหนึ่ง หรือการสลับไปใช้อีกภาษาหนึ่งขณะอยู่ในสถานการณ์การสื่อสาร อาจใช้เป็นดรรรชนีบ่งชี้อัตลักษณ์บางอย่างเกี่ยวกับผู้พูด และบ่งชี้ลักษณะบางอย่างของผู้ร่วมสื่อสารได้ เช่น การสนทนาโดยสลับระหว่างภาษาไทยกับภาษาอังกฤษสามารถเป็นดรรรชนีบ่งชี้ว่าผู้พูดมีความรู้ภาษาต่างประเทศ สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้วิชาภาษาอังกฤษ (ศิริพร ภัคดีผาสุข, 2561, น. 80) ด้วยเหตุนี้ การใช้คำภาษาอังกฤษปนภาษาไทย รวมทั้งการสลับใช้ระหว่างประโยคภาษาอังกฤษและภาษาไทยของกรรมการและผู้เข้าแข่งขันรายการ THE RAPPER จึงบ่งชี้ว่าแร็ปเปอร์เหล่านี้เป็นผู้มีความรู้ภาษาต่างประเทศ และพวกเขาได้แสดงออกมาให้ผู้ชมรับทราบผ่านการแสดงความคิดเห็นและการแร็ปในรายการ ทั้งนี้ มีข้อสังเกตประการหนึ่งคือ เหตุที่กรรมการและ

ผู้เข้าแข่งขันมีการใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งในลักษณะการปนภาษาและการสลับภาษา อาจเป็นเพราะต้องการแสดงให้เห็นว่า พวกเขาเป็นผู้มีความรู้ มีการศึกษา

นอกจากนี้ ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งเกี่ยวกับเหตุที่แร็ปเปอร์นิยมใช้คำภาษาอังกฤษปนภาษาไทย หรือใช้ประโยคภาษาอังกฤษสลับภาษาไทย อาจเป็นเพราะพวกเขาได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมต้นกำเนิด เนื่องจาก การแร็ปเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาโดยชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ซึ่งใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือส่งสารในเพลงแร็ปออกสู่สังคม ส่วนผู้รับเอาเพลงแร็ปเข้ามาในประเทศไทยก็เป็นกลุ่มวัยรุ่นฐานะดี มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจากภาษาต่างประเทศ (คอซาย วิชัยดิษฐ, 2548) จึงกล่าวได้ว่า เมื่อนำวัฒนธรรมที่มีต้นกำเนิดจากต่างประเทศเข้ามายังวัฒนธรรมที่ใช้ภาษาต่างกัน ก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะใช้ภาษาของวัฒนธรรมต้นกำเนิด ทั้งเพื่อคงความหมายหลักของคำไม่ให้ผิดเพี้ยนไปจากการแปลข้ามภาษา หรือเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่ม ทั้งนี้ สาริตา สวัสดิ์กัธธ (2549, น. 218) ให้ข้อสังเกตเรื่องการใช้ภาษาของกลุ่มคนในวงการเพลงแร็ปว่า คนกลุ่มนี้มักจะใช้ภาษาไทยปนภาษาอังกฤษ ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้ภาษาของสมาชิกกลุ่มแต่ละคน

1.6 การปฏิเสศความเชื่อที่มีต่อแร็ปเปอร์

กลวิธีการปฏิเสศความเชื่อที่มีต่อแร็ปเปอร์ คือ การที่ผู้เข้าแข่งขันในรายการ THE RAPPER ใช้รูปภาพ เพื่อแสดงการปฏิเสศความเชื่อบางอย่างที่คนในสังคมมีอยู่ก่อน เพื่อแก้ไขความเข้าใจผิดต่อแร็ปเปอร์ และนำเสนอความเข้าใจในแง่มุมใหม่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 18 “ผมไม่ใช่คนซีไม่โท ถึงแม่เด็ก HIP HOP คนชอบมองเป็นจิ๊กโก๋*”

ตัวอย่าง 18 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “ปอนด์” เอเคอ “P-Hot” แร็ปโดยใช้รูปภาพ *ไม่ใช่* เพื่อแสดงการปฏิเสศความเชื่อของคนในสังคม ที่อาจมองว่าแร็ปเปอร์เป็นบุคคลที่ *ซีไม่โท* อารมณ์ร้อน และเป็นนักเลง เป็น *จิ๊กโก๋* แต่ผู้เข้าแข่งขันในตัวอย่างนี้ ซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย ไม่ได้เป็นเช่นนั้น กลวิธีการปฏิเสศความเชื่อในตัวอย่างนี้จึงเป็นการใช้เพื่อแก้ไขความเข้าใจผิดที่มีต่อแร็ปเปอร์

ตัวอย่าง 19 “กูมาเพี้ยว ไม่ใช่มาเพีย NO idol มีแต่ idea”

ตัวอย่าง 19 ผู้เข้าแข่งขันชื่อเล่น “ป๊อป” เอเคอ “POPPA” แร็ปโดยใช้รูปภาพ *ไม่ใช่* เพื่อแสดงการปฏิเสศความเชื่อของคนในสังคม ที่อาจมองว่าแร็ปเปอร์เป็น *มาเพีย* เป็นผู้มีอิทธิพล หรือเป็นอันธพาล แต่ผู้เข้าแข่งขันในตัวอย่างนี้ ซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย ไม่ได้เป็นเช่นนั้น จึงใช้การปฏิเสศความเชื่อ และแก้ไขความเข้าใจผิดที่มีต่อแร็ปเปอร์ ดังเห็นได้จากที่ผู้เข้าแข่งขันแร็ปว่า *กูมาเพี้ยว* อันแสดงให้เห็นว่า ตนคือผู้ที่ต้องการแสดงความเป็น *เพี้ยว* แสดงศักยภาพการแร็ปที่โดดเด่นสะดุดตาให้ทุกคนประจักษ์

นอกจากนี้ ผู้เข้าแข่งขันในตัวอย่างนี้ยังแร็ปว่า *NO idol มีแต่ idea* โดยใช้รูปภาพ *no (ไม่)* เพื่อแสดงการปฏิเสศความเชื่อในอีกประเด็นหนึ่ง กล่าวคือ ความเชื่อของคนในสังคมที่อาจมองว่าแร็ปเปอร์เป็น “idol” แต่ผู้เข้าแข่งขันในตัวอย่างนี้ไม่ได้เป็นเช่นนั้น จึงใช้การปฏิเสศความเชื่อ และแก้ไขความเข้าใจผิดที่มีต่อแร็ปเปอร์ ดังตอนที่แร็ปว่า *มีแต่ idea* ซึ่งแสดงว่าตนไม่ใช่ไอดอล แต่เป็นแร็ปเปอร์ผู้มีไอเดียและแนวคิดสร้างสรรค์ในการแร็ป ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่าแร็ปท่อนนี้คล้ายเป็นการขีดเส้นแบ่งระหว่างศิลปิน 2 กลุ่ม กลุ่มแรกคือศิลปินในแบบ “ไอดอล” ผู้มีรูปลักษณ์ดึงดูดความสนใจจากผู้คน กลุ่มที่สองคือศิลปินอย่างแร็ปเปอร์ ซึ่งไม่ได้มุ่งเน้นที่รูปลักษณ์ดึงดูดใจ แต่มุ่งแสดง “ไอเดีย” ผ่านเพลงแร็ปให้แก่ผู้ชมผู้ฟัง

ด้วยเหตุนี้ กลวิธีการปฏิเสธความเชื่อที่มีต่อแร็ปเปอร์ที่พบในรายการ THE RAPPER จึงสะท้อนว่า แม้สังคมภายนอกมองแร็ปเปอร์ในเชิงลบ เช่น เป็นจิ๊กโก๋ เป็นมาเฟีย ทว่าแร็ปเปอร์รู้ว่าพวกเขาไม่ได้เป็นเช่นนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องปฏิเสธความเชื่อที่มีอยู่ก่อนเหล่านี้ เพื่อแก้ไขความเข้าใจผิดต่อแร็ปเปอร์ แล้วจึงนำเสนอความเข้าใจใหม่ เพื่อให้คนในสังคมเปลี่ยนความคิด และยอมรับตัวตนอีกด้านที่แร็ปเปอร์พยายามนำเสนอ

2. อัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER

ผลวิเคราะห์พบว่า ผู้เข้าแข่งขันและกรรมการรายการ THE RAPPER ใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยใน 3 ประเด็น มีรายละเอียดดังนี้

2.1 อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีวิถีเฉพาะของตน’

ประการแรก อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีวิถีเฉพาะของตน’ คำว่า “วิถีเฉพาะ” ในที่นี้หมายถึง แร็ปเปอร์ไทยรู้และเข้าใจวิถีเฉพาะของกลุ่มตนเอง และมีแนวทางการนำเสนอตัวตนในแบบฉบับของกลุ่มตนเอง กล่าวคือ มีการตั้งชื่อขึ้นใหม่เพื่อให้คนในกลุ่มและนอกกลุ่มเรียก มีศัพท์เฉพาะใช้กันภายในกลุ่ม เป็นต้น จากการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาพบว่า แร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER แสดงความเป็นคนที่มีวิถีเฉพาะของตนผ่าน การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคอ” การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ การกล่าวถึงคำต้องห้าม การใช้ภาษาอังกฤษ และการปฏิเสธความเชื่อที่มีต่อแร็ปเปอร์ กล่าวได้ว่า กลวิธีเหล่านี้ช่วยนำเสนอตัวตนของผู้เข้าแข่งขัน และกรรมการให้ผู้คนในสังคมไทยได้รับรู้ว่า พวกเขาเป็น “แร็ปเปอร์” ซึ่งมีชื่อและมีศัพท์เฉพาะเป็นของตนเอง เมื่อต้องกล่าวถึงคำต้องห้าม พวกเขาก็มีวิธีกล่าวโดยตลกแต่งถ้อยคำและเล่นคำ และพวกเขายังนิยมใช้ภาษาอังกฤษทั้งแบบปนในภาษาไทยและสลับกับภาษาไทย รวมทั้งเมื่อพวกเขาต้องแร็ป ก็มักจะมีการปฏิเสธความเชื่อที่มีต่อแร็ปเปอร์เพื่อแก้ไขความเข้าใจผิด

กล่าวได้ว่า กลวิธีทางภาษาที่พบในรายการ THE RAPPER เป็นลักษณะ “วิถีเฉพาะ” ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย การนำเสนออัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีวิถีเฉพาะของตน’ จึงเน้นย้ำอัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทย โดยแสดงให้เห็นว่าพวกเขามีแนวทางของตนเอง แตกต่างจากคนกลุ่มอื่นในสังคม

2.2 อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีความฝันและความพยายาม’

อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีความฝันและความพยายาม’ นำเสนอผ่านกลวิธีการใช้ภาษาคือ การใช้คำหรือวลีที่มีความหมายเชิงบวก กล่าวได้ว่า อัตลักษณ์นี้สะท้อนตัวตนของแร็ปเปอร์อีกแง่มุมหนึ่งให้คนในสังคมไทยรับรู้ โดยภาพความตั้งใจ ความพยายาม และความมุ่งมั่นจะไปให้ถึงความสำเร็จที่ผู้เข้าแข่งขันพยายามเน้นย้ำผ่านคำหรือวลีที่มีความหมายเชิงบวกที่สัมพันธ์กับการแร็ปแสดงให้เห็นว่า การเป็นแร็ปเปอร์ไม่ใช่เรื่องง่าย ผู้ที่จะเป็นแร็ปเปอร์ได้ต้องมีความฝัน มีความมุ่งมั่น และตั้งใจจริง

ทั้งนี้ อาจพิจารณาได้ว่า การนำเสนออัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีความฝันและความพยายาม’ ของแร็ปเปอร์ในรายการนี้แฝงความพยายามที่จะเพิ่มคุณค่าให้แก่กลุ่มของพวกเขา เป็นความพยายามนำเสนออัตลักษณ์ด้านบวกของแร็ปเปอร์ให้คนในสังคมรับรู้ เข้าใจ และยอมรับกลุ่มแร็ปเปอร์และเพลงแร็ปมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตประการหนึ่งคือ อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีความฝันและความพยายาม’ อาจเกี่ยวข้องกับความต้องการลดภาพด้านลบของแร็ปเปอร์ไทย โดยเป็นความพยายามนำเสนอของผู้เข้าแข่งขันและรายการ THE RAPPER

2.3 อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ นักรัก’

อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ นักรัก’ นำเสนอผ่านกลวิธีการใช้ภาษาคือ *การกล่าวถึงคำต้องห้าม* ซึ่งส่วนใหญ่เป็นคำต้องห้ามเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตว่า การนำเสนออัตลักษณ์นักรักผ่านการกล่าวถึงคำต้องห้ามในรายการ THE RAPPER นั้นเป็นไปในทางอ้อม กล่าวคือ คำต้องห้ามเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ปรากฏเพียงในเพลงแร็ปของผู้เข้าแข่งขัน และพวกเขาไม่ได้กล่าวถ้อยคำเหล่านั้นโดยตรงไปตรงมา แต่กล่าวผ่านการตกแต่งถ้อยคำ ทั้งนี้ นอกจากจะมองว่า เป็นเพราะรายการ THE RAPPER ออกอากาศทางช่องโทรทัศน์สาธารณะ ยังอาจมองว่า อัตลักษณ์ ‘แร็ปเปอร์ คือ นักรัก’ ที่ไม่ได้นำเสนอผ่านการกล่าวถึงคำต้องห้ามโดยตรงไปตรงมา อาจสอดคล้องกับความตั้งใจของผู้เข้าแข่งขันและรายการที่ต้องการนำเสนอภาพของแร็ปเปอร์ไทยในอีกแง่มุมสู่สังคม กล่าวคือ ภาพในแง่มุมเดิมของแร็ปเปอร์ไทยอาจเป็น “นักรัก” ที่ซ้ำชอง และมักกล่าวถึงคำต้องห้ามเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างตรงไปตรงมาในเนื้อเพลงแร็ป แต่ภาพในแง่มุมใหม่ที่นำเสนอในรายการ THE RAPPER คือ “นักรัก” ที่แม้จะซ้ำชอง แต่มีชั้นเชิงในการกล่าวถึงคำต้องห้ามเกี่ยวกับเรื่องเพศในเนื้อเพลงแร็ป เพราะไม่ได้กล่าวคำต้องห้ามเหล่านั้นออกไปอย่างชัดเจน แต่มีการตกแต่งถ้อยคำ ใช้คำพวน เป็นต้น

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER พบการใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนออัตลักษณ์จำนวน 6 กลวิธี ได้แก่ 1. การตั้งชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ” 2. การใช้ศัพท์เฉพาะในวงการแร็ปเปอร์ 3. การใช้คำหรือวลีที่มีความหมายเชิงบวก เพื่อแสดงความมุ่งมั่น ตั้งใจจริง 4. การกล่าวถึงคำต้องห้าม เช่น คำเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ ในลักษณะตกแต่งถ้อยคำ 5. การใช้ภาษาอังกฤษทั้งในลักษณะการปนคำและการสลับระหว่างประโยคภาษาอังกฤษกับภาษาไทย และ 6. การปฏิเสธความเชื่อที่มีต่อแร็ปเปอร์ โดยปฏิเสธความเชื่อเดิม เพื่อแก้ไขความเข้าใจผิด แล้วนำเสนอมุมมองใหม่ในด้านบวก กลวิธีทางภาษาข้างต้นนำเสนออัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ไทย 3 ประเด็น คือ 1. ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีวิถีเฉพาะของตน’ 2. ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีความฝันและความพยายาม’ และ 3. ‘แร็ปเปอร์ คือ นักรัก’

อัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยที่นำเสนอผ่านรายการ THE RAPPER แสดงให้เห็นความพยายามในการนิยามความหมายของตัวตนของคนกลุ่มนี้ รวมทั้งทำให้เห็นว่า กลุ่มแร็ปเปอร์ไทยได้พยายามสื่อสารออกไปยังคนในสังคมกลุ่มอื่น ให้รับรู้ตัวตน ความคิด และทัศนคติว่า “แร็ปเปอร์” เป็นเช่นไร รวมทั้งรายการ THE RAPPER ยังนำเสนออัตลักษณ์ที่ค่อนข้างแตกต่างไปจาก “ภาพจำ” โดยทั่วไป กล่าวคือ พยายามนำเสนออัตลักษณ์ในด้านบวกอย่าง ‘แร็ปเปอร์ คือ คนที่มีความฝันและความพยายาม’ ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับรูปแบบของรายการนี้ที่เป็นการแข่งขันร้องแร็ปเพื่อทำตามความฝันของแร็ปเปอร์ไทยแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เข้าแข่งขันและกรรมการรายการ THE RAPPER สามารถถ่ายทอดตัวตนของแร็ปเปอร์ออกไปสู่สังคมได้อย่างน่าสนใจ และทำให้สังคมไทยรับรู้ว่าร่าแร็ปเปอร์ก็มีภาพด้านบวกอยู่ไม่น้อย ไม่ได้มีเพียงภาพด้านลบอย่างที่เคยคิดหรือเชื่อกันไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ใน 3 ประเด็น ดังนี้

1. **แร็ปเปอร์ในรายการ THE RAPPER มีความแตกต่างจากนักร้องแนวอื่น ๆ** สิ่งสำคัญที่สุดที่สร้างความแตกต่างให้แร็ปเปอร์คือ การแร็ป ซึ่งเป็นวิธีการร้องเพลงที่มีเอกลักษณ์ ผู้แร็ปต้องเปล่งคำร้องออกมาให้สัมพันธ์กับจังหวะ ต้องคำนึงถึงความเร็วและความชัดเจนของการแร็ป อีกประการหนึ่งที่ทำให้แร็ปเปอร์แตกต่างจากนักร้องแนวอื่นคือ แร็ปเปอร์ “ทุกคน” ต้องมีชื่อในวงการหรือ “เอเคเอ” ซึ่งเป็นเสมือนป้ายฉลากระบุว่า ผู้ที่มีชื่อในลักษณะนี้คือหนึ่งในสมาชิกกลุ่มแร็ปเปอร์ ผู้ที่เป็นแร็ปเปอร์มักจะแนะนำตัวด้วย “เอเคเอ” เสมอ และต้องการให้บุคคลอื่นเรียกพวกเขาด้วย “เอเคเอ”

ทั้งนี้ “เอเคเอ” ที่แร็ปเปอร์ไทยตั้งขึ้นอาจสะท้อนตัวตนของแร็ปเปอร์ที่มีความแตกต่างจากนักร้องแนวอื่น กล่าวคือ การนำลักษณะเด่นเฉพาะบุคคลหรือเรื่องที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตซึ่งเป็นเรื่อง “ด้านลบ” มาตั้งเป็น “เอเคเอ” เช่น ความซึ่เกียจ (ตัวอย่าง 1) การเลิกสารเสพติด (ตัวอย่าง 3) แสดงให้เห็นว่าแร็ปเปอร์เหล่านี้ก็ล้วนมีรับ ข้อบกพร่อง ข้อผิดพลาดของตน และยินดีนำมาใช้เป็นเครื่องเตือนใจ โดยตั้งเป็นชื่อในวงการ หรือ “เอเคเอ”

2. ความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ของกลุ่มแร็ปเปอร์ไทยในรายการ THE RAPPER กับอัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ในงานวิจัยที่มีมาก่อน เมื่อเปรียบเทียบการศึกษาในครั้งนี้กับงานวิจัยก่อนหน้า ซึ่งศึกษากลวิธีทางภาษาเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ในรายการแข่งแร็ปแบบประชันกัน (ปิติศักดิ์ บุญใส, 2564) พบความแตกต่างในด้านการนำเสนออัตลักษณ์ กล่าวคือ งานวิจัยของปิติศักดิ์ บุญใส (2564) แสดงอัตลักษณ์สำคัญของแร็ปเปอร์ คือ *มีทักษะในการแร็ป มีปฏิภาณทางภาษา* ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบรายการที่ต้องแสดงความสามารถด้านการแร็ป ส่วนงานวิจัยนี้แสดงอัตลักษณ์ของแร็ปเปอร์ คือ *มีวิถีเฉพาะของตน มีความฝันและความพยายาม และแร็ปเปอร์คือนักรัก* ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบรายการ THE RAPPER ที่เป็นการแข่งแร็ปเพื่อทำตามความฝัน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยทั้ง 2 เรื่องนี้กล่าวได้ว่ามีจุดร่วมกันประการหนึ่งคือ แสดงให้เห็นว่าแร็ปเปอร์ไทยพยายามนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มตนใน “ทางบวก” เพื่อเปลี่ยนภาพจำที่คนในสังคมอาจมองแร็ปเปอร์ใน “ทางลบ” มาก่อน ผลการศึกษาที่ได้ในครั้งนี้จึงสอดคล้องกับนิยามของอัตลักษณ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการต่อรองความหมายเกี่ยวกับตัวตนของคนในสังคม (ศิริพร ภัคติผาสุข, 2561)

3. วิธีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับกรรมการในรายการ THE RAPPER พบการแสดงวิธีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับกรรมการที่น่าสนใจ กล่าวคือ ผู้เข้าแข่งขันมักจะเรียกกรรมการว่า “พี่” แม้ว่าจะพบกันเป็นครั้งแรกและกรรมการอาวุโสกว่าผู้เข้าแข่งขันมาก ส่วนกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันว่า “น้อง” รวมทั้งเรียกด้วยสรรพนามอื่น เช่น “หนู” “เรา” การใช้สรรพนามในลักษณะนี้สะท้อนว่า ทั้งผู้เข้าแข่งขันและกรรมการต่างมองว่า “กลุ่มแร็ปเปอร์เป็นเหมือนพี่น้อง” จึงเลือกใช้คำเรียกที่แสดงความใกล้ชิดสนิทสนม รวมทั้งสะท้อนมุมมองที่ผู้เรียกมีต่อตนเองและต่อผู้ถูกเรียกด้วย กล่าวคือ ผู้เข้าแข่งขันเคารพนับถือกรรมการ จึงต้องการแสดงการยกย่อง มองว่าเป็น “พี่” เป็นแร็ปเปอร์อาวุโสผู้มีประสบการณ์ และยังต้องการแสดงความเป็นกลุ่มเดียวกัน เป็นพวกแร็ปเปอร์เหมือนกัน ส่วนที่กรรมการใช้คำเรียก “น้อง” รวมทั้ง “หนู” หรือ “เรา” ก็สะท้อนว่า กรรมการมองตนเองเป็นผู้มีประสบการณ์ในวงการแร็ปเปอร์ และต้องการแสดงความใกล้ชิดความเป็นกันเอง และความเป็นพวกเดียวกันกับผู้เข้าแข่งขัน

ข้อเสนอแนะ

ในการทำวิจัยครั้งต่อไป อาจศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรายการแข่งขันของแร็ปเปอร์กับรายการแข่งขันร้องเพลงประเภทอื่น เช่น เพลงลูกทุ่ง หรือ T-POP เพื่อพิจารณากลวิธีการใช้ภาษาของผู้เข้าแข่งขัน ว่าในรายการแข่งขันร้องเพลงต่างประเภทกัน ผู้เข้าแข่งขันจะมีการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านภาษาที่แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนกพรรณ อรรถนสกุล. (17 สิงหาคม 2561). 8 โจทย์ใหญ่ที่ The Rapper Thailand รายการแข่งขันหาแร็ปเปอร์ ต้องหุบให้แตก. a day. <https://adaymagazine.com/draft-8-missions-for-the-rapper-thailand/>
- คชาชัย วิชัยดิษฐ์. (2548). จุดกำเนิดและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปในประเทศไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/67839>
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2550). จาก “เจ้าพ่ออ่างทองคำ” สู่ “คนชนชั้นธรรมดาที่กล้าแฉ” : กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของซูวิทย์ กมลวิศิษฎ์ ในวาทกรรมการหาเสียงเลือกตั้ง. *วารสารภาษาไทยและวรรณคดีไทย*, 24, 271-296.
- ดาหลา เณณรงค์. (1 ธันวาคม 2561). IN RAP WE TRUST ก้าวต่อไปของแร็ป และการต่อยอดธุรกิจแบบฉบับของ Rap is Now. คิด Creative Thailand. https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=30485
- ธีระ บุชบกแก้ว. (2553). กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองโดยกลุ่ม “เกย์ออนไลน์” [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/20282>
- ปิตศักดิ์ บุญใส. (2564). การนำเสนออัตลักษณ์แร็ปเปอร์ผ่านกลวิธีทางภาษาในรายการดวลแร็ปสดไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญาจุฬาฯศิลปากร. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/26769>
- ลลิตา กระสินธุ์ (2564). การศึกษาการใช้ภาษาและมโนทัศน์ทางสังคมในเพลงของณัฐวุฒิ ศรีหมอก ‘ฟักลิ้งฮีโร่’ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญาจุฬาฯศิลปากร. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/26771>
- ศรุตตา แจ้งสว่าง (2550). เพลงฮิปฮอปกับความเป็นผู้หญิง [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังสารสนเทศดิจิทัล มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:110808
- ศิริพร รักดีผาสุข. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์และแนวทางการนำมาศึกษาภาษาไทย. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สาริตา สวัสดิ์กัธร. (2549). เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงฮิปฮอปในประเทศไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/58803>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2560). พจนานุกรมศัพท์ภาษาศาสตร์ (ภาษาศาสตร์ทั่วไป) ฉบับราชบัณฑิตยสภา. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2542). ภาษาในสังคมไทย: ความหลากหลาย การเปลี่ยนแปลง และการพัฒนา (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Dechathorn B. (27 มกราคม 2560). Punchline คืออะไร ทำไมถึงสำคัญกับแร็ปแบทเทิล. RAP IS NOW. <https://www.rapisnow.com/blog/punchline-คืออะไร-ทำไมถึงสำคัญกับแร็ปแบทเทิล/>
- Nana. (5 มิถุนายน 2561). 7 คำของชาวแร็ป !!! ที่ควรรู้ไว้ จะได้ไม่งง. campus-star. <https://lifestyle.campus-star.com/entertainment/115665.html>

Ratirita. (21 พฤษภาคม 2561). *เจาะปรากฏการณ์เพลงแร็ปกับ Rap is Now* ผู้ริเริ่มวงการให้เพลงแร็ปกลับมา มีสิทธิ์. Brand Inside. <https://brandinside.asia/rap-is-now-hip-hop-fever/>

The Standard. (4 พฤษภาคม 2561). *ถอดรหัสใหม่ The Rapper ว่าที่ตำนานรายการแร็ปที่จะส่งฮิปฮอปไทยสู่เมนสตรีม*. <https://thestandard.co/podcast/eargasmddeeptalk09/>

วิดีโอแบบสตรีมมิง

WorkpointOfficial. (9 เมษายน 2561). *THE RAPPER | EP.01 | 9 เมษายน 2561 Full EP* [วิดีโอ]. Youtube. <https://youtu.be/zcyOG8P5VKM>

WorkpointOfficial. (16 เมษายน 2561). *THE RAPPER | EP.02 | 16 เมษายน 2561 Full EP* [วิดีโอ]. Youtube. <https://youtu.be/tJ6eqKoQa90>

WorkpointOfficial. (23 เมษายน 2561). *THE RAPPER | EP.03 | 23 เมษายน 2561 Full EP* [วิดีโอ]. Youtube. <https://youtu.be/bnM21KqXP0A>

WorkpointOfficial. (30 เมษายน 2561). *THE RAPPER | EP.04 | 30 เมษายน 2561 Full EP* [วิดีโอ]. Youtube. <https://youtu.be/d8XxQHwALPo>

WorkpointOfficial. (7 พฤษภาคม 2561). *THE RAPPER | EP.05 | 7 พฤษภาคม 2561 Full EP* [วิดีโอ]. Youtube. <https://youtu.be/cBMqrYWjE18>

WorkpointOfficial. (14 พฤษภาคม 2561). *THE RAPPER | EP.06 | 14 พฤษภาคม 2561 Full EP* [วิดีโอ]. Youtube. <https://youtu.be/HXAieFVrdV8>

ภาษาอังกฤษ

Clark, U. (2013). *Language and Identity in Englishes*. Routledge.

Edwards. (2023, May 30). *84 Rap Terms, Rap Slang, & Hip Hop Vocabulary 2023*. Rap Authority. <https://rapauthority.com/rap-terms/>

Elias, N. (1991). *The Society of Individuals* (E. Jephcott, Trans.). Basil Blackwell.

Farb, P. (1973). *Word Play: What Happens When People Talk*. Bantam Books.

Joseph, J. E. (2004). *Language and Identity: National, Ethnic, Religious*. Palgrave Macmillan.

Kositsukjaroen, S., & Serisamran, T. (2019). RAPHAI: The Story of Thai Hip-Hop Music. *International Journal of Management and Applied Science*, 5(3), 8-11.

Poplack, S. (1980). Sometimes I'll Start a Sentence in Spanish Y TERMINO EN ESPAÑOL: Toward a Typology of Code-Switching. *Linguistics*, 18(7-8), 581-618.