



เรื่อง แนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle GUIDELINES TO INCREASE THE SELF ESTEEM THROUGH RAP BATTLE ACTIVITY

นาย อติสร เชิดชูศิลป์ *

Adisorn CherdChoosilpa

อาจารย์ ดร.ดวงกมล บางชวด **

Doungkamol Bangchuad, Ph.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพและองค์ประกอบของกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552-2560 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle และ 3) นำเสนอแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap Battle โดยใช้เครื่องมือ คือแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์แก่ ผู้จัดการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขัน และผู้ชม Rap battle รวม 495 ท่าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมถึงการวิเคราะห์เนื้อหา

จากการศึกษาพบว่า หลังจากมีการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน Rap battle ด้วยการส่งคลิป Audition บนออนไลน์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้มาพบปะเพื่อร่วมทำกิจกรรมกันในสถานที่จริง โดยสำหรับเวทีและสถานที่ดังกล่าวพบว่าค่อย ๆ ถูกขยายเพื่อรองรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีเพิ่มขึ้น และพบว่าการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการตัดสิน รวมถึงการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวสำหรับใช้ในเพจออนไลน์ของทางผู้จัด ในส่วนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนมากเป็นเพศชาย อายุไม่เกิน 25 ปี ซึ่งโดยรวมมีความเห็นว่า ตนได้รับการเห็นคุณค่าในตนเองจากกิจกรรม Rap battle ผ่านองค์ประกอบ การพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองด้านการได้กระทำตามค่านิยมของตนเองมากที่สุด และมีการเห็นคุณค่าในตนเองผ่าน องค์ประกอบด้านการปกป้องการเห็นคุณค่าในตนเองน้อยที่สุด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle โดยให้ความสำคัญแก่ 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การจัดตั้งและดูแลชุมชนออนไลน์ การประชาสัมพันธ์ และแนวทางการจัดกิจกรรมที่สามารถเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้

*นิสิตมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*Graduate Student of Develop Education Division, Department of Educational Policy Management, and Leadership,
Faculty of Education, Chulalongkorn University
E-mail Address: atisaro1305@gmail.com

**อาจารย์ประจำ สาขาวิชาพัฒนศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**Lecturer of Develop Education Division, Department of Educational Policy Management, and Leadership,
Faculty of Education, Chulalongkorn University
E-mail Address: Doungkamol_jay@yahoo.com

Abstract

The objectives were to study the state and element of Rap battle activity in Thailand between 2009 and 2017 as well as to analyze the factors that have impact on the promotion of self-esteem through Rap battle activities. Guidelines to increase the self-esteem through rap battle activity were also presented in addition. A questionnaire and an interview were given to 495 people including organizers, contestants, and audiences. The collected data were analyzed and presented in percentage, mean, standard deviation, and data interpretation.

The study showed that after the Rap battle contestants were selected from online audition videos, they meet and participate in activities together at a place that the battles will be held. The facility is constantly expanded to support an increasing number of participants. In addition, the technologies used for judging and creating contents for the online advertisement page are up to date. Most participants are male aged under 25 years old. Overall, they believed that they gained self-esteem from Rap battles through self-value regarding development in participating in what they value the most, while defending what they value was regarded as the least important. An approach on the building of self-esteem through Rap battle activities focusing on 3 main aspects, namely, the establishment and sustainment of an online community, proper advertisement, and establishing activities guidelines that support the development of self-esteem.

คำสำคัญ: การเห็นคุณค่าในตนเอง / การประชันแร็ป

KEYWORDS: SELF-ESTEEM / RAP BATTLE

บทนำ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542) ได้ให้ความหมายคำว่า "เยาวชน" ว่าหมายถึง บุคคลอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ องค์การสหประชาชาติได้ให้ความหมายสากลว่า "เยาวชน" หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือผู้มีอายุระหว่าง 15-25 ปี ซึ่งเป็นช่วงรอยต่อระหว่างความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ หรือที่เรียกติดปากกันว่า "วัยรุ่น" กระทรวงวัฒนธรรม ได้กล่าวถึงและยกให้บุคคลกลุ่มนี้ เป็นวัยที่สังคมคาดหวังให้เป็นพลังสำคัญ ที่จะขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่อนาคต (อมรรัตน์ เทพกำปนาท, 2559) กระนั้นสังคมไทยในปัจจุบันกลับแสดงภาพของการไม่เห็นคุณค่าในตัวเองของวัยรุ่น ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบของ เด็กหนีเรียน เด็กทะเลาะวิวาท รวมถึงการฆ่าตัวตายจากสาเหตุเพียงเล็กน้อย เช่นการถูกพ่อแม่ว่า ตำหนิ หรือถูกแฟนทิ้ง ก็จะตัดปัญหาโดยการฆ่าตัวตาย (กรั่นทริกซ์ วิทยอภิบาลกุล, 2559)

น.พ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2559) หัวหน้ากลุ่มที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต และโฆษกกระทรวงสาธารณสุข (สธ.) กล่าวว่า ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 เป็นต้นมาพบว่า คนไทยเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตายราว 4,000 คนต่อปี หรือกว่า 300 คนต่อเดือนถือเป็นอันดับสามของโลก รองจาก สวีเดน สแกนดิเนเวีย และญี่ปุ่นที่มีอัตราการฆ่าตัวตายมากสุดในโลก จากรายงานของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ในปี พ.ศ.2560 คนไทยอายุ 10-19 ปี และอายุ 20-29 ปี ฆ่าตัวตายสำเร็จทั้งสิ้นมากถึง 139 คน และ 575 คน ตามลำดับ

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน ยังได้รายงานจำนวนคดีเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีโดยสถานพินิจและคุ้มครองเด็กทั่วประเทศ ในปี 2558 รวมทุกคดีมีทั้งสิ้น 33,121 คดี โดยคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ ได้อธิบายถึงหนึ่งสาเหตุสำคัญที่ทำให้เป็นเช่นนั้นว่า เกิดจากเด็กที่อยู่ในสถานที่เหล่านั้น ขาดการเห็นคุณค่าในตนเอง และมีความรู้สึกว่าตนเองเป็นบุคคลไร้ค่า สิ้นหวัง ขาดความภูมิใจในตนเอง (คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ, 2555 อ้างถึงใน ประจิม เมืองแก้ว, ภูฟ้า เสวกพันธ์, และ เอื้อมพร หลินเจริญ, 2559)

Gurney (1998) ได้กล่าวถึงการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังสร้างเอกลักษณ์แห่งตน เด็กกำลังค้นหาตนเองเป็นใคร และกำลังจะมุ่งไปในทิศทางใด ในวัยนี้การเห็นคุณค่าในตนเองจึงมีพัฒนาการมาจากสังคมภายนอกครอบครัวยุติ สอดคล้องกับ ชญานุช วีรสาร (2543) กล่าวว่าวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ มีความต้องการที่จะสร้างจุดยืนในสังคมซึ่งครอบครัวยุติไม่สามารถตอบสนองความต้องการนี้ได้ จึงได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน และกลุ่มวัฒนธรรมอย่างมากผ่านสื่อมวลชน ซึ่งสื่อมวลชนจะทำหน้าที่สอนบทบาทการอยู่ในสังคม สร้างค่านิยม สร้างทัศนคติ สอนวิธีการใช้เวลา วิธีการใช้เงิน และหล่อหลอมรสนิยม ด้วยเทคโนโลยีที่เจริญขึ้น ชี้แนะการตอบโต้ทางอารมณ์และกำหนดบทบาทสถานของพฤติกรรม

ในขณะที่กำลังหลักของชาติในอนาคตควรได้รับการส่งเสริมอย่างสมวัย และสอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของแต่ละบุคคล ซึ่งมี “ปัญญา” หรือความสามารถที่จะค้นหา แก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่มีคุณค่า เป็นที่ยอมรับในสังคม ทั้ง 8 ด้าน คือ ด้านภาษา ด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการเข้าใจตนเอง และด้านด้านธรรมชาติวิทยา ที่มากขึ้นแตกต่างกันไปตามแนวคิดทฤษฎีปัญญาของการ์ดเนอร์ (อ้างถึงใน ศิลป์ชัย เทศนา, 2557) กลับพบว่า ประเทศไทย ยังคงถูก UNESCO จัดอันดับให้เป็น ประเทศที่บังคับให้วัยรุ่น และเยาวชนเรียนอยู่ในห้องเรียนนานเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก ซึ่งแน่นอนว่าจะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้เพื่อความเป็นเลิศในด้านอื่น ๆ ซึ่งมีความเหมาะสม ตรงกับความถนัดของวัยรุ่นแต่ละคนมากกว่า ซึ่งส่งอิทธิพลอย่างมากต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น

ดังนั้นเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น ผ่านการเรียนรู้ตามอัธยาศัยซึ่งเหมาะสมกับบุคคลในช่วงวัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มทางวัฒนธรรมดนตรี และเจาะจงที่จะศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่เกิดขึ้นผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมประชันแร็ป (Rap battle) ซึ่งวัฒนธรรมดนตรีชนิดนี้มีผลงานวิจัยที่รองรับ ว่าส่งผลดีต่อวัยรุ่นในด้านต่างๆ เช่นงานวิจัยในต่างประเทศของ Bennett (1999) ที่ได้ทำงานวิจัยเรื่อง “Hip hop am Main: the localization of rap music and hip hop culture” เพื่อทดสอบความสำคัญทางวัฒนธรรมของดนตรีแร็ป และวัฒนธรรมฮิปฮอปของกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นรองทางเชื้อชาติในเมืองแฟรงก์เฟิร์ต ประเทศเยอรมัน ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นจากตุรกี และโมร็อกโก ซึ่งพบว่าวัยรุ่นกลุ่มนี้ร่วมกันใช้วัฒนธรรมดนตรีดังกล่าว เป็นสื่อบอกเล่าเรื่องราวท้องถิ่น ถึงความกลัว ความรู้สึกไม่ปลอดภัย ที่เกิดจากเรื่องสีผิวและความกดดันทางเชื้อชาติ ซึ่งสามารถพบได้เช่นเดียวกันในเมืองอื่น ๆ ของประเทศเยอรมัน รวมถึงพื้นที่ต่าง ๆ จากทั่วโลก

ในประเทศไทยผู้จัด Rap battle ที่มีชื่อเสียงนั้น มีชื่อกลุ่มว่า Rap is now ซึ่งเริ่มต้นมาจากการจัดการแข่งขัน Audio battle หรือ การประชันกันระหว่าง แร็ปเปอร์ (Rapper) สองคน โดยการนำ Beat หรือทำนองเพลงที่ไม่มีเนื้อร้อง เพลงเดียวกันมาให้แก่ Rapper ทั้งสองฝั่งที่จะทำการประชันกัน จากนั้นจึงให้ต่างฝ่ายแต่งคำร้อง และตัดต่อคำร้องของแต่ละคนลงไปใน Beat ดังกล่าว เพื่อให้ Rapper ท่านอื่น กรรมการ หรือผู้ชม ได้ตัดสินหาผู้ชนะ แต่ในปี พ.ศ. 2555 ได้มีการเปลี่ยนกติกาการแข่งขัน Audio Battle รายการ

Knock'em out รอบชิงชนะเลิศ ให้เป็นกติกากาการแข่งขันแบบ Rap battle หรือ การประชันกันระหว่างแร็ปเปอร์ (Rapper) สองคน โดยมีกรรมการเดิน Beat หรือทำนองเพลงที่ไม่มีเนื้อร้องอยู่บนเวที แล้วให้แต่ละคนแสดงทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และสไตล์ของตัวเองด้วยการผลัดกันพูดหรือร้องในลักษณะคำกลอนลงใน Beat มักผลัดกันร้อง 2 หรือ 3 ครั้ง แล้วจึงทำการตัดสินผู้ชนะด้วยการเปรียบเทียบความดังจากเสียงเชียร์ที่ได้รับผู้ชม ซึ่งปรากฏว่าได้รับผลตอบรับที่ดี จึงนำไปสู่การจัดการแข่งขัน Rap battle อย่างเต็มรูปแบบต่อมา

ปัจจุบัน Rap is now ยังคงจัดการแข่งขันรายการอื่น ๆ ต่อเนื่อง จนในปัจจุบันมีผู้ติดตามทางเพจออนไลน์กว่าล้านคนทั่วประเทศ โดยจากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 495 คนพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี มีจำนวนถึง 230 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 46.5 และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 19-23 ปี มีจำนวนถึง 201 คน หรือ ร้อยละ 40.6 ซึ่งตีความได้ว่าประชากรที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้ ยังมีอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่นเกือบทั้งหมด ซึ่งเป็นวัยที่ได้รับอิทธิพลในเรื่องของการเห็นคุณค่าในตนเองผ่าน สังคมภายนอกครอบครัว กลุ่มเพื่อน และกลุ่มวัฒนธรรม เช่น กิจกรรม Rap battle มากที่สุด ดังกล่าวไว้ในข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้แบบสอบถามที่พัฒนามาจากแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง Rosenberg self-esteem scale (Rosenberg, 1965) กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 495 คน และผลการสำรวจเบื้องต้นยังพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับสูง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยตั้งใจที่จะศึกษาแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 ถึง พ.ศ. 2560 โดยการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle อันได้แก่ สภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมหรือก่อให้เกิดประสบการณ์ต่าง ๆ อันสอดคล้องกับแนวคิดของ Coopersmith (อ้างถึงใน พิลาลินี วงษ์นุช, 2549) เรื่ององค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคล ซึ่งมีทั้งสิ้น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การได้รับการยอมรับนับถือ การประสบความสำเร็จ การได้ทำสิ่งที่สอดคล้องกับค่านิยมของตน และการปกป้องความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพและองค์ประกอบของกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 ถึง พ.ศ. 2560
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

งานวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 ถึง พ.ศ. 2560 โดยการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle อันได้แก่ สภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมหรือก่อให้เกิดประสบการณ์ต่าง ๆ อันเป็นองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง ได้แก่ การได้รับการยอมรับนับถือ การประสบความสำเร็จ การได้ทำสิ่งที่สอดคล้องกับค่านิยมของตน และการได้ปกป้องความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรในการวิจัย ได้แก่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรม Rap battle รายการ Rap is now: The war is on ss. 3

ขอบเขตด้านเวลา

เก็บข้อมูลในวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2560 ถึง วันที่ 31 พฤศจิกายน พ.ศ. 2560 เท่านั้น

ขอบเขตด้านสถานที่

ศึกษาสภาพและองค์ประกอบของกิจกรรม Rap battle ทั้งในสถานที่แข่งขันจริง ในการแข่งขัน รายการ Rap is now: The war is on ss. 3 รอบชิงชนะเลิศ ที่จัดขึ้นโดย Rap is now เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2560 รวมถึงการถ่ายทอดสดในพื้นที่ออนไลน์ (<https://www.facebook.com/rapisnow>) ซึ่งผู้ชมการแข่งขันสามารถมีส่วนร่วมในการโหวตให้คะแนนผู้เข้าแข่งขันได้ ทั้งใน 2 พื้นที่

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ตามทฤษฎีแรงจูงใจและความต้องการของมาสโลว์ (Need theories) Lahey (อ้างถึงใน ธัญญภัทร์ ศิริธรรมาโรจน์, 2559) โดยอธิบายว่า สภาพแวดล้อมของบุคคล และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น สามารถที่จะส่งเสริมหรือก่อให้เกิดประสบการณ์ที่เสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคลได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Coopersmith (อ้างถึงใน พิลาสินี วงษ์หนู, 2549) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคลนั้นเกิดมาจากการได้รับ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การได้รับการยอมรับนับถือ การประสบความสำเร็จ การได้ทำสิ่งที่สอดคล้องกับค่านิยมของตน และการปกป้องความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง โดยสำหรับวัยรุ่น จะได้รับอิทธิพลด้านการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกลุ่มเพื่อนค่อนข้างสูง การได้รับการยอมรับ และวิพากษ์วิจารณ์จากเพื่อนเกี่ยวกับตัวเขาจะเป็นผลให้วัยรุ่นเกิดทัศนคติต่อตนเองขึ้นมา โดยผ่านกระบวนการรับรู้ของบุคคลต่อความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองมี 2 ขั้นตอน คือ

1) ความรู้สึกที่ได้รับจากภายนอกต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง (Outer self-esteem) การประเมินทัศนคติ และการกระทำของสังคมที่มีต่อตน บุคคลสามารถรับรู้ความเป็นตัวตนโดยอาศัยการประเมินและการยอมรับจากบุคคลอื่น

2) ความรู้สึกภายในต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง (Inner self-esteem) เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม และภาคปฏิบัติเพื่อควบคุมสิ่งต่างๆที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง (Taft, อ้างถึงใน วรวิทย์ เจริญวิทย์วิทยา, 2546)

ยุพดี ธรรมชาติ (2554) ได้นำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองซึ่งเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการรับรู้คุณค่าในตนเองไว้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมที่ให้แต่ละคนได้ตระหนัก และยอมรับถึงจุดแข็ง จุดอ่อนของตน
2. จัดกิจกรรมที่ให้แต่ละคนได้ระลึกถึงความสำเร็จที่ตนเคยประสบ
3. จัดกิจกรรมที่ให้แต่ละคนยอมรับความล้มเหลวที่เกิดขึ้นได้
4. เปิดโอกาสให้ได้ทำงานและแก้ปัญหาพร้อมกัน
5. เปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้ถึงความสามารถที่ต่างกัน
6. เปิดโอกาสให้ได้แสดงความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

7. เปิดโอกาสให้ได้สนับสนุนให้กำลังใจและให้ข้อมูลเชิงบวกแก่กันและกัน

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจะนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ช่วยเสริมสร้าง การเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle หรือสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมหรือก่อให้เกิดประสบการณ์ ต่าง ๆ อันเป็นองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง เพื่อศึกษาว่าปัจจัยหรือแนวทางการจัด กิจกรรมดังกล่าวช่วยเสริมสร้างให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างไร

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

เพื่อศึกษาสภาพและองค์ประกอบของกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552– 2560 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้ทำการลงพื้นที่ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552–2560 โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ซึ่งมีประเด็นหลักในการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมหรือก่อให้เกิดประสบการณ์ต่าง ๆ อันเป็นองค์ประกอบของการพัฒนา การเห็นคุณค่าในตนเอง ได้แก่ การได้รับการยอมรับนับถือ การประสบความสำเร็จ การได้ทำสิ่งที่สอดคล้อง กับค่านิยมของตน และการได้ปกป้องความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

1. การกำหนดประชากรและผู้ให้ข้อมูลหลัก

ประชากร คือ ผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle ที่จัดโดยกลุ่มผู้จัด Rap is now

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้จัดการแข่งขัน 3 คน ผู้เข้าแข่งขัน 3 คน และผู้ชมการแข่งขัน 3 คน โดยเลือก ตัวอย่างจากประชากรที่มีการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle โดดเด่น อย่างเจาะจง รวมทั้งสิ้น 9 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ โดยมีประเด็นหลักในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมหรือก่อให้เกิด ประสบการณ์ต่าง ๆ อันเป็นองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง ได้แก่ การได้รับการยอมรับ นับถือ การประสบความสำเร็จ การได้ทำสิ่งที่สอดคล้องกับค่านิยมของตน และการได้ปกป้องความรู้สึกเห็น คุณค่าในตนเอง

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และจำแนกผลการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 ถึง พ.ศ. 2560 ที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle จากการสัมภาษณ์ เป็นหัวข้อต่าง ๆ และสรุปใจความสำคัญ เพื่อเปรียบเทียบกันในแต่ละยุค ได้แก่ ยุคก่อน พ.ศ. 2552 หรือยุคดั้งเดิม ซึ่งยังไม่มี การจัดตั้งกลุ่ม Rap is now อย่างเป็นทางการ ยุค พ.ศ. 2552-2557 หรือ ยุคเปลี่ยนผ่าน คือ ยุคที่กลุ่ม Rap is now เริ่มเข้ามามีบทบาทในการจัดการแข่งขัน และยุคหลัง พ.ศ. 2557 หรือยุคปัจจุบัน คือยุคที่มีการแข่งขันรายการใหญ่ เกิดกลุ่มแฟนคลับ มีการร่วมมือกับสปอนเซอร์ และ Rap is now มีบทบาทในการขับเคลื่อนวงการ Rap battle อย่างเต็มตัว

การดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle ผู้วิจัยใช้แบบสอบถาม ที่พัฒนาจากแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith (อ้างถึงใน พิลาสินี วงษ์หนูช, 2549) และแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง Rosenberg self-esteem scale (Rosenberg, 1965) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle โดยผู้วิจัยได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างไว้ล่วงหน้า ตามวิธีของ Yamane (1967) ซึ่งเมื่อใช้สูตรการคำนวณ จะได้กลุ่มตัวอย่างจำนวนอย่างน้อย 400 คน เพื่อตอบแบบสอบถาม

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle ที่จัดโดยกลุ่มผู้จัด Rap is now
กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้จัดการแข่งขัน 9 คน ผู้เข้าแข่งขัน 76 คน และผู้ชมการแข่งขัน Rap battle 410 คน โดยเลือกตัวอย่างจากกลุ่มอย่างง่าย รวมทั้งสิ้น 495 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถาม ที่พัฒนาจากแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith (อ้างถึงใน พิลาสินี วงษ์หนูช, 2549) และแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง Rosenberg self-esteem scale (Rosenberg, 1965) แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเองเบื้องต้น เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม Rap battle

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง การเห็นคุณค่าในตนเองเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ ร่วมกับผลการศึกษาศาภาพการจัดกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552-พ.ศ. 2560 โดยจำแนกผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith

ผลการวิจัย

1. ผลวิเคราะห์สภาพการจัดกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552-พ.ศ. 2560

Rap is now ถือกำเนิดขึ้นโดย โจ้ ศวิชัย สุวรรณกุล ในปีพ.ศ. 2552 และเริ่มดำเนินการจัดการแข่งขัน หรือการประชัน Rap ในลักษณะ Audio battle คือ การประชันกันระหว่าง แร็ปเปอร์ (Rapper) สองคน โดยการนำ Beat หรือทำนองเพลงที่ไม่มีเนื้อร้อง เพลงเดียวกันมาให้แก่ Rapper ทั้งสองฝั่งที่จะทำการประชันกัน จากนั้นจึงให้ต่างฝ่ายแต่งคำร้อง และตัดต่อ คำร้องของแต่ละคนลงไปใน Beat ดังกล่าว เพื่อให้ Rapper ทำนองอื่น กรรรมการ หรือผู้ชม ได้ตัดสินหาผู้ชนะในปี พ.ศ. 2555 ได้มีการเปลี่ยนกติกาการแข่งขัน

Audio battle รายการ Knock'em Out รอบชิงชนะเลิศ ให้เป็นกติกาการแข่งขันแบบ Rap battle คือ การประชันกันระหว่าง แร็ปเปอร์ (Rapper) สองคน โดยมีกรรมการเดิน Beat หรือทำนองเพลงที่ไม่มีเนื้อร้อง อยู่บนเวที แล้วให้แต่ละคนแสดงทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และสไตล์ของตัวเองด้วยการผลัดกันพูดหรือร้อง ในลักษณะคำกลอนลงใน Beat มักผลัดกันร้อง 2 หรือ 3 ครั้ง แล้วจึงทำการตัดสินผู้ชนะด้วยการเปรียบเทียบ ความดังจากเสียงเชียร์ที่ได้รับผู้ชม ซึ่งปรากฏว่าได้รับผลตอบรับที่ดี จึงนำไปสู่การจัดการแข่งขัน Rap battle อย่างเต็มรูปแบบต่อมา

หลังจาก Rap is now ได้เปลี่ยนรูปแบบการจัดการแข่งขันเป็น Rap battle ในปี พ.ศ. 2555 โดยใช้ สถานบันเทิงต่าง ๆ เช่นผับ บาร์ เป็นสถานที่จัดการแข่งขัน ในปี พ.ศ. 2558 ก็ได้เกิดปรากฏการณ์ Rap is now ดังในชั่วข้ามคืน เนื่องจาก ภาพ และคลิปจากกิจกรรม Rap battle ได้ถูกผู้เข้าร่วมนำมาแชร์ในสังคม ออนไลน์ คือ Youtube และ Facebook จนเกิดเป็นกระแสตามมาอย่างคาดไม่ถึง และทำให้มีผู้ชม และผู้ที่ สนใจเข้าร่วมในกิจกรรมดังกล่าวเพิ่มขึ้นอีกเป็นจำนวนมาก จนนำไปสู่การจัดการแข่งขันบนเวทีขนาดใหญ่ใน เวลาต่อมา การจัดกิจกรรม หรือจัดการประชัน Rap ในสถานที่จริง ได้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มี ปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น เช่นการพูดคุย การให้กำลังใจ และข้อมูลเชิงบวก โดยเฉพาะเสียงเฮ หรือการตะโกน เชียร์ ที่เป็นจุดเด่นและเป็นสัญลักษณ์ทั้งของการยอมรับ และความสำเร็จในวงการ Rap battle

นอกจากกติกาการแข่งขัน หรือรูปแบบกิจกรรมจะมีการเปลี่ยนแปลงไป การประชาสัมพันธ์เองก็มี การพัฒนาควบคู่ไปกับวงการ Rap โดยทางผู้จัด จะทำการประชาสัมพันธ์โดยมาก ผ่านทางชุมชนออนไลน์ของ ทางผู้จัดเอง ซึ่งมีความแตกต่างจากที่เคยมีมาแต่ก่อน เพราะเน้นการสลายภาพลักษณ์เหมารวมที่สื่อโทรทัศน์ เคยสร้างไว้ ด้วยการนำเสนออัตลักษณ์ และภูมิหลัง ที่มาของ Rapper แต่ละคนตามความเป็นจริง ในสื่อที่มี คุณภาพ และทันสมัย นับเป็นส่วนสำคัญทำให้ Rap battle ได้รับความนิยมมากขึ้น จนสามารถขยายขนาด กิจกรรม ไปเป็นกิจกรรมขนาดใหญ่ ที่จัดในสถานที่ และเวทีมาตรฐาน สามารถรองรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนมาก ทั้งนี้เมื่อการจัดการกิจกรรม Rap battle เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ Rapper รวมถึงผู้เข้าร่วม กิจกรรมทุกท่าน ได้มาพบเจอ และพัฒนาความสัมพันธ์ ผ่านการพูดคุย การแข่งขัน และพัฒนาไปสู่การร่วมกัน ทำผลงานเพลง และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของวงการ Rap ต่อไป

2. ผลวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ซึ่งเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในกิจกรรม Rap battle คือ ผู้จัด การแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขัน และผู้ชมการแข่งขัน จำนวน 495 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ชาย ร้อยละ 77.2 เป็นผู้หญิง ร้อยละ 22.8 โดยมีอายุต่ำกว่า 18 ปี ร้อยละ 46.5 รองลงมาอายุ 19-23 ปี ร้อยละ 40.6 และอายุ มากกว่า 23 ปี ร้อยละ 12.9 ซึ่งมีบทบาทในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้ชมการแข่งขัน ร้อยละ 82.8 ผู้เข้า แข่งขัน ร้อยละ 15.4 และผู้จัดการแข่งขัน ร้อยละ 1.8 เข้าร่วมกิจกรรมมาแล้ว 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 56.4 รองลงมาคือน้อยกว่า 1 ปี ร้อยละ 28.3 มากกว่า 4 ปี ร้อยละ 12.7 และมากกว่า 10 ปี ร้อยละ 2.6 ตามลำดับ

2.2 ผลการวิเคราะห์การเห็นคุณค่าในตนเองเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่ามีการเห็นคุณค่าในตนเอง อันเนื่องมาจาก กิจกรรม Rap battle เปิดโอกาสให้ตนได้ทำในสิ่งที่ตนเองชอบมากที่สุด ($M = 4.27$) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างทำให้ฉันรู้สึกมีคุณค่าต่อตัวเองและผู้อื่น ($M = 4.10$) พัฒนาผลงานตัวเองให้ดีขึ้นอยู่เสมอ ($M = 4.07$) ภูมิใจในความสำเร็จของตัวเอง ($M = 4.01$) รับผิดชอบเมื่อมีผู้วิพากษ์วิจารณ์ฉันในแง่ลบ ($M = 3.93$) สามารถทำผลงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย ($M = 3.82$) กลุ่มตัวอย่างรับผิดชอบเมื่อมีผู้วิพากษ์วิจารณ์ตนเองในแง่ลบ ($M = 3.73$) บุคคลรอบข้างสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรม Rap battle ($M = 3.65$) บุคคลรอบข้างฉันมีความสนใจในกิจกรรม Rap battle เช่นกัน ($M = 3.53$) ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างไม่แน่ใจว่า โดยรวมแล้วตนเองเป็นคนทำอะไรไม่ค่อยสำเร็จ ($M = 2.59$) รวมถึงไม่แน่ใจว่า ตนเองรู้สึกเครียดในการพยายามทำผลงานให้สำเร็จตามเป้าหมาย ($M = 3.21$)

2.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle

เมื่อนำผลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ และจำแนกตามองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith ทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ การได้รับการยอมรับ การประสบความสำเร็จ การได้ทำตามค่านิยมที่ตนเองให้คุณค่า และการปกป้องการเห็นคุณค่าในตนเอง จะพบว่าผู้เข้าร่วมในกิจกรรม Rap battle เห็นด้วยว่าตนมีการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านองค์ประกอบในด้านการได้รับการยอมรับ ได้รับความสำเร็จ และได้ทำตามค่านิยมที่ตนเองให้คุณค่าไว้ อยู่ในระดับสูงอย่างเห็นได้ชัด โดยต่างจากด้านการปกป้องการเห็นคุณค่าในตนเอง ที่พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นคนทำอะไรไม่ค่อยสำเร็จ ($M = 2.59$) รวมถึงรู้สึกเครียดในการพยายามทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมาย ($M = 3.21$) แสดงให้เห็นถึงความเครียด ความกดดัน ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีอยู่ในปริมาณค่อนข้างมาก ซึ่งส่งผลในด้านลบกับการเสริมสร้าง หรือพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยจากช่วงอายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีมากที่สุด คือ มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ร้อยละ 46.5 รองลงมาอายุ 19–23 ปี ร้อยละ 40.6 ตามลำดับ ดังนั้นปัญหาดังกล่าวอาจเกิดได้จากหลายสาเหตุที่มีความสัมพันธ์กันช่วงวัยดังกล่าว เช่น จากผู้ปกครอง อาจารย์ หรือเพื่อน เป็นต้น

ปัจจัยที่ได้จากผลจากการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรม Rap battle ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552–พ.ศ. 2560 สามารถนำมาจำแนกตามองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith (อ้างถึงใน พิลาสินี วงษ์นุช, 2549) ดังต่อไปนี้

1. การได้รับการยอมรับ

- 1.1 การจัดกิจกรรมหรือจัดแสดงผลงานในสถานที่หรือเวทีที่ได้มาตรฐานและมีความเหมาะสม
- 1.2 การทำสื่อประชาสัมพันธ์โดยให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- 1.3 การทำสื่อประชาสัมพันธ์โดยนำเสนอข้อมูลตามความเป็นจริง ไม่เสริมเติมแต่ง
- 1.4 การทำสื่อประชาสัมพันธ์โดยพัฒนาคุณภาพสื่อให้ทันสมัย
- 1.5 การทำสื่อประชาสัมพันธ์ล่วงหน้าให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ชมก่อนที่จะจัดกิจกรรมขึ้น

2. การประสบความสำเร็จ

2.1 การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สร้างสรรค์ผลงาน หรือกระทำการใด ๆ ตามเป้าหมายของตนเองที่มีประโยชน์และไม่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

2.2 การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้จัดแสดงผลงานของตนเอง ในพื้นที่ที่ผู้จัดได้จัดเตรียมให้

2.3 การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แก้ปัญหา และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน

3. การได้ทำตามค่านิยมของตนเอง

3.1 การเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไป เข้าร่วมในกิจกรรมได้โดยผู้จัดไม่สร้างเงื่อนไขเข้ามากีดกัน

3.2 การเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไป เข้าร่วมในกิจกรรมได้โดยไม่มีการบังคับ

4. การปกป้องการเห็นคุณค่าในตนเอง

4.1 การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น เช่น การพูดคุยและให้กำลังใจ

4.2 การตัดสินการแข่งขันอย่างเป็นธรรม ด้วยเทคโนโลยีและกรรมการที่มีความรู้เฉพาะทาง

4.3 การจัดกิจกรรมโดยคำนึงถึงกติกาการแข่งขันที่มีความเท่าเทียม ให้โอกาสผู้เข้าแข่งขันทุกท่านได้แสดงความสามารถหรือผลงานในขอบเขตหรือระยะเวลาที่เท่ากัน

4.4 การแทรกแซงเพื่อทุกปัญหาความขัดแย้ง

4.5 การจัดกิจกรรม Rap battle อย่างต่อเนื่อง

อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่องแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการอภิปรายในกรอบ REAL ประกอบขึ้นจาก R(Reality) E(Equality) A(Attitude) และ L(Learning) ดังต่อไปนี้

Reality

สื่อความหมายถึงการทำให้เป็นจริง ซึ่งสำหรับการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle แก่ผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ผู้จัดการแข่งขันต้องให้ความสำคัญกับการทำ 2 สิ่งให้เป็นจริง ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ที่เป็นจริง และการปฏิสัมพันธ์ของผู้มีส่วนร่วมกิจกรรมในสถานที่จริง ดังจะกล่าวต่อไป

การประชาสัมพันธ์ที่เป็นจริง

จากการวิจัยพบว่า วิธีการนำเสนอ Hip-hop Rapper และ Rap battle ของ Rap is now นั้นแตกต่างจากสื่อเจ้าก่อน ๆ เพราะเป็นการสลายภาพลักษณ์เหมารวมที่สื่อโทรทัศน์เคยสร้างไว้ ด้วยการนำเสนออัตลักษณ์ และบุคลิก ที่มา ของ Rapper แต่ละคนตามความเป็นจริง ในสื่อที่มีคุณภาพ และทันสมัย เมื่อบุคคลทั่วไป และบุคคลใกล้ชิดมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Rap หรือ Hip-hop มาก และตรงกับความ เป็นจริงยิ่งขึ้น ย่อมส่งผลกระทบต่อที่ดีต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle ดังที่ วรุณี เจริญวุฒิวิทยา (2546) กล่าวถึงกระบวนการรับรู้ของบุคคลต่อความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองไว้ว่า วัยรุ่นมีความต้องการตำแหน่งทางสังคม ซึ่งครอบครัวไม่สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้ กลุ่มเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อตนสูง พฤติกรรมของวัยรุ่นจะเปลี่ยนไปตามเพื่อนวัยเดียวกัน

การได้รับการยอมรับ และวิพากษ์วิจารณ์จากเพื่อนเกี่ยวกับตัวเขาจะเป็นผลให้วัยรุ่นเกิดทัศนคติต่อตนเอง
ขึ้นมา

การปฏิสัมพันธ์ของผู้มีส่วนร่วมกิจกรรมในสถานที่จริง

จากการวิจัยพบว่า กิจกรรม Rap battle เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มาพบเจอกันในสถานที่
จริง ได้พัฒนาความสัมพันธ์ ผ่านการพูดคุย การแข่งขัน และยังเป็นการการก่อดำเนินการของพื้นที่ ของกิจกรรม Rap
battle ซึ่งเมื่อมองอย่างนักสังคมวิทยา จะพบว่าการกระทำดังกล่าว คือปฏิบัติการทางสังคมเพื่อนำไปสู่การ
ครอบครองซึ่งทุนทางสัญลักษณ์ อันแสดงถึงการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านการได้รับการยอมรับ ด้วยการร่วมกัน
ผลิตซ้ำความแตกต่างทางสังคม หรือที่ชาว Rap เรียกว่าการ “รันวงการ”

ผู้วิจัยมองว่าการกระทำดังกล่าวคือการร่วมกันเรียกร้อง แสวงหา พื้นที่ในการเคารพ(ยอมรับ) ตนเอง
หรือการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มวัยรุ่นไทย ผู้เป็นประชากรส่วนใหญ่ของผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap
battle ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานขั้นที่ 4 ตามพีระมิด 8 ลำดับขั้นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์
(Maslow's hierarchy of needs pyramid) อันหมายถึง ความต้องการนับถือตนเองและได้รับการเคารพจาก
ผู้อื่น (Need for self-esteem and respect of others) กล่าวคือ คนเรามีความต้องการสร้างสถานภาพของ
ตัวเองให้สูงเด่น มีความภูมิใจและสร้างการนับถือตนเอง ขึ้นมาในความสำเร็จของงานที่ทำ ความรู้สึกมั่นใจใน
ตัวเองและเกียรติยศ ความต้องการเหล่านี้ เช่น ยศตำแหน่ง ระดับเงินเดือนที่สูง งานที่ทำหาย ได้รับ
การยกย่องจากผู้อื่น มีส่วนร่วมในการตัดสินใจในงานโอกาสแห่งความก้าวหน้าในงานอาชีพนั่นเอง (อ้างถึงใน
ธัญญภัทร์ ศิริธัชราโรจน์, 2559)

Equality

สื่อความหมายถึงความเท่าเทียมของกฎ กติกา ที่ใช้ในการทำกิจกรรม และการแข่งขัน รวมถึง
ความเท่าเทียมในการให้ความสำคัญกับทุกคน ทุกบทบาทที่เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle ซึ่ง
นอกจากจะแสดงให้เห็นว่าการแข่งขัน Rap battle เป็นกิจกรรมที่มีการจัดการที่ดี มีมาตรฐาน ความเท่าเทียม
ยังช่วยเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านการปกป้องการเห็นคุณค่าในตนเองได้ ดังจะกล่าวต่อไป

ความเท่าเทียมของกฎ กติกา หรือความยุติธรรม

จากการวิจัยพบว่า วิธีการแข่งขัน และตัดสินหาผู้ชนะในกิจกรรม Rap battle ที่มีการผลัดกันแสดง
ความสามารถในเวลาเท่า ๆ กัน และใช้เสียงเชียร์ของผู้ชมเป็นตัวตัดสิน มีความสอดคล้องกับส่วนหนึ่งใน
แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของ ยุพดี ธรรมชาติ (2554) ที่กล่าวว่า ผู้จัด ควรจัด
กิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน ยอมรับความล้มเหลวหรือความผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ และสามารถเรียนรู้
จากความล้มเหลวเพื่อประยุกต์ใช้ให้เกิดความสำเร็จในอนาคต นอกจากนี้ทั้งกติกาการแข่งขัน วิธีการตัดสิน
ผู้ตัดสินที่มีความรู้ และการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ยังช่วยปกป้องการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้มีส่วนร่วมใน
กิจกรรมตามองค์ประกอบของการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith (อ้างถึงใน พิลาสินี วงษ์
นุช, 2549) ด้วยการใช้ความยุติธรรม และมาตรฐานในการตัดสินเป็นตัวลดความสนใจต่อสิ่งที่จะทำให้

ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองต่ำลง หรือความพ่ายแพ้ และทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ยอมรับผลการตัดสินได้ง่ายขึ้น นำไปสู่การเรียนรู้จุดแข็งจุดอ่อนของตน และพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

การให้ความสำคัญกับทุกคน ทุกบทธาอย่างเท่าเทียม

จากการวิจัยพบว่า Rap is now มีความตั้งใจ และได้ให้ความสำคัญกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุก ๆ บทบาทอย่างมีความเท่าเทียม ซึ่งผู้วิจัยมองว่าส่งผลดีต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งจากการเก็บข้อมูลจึงทราบว่า Rapper ที่มีชื่อเสียงหรือประสบความสำเร็จ ตั้งแต่อายุน้อย บางครั้งจะเกิดปัญหาการเห็นคุณค่าในตนเองสูงเกินความเป็นจริง หรือในภาษาพูดเรียกว่าเกิดอาการ “เหลิง” อันจะส่งผลให้บุคคลยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ยาก ซึ่งจากการสำรวจการเห็นคุณค่าในตนเองเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง ในเรื่องดังกล่าว พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่าตนยังคงสามารถยอมรับได้ เมื่อมีผู้วิพากษ์วิจารณ์ตนเอง รวมถึงกิจกรรม Rap battle ในแง่ลบ

Attitude

สื่อความหมายถึงทัศนคติที่ดีของผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle ได้แก่ การ “รังวงการ” ที่มีเป้าหมายเพื่อส่วนรวม และการให้คำนิยามกับคำว่า “Respect” หรือการให้ความเคารพผู้อื่น ซึ่งการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้นโดยมี Rap is now เป็นผู้จุดประกายสำคัญที่ทำให้ทั้งวงการมีการพัฒนาในด้านของทัศนคติที่ส่งผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle ดังจะกล่าวต่อไป

รังวงการ

จากการวิจัยพบว่า คำ ๆ นี้ Rap is now หยิบขึ้นมาใช้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ในเพจ Rap is now บนเฟซบุ๊ก โดยมีความหมายว่าทุกคนคือผู้ที่สามารถช่วยผลักดันวงการนี้ได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นผู้จัดการแข่งขัน หรือ เป็น Rapper การไถ่และแซ่ร์ สัญลักษณ์ สื่อต่าง ๆ จาก Rap is now หรือสื่อที่เกี่ยวข้องกับ Hip-hop การฟังเพลง การแต่งกาย ล้วนเป็นการผลักดันวงการนี้ไปข้างหน้าทั้งสิ้น จึงทำให้เหล่าผู้ที่ชื่นชอบกิจกรรมดังกล่าวตระหนักได้ถึงคุณค่าในตนเองในการกระทำเพื่อส่วนรวม เกิดเป็นความเคลื่อนไหวขนาดใหญ่ที่นำไปสู่การขยายตัว และการมีบทบาทเพิ่มขึ้นของกลุ่มคนดังกล่าวอย่างมาก การเคลื่อนไหวดังกล่าว หรือการรังวงการ จึงนับเป็นก้าวสำคัญที่นำพาวงการ Rap ไปสู่ความก้าวหน้าในหลายด้าน รวมถึงการทำความรู้จักกับคำว่า “Respect”

Respect

จากการวิจัยพบว่าเมื่อจำนวนผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมาก สมาชิกหน้าเก่าจึงเกิดปัญหาในการปรับตัวเข้าหาสมาชิกหน้าใหม่ เมื่อบ้านที่ตนหวงแหน มีคนเข้ามาอยู่ร่วมด้วยเป็นนับล้านคน โดยบางกรณีมีท่าทีว่าจะกีดกัน ซึ่ง Rap is now ก็มองว่าแม้กลุ่มสมาชิกหน้าเก่าจะเกิดความหวงแหนและก่อปัญหาในการอยู่ร่วมกัน แต่กลุ่มคนดังกล่าวคือผู้มีพระคุณต่อวงการที่ร่วมกันรังวงการด้วยดังมา ดังนั้นจึงไม่สมควรที่จะไปต่อว่า จึงนำไปสู่การสร้างค่านิยมใหม่ หรือ Respect ด้วยการใช้โซเชียลมีเดีย หรือ เพจ Rap is now เป็นช่องทางเผยแพร่คำ ๆ นี้ เพื่อชี้แนะให้ทุกคนมองข้ามคำว่า หน้าเก่าหรือหน้า

ใหม่ แล้วหันมาสนใจที่การชื่นชมในความสามารถและผลงานแทน ซึ่งนอกจากจะประสบความสำเร็จในการสลายกำแพงกันความสัมพันธ์ของคนในวงการแล้ว คำ ๆ นี้ ยังคงเป็นคำพูดติดปาก Rapper ทั้งประเทศไทยจวบจนทุกวันนี้

Learning

สื่อความหมายถึงการเรียนรู้ ซึ่งสำหรับการเสริมสร้างหรือพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle ให้ได้ครบถ้วนองค์ประกอบ คือ การได้รับการยอมรับ การประสบความสำเร็จ การได้ทำตามค่านิยม และการปกป้องการเห็นคุณค่าในตนเอง จะไม่สามารถเป็นไปได้เลยหากปราศจากการเรียนรู้ของผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม อันได้แก่ การเริ่มจากตัวบุคคล และการเรียนรู้ที่จะแพ้ให้เป็น ดังจะได้อธิบายต่อไป

การเริ่มจากตัวบุคคล

จากการวิจัยพบว่า Rapper หลายคนประสบความสำเร็จ มักตัดสินใจด้วยตนเองตั้งแต่ช่วงวัยเด็กว่าชอบการ Rap หรือดนตรี Hip-hop จากนั้นจึงเริ่มฟังและฝึกฝนทักษะการ Rap เรื่อยมาจนกระทั่งมีผลงานที่สร้างชื่อเสียงและความภาคภูมิใจให้ตนเองได้จากการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยไม่ต้องมีผู้ใหญ่หรือค่ายเพลงมาคอยผลักดัน ขณะเดียวกันผู้ให้ข้อมูลหลักจากการสัมภาษณ์ยังเปิดเผยว่าเคยถูกบังคับให้เข้าร่วมในกิจกรรมอื่นไม่ใช่ Rap battle แล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ และไม่อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่อ แม้ว่าจะทำกิจกรรมนั้นได้ดีก็ตาม แสดงว่าการบังคับให้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นปิดกั้นการเรียนรู้ระยะยาว หรือทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและไม่ได้สั่งสมประสบการณ์เพื่อนำไปพัฒนาดตนเอง และประเมินตนเองให้ได้ตรงตามความเป็นจริงต่อไป

ผู้วิจัยมองว่าประเทศไทยควรหันมาให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ในแบบอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายมากขึ้นเช่นการศึกษาตามอัธยาศัยที่สอดคล้องกับความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติ และเสริมสร้างให้วัยรุ่นและเยาวชนเกิดการเห็นคุณค่าในตนเองได้ดีกว่า เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม Rap battle เป็นตัวอย่างของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งเป็นพื้นที่เรียนรู้ ที่วัยรุ่นสามารถแสดงลักษณะตามธรรมชาติได้เหมาะสมกับวัย และช่วยพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านองค์ประกอบทุกด้านได้เป็นอย่างดี

Rap battle สอนให้แพ้เป็น

ทุกวันนี้สังคมไทยในปัจจุบันปรากฏภาพของการไม่เห็นคุณค่าในตัวเองของวัยรุ่น ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบของ เด็กหนีเรียน เด็กทะเลาะวิวาท รวมถึงการฆ่าตัวตายจากสาเหตุเพียงเล็กน้อย ผู้วิจัยเล็งเห็น และมีความเชื่อมั่นว่ากิจกรรม Rap battle เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สอนให้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็น “คนที่แพ้เป็น” สามารถยอมรับคำวิจารณ์ และความผิดหวังต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในชีวิตของตนได้ ดังที่ปรากฏจากการสำรวจการเห็นคุณค่าในตนเองเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง จากประชากรผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap battle ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่าตนสามารถยอมรับได้ เมื่อมีผู้วิพากษ์วิจารณ์ตนเอง รวมถึงกิจกรรม Rap battle ในแง่ลบ ผู้วิจัยจึงหวังว่าแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle จะเป็นความรู้สำหรับผู้จัดกิจกรรม Rap battle และผู้จัดการแข่งขันการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้นำไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมของตนเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ประเทศชาติต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดการแข่งขันประเภทการเรียนรู้ตามอัธยาศัยต่าง ๆ เช่น ดนตรี กีฬา สามารถนำแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle ไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมของตนได้ เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเห็นคุณค่าในตนเองได้ดีขึ้น

2. สำหรับการทำวิจัยเรื่องนี้ต่อไป เนื่องจากปัจจุบันวงการ Rap มีการเติบโตขึ้นมากจากเดิม มีการแข่งขัน Rap บนรายการโทรทัศน์ และการแสดง Rap ในมหกรรมดนตรีขนาดใหญ่ เช่นมหกรรมดนตรี Big Mountain ที่เขาใหญ่ ดังนั้นผู้วิจัยควรศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรม Rap จากผู้จัดการแข่งขัน รวมถึง Rapper และผู้ชมเพิ่มเติม เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยเฉพาะผู้ที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Rap ขนาดใหญ่อื่น ๆ นอกจากกิจกรรมของ Rap is now ดังกล่าวในข้างต้น เพื่อติดตามพัฒนาการของการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านกิจกรรม Rap battle ต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรันทรักษ์ วิทยอภิบาลกุล. (2559, 11 ธันวาคม) การโค้ชเพื่อสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชนชายแดนใต้. สปริงนิวส์. สืบค้นจาก <https://youtu.be/2cPGS0Kw6DA>

คนไทยฆ่าตัวตายสูงเป็นอันดับ3ของโลก. (2559, 28 กุมภาพันธ์). โพสต์ทูเดย์. สืบค้นจาก <https://www.posttoday.com/social/general/418681>

ชญาณุช วีรสาร. (2543). เนื้อหาด้านบันเทิงในหนังสือพิมพ์รายวัน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

ธัญญภัทร์ ศิริธรรมาโรจน์. (2559). จิตวิทยากับการพัฒนาคน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2542). เยาวชน. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.

พิลาสินี วงษ์นุช. (2549). ผลการผสมผสานศิลปะกับการศึกษาเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่มต่อความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ และภาวะซึมเศร้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ประจิม เมืองแก้ว, ภูฟ้า เสวกพันธ์, และ เอื้อมพร หลินเจริญ. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(2), 50-59. สืบค้นจาก https://www.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/61062

ยุพดี ธรรมชาติ. (2554). การพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสงขลา (รายงานผลการวิจัย). สงขลา: สถาบันราชภัฏสงขลา.

วรวิมล เจริญวุฒิวิทยา. (2546). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันความภาคภูมิใจในตนเองของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาช่างอุตสาหกรรม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา,ชลบุรี.

ศิลป์ชัย เทศนา. (2557). พหุปัญญา: วิธีการเรียนรู้ที่แตกต่าง. สืบค้นจาก http://www.ndr.ac.th/mi/mi_selftest1.htm

อมรรัตน์ เทพกำปนาท. (2559). *เยาวชนไทยท่ามกลางกระแสโลก จะเป็นพลังแห่งอนาคตหรือความสิ้นหวังในสังคม*. สืบค้นจาก https://www.m-culture.go.th/young_th/article_view.php?nid=143

ภาษาอังกฤษ

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

Gurney, P. W. (1998). *Self-esteem in children with special educational needs*. Surrey: Billing and Son.

Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image.*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). New York: Harper and Row.