



บทที่ 5

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวม และจำแนกนุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วน รวมทั้งเพื่อกำหนดองค์ประกอบ และแนวทางการใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อถึงนุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วน และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษา และออกแบบงานเรขศิลป์ที่สามารถสื่อถึงนุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วนต่อไป ซึ่งวัฒนธรรมฮิปฮอปมีองค์ประกอบทั้งหมด 4 ส่วน ประกอบด้วย

1. คีเจ
2. เอ็มซี
3. กราฟฟิตี้
4. เบรกแดนซ์

และแนวทางการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ตามขอบเขตของงานวิจัย อันประกอบไปด้วย

1. เรื่องการใช้สี
2. การใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ และ
3. เรื่องภาพประกอบ

การดำเนินงานวิจัยประกอบไปด้วยการศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วน ประกอบกับการศึกษาถึงองค์ประกอบ การใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่มีความเหมาะสมกับนุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วน จากนั้นจึงทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านฮิปฮอปจำนวนทั้งหมด 5 ท่าน เพื่อค้นหานุคลิกภาพจากวัฒนธรรมฮิปฮอป และได้สรุปนุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วนออกมา แล้วจึงนำไปสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบเรขศิลป์จำนวน 5 ท่าน ถึงองค์ประกอบ และการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับชุดของนุคลิกภาพ จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ และสรุปแนวทางการใช้องค์ประกอบและองค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับนุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอป ทั้ง 4 ส่วน

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องของวัฒนธรรมฮิปฮอป การใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ และองค์ประกอบ ตลอดจนการวิเคราะห์จากแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านฮิปฮอปและ

ทางด้านเรขศิลป์ที่ได้มาทั้งหมดนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถทราบถึงแนวทางการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่สามารถสื่อความหมายของวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วน และสามารถนำมาสรุปเป็นผลของการวิจัยได้ว่า ในแต่ละส่วนของวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้น มีแนวทางการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์และองค์ประกอบในลักษณะใดบ้างที่สามารถสื่อความหมายถึงความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปได้

โดยในการสรุปผลจะสรุปเป็น 4 เรื่องตามองค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอปในขอบเขตงานวิจัย คือ

บทสรุป

จากผลสรุปการวิเคราะห์นั้นจะเห็นได้ว่า ลักษณะบุคลิกภาพ องค์ประกอบ และการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่แตกต่างกัน สามารถสื่อสารถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วนที่มีความแตกต่างกัน คือ

1. ดีเจ

1.1 ลักษณะบุคลิกภาพ ที่มีค่ามากที่สุดที่สามารถบ่งบอกความเป็นดีเจได้อย่างชัดเจนคือลักษณะบุคลิกภาพสนุกสนาน

1.2 การใช้สี สีที่สามารถบ่งบอกความเป็นดีเจได้ในระดับมากจะออกโทนสีเขียวอมฟ้า ส่วนสีที่บ่งบอกความเป็นดีเจในระดับปานกลางจะออกโทนแดงสว่างและสีเหลืองสด

1.3 การใช้อักษรกราฟฟิตี้ ตัวอักษรกราฟฟิตี้ที่สามารถบ่งบอกความเป็นดีเจในระดับมากคือ บรูคลิน คิดส์ (Brooklynkid) และอะดรีนาลีนซีโร (Adrenalinezero) มากในอันดับถัดมา ส่วนตัวอักษรกราฟฟิตี้ที่สามารถบ่งบอกความเป็นดีเจในระดับปานกลางคือ ซัมสไตล์ (Some's style)

1.4 การใช้ภาพประกอบ ลักษณะของภาพประกอบที่สามารถบ่งบอกความเป็นดีเจในระดับมากคือ ภาพจากกระบวนการคอมพิวเตอร์ และภาพถ่ายในอันดับถัดมา และภาพวาดในระดับปานกลาง ส่วนประเภทของภาพประกอบไม่มีประเภทใดได้ระดับคะแนนมากถึงมากที่สุด ส่วนภาพการ์ตูนบ่งบอกความเป็นดีเจได้ในระดับปานกลาง

จะเห็นได้ว่าทั้งบุคลิกภาพ การใช้สี ตัวอักษร และการเลือกใช้ภาพประกอบที่บ่งบอกความเป็นดีเจนั้น ล้วนแต่มีความสัมพันธ์กันคือมีลักษณะของความสนุกสนาน

2. เอ็มซี

- 2.1 ลักษณะบุคลิกภาพ ที่อยู่ในลำดับมากที่สุดคือ คนหัวใหม่ ซึ่งเป็นบุคลิกภาพที่มีคะแนนสูงอย่างชัดเจน และมีบุคลิกภาพที่มีค่ามากอีกเป็นจำนวนมาก (ดังรายละเอียดในตารางที่ 1)
- 2.2 การใช้สี สีที่สามารถบ่งบอกความเป็นเอ็มซีได้มีเพียง 2 สี (ดังรายละเอียดในตารางที่ 43) และมีสีที่สามารถบ่งบอกความเป็นเอ็มซีในระดับปานกลางอีกมาก
- 2.3 การใช้ตัวอักษรกราฟฟิคี ไม่มีค่ามากถึงมากที่สุดที่สามารถบ่งบอกความเป็นเอ็มซีได้อย่างชัดเจน และมีเพียงตัวอักษรกราฟฟิคีที่สามารถบ่งบอกได้ในระดับปานกลาง คือ เวลทรอนเออบัน (weletronurban) (ดังรายละเอียดในตารางที่ 44)
- 2.4 การใช้ภาพประกอบ ที่สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพคนหัวใหม่ของเอ็มซีได้ คือ ภาพถ่ายที่มีลักษณะเหมือนจริง

3. เบรกแดนซ์

3.1 ลักษณะบุคลิกภาพที่อยู่ในลำดับที่มากที่สุดมีถึง 4 บุคลิกภาพคือ มีลักษณะเฉพาะตัว สนุกสนาน อิสระ ศรัทธา ซึ่งเป็นบุคลิกที่มีคะแนนสูงอย่างชัดเจนและบุคลิกภาพที่มีค่ามากถึงปานกลางอีกเป็นจำนวนมาก

3.2 การใช้สี สีที่สามารถบ่งบอกความเป็นเบรกแดนซ์ โดยสามารถแบ่งตามลักษณะบุคลิกภาพที่มีคะแนนสูงสุดจากการวิจัยที่กล่าวมาแล้ว โดยมีรายละเอียดดังนี้

- บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัว สีที่สามารถบ่งบอกถึงความมีลักษณะเฉพาะตัวของเบรกแดนซ์ที่มีลำดับคะแนนสูงมี 5 สี ด้วยกันคือ เหลืองอมน้ำตาล น้ำตาลอมเหลือง ม่วงเข้มอมดำ แดงเข้มอมดำ และ สีดำ

- บุคลิกภาพสนุกสนาน สีที่สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพสนุกสนานของเบรกแดนซ์ที่มีลำดับคะแนนสูงมี 3 ลำดับด้วยกันคือ เขียวอมฟ้า เหลืองสด ส้มสด

- บุคลิกภาพอิสระ สีที่สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพอิสระของเบรกแดนซ์ที่มีลำดับสูงคือ สีเหลืองสว่าง และ สีที่มีลำดับคะแนนปานกลางคือ แดงสด เหลืองสด และเขียวอมเหลือง

- บุคลิกภาพศรัทธา สีที่สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพศรัทธาของเบรกแดนซ์ที่มีลำดับคะแนนสูงสุด คือ สีดำ และ ลำดับคะแนนสูงคือ เขียวอมเหลืองอมเทา และสีม่วงอมฟ้าสว่าง

3.4 การใช้ตัวอักษรกราฟฟิคี การใช้ตัวอักษรที่สามารถบ่งบอกถึงลักษณะบุคลิกภาพของเบรกแดนซ์มีรายละเอียดดังนี้

- บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัว รูปแบบอักษรที่มีคะแนนสูง คือ อะดรีนาลินซีโร่ (Adrenalinezero)

- บุคลิกภาพอิสระ รูปแบบอักษรที่มีคะแนนสูง คือ บรู๊คลินคிடส์ (Brooklynkid)
- บุคลิกภาพสนุกสนาน รูปแบบอักษรที่มีคะแนนสูงคือ บรู๊คลินคிடส์ (Brooklynkid)
- คลิภาพศรัทธา รูปแบบอักษรที่มีคะแนนสูงคือ ปีโรแมน (Pyromane)

3.5 การใช้ภาพประกอบ ที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นเบรกแดนซ์ทั้ง 4 บุคลิกภาพที่ได้กล่าวไว้แล้วลำดับคะแนนสูงมีความเหมือนกันคือ การใช้ภาพวาดที่มีลักษณะเป็นการ์ตูน

4. กราฟฟิตี้

4.1 ลักษณะบุคลิกภาพที่มีคะแนนสูงสุดสามารถบ่งบอกความเป็นกราฟฟิตี้ได้มี 3 บุคลิกภาพด้วยกันคือ กล้าหาญ มีลักษณะเฉพาะตัว และอิสระ

4.2 การใช้สี ที่มีลำดับคะแนนสูงสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพทั้ง 3 ที่กล่าวไว้ข้างต้นมีรายละเอียดดังนี้

- บุคลิกภาพกล้าหาญ สีที่มีลำดับคะแนนสูงคือ แดงสด และปานกลางคือ เหลืองสด ม่วงน้ำเงินสด แดงอมดำ ดำ
- บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัว สีที่มีลำดับคะแนนสูง คือ เหลืองอมน้ำตาล น้ำตาลอมเหลือง ม่วงเข้ม ดำ แดงอมดำ แดงอมม่วงอมดำ เทาเข้ม เทา
- บุคลิกภาพอิสระ สีที่มีลำดับคะแนนสูง คือ แดงสด ขาว เขียวอมเหลือง เหลืองสว่าง ส้มสด ม่วงอมน้ำเงินสว่าง

4.3 การใช้อักษรกราฟฟิตี้ การใช้ตัวอักษรที่สามารถบ่งบอกถึงลักษณะบุคลิกภาพของกราฟฟิตี้มีรายละเอียดดังนี้

- บุคลิกภาพกล้าหาญ รูปแบบอักษรที่มีคะแนนสูงคือ ปีโรแมน (Pyromane)
- บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัวรูปแบบอักษรที่มีคะแนนสูงคือ ไรท์เตอร์ (writer)
- บุคลิกภาพอิสระ รูปแบบอักษรที่มีคะแนนสูงคือ บรู๊คลินคிடส์ (Brooklynkid)

4.4 การใช้ภาพประกอบ ที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นกราฟฟิตี้ทั้ง 3 บุคลิกภาพที่ได้กล่าวไว้แล้วลำดับคะแนนสูงมีความเหมือนกันคือ การใช้ภาพวาดที่มีลักษณะเป็นการ์ตูน

ดังนั้นเมื่อนักออกแบบทราบแล้วว่าองค์ประกอบ และการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ในลักษณะใดบ้างที่สามารถสื่อความหมายของวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วน ก็สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานออกแบบเรขศิลป์อื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ นิตยสาร แผ่นพับ ปก เทป-ซีดี ไปจนกระทั่งนิทรรศการ เป็นต้น ที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วน เพราะงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาถึงการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ ซึ่งเป็นพื้นฐานทางการออกแบบงานเรขศิลป์ทั่ว ๆ ไป ดังนั้นจึงไม่ใช่แค่การนำไปใช้เพียงสื่อใดเพียงสื่อ

เดียว แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับหลาย ๆ สื่อเรขศิลป์ทุกชนิด เพื่อสื่อสารให้ตรงกับ วัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างน้อยข้อมูลทั้งหมดในงานวิจัย ฉบับนี้จะเป็นส่วนช่วยให้นักออกแบบสามารถใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิงหรือใช้เป็นแนวทางในการ ตัดสินใจเลือกใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เพื่อสื่อความหมายทางวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละ ส่วนต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้มีแนวคิดที่จะทำหัวข้อเรื่องการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ ในงาน สิ่งพิมพ์เพื่อสื่อวัฒนธรรมฮิปฮอป เนื่องจากมีความสนใจในเรื่องของการนำวัฒนธรรมฮิปฮอปสู่งาน เรขศิลป์ โดยตั้งสมมุติฐานของงานวิจัยชิ้นนี้ว่า การสื่อสารถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วนประกอบ สามารถสื่อสารโดยการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่แตกต่างกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวม และจำแนกบุคลิกภาพ รวมทั้งเพื่อกำหนดแนวทางการใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อถึง บุคลิกภาพ 4 ส่วนประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอปและเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษา และออกแบบงานเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับ 4 ส่วนประกอบ ของวัฒนธรรมฮิปฮอปต่อไป

การดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิป ฮอป ประกอบการศึกษาถึงการใช้อองค์ประกอบเรขศิลป์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่เหมาะสม จากนั้นจึงทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านต่างๆ ทั้ง 4 ส่วนของวัฒนธรรมฮิปฮอปเพื่อค้นหา บุคลิกภาพส่วนประกอบทั้ง 4 ส่วนของวัฒนธรรมฮิปฮอป และสรุปบุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิป ฮอปทั้ง 4 ส่วนประกอบออกมา จากนั้นจึงนำไปสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์ถึง เรื่องการ ใช้อองค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับชุดบุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอป ทั้ง 4 ส่วนประกอบที่ ได้มา แล้วจึงวิเคราะห์ และ สรุปผลแนวทาง การใช้อองค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับ บุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วน

โดยระหว่างการทำวิจัยผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกบุคลิกภาพที่ได้จากวรรณกรรมมาใช้ในการทำ แบบสอบถาม เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน ศิลปะ เอ็มซี กราฟฟิตี้ และ เบรกแดนซ์ ทำการคัดเลือก บุคลิกภาพที่เหมาะสมที่สุด เพื่อให้เหลือเพียงส่วนละ 1 บุคลิกภาพ แต่เนื่องจากในส่วนของ กราฟ ฟิตี้ และ เบรกแดนซ์ ไม่สามารถตัดทอนให้เหลือเพียง 1 บุคลิกภาพตามที่ต้องการได้ ด้วยเหตุที่ คณะเนนบุคลิกภาพของกราฟฟิตี้และเบรกแดนซ์ที่ได้คะแนนสูงสุดปรากฏถึง 3 และ 4 ตามลำดับ จึงขอเสนอแนะผู้ที่จะทำการวิจัยครั้งต่อไปว่า ควรมีวิธีการคัดเลือกให้เหลือเพียง ส่วนละ 1 บุคลิกภาพ เท่านั้น เพื่อความสะดวกในการสรุปผล สำหรับในส่วนของตัวอักษรกราฟฟิตี้นั้น ผู้วิจัย

ได้ใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้มากถึง 99 รูปแบบตัวอักษร เนื่องจากผู้วิจัยไม่มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือก รูปแบบตัวอักษรกราฟฟิตี้นี้ ดังนั้นถ้ามีการวิจัยในเรื่องตัวอักษรกราฟฟิตี้ น่าจะมีวิธีการหา หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกตัวอักษรกราฟฟิตี้ได้

จากการสรุปผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้ กรณีแรก คือ อาจจะเลือกทำการ วิจัยเชิงลึกในองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่ง ผลลัพธ์ที่ได้จะละเอียดและชัดเจนยิ่งขึ้น

กรณีที่สอง เลือกทำการวิจัยเฉพาะ เรื่องใดเรื่องหนึ่ง ของการใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิต เช่น ใน เรื่องรูปแบบตัวอักษรกราฟฟิตี้ เนื่องจากในระหว่างทำการวิจัยพบว่า มีผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขาคณิต แนะนำเกี่ยวกับ ปัญหาของการใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ในการเขียนด้วยลายมือในการออกแบบ น่าจะ เหมาะสมมากกว่าการใช้รูปแบบตัวพิมพ์ เพราะตัวอักษรกราฟฟิตี้มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ เฉพาะตัว ในเรื่องของคุณสมบัติของความนิยมเข้ามาเกี่ยวข้อง และการให้สัญลักษณ์ประกอบที่ เฉพาะตัวของผู้เขียนที่แตกต่างจากรูปแบบตัวอักษรแบบอื่นๆ

กรณีที่สาม คือ อาจทำในลักษณะเดียวกัน แต่เปลี่ยนเป็นแนวดนตรีอื่นๆ เช่น คดนตรีแจ๊ส คดนตรีร็อก คดนตรีร็อก คดนตรีเว็ลด์คมิวสิก ฯลฯ