

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่น : การใช้เวลาว่างในยุคสมัยแห่งวัฒนธรรมบริโภค เป็นการศึกษา ปฏิบัติการทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีกลุ่มเป้าหมาย ๔ กลุ่ม คือ กลุ่มนักแข่งรถ/แข่งรถ กลุ่มนักอ่านการ์ตูน และกลุ่มนักเล่นเกมสโตร์คอมพิวเตอร์ และกลุ่มนักแฟนกราฟิตี้เพื่อศึกษากิจกรรมที่ไม่เป็นวัฒนธรรมกระแสหลักซึ่งได้รับการยอมรับ โดยกิจกรรมดังกล่าวยังเป็นประเด็นสาธารณะที่ได้รับความสนใจมาจากสาธารณชน ซึ่งรับรู้ได้จากความถี่ของประเด็นในการนำเสนอข่าวผ่านทางสื่อมวลชนและการแสดงความห่วงใยจากผู้ที่มีอำนาจในการกำหนดนโยบายอยู่เสมอ

การศึกษาโดยใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก และการศึกษาเอกสาร ผลจากการศึกษา พบว่า

๑. การทำกิจกรรมแต่ง/แข่งรถ สะสม/อ่านการ์ตูน เล่นเกมส์ออนไลน์ และแฟนกราฟิตี้ เป็นการใช้เวลาว่างทางสังคมของวัยรุ่น ที่เปิดโอกาสให้วัยรุ่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อื่น แบบจมลึกลงไปทั้งตัวและสามารถสร้างเอกลักษณ์ตัวตนที่หลุดออกจากกรอบทางสังคมได้เช่น การเป็นตัวละครในวิดีโอเกมส์ เป็นนางเอกการ์ตูน เป็นนักบิดมือหนึ่ง เป็นหญิงสาวของพระเอกผู้ได้ชัยชนะในสนามแข่ง และเป็นผู้ชนะในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

๒. ความเป็นไปได้ของการฝังตัว เข้าไปเป็นตัวตนที่อยู่นอกกรอบของสังคมในลักษณะนี้ เกิดจากเงื่อนไขหลายลำดับขั้น อันดับแรกได้แก่ เงื่อนไขทางเทคโนโลยีเช่น เกมออนไลน์ที่ทำให้ผู้เล่นเข้าไปสวมบทบาทเป็นผู้อื่นได้อย่างสนิทสนมไร้รอยต่อ (seamless) หรือเทคโนโลยีในการผลิตซ้ำ (reproductive technology) ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของสังคมบริโภคนิยม ที่ทำให้มีการพิมพ์การ์ตูนออกมาอย่างมหาศาล ก่อให้เกิดความเป็นชุมชนที่มีเครือข่ายระดับโลกของผู้ที่อ่านการ์ตูน ทำให้วัยรุ่นที่อ่านการ์ตูนสามารถสร้างความรู้สึกร่วมกันได้ ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกับกราฟิตี้ที่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะที่มีพื้นฐานมาจากการต่อต้านสังคมของวัยรุ่นชนชั้นล่างในอเมริกาและอังกฤษ ในขณะที่การแต่งรถได้เกิดขึ้นผ่านเงื่อนไขทางเทคโนโลยีเช่นกัน

๓. กิจกรรมทั้งสี่ เกิดขึ้นในบริบทเฉพาะของสังคมบริโภค ซึ่งมุ่งล้มล้างเส้นแบ่งระหว่างโลกในความเป็นจริงกับโลกในจินตนาการ ลักษณะเช่นนี้พบได้ทั่วไป ทั้งจากแฟชั่นที่ทำให้วัยรุ่นเป็นใครก็ได้ หรือสื่อในรูปแบบที่ทรงอิทธิพลต่อการรับรู้ความจริง เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิดีโอเกมส์อินเทอร์เน็ต ในขณะที่โลกของนักแข่งรถ ก็คือการสร้างอีกโลกหนึ่งที่ดำรงอยู่ในพื้นที่เดียวกัน แต่ได้แยกขาดจากโลกชีวิตประจำวันที่เปิดโอกาสให้วัยรุ่นได้ลงไปฝังตัวในบรรยากาศของการแข่งขัน ชัยชนะ และความอึกเขิมจนลืมความตาย ในขณะที่กราฟิตี้คือกิจกรรมราคาแพงที่มุ่งฝากผลงานศิลปะไว้ในทุกๆ ที่ที่คนเดินถนนสามารถมองเห็นได้ มันจึงเป็นแกลลอรี่ที่มีชีวิต

๔. กิจกรรมทั้งสี่ยังอิงลักษณะสังคมบริโภคที่เน้น “สัมพันธ์บท” เช่น การอ้างอิงกันและกัน ผลิตซ้ำวนเวียนใช้สิ่งเก่า เช่น ตัวการ์ตูนกับเกมส์ สิ่งที่ถูกนำมาพ่นและบางครั้งก็เป็นเรื่องราวของพระเอกนักรบซึ่งนอกจากนั้น กิจกรรมทั้งสี่ได้มีบทบาทในการสร้างและสืบทอดอุดมการณ์และดำรงโครงสร้างของสังคม คือ

๔.๑ เกมออนไลน์ การ์ตูน และการแข่งรถบนท้องถนน และกราฟิตี้ คือการสืบทอดสมมติฐานว่า โลกนี้คือโลกที่เต็มไปด้วยความรุนแรงโดยธรรมชาติ แต่อารยธรรมมนุษย์ได้เก็บกดสิ่งเหล่านี้ไว้ กิจกรรมในยามว่างเหล่านี้คือการกลับไปสู่ธรรมชาติ

๔.๒ บทบาทของผู้หญิงในกิจกรรมเหล่านี้ คือผู้ช่วยเหลือตนเองไม่ได้ (การ์ตูน เกมส์) เป็นเครื่องประดับ (กลุ่มนักแต่ง/แข่งรถ) และการเป็นคนนอก (graffiti)

ข้อเสนอเชิงนโยบายคือเราต้องยอมรับการมีอยู่ของกิจกรรมทางวัฒนธรรมเหล่านี้ในระดับหนึ่ง แม้ว่ากิจกรรมทางวัฒนธรรมเหล่านี้จะไม่ได้ส่งผลในด้านบวกต่อวัยรุ่นทั้งหมด แต่ก็ไม่ได้เลวร้ายในตัวเอง กล่าวคือทั้งสี่กิจกรรมประกอบไปด้วยมิติในด้านที่ดีที่สามารถส่งเสริมให้เกิดประโยชน์ได้ และจากการทำสนทนากลุ่ม (Focus Group) พบว่า วัยรุ่นมีความสนใจในกิจกรรมที่สร้างสรรค์อยู่น้อย ไม่ว่าจะเป็นดนตรีหรือกีฬา อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นพบว่า พวกเขาขาดโอกาสในทางรูปธรรมที่พัฒนาศักยภาพในด้านนั้น เช่น ไม่มีที่เล่นกีฬา หรือทุนในการเรียนดนตรี การให้ทางเลือกแก่วัยรุ่นจึงน่าจะมีความสำคัญเป็นอย่างมาก

คำสำคัญ