

การวิเคราะห์เรื่องการจัดงานแข่งขันเต้นบีบอยในประเทศไทย: ในมุมมองของผู้จัดการแข่งขันชาวไทย

THE ANALYSIS OF B-BOY COMPETITION IN THAILAND: A PERSPECTIVE OF THAI B-BOY COMPETITION ORGANIZERS

สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม¹
Sompong Leartvimolkasame

บทคัดย่อ

การเต้นบีบอยเป็นแขนงหนึ่งของการเต้นสตรีท (Street Dance) เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1970 ที่นครนิวยอร์ก และเป็นจุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมฮิปฮอป โดยครั้งแรกที่เริ่มเข้ามาสู่ประเทศไทย การเต้นบีบอยยังเป็นเพียงแค่การแสดงความสามารถเฉพาะตัว และจึงขยายวงกว้างขึ้นจนกระทั่งสามารถจัดงานแข่งขันได้ หรือที่เรียกกันว่า “บีบอยแบทเทิล” (B-boy Battle)

การจัดงานแข่งขันเต้นบีบอยในวัฒนธรรมฮิปฮอปมีหลายจุดประสงค์ขึ้นอยู่กับปรัชญาของผู้จัดงานแข่งขันว่าจะถ่ายทอดออกมาในรูปแบบไหน บทความนี้ต้องการนำเสนอการวิเคราะห์การจัดงานแข่งขันเต้นบีบอยในประเทศไทย โดยนำเสนอผ่านแง่มุมของผู้จัดการแข่งขัน รวมถึงการให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาการจัดงานแข่งขันในอนาคต

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์นักจัดงานแข่งขันเต้นบีบอยมืออาชีพในประเทศไทย จำนวน 4 คน การศึกษาประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมฮิปฮอป การสังเกตอย่างมีส่วนร่วมโดยการเข้าร่วมแข่งขันในงานแข่งขันเต้นบีบอยในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2558-2559 โดยผลการศึกษารูปได้เป็น 6 สารสำคัญคือ 1. ปัจจัยสำคัญหลักในการจัดงานแข่งขันเต้นบีบอย 2. ขั้นตอนในการจัดงานแข่งขันเต้นบีบอย 3. จุดมุ่งหมายในการจัดงานแข่งขันเต้นบีบอย 4. องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการจัดงานแข่งขันเต้นบีบอย 5. อัตลักษณ์ของงานแข่งขันเต้นบีบอย 6. จรรยาบรรณ เพื่อสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของบีบอยไทย และเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในการจัดการแข่งขันเต้นบีบอยในประเทศไทยให้กับผู้ที่สนใจ

คำสำคัญ: บีบอย; ฮิปฮอป; แข่งขันเต้น; บีบอยประเทศไทย

Abstract

B-boying is a form of street dancing that originated since the 70's in New York City. It is one of the foundations of Hip-hop culture. The first time B-boying appears in Thailand. Initially, B-boying started without a formal structure, just allowing the dancers to showcase their skills until it finally led to a competition or more commonly

¹นิสิตปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

known as B-boy battles.

Conducting a competition must be translated well as to serve the purpose and preserve the values of B-boying that will be carried out by the competition organizer. The purpose of this article is to analyze the prevailing structure of B-boy competitions here in Thailand from the perspective of B-boy competition organizers. In addition, the suggestions that will be gathered can be used to develop future B-boy battles.

This research analysis was gathered through qualitative interviews with the 4 top Thai B-boy competition organizers, study the history of Hip-Hop culture, observations and participations B-boy competitions throughout the year 2015-2016. An analysis of the interviews and studies resulted into 6 significant parts 1. Main factors in Thailand B-boy competition 2. The process of the Thailand B-boy competition 3. Purposes of the Thailand B-boy competition 4. The elements of the Thailand B-boy competition 5. Identities of the Thailand B-boy competition 6. Morality

The views gathered from the organizers added to our understanding on the unique culture of Thai B-boy and paves way on discussing more on how to build bridges to the lack of understanding and unity of Thai practitioners.

Keyword: B-boy; Hip-Hop; Dance competition; Thai B-boy

1. บทนำ

วัฒนธรรมฮิปฮอป (Hip-Hop Culture) มีต้นกำเนิดมาจาก 4 กิจกรรมที่เป็นองค์ประกอบหลัก (Four Elements Hip-Hop) คือ การเต้นบีบอย (b-boying/b-girling), เอ็มซี (MCing), ดีเจ (DJing) และ กราฟฟิตี้ (graffiti) โดยทั้ง 4 กิจกรรมมีพื้นฐานมาจากการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ที่ออกมาในรูปแบบของการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะตัววัฒนธรรมฮิปฮอปจึงได้ถือกำเนิดขึ้นและเพลงฮิปฮอปก็ได้เกิดขึ้นตามในเวลาถัดมา

ในวัฒนธรรมฮิปฮอป จะเรียกนักเต้นว่า บีบอย (B-boy) จากรูปแบบของคำอาจจะฟังดูแบ่งแยกในเรื่องของเพศมากไป ว่าการเต้นบีบอยจะสามารถเต้นได้เฉพาะผู้ชาย จึงเกิดคำว่า บีเกิล (B-girl) เพื่อใช้เรียกผู้หญิงที่เต้นบีบอย แต่เวลาผ่านไปคำว่าบีบอย ได้มีการยอมรับว่า เป็นคำที่ใช้เรียกผู้ที่เต้นบีบอยไม่ว่าจะเป็นเพศไหนก็ตาม (DJ Kool Herc, สัมภาษณ์, อ้างอิงถึงใน Gorney C. Christopher, 2009)



ภาพที่ 1 B-boying
(ที่มา: ผู้เขียน)



ภาพที่ 2 Graffiti
(ที่มา: ผู้เขียน)



ภาพที่ 3 DJing
(ที่มา: ผู้เขียน)



ภาพที่ 4 MCing
(ที่มา: ผู้เขียน)

การแข่งขันเป็นเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ ที่จะต้องมีการแข่งขันเพื่อให้เกิดการพัฒนาในศาสตร์ต่างๆ หากเป็นการแข่งขันที่พาก็มีจุดประสงค์และประโยชน์หลายอย่างเกิดขึ้น เช่น มิตรภาพ ความสามัคคี ความอดทน เพิ่มพูนศักยภาพของตนเอง สร้างลักษณะนิสัยให้เป็นผู้ที่สามารถทำตามกฎข้อบังคับได้ และเพื่อพละนาถมัยที่แข็งแรงสมบูรณ์ เป็นต้น

ในวัฒนธรรมฮิปฮอป การแข่งขันถือเป็นตัวแปรสำคัญในการพัฒนาและเผยแพร่วัฒนธรรม เมื่อมีนักเต้นหนึ่งคนสามารถทำให้นักเต้นอีกคนรู้สึกว่าคุณเต้นเก่งกว่า คนที่รู้สึกว่ามีมือต้อยกว่าจะต้องการที่จะฝึกซ้อมเพื่อเพื่อให้ความสามารถตัวเองมีประสิทธิภาพเท่าเทียมหรือดีกว่านักเต้นอีกคนให้ได้ เป็นการผลักดันทางธรรมชาติที่มีประสิทธิภาพ ทั้งที่จุดเริ่มต้นเป็นแค่การมาร่วมเต้นในที่เดียวกัน การแข่งขันเกิดขึ้นอยู่ภายในจิตใจของนักเต้นเอง จึงเป็นจุดกำเนิดให้เกิดการจัดการแข่งขันเต้นปีบอยขึ้น เพื่อพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมของตนให้ใหญ่ขึ้นและเป็นที่รู้จักในวงที่กว้างขึ้น จึงสามารถบอกได้ว่าการจัดการแข่งขันเต้นปีบอยเป็นกุศโลบายแฝงที่ทำให้ผู้คนที่รักในสิ่งเดียวกันมาพบปะกันและสร้างสังคมใหม่ที่ใหญ่ขึ้น โดยที่การแข่งขันไม่ได้เกิดขึ้นในหัวของนักเต้นเพียงอย่างเดียวเหมือนในอดีต แต่มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น เช่น มีรางวัล มีการตัดสินผู้ชนะ-ผู้แพ้ มีการแสดงความยินดี มีการส่งผู้ที่ชนะไปแข่งขันต่อในรายการอื่นๆ การแข่งขันเต้นปีบอยมีการจัดแข่งขันขึ้นทั่วโลก มีการแข่งขันระดับโลกที่มีประเทศไทยเข้าร่วมอยู่ไม่น้อย มีการจัดการแข่งขันในระดับนานาชาติและระดับภูมิภาค ที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพอยู่หลายครั้ง เช่น งาน โซดาสิงห์ แบทเทิลออฟเดอะเยียร์ ไทยแลนด์ (Soda Singha Battle of the Year Thailand) ที่เป็นการแข่งขันคัดเลือกตัวแทนจากประเทศไทยเพื่อไปแข่งต่อในระดับภูมิภาคเอเชียใต้ และ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่จัดในประเทศไทยโดยโซดาสิงห์เช่นเดียวกัน ซึ่งตอนหลังมีการปรับเปลี่ยนผู้สนับสนุนหลักไปเป็นท่านอื่น

ทฤษฎีการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ในเรื่องที่ว่าปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมการทำงานที่ดี จะมีผลทำให้ประสิทธิภาพการทำงานของพนักงานดีขึ้น และเป็นที่มาของชื่อทฤษฎีอันโด่งดังนี้ว่า Hawthorne Effect ในการทดลองที่ควบคุมโดย เอลตัน เมโย (Elton Mayo) ในระหว่างปี ค.ศ. 1920 - 1930 ค้นพบว่าคนที่คนจะ



งานโชดาสิ่งห์ แบทเทิลออฟเดอะเยียร์ไทยแลนด์ 2015
(ที่มา: <https://sport.mthai.com/pr-news/235752.html>)



งานแบทเทิลออฟเดอะเยียร์ เอเชียใต้ 2016
(ที่มา: Facebook: Botythailand)

ทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและทำงานหนักขึ้น เกิดจากการทำให้บุคคลนั้นคิดว่ามีผู้ที่คอยสังเกตการณ์ตนเองอยู่ (Gillespie Richard, 1991) เมื่ออ้างอิงจากทฤษฎีดังกล่าว การแข่งขันบีบอัดก็ถือเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างแรงผลักดันให้เกิดการพัฒนาฝีมือที่เกิดขึ้นในขณะที่แข่งขันอยู่ เนื่องจากมีผู้ชมที่คอยดูการแสดงของนักเต้นแต่ละคน รวมถึงกรรมการและตัวเพื่อนบีบอัดด้วยตัวเอง แต่อธิปไตยดังกล่าวจะเกิดขึ้นเพียงระยะสั้นแต่สามารถส่งผลไปถึงลักษณะการฝึกซ้อมในระยะยาวได้

ปัจจุบันสามารถสังเกตเห็นได้ว่าทั่วโลกยอมรับวัฒนธรรมฮิปฮอป และคนส่วนใหญ่รู้จักเพลงฮิปฮอป การเต้นบ๊อบบี้และการเต้นฮิปฮอปที่สามารถหาชมได้ในมิวสิควีดีโอ ที่เข้ามาเป็นกระแสอยู่ตลอดทุกประเทศ รวมถึงประเทศไทยก็มีค่ายเพลง ทีมเต้น และศิลปินฮิปฮอปเกิดขึ้นและยังคงเพิ่มขึ้นทุกปี จากที่กล่าวมาในช่วงต้น การจัดการแข่งขันเต้นบ๊อบบี้เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาและเผยแพร่วัฒนธรรมฮิปฮอป ถือเป็นส่วนสำคัญที่ควรจะต้องศึกษา และวิเคราะห์ให้เห็นถึงแง่มุมและแนวคิดของผู้จัดงานแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ เพื่อสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของบ๊อบบี้ไทย และเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจในการจัดการแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยให้กับผู้ที่สนใจได้นำไปใช้ในการจัดงานแข่งขันเต้น หรือกิจกรรมพัฒนาเยาวชนรูปแบบอื่นๆได้ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การจัดการแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยโดยนำเสนอแง่มุมของผู้จัดงานแข่งขันชาวไทย
2. เพื่อให้เห็นความสำคัญของการจัดการแข่งขันเต้นบ๊อบบี้
3. เพื่อสร้างความเข้าใจถึงสังคมบ๊อบบี้ในวัฒนธรรมฮิปฮอปที่เกิดขึ้นในประเทศไทย

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนางานแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ หรืองานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปที่เกิดขึ้นในประเทศไทยต่อไป
2. เป็นการเพิ่มเอกสารวิชาการด้านการเต้นบ๊อบบี้ และวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทย ซึ่งมีอยู่เป็นจำนวนน้อย เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ค้นคว้า
3. ผู้ศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยดังกล่าว ไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบบี้ หรือวัฒนธรรมฮิปฮอปต่อไป

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ระเบียบวิธีวิจัย การวิจัยเรื่องนี้จัดเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้
 - 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบบี้ หรือวัฒนธรรมฮิปฮอป
 - 1.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดงานแข่งขันบ๊อบบี้ จำนวน 4 ท่าน โดยแต่ละท่านมีรูปแบบการจัดงานที่แตกต่างกัน
 - 1.3 ลงพื้นที่และสำรวจด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม โดยการเข้าร่วมแข่งขันในงานแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทยตลอดปี พ.ศ.2558-2559

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสำรวจข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเต้นบ๊อบอย หรือวัฒนธรรมฮิปฮอป

2.2 แบบสัมภาษณ์ เทปบันทึกเสียง เทปบันทึกภาพ การจดบันทึก และตัวผู้วิจัย

3. วิธีเก็บข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยแบ่งเป็น

3.1 ภาคทฤษฎี ได้จากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือ ฯลฯ

3.2 ภาคสนามและภาคปฏิบัติ ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและสังเกตแบบมีส่วนร่วม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสาร และการวิเคราะห์หาข้อสรุปแบบอุปนัย (inductive) จากข้อมูลที่ได้ศึกษาและรวบรวมมา

5. สังคมบ๊อบอยกับอัตลักษณ์ความเป็นไทย

จากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยที่ได้สังเกตแบบมีส่วนร่วมอย่างไม่เป็นทางการเป็นเวลามากกว่าสิบปี สามารถสรุปภาพรวมในเชิงคุณภาพเรื่องสังคมวัฒนธรรมฮิปฮอปในประเทศไทยนั้นมีความเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนสังคมวัฒนธรรมฮิปฮอปที่เห็นในโลก เนื่องจากภายใต้วัฒนธรรมที่รับมาจากประเทศฝั่งตะวันตกจะมีความชนบ ความเป็นไทยแฝงอยู่ โดยความเป็นไทยที่แฝงอยู่นั้นมีอิทธิพลต่อสังคมบ๊อบอยในวัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะลักษณะการทักทายจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้องก็ยังคงเป็นการไหว้ การเคารพผู้ที่สูงอายุกว่าก็ยังคงเป็นหลักปฏิบัติหลัก ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมที่รับมาจากตะวันตก ไม่สามารถลบล้างอัตลักษณ์ความเป็นไทยของคนในชาติได้

6. ปัจจัยสำคัญหลักในการจัดงานแข่งขันเต้นบ๊อบอยในประเทศไทย

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 คน เกี่ยวกับเรื่องปัจจัยหลักในการจัดงานแข่งขันเต้นบ๊อบอยในประเทศไทยแล้ว สามารถสรุปแจจออกมาเป็น 3 ปัจจัยสำคัญหลักได้ดังนี้

1. ผู้เข้าแข่งขัน เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด เนื่องจากงานแข่งขันแต่ไม่มีผู้เข้าแข่งขัน ย่อมไม่สามารถเรียกได้ว่าเป็นงานแข่งขัน ซึ่งมีปัจจัยที่จะดึงดูดผู้เข้าแข่งขันให้มาเข้าร่วมงานแข่งขันอยู่หลายประเด็น ไม่ว่าจะเป็นสถานที่จัด การอำนวยความสะดวก ความบันเทิงเพิ่มเติม เงินรางวัล การประชาสัมพันธ์ เป็นต้น โดยจะกล่าวขยายความในหัวข้อถัดไป

2. ผู้ร่วมงานและผู้ที่สนใจ ผู้ร่วมงานเป็นไปได้ทั้งตัวบ๊อบอยเอง และผู้ที่เข้ามาชมงาน ได้กล่าวถึงผู้ที่สนใจในงาน เนื่องจาก งานที่จัดขึ้นหากเป็นงานที่จัดในพื้นที่เปิดย่อมมีผู้ที่เดินผ่านไปมาเพียงแค่มุมดูหรือมีการเผยแพร่ทางสังคมโลกเสมือน (Social media) ถือเป็นการสนับสนุนงานอีกหนึ่งทาง ผู้ที่สนใจยังรวมถึงผู้

ที่แชร์ (share) ข้อมูลในสังคมโลกเสมือน โดยที่ไม่ได้เข้ามาเห็นสถานที่จัดงานจริงๆ ก็นับเป็นผู้ที่สนใจได้เช่นกัน “อีกทั้งยังมีโอกาสที่ผู้สนใจ ชยับเข้ามาเป็นผู้ร่วมงานโดยเข้ามาชมงานและเมื่อเข้ามาชมงานก็จะมีโอกาสที่จะมาเป็นผู้เข้าร่วมแข่งขันในอนาคตอีกด้วย” (ราชศักดิ์ วงษ์เงิน, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2559)

3. ผู้สนับสนุนในการจัดงาน เงินทุนย่อมเป็นปัจจัยสำคัญในการจัดงานแข่งขันไม่ว่างานที่จัดจะเป็นงานขนาดใหญ่หรืองานขนาดเล็ก งานใหญ่ค่าใช้จ่ายก็ต้องเพิ่มมากขึ้นตามขนาดของงาน แต่ผู้สนับสนุนไม่ได้มีการสนับสนุนเป็นเงินทุนแต่เพียงอย่างเดียว ยังมีการสนับสนุนในเรื่องของปัจจัยอื่นๆ เช่น สิ่งอำนวยความสะดวกภายในงาน หรือรางวัลสนับสนุน เป็นต้น ผู้จัดงานจะต้องมีเงินรางวัลให้กับผู้ชนะการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม เงินสดหรือของแทนค่า รวมถึงบัตรสมนาคุณต่างๆ และยังมีค่าใช้จ่ายที่จะต้องครอบคลุมค่าจ้างของ กรรมการ พิธีกร ดีเจ พนักงานภายในงาน ค่าเช่าสถานที่ ค่าเช่าอุปกรณ์เครื่องเสียงเวที ฯลฯ เป็นต้น ดังนั้นเงินทุนถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอย

7. จุดมุ่งหมายในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอยในประเทศไทย

ในการจัดงานแข่งขันย่อมต้องมีจุดมุ่งหมายในการจัดงาน ไม่ว่าจะเป็ในเชิงพาณิชย์ที่จัดตามคำจ้างวานของผู้จ้าง หรือแฝงไปด้วยอุดมการณ์ของผู้จัดงาน ในอีกลักษณะหนึ่งคือจัดเพื่อสนองความต้องการของตัวผู้จัดงานเอง จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 คน เกี่ยวกับเรื่องจุดมุ่งหมายในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอยในประเทศไทย สามารถสรุปจำแนกจุดมุ่งหมายของการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอยได้ดังนี้

1. เพื่อเผยแพร่หรือสำแดงวัฒนธรรม สามารถเป็นได้ทั้งจุดมุ่งหมายทางตรงและจุดมุ่งหมายแฝง เนื่องจากการสำแดงให้ผู้คนได้เห็นถือเป็นการเผยแพร่แล้วนั่นเอง ไม่ว่าจะได้ยิน ได้พบ ได้เห็น จุดมุ่งหมายทางตรงกล่าวได้คือ การเข้าร่วมงาน การเดินผ่าน จุดมุ่งหมายทางอ้อมกล่าวได้คือ การได้ยินเสียงเพลงจากงานหรือการชมศิลป์วีดีโอผ่านทางสังคมโลกเสมือน วัฒนธรรมก็ถือว่าได้ถูกเผยแพร่ไปแล้ว ข้อดีของการเผยแพร่ทางตรงคือ ผู้ที่สนใจสามารถเจอผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมได้ภายในงาน ไม่ว่าจะเป็ปีบอย เอ็มซี ดีเจ หรือ กราฟิตี้ โดยทั่วไปแล้วคนจะรู้จักเฉพาะเพลงฮิปฮอป ซึ่งเป็นสิ่งที่เผยแพร่ได้เร็วในสื่อต่างๆ แต่เมื่อเข้าร่วมงานแข่งขันเต็มปีบอยแล้ว จะได้รู้จักกับกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมได้อีกด้วย

2. เพื่อเสริมภาพลักษณ์ของตัวปีบอย เนื่องจากสิ่งที่คนส่วนใหญ่รู้จักคืออยู่แล้วคือเพลงฮิปฮอป ส่วนของการเดินปีบอยอาจจะหาดูได้ยากในสายตาของคนทั่วไป การจัดงานแข่งขันในพื้นที่สาธารณะจึงเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถเสริมภาพลักษณ์ของปีบอย ให้เห็นได้เด่นชัดมากขึ้น และในแต่ละงานจะมีกติกาที่แตกต่างกันช่วยให้เพิ่มพูนศักยภาพของปีบอยทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นกลไกเดียวกับการจัดงานแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ (LaPointe-Crump, 2007)

3. เพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย การสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศเป็นหน้าที่ของคนไทยทุกคน ในฐานะของปีบอยไทยและผู้จัดงานคนไทย ก็เป็นหน้าที่ ที่จะต้องสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย โดยการจัดงานแข่งขันที่เป็นระดับนานาชาติ จะเชิญชวนให้ชาวต่างชาติเข้ามาชมแข่งขัน และนำไปบอกเล่าถึงประสบการณ์ที่ได้รับจากประเทศไทย เป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติ และส่งเสริมการท่องเที่ยวประเทศ

ไทยได้อีกด้วย

4. เพื่อให้เยาวชนได้มีพื้นที่ในการแสดงออก เมื่อเยาวชนมีกิจกรรมที่สร้างสรรค์ทำในเวลาว่างเพื่อให้ห่างไกลจากอบายมุข การแข่งขันบ๊อบบี้ จึงเป็นพื้นที่ให้กลุ่มบ๊อบบี้ได้แสดงออก เป็นกลไกที่เดินทางไปด้วยกันคือ สุขภาพกายที่ดีมาพร้อมกับสุขภาพจิตที่ดี

8. ขั้นตอนในการจัดงานแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย

กระบวนการในการจัดการแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ของผู้จัดแต่ละคนล้วนแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง จากการสืบค้นและเก็บข้อมูล รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 คน เกี่ยวกับเรื่องขั้นตอนในการจัดงานแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ในประเทศไทย สามารถสรุปขั้นตอนในการจัดงานแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ได้เป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ความต้องการ เป็นขั้นตอนแรกของการจัดงานแข่งขัน ในการจัดงานแข่งขันครั้งหนึ่งจะต้องใช้ความพยายามในการดำเนินการให้เกิดขึ้นอย่างมาก และหากไม่มีทีมงานมืออาชีพคอยช่วยเหลือ งานแข่งขันก็ไม่สามารถที่จะเกิดขึ้นได้ ดังนั้นความต้องการที่แรงกล้าและแน่วแน่จำเป็นอย่างมากในการจัดและถือเป็นขั้นตอนแรกในการเริ่มต้น

2. การวางแผน เมื่อรู้ความต้องการของตนเองแล้ว ต่อมาคือการวางแผน ถึงเรื่องของงานทั้งหมดว่าลำดับการเป็นอย่างไร การแข่งขันมีลักษณะอย่างไร กรรมการจะเป็นใครบ้าง รางวัลจะให้ทั้งหมดกี่รางวัล และรางวัลละเท่าไร จะต้องส่งไปแข่งต่อที่งานอื่นๆอีกไหม จะจัดงานที่ไหน ใครเป็นผู้ช่วยจัด จนมาถึง ใครเป็นผู้ให้การสนับสนุนเรื่องเงินทุน

3. หาผู้สนับสนุน ขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะว่า “ไม่มีเงิน ก็ไม่มีงาน” นี่เป็นแนวคิดง่ายๆที่เกิดขึ้นจริงในกระบวนการทำงาน หลักการหาผู้สนับสนุนของผู้จัดงานแต่ละคนก็แตกต่างกันออกไป บางคนต้องขออย่างเป็นทางการ เพื่อนำเสนอเรื่องของบในการจัดงาน กลับกันบางคนก็ใช้ความคุ้นชินกับผู้สนับสนุนในการขอบในการจัดงาน

“ผมใช้คำว่าขอเงิน เพราะว่าผมไม่ได้มีผลประโยชน์ให้คุณตอบแทน ผมเพียงแค่มาขอเงินคุณไปจัดงานของผม สิ่งที่คุณจะได้คือความสนุกจากงาน หากคุณต้องการที่จะมาร่วมงาน ก็ไม่มีปัญหา เพราะงานผมไม่ได้เก็บค่าเช่า” (บุญประเสริฐ ศาลางาม, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559)

“งบในการจัดงานมีผลต่อหลายๆอย่าง หากงบไม่พอแล้วต้องการที่จะจัดงาน ก็จะต้องตัดงบประมาณจากส่วนอื่นๆมาลงส่วนที่สำคัญกว่า ซึ่งหากไม่จำเป็นก็ไม่ควรที่จะทำ วิธีแก้ปัญหาวินัยที่สุดท้ายคือการผลัดภาระให้กับผู้ร่วมงาน หรือการเก็บบัตรค่าเช่างาน” (ราชศักดิ์ วงษ์เงิน, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2559)

4. ประชาสัมพันธ์ เมื่อได้ผู้สนับสนุนแล้ว หมายความว่ามีความพร้อมแล้ว สิ่งที่ต้องทำเป็นครั้งแรกคือการประชาสัมพันธ์ การที่ข่าวสารไปไม่ถึงถึงกลุ่มเป้าหมายถือเป็นความผิดพลาดอย่างหนึ่ง งานสำเร็จได้เพราะการประชาสัมพันธ์ที่ดีมีให้เห็นอยู่มาก และงานที่มีเงินทุนจัดที่มากแต่ประชาสัมพันธ์ไม่ดีก็เสียหายได้เช่นกัน

5. ลงมือทำ ขั้นตอนนี้มีรายละเอียดปลีกย่อยมาก ตั้งแต่พื้นที่จัดงาน พื้นที่ให้ผู้ร่วมงานนั่ง พื้นที่ให้

ผู้แข่งขันอยู่ ควรเชิญกรรมการคนไหนมา ควรมีกรรมการกี่คน พื้นที่ใช้เต้นควรมีขนาดใหญ่ขนาดไหน ควรใช้อะไรปูพื้น ระยะเวลาของงานควรยาวเท่าไร ควรมีศิลปินมาร่วมงานหรือไม่ ผู้สนับสนุนต้องการอะไรตอบแทนและควร จะนำเสนอผู้สนับสนุนมากน้อยขนาดไหน จบงานอย่างไรให้ดูดี เป็นต้น รายละเอียดข้างต้นนี้ จะอธิบาย ขยายความในหัวข้อถัดไป

6. สรุปผลและพัฒนา เป็นส่วนที่จะสรุปผลได้ว่าการจัดงานแข่งขันครั้งนี้มีส่วนไหนผิดพลาดที่จะต้องปรับปรุง และแก้ไขอย่างไรในการจัดงานครั้งต่อไป ผู้สนับสนุนมีความพึงพอใจในงานแข่งขันหรือไม่ และมีความเป็นไปได้ที่จะสนับสนุนต่อไปในปีหน้าหรือไม่ และหากงานแข่งขันใดไม่มีขั้นตอนนี้อาจเป็นต้นเหตุให้ งานแข่งขันนั้น ไม่สามารถจัดได้ในครั้งต่อไป ถึงจะสามารถจัดได้ แต่งานแข่งขันที่ไม่มีการพัฒนาสิ่งที่เคยผิดพลาดก็จะผิดซ้ำซาก และกลายเป็นการจัดงานแข่งขันเชิงพาณิชย์ที่ไม่มีจรรยาบรรณในที่สุด

9. องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการจัดงานแข่งขันเต้นบ๊อบอยในประเทศไทย

องค์ประกอบที่จะทำให้งานแข่งขันเต้นบ๊อบอยนั้นๆเป็นงานที่มีประสิทธิภาพและตรงตามจุดประสงค์ใน การจัดงาน จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 คน สามารถสรุปแจกแจงองค์ประกอบที่พึงกระทำได้เป็น 11 ข้อดังนี้

1. สถานที่จัดงาน

1.1 การจัดงานในพื้นที่ปิด ก็จะสามารถใช้แสง สี เสียงได้อย่างเต็มที่ โดยที่ข้อจำกัดอาจจะมียู่ บ้างในพื้นที่ห้างสรรพสินค้าต่างๆเช่น การใช้เสียงที่ดังเกินไป แต่หากจัดในห้องส่วนตัวข้อจำกัดนี้ก็หายไ้ การจัดในห้องส่วนตัวก็จะได้เฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่วางไว้ คือจะไม่มีคนสัญจรผ่านไป-มา ทำให้เสียโอกาสใน การได้ผู้ที่สนใจเข้าร่วมงานเพิ่ม

1.2 การจัดงานในพื้นที่เปิด มีโอกาสที่จะได้ผู้ที่สนใจร่วมงานเพิ่มจาก กลุ่มผู้ที่สัญจรผ่านไป-มา แต่มีข้อเสียอยู่ที่การควบคุมอากาศ ส่วนใหญ่จะประสบกับปัญหานี้ในหน้าฝน เนื่องจากไม่สามารถควบคุม อากาศได้

2. การจัดพื้นที่ให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ร่วมงาน ในการแข่งขันทั่วไปผู้เข้าแข่งขันต้องการที่ๆให้อบอุ่น ร่างกายเตรียมพร้อมก่อนขึ้นสนามจริง แต่ในการแข่งขันเต้นบ๊อบอยนั้น จำเป็นจะต้องมีมากกว่านั้น Cypher หรือ Session เป็นพื้นที่ๆให้ผู้ร่วมงาน ได้เต้นร่วมกันภายในบริเวณงานไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าแข่งขันหรือผู้ร่วมงาน เป็น สิ่งที่ควรที่จะมีในงานแข่งขันเต้นบ๊อบอย อย่างน้อยหนึ่งส่วน

3. พื้นที่ในการแข่งขัน

3.1 เนื่องจากการเต้นบ๊อบอย มีลักษณะการเต้นที่ต้องลงไปมีปฏิสัมพันธ์กับพื้น ภาพที่ปรากฏจึงอยู่ ต่ำกว่าระดับสายตา หากเป็นไปได้ควรจัดให้พื้นที่แข่งขันอยู่สูงขึ้นให้มาพอดีกับระดับสายตาหรือสูงกว่า อีก วิธีหนึ่งที่ทำได้คือการยกที่นั่งของผู้ชมขึ้นให้ลาดจากข้างหลังไปข้างหน้า ถึงจะไม่มีปัญหาเรื่องการนั่งบังคน ข้างหลัง

“ที่นั่งสำหรับผู้ชม สำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กรุ่นใหม่ที่จะเข้ามาสู่วงการการเต้นบิ๊บบอย เมื่อเค้าได้เห็นอย่างชัดเจน เค้าก็จะชัดเจนในความต้องการของตัวเอง” (วิทวัส ศรีวรรณ, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2559)

3.2 สิ่งที่ใช้สถานที่แข่งขัน ควรจะมีวัสดุที่แข็งแรงและเรียบ ไม่ขรุขระเนื่องจากอาจจะเกิดการบาดเจ็บได้ และที่สำคัญคือพื้นไม่ควรลาดเอียง ควรเป็นระนาบเดียวกันทั้งหมด

4. เพลง

4.1 จากสถานที่แข่งขันควรมีเสียงเพลงอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากเป็นการย้ำเตือนเรื่องวัฒนธรรมแห่งเสียงเพลง

4.2 ผู้ที่เปิดเพลงควรมีความรู้เรื่องการเต้นบิ๊บบอย และเข้าใจจังหวะในการต่อ-ตัด เพลงเพื่อไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันเสียจังหวะ

5. พิธีกรหรือเอมซี (MC) ควรจะเป็นผู้ที่เข้าใจการเต้นบิ๊บบอย และเข้าใจเรื่องกติกาการแข่งขันทั้งหมด อีกทั้งยังสามารถดำเนินรายการ รวมถึงการตัดสินใจแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ด้วย วิธีแก้ปัญหาเรื่องพิธีกรได้ดีที่สุดคือ ตัวผู้จัดทำหน้าที่พิธีกรเอง แต่ก็มีข้อเสียตรงที่ตัวผู้จัดไม่สามารถดูแลส่วนอื่นๆ ได้อย่างทั่วถึงเช่นกัน เพราะจะต้องอยู่บนเวทีตลอดเวลา

“อย่างน้อย พิธีกรต้องรู้และเรียกฉายาของผู้เข้าแข่งขันถูก” (กิตติชัย โคหวกุล, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559)

6. กรรมการ ควรจะเลือกมาเป็นจำนวนคี่ เช่น สามคน ห้าคน เจ็ดคน เนื่องจากผลตัดสินจะได้ไม่ออกมาเป็นผลเสมออยู่บ่อยครั้ง และกรรมการไม่ควรมีลักษณะการเดินที่คล้ายคลึงกัน หรือมาจากที่เดียวกัน เพื่อความหลากหลายและครอบคลุมในการตัดสิน และเพื่อให้แน่ใจว่าผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสินอย่างเป็นกลางที่สุด

7. รางวัล

7.1 รางวัลมีผลเป็นอย่างมากในการจัดงานแข่งขัน หากงานแข่งขันที่มีเงินรางวัลจำนวนมากย่อมเป็นที่จับจ้องและดึงดูดผู้เข้าแข่งขันมาจากที่ต่างๆ ได้

7.2 ในกรณีที่รางวัลเป็นการต่อยอดไปสู่การแข่งขันรายการอื่นที่ต่างประเทศ ผู้จัดควรมีปัจจัยสนับสนุนเพื่อให้ใช้จ่ายติดตัวผู้ชนะไปด้วย และหากเป็นไปได้ควรมีพี่เลี้ยงหรือผู้ดูแล ติดตามไปด้วย เนื่องจากในบางกรณีอาจมีปัญหาที่สามารถเกิดขึ้นได้ในต่างประเทศ

8. สิ่งดึงดูดความสนใจ เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ไว้สร้างสีสันให้กับงานแข่งขัน เนื่องจากเป็นงานแข่งขันเต้นบิ๊บบอย สิ่งที่จะได้ชมส่วนใหญ่ในงานคือการเต้นบิ๊บบอย ซึ่งควรมีสิ่งที่น่าสนใจอื่นๆ มาขึ้นรายการ เช่น การเต้นในแขนงอื่นเช่น การเต้นฮิปฮอป การเต้นคัพเวอร์ (Cover dance) หรือการแสดงที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับงานแข่งขันเลยก็มีความเป็นไปได้ รวมถึงคอนเสิร์ตจากศิลปินก็เป็นอีกหนึ่งทางเลือกหากมีงบที่เพียงพอ

และหากมีศิลปินควรจัดให้ศิลปินแสดงหลังจากจบการแข่งขันทั้งหมดรวมถึงมอบรางวัลด้วย เพื่อเป็นการดึงให้ผู้อยู่ในงานจนถึงงานจบ เพื่อภาพลักษณ์ที่ดีต่องานและต่อผู้สนับสนุน

9. การบริการน้ำดื่ม อ้างอิงถึงการแข่งขันกีฬา ที่มีการบริการน้ำดื่ม ในการแข่งขันเต้นก็ควรจะมีการบริการน้ำดื่มด้วย เนื่องจากเป็นการใช้ร่างกายในการแข่งขันเช่นเดียวกัน หากบปไม่พออย่างน้อยก็ควรจะมีน้ำดื่มขายในราคาที่ไม่สูงจนเกินไปบริเวณงานแข่งด้วย

10. เวลาที่พอเหมาะ

10.1 ระยะเวลาในการจัดงานนั้นสำคัญมาก เนื่องจากการตั้งในคนร่วมงานอยู่ในพื้นที่หนึ่งเป็นเวลานาน ย่อมทำให้เกิดการเบื่อ ในหนึ่งการแข่งขันจึงไม่ควรจะยาวนานเกินไป และหากจะต้องใช้เวลานาน ควรที่จะแบ่งการแข่งขันออกเป็น 2-3 วันตามความเหมาะสม

10.2 ระยะเวลาในการแข่งขัน ในรูปแบบของการแข่งขันเต้นบ๊อบบี้ มีเกณฑ์การนับเวลาแข่งขันส่วนใหญ่อยู่สองแบบ

10.2.1 การจับเวลา ในการจัดการแข่งขันที่มีเวลาจำกัดในการใช้สถานที่ นิยมใช้การจับเวลาในการแข่งขัน ระยะเวลาควรจะเป็นเวลาที่เหมาะสมกับผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดในรอบนั้น เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้แสดงศักยภาพได้อย่างพอเพียง และเพื่อการตัดสินที่สะดวกและแม่นยำของกรรมการ

10.2.2 การนับรอบที่เต้น การนับรอบเป็นรูปแบบที่ควบคุมเวลาได้ยากกว่าการจับเวลา ซึ่งจะกำหนดว่าคนละหนึ่งรอบ หรือมากกว่านั้น ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้จัดงานตัวอย่างเช่น การแข่งขันที่มึนละสองคน มีกติกาวว่าเต้นได้คนละหนึ่งรอบ ก็จะสามารถได้เป็นสี่รอบของการเต้นในการแข่งขันคั่นั้น

11. การแสดงความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปที่ดี โดยการนำเสนอภาพของกิจกรรมหลักทั้ง 4 คือ การเต้นบ๊อบบี้ (b-boying/b-girling), เอ็มซี (MCing), ดีเจ (DJing) และ กราฟฟิตี้ (graffiti)

10. อัตลักษณ์ของงานแข่งขันเต้นบ๊อบบี้

คำว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีคำหลายคำให้ความหมายคำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่า คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคม อื่นๆ พูดง่าย ๆ คือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับของผู้อื่นๆ “อัตลักษณ์” มาจากภาษาบาลีว่า อุตต + ลักษณะ โดยที่ “อัตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน หรือของตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่รูปศัพท์ “อัตลักษณ์” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (ทิดกร สอนภาษา. “ภาษาไทย...ชัดใจปู้: เอกลักษณ์-อัตลักษณ์” คม ชัด ลึก City life. ฉบับที่ 445 (23 มิถุนายน 2551))

สรุปได้ว่าความมีอัตลักษณ์ในงานแข่งขันจัดขึ้นแต่ละงาน คือการมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่สามารถหาได้จากงานอื่น ไม่ว่าจะป็นธีม (Theme) รูปแบบการแข่งขัน กติกาการแข่งขัน สวัสดิการที่ไม่มีในงานอื่น การทำงานของบุคลากรภายในงาน

สิ่งที่จะสามารถส่งเสริมสุนทรียภาพให้กับงานแข่งขันเต้นบียอยคือความมีอัตลักษณ์ในแต่ละงาน และยังเสริมคุณค่าให้กับการจัดงานต่างๆโดยไม่ใช่เพียงเพื่อการพาณิชย์ ที่ทำไปเพื่อให้ตัวเองมีรายได้และอยู่รอดจากการทำอาชีพผู้จัดงานแข่งขันเต้นบียอย ซึ่งผู้จัดงานแข่งขันเต้นบียอยแต่ละคน ก็มีการจำกัดความอัตลักษณ์ของงานที่ตนเองจัดแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้แล้วขึ้นอยู่กับปัจจัยในการจัดและ จุดมุ่งหมายในการจัดงานครั้งนั้นๆ อัตลักษณ์ยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้จัด สามารถเดินทางจัดงานแข่งที่ผู้คนจดจำได้ว่า อัตลักษณ์ของการจัดงานแข่งขันเต้นบียอยลักษณะนี้เป็นการจัดงานของผู้จัดคนไหน

“อัตลักษณ์ของงานแข่งเต้นบียอยของผมคือ “Day of Unity” เป็นวันที่ทุกคนมารวมกัน เป็นงานที่ทุกคนมาทำสิ่งที่รักร่วมกันให้เกิดขึ้นในรูปแบบของการแข่งขัน เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมที่รักร่วมกัน” (กิตติศักดิ์ โควกุล, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559)

“ผมจัดงานเพื่อตอบสนองความต้องการของผม และความต้องการของคนที่ยากให้ผมจัด งานของผมเป็นการสำแดงให้ผู้คนได้รู้ว่าหนทางในการดำเนินชีวิต ของวัฒนธรรมของพวกเขา วัฒนธรรมฮิปฮอป เป็นอย่างไร สำแดงให้เห็นว่าเรา สนุก สามัคคีและเรารักกันมากแค่ไหน” (บุญประเสริฐ ศาลางาม, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559)

“อัตลักษณ์ของงานผมจะเป็น International Trademark คืองานที่ได้รับลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ โดยเป็นที่ยอมรับจากนานาชาติ และเป็นงานที่เสริมคุณค่าให้กับคนที่อยู่ในวัฒนธรรมฮิปฮอป” (ราชศักดิ์ วงษ์เงิน, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2559)

“ผมเป็นผู้จัดงานแข่งขันเต้น แน่นนอนว่าในงานเต้นจะต้องมีเพลง และจะต้องเป็นเพลงที่ดี เครื่องเสียงจะต้องมีคุณภาพ กรรมการจะต้องมีมาตรฐาน หากผู้ร่วมงานมีความสุข ตัวผู้จัดงานเองก็มีความสุข” (วิฑูรย์ ศิริวรรณ, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2559)

สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 คนต้องการให้งานของตนเองมีอัตลักษณ์เกิดขึ้นในงานของตนเองโดยไม่ต้องทำให้เหมือนกับงานอื่น หลังจากการสัมภาษณ์และวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 คน มีอัตลักษณ์ที่ร่วมกันอยู่ คือการสำแดงและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปไทย ให้กับสังคมไทย

11. จรรยาบรรณกับการจัดงานแข่งขันเต้นบียอย

จรรยาบรรณ หมายถึง ประมวลความประพฤติ ที่ผู้ประกอบวิชาชีพ การงานแต่ละอย่าง กำหนดขึ้นเพื่อรักษา และสร้างเสริมเกียรติคุณ ชื่อเสียง และฐานะของสมาชิก อาจเขียนเป็น ลายลักษณ์อักษร หรือไม่ก็ได้ (ราชบัณฑิตยสถาน. 2546: 289)

จรรยาบรรณ หมายถึง จริยวิชาชีพ หรือจรรยาวิชาชีพ หรือจริยธรรมวิชาชีพ ซึ่งครอบคลุมในทุกเรื่องทุกประการ ที่เป็นข้อควรปฏิบัติ สำหรับกลุ่มวิชาชีพ (พระราชวรานี. 2541: 39-40)

จรรยาบรรณวิชาชีพ หมายถึง มาตรฐานของคุณค่า แห่งความดีงาม ของการกระทำ หนึ่ง ๆ หรือพฤติกรรมโดยรวม ของผู้ประกอบวิชาชีพใด วิชาชีพหนึ่ง (มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช. 2549: 300)

สรุปคือ จรรยาบรรณ เป็นข้อควรประพฤติที่พึงงาม สำหรับสมาชิก ในวิชาชีพนั้นๆ ข้อควรประพฤตินี้ ถ้าเราฝ่าฝืนจะเกิดโทษ จรรยาบรรณวิชาชีพจึง เป็นมาตรฐาน ความประพฤติ และวิจารณ์ญาณ ทางศีลธรรม และวิชาชีพ ที่เป็นกฎเกณฑ์ หรือแบบแผนของความประพฤติ สำหรับยึดถือ เป็นแนวปฏิบัติ ของผู้ประกอบการ วิชาชีพหนึ่ง หลักปฏิบัติดังกล่าว อาศัยหลักธรรม ความถูกต้อง ส่วนใหญ่ กำหนดโดยสมาคมวิชาชีพนั้น ๆ

“การที่คุณไม่มีจรรยาบรรณในวิชาชีพ คุณก็เป็นแค่คนที่ไร้เกียรติคนหนึ่ง” (ราชศักดิ์ วงษ์เงิน, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2559)

“ผู้จัดงานแข่งขันที่ไม่มีจรรยาบรรณ จะค่อยๆโดนสังคมลงโทษเอง” (วิวัฒน์ ศรีวรรณ, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2559)

“พอไม่ซื้อสัตย์ในหน้าที่ผู้จัดงาน หรือผู้เผยแพร่วัฒนธรรม ก็เหมือนกับไม่ซื้อสัตย์ต่อวัฒนธรรม” (กิตติพิชญ์ ไควพุก, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559)

“ถ้ามีจรรยาบรรณมันก็ดี ตรงไปตรงมา งานก็จะราบรื่น ตรงไปตรงมาเหมือนกัน” (บุญประเสริฐ ศาลางาม, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559)

ผู้ที่ขาดจรรยาบรรณในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอย จะไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้เข้าแข่งขัน, ผู้เข้าร่วมงาน และคนในวัฒนธรรม (Boycott) ซึ่งจะสังเกตได้จากผู้ที่มาร่วมงานจะน้อย จะไม่มีคนพูดถึง และขาดการเคารพนับถือจากเพื่อนร่วมงานและคนในสังคมวัฒนธรรมฮิปฮอป

สามารถกล่าวได้ว่าจรรยาบรรณเป็นสิ่งที่กำหนดคุณภาพของงานแข่งขัน หากจรรยาบรรณหายไป งานแข่งขันก็จะคุณภาพลดลงเช่นเดียวกัน

12. unสรุป

การสัมภาษณ์นักจัดงานแข่งขันเต็มปีบอยมืออาชีพในประเทศไทย จำนวน 4 คน การศึกษา ประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมฮิปฮอป การสังเกตอย่างมีส่วนร่วมโดยการเข้าร่วมแข่งขันในงานแข่งขันเต็มปีบอยในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ.2558-2559 สามารถสรุปผลการศึกษาได้เป็น 6 สารสำคัญดังนี้ 1. ปัจจัยสำคัญหลักในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอย 2. ขั้นตอนในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอย 3. จุดมุ่งหมายในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอย 4. องค์กรประกอบที่ควรคำนึงถึงในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอย 5. อัตลักษณ์ของงานแข่งขันเต็มปีบอย 6. จรรยาบรรณในการจัดงานแข่งขันเต็มปีบอย

ในการจัดการแข่งขันจำเป็นจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายสิ่ง ซึ่งมีผลเกี่ยวเนื่องมาจาก การวางแผนที่ดี และการขอทุนจากผู้สนับสนุนได้อย่างเพียงพอกับขนาดของงานแข่งขันนั้นๆ โดยมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน และมุ่งเน้นไปที่การสร้างความมีตัวตนของวัฒนธรรมฮิปฮอปและสังคมบอยในประเทศไทย สร้างความรู้ ความเข้าใจและความสามัคคีให้กับสังคมบอยในประเทศไทย รวมถึงบุคคลทั่วไปให้เข้าใจ วัฒนธรรมฮิปฮอปและสังคมบอยที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ซึ่งเป็นการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้แสดงออก และทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้ห่างจากอบายมุขและสิ่งมอมเมาเยาวชนในรูปแบบต่างๆ ดังนั้นการให้ความ

สำคัญในการจัดการแข่งขันเต้นบ็อบอยในประเทศไทย จะส่งผลให้พัฒนาคุณภาพของบุคลากรที่เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของบ็อบอยไทย และเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจในการจัดการแข่งขันเต้นบ็อบอยในประเทศไทยให้กับผู้ที่สนใจได้นำไปใช้ในการจัดการแข่งขันเต้น หรือกิจกรรมพัฒนาเยาวชนรูปแบบอื่นๆได้ต่อไป

13. บรรณานุกรม

กิตติทัตย์ ไควนกุล, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559.

ทิดกร สอนภาษา. “ภาษาไทย...ชัดใจปู้: เอกลักษณ์-อัตลักษณ์” คม ชัด ลึก City life 51, 445. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.nationjobs.com/citylife/content.php?ContentID=1451> สืบค้น 3 ธันวาคม 2559.

บุญประเสริฐ ศาลางาม, สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2559.

ราชศักดิ์ วงษ์เงิน, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2559.

วิทวัส ศรีวรรณ, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2559.

Chang, Jeff. *Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip Hop Generation*. New York: St. Martin's Press, 2005.

Gillespie, Richard. *Manufacturing Knowledge, A History of the Hawthorne Experiments*. Cambridge University Press, 1991.

Gorney, Christopher C. “HIP HOP DANCE: PERFORMANCE, STYLE, AND COMPETITION” MFA dissertation, University of Oregon, 2009.

LaPointe-Crump, Janice. “Competition and Dance Education.” *Journal of Physical Education* 78, 7 (2007): 4-9.

McClelland, David C.; Steele, Robert S. *Human Motivation: A Book of Readings*. New Jersey: General Learning Press, 1973.

Rajakumar, Mohanlakshmi. *Hip Hop Dance*. California: ABC-CLIO, 2012.