# Parental communication to monitor online gaming behavior in the views of teenaged children in Bangkok [1]

Naruemon Pinto[2]

*Received: December 30, 2020 Revised: March 29, 2021 Accepted: March 31, 2021*

## Abstract

This research aims to study parents' communication styles to monitor their children's online gaming behavior, as well as to study the relations between the parental communication styles and teenagers' online gaming behavior in Bangkok. The research design is mixed methods approach: qualitative and quantitative research design. The research has used focus group interviews and questionnaire distribution for data collection. The study has found that the most frequent used parental communication style is authoritative parenting, however teenaged children have mostly preferred and expected a permissive parenting style while authoritarian parenting style is their least preferred and expected. The 5 characteristics of children's unfavorable parental communication are: 1) madly demanding them to stop the play abruptly 2) emotional scolding 3) nitpicking on their game playing 4) showing no confidence in them and 5) always blaming online games. The relationship between teens' satisfactory level on parental communication styles to monitor their online gaming behavior and their online game addiction scores is negatively correlated and teenagers who are exposed to different parental communication styles, in their views, to monitor their online gaming behavior also show different frequencies in weekly online gaming. Suggestions for policy implications is that school, parents and medical organization should be together build a self-assessment mechanism for parents, and measure their effectiveness regularly and continuously

***Keywords:*** parental communication styles, teenaged children, online gaming behavior, game addicted scores, game addicted level

[1] This paper is a part of the research project "The teenaged children's views on parental communication to monitor online gaming behavior and their online gaming behavior in Bangkok"

[2] Associate Professor at Journalism and Mass communication, Thammasat University. Email: Narumol_pin@yahoo.com

# รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร [1]

นฤมล ปิ่นโต[2]

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้ ศึกษาถึงรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองกับระดับการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร รูปแบบการวิจัยเป็นแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม และแจกแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นเป็นแบบ “กำกับชี้แนะ” มากที่สุด แต่บุตรหลานวัยรุ่นพึงพอใจและคาดหวังมากที่สุดต่อการสื่อสารแบบ “ตามใจ” ขณะที่แบบ“บังคับควบคุม” ได้รับความพึงพอใจและคาดหวังต่ำที่สุด ลักษณะการสื่อสารของผู้ปกครองที่บุตรหลานวัยรุ่นไม่พึงพอใจ มี 5 ลักษณะ ได้แก่ 1) ใช้อารมณ์ออกคำสั่งให้หยุดเล่นทันที 2) ต่อว่าแบบน้อยใจ 3) จับผิดว่าเล่นแต่เกม 4) ไม่เชื่อมั่นในตัวบุตรหลานวัยรุ่น 5) โทษแต่เกม และยังพบว่า ความพึงพอใจของบุตรหลานวัยรุ่นต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับคะแนนการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในทิศทางที่ตรงกันข้าม และวัยรุ่นที่ผู้ปกครองมีรูปแบบการสื่อสารที่ต่างกัน จะมีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ต่างกัน ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายจากผลการวิจัยนี้ คือ โรงเรียน ผู้ปกครอง และหน่วยงานทางการแพทย์ ควรร่วมกัน สร้างกลไกการประเมินตนเองให้กับผู้ปกครองถึงวิธีการสื่อสารเพื่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่น และประสิทธิผลที่เกิดขึ้นเป็นประจำและต่อเนื่อง

***คำสำคัญ:*** รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครอง บุตรหลานวัยรุ่น พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ คะแนนการติดเกม ระดับการติดเกม

[1] บทความวิจัยนี้ เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร”

[2] รองศาสตราจารย์ ประจำคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อีเมล: Narumol_pin@yahoo.com

 ลิขสิทธิ์โดย สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

**ที่มาและความสำคัญของปัญหาวิจัย**

สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้สำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 พบว่า ทั่วประเทศ ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปประมาณ 63.3 ล้านคน ใช้งานโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ร้อยละ 89.6 ใช้คอมพิวเตอร์ร้อยละ 28.3 และใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 56.8 หากนับเฉพาะในกรุงเทพมหานคร พบว่า ใช้งานโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนถึงร้อยละ 85.3 ใช้คอมพิวเตอร์ร้อยละ 46.5 และใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 77.5 (National Statistical Office, 2018) ขณะที่สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ.2561 (Thailand Internet User Profile 2018) พบว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวัน 10 ชั่วโมง 5 นาที ช่วงอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันสูงที่สุด คือ Gen Z (กลุ่มคนที่มีอายุไม่เกิน 21 ปี) โดย Gen Z เล่น เล่นเกมในวันทำงาน/วันเรียน 1 ชั่วโมง 59 นาที ต่อวัน และเล่นเกมในวันหยุด 2 ชั่วโมง 15 นาที ต่อวัน (Electronic Transactions Development Agency, 2018) หรือกล่าวได้ว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 14 ชั่วโมง

ทั้งนี้ Wongrajit (2018) อธิบดีกรมสุขภาพจิตกล่าวว่าระดับความปลอดภัยในการเล่นเกมไม่ควรเกินสัปดาห์ละ 9 ชั่วโมง เพราะการหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนติด จะมีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence) เด็กจะแสดงอาการก้าวร้าวเมื่อให้เลิกเล่น และมักไม่รับความรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองซึ่งจะเกิดผลกระทบต่าง ๆ ตามมา นับตั้งแต่ปัญหาสุขภาพ ความสัมพันธ์ทางสังคม การเรียน การเงิน การพนัน พฤติกรรมก้าวร้าว ไปจนถึงโรคทางจิตเวช ซึ่งปัญหาเหล่านี้พบได้บ่อยในผู้ที่มีอายุ 6-18 ปี โดยมีความสัมพันธ์กับชนิดของเกมประเภทต่อสู้ออนไลน์แบบมีผู้ลงแข่งเป็นทีมเป็นหลัก

แม้สังคมไทยจะตระหนักถึงปัญหาการติดเกมของเด็กและวัยรุ่น โดยมีการศึกษาถึงผลกระทบและหาแนวทางป้องกันมาระยะหนึ่งแล้ว โดยคำแนะนำส่วนใหญ่จะระบุตรงกันว่า ครอบครัวมีส่วนสำคัญในการสอนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมให้กับลูก วางกติการ่วมกัน และร่วมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“พ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรมีรูปแบบการเลี้ยงดูที่เป็นแนวทางเดียวกัน ควรกำหนดให้เด็กสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันในวันธรรมดา และไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวันในวันหยุด โดยไม่ควรเล่นเกมต่อเนื่องนานเกิน 1 ชั่วโมงต่อครั้ง ควรส่งเสริมให้ลูกภูมิใจในตนเอง และทำความรู้จักเพื่อนของลูกไปจนถึงคนในครอบครัวของเพื่อนลูกด้วย เพื่อสร้างเครือข่ายผู้ปกครองในการทำกิจกรรมร่วมกัน” (Charoenwanit, 2014)

“ควรจำกัดการใช้มือถือ และพ่อแม่ต้องมีกิจกรรมทางเลือกให้ลูกทำ พ่อแม่ต้องให้เวลากับลูก แม้จะมีเวลาแค่เพียงวันละ 10-20 นาที ก็ขอให้สร้างช่วงเวลาแห่งความสุขร่วมกัน การกำหนดกฎเกณฑ์ หากลูกไม่มาร่วมคิดก็จะเกิดการงัดข้อ พ่อแม่ต้องคุมอารมณ์ตัวเอง อย่าหักดิบ เพราะเขาอาจไม่ทำร้ายตัวเอง คนอื่น หรือทำลายข้าวของ แต่อาจเกิดภาวะซึมเศร้าได้” (Tripathi, quoted in Department of Mental Health, 2019)

อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์ที่มีเด็กและวัยรุ่นไทยติดเกมได้ทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปี 2559 คาดว่ามีเด็กไทยเข้าข่ายติดเกมแล้วแต่ยังไม่ถึงขั้นป่วยประมาณ 1.6 ล้านคน (Wanpen, quoted in Department of Mental Health, 2018) ปี 2560 เพิ่มขึ้นเป็น 2.5 ล้านคน เพิ่มขึ้น ร้อยละ 14.4 (Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute, 2017) และจากการวิเคราะห์สถานการณ์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็ก

และวัยรุ่น กรุงเทพมหานคร พบว่าในปี 2560 มีเด็กป่วยเป็นโรคติดเกม (game addiction) รายใหม่เข้ารับการรักษารวม 129 ราย เพิ่มขึ้นจากปี 2559 ถึง 6 เท่าตัว (Triruangworawat quoted in Voice Online, 2017) เป็นไปได้หรือไม่ว่า ผู้ปกครองยังไม่สามารถสื่อสารกับบุตรหลานวัยรุ่นได้อย่างตรงจุด หรือบุตรหลานอาจรับรู้ถึงการสื่อสารของผู้ปกครองได้ไม่ตรงกับความตั้งใจของผู้ปกครอง

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครว่า ผู้ปกครองสื่อสารกับพวกเขาในรูปแบบใดบ้าง รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครอง และความพึงพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารดังกล่าว มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นหรือไม่ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาบุตรหลานวัยรุ่นอายุ 13-19 ปี ในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากกรุงเทพมหานครเป็นพื้นที่ที่มีการใช้งานสมาร์ทโฟน และอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก (National Statistical Office, 2018) และเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสับสน จึงเป็นกลุ่มที่น่าเป็นห่วง และควรทำความเข้าใจด้วยเป็นอย่างยิ่ง โดยวัตถุประสงค์การวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับบทความวิจัยชิ้นนี้ มี 2 ข้อ ดังนี้

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1) เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล แนวคิดเรื่องรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานวัยรุ่นของพ่อแม่ แนวคิดเรื่องจิตวิทยาวัยรุ่น แนวคิดเรื่องสิ่งดึงดูดใจในเกมออนไลน์ และการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยด้านครอบครัวที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น: การทบทวนอย่างเป็นระบบ” (family factors in adolescent problematic Internet gaming: a systematic review) โดยมีสาระพอสังเขป ดังนี้

**แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล**

การกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นของผู้ปกครอง เป็นการสื่อสารที่มีคุณลักษณะที่ตรงกับแนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล กล่าวคือ เป็นการสื่อสารระหว่างคนที่ใกล้ชิดกันในครอบครัว มีโอกาสสูงที่จะสื่อสารกันแบบเผชิญหน้า รวมถึงเป็นการสื่อสารอย่างไม่เป็นทางการ ผู้วิจัยจึงเลือกมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และอภิปรายผลในการศึกษาครั้งนี้

แนวคิดของหลักการสื่อสารระหว่างบุคคล อธิบายว่า การสื่อสารโดยตรงระหว่างคนสองคน หรือมากกว่าสองคนในระยะห่างทางกายภาพพอที่จะเลือกใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า และปฏิกิริยาตอบสนองแบบปัจจุบันทันทีได้ คุณลักษณะของการสื่อสารระหว่างบุคคล มี 5 ประการ (Cheyjunya et al., 1998) ได้แก่ 1) ต้องมี “ความเกี่ยวเนื่องรับรู้กัน” (perceptual engagement) ระหว่างคนสองคน หรือมากกว่านั้น ซึ่งต้องมีความใกล้ชิดกันทางกายภาพ 2) การรับรู้ระหว่างกันทำให้เกิดการพึ่งพากันในการสื่อสาร 3) มีการแลกเปลี่ยนสารระหว่างกันทั้ง

สองฝ่าย 4) เป็นการสื่อสารแบบซึ่งหน้า (face-to-face encounters) 5) มักเป็นการสื่อสารที่ไม่เป็นทางการ ไม่มีโครงสร้างที่แน่ชัด เกิดขึ้นในบรรยากาศของความไว้ใจ และเข้าใจกัน (Intarathat & Yenjabok, 2004)

**แนวคิดเรื่องรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานวัยรุ่นของพ่อแม่**

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานวัยรุ่นของพ่อแม่มีผลอย่างมากต่อวิธีการสื่อสารในการกำกับดูแลบุตรหลานวัยรุ่นในแทบทุกเรื่อง รวมถึงพฤติกรรมการเล่นเกมด้วย ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดนี้เป็นฐานเชื่อมโยงไปสู่การกำหนดตัวแปรด้านวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นในขั้นตอนต่อไป

Baumrind (1967) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันกล่าวถึงรูปแบบการใช้อำนาจหรือวิธีการเลี้ยงลูกมี 4 รูปแบบ โดยแต่ละรูปแบบมีผลต่อเด็กต่างกันไป ดังนี้

***รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่หรือแบบชี้แนะ (authoritative parenting style)***

เป็นการเลี้ยงดูแบบที่พ่อแม่ให้เด็กมีอิสระในการทำสิ่งต่าง ๆ แต่ก็มีการกำหนดขอบเขตพฤติกรรม มีการใช้เหตุและผลทั้งของพ่อแม่และลูกมาประกอบกัน แม้มีความคาดหวังสูงแต่ไม่ได้เคร่งครัดจนเกินไป มีการให้ความรักและใส่ใจต่อลูก ส่งเสริมให้ลูกเป็นตัวของตัวเอง เด็กจะโตมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุข ควบคุมอารมณ์ได้ดี จิตใจดี มีทักษะทางสังคมที่ดี เชื่อมั่นในตนเอง มีระเบียบวินัย มีความอดทน พยายาม มีความรับผิดชอบและมีวุฒิภาวะ

***รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (authoritarian parenting style)***

เป็นการเลี้ยงดูแบบที่พ่อแม่ควบคุมและวางกฎเกณฑ์ให้ลูกทำตามอย่างเข้มงวด เตรียมทุกสิ่งทุกอย่างที่ตนเองคิดว่าดีที่สุดไว้เพื่อลูก โดยอธิบายเหตุผลน้อยมาก มักสอนลูกด้วยการดุ ลงโทษมากกว่าการฝึกระเบียบวินัย เรียกร้องสูงแต่กลับไม่เอาใจใส่หรือตอบสนองความต้องการจริง ๆ ของลูก เด็กจะมีระเบียบ ซื่อสัตย์ ควบคุมตัวเองเก่ง แต่เมื่อควบคุมตัวเองไม่ได้จะระเบิดอารมณ์รุนแรง เมื่ออยู่นอกบ้านจะก้าวร้าว ไม่มีความมั่นคงทางอารมณ์

***รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (permissive parenting style)***

การเลี้ยงดูแบบที่พ่อแม่สนับสนุนและรักลูกมาก ปล่อยให้ลูกทำทุกอย่างที่ต้องการโดยไม่มีการกำหนดขอบเขต ไม่มีการฝึกระเบียบวินัย ใช้การลงโทษน้อยมาก พ่อแม่อาจให้คำปรึกษาหรือใช้เหตุผลกับลูก แต่ไม่มีอำนาจในการควบคุมพฤติกรรม เมื่อตั้งกฎมักจะให้ลูกทำตามกฎไม่ได้ มักใช้รางวัลเป็นสิ่งล่อ พบบ่อยในครอบครัวที่มีลูกยาก มีลูกเมื่ออายุมาก หรือลูกเจ็บป่วยบ่อย เด็กจะไม่มีวินัย ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟังคนอื่น ควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้ ขาดทักษะทางสังคม เห็นคุณค่าในตัวเองสูง แต่บางครั้งอาจรู้สึกไม่มีความมั่นคงในชีวิต

***รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง (uninvolved parenting style)***

เป็นการเลี้ยงดูแบบที่พ่อแม่ใส่ใจลูกน้อยมาก ไม่ให้ความสนใจหรือตอบสนองความต้องการใดๆ ของลูก ปล่อยให้เล่นเองคนเดียว ไม่สนใจที่จะแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่ดีของเด็กเพราะเห็นเป็นเรื่องยุ่งยาก พ่อแม่ที่เป็นแบบนี้มักจะไม่รู้ตัวว่ากำลังทอดทิ้งลูก เพราะสนใจแต่หน้าที่การงานและปัญหาของตัวเอง เด็กเรียนรู้ที่จะอยู่รอดด้วยตนเอง มองโลกในแง่ร้าย มักต่อต้านสังคม รู้สึกว่าตนเองไร้ค่า ไม่ไว้วางใจคนอื่น ขาดทักษะทางสังคมที่ดี อาจมีพฤติกรรมเสี่ยงเมื่อโตขึ้น เช่น ติดยา ยุ่งเกี่ยวกับอาชญากรรม

**แนวคิดเรื่องจิตวิทยาวัยรุ่น**

แนวคิดจิตวิทยาวัยรุ่น เป็นแนวคิดที่ช่วยทำให้เข้าใจธรรมชาติของการมีปฏิสัมพันธ์กับบุตรหลาน โดยเฉพาะในฐานะผู้รับสารที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลเรื่องต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งยังทำให้เห็นแนวโน้มได้ว่า การต้องการเป็นอิสระ การเป็นที่ยอมรับของเพื่อน และการได้มีเอกลักษณ์ส่วนบุคคลเป็นแรงจูงใจสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ด้วย ตัวแปรเหล่านี้จะถูกนำไปตั้งเป็นแนวคำถามในการสนทนากลุ่มต่อไป

Rittakananon (2006) ได้รวบรวมองค์ความรู้จากนักจิตวิทยาชาวตะวันตกไว้ว่า เมื่อพิจารณาตามความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ปัญญา บุคลิกภาพและสังคม แล้ว วัยรุ่นจะมีลักษณะเฉพาะ ดังนี้

***ความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและสรีระ (physical and physiological changes)***

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น จะมีการเปลี่ยนแปลงของขนาดและรูปร่างของร่างกายอย่างรวดเร็วมาก ทั้ง พัฒนาการของลักษณะทางเพศ รวมถึงพัฒนาการทางร่างกายที่ไม่เกี่ยวข้องกับระบบสืบพันธุ์ วัยรุ่นมักจะประเมินตนเองจากรูปลักษณ์ทางกาย เพราะยังขาดโอกาสที่จะแสดงความสามารถทางวิชาชีพ และมักจะประเมินตนเองด้วยการเทียบกับลักษณะที่เป็นอุดมคติ โดยความพอใจจะขึ้นอยู่กับว่าเขามีความใกล้เคียงกับอุดมคติเพียงใด

***พัฒนาการทางปัญญา (mental development)***

โลกของวัยรุ่นมักคิดถึงแต่สิ่งที่อยู่นอกเหนือความเป็นจริง ต่างกับโลกของเด็กที่จะมีชีวิตอยู่กับปัจจุบันขณะ (here and now) การมองเห็นความแตกต่างระหว่างความเป็นจริงกับอุดมคติทำให้วัยรุ่นเต็มไปด้วยความไม่พอใจทนต่อความจริงไม่ได้ อย่างไรก็ตาม การต่อต้านเหล่านี้จะเป็นแค่คำพูด เพราะยังไม่รู้วิธีการที่จะทำให้ความคิดเป็นจริงด้วยการกระทำได้ จนเมื่อถึงวัยรุ่นตอนปลายที่สามารถเชื่อมโยงอุดมคติกับการกระทำได้แล้ว วัยรุ่นก็จะอดทนต่อสังคมและพ่อแม่ได้มากขึ้น นอกจากนี้ วัยรุ่นจะมีความสนใจต่อตนเองในแบบทียึดตนเป็นศูนย์กลางทางปัญญา (intelligent egocentrism) คือ วัยรุ่นจะรู้สึกเหมือนอยู่บนเวทีที่ทุกคนกำลังเฝ้ามองและประเมินตนอยู่ ทำให้เกิดความคิดถึงตนเองตลอดเวลา เมื่อถึงวัยรุ่นตอนปลาย การยึดตนเป็นศูนย์กลางจะค่อย ๆ ลดลง และจะเริ่มเข้าใจว่าคนอื่นต่างก็คิดถึงเรื่องของตนเองด้วยกันทั้งนั้น วัยรุ่นตอนปลายจึงอะลุ้มอล่วยกับสังคมและครอบครัวมากขึ้น

***พัฒนาการทางบุคลิกภาพและทางสังคม (personality and social development)***

**การดิ้นรนเพื่อความเป็นอิสระ (striving for independence)** วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการมีเสรีภาพที่จะเป็นตัวของตัวเอง ส่วนหนึ่งเป็นเพราะความเติบโตทางร่างกายและด้านปัญญา และอีกส่วนหนึ่งมาจากความคาดหวังที่คนอื่นมีต่อพวกเขา วัยรุ่นรู้สึกว่าตนเองมีคุณสมบัติเพียงพอที่จะดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่ และจะโกรธเมื่อถูกมองว่าเป็นเด็ก หรือต้องสูญเสียอิสรภาพไป แต่วัยรุ่นก็ยังหวั่นไหวที่ต้องรับผิดชอบต่อตนเอง ทำให้บางครั้งเขาอยากกลับไปเป็นเด็กอีกเพื่อพ่อแม่จะได้จัดการเรื่องเหล่านี้แทนตน ความไม่มั่นใจเกี่ยวกับการโตขึ้นของตนเอง ทำให้วัยรุ่นมีความประพฤติแบบเด็กและผู้ใหญ่สลับกันไป วัยรุ่นต้องการเสรีภาพมากขึ้น แต่ก็หวังให้พ่อแม่ช่วยเหลืออยู่ใกล้ ๆ เมื่อเกิดปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขด้วยตนเองได้

**ความก้าวหน้าของการมีความสัมพันธ์ทางสังคมแบบผู้ใหญ่ (progress toward mature social relationships)** วัยรุ่นไม่ต้องการพึ่งพาพ่อแม่มากเหมือนตอนเป็นเด็ก และต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนเพิ่มขึ้น วัยรุ่นมักจะแยกตัวออกมารวมกลุ่มกันเอง เพื่อจะได้มีโอกาสรับผิดชอบเรื่องของตนเองร่วมกัน เรียนรู้จาก

ข้อผิดพลาดของกันและกัน การรวมกลุ่มเพื่อนทำให้วัยรุ่นมีกลุ่มที่เป็นฐานของเอกลักษณ์ วัยรุ่นจะเชื่อพ่อแม่มากกว่าเพื่อนในเรื่องการศึกษา การวางแผนอาชีพในอนาคต ตลอดจนการมีความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เพื่อน แต่จะเชื่อเพื่อนมากกว่าในเรื่องที่เกี่ยวกับการแต่งตัว การคบเพื่อน และการใช้เวลาว่าง

**การมีเอกลักษณ์ส่วนบุคคล (integration of personal identity)** วัยรุ่นเป็นวัยที่เอกลักษณ์ส่วนบุคคลเริ่มมีความสม่ำเสมอที่ทำให้เขาพอจะทราบทิศทางชีวิตของตนเองบ้างแล้ว แต่ก็ต้องใช้เวลาหลายปีในการพิจารณาและทดลองทำในสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น เช่น คิดถึงอาชีพที่หลากหลาย เฝ้าพิจารณาถึงปรัชญาทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และศาสนาที่ตนจะยึดถือ วัยรุ่นจึงมีการเปลี่ยนใจบ่อย เกี่ยวกับสิ่งที่ตนอยากทำ เพื่อนที่ตนอยากคบ และวิธีตอบโต้ต่อสถานการณ์ต่าง ๆ

**แนวคิดเรื่องสิ่งดึงดูดใจในเกมออนไลน์**

แนวคิดเรื่องสิ่งดึงดูดใจในเกมออนไลน์ เป็นแนวคิดที่ทำให้เห็นว่าองค์ประกอบในเกมแต่ละด้านมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยนำองค์ประกอบเหล่านี้ไปเป็นแนวคำถามในการสนทนากลุ่ม รวมถึงเป็นข้อมูลการวิเคราะห์ และอภิปรายผลด้วย

เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต มักเป็นเกมที่รับผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่หนึ่ง ๆ คือ ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป ส่วนใหญ่มีการพูดคุยกันในเกมเพื่อสร้างสังคม ช่วยกันต่อสู้ เก็บเกี่ยวประสบการณ์ร่วมกัน ผู้เล่นจึงได้เข้าสังคม และรู้สึกสนุกที่มีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นเกมคนเดียว นอกจากนี้เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันทำให้ผู้พัฒนาเกมออนไลน์พัฒนาเกมออกมาได้อย่างมีคุณภาพสูงมาก ศักยภาพของอินเตอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ การ์ดแสดงผลภาพ (video card) สามารถประมวลผลภาพกราฟิก 3 มิติ ให้ออกมาสู่สายตาผู้เล่นได้อย่างคมชัด สีสันสวยงามตระการตา ฉากใหญ่โต รายละเอียด มุมมอง และการเคลื่อนไหวรวดเร็วสมจริงกว่าในอดีตมาก อีกทั้งการ์ดแสดงผลของเสียง (audio card) ลำโพง และหูฟัง ยังสามารถรองรับระบบเสียงที่พัฒนาเป็น 3 มิติ ได้อย่างดีอีกด้วย ผู้เล่นจะได้ยินเสียงกระสุนปืนว่ามาจากทิศทางใด รู้ตำแหน่งของศัตรูที่ยิงมาได้ ได้ยินแม้กระทั่งเสียงลูกกระสุนที่ตกกระทบพื้นผิว หรือสิ่งกีดขวาง ราวกับว่าผู้เล่นกำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ (Thitimanakul, 2002)

เกมออนไลน์ยังมีเนื้อเรื่องที่น่าติดตาม มีกติกาการเล่นที่สนุก หลากหลายไปตามแนวเกม ประกอบกับเทคโนโลยีอินเตอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมต่อกันอย่างไหลลื่น ทำให้เกมที่เล่นพร้อมกันหลายร้อยคนเป็นไปได้อย่างสะดวก ผู้เล่นเกมออนไลน์จึงพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้จำนวนมากจากทั่วทุกมุมโลกได้ตลอดเวลาที่เล่นเกม จึงทำให้ไม่เหงา สร้างการยอมรับ และการมีตัวตนให้กับผู้เล่น

**งานวิจัย เรื่อง “ปัจจัยด้านครอบครัวที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น: การทบทวนอย่างเป็นระบบ” (Schneider et al., 2017)**

งานวิจัยนี้มาจากการวิเคราะห์เนื้อหางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 14 เรื่อง ได้ข้อสรุปว่าตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวที่มีผลต่อการติดเกมของบุตรหลานวัยรุ่น ประกอบด้วย: 1) สถานะผู้ปกครอง เช่น สถานะทางเศรษฐกิจและสังคมและสุขภาพจิต 2) สภาพแวดล้อมของครอบครัว เช่น ที่ตั้งของครัวเรือน 3) ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูก เช่น ความอบอุ่น ความขัดแย้ง และการด่าว่า 4) อิทธิพลของผู้ปกครองในการเล่นเกม เช่น การกำกับดูแล

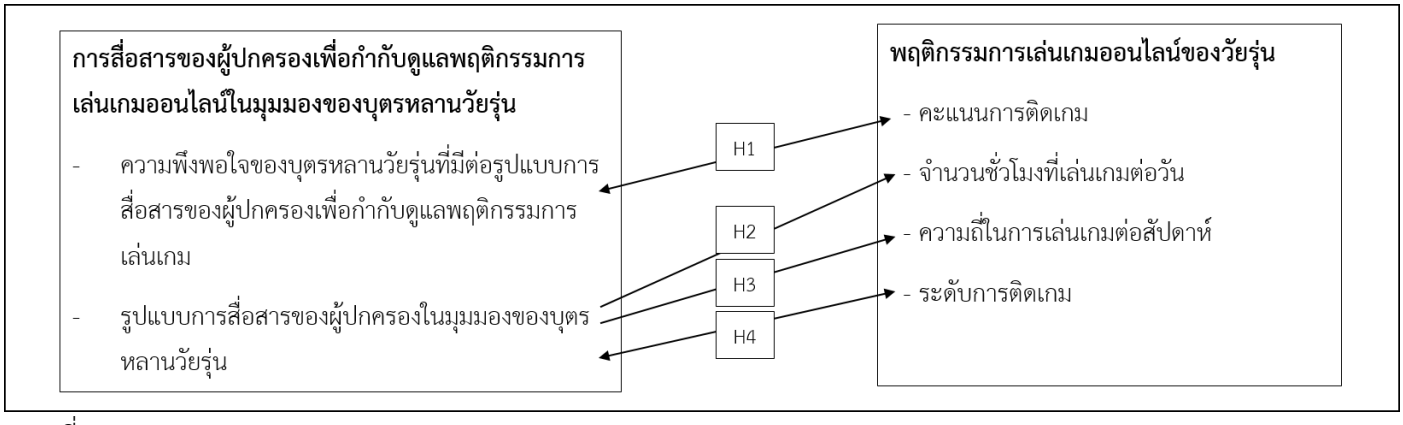
การเล่นเกม และทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกม

ผู้วิจัยมองว่า “รูปแบบการสื่อสารในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมฯ” เป็นลักษณะที่เป็นรูปธรรมอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดของ “ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูก” และ “อิทธิพลของผู้ปกครองในการเล่นเกม” “รูปแบบการสื่อสารฯ” จึงน่าจะมีความสัมพันธ์กับ “ระดับการติดเกม” “จำนวนชั่วโมงและความถี่ในการเล่นเกม” ของวัยรุ่น อันเป็นไปในทิศทางเดียวกับที่งานวิจัยได้ค้นพบ ความเชื่อมโยงดังกล่าวจึงกลายมาเป็นกรอบความคิดในการตั้งสมมติฐานการวิจัยในครั้งนี้

**กรอบแนวคิดการวิจัย**

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้ มาจากการนำแนวคิดเชิงทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน การกำหนดให้ “การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่น” เป็นตัวแปรอิสระ มีฐานคิดมาจากงานวิจัย เรื่อง “ปัจจัยด้านครอบครัวที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น: การทบทวนอย่างเป็นระบบ” ที่พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูก ซึ่งรวมถึงรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเป็นหนึ่งใน 4 ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น (Schneider et al., 2017) ส่วนการกำหนดให้ “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานเป็นตัวแปรตาม” มีฐานคิดมาจากแนวคิดเรื่อง “สิ่งดึงดูดใจในเกมออนไลน์” ที่อธิบายว่า ตัวเกมออนไลน์มีองค์ประกอบที่ดึงความสนใจวัยรุ่นได้มากจนน่าจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของพวกเขา (Thitimanakul, 2002) ผู้วิจัยกำหนดให้ “จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมต่อวัน” “ความถี่ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์” “คะแนนการติดเกม” “ระดับการติดเกม” เป็นตัวแปรย่อยโดยมีฐานคิดมาจากผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ที่มักวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จากจำนวนชั่วโมง ความถี่ในการเล่นเกม และการติดเกม (Electronic Transactions Development Agency, 2018)

**ภาพประกอบ 1** *กรอบแนวคิดการวิจัย*




ที่มา: Pinto (2020)

**สมมติฐานการวิจัย**

1) ความพึงพอใจของบุตรหลานวัยรุ่นต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับคะแนนการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2) วัยรุ่นที่ผู้ปกครองที่มีรูปแบบการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในมุมมองของตนเองต่างกัน จะมีจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันต่างกัน

3) วัยรุ่นที่ผู้ปกครองที่มีรูปแบบการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในมุมมองของตนเองต่างกัน จะมีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ต่างกัน

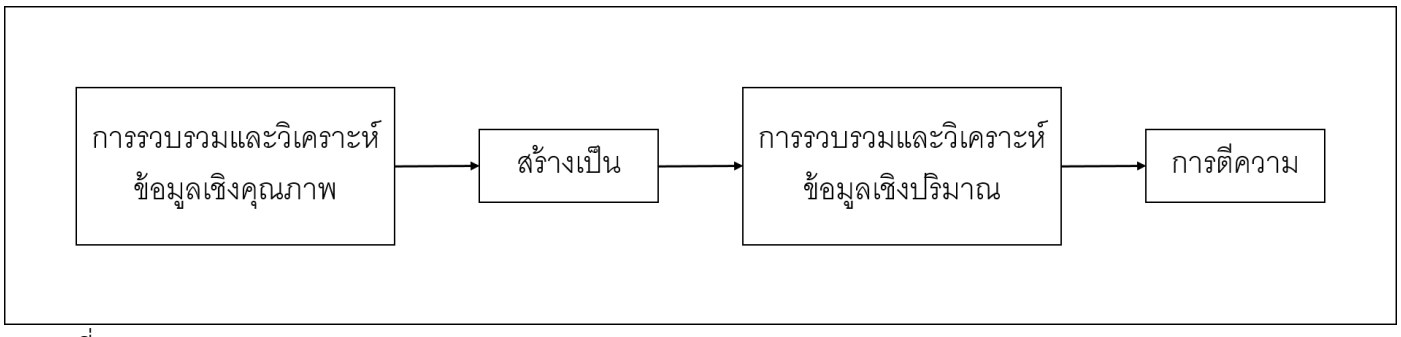
4) รูปแบบการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ปกครองในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น มีความสัมพันธ์กับระดับการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

**วิธีดำเนินการวิจัย**

**รูปแบบการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้ ผ่านการอนุมัติด้านจริยธรรมการทำวิจัยในคน จากคณะอนุกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2563 มีรูปแบบการวิจัยเป็นแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (mixed methods approach: qualitative and quantitative research design) โดยเป็นการวิจัยแบบขั้นตอนเชิงสำรวจ (exploratory consequential design) 2 ขั้นตอน กล่าวคือ สำรวจข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพก่อนเพื่อให้ได้ข้อมูลตั้งต้น ที่จะนำไปพัฒนาเป็นแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ จากนั้นนำผลการศึกษาทั้งสองส่วนที่สอดคล้องมาขยายความ อธิบายผลซึ่งกันและกัน

**ภาพประกอบ 2** *รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน: แบบขั้นตอนเชิงสำรวจ (exploratory consequential design)*




ที่มา: Creswell (2013; p 69)

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ วัยรุ่นสัญชาติไทย อายุ 13-19 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 445,991 คน

กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ: ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive

sampling) กับวัยรุ่นที่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ต่อเนื่องกันอย่างน้อย 1 ปี อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร กับผู้ปกครอง เพื่อนำมาดำเนินการสนทนา กลุ่ม (focus group) รวม 20 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1) เพศชาย อายุ 13-19 ปี 6 คน กลุ่มที่ 2) เพศหญิง อายุ 13-19 ปี 7 คน กลุ่มที่ 3) เพศชายและหญิง อายุ 13-19 ปี 7 คน โดยยึดหลักภายในแต่ละกลุ่มมีลักษณะสำคัญร่วมกัน (intragroup homogeneity) และให้มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่ม (intergroup homogeneity) ด้วย เพื่อให้การอภิปรายเป็นธรรมชาติ และเอื้อต่อการเปรียบเทียบเวลาวิเคราะห์ข้อมูล ลักษณะที่นำมาใช้เป็นเกณฑ์ดังกล่าว ได้แก่ เพศ อายุ และรายได้ของหัวหน้าครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ: ผู้วิจัยคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากสูตรการคำนวณของ ทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1967) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซ็นต์ โดยมีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน .05 ได้กลุ่มตัวอย่าง 400 คน จากนั้นเลือกสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (nonprobability sampling) โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบโควตา (quota sampling) ตามสัดส่วนของจำนวนวัยรุ่นแต่ละอายุเมื่อเทียบกับจำนวนวัยรุ่น 13-19 ปี ทั้งหมดในกรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม (questionnaire) จากวัยรุ่นที่สัญจรผ่านไปมาในที่ที่มีคนหนาแน่นให้ได้จำนวนตัวอย่างตามโควตาที่กำหนดไว้ โดยพยายามกระจายไปให้ทั่วพื้นที่ในกรุงเทพมหานคร

**เครื่องมือการวิจัย**

เครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แนวคำถามเพื่อการสนทนากลุ่ม ที่มีแนวคำถามเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกม จำนวนชั่วโมง และความถี่ในการเล่นเกม และแบบสอบถาม (questionnaire) ซึ่งประกอบไปด้วยคำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากร เกมออนไลน์ที่เล่นอย่างต่อเนื่อง รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกม ความพึงพอใจของบุตรหลานต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครอง และแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test: GAST) ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ฉบับของเด็ก ที่มีข้อคำถามเรื่องการใช้เวลาและความถี่ในการเล่นเกม ผลกระทบจากการเล่นเกมด้านต่าง ๆ รวม 16 ข้อ และแปลผลคะแนนเป็นระดับการติดเกม 3 ระดับ คือ ระดับปกติ ระดับคลั่งไคล้ และระดับน่าจะติดเกม

แนวคำถามเพื่อการสนทนากลุ่มถูกสร้างขึ้นมาจากแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้ผ่านการทดสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา (content validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนก่อนนำไปใช้ เพื่อให้สามารถวัดค่าตัวแปรได้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม จะถูกนำมาสร้างเป็นแบบสอบถามเพื่อนำไปเก็บข้อมูลในขั้นที่สองต่อไป ก่อนเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง แบบสอบถามได้ถูกนำไปทดลองใช้กับผู้ที่มีคุณสมบัติตรงกับกลุ่มเป้าหมาย 30 คน เพื่อนำผลมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (reliability) ด้วยสูตรสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบัค (Cronbach’s alpha) ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นพบค่าความเชื่อมั่นของคำถามทุกส่วนในแบบสอบถามมีค่ามากกว่า 0.8 ซึ่งเป็นค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับได้

**การเก็บข้อมูล**

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม และการแจกแบบสอบถาม รวมทั้งได้จากการสัมภาษณ์นักวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่มในเดือน พฤษภาคม 2563 และเก็บข้อมูลจาก

แบบสอบถาม ในเดือนมิถุนายน 2563

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดำเนินการด้วยวิธีการจำแนกชนิดข้อมูล (typological analysis) การเปรียบเทียบเหตุการณ์ (constant comparison) และการวิเคราะห์ส่วนประกอบ (component analysis) (Chantavanich, 2010) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistic) อธิบายลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น และใช้สถิติอ้างอิง (inferential statistic) ทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ระดับนัยสำคัญ .05 โดยใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson correlation coefficient) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบจำแนกทางเดียว (One way ANOVA) สถิติ F-test ทดสอบสมมติฐานข้อ 2 และข้อ 3 และใช้การวิเคราะห์ chi-square ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4

## ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ ส่วนที่ 2 การวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์ผลด้วยสถิติพรรณนา และการวิเคราะห์ผลด้วยสถิติอ้างอิง

**ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ผลในขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ**

***รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกม***

ในมุมมองของผู้ร่วมสนทนากลุ่ม ผู้ปกครองมีการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของพวกเขาด้วยรูปแบบต่อไปนี้

**รูปแบบการสื่อสารแบบตามใจ** กล่าวคือ ปล่อยให้เล่นเกมออนไลน์ได้ตามต้องการ พยายามใช้เหตุผล และตั้งกติกาแต่ไม่ชัดเจน ไม่มีอำนาจควบคุมบุตรหลานให้เล่นเกมตามกติกาได้ เมื่อควบคุมไม่ได้ก็ไม่ค่อยได้ลงโทษ แต่ถ้าทำได้ก็มักให้รางวัลตอบแทน การสื่อสารกับบุตรหลานมักเป็นไปในลักษณะบ่น และต่อว่า เช่น “เล่นเกมตลอดเวลาเลย” “เมื่อไหร่จะเลิกซักที” และมีคำพูดประชดร่วมด้วยเสมอ เช่น “พ่อแม่ไม่มีความหมายเท่ากับเกม” ตลอดจนชอบออกคำสั่งให้เลิกเล่นเดี๋ยวนั้นทันที ซึ่งก็ไม่สามารถทำให้หยุดเล่นขณะนั้นได้จริง

**รูปแบบการสื่อสารแบบกำกับชี้แนะ** กล่าวคือ มีการจำกัดเวลาการเล่นเกมออนไลน์ที่ชัดเจน ชี้แนะกติกาการเล่นด้วยเหตุผล สอนให้รู้จักแบ่งเวลา และมักชวนให้ทำงานอดิเรก ผู้ปกครองจะสื่อสารในลักษณะตักเตือนว่ามีหน้าที่ความรับผิดชอบรออยู่โดยไม่ใช้อารมณ์ ไม่ประชด แต่ใช้น้ำเสียงจริงจัง เช่น “เลิกเล่นได้แล้ว จะได้ไปนอน” “ถึงเวลาที่จะทำสิ่งนั้น สิ่งนี้แล้ว” หากบุตรหลานไม่หยุดเล่นก็มีบทลงโทษที่ตกลงกันไว้อย่างเข้มงวด

**รูปแบบการสื่อสารแบบไม่สนใจ** กล่าวคือ ไม่ค่อยให้คำแนะนำ หรือแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน ปล่อยให้เล่นเกมคนเดียวจนถึงตีห้า มักบอกว่างานยุ่ง และเหนื่อยมาก เมื่อสื่อสารกับบุตรหลาน ผู้ปกครองจะไม่สื่อสารให้เลิกเล่นเกมโดยตรง แต่มักจะใช้ให้ไปทำงานมากกว่า เช่น “ไปรดน้ำต้นไม้”

***ลักษณะของการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมที่บุตรหลานไม่พึงพอใจ***

ภายใต้รูปแบบการสื่อสาร “แบบตามใจ” และ “แบบไม่สนใจ” ของผู้ปกครอง มีลักษณะการสื่อสารที่ผู้ร่วมสนทนากลุ่ม ไม่พึงพอใจ 4 ลักษณะ ดังนี้

**ออกคำสั่งให้หยุดเล่นเดี๋ยวนั้นทันที และรบเร้าให้หยุดเล่นโดยใช้อารมณ์** ผู้ร่วมสนทนากลุ่มไม่พอใจมากที่ผู้ปกครองมักออกคำสั่งให้ “หยุดเล่นเดี๋ยวนี้” “เลิกได้แล้ว..จะนอน” โดยใช้เสียงดัง ดุ ตะคอก หรือพูดให้หยุดเล่นซ้ำ ๆ เช่น “เมื่อไหร่จะเลิก” “หยุดเล่นไม่ได้เหรอ” เนื่องจากสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ปกครองไม่เข้าใจธรรมชาติเรื่องความต่อเนื่องของเกม โดยการแข่งขันกันแต่ละครั้ง เป้าหมายในเกม คือ ผลแพ้ชนะซึ่งต้องอาศัยเวลาการดำเนินเกมระยะหนึ่งจึงจะรู้ผล ไม่สามารถระบุได้ว่าเกมหนึ่งต้องใช้เวลาที่แน่นอนเท่าไหร่ การสั่งให้หยุดเล่นทันทีจึงเป็นการทำลายเกมนั้น การแพ้เพราะถูกบังคับให้เลิกเล่นจะเจ็บใจ เสียใจมากกว่าแพ้เพราะฝีมือ สิ่งสำคัญของวงการเกมออนไลน์ก็คือ หากตัดสินใจลงแข่งแบบทีมแล้ว ก็ต้องเล่นจนจบ การทิ้งเกม (AFK: Away from Keyboard) กลางคันจะก่อให้เกิดความเสียหายต่อทีมมาก ผู้ที่ทิ้งเกมจะถูกรายงานให้ได้รับบทลงโทษ ถูกลดความน่าเชื่อถือ มีผลต่อความสัมพันธ์ในกลุ่มตามมามากกว่าที่ผู้ปกครองจะเข้าใจ ผู้ร่วมสนทนาจึงคาดหวังให้ผู้ปกครองสื่อสารด้วยเหตุผล ใช้น้ำเสียงปกติ ไม่ตวาด และแสดงความเข้าใจเรื่องข้อจำกัดในการหยุดเล่นเกมกะทันหัน ประโยคที่อยากได้ยิน คือ “จบเกมนี้แล้วมาช่วยหน่อยนะ” “คุมเวลาให้ได้ล่ะ” เพราะแสดงถึงความเข้าใจว่าการเล่นเกมต้องเล่นให้จบก่อน และทำให้ฉุกคิดได้ว่ามีอย่างอื่นสำคัญที่ต้องทำต่อ

**ต่อว่าแบบน้อยใจ** ผู้ปกครองมักสื่อสารว่า “เกมสำคัญกว่าพ่อแม่ใช่ไหม” “คนตรงหน้าไม่สำคัญเหรอ” ซึ่งเป็นการต่อว่าแบบน้อยใจที่ผู้สนทนากลุ่มไม่ชอบอย่างมาก เพราะนอกจากจะสะท้อนว่า ผู้ปกครองไม่เข้าใจว่าเกมออนไลน์ให้ความสุข และมิตรภาพกับพวกเขาแล้ว ผู้ปกครองยังมองบุตรหลานในทางลบอีกว่าไม่เห็นความสำคัญของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ซึ่งไม่เป็นความจริง ทำให้พวกเขารู้สึกน้อยใจขึ้นมาด้วยเช่นกัน

**จับผิดว่าเอาแต่เล่นเกม** ผู้สนทนากลุ่มไม่ชอบที่ผู้ปกครองเลือกมองแต่เวลาที่พวกเขาเล่นเกม เหมือนเป็นการจับผิด และชอบมองข้ามเวลาที่พวกเขาทำการบ้าน และทำงาน ทุกคนจึงมักได้ยินผู้ปกครองพูดว่า “เล่นเกมอีกแล้ว” “วัน ๆ เอาแต่เล่นเกม ไม่ไปทำอย่างอื่นบ้างหรือไง” “เล่นอยู่ได้ เล่นเป็นชั่วโมงแล้ว” ทั้งที่หลายครั้งพวกเขาเพิ่งเล่นได้ไม่กี่นาที และทำหน้าที่ของตนเสร็จเรียบร้อยแล้ว หรือไม่ก็เป็นเวลาว่างช่วงเดียวที่เขาจะนัดเล่นเกมกับเพื่อน ๆ ได้ ซึ่งมักเป็นหัวค่ำที่ต้องอยู่บ้านกับผู้ปกครอง ประโยคที่อยากได้ยิน คือ ประโยคที่แสดงความห่วงใยและยอมรับว่าเกมคือกิจกรรมหนึ่งที่สำคัญของพวกเขา เช่น “เหนื่อยมาทั้งวัน ก็ต้องผ่อนคลายบ้างเนอะ” “สนุกไหม” “หิวรึเปล่า”

***ไม่เชื่อมั่นในตัวบุตรหลานและโทษแต่เกม***

ผู้ปกครองมักเอาแต่โทษว่าเกมเป็นสาเหตุสำคัญ เช่น “เล่นเยอะเดี๋ยวก็สอบไม่ติดหรอก” “เดี๋ยวก็ตาบอดหรอก” การสื่อสารแบบนี้ ผู้ร่วมสนทนามองว่าไม่ส่งเสริมกำลังใจ ไม่เชื่อมั่นในตัวบุตรหลานว่าจะควบคุมตัวเองได้ พวกเขารู้ตัวดีว่าสามารถแบ่งเวลา และมีความพยายามมากพอที่จะทำความฝันให้เป็นจริงได้ ผู้ปกครองไม่ควรเอาความกลัวที่พวกเขาพยายามข่มไว้มาตอกย้ำให้กลัวมากขึ้นไปอีก อยากให้ผู้ปกครองเลิกมองเกมเป็นผู้ร้าย ประโยคที่อยากได้ยินจากผู้ปกครองก็คือ ประโยคที่ใช้เหตุผลตักเตือนด้วยความห่วงใย น้ำเสียงเป็นปกติ เช่น “ระวังสายตา

ด้วยนะ” “แบ่งเวลาให้ดีล่ะ” “สายตาสั้น คงเพราะกรรมพันธุ์ด้วย”

ผู้ร่วมสนทนาย้ำว่า การสื่อสารดังกล่าวเป็นการกระทำที่เสียเปล่า ทำให้บุตรหลานยิ่งต่อต้าน ถ้าผู้ปกครองปรับรูปแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับที่พวกเขาคาดหวัง รวมทั้งหากิจกรรมที่น่าสนใจให้ทำร่วมกัน พวกเขาก็พร้อมจะให้ความร่วมมือ และจะรู้สึกมีความสุขมากขึ้น

**ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ผลในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ**

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงรายละเอียดดังในตาราง 1-4 ดังต่อไปนี้

**ตาราง 1** *ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองกับคะแนนการติดเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*

| | คะแนนการติดเกม |
|---|---|
| ความพึงพอใจของวัยรุ่นต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครอง | -.271** |

*หมายเหตุ*.**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

จากตาราง 1 พบว่าความพึงพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กับคะแนนการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในทิศทางตรงข้ามกันโดยมีค่าความสัมพันธ์เท่ากับ 0.271

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ยอมรับสมมติฐานข้อที่ 1

**ตาราง 2** *ผลการเปรียบเทียบจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันในวันหยุดจำแนกตามวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*

| วิธีการสื่อสาร | จำนวน (คน) | ค่าเฉลี่ยของจำนวนชั่วโมง | S.D. | สถิติทดสอบ F | *p*-value(Sig.) |
|---|---|---|---|---|---|
| แบบกำกับชี้แนะ | 171 | 4.61 | 3.08 | 1.519 | .209 |
| แบบบังคับควบคุม | 37 | 4.59 | 2.49 | | |
| แบบตามใจ | 144 | 5.23 | 2.99 | | |
| แบบไม่สนใจ | 48 | 4.50 | 2.40 | | |

*หมายเหตุ*. n=400 ** $p > .05$

จากตาราง 2 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันในวันหยุดระหว่างกลุ่มวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว สถิติทดสอบ F ได้ค่า F เท่ากับ 1.519 ค่า *p*-value เท่ากับ 0.209 ซึ่งมากกว่า .05 สรุปได้ว่าค่าเฉลี่ยจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันในวันหยุดของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกันทางสถิติระหว่างวัยรุ่นที่มีวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองแตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปฏิเสธสมมติฐานข้อที่ 2

**ตาราง 3** *ผลการเปรียบเทียบความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ จำแนกตามวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*

| วิธีการสื่อสาร | จำนวน (คน) | ค่าเฉลี่ยของความถี่ (วันต่อสัปดาห์) | S.D. | สถิติทดสอบ F | *p*-value (Sig.) |
|---|---|---|---|---|---|
| แบบกำกับชี้แนะ | 171 | 5.15 | 2.01 | 3.976 | .008** |
| แบบบังคับควบคุม | 37 | 5.46 | 2.09 | | |
| แบบตามใจ | 144 | 5.85 | 1.70 | | |
| แบบไม่สนใจ | 48 | 5.73 | 1.59 | | |

*หมายเหตุ*. n=400 ** $p < .05$

จากตาราง 3 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ (วันต่อสัปดาห์) ระหว่างกลุ่มวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว สถิติทดสอบ F ได้ค่า F เท่ากับ 3.976 มีค่า *p*-value เท่ากับ 0.008 ซึ่งน้อยกว่า .05 สรุปได้ว่าค่าเฉลี่ยของความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครแตกต่างกันทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญระหว่างวัยรุ่นที่มีวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองแตกต่างกันที่ระดับ .05 เมื่อใช้สถิติทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ของ Scheffe พบว่า คู่ที่ค่าเฉลี่ยความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์แตกต่างกันทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญระหว่างวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองที่ระดับ .05 มีเพียงคู่เดียว คือ กลุ่มที่ผู้ปกครองที่ใช้วิธีการสื่อสารแบบตามใจ กับ กลุ่มที่มีผู้ปกครองที่ใช้วิธีการสื่อสารแบบชี้แนะ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ยอมรับสมมติฐานข้อที่ 3

**ตาราง 4** *ค่าความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบวิธีการสื่อสาร เพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ปกครอง กับ ระดับการติดเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*

| วิธีการสื่อสาร | ระดับการติดเกม(จำนวน) (ร้อยละ) | | | รวม | สถิติทดสอบ $\chi^2$ | *p*-value (sig.) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ปกติ | คลั่งไคล้ | น่าจะติดเกม | | | |
| แบบกำกับชี้แนะ | 126 (73.7) | 34 (19.9) | 11 (6.4) | 171 (100.0) | 6.450 | 0.375 |
| แบบบังคับควบคุม | 23 (62.2) | 9 (24.3) | 5 (13.5) | 37 (100.0) | | |
| แบบตามใจ | 106 (73.6) | 30 (20.8) | 8 (5.6) | 144 (100.0) | | |
| แบบไม่สนใจ | 30 (62.5) | 15 (31.3) | 3 (6.3) | 48 (100.0) | | |
| รวม | 285 (71.3) | 88 (22.0) | 27 (6.8) | 400 (100.0) | | |

*หมายเหตุ*. n=400 ** $p > .05$

จากตาราง 4 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบวิธีการสื่อสารของผู้ปกครอง กับระดับการติดเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้สถิติทดสอบ ไค-สแควร์ ได้ค่า $\chi^2$ = 6.450 มีค่า *p*-value = 0.375 ซึ่งมากกว่า .05 สรุปได้ว่า ระดับการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในกรุงเทพมหานคร ไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติกับรูปแบบวิธีการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ปกครอง

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปฏิเสธสมมติฐานข้อที่ 4

**อภิปรายผลการวิจัย**

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

**รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร**

***รูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมยังคงต่ำกว่าครึ่งหนึ่ง***

ในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น ผู้ปกครองมีรูปแบบการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของพวกเขาแบบ “กำกับชี้แนะ”มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.75 ซึ่งถือเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบเดียวที่ส่งผลดีต่อพฤติกรรมของเด็กในระยะยาว ดังที่ Baumrind (1967) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่หรือแบบชี้แนะ จะมีความสุข มีทักษะทางสังคมที่ดี มีวินัย และมีวุฒิภาวะสูง รูปแบบการสื่อสารดังกล่าวยังสอดคล้องกับคำแนะนำของนักวิชาการทางการแพทย์ของไทยหลายท่านอีกด้วย อาทิ Tripati (2019) ที่กล่าวว่าควรให้ลูกร่วมกำหนดกติกาการเล่นเกม จำกัดเวลาการเล่นเกม ชื่นชมลูกเมื่อทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้ดี พ่อแม่ต้องให้เวลากับลูก หากลูกไม่ฟังต้องไม่บังคับ เพราะอาจเกิดความรุนแรง หรือภาวะซึมเศร้าควบคู่กันได้ ทางด้าน Charoenwanit (2014) ก็ระบุไปในทางเดียวกันว่าพ่อแม่ต้องให้ความรัก ความอบอุ่นกับลูก แต่ต้องไม่ใจอ่อนกับกติกาที่ตั้งขึ้น ต้องให้เวลาคุณภาพกับลูก ไม่ใช้เกมเป็นสิ่งทดแทนตน ควรพยายามจัดสรรเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อนำเอาจำนวนวัยรุ่นที่ผู้ปกครองสื่อสาร แบบ “ตามใจ” “ไม่สนใจ” และ “บังคับควบคุม” มารวมกันแล้ว มีมากถึงร้อยละ 57.25 ซึ่งรูปแบบการสื่อสารทั้ง 3 แบบนี้ ล้วนเป็นวิธีการสื่อสารที่จะส่งผลเสียต่อพฤติกรรมของเด็กในระยะยาว สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่เกินครึ่ง ยังไม่สามารถทำตามคำแนะนำทางการแพทย์ดังกล่าวข้างต้นได้ หากมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นที่มีต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองของตนมีความเที่ยงตรงแล้ว ถือว่ามีความน่าห่วงใยต่อพฤติกรรมโดยรวมของพวกเขาในระยะยาวเป็นอย่างยิ่ง

***ลักษณะการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลฯ ที่บุตรหลานวัยรุ่นไม่พึงพอใจ***

ลักษณะของการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นที่บุตรหลานวัยรุ่นไม่พึงพอใจมี 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) ออกคำสั่งให้หยุดเล่นเดี๋ยวนั้นทันที และรบเร้าให้หยุดเล่นโดยใช้อารมณ์ 2) ต่อว่าแบบน้อยใจว่าเกมสำคัญกว่า 3) จับผิดว่าเอาแต่เล่นเกม 4) ไม่เชื่อมั่นในตัวบุตรหลานวัยรุ่นและโทษแต่เกม ซึ่งบุตรหลานวัยรุ่นมองว่าเป็นการสื่อสารที่เสียเปล่า ทำให้พวกเขายิ่งต่อต้าน สอดคล้องกับความรู้ด้านจิตวิทยาวัยรุ่นที่ว่า ยิ่งใช้อารมณ์และอำนาจบังคับควบคุมอย่างเข้มงวดเท่าไหร่ วัยรุ่นก็จะยิ่งต่อต้านมากเท่านั้น (Tantipiwatanaskul, 2020) ประเด็นนี้ยังอธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่องพัฒนาการทางปัญญาของวัยรุ่นที่ว่าพวกเขาจะมีความสนใจต่อตนเองในแบบที่ยึดตนเป็นศูนย์กลางทางปัญญา มุ่งความสนใจและประโยชน์ของตนเอง

มากกว่าความสนใจและประโยชน์ร่วมกัน (Rittakananon, 2006) การไม่พอใจที่ถูกสั่งให้หยุดเล่นทันที เพราะต้องทิ้งความสนุก ต้องแพ้ในเกม และถูกต่อว่าจากเพื่อน การน้อยใจพ่อแม่ที่น้อยใจ จับผิด และไม่เชื่อมั่นในตัวพวกเขาล้วนเป็นเหตุผลเพื่อประโยชน์ส่วนตัวของวัยรุ่น โดยอาจไม่ทันคิดว่าที่ผู้ปกครองสั่งให้เลิกเล่นทันทีเพราะผู้ปกครองต้องการพักผ่อน ที่โทษเกมก็เพราะเป็นห่วง วัยรุ่นเสนอว่าถ้าผู้ปกครองเข้าใจธรรมชาติของการเล่นเกมว่าต้องเล่นให้จบก่อนจึงเลิกเล่นได้ ตักเตือนด้วยเหตุผล และด้วยความห่วงใย รวมทั้งหากิจกรรมทำร่วมกัน พวกเขาก็พร้อมจะให้ความร่วมมือ และจะรู้สึกมีความสุขมากขึ้น ข้อเสนอเหล่านี้ แม้จะเป็นไปเพื่อสนองต่อประโยชน์ส่วนตนของวัยรุ่นดังที่กล่าวมาแล้ว แต่ก็น่าสนใจที่พวกเขาต้องการการใช้เหตุผลมากกว่าการใช้อารมณ์ และยังคงต้องการความห่วงใยที่แฝงมากับคำตักเตือนด้วย จุดนี้เองที่แสดงให้เห็นว่า แม้ต้องการเป็นอิสระจากพ่อแม่แต่วัยรุ่นก็ยังไม่มั่นใจเกี่ยวกับการเจริญเติบโตขึ้นของตนเอง พวกเขาจึงต้องการที่จะเป็นทั้งผู้ใหญ่และเด็กไปพร้อม ๆ กัน (Rittakananon, 2006) วัยรุ่นจึงต้องการให้พ่อแม่ ผู้ปกครองยอมรับเสรีภาพในการเล่นเกมออนไลน์ของพวกเขา แต่ก็ต้องการการแสดงออกถึงความห่วงใยจากผู้ปกครองด้วยเช่นกัน

***ความพึงพอใจของบุตรหลานวัยรุ่นต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับคะแนนการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ในทิศทางที่ตรงข้ามกัน***

การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ได้ผลที่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ความพึงพอใจของบุตรหลานวัยรุ่นต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ สัมพันธ์กับคะแนนการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในทิศทางที่ตรงกันข้ามโดยมีค่าความสัมพันธ์เท่ากับ -0.271 หมายความว่าวัยรุ่นที่มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในระดับมาก ก็จะมีคะแนนการติดเกมน้อย

ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า ยิ่งวัยรุ่นมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในระดับสูงมากเท่าไหร่ คะแนนการติดเกมที่วัดจากวัดการหมกมุ่นกับเกม การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute, 2017) ก็จะอยู่ในระดับที่ต่ำลงเท่านั้น ตรงกันข้าม หากวัยรุ่นพึงพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองน้อยเท่าไหร่ คะแนนการติดเกมก็จะอยู่ในระดับที่สูงขึ้นไปด้วย ประเด็นสำคัญจึงไม่ได้อยู่ที่รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองว่าจะเป็นวิธีใด แต่ขึ้นอยู่กับว่าบุตรหลานวัยรุ่นพึงพอใจต่อวิธีการสื่อสารนั้น ๆ หรือไม่ สภาพการณ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดพัฒนาการทางปัญญาที่วัยรุ่นมีความสนใจต่อตนเองในแบบที่ยึดตนเป็นศูนย์กลางทางปัญญามักมุ่งไปที่ความสนใจและประโยชน์ของตนเองมากกว่าประโยชน์ร่วมกัน (Rittakananon, 2006) เมื่อผู้ปกครองสื่อสารด้วยรูปแบบการสื่อสารที่พวกเขาพอใจ วัยรุ่นซึ่งอยู่ในวัยกึ่งเด็กกึ่งผู้ใหญ่ก็พร้อมปฏิบัติตามได้ไม่ยาก ฉะนั้นผู้ปกครองจึงควรพูดคุย สอบถามกับบุตรหลานวัยรุ่นแบบไม่เป็นทางการอย่างสม่ำเสมอว่าวิธีการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่กำลังใช้กับบุตรหลานวัยรุ่นอยู่นั้น พวกเขารู้สึกพอใจ หรือไม่ อย่างไรบ้าง

**ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร**

รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครอง มีผลต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ แต่ไม่มีผลต่อจำนวน

ชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน และไม่มีความสัมพันธ์กับระดับการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

ผู้ปกครองที่สื่อสารแบบ “กำกับชี้แนะ” กับบุตรหลานวัยรุ่น จะมีผลให้วัยรุ่นเล่นเกมด้วยความถี่ต่อสัปดาห์น้อยกว่าสื่อสารแบบ “ตามใจ” แต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารคู่อื่น ๆ ทั้งนี้ รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองทั้ง 4 แบบ ไม่มีผลต่อจำนวนชั่วโมงเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นทั้งในวันเรียน และวันหยุด แม้ค่าเฉลี่ยจำนวนชั่วโมงในวัยเรียนในกลุ่มวัยรุ่นที่ผู้ปกครองสื่อสารแบบ “กำกับชี้แนะ” จะมีค่าต่ำสุด แต่ก็ถือว่ายังไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การที่รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองแบบ “กำกับชี้แนะ” พอที่จะกำกับดูแลจำนวนวันในการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นต่อสัปดาห์ให้น้อยกว่ารูปแบบอื่นได้ แต่ยังไม่สามารถกล่าวได้ว่าจะช่วยกำกับดูและเรื่องจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันของวัยรุ่นได้นั้น น่าจะเป็นเพราะว่า เมื่อวัยรุ่นเริ่มเล่นเกมแล้ว ก็จะถูกกระตุ้นให้ทำภารกิจต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะจบเกม หรือรู้ผลการแข่งขันที่ชัดเจน ซึ่งเมื่อแพ้ วัยรุ่นเพศชายส่วนใหญ่จะเริ่มเกมใหม่จนกว่าจะได้รับชัยชนะ การเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจึงใช้เวลาต่อวันใกล้เคียงกัน แต่การกำหนดกติกาไม่ให้เล่นเกมในวันใดวันหนึ่งไปเลยจะทำได้ง่ายกว่า เพราะวัยรุ่นจะไม่ถูกกระตุ้นจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวเกมตั้งแต่ต้น

นอกจากนี้ รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติกับระดับการติดเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่นด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวที่มีผลต่อการติดเกมของบุตรหลานวัยรุ่นมีหลายตัวแปร ประกอบไปด้วย: 1) สถานะผู้ปกครอง เช่น สถานะทางเศรษฐกิจและสังคมและสุขภาพจิต 2) ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูก เช่น ความอบอุ่น ความขัดแย้ง และการด่าว่า 3) อิทธิพลของผู้ปกครองในการเล่นเกม เช่น การกำกับดูแลการเล่นเกม และทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกม และ 4) สภาพแวดล้อมของครอบครัว (Schneider et al., 2017) ซึ่งรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพียงองค์ประกอบด้านอิทธิพลของผู้ปกครองในการเล่นเกมของบุตรหลานเท่านั้น

## ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

### ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1) สถาบันการศึกษาจัดกิจกรรมให้ข้อมูล ความรู้เรื่องวิธีการสื่อสารเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานให้กับผู้ปกครองไว้ในแผนการปฏิบัติงานประจำปีของโรงเรียน โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดและดำเนินงาน

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) สร้างกลไกการประเมินตนเองให้กับผู้ปกครอง ถึงวิธีการสื่อสารเพื่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานวัยรุ่น และประสิทธิผลที่เกิดขึ้นเป็นประจำและต่อเนื่องผ่านสถาบันการศึกษา หน่วยงานทางการแพทย์ และองค์กรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง 2) สื่อมวลชนช่วยกันผลิตเนื้อหาที่ส่งเสริมให้ผู้ปกครองเปิดใจ ทำความเข้าใจเกมออนไลน์ในมุมของบุตรหลานวัยรุ่นมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษาครั้งนี้ ศึกษาจากมุมมองและการประเมินตนเอง (self-report) ของบุตรหลานวัยรุ่น ซึ่งผลอาจ

ตรงกับความเป็นจริงหรือไม่ก็ได้ การวิจัยครั้งต่อไป จึงควรศึกษาจากการประเมินของผู้ปกครอง หรือครูประจำชั้นร่วมด้วย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่รอบด้านมากขึ้น นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างจากงานวิจัยครั้งนี้ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็นจึงมีข้อจำกัดเรื่องการเป็นตัวแทนประชากร การวิจัยครั้งต่อไปจึงควรนำวิธีสุ่มตัวอย่างแบบอาศัยความน่าจะเป็นมาใช้

**เอกสารอ้างอิง**

Baumrind, D. (1967). Child care practices anteceding three patterns of preschool behavior. *Genetic Psychology Monographs*, *75*, 43-88.

Chantavanich, S. (2010). *Kān wikhrọ khọ̄mūn chœ̄ng khunnaphāp* [Qualitative data analysis]. Chulalongkorn University Press.

Charoenwanit, S. (2014). Phruttikam kān tit kēm : Phonkrathop læ kān pọ̄ngkan [Game addiction behavior: Effects and Prevention]. *Thai Journal of Science and Technology,* 22(6), 871-879.

Cheyjunya, P., Anawushsiriwongse, T., & Vivatananukul, M. (1998). *Nǣokhit lak nithētsāt* [The Core Concept of Communication]. Khāofāng.

Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute. (2017). *Khūmū kānchai bǣp thotsop̄ kān tit kēm chabap dek læ wairun* [The Manual of Game Addiction Screening Test]. Bangkok.

Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2nd edition). Sage publications.

Department of Mental Health. (2019, December 11). Re: *Phọ̄ mǣ rangsan wichā chīwit krọ khum phai lūk* [Parents create a life course, protective armor for children]. [Web article]. https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=28394

Department of Mental Health. (2019, February 12). Re: *Yọ̄t dek tit kēm phung hok thao* [6 times the number of children addicted to the game]. (Web article). https://www.thaihealth.or.th/Content/40775

Electronic Transactions Development Agency. (2018). *Raingān phonlakā rasamruāt phruttikam phūchai ʻinthœ̄net nai prathēt Thai pī sọ̄ngphanhārọ̄ihoksipʻet* [The report of Thailand internet user profile 2018]. http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:145655

Intarathat, K., & Yenjabok, P. (2004). *Kānsụ̄sān rawāng bukkhon* [Interpersonal Communication]. Pirun. https://pirun.ku.ac.th/~agrpct/lesson3/lesson3.html

National Statistical Office. (2018, October). *Phonlakā rasamrawa čhọ̄kā ramī kānchai theknōlōyī*

*sārasonthet̄ læ kān̄sụ̄sān̄ nai khrụ̄arụ̄an Phọ̄.Sọ̄. sọ̄ngphanhārọ̄ihoksip ʻet* [Survey results on the use of information and communication technology in the household in 2019]. Thailand Ministry of Digital Economy and Society. http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib14/News/2561/10-61/N26-10-61.pdf

Pinto, N. (2020). *Kān̄sụ̄sān̄ khọ̄ng phū̀pokkhrọ̄ng phū̀a kamkap dūlǣ phrụttikam kān̄ len kēm ʻọ̄nlai tām mummọ̄ng khọ̄ng but lān̄ wairun kap phrụttikam kān̄ len kēm ʻọ̄nlai khọ̄ng wairun nai Krung Thēp Mahā Nakhọ̄n* [Parental communication to monitor online gaming behavior in teenaged children's view and their online gaming behavior in Bangkok] [Research Report]. Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

Rittakananon, P. (2006). *Phatthanākān̄ manut* [Human Development]. Thammadā phlet̄.

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addiction, 6*(3), 321–333. https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035

Tantipiwatanaskul, P. (2020, October 25). *Phọ̄mǣ ying khēmngụ̄at lūk ying tọ̄tān̄* [The More Strict Parents, The more children resist] [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=XJQCxKtoG3Q

Thitimanakul, N. (2002). *rīanrū rūang kēm čhāk kēm mœ̄ tūa yong* [Leaning Games from the Expert Gamer]. sœ̄mwit ʻinfo mēchan.

Voice Online. (2017, February 11). *Re: Phœ̄ī pī hoksip phop dek - wairun pūai pen rōk tit kēm phœ̄m khun hok thaotūa* [Revealing the year 60 met children - teenagers Sickness with game addiction increased 6 times]. https://voicetv.co.th/read/r1voDNTIf

Wongrajit, K. (2018, November 1). Re: *Nưng - čhet Phrụtsačhikāyon sapdā sukkhaphāp čhit hǣng chāt* (November 1-7; The National Mental Health Week). https://www.dmh.go.th/sty_lib/news/articles/view.asp?id=1239

Yamane, T. (1967). *Statistics; An Introductory Analysis*. Harper and Row.