

บทความสังเคราะห์งานวิจัยพื้นฐาน ชื่อ การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ บุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร นนทกุล

กลุ่มวิชาวิทยุและโทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

ผลงานนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2562

คนที่ เป็นพ่อแม่ หรือผู้ปกครองของบุตรหลานวัยรุ่นในยุคนี้ มักมีประสบการณ์หนักใจคล้ายกัน เรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก ๆ เพราะเมื่อพวกเขาอยู่กับเกมโปรดแล้ว ดูเหมือนส่วนใหญ่จะถูกดูดเข้าไปในจอ และติดอยู่ในนั้นอย่างยาวนาน ทั้งนี้ ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ.2561 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2561) พบว่า กลุ่มเด็กและวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 14 ชั่วโมง ขณะที่ระดับความปลอดภัยที่แพทย์แนะนำให้เล่นได้ คือ ไม่เกิน 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เกียรติภูมิ วงศ์รจิต, 2561) และผู้ที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร มีโอกาสเข้าถึงเกมออนไลน์ได้มากที่สุด นักวิชาการหลายท่านให้คำแนะนำตรงกันว่า ครอบครัว หรือพ่อแม่มีส่วนสำคัญในการสอนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมให้กับลูก วางกรอบกติการ่วมกัน และร่วมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว แต่ปรากฏการณ์ที่เด็กและวัยรุ่นไทยติดเกมกลับทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ (วิมลรัตน์ วันเพ็ญ, 2559) เป็นไปได้หรือไม่ว่า ผู้ปกครองยังไม่สามารถสื่อสารกับบุตรหลานวัยรุ่นได้อย่างตรงจุด หรือเด็กอาจรับรู้ถึงการสื่อสารของผู้ปกครองได้ไม่ตรงกับความตั้งใจของผู้ปกครอง

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้พูดคุยกับวัยรุ่น อายุ 13-19 ปี ที่อาศัยอยู่กับผู้ปกครองในกรุงเทพมหานคร เล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี ในรูปแบบของการสนทนากลุ่ม (focus group discussion) 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน ผลการสนทนา พบว่า พวกเขาเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรกเพราะเพื่อนชักชวน และได้รับอิทธิพลจากนักแคสเกม (game caster) ในเวลาต่อมา เกมออนไลน์เป็นเหมือนเพื่อนที่เขารู้จักดี แต่ผู้ปกครองมักไม่เข้าใจ ชอบใช้อารมณ์ออกคำสั่งให้หยุดเล่นทันที ชอบต่อว่าแบบน้อยใจ จับผิดว่าเล่นแต่เกม ไม่เชื่อมั่นในตัวบุตรหลาน และเอาแต่โทษเกม ซึ่งเด็ก ๆ ไม่ชอบ และมองว่าเป็นวิธีการสื่อสารที่ไม่สามารถทำให้พวกเขาทำตามได้ พวกเขาอยากให้ผู้ปกครองสื่อสารด้วยความเข้าใจในธรรมชาติของเกมออนไลน์ให้มากขึ้น ใช้เหตุผล และแสดงท่าทีที่เป็นห่วงมากกว่าใช้อารมณ์

การสนทนากลุ่มดังกล่าวนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลด้านรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครอง และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก ๆ มาจัดทำเป็นแบบสอบถาม (questionnaire) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณกับบุตรหลานวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน อันจะนำไปสู่การอ้างอิงในวงกว้างต่อไปได้

ผลการศึกษา พบว่า รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นเป็นแบบ “กำกับชี้แนะ” (authoritative parenting style) มากที่สุด รองลงมาเป็นแบบ “ตามใจ” (permissive parenting style) ซึ่งเป็นรูปแบบที่วัยรุ่นพึงพอใจ และคาดหวังอย่างมาก ขณะที่แบบ “บังคับควบคุม” (authoritarian parenting style) ได้รับความพึงพอใจ และคาดหวังต่ำที่สุด แนวเกมออนไลน์ที่พวกเขาเลือกเล่นมีจำนวนมาก และมีความหลากหลาย แต่แนวเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ แนวเกมแบบ “วางแผนการรบทันทีแบบทีม” (MOBA: multiplayer online battle arena/ARTS: action real time strategy) ที่ตอบโต้ภัยด้านความสนุก และความต้องการเล่นกับเพื่อน ซึ่งถือเป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการเล่นเกมนของวัยรุ่น ส่วนใหญ่พวกเขาใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 21 ชั่วโมง 8 นาที ต่อสัปดาห์ คิดเป็น 2.35 เท่าของจำนวนชั่วโมงที่แพทย์แนะนำ ส่งผลกระทบต่อร่างกายมากที่สุด รองลงมา คือกระทบต่ออารมณ์ บุคลิกภาพ และทำให้เสียโอกาสไปทำกิจกรรมอื่น

นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นชายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ต่อวันมากกว่าวัยรุ่นหญิง และเล่นบ่อยกว่าด้วยเช่นกัน แต่น่าแปลกที่วัยรุ่นเพศหญิงมีคะแนนการทำแบบทดสอบอยู่ในระดับ “น่าจะติดเกม” มากกว่าเพศชาย ซึ่งเป็นประเด็นที่ควรนำไปค้นคว้าต่อไป ด้านอายุนั้น พบว่า วัยรุ่นอายุ 18 – 19 ปี ซึ่งมักเรียนในระดับมหาวิทยาลัย จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ต่อวันเรียนมากที่สุด วัยรุ่นอายุ 13 – 14 ปี ที่ยังมีลักษณะความเป็นเด็กอยู่มาก จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ต่อวันเรียนน้อยที่สุด อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครในกลุ่มอายุต่าง ๆ มีจำนวนชั่วโมงเล่นเกมออนไลน์ต่อวันไม่ต่างกันในวันหยุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผู้ปกครองที่สื่อสารแบบ “กำกับชี้แนะ” จะมีผลให้บุตรหลานวัยรุ่นเล่นเกมด้วยความถี่ต่อสัปดาห์น้อยกว่า ผู้ปกครองที่สื่อสารแบบ “ตามใจ” แต่รูปแบบการสื่อสารทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ การสื่อสารแบบ “กำกับชี้แนะ” “ตามใจ” “บังคับควบคุม” และ “ไม่สนใจ” ไม่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างของระดับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวที่มีผลต่อการติดเกมของบุตรหลานวัยรุ่นมีหลายตัวแปร ประกอบไปด้วย 1) สถานะผู้ปกครอง เช่น สถานะทางเศรษฐกิจและสังคมและสุขภาพจิต 2) ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูก เช่น ความอบอุ่น ความขัดแย้ง และการด่าว่า 3) อิทธิพลของผู้ปกครองในการเล่นเกมน เช่น การกำกับดูแลการเล่นเกมน และทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมน และ 4) สภาพแวดล้อมของครอบครัว (Luke A. Schneider, Daniel L. King, and Paul H. Delfabbro, 2017) ซึ่ง รูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นเพียงองค์ประกอบด้านอิทธิพลของผู้ปกครองในการเล่นเกมนของบุตรหลานเท่านั้น งานวิจัยครั้งต่อไปจึงควรค้นหาปัจจัยอื่นต่อไปด้วย

ผลการศึกษาข้างต้นนี้ น่าจะมีส่วนช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเปิดใจ ทำความเข้าใจเกมออนไลน์ในมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นมากขึ้น อันจะนำไปสู่การสื่อสารที่ช่วยกำกับพฤติกรรมการเล่นเกมนของบุตรหลานให้ดีขึ้นได้ด้วยเช่นกัน