

พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา



นายตะวันเศรษฐ์ เขื่อนนันท์

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

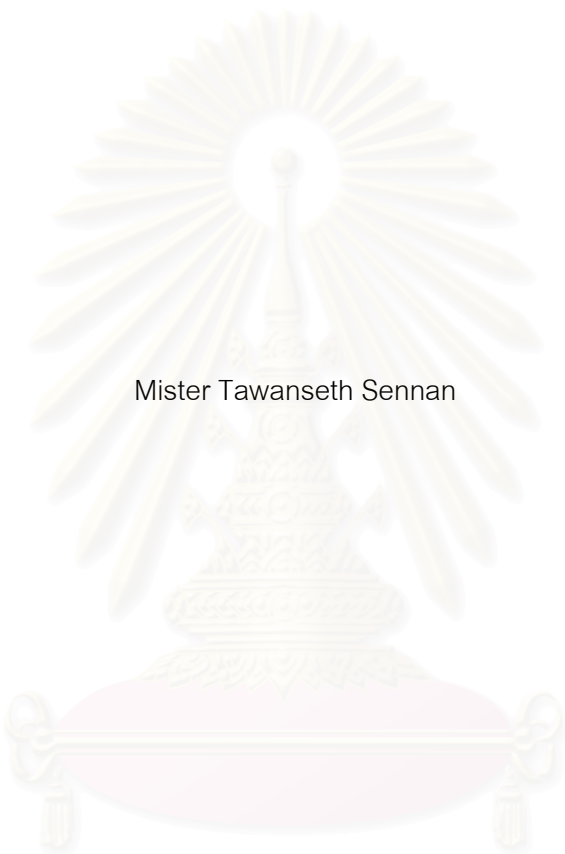
สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

BEHAVIOR AND IMPACT OF THE GAME-ONLINE ADDICTION
: CASE STUDY OF STUDENT



Mister Tawanseth Sennan

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2006

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกม ในระดับนักเรียน นักศึกษา
โดย	นายตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์
สาขาวิชา	วารสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับเป็นส่ว
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะนิติศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ชำวีจิตร)

สถาบันนิติศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตะวันเศรษฐี เชนันท์ : พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา. (BEHAVIOR AND IMPACT OF THE GAME- ONLINE ADDICTION: CASE STUDY OF STUDENT) อ. ที่ปรึกษา : ผศ. ดร.พิรงรอง รามสูต, 248 หน้า.

การวิจัยนี้เป็นการศึกษานักเรียน นักศึกษา ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล โดยได้คัดเลือกกลุ่มผู้เล่นที่มีคุณลักษณะอยู่ในข่ายที่จัดได้ว่ามีอาการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเก็บข้อมูลจึงทำให้สามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีออกเป็น 10 กรณีศึกษา

โดยพฤติกรรมการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นที่ทำการศึกษาพบว่า จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมส่วนใหญ่คือ 5-6 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในช่วงวันหยุดจะมีปริมาณที่มากกว่าในช่วงวันธรรมดา ระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดต่อครั้งจะอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น ในเกมผู้เล่นทุกคนจะใช้ไอเทมที่มีราคาสูงและหายาก เพื่อประโยชน์ในการเล่นและทำให้ผู้อื่นสนใจ เพิ่มโอกาสในการได้รับการยอมรับและสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่นได้ง่ายขึ้น ลักษณะในการเล่นออนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันเนื่องจากการเล่นเกม ไม่ว่าจะผ่านเฉพาะทางโลกเสมือนในเกมหรือรู้จักผ่านเกมแล้วนัดออกมาเล่นเกมด้วยกันก็ตาม รวมทั้งยังมีกลุ่มที่รู้จักกันตามร้านอินเทอร์เน็ตและเพื่อนที่เรียนด้วยกันอีกด้วย ปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นออนไลน์พบว่ามีปัจจัยทั้งทางด้านการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์ ปัจจัยภาวะปัญหาทางด้านจิตวิทยา ปัจจัยทางด้านทางสังคมและครอบครัวที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดพฤติกรรมการเสพติด โดยส่วนใหญ่ผู้เสพติดจะมีปัญหาในเรื่องของความสัมพันธ์ในครอบครัว สังคมและครอบครัวข้างจึงหันไปพึ่งพาการเล่นเพื่อช่วยทดแทนในเรื่องดังกล่าว ในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องเกี่ยวกับการเรียนผลการเรียนตกต่ำเพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียนและพบว่าจะให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นมากกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง ทำให้น่าเห็นกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง ในส่วนของค่าใช้จ่ายต้องหมดเงินไปกับการเล่นเกมเป็นจำนวนมากกระทบกับค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆของตัวผู้เล่นเกมเอง และมีปัญหาจากการนั่งเล่นเกมเป็นเวลานานโดยไม่ได้เปลี่ยนแปลงอิริยาบถทำให้มีอาการเมื่อยล้าตามข้อและส่วนต่างๆของร่างกาย

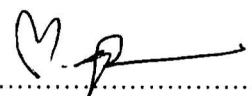
ภาควิชา วารสารสนเทศ

สาขาวิชา วารสารสนเทศ

ปีการศึกษา 2549

ลายมือชื่อนิสิต.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....



ปิรกร รามสูต

4785222828 : MAJOR JOURNALISM

KEY WORD: BEHAVIOR / IMPACT / GAME-ONLINE / ADDICTION

TAWANSETH SENNAN : BEHAVIOR AND IMPACT OF THE GAME-ONLINE
ADDICTION : CASE STUDY OF STUDENT. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF.
PIRONGRONG RAMASOOTA, 248 pp.

This thesis aim to study the behavior of students in Bangkok & Vicinity areas that play online-computer game and tend to be game addicted. The method of Participatory Observation & In-depth interviews are applied to all 10 case-studies that stated in this thesis.

The behavior of playing online- computer game can be summarized as follow:

- The average number of time spending is 5-6 day per week.
- The range of time spending in weekend is usually longer than those during the weekday.
- The average longest time spending with the game is 8-10 hours or more.
- The game players like to equip with the rare and high-price "item" in order to attract others players; therefore, they will gain more respect and be accepted.
- Most of the players play in team (the team are formed either with those who met online or those who met in person at the internet café and friends at school)

There are several factors that cause the online-game addiction behaviors:

- The design of the game that encourage the enjoyment for the players.
- The mental problems of the players. Social factors.
- Relationship problems with family members, friends and others.

As a result, game online addicted students usually encountered with these problems:

- Dropping in study performance due to the lack of attention and time for study.
- Isolate from the real world. Less participation & interaction with friends at school and family members.
- Financial Problem since they have to spend money on internet fee, purchase "item" etc.
- Physical problem (for example: stress muscle).

Department Journalism

Field of study Journalism

Academic year 2006

Student's signature.....

Advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดีเพราะความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือตลอดจนสนับสนุนเป็นอย่างดีจากบุคคลหลายฝ่าย

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต เป็นอย่างอย่างมากที่กรุณาสละเวลาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและคอยให้คำแนะนำเป็นอย่างดีตั้งแต่วันแรกที่เริ่มต้นคิดหัวข้อวิจัยและคอยช่วยเหลือเรื่อยมาจนกระทั่งเริ่มเป็นรูปเป็นร่างและออกมาสำเร็จเป็นรูปเล่มได้ในวันนี้ รวมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ขาติประเสริฐ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ขาวจิตร ที่ได้ช่วยประสิทธิประสาทความรู้ในระดับมหาบัณฑิตร่วมทั้งกรุณามาเป็นประธานกรรมการ และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งช่วยให้คำชี้แนะดีๆจนทำให้สามารถทำการวิจัยออกมาถูกต้องสมบูรณ์ได้ในที่สุด

ขอขอบพระคุณ อาจารย์แพทย์หญิง ศิริจิต สุทรวจิตต์ จากภาควิชาจิตเวช โรงพยาบาลมหาราชนครศรีธรรมราช ให้คำแนะนำดีๆและสนับสนุนในแง่มุมมองเชิงจิตวิทยาเพื่อนำไปปฏิบัติใช้จริงในการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายที่ทำการศึกษา

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา พี่สาว ที่ให้การส่งเสริม สนับสนุน ให้กำลังใจ คอยเฝ้าดทนรออย่างใจเย็นและมีความหวังจนกระทั่งมีวันนี้ ตลอดจนญาติพี่น้องอีกหลายต่อหลายคนที่ไม่ได้กล่าวถึง รวมทั้งบางคนที่โทรมาปลุกให้ไปสอบ ขอขอบคุณสำหรับความห่วงใยที่มีเรื่อยมา ถึงระยะทางจะยาวนานลำบากยากเย็นเหลือเกินแต่วันนี้ก็เสร็จสิ้นและประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

ขอบคุณพี่เซนกับหนังสือมากมายที่ให้หยิบยืมอ่านเป็นแรงบันดาลใจและกับการเป็นที่ปรึกษาเฉพาะกิจในยามทุกข์ยากมองไม่เห็นหนทางตั้งแต่แรกเริ่มจนกระทั่งฝ่าฟันสู่แสงสว่างได้ในวันนี้

ขอบคุณพี่นาย พี่ไอ้ ที่เป็นธุระให้ทุกอย่าง เพื่อนๆระดับปริญญาโทที่คอยช่วยเหลือกันเสมอมา ถึงแม้จะเป็นเพียงช่วงเวลาสั้นๆที่ได้รู้จักและเรียนด้วยกันแต่ก็จะจดจำเอาไว้ไม่ลืมเลย รวมทั้งกลุ่มบุคคลสำคัญที่จะลืมหรือขาดไม่ได้เลยนั่นก็คือมิตรภาพอันดีจากเพื่อนๆในโลกเสมือนไม่ว่าจะเป็นทั้งในเกมออนไลน์ ในเอ็มเอสเอ็นและสเปซไลฟ์ทุกคนกับกำลังใจตลอดจนการให้ความร่วมมือที่มีให้แก่กันเสมอมา ขอขอบคุณสำหรับทุกแรงใจดีๆที่มีให้กันมาจนถึงทุกวันนี้ ยากบอกให้ทราบไว้อีกครั้งว่าถ้าไม่มีพวกท่านทุกคนที่รักเกมออนไลน์ ผมก็คงไม่ได้มายืนอยู่ตรงจุดนี้

ผู้วิจัยจึงใคร่ขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณมากๆครับ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ

บทที่

1	บทนำ.....	1
	1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	1.2 คำถามในการศึกษาวิจัย.....	5
	1.3 วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย.....	6
	1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
	2.1 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ.....	7
	2.2 ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด.....	10
	2.3 แนวคิดการเสพติดสื่อ.....	11
	2.4 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์.....	20
	2.5 ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล.....	22
	2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น.....	22
	2.7 ทฤษฎี Captology : Computers as Persuasive Technologies.....	23
	2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
	2.9 นิยามศัพท์.....	29
3	ระเบียบวิธีวิจัย.....	32
	3.1 วิธีการศึกษาวิจัย.....	32
	3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
	3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	36
	3.4 แบบสอบถามประเมินการเสพติดเกมออนไลน์.....	36

บทที่	หน้า
3.5 การวิเคราะห์ สรุปและอภิปราย.....	37
4 ผลการวิจัย.....	38
4.1 กรณีศึกษาที่ 1.....	39
4.2 กรณีศึกษาที่ 2.....	53
4.3 กรณีศึกษาที่ 3.....	67
4.4 กรณีศึกษาที่ 4.....	82
4.5 กรณีศึกษาที่ 5.....	99
4.6 กรณีศึกษาที่ 6.....	114
4.7 กรณีศึกษาที่ 7.....	129
4.8 กรณีศึกษาที่ 8.....	146
4.9 กรณีศึกษาที่ 9.....	159
4.10 กรณีศึกษาที่ 10.....	173
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	188
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	189
5.2 อภิปรายผล.....	210
5.3 ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมที่ติดเกมออนไลน์ที่พบในกรณีศึกษา.....	210
5.4 ปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์.....	213
5.5 ผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์.....	221
5.6 การตระหนักรู้และรับทราบถึงภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ของตนเอง.....	230
5.7 ข้อจำกัดในการวิจัย.....	231
5.8 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	232
รายการอ้างอิง.....	233
ภาคผนวก.....	236
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	248

สารบัญตาราง

ณ
หน้า

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลเบื้องต้นของกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษา.....	189
ตารางที่ 2 แสดงจำนวนแจกแจงตามความถี่ประเภทของเกมในกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษา ติดตามเล่น.....	190
ตารางที่ 3 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามค่าใช้จ่ายในการเล่น.....	190
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามสถานที่มักใช้ในการเล่นเกม.....	190
ตารางที่ 5 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามจำนวนวันที่ใช้เล่นเกม.....	191
ตารางที่ 6 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามเวลาที่ใช้ในการเล่น เกมต่อวัน.....	191
ตารางที่ 7 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามช่วงเวลาที่มักเข้าเล่นเกมเป็น ประจำ.....	191
ตารางที่ 8 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ใน เกมนานที่สุดต่อครั้ง.....	192
ตารางที่ 9 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเพียส.....	193
ตารางที่ 10 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของแก้ม.....	194
ตารางที่ 11 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของจอยซ์.....	195
ตารางที่ 12 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเพียว.....	196
ตารางที่ 13 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเอฟ.....	197
ตารางที่ 14 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวิด.....	198
ตารางที่ 15 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของโชค.....	199
ตารางที่ 16 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเคน.....	200
ตารางที่ 17 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของน็อต.....	201
ตารางที่ 18 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของพัน.....	202
ตารางที่ 19 แสดงปัจจัยด้านเกี่ยวกับการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมส่งผลต่อ การเสพติดเกมออนไลน์.....	203
ตารางที่ 20 แสดงปัจจัยด้านจิตวิทยาส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์.....	204
ตารางที่ 21 แสดงปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในสังคมที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์.....	204
ตารางที่ 22 แสดงปัจจัยด้านครอบครัวที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์.....	205
ตารางที่ 23 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อครอบครัว.....	206
ตารางที่ 24 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อเพื่อนในชีวิตจริง.....	206

ตารางที่ 25 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อการเรียน.....	207
ตารางที่ 26 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อสุขภาพ.....	208
ตารางที่ 27 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อค่าใช้จ่ายส่วนบุคคล.....	208
ตารางที่ 28 แสดงการตระหนักรู้และรับทราบถึงภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ของ ผู้กลุ่มเสพติดเกมที่ทำการศึกษา.....	209



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคของสังคมข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ได้เข้ามามีบทบาท และทวีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการทำหน้าที่เชื่อมโยงส่วนต่างๆของโลกให้ติดต่อกันได้อย่าง ง่ายดาย สะดวก และรวดเร็ว ส่งผลให้บุคคลแม้จะอยู่ต่างเวลา ต่างสถานที่กันก็สามารถที่จะรับรู้ ข้อมูลข่าวสารและความเป็นไปต่างๆที่เกิดขึ้นในโลกไปได้พร้อมๆกัน

ในโลกยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) คอมพิวเตอร์ (Computer) เป็นอุปกรณ์ที่ ได้รับความนิยมนับเป็นอย่างสูง เนื่องจากมีความสามารถทำงานได้หลากหลาย ต่อมามีการพัฒนา ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Network) ซึ่งเชื่อมต่อกันเป็น เครือข่ายแห่งเครือข่าย (Network of Network) ที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีบทบาท ที่สำคัญ ในโลกยุคไร้พรมแดน ด้วยมีลักษณะเป็นสื่อประสม ลักษณะอันเป็นเครือข่ายเชื่อมต่อกัน ไปยังภูมิภาคต่างๆทั่วโลก ลักษณะการติดต่อสื่อสารแบบสองทาง(Two-Way Communication) ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยปราศจากข้อจำกัดในเรื่องของระยะทาง เวลา และสถานที่ นอกจากนั้นจากการที่ระบบอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายได้ตลอด 24 ชั่วโมง ยังส่งผลให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลและการสื่อสารโดยผ่านทางเครือข่ายจากทั่วทุกมุม โลกได้อย่างรวดเร็วในเวลาตามที่ตนต้องการ

จากลักษณะการใช้งานที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย ทำให้การใช้บริการผ่าน ทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงมีรูปแบบลักษณะต่างๆมากมาย เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail : E-Mail) , การสืบค้นเครือข่ายแบบไบนามุม (World Wide Web : WWW) , การโอนย้ายข้อมูล (File Transfer Protocol : FTP) , การแลกเปลี่ยนข่าวสาร หรือ กระดาน ประกาศข่าว (Usenet : Web board) , การสนทนาผ่านเครือข่าย (Talk หรือ Chat) , การเข้าใช้ เครื่องระยะไกล (Telnet) และ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (Game Online) เป็นต้น

ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หรือที่เรียกกันสั้นๆว่า “เกม ออนไลน์” นั้น ได้เข้ามาสร้างกระแสความนิยม จนกลายเป็นที่รู้จักกันดีในหมู่นักเล่นเกมและบุคคล

ทั่วไป จริงๆ แล้วเกมออนไลน์นั้นก็มีพื้นฐานมาจากเครื่องเล่นวิดีโอเกมที่ใช้เล่นตามบ้าน (Console Game) ซึ่งเป็นเครื่องเล่นที่ครองความนิยมมายาวนาน ตั้งแต่สมัยเครื่องเล่นตระกูล Famicom ของ Nintendo เมื่อกว่า 20 ปีที่แล้ว พัฒนาเรื่อยมาจนกลายเป็นเครื่องเล่นตระกูล Playstation ของ Sony เช่นในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามถึงแม้เครื่องเล่นวิดีโอเกมเหล่านี้จะมีพัฒนาการทางด้านภาพ สี สัน กราฟิก และเสียง ที่ดูสมจริงน่าตื่นตาตื่นใจเรื่อยมา แต่ก็ยังคงมีข้อจำกัดในเรื่องของจำนวนผู้เล่น ที่มักจะจำกัดจำนวนผู้เล่นอยู่มากที่สุดเพียงครั้งละ 2 คนเท่านั้น อีกทั้งเนื้อหาของเกมที่ผลิตออกมาสำหรับผู้เล่น 2 คน ก็มีไม่หลากหลาย และซึ่งโดยมากยังมักจะเป็นในลักษณะของการผลัดกันเล่นมากกว่าที่จะเป็นการเล่นแบบพร้อมๆกัน ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากข้อจำกัดในเรื่องของการออกแบบ ที่แต่เดิมวิดีโอเกมถูกกำหนดมาให้มีลักษณะเป็นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ที่มีสำหรับใช้เล่นเป็นเอกเทศไม่เชื่อมต่อกัน (Stand Alone) แม้จะมีความพยายามในการนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการเล่นแบบหลายบุคคลก็ยังคงเป็นไปอย่างยากลำบากและไม่ได้ได้รับความนิยมเท่าที่ควร ต่อมาในยุคที่คอมพิวเตอร์เปลี่ยนแปลงมาเป็นเครื่องใช้ประจำบ้านอีกชนิดหนึ่งเนื่องจากราคาที่ถูกลงอย่างมาก ทำให้มีผู้ใช้จำนวนไม่น้อยที่นำคอมพิวเตอร์มาใช้งานเพื่อตอบสนองของความบันเทิงโดยตรง ถึงขั้นมีการระบุคุณสมบัติของเครื่องเพื่อนำมาใช้ในการเล่นเกมโดยเฉพาะ ด้วยรูปแบบการควบคุมที่มีอิสระโดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับการเล่นมากยิ่งขึ้น และเนื้อหาของเกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์จะมีความหลากหลายแตกต่างจากเกมบนเครื่องเล่นอื่นๆที่ผ่านมา ในขณะที่ซอฟต์แวร์ (Software) สามารถหาซื้อได้ง่ายและมีราคาถูกลงเรื่อยๆ การเล่นเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์จึงได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย จวบจนกระทั่งเมื่อการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้รับการยอมรับและสามารถใช้งานได้อย่างทั่วถึง จึงมีการนำจุดเด่นของเกมคอมพิวเตอร์มาผนวกเข้ากับคุณสมบัติของอินเทอร์เน็ต เมื่อรวมกันจึงก่อให้เกิด "เกมออนไลน์" ขึ้นในที่สุด

เกมออนไลน์ (Game Online) หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อเชื่อมต่อกับServer ที่ให้บริการเกมนั้นๆ โดยที่ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการในการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดเอาไว้ ในรูปแบบต่างๆ เช่น บัตรเล่นเกม คิดเป็นรายชั่วโมง รายวันหรือรายเดือน เป็นต้น ที่มาหรือต้นกำเนิดของเกมออนไลน์ไม่มีการระบุไว้แน่ชัดว่าผู้ใดเป็นผู้ริเริ่มคิดค้น แต่อย่างไรก็ตามเชื่อว่าประเทศเกาหลีได้เป็นประเทศแรกๆที่เริ่มมีการเล่นเกมออนไลน์กันอย่างแพร่หลาย โดยเริ่มมีการเล่นเกมออนไลน์และได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงตั้งแต่ในปี 2544 ก่อนที่จะมีการเผยแพร่ไปสู่ประเทศอื่นๆต่อไป จุดเด่นของเกมออนไลน์ที่แตกต่างจากคอมพิวเตอร์เกมหรือวิดีโอเกมที่ผ่านมา ก็คือการเล่นผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ และ

เชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีโครงข่ายเชื่อมต่อกันทั่วโลก ทำให้มีโอกาสได้รู้จักกับผู้เล่นอื่นๆเป็นจำนวนมาก มีปฏิสัมพันธ์ การพูดคุยกันเหมือนกำลังพบปะและเล่นกับเพื่อนจริงๆ เพียงแต่ไม่สามารถจับต้องกันได้โดยตรงเท่านั้น แต่ที่สำคัญก็คือผู้เล่นแต่ละคนสามารถที่จะเข้าเล่นได้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องมาอยู่ในสถานที่เดียวกัน จึงกล่าวได้ว่า "เกมออนไลน์" เป็นความบันเทิงยุคใหม่ โดยไม่ได้จำกัดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายที่เน้นหนักอยู่แต่ในหมู่เด็กวัยรุ่นชายเหมือนเครื่องเล่นเกมอื่นๆในอดีต แต่ความนิยมยังได้แพร่หลายไปยังกลุ่มวัยรุ่นหญิง นักศึกษามหาวิทยาลัย และแม้กระทั่งในกลุ่มคนทำงาน ทั้งนี้ก็เพราะตัวเกมได้พัฒนาให้มีหลายรูปแบบหลายเนื้อหาตามความต้องการของผู้เล่นที่แตกต่างกันออกไป เราสามารถแบ่งประเภทของเกมออนไลน์ที่มีอยู่ในปัจจุบันออกเป็น 2 ลักษณะคือ การเล่นเกมแบบผู้เล่นคนเดียวแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมผ่านระบบเครือข่าย (ปรีชา จินตามณีสรีกุล,2542) ในส่วนของการเล่นเกมผ่านระบบเครือข่ายนั้นยังสามารถแบ่งได้อีก 2 ลักษณะ คือ Multiplayer Game Online เป็นลักษณะการเล่นเกม ที่สามารถพบปะพูดคุยไปพร้อมๆกับการเล่นได้ แต่จะสามารถเล่นได้ทีละคู่ และ Massive Multiplayer Online Game จะเป็นเกมประเภทที่สามารถให้ผู้เล่นจำนวนมากเล่นไปพร้อมๆกันในเวลาเดียวกันได้อย่างอิสระ

อย่างไรก็ตามเป็นที่ทราบกันดีว่า ปัจจุบันปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยยังคงเป็นที่ถกเถียงถึงความเหมาะสมในการใช้งานกันอย่างแพร่หลาย เพราะที่ผ่านมามีผู้ใช้สื่อชนิดนี้ในเป็นปริมาณที่มากจนเกินความจำเป็น ก่อให้เกิดผลเสียทั้งต่อสุขภาพตนเองและนำมาซึ่งปัญหาความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง หรือที่เราเรียกกันว่า "พฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต" การเล่นเกมออนไลน์มากเสียจนเกินพอดีก็เป็นหนึ่งในปัญหาที่รวมอยู่ในนั้น ไม่ว่าจะเหมาะสมของตัวเกมสำหรับผู้เล่นในระดับเยาวชนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ การเล่นเกมในสถานที่และเวลาที่ไม่เหมาะสม รวมถึงการโหมเล่นเกมโดยที่ไม่มีการจำกัดเวลา ไม่มีการควบคุมใดๆ เกิดเป็นปัญหาทั้งทางสุขภาพจิตและร่างกาย ตลอดจนการหนีเรียนเพื่อมามั่วสุมกับกลุ่มเพื่อนๆเพื่อเล่นเกม เป็นต้น ซึ่งสามารถที่จะเรียกพฤติกรรมเหล่านี้ได้ว่า "การเสพติดเกมออนไลน์"

ในปัจจุบันเกมออนไลน์ที่มีอยู่ในตลาดมีด้วยกันมากมายหลายเกม ยกตัวอย่างเช่น Mu , A3 , Lineage II , Counter Striker , Pangya , Maple Story , Flyff และที่กำลังสร้างกระแสความนิยมขึ้นมาใหม่อย่าง Yulgang (ยุทธภพครบสลัง) เกมออนไลน์จากต่างชาติที่กำลังได้รับความนิยมสูงสุดในขณะนี้ และ Ran Online เกมออนไลน์ล่าสุด ที่แค่เพียงเปิดตัวServerไทย

วันแรกก็มีผู้ให้ความสนใจเข้าไปขอ ID เป็นเพลเยอร์แล้วถึง 30,000 คน แต่เกมที่เป็นที่นิยมอย่างสูงและต่อเนื่องมาระยะเวลานานก็คือ แร็กนาร์อ็อก (Ragnarok) ซึ่งเป็นหนึ่งในเกมที่มีชื่อจำนวนมากได้ให้ความสนใจและทำการนำเสนอจนกระทั่งเป็นข่าวโด่งดัง โดยเฉพาะในกรณีของเด็กนักเรียน นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ได้เล่นเกมแร็กนาร์อ็อกจนก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆตามมามากมาย ทั้งการใช้เงินตราของจริงเพื่อซื้อขาย หรือการเสนอตัวเองเพื่อแลกเปลี่ยนกับสิ่งของหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในเกม การล่อลวงในเรื่องผู้สาวและหนีออกจากบ้านเพื่อเล่นเกม เป็นต้น ในช่วงปีที่ผ่านมา ปัญหาเรื่องเกมออนไลน์จึงเป็นหัวข้อหนึ่งที่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในวงกว้าง อันสืบเนื่องมาจากความวิตกกังวลใจของสังคมถึงผลกระทบในด้านต่างๆที่อาจจะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน จึงเป็นที่มาของการทำให้หน่วยงานด้านนโยบายที่กำกับดูแลและเกี่ยวข้อง ได้พยายามกำหนดมาตรการควบคุม เพื่อจำกัดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น และไม่ให้เกิดปัญหาที่เกิดขึ้นมาก่อนลุกลามไปมากกว่าที่เป็นอยู่

เป็นที่น่าสนใจว่าแม้จะดูมีข่าวคราวและในเชิงลบมากมายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ แต่นับวันดูแล้วกระแสการเล่นเกมออนไลน์กลับมีแต่จะยิ่งทวีมากขึ้น ปริมาณผู้ที่เข้าสู่การเล่นเกมออนไลน์ ก็ยังคงมีเป็นจำนวนมากไม่ได้ลดลงแม้แต่น้อย ในทางตรงกันข้ามกลับมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่วนใหญ่ก็ล้วนแล้วแต่เป็นผู้เล่นระดับเด็กนักเรียนนักศึกษา ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ รายงานว่า มีเด็กนักเรียนจำนวน 37.7% ที่เล่นเกมออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์ โดยอย่างยิ่งการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ชื่อดังอย่าง เช่น เกมแร็กนาร์อ็อก ในกลุ่มผู้เล่นเกมประมาณ 15-25% นั้นเข้าข่ายมีความเสี่ยงที่จะขาดความพร้อมในเรื่องของการใช้วิจารณญาณว่า “เล่นอย่างไรจึงจะเหมาะสม และควรเล่นเท่าไรจึงจะเพียงพอ”

เกมออนไลน์เป็นหนึ่งในนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศยุคใหม่ แม้จะกำเนิดมาจากแนวคิดทางด้านธุรกิจ แต่เมื่อเกิดปัญหาจากตัวผู้เล่น การที่จะสั่งห้ามไม่ให้ใช้หรือจะจำกัดการเล่นของผู้เล่นคงจะไม่ถูกต้องที่สาเหตุนี้ เพราะเทคโนโลยีใดๆก็แล้วแต่ล้วนแล้วมีทั้งข้อดีและข้อเสียการที่จะโทษว่าเป็นความผิดของสื่อเพียงฝ่ายเดียวคงจะไม่ถูกต้องนัก ควรพิจารณาถึงผู้ใช้หรือผู้เล่นเกมด้วย แต่อยู่ที่ว่าผู้ที่มีอำนาจดูแลจะเข้าใจประโยชน์ของเทคโนโลยีและธรรมชาติของผู้ใช้ได้มากน้อยเพียงใดเท่านั้นเอง การเล่นเกมออนไลน์ ถ้ารู้จักเล่นอย่างเพียงพอและแบ่งเวลาให้ถูกต้องเหมาะสม ก็จะนำมาซึ่งความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และยังช่วยในการพัฒนาทางด้านสติปัญญา สร้างสมาธิจินตนาการ สร้างความสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกันระหว่างสายตาและกล้ามเนื้อ แต่ในทางกลับกัน ถ้าเล่นแล้วไม่มีการแบ่งเวลาให้เหมาะสม เล่นทั้งวันทั้งคืน

เล่นแล้วหยุดไม่ได้ ผลที่ได้รับก็จะอาจจะไม่ต่างอะไรกับการติดสารเสพติดทั้งหลาย มีแนวโน้มที่จะกลายเป็นปัญหาสังคม และสุดท้ายตัวผู้เล่นเองก็อาจจะไม่ได้รับประโยชน์อะไรที่พึงจะได้รับจากการเล่นเกมเลยก็เป็นได้

จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เราไม่อาจที่จะปฏิเสธได้ว่า เกมออนไลน์ได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในสังคมของกลุ่มเด็กวัยรุ่น นอกเหนือจากเรื่องอื่นๆในโลกของอินเทอร์เน็ต และอย่างที่ได้อธิบายไปแล้วเกมออนไลน์ แม้จะดูเหมือนเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องอยู่เพียงแต่แวดวงสังคมของเยาวชน แต่ก็ยังเป็นเรื่องที่ไม่ได้ไกลตัวผู้ใดแม้แต่ผู้น้อย เมื่อ 1 ใน 3 ของจำนวนประชากรทั้งหมดในประเทศคือเด็กและเยาวชน ที่เป็นนักเรียน นักศึกษา ที่มีหน้าที่มุ่งมั่นศึกษาหาความรู้ และเมื่อเยาวชนในวันนี้คือผู้ที่จะมีเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่เป็นกำลังสำคัญของชาติบ้านเมืองในวันข้างหน้า ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการเน้นการศึกษาไปที่ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์อันเป็นหนึ่งในปัญหาที่เกี่ยวข้องและสืบเนื่องมาจากเรื่องของการเสพติดอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ก็เพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนและเฉพาะทางในเรื่องของพฤติกรรมการเล่นการเสพติดเกมออนไลน์ โดยจะรวมถึงปัจจัยแนวโน้มที่ส่งเสริมทำให้เด็กเยาวชนนักเรียนนักศึกษามีโอกาสเข้าสู่การเล่นการเสพติดเกมออนไลน์ และมีผลกระทบเช่นไรบ้างกับผู้ที่ได้มีพฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์ไปแล้ว ซึ่งน่าจะมีรูปแบบเฉพาะตัวและแตกต่างจากการเสพติดชนิดอื่นๆ เพื่อที่จะได้เป็นพื้นฐานในการหาทางแก้ไขและเป็นองค์ความรู้แก่ผู้ที่มีความสนใจในระยะยาวต่อไป

1.2 คำถามในการศึกษาวิจัย

1. พฤติกรรมการเสพติดเกมออนไลน์ ของผู้เสพติดเกมออนไลน์ เป็นอย่างไร
2. ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ ของผู้เสพติดเกมออนไลน์ เป็นอย่างไร
3. พฤติกรรมการเสพติดเกมออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อผู้ที่เสพติดเกมออนไลน์ หรือไม่ อย่างไร
4. ผู้เสพติดเกมออนไลน์ ตระหนักถึงภาวะการเสพติดของตนหรือไม่ และได้หาวิธีเยียวยาภาวะนั้นหรือไม่ อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของผู้เล่นในหมู่นักเรียน นักศึกษา ว่าเป็นอย่างไร
2. เพื่อให้ทราบว่า มีปัจจัยอะไร ที่ส่งผลให้เกิดภาวะการเสพติดเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ ของผู้เล่นในด้านต่างๆ ว่าเป็นอย่างไร
4. เพื่อศึกษาว่า ผู้เสพติดเกมออนไลน์ ตระหนักถึงภาวะการเสพติดของตนเองหรือไม่ และได้ให้ความสำคัญในวิธีการแก้ไข วิธีเยียวยาภาวะการเสพติดนั้นหรือไม่ อย่างไร

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเผยแพร่ให้ทราบถึงแง่มุมผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ในด้านต่างๆ ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องผลเสียจากการที่เล่นเกมออนไลน์มากเกินไป ให้กับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป ได้รับทราบและตระหนักถึง
2. เป็นการสร้างความเข้าใจ ถึงความคิด สาเหตุและพฤติกรรมของผู้ที่เสพติดเกมออนไลน์ เพื่อที่จะนำไปเปรียบเทียบได้ว่า ผู้ใดบ้างที่มีแนวโน้มหรือความเสี่ยงในการเล่นเกมออนไลน์
3. ผลวิจัยที่ได้สามารถนำไปเป็นข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการอ้างอิงในการหาหนทางแก้ไขและกำกับดูแล ของหน่วยงานในด้านต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาในครั้งนี้ได้ศึกษาเอกสารต่างๆ แล้วสรุปแนวความคิดและทฤษฎี เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ (Uses and Gratifications Theory)
2. ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism)
3. แนวคิดการเสพติดสื่อ (Media Addiction)
4. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Needs Hierarchy)
5. ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล (Attribution Theories)
6. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น
7. ทฤษฎี Captology : Computers as Persuasive Technologies
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ (Uses and Gratifications Theory)

แนวทางการศึกษาในเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน เป็นการเน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร คือผู้รับสารเป็นผู้เลือกใช้และเปิดรับสื่อประเภทต่างๆ รวมทั้งลักษณะของเนื้อหาข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดยไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนฝ่ายเดียวเท่านั้น

แนวทฤษฎีจึงเน้นที่การอธิบายเชิงเหตุผลต่อเนื่องถึงความต้องการ แรงจูงใจ ค่านิยม ความเชื่อ พฤติกรรม และความพึงพอใจที่ติดตามมาซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน และเป็นการมองมนุษย์ในแง่จิตวิทยาสังคมซึ่งชี้ให้เห็นความต้องการต่างๆของผู้รับสารที่มีผลก่อให้เกิดพฤติกรรมทางการสื่อสารขึ้น โดยทฤษฎีนั้นแสดงให้เห็นว่าความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ โดย Maslow อันได้แก่ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Need) ความปลอดภัย (Safety Need) ความต้องการเป็นที่รัก (Social Need) ความยกย่องนับถือ (Esteem Need) และความสำเร็จในชีวิตนั้น (Self-actualization Need) ทำให้มนุษย์จงใจแสวงหาข่าวสารต่างๆจาก

สื่อมวลชนเองและเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวัง รวมไปถึงแรงจูงใจและสภาวะของผู้รับสารจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล มีขบวนการเรียนรู้ภายใต้สภาวะแวดล้อมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ก็เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดย แคทซ์ และคณะ ได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้ (พีระ จิโรโสภณ ,2531)

1. สภาวะทางสังคมและจิตใจซึ่งก่อให้เกิด
2. ความต้องการจำเป็นของบุคคล และเกิดมี
3. ความคาดหวังจากสื่อมวลชน หรือแหล่งข่าวสารอื่นๆ แล้วนำไปสู่
4. การเปิดรับสื่อมวลชนในรูปแบบต่างๆกัน อันก่อให้เกิดผลคือ
5. การได้รับความพึงพอใจตามต้องการ หรือ ผลอื่นที่ไม่ได้มุ่งหวังไว้

จากแนวความคิดที่ได้แสดงให้เห็นถึงปัจเจกบุคคล เลือกบริบทสื่อมวลชนตามความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง และย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความต้องการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน เพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่างๆกัน ซึ่งหากพิจารณาตามองค์ประกอบของความพึงพอใจต่อสื่อ (Lawrence A. Wenner) สามารถสรุปแยกออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. Orientation Gratifications การใช้สื่อเพื่อประโยชน์ทางด้านข้อมูลเพื่ออ้างอิง และ ใช้เป็นแรงเสริมย้ำในความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม
2. Social Gratifications การใช้สื่อเพื่อเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับสังคม ซึ่งรับรู้จากข่าวสารกับเครือข่ายส่วนบุคคลของปัจเจกบุคคล เช่น การสนทนา หรือชักจูงใจ
3. Para-social Gratifications การใช้สื่อเพื่อดำรงเอกลักษณ์ของบุคคล เพื่อการอ้างอิงผ่านตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสื่อ หรือปรากฏในเนื้อหาของสื่อ
4. Para-Orientation Gratifications การใช้สื่อเพื่อประโยชน์ในการลดหรือผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ หรือเพื่อปกป้องตัวเอง

ส่วน Katz , Blumler , Mcquail and Brown (1972) ได้จำแนกความพึงพอใจของผู้รับสารที่เกิดจากการเปิดรับสารออกเป็น 4 กลุ่มได้แก่

1. เพื่อความเพลิดเพลิน (Diversion) ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของการใช้สื่อเพื่อหนีปัญหา เพื่อหลีกเลี่ยงงานประจำเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ ความตึงเครียด

2. มนุษย์สัมพันธ์ (Personal Relation) การใช้สื่อเพื่อให้มีเรื่องราวไปไว้พูดคุยกับผู้อื่นหรือเพื่อให้มีโอกาสใช้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัว

3. เอกลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) ได้แก่ การอ้างอิงบุคคล การค้นหาความจริง เพื่อมาเป็นแรงเสริมย้ำความเชื่อของตน เป็นต้น

4. การติดตามข่าวสารรับรู้เหตุการณ์ (Surveillance) เป็นการต้องการอยากรู้อยากเห็นว่าความเป็นไปในสังคมเป็นอย่างไร

สรุป ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับผู้บริโภค หรือผู้รับสาร ให้อยู่ในฐานะเป็นผู้กระทำการเลือกใช้สื่อ ซึ่งนับได้ว่าเป็นมุมมองที่แตกต่างไปจากทฤษฎีเดิมที่มักไม่ให้ความสำคัญกับผู้รับสาร อย่างไรก็ตาม สภาวะของสังคมและจิตใจของผู้รับสารที่แตกต่างกัน ทำให้มีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งทำให้ผู้รับสารแต่ละคนคาดคะเนว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันออกไปด้วย ดังนั้นลักษณะการใช้สื่อของบุคคลที่มีความต้องการไม่เหมือนกันจึงแตกต่างกัน ทำให้ความพอใจที่ได้รับจากสื่อก็แตกต่างกันด้วย โดยมีฐานคติที่สำคัญคือ ผู้รับสารมีความกระตือรือร้นไม่มากนักน้อยในความพยายามแสวงหาตัวเนื้อหาที่สร้างความพึงพอใจได้มากที่สุด ความมากน้อยของการรับรู้ในความพึงพอใจขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความสนใจของแต่ละบุคคล ถ้าบุคคลแต่ละบุคคลรับรู้ถึงตัวเนื้อหาที่สามารถตอบสนองต่อความจำเป็นของตนมากเท่าไร โอกาสที่บุคคลจะตัดสินใจเลือกใช้สื่อนั้นๆก็จะมีเพิ่มมากขึ้น

แนวคิดนี้จะนำไปใช้ในการในการตั้งสมมุติฐานเบื้องต้น เป็นแนวทางในการตั้งคำถามตลอดจนการสรุปและอภิปรายผล

2.2 ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism)

กลุ่มนักคิดทฤษฎีในแนวทางนี้ให้ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม โดยมีแนวคิดที่ว่า เทคโนโลยีนั้นเป็นตัวสาเหตุหลักในการสร้างผลกระทบ สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดกับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคล McLuhan ซึ่งเป็นนักทฤษฎีในกลุ่มนี้มีได้มองผลกระทบที่เกิดแก่ ธุรกิจ การเมืองและสังคมเท่านั้น แต่ยังมีมองที่ผลกระทบต่อตัวบุคคลในด้านความรู้สึก การรับรู้ทางประสาทสัมผัสด้วย ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านจิตวิทยาต่อบุคคล และเป็นพื้นฐานของผลกระทบทางสังคมส่วนใหญ่ เขาได้ให้ความสนใจเรื่องเทคโนโลยีกับประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล โดยมองว่าเทคโนโลยีสื่อสารนั้นได้ช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์ให้กว้างออกไป

สื่อทุกชนิดจะขยายผัสสะหรือประสบการณ์ของมนุษย์ ซึ่งสื่อในยุคอิเล็กทรอนิกส์นั้นก็ช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปอย่างมาก จนทำให้คนจำนวนมากจะไปรู้เรื่องราวต่างๆที่ไหนก็ได้(Space) ภายในเวลาที่รวดเร็ว(Time) ในการขยายประสบการณ์ของมนุษย์ McLuhan นั้นสนใจในรูปแบบของสื่อ มิใช่ที่ตัวเนื้อหาในสื่อ แต่ก็ไม่ได้ปฏิเสธว่าเนื้อหาในสื่อนั้นสามารถส่งผลกระทบต่อตัวบุคคล เขาเชื่อว่าสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงบุคคลได้อย่างมากนั้นไม่ใช่ตัวสารที่ส่งผ่านสื่อ แต่เป็นที่ตัวสื่อเอง ดังที่ได้กล่าวไว้ว่า “เพียงแค่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” (Medium is the Message) ซึ่งเมื่อสื่อมีการพัฒนา มีการเปลี่ยนแปลง ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์

สื่อมีการพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง จากสื่อสิ่งพิมพ์มาสู่สื่อในยุคอิเล็กทรอนิกส์ โทรทัศน์ก็เป็นสื่อหนึ่งที่มีความสำคัญที่ McLuhan มักจะใช้เปรียบเทียบและอธิบายแนวคิดของเขา โทรทัศน์เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดและโน้มน้าวใจผู้ใช้ได้มากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้ใช้จะมีลักษณะผูกพันกับเรื่องราวในสื่อสูงมาก เนื่องจากโทรทัศน์จะให้ทั้งภาพและเสียง จึงสามารถเข้าถึงอารมณ์ผู้ใช้และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาจากสื่อได้สูง

เมื่อสื่อได้พัฒนามาเป็นคอมพิวเตอร์ มันก็ได้รวบรวมคุณประโยชน์ของหนังสือไว้ในขณะที่คงความดึงดูดใจของโทรทัศน์ด้วย จวบจนการมาถึงของอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อใหม่ในยุคสังคมสารสนเทศนี้ ก็ได้รวบรวมข้อดีของทั้งโทรทัศน์ หนังสือ และโทรศัพท์เข้าไว้ด้วยกันซึ่งสร้างความแตกต่างจากสื่อในยุคก่อนด้วยลักษณะของสื่อที่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ตลอด 24 ชั่วโมง มีความยืดหยุ่นในเรื่องสถานที่และเวลา มีลักษณะที่ทำให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กัน สามารถเข้าถึงความต้องการและความรู้สึกภายในจิตใจของบุคคลได้อย่างเต็มที่ บุคคลสามารถขยาย

ประสบการณ์ของตนเอง โดยสามารถเข้าไปรู้เรื่องราวต่างๆในโลกได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดหรือเวลาใด บุคคลสามารถเข้าไปกำหนดตัวตนใหม่ได้อย่างอิสระ ติดต่อกับบุคคลทั่วโลกได้ทันที มีสังคมที่ตัวเองต้องการได้ เรียกได้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถดึงดูดและเข้าถึงอารมณ์ของบุคคลได้มาก อย่างที่ไม่เคยมีสื่อใดทำได้มาก่อน แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อ นั้น ก่อให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลโดยสามารถขยายประสบการณ์ของบุคคลได้

จะเห็นได้ว่าทฤษฎีนี้ได้ให้ความสำคัญกับอำนาจสื่อมาก ด้วยลักษณะของสื่อที่มีการพัฒนามาโดยตลอด ทำให้สื่อมีความสามารถในการชักจูงผู้รับสารได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อ เกมหรือสื่อเกมออนไลน์อันเป็นสื่อใหม่ล่าสุดที่รวบรวมคุณสมบัติของสื่อที่มีมาทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน ถึงแม้ว่าทฤษฎีนี้จะเป็นการมองกระบวนการสื่อสารในมุมมองในรูปแบบเดิมๆที่ให้ความสำคัญกับผู้รับสารน้อยกว่าตัวสื่อ แต่ก็มิผู้แนะนำแนวทางของทฤษฎีนี้มาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างแพร่หลาย

ทฤษฎีนี้จะถูกนำไปใช้ในการตั้งสมมุติฐานเบื้องต้น ในด้านความรู้สึก การรับรู้ ประสาทสัมผัสและจิตวิทยา ตลอดจนการสรุปและอภิปรายผล

2.3 แนวคิดการเสพติดสื่อ (Media Addiction)

แนวคิดการเสพติดสื่อ (ธนิกันต์ มาหะศิริวานนท์ ,2547) คำว่า “เสพติด” เริ่มมาจากการเกี่ยวพันกับการเสพติดแอลกอฮอล์และยา แต่ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาแนวคิดการเสพติด นั้นได้ครอบคลุมถึงเรื่องอื่นๆ ซึ่งเกี่ยวกับปัญหาการติดการพนัน ปัญหาเรื่องการกิน การจับจ่ายซื้อ ของ อารมณ์รุนแรง การเสพติดการดูโทรทัศน์ การเสพติดการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากผลงานวิจัยของ Griffith และ Young (1998) ได้พบว่าพฤติกรรมอื่นๆดังกล่าว สามารถก่อให้เกิดการเสพติดได้เช่นกัน ซึ่งบุคคลที่เข้าไปเกี่ยวข้องและมีประสบการณ์กับสิ่งเหล่านี้ มากๆ ก็จะถูกจัดว่าพฤติกรรมเหล่านี้เสพติดได้เช่นเดียวกับการเสพติดยาและแอลกอฮอล์

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 นั้น สื่อโทรทัศน์ได้เริ่มแพร่หลายเข้ามาสู่ผู้คนมากที่สุด นักวิจัยหลายคนเริ่มมองว่า สื่อโทรทัศน์นั้นมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาจากโทรทัศน์ที่แสดงถึงความรุนแรง หรือเรื่องเพศต่างๆ นอกจากนี้โทรทัศน์ยังถูกตัดสินว่าเป็นสิ่งทำให้ บุคคลเกิดพฤติกรรมเสพติดด้วย

สื่อวิดีโอเกม และเกมคอมพิวเตอร์นั้น ได้ถูกจัดว่าเป็นสิ่งเสพติดด้วย Soper และ Millere (1983) ระบุว่า วิดีโอเกมนั้นดึงดูดให้ผู้เล่นหมกมุ่นคำว่า “เสพติด” นั้นถูกใช้เพื่ออธิบายศักยภาพของวิดีโอเกมที่ผู้เล่นใช้ในทางที่ผิด

ส่วนการเสพติดคอมพิวเตอร์นั้น Staarker (1984) ได้รวมถึงการใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่มากเกินไป การใช้คอมพิวเตอร์ติดต่อสื่อสารในทางที่เหมาะสม การละทิ้งสังคมรอบตัว การเปลี่ยนแปลงเวลานอน การประสบปัญหาในชีวิต การสูญเสียเงินทอง อันเนื่องมาจากการใช้คอมพิวเตอร์ รวมทั้งการเกิดอาการกระวนกระวายเมื่อไม่ได้ใช้

การเสพติดสื่อและความบั่นทอนทั้งนี้ มีพื้นฐานมาจากพฤติกรรมที่บีบบังคับ และคลังคลัง มีความหมกมุ่น ถูกครอบงำทางจิตใจจากประเภทของสื่อและสิ่งบั่นทอนต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. บุคคลจะถูกครอบงำจากสื่อ มีการใช้เวลามากขึ้นในสื่อรูปแบบต่างๆ
2. ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อที่มากเกินไป เช่น ละทิ้งเพื่อน ครอบครัวและสังคม
3. พยายามหาโอกาสในการใช้ต่อไปอย่างต่อเนื่อง
4. เป็นพฤติกรรมที่ยากจะบังคับหรือควบคุม
5. มีความหมกมุ่นและจินตนาการเพ้อฝันเกี่ยวกับสื่อ หรือแสดงลักษณะนี้ในสื่อ
6. มีความหมกมุ่น มีการใช้อย่างต่อเนื่อง มีความปรารถนา ความตื่นเต้นที่จะใช้สื่อและมีการแสดงออกซึ่งรุนแรงและเรื่องทางเพศ
7. จากการใช้สื่อทำให้เกิดอารมณ์แปรปรวน สื่อบางรูปแบบนั้นเสนอให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วมมาก และสร้างความรู้สึกลึกเหมือนจริงให้กับบุคคล
8. มีพฤติกรรมการใช้สื่อมากเกินไป ไม่สามารถควบคุมเวลาที่ใช้ได้
9. ละทิ้งหน้าที่ความรับผิดชอบในด้านหน้าที่การงาน การเรียน หรือ ครอบครัว
10. เมื่อได้รับคำตักเตือนเกี่ยวกับการใช้มากเกินไป จะทำให้รู้สึกไม่พอใจ
11. มีการลงทุนในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับสื่อที่มากเกินไป

สาเหตุการเสพติดสื่อ

ในการศึกษาเรื่องสาเหตุของพฤติกรรมกรรมการเสพติดสื่อ นั้น พบว่าลักษณะทางจิตใจ เป็นปัจจัยสำคัญ เนื่องจากสื่อช่วยให้ผ่อนคลายความกังวล ความกดดันและปัญหาต่างๆ เป็นหนทางให้สามารถหลบหนีจากความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในชีวิต

โทรทัศน์นั้นกลายเป็นสื่อเสพติด เนื่องจากมันจะกระตุ้นประสาทสัมผัส อารมณ์ ความรู้สึกส่งผลให้ผู้เสพติดรู้สึกสงบ คลายความเครียด ความวิตกกังวลจากปัญหาในชีวิต บุคคล จึงต้องการใช้เวลามากๆในการดูโทรทัศน์

วิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์นั้นก็ช่วยให้บุคคลผ่อนคลาย ทำให้หลบหนีจากชีวิตจริงได้เช่นเดียวกับสื่อโทรทัศน์ แต่จะแตกต่างตรงที่สามารถโต้ตอบแบบสองทางแก่บุคคล ซึ่งย่อมจะสร้างความพอใจแก่บุคคลได้มากขึ้น

ปัจจัยทางด้านจิตใจ อารมณ์และบุคลิกภาพของบุคคล ก็มีส่วนสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมกรรมการเสพติดสื่อได้ Robert D. McIlwraith (2002) ได้รายงานไว้ว่า ผู้ที่เสพติดโทรทัศน์นั้น ส่วนมากจะเป็นผู้ที่มีภาวะอารมณ์ไม่ปกติ เบื่อง่าย จิตใจว้าวุ่น และควบคุมตัวเองได้น้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด และยังพบว่าเด็กนั้นเป็นกลุ่มที่เสี่ยงต่อการเสพติดมากที่สุด เนื่องจากเป็นวัยที่ยังไม่มีความมั่นคงทางอารมณ์ สังคมและจิตใจ เนื่องจากขาดพื้นฐานที่ดีในโลกของความเป็นจริงรวมทั้งยังมีปัญหาในการเข้าสังคม และซื่อๆ ทำให้ไม่สามารถจัดการควบคุมการใช้ หรือแยกแยะข้อแตกต่างระหว่างโลกจริงกับโลกจินตนาการได้ จึงยึดติดอยู่ในโลกแห่งความฝันในโทรทัศน์

นอกจากนั้นความสัมพันธ์ในสังคมยังก่อให้เกิดพฤติกรรมกรรมการเสพติดสื่อด้วย เมื่อบุคคลนั้นไม่ได้รับความพึงพอใจในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจหรือด้านสังคม อย่างการไม่ได้รับความสัมพันธ์ในครอบครัว กลุ่มเพื่อน สังคม ก็จะแสวงหาสิ่งที่ชดเชยความต้องการที่ขาดแคลนเหล่านี้ จากสื่อเนื่องจากสื่อตอบสนองของความเหล่านี้ให้พวกเขาได้ เมื่อยึดติดและใช้มันบ่อยๆก็จะกลายเป็นพฤติกรรมกรรมการเสพติดไปในที่สุด

Brow และ Robertson (1993) ก็ได้ศึกษาพบว่า เวลาที่ผู้เล่นใช้ในกิจกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้น จะทำให้พวกเขาารู้สึกว่าได้รับการตอบสนองของความต้องการทางสังคมที่ขาดหายไป ผู้ที่เสพติดนั้นได้รับความพึงพอใจจากการเล่นเกม การได้รับความสำเร็จชัยชนะในเกมนั้น ให้ความเป็นตัวตน การได้รับการยอมรับแก่ผู้เล่น และผู้ที่มีความเหงาเปล่าเปลี่ยว การเล่นเกมก็ช่วยชดเชยความต้องการทางสังคมได้

ผลกระทบจากการเสพติดสื่อ

อย่างที่ได้อธิบายไปแล้วนั้น การเสพติดสื่อ ให้ผลกระทบต่อบุคคลหลายด้านในลักษณะที่ ไม่ต่างไปจากการเสพติดอื่นๆ ทั้งในด้านสุขภาพร่างกาย และทางสังคม หลายๆ รายงานได้ นำเสนอว่า ผู้ที่เสพติดโทรทัศน์นั้น จะมีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัวและไม่ค่อยมีเพื่อน การเสพติดนั้นจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นของผู้เสพติด Robert D. McIlwraith (2002) พบว่า การเสพติดโทรทัศน์ของบุคคลนั้น จะส่งผลกระทบทางด้านสังคมของผู้เสพติด โดยกล่าวว่า ผู้ที่เสพติดโทรทัศน์นั้น จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมน้อยลง รวมทั้งขาดความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างในชีวิต

นอกจากนี้อาการเสพติดคอมพิวเตอร์ ยังอาจทำให้เกิดปัญหาในครอบครัว (Dutton , 1985) มีความขัดแย้งกับบุคคลในครอบครัว ส่งผลให้บุคคลไม่ยอมรับประทานอาหารพักผ่อน เนื่องจากต้องการใช้เวลามากๆในการเล่นคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อร่างกายของบุคคลนั้น

ในส่วนของ การเสพติดอินเทอร์เน็ต จากผลวิจัยของ Young (1998) พบว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้น จะทำให้ผู้เสพติดรู้สึกถูกละเลย มันส่งผลให้ผู้เสพติดเกิดภาวะซึมเศร้าที่รุนแรงยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัว การไม่ลงรอยกัน ปัญหาการหย่าร้าง ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนและการทำงาน สูญเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก และสูญเสียอาชีพ โดย Young นั้นได้แบ่งปัญหาที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้

1. ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากๆ จะทำให้นักเรียน นักศึกษาละทิ้งเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจการเรียน
2. ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนั้น จะได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปของบุคคลอย่างรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับ คู่รัก ครอบครัว เพื่อนสนิท โดยจะละทิ้งครอบครัว หน้าที่ประจำวัน ผู้เสพติดจะใช้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต เพื่อที่จะได้มีเวลาเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น
3. ปัญหาทางการเงิน ผู้เสพติดนั้นจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับการทำกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่าบริการอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์

4. ปัญหาด้านอาชีพการงาน การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้ประสิทธิภาพการทำงานลดลง การพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้บุคคลไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่

5. ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้น ทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ การปวดเมื่อยกล้ามเนื้อเนื่องจากต้องอยู่ในลักษณะท่าทางเดิมนานๆ การปวดหรือเสียสายตาจากการจ้องจอคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลาอันยาวนาน เป็นต้น

การเสพติดคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

Griffiths (1998) ได้ให้ข้อสังเกตและกล่าวว่าผู้ที่ติดการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จะมีอาการที่สังเกตได้อย่างน้อย 6 ประการ ดังต่อไปนี้

1. การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จะกลายเป็นกิจวัตรที่สำคัญที่สุดในแต่ละวัน และถ้าหากไม่ได้ใช้ก็จะครุ่นคิดถึงการที่จะได้ใช้งานหรือขณะที่ใช้งานอยู่ตลอดเวลา

2. เมื่อได้มีการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกที่ดี ได้ผ่อนคลาย

3. จะมีความต้องการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ตนเอง

4. รู้สึกหงุดหงิดเครียด กระสับกระส่าย เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

5. รู้สึกขบขันใจเมื่อถูกขัดขวางไม่ให้ได้เข้าใช้งานจากบุคคลรอบข้าง

6. มีโอกาสที่จะกลับไปใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตซ้ำเช่นเดิม ภายหลังจากที่มีการพยายามควบคุมการใช้งานหรือหยุดใช้ไปได้ระยะหนึ่ง

Scott E. Caplan (2003) ได้ศึกษาถึงความชอบในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ (Preference for Online Interaction) กล่าวว่าบุคคลที่รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้า และมีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาความชอบของตนไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ และมีแนวโน้มที่จะชอบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากกว่าการปฏิสัมพันธ์แบบพบหน้า (face-to-face) เพราะจะรู้สึกว่าการปลอดภัยกว่า

ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์

ทวีศักดิ์ กอนันต์คุณ ชฎามาศ ชูวะเศรษฐกุล สิรินทร ไชยศักดิ์ และ วันดี กิริชอนันต์ กล่าวถึงกรณีปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์ ว่าโทษของเกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็นระดับใหญ่ๆได้ 3 ระดับ ได้แก่

1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่างๆ เนื่องจากความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนตร์ แต่ความดึงดูดใจของเกมนั้นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วมโดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง ในอดีตที่ผ่านมามีหลายประเทศให้ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบของเกม พบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากเล่นเกมเป็นประจำ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคมในหลายๆประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการและควบคุมการเล่นของเด็กให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย แต่ถึงกระนั้นก็ยังไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของเนื้อหาเกมที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก เนื่องจากความก้าวร้าวนั้นมาจากปัจจัยแวดล้อมหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติดูหนังของเด็ก การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบดังต่อไปนี้

2.1 ผลกระทบต่อสุขภาพจากการใช้เวลานั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหาร การนอนอย่างเหมาะสมตรงตามเวลาที่สมควร จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกมมากเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน คือ การศึกษา และการเรียนรู้ เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

3. ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น จากการศึกษาของเนคเทคแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ว่ายังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์เดือน

หนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งเมื่อเกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ก็มีโอกาที่เด็กจะเสียค่าใช้จ่ายไปกับเรื่องดังกล่าวมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเมื่อเงินที่ได้รับมาใช้จ่ายจากทางบ้านไม่เพียงพอกับความต้องการใช้งานก็อาจจะทำให้เกิดปัญหาในเรื่องอื่นๆตามมาได้ เช่น การขโมยเงิน ขโมยสิ่งของ เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินที่จะไปใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น จนอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมได้ในที่สุด

นพ.ศักดิ์ชัย วงศกิตติรักษ์ (2546) กล่าวว่า ในแง่ของผลกระทบต่อผู้มีทั้งผลดีและผลเสีย ผลดีจากการเล่นเกมก็คือ การพัฒนาทางด้านสติปัญญาสำหรับเด็ก ให้ความรู้ ความบันเทิง เสริมสร้างการรับรู้ ช่วยในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตากับกล้ามเนื้อ ถ้าหากมีการควบคุมที่ดี การเล่นเกมจะช่วยด้านการเรียนรู้การแบ่งเวลาให้ถูกต้อง ช่วยให้ผ่อนคลาย การเล่นเกมทำให้สมองคิดหลังสารเคมี ทำให้เกิดความสุข ความสบายใจ หรือตื่นเต้นเร้าใจ คล้ายกับการชมโทรทัศน์ภาพยนตร์ และยังมีผลดีต่อการสร้างจินตนาการ สร้างแรงจูงใจให้กับเด็กได้อย่างดีอีกด้วย ในขณะที่ผลกระทบต่อทางลบ คือ การทำให้เกิดความก้าวร้าว เอาเปรียบและรังแกผู้อื่น แม้ตามธรรมชาติการเล่นจะทำให้เด็กได้ระบายความก้าวร้าวความเครียดในตัว แต่ถ้าเล่นมากเกินไป อาจเกิดความเคยชินจนเป็นนิสัยและยังส่งผลไปถึงการแยกตัวออกจากครอบครัว เพื่อนฝูง และเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพอีกด้วย

รศ.ดร.พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และนายสมา โกมลสิงห์ (2546) ได้เสนอว่า เนื้อหาของเกมอาจจะไม่มีลักษณะที่สื่อความรุนแรงหรือสื่อความวิปริตทางเพศ แต่ด้วยวัยของผู้เล่นนั้นที่ยังไม่เหมาะสมที่จะเข้าถึงเนื้อหาของเกม อาทิ เด็กเกินไป หรือเป็นบุคคลที่มีความบกพร่องทางจิต เกมคอมพิวเตอร์สามารถส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของมนุษย์ที่เข้าไปอยู่ในระบบของเกมได้อย่างมาก ยิ่งเล่นนานเท่าไร ก็ยิ่งมีพฤติกรรมตามตัวละครในเกม ทั้งนี้ เพราะสมาธิในการเล่นจะมีผลต่อจิตสำนึกของผู้เล่นได้อย่างลึกซึ้งและแนบแน่น แต่อย่างไรก็ตาม การเสพติด เกมคอมพิวเตอร์ของมนุษย์นั้นอาจจะไม่ก่อภัยต่อผู้เล่นเกมหากผู้เล่นเกมนั้นมีศักยภาพที่จะใช้เหตุผลในการกำหนดตนเอง

เกมมีอิทธิพลต่ออารมณ์ของมนุษย์ แต่ก็ควรจะครอบงำมิได้หากมนุษย์คนนั้นยังมีระบบความคิดที่ใช้เหตุผลมาเป็นตัวกำหนดควบคุมการใช้อารมณ์ที่ตนเองก็มีอยู่ แต่หากผู้เล่นไม่มีระบบความคิดแบบชอบด้วยเหตุผลในหัว หรือมีในระดับที่น้อยมาก อารมณ์ก็จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของเด็ก ในขณะที่ เกมที่ไม่มีเนื้อหาที่เป็นภัยแต่อย่างใด เช่น Ragnarok ซึ่งเป็นเกมที่ถูกล่ามุดว่าเป็นภัยต่อเด็กในสังคมไทยนั้นทั้งที่มีได้มีเนื้อหาที่เป็นภัยต่อสังคมแต่อย่างใด เนื้อหา

ของเกมเป็นเรื่องของการปราบปีศาจแล้วได้คะแนน ตัวละครเป็นการ์ตูนที่มีสีสวยงามน่ารัก แต่ก็ได้รับการกล่าวโทษว่าเป็นภัยต่อเด็ก ด้วยเหตุผลที่ไม่เกี่ยวกับตัวเนื้อหาของเกมเลยความเป็นภัยเกิดจากผู้เล่นเองไม่อาจจะหยุดเล่นในเวลาอันสมควร หรือผู้เล่นอาจจะไปพบปะผู้เล่นคนอื่นในเกม และถูกหลอกลวงจากผู้เล่นคนอื่นให้ไปพบปะกันนอกเกม และได้รับอันตรายต่อชีวิตร่างกายหรือทรัพย์สิน

โดยสรุป ไม่ว่าจะปัจจัยที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นภัยต่อมนุษย์จะมาจากเรื่องราวของเกมที่รุนแรงและลามกอนาจาร หรือจะมาจากปัญหาความไม่สามารถที่จะควบคุมตัวเองของผู้เล่นเกม เกมนั้นก็ไม่ได้ส่งอิทธิพลทางลบต่อมนุษย์ หากมนุษย์นั้นมีภูมิคุ้มกันทางสังคมที่ดีพอ

สาเหตุและลักษณะของการเสพติด

ปัจจุบันยังไม่มี การแบ่งเกณฑ์หรือสร้างเกณฑ์ที่ใช้ในการทดสอบเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ขึ้นมาโดยตรงหรือชัดเจน อย่างไรก็ตามสื่อเกมออนไลน์ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่ชนิดหนึ่งซึ่งมีรากฐานและมีการพัฒนามาจากการใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ต จึงมีรูปแบบเฉพาะและลักษณะร่วมที่มีความคล้ายคลึงกันไม่น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาการการเล่นหรือการติดการ เล่นเกมหลายๆจนไม่อาจควบคุมได้ ซึ่งก็ย่อมไม่ต่างอะไรจากอาการการเสพติด โดย Encore ได้กล่าว สาเหตุที่ทำให้บุคคลต้องการใช้สารเสพติดนั้น เกิดจากหลายสาเหตุดังนี้

1. เหตุผลด้านอารมณ์ (Emotional Reasons) เป็นอาการที่เกิดจากความต้องการทางด้านจิตใจภายใน เช่น ความต้องการเพิ่มคุณค่าในตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง หลีกหนีปัญหาความผิดหวัง ความวิตกกังวล กระวนกระวายใจ ความไม่มั่นคง ความกดดันในชีวิต

2. เหตุผลด้านร่างกาย (Physical Reasons) เป็นการเพื่อต้องการให้ร่างกายผ่อนคลาย ระบายความเจ็บปวด ความรู้สึกที่รุนแรง

3. อิทธิพลด้านสิ่งแวดล้อม (Environment Reasons) เป็นผลมาจากสังคมรอบข้าง ครอบครัว กลุ่มเพื่อน บุคคลที่มีปัญหาทางครอบครัว ขาดความรัก ความอบอุ่น ความเอาใจใส่ดูแล รวมทั้งความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว จะเกิดภาวะการหลีกหนีจากความเป็นจริง

4. เหตุผลด้านสังคม (Social Reasons) จากการเมื่อบุคคลต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น แล้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ไม่ว่าจะด้วยต้องการหลีกหนีความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือจากเหตุผลใดก็ตาม บุคคลก็จะถูกสังคมชักจูงได้โดยง่าย

5. เหตุผลด้านสติปัญญา (Intellectual Reasons) เป็นการหันเข้าหาสิ่งเสพติดเพื่อบรรเทาอาการเครียดในสมอง

ในส่วนของลักษณะพฤติกรรมกรรมการเสพติดสื่อใหม่ อย่างเช่นสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น Ivan Goldberg ได้ระบุลักษณะพฤติกรรมกรรมการที่เรียกว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตเอาไว้ดังต่อไปนี้

1. มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้มีเวลาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น
2. ลดกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตลง เพื่อที่จะได้มีโอกาสใช้อินเทอร์เน็ต
3. ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเอง ที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต
4. หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต
5. เลื่อนเวลาพักผ่อน หรือเปลี่ยนแปลงเวลานอนเพื่อที่จะได้มีเวลาใช้อินเทอร์เน็ต
6. ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
7. ละเลย ละทิ้งครอบครัว และเพื่อน
8. ปฏิเสธที่จะใช้เวลากับกิจกรรมอื่นๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต
9. แสวงหาเวลามากขึ้น เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต
10. ละทิ้งงานการเรียน และภาระหน้าที่ของตน

แนวคิดนี้ผู้วิจัยนำไปใช้ในการเลือกกรณีศึกษา พร้อมทั้งกำหนดแนวทางคำถามในเรื่องที่เกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกม

2.4 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Needs Hierarchy)

มาสโลว์เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากแรงจูงใจหรือสิ่งเร้าที่เป็นความต้องการ 2 ประเภท คือ ความต้องการขั้นพื้นฐาน (basic needs) และความต้องการขั้นสูง (metaneeds) มาสโลว์ได้จัดลำดับขั้นความต้องการจากต่ำไปสูง โดยเริ่มจากความต้องการทางสรีระซึ่งเป็นความต้องการขั้นพื้นฐาน (basic needs) ที่จะต้องได้รับการตอบสนองเป็นอันดับแรก จึงจะสามารถพัฒนาไปสู่ความต้องการในลำดับขั้นต่อไป มาสโลว์แบ่งความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์เป็น 5 ลำดับขั้น คือ ความต้องการทางสรีระหรือความต้องการทางร่างกาย (physical needs) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยหรือสวัสดิภาพ (safety needs) ความต้องการความรักและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (love & belonging needs) ความต้องการที่จะรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า (esteem needs) และความต้องการความสำเร็จ หรือความสมบูรณ์แบบในชีวิต (self-actualized needs) ซึ่งเป็นขั้นความต้องการที่บุคคลสามารถบรรลุได้ยากที่สุด และการที่จะสามารถพัฒนาความต้องการไปสู่ลำดับขั้นที่ 5 ได้ บุคคลจะต้องบรรลุความต้องการทั้ง 4 ลำดับขั้นต้นก่อน อย่างไรก็ตาม การตอบสนองความต้องการในแต่ละลำดับขั้นไม่จำเป็นจะต้องถึง 100% ทั้งนี้ขึ้นกับลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ความต้องการทั้ง 5 ลำดับขั้นดังกล่าวสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

ลำดับขั้นที่ 1 ความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) คือความต้องการตอบสนองความหิวกระหาย ความเหนื่อย ความง่วง ความต้องการทางเพศ ความต้องการขับถ่าย ความต้องการมีกิจกรรมทางร่างกาย และความต้องการสนองความสุขของประสาทสัมผัส

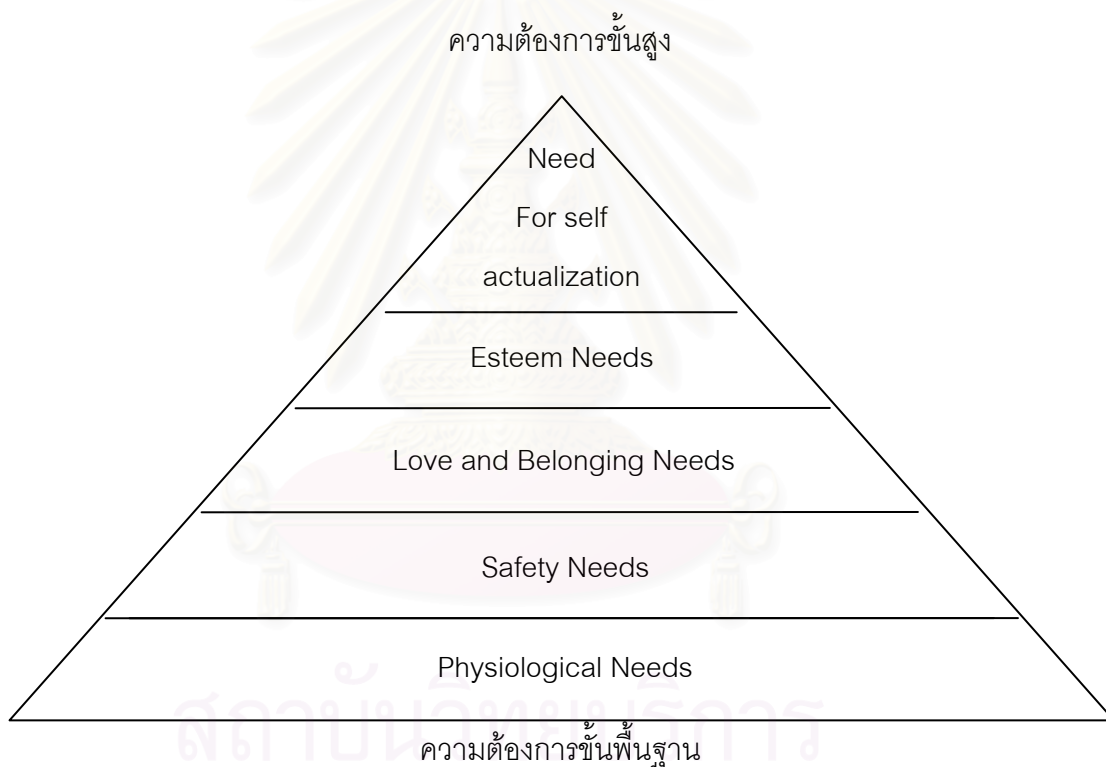
ลำดับขั้นที่ 2 ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยหรือสวัสดิภาพ (Safety needs) คือความต้องการการคุ้มครองปกป้องรักษา ความอบอุ่นใจ ความปราศจากอันตราย และต้องการหลีกเลี่ยงความวิตกกังวล

ลำดับขั้นที่ 3 ความต้องการความรักและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (Love and Belonging Needs) คือความอยากมีเพื่อน มีพวกพ้อง มีกลุ่ม มีครอบครัว และมีความรัก ขั้นนี้จัดเป็นความต้องการทางสังคม ความต้องการความรักและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ลำดับขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะรู้สึกว่ามีค่าเป็นที่ยอมรับ ยกย่อง และเกียรติยศชื่อเสียง (Esteem needs) คือความอยากมีชื่อเสียง มีหน้ามีตา มีคนยกย่องเลื่อมใส มีความเด่นดัง และต้องการความรู้สึกที่ดีของคนอื่นต่อตน

ลำดับขั้นที่ 5 ความต้องการความสำเร็จ หรือความสมบูรณ์แบบในชีวิต (Need for self actualization) คือเป็นในขั้นนี้ถือว่าเป็นความต้องการสูงสุดแห่งความเป็นมนุษย์ ซึ่งจะเกิดขึ้นนี้ได้ต้องปูพื้นฐานให้บุคคลได้ตอบสนองความต้องการของตนในลำดับขั้นที่ 1 เป็นลำดับมาจนถึงระดับสูง หรือสร้างความรู้สึก “พอ” ในความเป็นเขาเสียก่อน ซึ่งบุคคลประเภทนี้มักได้รับประสบการณ์สูงสุด คือได้รับประสบการณ์เข้มข้นบางประการด้วยตนเองจนตระหนักในสภาพความเป็นจริงแห่งชีวิต ซึ่งบางคนกล่าวว่าเข้าถึงปรัชญาชีวิต หรือสัจธรรมแห่งชีวิต

ภาพปิรามิดแสดงลำดับขั้นความต้องการ ตามแนวคิดของมาสโลว์ 5 ลำดับขั้น



ทฤษฎีนี้จะถูกนำไปใช้ในการตั้งสมมุติฐานเบื้องต้น ในด้านการตั้งสมมุติฐาน การสัมภาษณ์การทำความเข้าใจในเชิงจิตวิทยา ตลอดจนการสรุปและอภิปรายผล

2.5 ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล (Attribution Theories)

Skinner เสนอแนวคิดที่ว่าพฤติกรรมของมนุษย์ทุกอย่างทำให้เกิดผลกรรมโดย อธิบายว่าการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับผลกรรม คือ เมื่อสิ่งมีชีวิตได้แสดงพฤติกรรมใดแล้วได้ผลที่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นก็ย่อมที่จะเกิดขึ้นได้บ่อย แต่ถ้าพฤติกรรมใดทำแล้วได้ผลที่ไม่น่าพึงพอใจ พฤติกรรมนั้นก็ลดลงและหายไป นอกจากนี้ยังได้เสนอว่า การให้ตัวเสริมแรงที่มีคุณสมบัติเสริมแรง โดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น อาหาร น้ำ เป็นต้น และการให้ตัวเสริมแรงวางที่ต้องวางเงื่อนไขเป็นตัวเสริมแรงซึ่งเดิมไม่ได้มีคุณสมบัติที่จะเสริมแรงได้ แต่กลับกลายเป็นตัวเสริมแรง เพราะจะเข้าไปมีความสัมพันธ์กับตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข เช่น เงิน คำติชม คะแนน

นอกจากนี้ Skinner ยังมองว่าสาเหตุของพฤติกรรมอยู่ที่กระบวนการภายนอกมากกว่า โดยเชื่อว่าสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมดีหรือเลวต่อสังคมก็ตาม โดยชี้ให้เห็นว่ามีพฤติกรรมที่เรียนรู้อยู่ 2 ประเภทคือ พฤติกรรมตอบสนอง (Respondent Behavior) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สิ่งเร้าทำให้เกิดขึ้นมาโดยอาศัยปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมการเรียนรู้จึงมีลักษณะเหมือนปฏิกิริยาตอบสนอง เช่น ตกใจ กระพริบตา เป็นต้น ส่วนอีกอันเรียกว่าพฤติกรรมวิบาก (Operant Behavior) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพราะผลกรรม เป็นพฤติกรรมที่สิ่งมีชีวิตกระทำเอง และจะทำอีกหรือไม่ขึ้นอยู่กับผลของการกระทำพฤติกรรมข้างต้นที่ผ่านมา

แนวคิดนี้จะนำไปใช้ในการเป็นแนวทางในการตั้งสมมุติฐาน ตลอดจนการสรุปและอภิปรายผล

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น

เฮอร์ลอค เอลิซาเบธ (Hurlock Elizabeth Bergner : 1964) ได้แบ่งความสนใจของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1. ความสนใจทางสังคม (Social Interests) เพศหญิงมีความสนใจในการพบปะสนทนามากกว่าเพศชาย เพราะเพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชาย 1-2 ปี เพศหญิงชอบคุยเกี่ยวกับเพศตรงข้าม เรื่องตลกขบขัน ภาพยนตร์บันเทิง หนังสือ ครู อาจารย์และเพื่อนๆ ส่วนวัยรุ่นชายชอบคุยเรื่อง กีฬา ภาพยนตร์ เพศตรงข้ามและการเมือง นอกจากนี้ทั้งวัยรุ่นชายหญิง ยังสนใจในชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคลในสังคมอีกด้วย

2. ความสนใจส่วนบุคคล (Personal Interests) ดังนี้

- ความสนใจในการแต่งกาย เช่น การรักสวยรักงามของวัยรุ่นเพศหญิง
- ความสนใจในสุขภาพได้แก่ การกิน การป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ
- ความสนใจในเพศตรงข้าม เช่น การปรับปรุงตัวให้เข้ากับเพศตรงข้าม
- ความสนใจในอาชีพการงาน การวางแผนอาชีพในอนาคต
- ความสนใจในศาสนา บาปบุญคุณโทษ
- ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น เกมกีฬา อ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์ ฟังเพลง วิทย์ ดูโทรทัศน์

ความต้องการและความสนใจของวัยรุ่นดังที่ได้กล่าวข้างต้น ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในการเปิดรับสารเพื่อสนองตอบความต้องการของตนในรูปแบบต่างๆ อย่างไรก็ตาม ความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนนั้นขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้ กลุ่มเพื่อน ครอบครัว รวมถึงปัจจัยอื่นๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยพื้นฐานที่มีความสำคัญยิ่งในการศึกษา

แนวคิดนี้จะนำไปใช้ในการเป็นแนวทางในการตั้งวัตถุประสงค์ ตลอดจนการสรุปและอภิปรายผล

2.7 ทฤษฎี Captology : Computers as Persuasive Technologies

B.J. Fogg ได้คิดค้นแนวคิดที่เรียกว่า Captology ซึ่งเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับการที่คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่มีส่วนที่จะช่วยหรือทำให้เกิดการชักจูงหรือโน้มน้าวใจบุคคลได้

โดยอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่เหล่านี้ไม่ว่าจะเป็น PDAs, Internet, Website, Videogame, Mobiles Phone, Desktop Software, Virtual Reality เป็นต้น ถ้าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เหล่านั้น ถูกผลิต สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นอย่างดีและตั้งใจเพียงพอ ทั้งในเรื่องของการออกแบบ เนื้อหา การวิจัยและพินิจพิเคราะห์ จนสามารถก่อให้เกิดการเชื่อมต่อและสื่อสารระหว่างกันที่ดีได้ระหว่างคนกับเทคโนโลยี ก็เชื่อว่าจะมีอิทธิพลเพียงพอที่จะสามารถชักจูง ทำให้

เกิดความเปลี่ยนแปลง สร้างแรงจูงใจ แรงบันดาลใจ สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ลักษณะท่าทาง ตลอดจนโลกทัศน์ของคน หรือแม้แต่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในแง่ต่างๆ ก่อให้เกิดการยอมทำตามทั้งในด้านของทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการขึ้นมาได้ คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีจึงอาจเรียกได้ว่าเป็นสื่อที่สามารถโน้มน้าวและชักจูงคนให้เกิดการคล้อยตามได้ง่ายและดีที่สุดอย่างหนึ่งในโลกยุคสมัยใหม่ โดยอาจจะเริ่มชักจูงจากจุดเล็กๆ เฉพาะบุคคลก้าวไปสู่การชักจูงในวงกว้างหรือในระดับสังคมได้



โดยคิดว่าเมื่อเทียบกับคน ความยืดหยุ่นทางเทคโนโลยีคือข้อได้เปรียบในเรื่องหนึ่ง เนื่องจากอุปกรณ์สมัยใหม่มักจะถูกออกแบบมาให้มีความสามารถที่หลากหลาย ปรับเปลี่ยนได้อย่างละเอียดและยืดหยุ่นให้ตรงและเฉพาะกับตามความต้องการและสภาพแวดล้อมที่ต่างกันของแต่ละบุคคลได้

และยังมองว่า เทคโนโลยีเหล่านี้มีลักษณะที่เฉพาะ เนื่องจากการที่มีการประมวลข้อมูลได้ในปริมาณที่ละมากๆ สามารถทำให้เกิดภาพจำลองที่เป็นผลลัพธ์อันหลากหลายได้ จึงทำให้คนได้เห็นผลตอบรับหรือมองเห็นผลลัพธ์จากการเลือกได้อย่างชัดเจน ฉับไว แทบจะในทันทีทันใด ทำให้เป็นเรื่องง่ายที่จะชักจูงให้มีคนพึงพอใจและติดตามอยู่เสมอ

นอกจากนี้ด้วยความที่คอมพิวเตอร์ เป็นเทคโนโลยีที่เป็นลักษณะกึ่งมีชีวิต คือแม้จะไม่มีชีวิตจริงแต่ก็ถูกสร้างสรรค์ให้เลียนแบบการมีชีวิตหรือเข้าอกเข้าใจในการใช้ชีวิตที่มีรูปแบบจำกัดของผู้ใช้งานในแต่ละบุคคล จึงสามารถที่จะใกล้ชิดกับบุคคลที่ใช้งานในที่ใดลักษณะใดก็ได้ โดยจะสามารถเข้าถึงในพื้นที่ที่คนไม่สามารถทำได้ เช่น พื้นที่ส่วนตัว ห้องนอน ห้องน้ำ ทำให้สามารถเข้าถึงและสื่อกันได้ง่ายกว่ากับคน

การใช้คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี เพื่อดึงดูดโน้มน้าวใจ และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนั้น อาจยกตัวอย่างให้เห็นได้จาก การทดลองในเรื่องของการขับรถ โดยให้บุคคลที่มีความชื่นชอบในเรื่องของการขับรถเร็ว ไม่ระมัดระวังหรือสนใจค่าเตือนของบุคคลใดๆทั้งสิ้น เมื่อได้มีโอกาสได้ทดลองใช้เครื่องจำลองเหตุการณ์ทางอุบัติเหตุ (Virtual Simulation) ให้ได้พบเจอเข้ากับตัวเองบ้าง ก็ย่อมจะรู้สึกเข้าใจ เห็นโทษของการเกิดอุบัติเหตุ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการขับรถของตนเองให้ปลอดภัย และถูกต้องตามกฎหมายได้ง่ายกว่าการถูกตักเตือนจากบุคคลอื่นๆ เป็นต้น

สำหรับวิดีโอเกมจึงมีการนำแนวคิดในเรื่องดังกล่าวมาใช้และไม่ได้เป็นเรื่องแปลก แม้แต่น้อย แต่กลับเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งเพราะจุดมุ่งหมายของผู้ที่ผลิตเกมทุกคนก็คือทำอย่างไรจึงจะทำให้เกมสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายดีในวงกว้างและเป็นที่ยอมรับกับบุคคลทั่วไปได้มากที่สุด เมื่อปล่อยเกมออกสู่ตลาดตัวโปรแกรมหรือเกมก็คือสิ่งเดียวที่จะทำการติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นเกมที่มีการออกแบบมาอย่างดี จะสามารถสร้างให้เกิดกระแสหรือชกแจง ให้เกิดความดึงดูด ความสนใจในหมู่ผู้เล่นได้ดีที่สุดด้วยตัวของมันเอง

ทฤษฎีนี้จะนำไปใช้ในการเป็นแนวทางในการสรุปและอภิปรายผล

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธนิกันต์ มาชะศิริรานนท์ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมกาเสพติด อินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย” พบว่า ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะมีการใช้ประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคม และจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ในส่วนของการประเมินความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสื่อ นั้น ผู้ที่เสพติดจะประเมินว่าตนเอง มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้สึกถูกดึงดูดใจจากสื่ออินเทอร์เน็ต ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ในสังคมและมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่นๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด นอกจากนี้ยังพบว่าลักษณะทางด้านสังคมประชากร ทั้งอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพนั้นจะมีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ลักษณะทางด้านสังคมประชากร ยังมีความสัมพันธ์ส่งผลให้เกิดความแตกต่างระหว่างผู้ที่เสพติดกับไม่เสพติดในเรื่องการใช้และการประเมินตนเองกับสื่ออินเทอร์เน็ตอีกด้วย

วรพจน์ พวงสุวรรณ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร” ผลจากการวิจัยสามารถสรุปแบ่งได้ ดังนี้

- 1.พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลาย ผลการวิจัยพบว่าการใช้เวลาในการเล่นเกมนักเรียนทั้งชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลายไม่แตกต่างกัน โดยใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังไม่พบความแตกต่างกันมากนักในการเล่นเกมนักเรียนทั้งชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลาย ทั้งในเรื่องของ ประเภทของเกมที่ใช้ในการเล่น การศึกษาวิธีการพิชิตเกม และการได้มาของเกมจากแหล่งต่างๆ
- 2.ความสัมพันธ์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมกับการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่างๆ พบว่า ไม่ความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่อใดๆในด้านระยะเวลาของการเล่นกับปริมาณการเปิดรับ แต่จะมีความสัมพันธ์ในด้านประเภทของเกมมากมายหลากหลายประเภท โดยสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ และสื่อภาพยนตร์จะมีความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ในเชิงบวก ส่วนสื่อวิทยุเท่านั้นจะมีความสัมพันธ์ในเชิงลบ
- 3.พบความสัมพันธ์ในเชิงบวกในเรื่องระยะเวลาการเล่นเกมนักเรียนกับการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ และประเภทของเกมส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับปริมาณการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ ยกเว้นเกมการศึกษาและเกมสำหรับเด็กที่มีความสัมพันธ์ในเชิงลบ

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ ได้ศึกษาเรื่อง “การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในกรุงเทพฯ” พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุดมีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ ส่วนนักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมในวันจันทร์-ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้านจะไม่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่จะอนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยไม่มีเงื่อนไข และผู้ปกครองส่วนใหญ่คาดว่าประโยชน์ที่จะได้รับจากการเล่นวิดีโอเกมก็คือ ความเพลิดเพลิน ในส่วนของการเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นวิดีโอเกมคือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน นอกจากนี้ การศึกษาในเรื่องความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นวิดีโอเกมพบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นวิดีโอเกมลดลง

รพีพร มณีพงษ์ ได้ศึกษาเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอทัศนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1 กรุงเทพมหานคร” พบว่าการเล่นเกมมีผลต่อการเรียนทั้งในแง่ของการส่งเสริมการเรียนและทำให้การเรียนตกต่ำลง โดยการเล่นเกมอย่างมีความรับผิดชอบต่อการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายหรือเล่นอย่างเป็นเวลา ประกอบกับการได้รับการดูแลและได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองจะทำให้การเล่นเกมนักเรียนมีความสัมพันธ์

ต่อการเรียนในเชิงบวก ในขณะที่การเล่นตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า การเล่นปริมาณมากอย่างอิสระ การเล่นก่อนและระหว่างการสอบ จะทำให้มีผลความสัมพันธ์ต่อการเรียนในเชิงลบ

วิภา อุตมฉันท ได้ศึกษาเรื่อง “ทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น” ในปี พ.ศ.2533 และได้นำหัวข้อเดียวกันมาศึกษากับเด็กไทยในปี พ.ศ.2534 โดยการศึกษาวิจัยเอกสารและแบบสำรวจ ทำให้ได้ผลการวิจัยว่า ทัศนคติที่ดีมีต่อวิดีโอเกมของเด็กไทยมีสูงกว่าของเด็กญี่ปุ่น แต่เด็กไทยมีโอกาสเล่นน้อยกว่า เวลาที่ใช้ในการเล่นวิดีโอเกมจะเบียดบังเวลาที่เคยใช้กับสื่ออื่น เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ ภาพยนตร์ ในด้านทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกม เด็กระบุถึงข้อดีในการเล่นเกมที่ ทำให้ตื่นเต้น คลายเครียด อารมณ์ดี สามารถช่วยเสริมสร้างจินตนาการได้ตามที่ต้องการ รู้สึกว่าตนเองเป็นพระเอก ได้ฝึกสมาธิ สร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน ในด้านข้อเสียระบุว่าจะ ทำให้เสียเวลา เสียเงิน ยิ่งเล่นยิ่งติด ผลการเรียนตกต่ำ ไม่ค่อยอยากจะทำกิจกรรมอื่นๆและทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ

ธนะวัฒน์ วรรณประภา ได้ศึกษาเรื่อง “เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรม ของเกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นขึ้นชอบ” พบว่า ในส่วนของเส้นทางสู่การเล่นเกมออนไลน์แรกนาร์โรคแบ่งออกเป็นสามขั้นตอน คือ 1.การรู้จักเกมออนไลน์แรกนาร์โรคจากบุคคลใกล้ชิด จากบุคคลอื่นในร้านเกมและจากการชี้แนะของสื่อ 2.การตัดสินใจเล่น ผู้เล่นตัดสินใจเล่นจากปัจจัยตนเองและจากปัจจัยเกื้อหนุนของโปรแกรม 3.การเรียนรู้วิธีเล่นโดยเรียนรู้วิธีการเล่นจากบุคคลอื่น และเรียนรู้โดยศึกษาวิธีการด้วยตนเอง ในส่วนของปัจจัยด้านโปรแกรมที่ส่งผลต่อความขึ้นชอบเล่นเกม พบว่ามีปัจจัยทางด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยหลายปัจจัยที่จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกมติดตามเล่นอย่างคลั่งไคล้หลงใหล ได้แก่ปัจจัยเกี่ยวกับระดับขั้น ปัจจัยเกี่ยวกับการเป็นสังคมเสมือน ปัจจัยเกี่ยวกับการเล่นเป็นทีม ปัจจัยเกี่ยวกับความท้าทาย ปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งของภายในเกม ปัจจัยเกี่ยวกับการพัฒนาตัวละคร ปัจจัยเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรม ปัจจัยเกี่ยวกับการแข่งขัน ปัจจัยเกี่ยวกับการมีภารกิจให้ทำมากมาย และปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของเกมออนไลน์

การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประจำปี 2547 โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ เนคเทค หน่วยงานภายใต้สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ หรือ สวทช. กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรม และ ความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่างๆ โดยการสำรวจครั้งนี้ มีผู้สนใจตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 10,525 คน มีข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนี้

ช่วงอายุของผู้ที่ร่วมตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ 20-29 ปี หรือ คิดเป็น 52.3% โดยส่วนใหญ่เป็นคนที่ทำงานแล้วและมีรายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือน 10,000-20,000 บาท รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีรายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือน 30,001-50,000 บาท นอกจากนี้ จากการสำรวจยังพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านมากที่สุด คิดเป็น 44.5% รองลงมาได้แก่ที่ทำงาน คิดเป็น 38% และจากสถานศึกษา คิดเป็น 12.3% ตามลำดับ

สำหรับช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดนั้น จะอยู่ในช่วงเวลา 20.01-24.00 น. คิดเป็น 33.9% ตามมาด้วยช่วงเวลา 08.01-16.00 น. ส่วนลักษณะการใช้งาน จากผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า จะใช้ในการค้นข้อมูลมากที่สุด คิดเป็น 35% รองลงมา คือ การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อี-เมล คิดเป็น 29.2% และการติดตามข่าว คิดเป็น 9.9% ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าสังเกตว่า เมื่อแยกกิจกรรมที่ทำตามกลุ่มอายุแล้ว พบว่า กลุ่มอายุที่มากกว่า 20 ปี มีแนวโน้มจะใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่เกิดประโยชน์ เช่น การค้นหาข้อมูลและการติดตามข่าวสาร เป็นต้นมากขึ้น แตกต่างจากกลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี ที่มีแนวโน้มจะใช้อินเทอร์เน็ตในทางบันเทิง เช่น การสนทนา หรือ Chat และ การเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น

เมื่อแยกข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถามออกเป็นกลุ่มๆ เช่น สถานะการทำงานของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่พบว่า กลุ่มวัยทำงานใช้อินเทอร์เน็ต 53.2% กลุ่มกำลังศึกษาใช้ 24.8% และกลุ่มที่กำลังศึกษาและทำงานไปด้วยใช้ 15.3% เป็นต้น ส่วนการวิเคราะห์พฤติกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตแบบแยกกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่า กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่า และกลุ่มอายุสูงกว่า 20 ปี เป็นต้น

บทสรุปที่ได้จากงานสำรวจและวิจัยที่ผ่านมา จะแสดงให้เห็นว่าเด็กวัยรุ่นจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อใหม่ค่อนข้างมาก และสื่อเหล่านี้ก็ค่อนข้างมีอิทธิพลกับเด็กในด้านต่างๆค่อนข้างมากด้วยเช่นกัน เด็กที่อายุน้อยมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อมากกว่าเด็กวัยรุ่นที่อายุมากกว่า อย่างไรก็ตามเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จะได้รับการสนับสนุนให้เปิดรับสื่อเหล่านี้จากผู้ปกครอง ปัญหาทางด้านจิตวิทยามีส่วนเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเล่นเกม การเล่นเกมหรือเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นปริมาณมากๆมีส่วนทำให้ความสัมพันธ์ในสังคมของผู้เล่นมีแนวโน้มลดลง ส่วนของเหตุผลในการเปิดรับสื่อเหล่านั้นส่วนมากจะตอบเหมือนกันคือเพื่อความเพลิดเพลิน

2.9 นิยามศัพท์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายวิดีโอเกม แต่จะมีระบบการเล่นเกมที่ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันได้เป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นสามารถที่จะเล่นเกมได้ทุกที่ ทุกเวลา ไปพร้อมๆกับผู้เล่นคนอื่นๆทั่วโลก ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์

เกมออนไลน์ ประเภท MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) คือ เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาให้บรรดาผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมและดำเนินเกมโดยผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องนั้นๆ โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ทำให้ผู้เล่นหลายคนสามารถเข้ามาเล่นได้ในเวลาเดียวกันเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน และสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้ด้วย

เกมออนไลน์ ประเภท MMOSPS (Massive Multiplayer Online Single Personal Shooting) คือ เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาให้บรรดาผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมและดำเนินเกมโดยเน้นการต่อสู้ด้วยการยิง และควบคุมมุมมองของตัวละครในระดับสายตาหรือจากมุมมองบุคคลที่สาม โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ทำให้ผู้เล่นหลายคนสามารถเข้ามาเล่นได้ในเวลาเดียวกันเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน และสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้ด้วย

พฤติกรรมการเล่นเกมที่เสพติด หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมของผู้เล่นที่ให้ความสำคัญหรือหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งเปิดรับสื่ออื่นๆที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์มากเกินไปจนไม่สนใจต่อสิ่งอื่นๆรอบด้าน และอาจก่อให้เกิดผลกระทบในด้านอื่นๆตามมา

ผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ หมายถึง ส่งผลกระทบ ในด้านต่างๆไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และความสัมพันธ์ในสังคม ของผู้เล่นที่เสพติดเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมที่เปิดรับสื่อเกมออนไลน์ หมายถึง การกระทำใดๆที่แสดงให้เห็นถึงการเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์หรือการเล่นเกมออนไลน์

ภาวะปัญหาทางอารมณ์ สังคม จิตวิทยา หมายถึง ภาวะอารมณ์ที่ไม่ปกติ มีความไม่มั่นคง เบื่อง่าย จิตใจว้าวุ่น อันเนื่องจากสภาพปัญหาแวดล้อม ที่ผู้เล่นเกมต้องประสบ ไม่ว่าจะผ่านทางสังคมหรือจิตวิทยา เช่นการไม่ได้การยอมรับจากที่ทำงาน หรือการขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว

ภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ หมายถึง ภาวะที่เกิดจากการมีพฤติกรรมที่หมกมุ่นในการเล่น เกมออนไลน์มากเกินไป จนก่อให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย ความสัมพันธ์ในสังคม และ หน้าที่ความรับผิดชอบที่พึงมี เนื่องจากไม่สามารถแยกแยะหรือควบคุมเวลาในการเล่นให้ พอเหมาะได้ และเมื่อไม่ได้เล่น อาจก่อให้เกิดปัญหาทางสภาพอารมณ์ และจิตใจได้

ไอเทม (ITEM) ในที่นี้หมายถึง สิ่งของ เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เครื่องแต่งกาย อาวุธ เครื่องประดับ ยา สมุนไพร ตลอดจนสิ่งของอื่นๆ ที่สามารถให้ตัวละครในเกมใช้ หรือมอบให้ ผู้อื่นได้

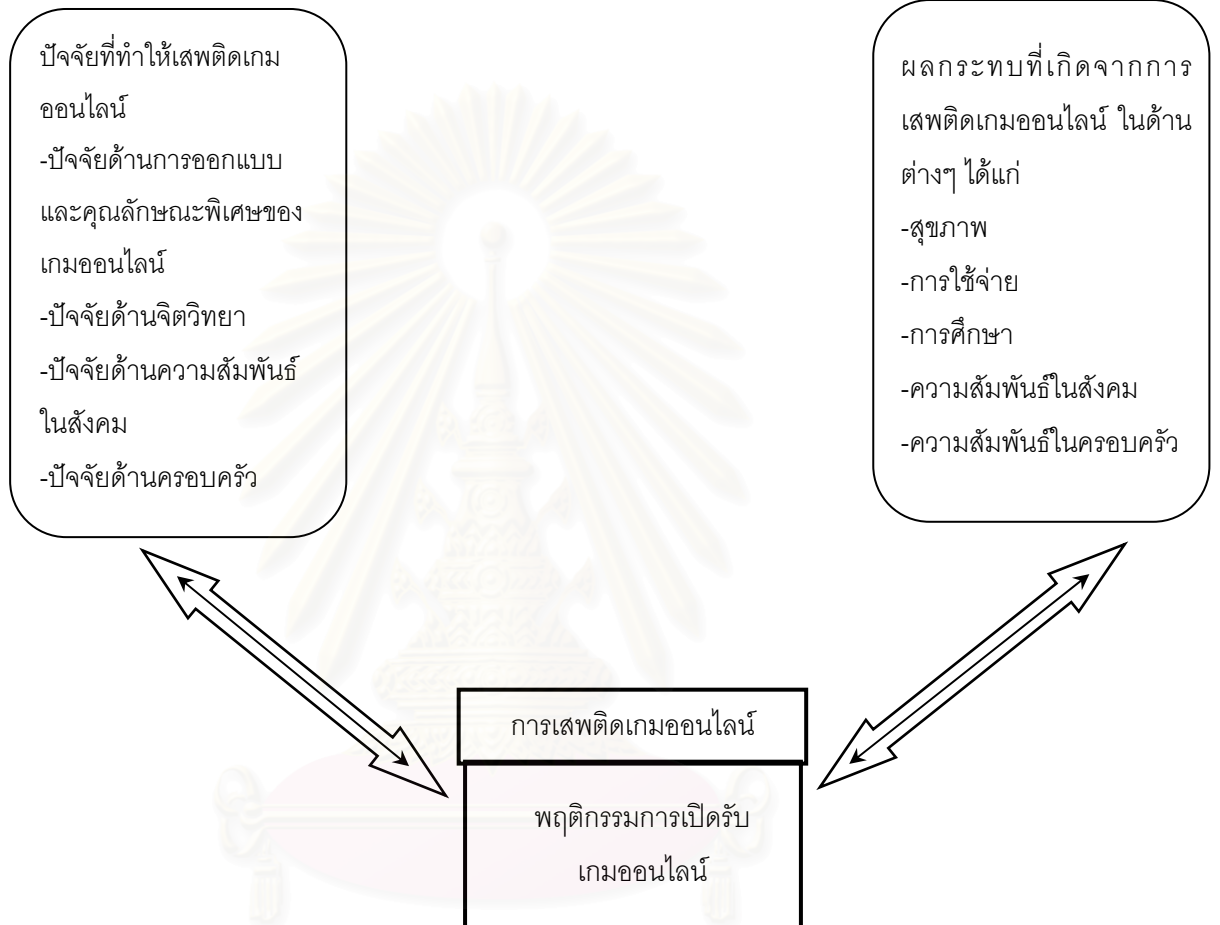
อัปเกรด (UPGRADE) ในที่นี้หมายถึง การพัฒนาขีดความสามารถของอาวุธ อุปกรณ์ หรือตัว ละครในเกม ด้วยวิธีการใดๆก็ตาม ที่ส่งผลทำให้ระดับสถานะความสามารถในด้านต่างๆของตัว ละครเพิ่มสูงขึ้น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

แสดงความสัมพันธ์วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ที่ใช้ในการวิจัย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา” มีการศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทั้งนี้ก็เพื่อต้องการให้ผลที่จะได้จากการศึกษาในเรื่องลักษณะพฤติกรรมและผลกระทบของผู้เล่นที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ มีความชัดเจนและน่าเชื่อถือ จึงได้แบ่งวิธีการวิจัยออกเป็นดังนี้

3.1 วิธีการศึกษาวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ จะมีรูปแบบการศึกษาโดยใช้วิธีการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อให้สามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีออกเป็นกรณีศึกษา (Case study) ทั้งนี้ก็เพื่อหาคำตอบให้กับคำถามวิจัย ว่าพฤติกรรมการเสพติดเกมออนไลน์ของผู้ที่เสพติดเกมออนไลน์เป็นอย่างไร แล้วมีปัจจัยในแง่ใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเสพติดเกมออนไลน์ และส่งผลกระทบต่อผู้ที่เสพติดเกมออนไลน์ในลักษณะใด ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มากๆ จะตระหนักถึงภาวะการเสพติดของตนและได้หาวิธีเยียวยาภาวะนั้นหรือไม่ อย่างไร

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้มิได้มุ่งศึกษาตามลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง แต่จะเป็นการวิจัยที่เน้นการเก็บข้อมูลในลักษณะที่ผู้วิจัยมีส่วนร่วม เลือกศึกษาอย่างเฉพาะเจาะจงกับผู้เล่นเกมออนไลน์ระดับนักเรียน นักศึกษาที่มีคุณลักษณะอยู่ในข่ายที่จัดได้ว่ามีอาการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ จำนวนทั้งสิ้น 10 คน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าเรื่องราวของทั้ง 10 กรณีศึกษาที่เลือกมาจะสามารถเป็นตัวแทนในการสะท้อนให้เห็นถึงภาพในหลายแง่มุมถึงพฤติกรรมของผู้เล่นในระดับนักเรียน นักศึกษาที่มีลักษณะอาการเสพติดเกมออนไลน์ได้

เนื่องจากผู้วิจัยก็เป็นหนึ่งในผู้ที่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับกลุ่มผู้เล่นที่เลือกมาเพื่อที่จะทำการศึกษา จึงมีช่องทาง รวมถึงความสามารถในการที่จะสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจและการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มผู้เล่นที่ต้องการจะทำการศึกษาได้

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตและสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งก่อนการเข้าไปสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยจะมีการสังเกตว่าผู้ให้ข้อมูลมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ต้องการหรือไม่ โดยมีแนวทางในการคัดกรองโดยใช้แบบสอบถามซึ่งยึดหลักตามวิธีการทดสอบของ Young (1998) วิธีการรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยจะได้เข้าไปคลุกคลี ทำความสนิทสนมกับผู้ที่เล่นอื่นในโลกของเกมออนไลน์ เพื่อที่จะขอรับรองให้ผู้เล่นเหล่านั้นช่วยตอบแบบสอบถาม เพื่อทดสอบลักษณะการเสพติดเกมออนไลน์ อย่างที่เคยกล่าวไว้ว่าผู้วิจัยเป็นหนึ่งในผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ จึงสามารถที่จะสังเกตลักษณะการเล่นของผู้เล่นหลายคนได้จากในโลกของเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยมี ID เป็นเพลเยอร์อยู่ได้โดยตรง อันได้แก่ Pangya Yogurting Maplestory และ Yulgang เป็นต้น ดังนั้นจึงสามารถพูดคุยทำความเข้าใจเพื่อขอความช่วยเหลือในการศึกษาวิจัยได้ ไม่ว่าจะเป็นการขอความร่วมมือจากเจ้าตัวโดยตรงหรือการแนะนำ (Snow Ball) ผ่านไปยังผู้อื่นอีกทีหนึ่ง

2. นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีการสอบถามจากร้านอินเทอร์เน็ตที่รู้จักหรือไม่ก็จากผู้เล่นเกมอื่นๆที่รู้จักสนิทสนมกัน เพื่อขอข้อมูลและคำแนะนำในการช่วยสุ่มเลือกผู้เล่นที่มีแนวโน้มที่จะมีคุณสมบัติตามที่ต้องการ เพื่อให้ช่วยตอบแบบสอบถามในการทดสอบลักษณะการเสพติดเกมออนไลน์ ถ้าหากผู้เล่นนั้นมีลักษณะการเสพติดที่ครบถ้วนตามต้องการก็จะขอความร่วมมือในการสัมภาษณ์เชิงลึกอีกทีหนึ่ง

3. ขั้นตอนติดต่อขอสัมภาษณ์ เมื่อผู้วิจัยสามารถเก็บรวบรวมผลการทดสอบการเสพติดเกมออนไลน์จากแบบทดสอบได้ครบถ้วนแล้ว จะทำให้สามารถคัดกรองบุคคลที่อยู่ในข่ายมีพฤติกรรมอยู่ในขั้นเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ได้ ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยจะเลือกออกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน จากนั้นผู้วิจัยจะได้ทำการขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเป็นรายบุคคลต่อไป

โดยคำถามที่จะใช้ในการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จะมีลักษณะประเด็น ดังต่อไปนี้

ตัวอย่าง ประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เสพติดเกมออนไลน์

- พฤติกรรม การใช้ชีวิต ในช่วงที่ยังไม่ได้เข้าสู่การเล่นเกมออนไลน์

1. สอบถามชื่อ นามสกุล อายุ ระดับการศึกษา ตลอดจนชื่อที่ใช้ในการเล่น

2. ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นอย่างไร

3. ความสัมพันธ์ ความเป็นอยู่ในสังคม เช่นในสถานศึกษา ความสัมพันธ์กับเพื่อน อาจารย์เป็นอย่างไรบ้าง

4. ผลการเรียน และความชื่นชอบในการเรียนหนังสือ เป็นอย่างไร

5. กิจกรรมอะไรบ้าง ที่มักจะทำเป็นประจำในยามว่าง

6. เคยเล่นวิดีโอเกม หรือเกมคอมพิวเตอร์มาก่อนหรือไม่

7. พฤติกรรมที่ผ่านมาเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและสื่อสารสนเทศ เป็นเช่นไร

8. เคยมีพฤติกรรมในการเสพติด หรือยึดติดกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาก่อนหรือไม่ อย่างไร

ฯลฯ

- พฤติกรรม เมื่อได้รู้จักเกมออนไลน์เหตุผลและการตัดสินใจเข้าสู่การเล่นเกมออนไลน์

1. เริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อใด

2. รู้จักกับเกมออนไลน์ได้อย่างไร

3. คิดว่ามีสาเหตุ อะไรบ้างที่ทำให้เกิดความรู้สึกอยากเล่นเกม

4. เกมออนไลน์น่าดึงดูดใจตรงไหน

5. เกมออนไลน์ทำให้ชีวิตเปลี่ยนไปอย่างไร

6. เปิดรับข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ทางสื่อใดบ้าง

ฯลฯ

- พฤติกรรม การใช้ชีวิตในปัจจุบัน และผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจากที่ชื่นชอบและได้เล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมากๆ

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ในปัจจุบันเป็นเช่นไรแตกต่างไปจากเดิมหรือไม่
2. การเล่นเกมออนไลน์มากๆ ทำให้มีปัญหาในเรื่องสุขภาพ ร่างกาย บ้างหรือไม่
(ผลกระทบในด้านสุขภาพ)
3. การเล่นเกมออนไลน์มากๆ ทำให้มีปัญหาในเรื่องค่าใช้จ่ายบ้างหรือไม่ อย่างไร
(ผลกระทบในด้านเศรษฐกิจ)
4. การเล่นเกมออนไลน์มากๆ ทำให้พุดคุยกับคนครอบครัวน้อยลง หรือไม่
(ผลกระทบในด้านสังคม)
5. การเล่นเกมออนไลน์มากๆ ทำให้เรียนหนังสือได้แย่ลง หรือไม่
(ผลกระทบในด้านการศึกษา)
6. ความรู้สึกของท่านที่มีต่อเกมออนไลน์ เป็นเช่นไร (เปรียบเทียบก่อนและหลังการเล่นเกมออนไลน์)
7. รู้สึกอย่างไร กับข่าวคราวในด้านลบของเกมออนไลน์ที่น่าเสียดผ่านสื่อมวลชน
8. คิดว่าเกมออนไลน์มีความสำคัญกับชีวิตตนเองแค่ไหน
9. ที่ผ่านมามีการเล่นเกมออนไลน์เคยนำปัญหา มาสู่ตนเองหรือไม่
10. คิดว่าการเสพติดเกมออนไลน์จะนำไปสู่การเสพติดชนิดอื่นๆ ได้หรือไม่
11. คิดว่าจากลักษณะในการเล่นเกมนของตน คิดว่าตนเองกำลังติดเกมออนไลน์หรือไม่

4. สำหรับผู้ให้ข้อมูลบางท่าน อาจจะต้องมีการใช้วิธีการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation) เข้าช่วยในการเก็บข้อมูล อย่างเช่นผู้วิจัยอาจจะขออนุญาตโดยการติดตามสังเกตพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้ให้ข้อมูลเป็นเวลาหนึ่งวัน หรือการนัดพบปะเพื่อพูดคุย และดูพฤติกรรมในโลกของเกม เป็นต้น ทั้งนี้ก็เพราะผู้ให้ข้อมูลอาจมีข้อจำกัดบางประการที่ทำให้ไม่สามารถที่จะเก็บข้อมูลได้อย่างชัดเจนครบถ้วนด้วยวิธีการสัมภาษณ์เพียงอย่างเดียว

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. สมุดจดบันทึก
2. เครื่องบันทึกเสียง
3. แผ่นโครงร่างคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์
4. แบบสอบถามประเมินการเสพติดเกมออนไลน์

3.4 แบบสอบถามประเมินการเสพติดเกมออนไลน์

ก่อนการสัมภาษณ์ทุกครั้งในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นแนวทางในการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการสัมภาษณ์ รวมทั้งเพื่อคัดกรองกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยและเพื่อช่วยในการคัดกรองและจำแนกผู้ที่อยู่ในข่ายของการเสพติดเกมออนไลน์ที่ต้องการได้ สำหรับแบบสอบถามดังกล่าว จะใช้คำถามในลักษณะแบบปลายปิด (Close-ended Question) และเพื่อให้คำถามที่ใช้ในแบบสอบถามมีความครอบคลุมวัตถุประสงค์และข้อมูลที่ต้องการจะศึกษา จึงได้แบ่งออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถาบัน รายได้ ประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ ได้แก่ ประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ รูปแบบในการเล่นเกมนออนไลน์ ความถี่ระยะเวลาและวันที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ช่องทางที่ใช้ในการเปิดรับข่าวสารเกมนออนไลน์ ประเภทของเกมทีเล่น เป็นต้น

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการทดสอบ พฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่คาดว่าจะมีพฤติกรรมอยู่ในข่ายการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งอ้างอิงและดัดแปลงมาจากแบบประเมินการเสพติดอินเทอร์เน็ตของ ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์ ซึ่งได้ระบุถึงลักษณะของการเสพติดเอาไว้

ดังนี้ เช่น มีการคำนึงและจินตนาการถึงเรื่องราวในเกมออนไลน์บ่อยครั้งเมื่อไม่ได้เล่น จะรู้สึกกระวนกระวายใจเมื่อวันใดไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ มีความต้องการอยากเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ บ่อยครั้งที่ใช้เวลาพักผ่อนหรือเวลาว่างที่มีหมดไปในการเล่นเกมนั้น เป็นต้น ซึ่งในส่วนนี้จะใช้การให้คำตอบแบบมาตรวัดประเมินค่า

ส่วนที่ 4 คำถามเพื่อทดสอบและประเมินปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตวิทยาของผู้เสพติดเกมออนไลน์ อันได้แก่ ปัญหาความไม่มั่นใจหรือไม่พึงพอใจในตนเอง รู้สึกเบื่อหน่าย มีความแปรปรวนไม่มั่นคงในอารมณ์ การมองโลกในแง่ลบ ความวิตกกังวล เป็นต้น

ส่วนที่ 5 คำถามเพื่อทดสอบและประเมินปัญหาทางด้านสังคมของผู้เสพติดเกมออนไลน์อันได้แก่ การมีปัญหาระหว่างสมาชิกในครอบครัว การมีปัญหาหรือไม่พึงพอใจในหน้าที่ความรับผิดชอบ การมีปัญหาในการมีปฏิสัมพันธ์หรือการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น เป็นต้น

ส่วนที่ 6 คำถามเกี่ยวกับการทดสอบและประเมินผลกระทบในด้านต่างๆ ที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ ได้แก่ ผลกระทบในด้านสุขภาพ ผลกระทบในด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบในด้านการศึกษา และผลกระทบในด้านสังคม ของกลุ่มตัวอย่าง

3.5 การวิเคราะห์ สรุปและอภิปราย

จากนั้นจะนำข้อมูลที่ได้ มาทำการวิเคราะห์เพื่อตอบปัญหาวิจัย จากนั้นจึงสรุปอภิปรายผล และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมในด้านต่างๆของนักเรียน นิสิตนักศึกษาซึ่งเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจนถึงระดับมหาวิทยาลัยหรือเทียบเท่า

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ เพื่อคัดกรองกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยและเพื่อช่วยในการจำแนกผู้เสพติดเกมออนไลน์เป็นกรณีศึกษา (Case study)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในช่วงเดือนมีนาคมถึงพฤศจิกายน 2549 และสามารถนำเสนอเป็นกรณีศึกษาได้ทั้งสิ้น 10 กรณี เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบและลักษณะของพฤติกรรมของผู้เสพติดเกมออนไลน์ที่เป็นนักเรียน นักศึกษา ดังต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.1 กรณีศึกษาที่ 1

จากเด็กหญิงธรรมดาคนหนึ่ง สู่หัวหน้าก๊วนเกมออนไลน์

น้องเพ็ญ (นามสมมุติ) เป็นเพียงเด็กหญิงอายุ 16 ปี นักเรียนชั้นมัธยมปลายปีที่ 5 สายศิลป์-คณิตในโรงเรียนสตรีแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่ผ่านมาแม้เธอจะไม่ได้เป็นคนที่เรียนเก่งแต่เธอก็สามารถปกครองผลการเรียนของตัวเองให้อยู่ในชั้นที่เอาตัวรอดไปได้อยู่เสมอ วันเวลาของน้องเพ็ญ นอกจากจะหมดไปกับการเรียนหนังสือที่โรงเรียนแล้ว เธอก็ยังมีความสนใจในเรื่องอื่นๆ เหมือนกับเด็กสาววัยรุ่นทั่วไป ที่มักจะมี ความสนใจในเรื่องของการ์ตูน การแต่งตัว เพื่อนผู้ชายและเกม

ผู้วิจัยได้มีโอกาสพบปะและพูดคุยกับน้องเพ็ญเป็นครั้งแรก ในโลกของเกมออนไลน์ที่ชื่อเกมหนึ่งซึ่งเป็นที่ยอมรับอันดับต้นในหมู่นักเล่นเกม โดยผ่านการแนะนำของเพื่อนร่วมเกมคนหนึ่ง ซึ่งก็พบว่าน้องเพ็ญเป็นคนที่มีความสามารถสูงเนื่องจากไม่ได้มีที่ทางจริงๆ เพลย์เยอร์ (นักเล่นเกม) ที่มีระดับ RANK (ความสามารถ) ต่ำกว่าอย่างผู้วิจัยและเพื่อนคนอื่นๆ แม้น้อย เพราะเมื่อผู้วิจัยชวนคุยเธอก็พูดตอบ ในขณะที่ร่วมเล่นและทำกิจกรรมภายในเกมไปพร้อมๆ กันเธอก็คอยให้คำแนะนำเมื่อผู้วิจัยเล่นพลาด ให้กำลังใจเวลาที่ผู้วิจัยทำอะไรไม่ผ่านในจุดนั้นๆ พร้อมทั้งแสดงท่าทีที่คอยช่วยเหลือและห่วงใยด้วยคำพูดและสถิติวิธีการผ่านอุปสรรคและสิ่งกีดขวางด้วยเทคนิคและท่าไม้ตายพิเศษขั้นสูงให้แก่ผู้วิจัย ซึ่งก็ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกเป็นกันเองและในเบื้องต้นผู้วิจัยก็ได้ขอเบอร์ E-Mail และหมายเลข MSN (โปรแกรมสนทนา) มาใช้ในการพูดคุยติดต่อกับเธอในครั้งต่อไป

หลังจากนั้นประมาณเกือบ 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้มีโอกาสพูดคุยกับน้องเพ็ญผ่านทางโปรแกรมสนทนา MSN ทำให้ทราบว่าเธอเข้ามาออนไลน์ในโปรแกรม MSN เพื่อนัดแนะและรอเพื่อนๆ เข้าไปเล่นเกมด้วยกันเป็นประจำในวันเสาร์และแทบจะทุกคืนในวันธรรมดา ผู้วิจัยจึงได้โอกาสขอตามเข้าไปร่วมเล่นด้วยพร้อมกับเพื่อนกลุ่มน้องเพ็ญอีก 5 คน ทำให้ได้พบว่าน้องเพ็ญคือหัวหน้ากลุ่ม (ผู้นำ) ในการเล่นเกมครั้งนี้ และในโอกาสนี้เองผู้วิจัยจึงได้แนะนำตัวอีกครั้งพร้อมกับได้ขอความร่วมมือน้องเพ็ญในการให้ข้อมูลและสัมภาษณ์เพื่อนำไปใช้ประกอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งเธอก็ตอบรับและยินดีให้ความช่วยเหลือแต่ก็ยังไม่มั่นใจว่าจะมีเวลาว่างมาให้สัมภาษณ์ได้เมื่อใดทางผู้วิจัยจึงได้ทำการขอแลกเปลี่ยนโทรศัพท์กับเธอเพื่อที่จะใช้ติดต่อขอข้อมูลต่อไป

จากการพูดคุยผ่านทาง MSN และเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันอีกหลายครั้งจึงทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่า น้องเพ็ญไม่ได้เป็นเพียงเด็กสาวที่นิยมการเล่นเกมออนไลน์ธรรมดาๆ เหมือนคน

อื่นๆทั่วไป แต่เขามีตำแหน่งเป็นถึงหัวหน้าก๊วนหญิงของเกมออนไลน์ชื่อดังเกมหนึ่งอีกด้วยและก๊วนของเธอก็มีชื่อเสียงและระดับความนิยมในลำดับต้นๆของตาราง น้องเพ็ญสและเพื่อนในกลุ่มร่วมกันกวาดถ้วยรางวัล(ในเกม)มาแล้วร่วมสิบใบ และที่สำคัญนอกจากจะความสามารถในการเล่นเกมที่เก่งกาจจนมีชื่อเสียงในเกมแล้ว น้องเพ็ญสยังเป็นหญิงสาววัยรุ่นที่จัดได้ว่ามีหน้าตาดีจนถึงขนาดที่ทำให้บริษัทผู้ให้บริการเกมดังกล่าวได้เคยขอนำรูปของเธอไปใช้เป็นหน้าเว็บมาแล้วอีกด้วย และเมื่อทางผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามไปให้น้องเพ็ญสช่วยทำให้ ผลที่ได้กลับมาก็ยิ่งทำให้ทางผู้วิจัยมีความสนใจในตัวน้องเพ็ญสมากยิ่งขึ้น เนื่องมาจากข้อมูลเกี่ยวกับตัวเธอมีประเด็นที่น่าสนใจหลายเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของ การทดสอบการเสพติดเกมออนไลน์ซึ่งผลการวัดผลเบื้องต้นที่ได้ออกมา พบว่าเธออยู่ในข่ายของบุคคลที่มีความเสี่ยงในการเสพติดเกมออนไลน์ในขั้นค่อนข้างมาก

จากการพบปะ พูดคุย และทักทายผ่านในเกมออนไลน์ และโปรแกรมสนทนาหลายครั้งต่อหลายครั้ง ประกอบกับการได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนๆที่รู้จักในเกม ทำให้ผู้วิจัยกับน้องเพ็ญส รู้สึกสนิทและวางใจกันมากขึ้น จนในที่สุดทางผู้วิจัยก็สามารถโทรขอนัดสัมภาษณ์ได้เป็นผลสำเร็จในการนัดสัมภาษณ์จริง ทางน้องเพ็ญสได้นัดแนะผู้วิจัยให้ไปพบกันที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งแถบย่านงามวงศ์วาน หลังจากไปรอได้สักพักหนึ่งน้องเพ็ญสก็ได้มาถึงที่นัดหมายพร้อมกับเพื่อนหญิงอายุรุ่นราวคราวเดียวกันอีกหนึ่งคน จากการพูดคุยกันอย่างเป็นกันเองทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่าน้องเพ็ญสเป็นเด็กสาวชาวนนทบุรีโดยกำเนิด เป็นลูกคนเดียวไม่มีพี่น้อง อาศัยอยู่บ้านกับคุณแม่สองคน ส่วนคุณแม่พ่อกันมาครั้งจึ่งจะกลับมาจากการทำงานที่ต่างจังหวัด คุณแม่ของน้องเพ็ญสทำงานเป็นข้าราชการในสถานราชการแห่งหนึ่งไม่ไกลไปจากโรงเรียนของเธอเท่าไรนัก การใช้ชีวิตโดยปกติตื่นเช้ามาก็จะอาบน้ำแต่งตัวแล้วก็เดินทางมาโรงเรียนด้วยตัวเองเลย ซึ่งตอนกลับบ้านก็จะกลับด้วยตัวเองเช่นเดียวกัน ไม่ได้มีใครมารับส่งแต่อย่างใด น้องเพ็ญสจึงค่อนข้างได้เงินจากผู้ปกครองค่อนข้างมากสำหรับเด็กมัธยมทั่วไปคือประมาณ 5,000 บาทต่อเดือน ซึ่งนอกจากจะเอาไว้ใช้ซื้อของแล้ว ยังเอาไว้ใช้เป็นค่าเดินทางและค่าอาหารที่ตัวเองต้องหาทานเองอยู่เป็นประจำ แต่เนื่องจากไม่ค่อยได้พูดคุยหรือมีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับผู้ปกครองมากนัก ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวดูเหมือนจะห่างเหิน โดยเฉพาะกับคุณแม่ที่ในแต่ละเดือนได้เจอหรือพูดคุยกันน้อยมาก ส่วนคุณแม่เป็นคนใจดีและค่อนข้างตามใจน้องเพ็ญสอยู่เสมอ แม้จะได้พบเจอและพูดคุยกันทุกวัน เพราะอยู่บ้านด้วยกัน แต่ก็มักจะเป็นในช่วงค่ำหลังจากที่คุณแม่กลับมาจากที่ทำงานแล้วเท่านั้น โดยกิจกรรมที่น้องเพ็ญสมักจะทำในเวลาว่างก็คืออ่านการ์ตูนกับเล่นเกม

แต่อย่างไรก็ตามเธอกลับยอมรับว่ารู้สึกมีความสุขมากกว่าที่ได้มาโรงเรียน ไม่ใช่เพราะชื่นชอบในการเรียนหนังสือ แต่เป็นเพราะที่โรงเรียนมีเพื่อนในรุ่นราวคราวเดียวกันหลายคน แต่ถึงกระนั้นน้องเพ็ญจะมีเพื่อนที่สนิทสนมกันอยู่จริงๆ ในโรงเรียนประมาณ 4 คนเท่านั้น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นผู้หญิงทั้งหมด เป็นเพื่อนในห้องที่เรียนด้วยกันและที่รุ่นน้องม.4 อีก 1 คน ซึ่งเป็นน้องสาวของเพื่อนในกลุ่มอีกที ซึ่งเพื่อนๆ ในกลุ่มค่อนข้างที่จะชอบอะไรๆ เหมือนกัน โดยเริ่มมาจากการชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแนวเด็กผู้หญิงเหมือนกัน แล้วก็ค่อยๆสนิทกันมากขึ้นเรื่อยๆ ช่วยกันเรียน เวลาอาจารย์สั่งงานกลุ่มก็จะจับกลุ่มทำงานด้วยกันอยู่เสมอ เวลามีเรื่องสนุกสนานหรือปัญหาอะไรไม่สบายใจก็จะเอามาพูดคุยปรับทุกข์กับเพื่อนกลุ่มนี้ เนื่องจากที่บ้านไม่ค่อยมีเวลาให้เธอจึงรู้สึกว่าสนิทกับเพื่อนมากกว่าที่บ้านเสียอีกและก็จะมักจะไปไหนมาไหนกับกลุ่มเพื่อนสนิทอยู่เสมอ โดยเฉพาะในช่วงเวลาหลังเลิกเรียนซึ่งช่วงแรกๆก็จะพากันไปเดินเที่ยวห้าง พอกินข้าวเสร็จก็จะดูภาพยนตร์ ทำให้กลับบ้านช้าค่ำมืดติดดินอยู่บ่อยๆ “เรื่องไปเที่ยว ที่บ้านไม่ว่าอะไรเลยคะ ถ้าอยู่ข้างนอกจะกลับบ้านช้าคุณแม่ก็ไม่ว่าอะไร โทรมไปบอกแต่อาจกลับช้าจากเวลาที่บอกไป สักชั่วโมงสองชั่วโมงก็ไม่ว่าคะ แต่ต้องกลับบ้านแค่นั้น” ผู้วิจัยจึงถามต่อว่า แล้วเคยถูกทำโทษหรือว่ามีปัญหาที่บ้านบ้างรึเปล่า “ก็เคยคะ ที่บ้านก็มีดูบ้างเรื่องผลการเรียนแต่เดี๋ยวนี้ไม่มีแล้วคะ แต่ที่แรงสุดก็คือช่วงสักตอนอยู่ม.ต้น หนูจะติดเล่นเน็ตมาก เพื่อนๆเรียกว่าเจ้าหญิงCyber ชอบChat บ่อยๆ จนอยู่ดีๆนอนอนตื่นสาย วันนั้นก็โดดเรียนไปเลย พอคุณแม่รู้เข้าก็มาห้ามไม่ให้เล่นเลยทะเลาะกัน คุณแม่ถึงอน น้องเพ็ญถึงอน ไม่พูดกันเป็นสองสามวันเลยคะ แต่อีกวันมาก็พูดกันปกติ แล้วก็ไม่เห็นว้าวไรเรื่องเล่นเน็ตอนอีกเลย”น้องเพ็ญกล่าว

ผู้วิจัยจึงได้สอบถามต่อในเรื่องอินเทอร์เน็ตและเกม ก็พบว่าก่อนหน้านี้ น้องเพ็ญก็เคยมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอกจอคอม โดยตอนเด็กๆสมัยอยู่มัธยมต้นนอกจากเธอจะนิยมชมชอบการอ่านหนังสือการ์ตูนแล้วมีอีกสิ่งหนึ่งที่เธอชื่นชอบไม่แพ้กันนั่นก็คือวิดีโอเกม “คือเวลาอยู่บ้านถ้าไม่อ่านการ์ตูนก็จะเล่นเกมคะ ชอบเล่นวิดีโอเกมมากๆ ถึงมากที่สุดคะ จำได้ว่าตอนแม่ซื้อเครื่องเพลย์(สเตชัน)ให้นี้ดีใจมากๆ ไม่ออกไปเที่ยวไหนเป็นเดือนเลยคะ วันๆเล่นเกมอย่างเดียว” น้องเพ็ญพูดไปพลางยิ้มไปพลาง แต่อย่างไรก็ตามต่อมาในยุคที่อินเทอร์เน็ตมีราคาถูกลงและเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย น้องเพ็ญก็หันมาสนใจในเรื่องChatผ่านโปรแกรมสนทนาต่างๆ เช่นเดียวกับวัยรุ่นคนอื่นๆ ในตอนนั้นน้องเพ็ญเล่าว่าตัวเองเป็นขาChatคนนึงเลยทีเดียว เพราะเมื่อกลับถึงบ้านเมื่อไหร่เป็นอันต้องเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเชื่อมต่อเข้าอินเทอร์เน็ตทันที จุดประสงค์หลักๆก็คือเข้าไปสนทนากับคนอื่นๆในโลกอินเทอร์เน็ต “ถ้าไม่มีใครคุยด้วย ก็จะคุยกับเพื่อนๆกันเองนี่แหละ เปลี่ยนจากโทรมือถือมาเป็นคุยทางเอ็ม(MSN)แทน” น้องเพ็ญกล่าวพร้อมกับยอมรับว่า ถ้าอยู่บ้านก็จะเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ออนไลน์แทบทุกครั้ง แต่ถึงแม้ว่าจะเล่นแทบ

ทุกวันแต่ก็จะไม่ออนไลน์ไว้ทั้งวัน นอกจากจะมีคนคุยด้วยจนติดลมแล้วก็เล่นเพลินจนดึกตื่นคำคืน ซึ่งก็เคยเล่นมากเสียจนเคยมีปัญหาเป็นเรื่องเป็นราวกับที่บ้านตามที่ได้กล่าวไปแล้ว

จากนั้นผู้วิจัยจึงถามต่อ ถึงประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร “เล่นครั้งแรกเพราะเพื่อนชวนคะ” น้องเพ็ญสกล่าว พร้อมกับเล่าย้อนไปว่าเธอเริ่มเล่นเกมออนไลน์มาประมาณเกือบ 2 ปีแล้ว โดยเล่นครั้งแรกตั้งแต่ตอนเรียนอยู่ชั้นมัธยมปีที่ 4 ในช่วงแรกที่เกมออนไลน์เริ่มเข้ามานิยมในประเทศนั้น ตัวน้องเพ็ญสเองกลับไม่ได้ให้ความสนใจเลย เพราะในช่วงนั้นยังติดการ์ตูนกับเล่นChatมากกว่าและเกมออนไลน์ที่เคยเห็นในช่วงแรกๆตามร้านส่วนมากมักจะเป็นเกมประเภทตามไล่ล่าถือปืนยิงกัน ซึ่งไม่รู้รู้สึกดึงดูดให้เด็กผู้หญิงอย่างเธออยากเข้าไปเล่นหรือสนใจแม้แต่น้อย จนกระทั่งมีอยู่วันหนึ่งเพื่อนสนิทในกลุ่มคนได้ไปลองเล่นเกมๆหนึ่งมา แล้วก็ชอบ เพราะมีลักษณะที่แตกต่างจากเกมออนไลน์ที่พวกเขาเคยรู้จักหรือพบเห็นมา ก็เลยเอามาเล่าให้เพื่อนในกลุ่มคนอื่นๆรวมทั้งตัวน้องเพ็ญสเองฟัง จนเริ่มเกิดความสนใจในเกมออนไลน์ขึ้นมา แต่ก็ยังไม่ได้ไปทดลองเล่นกันในที่นั้น จนกระทั่งหลังเลิกเรียนวันหนึ่งได้ไปเดินเที่ยวห้างแล้วไม่รู้จะทำอะไร ก็มีเพื่อนในกลุ่มชักชวนให้ลองไปหาเกมเล่นกัน ตอนแรกตัวน้องเพ็ญสเองก็ลังเลใจแต่ในเมื่อเพื่อนๆในกลุ่มตกลงจะลองไปเล่นกัน เธอเองก็จึงจำเป็นต้องไปกับเพื่อนด้วย

“ชอบตัวอ่านการ์ตูนตาหวานที่นางเอกตาโตๆ ปกติชอบเล่นเกมเพลย์อยู่แล้ว พอเห็นตัวละครในเกมก็อยากเล่นเลย” น้องเพ็ญสกล่าว ถึงสาเหตุที่ทำให้เธอรู้สึกอยากเล่นและตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งแรกนั้น น้องเพ็ญสบอกว่าเพราะตัวละครในเกมดังกล่าวมีลักษณะที่ดูเป็นตัวการ์ตูนเหมือนในหนังสือการ์ตูนที่ทั้งความน่ารัก สดใส ดึงดูดใจ ประกอบกับตัวเกมที่ออกแบบมาเป็นโลกแบบแฟนตาซีในจินตนาการมีชีวิตที่สวยงาม ทำให้เวลาเล่นรู้สึกเพลิดเพลินดูแล้วไม่เบื่ออ่อนแรงเต็มไปด้วยการต่อสู้เหมือนกับเกมออนไลน์อื่นๆในช่วงนั้น “พอลองเล่นดูก็รู้ว่ามันไม่ยากอย่างที่คิด อาจเป็นเพราะหนูเล่นเกมเก่งอยู่แล้วมั้ง”น้องเพ็ญสเล่าถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งแรก ว่าเธอรู้สึกว่ามันเป็นอะไรที่ไม่ยากเลย อาจจะเป็นเพราะก่อนหน้านี้เธอและเพื่อนๆมีพื้นฐานในการเล่นวิดีโอเกมและอินเทอร์เน็ตมาก่อนก็เป็นได้ เธอยังบอกอีกว่าตอนแรกเธอกับเพื่อนๆยังเล่นไม่เป็นเลยยังไม่มีใครกล้าเล่นเอง แต่พอลองๆเล่นดูแล้วน่าสนุก ก็เลยแยกกันเล่นคนละเครื่องจนเพลิน แคว้นแรกที่ได้เล่นเกมกว่าจะกลับบ้านถึงบ้านก็เกือบจะ 3 ทุ่มเลยทีเดียว

จากวันนั้น กิจกรรมของเพื่อนๆในกลุ่มของน้องเพ็ญส นอกจากเดินเที่ยวห้างซื้อของแล้วก็จะมีการนัดเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นมาอีกอย่างหนึ่ง จึงเป็นเหตุให้เธอและกลุ่มเพื่อนของ

เธอเป็นต้องแวะเวียนเข้าออกร้านอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ โดยมักจะเลือกพากันไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตบริเวณมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยเหตุที่เลือกร้านดังกล่าวเพราะร้านมีขนาดกว้างขวางพอประมาณไม่แคบจนเกินไปและเสียงภายในร้านก็ไม่ค่อยดัง รวมทั้งอยู่ไม่ไกลไปจากบริเวณที่พวกเธอมักจะเดินทางผ่านอยู่บ่อยๆอีกด้วย โดยจะใช้เวลาเล่นช่วงหลังเลิกเรียน ซึ่งโดยมากจะมาเล่นกันตั้งแต่ 5 โมงเย็นจนถึง 2 ทุ่มจึงจะแยกย้ายกันกลับบ้าน น้องเพ็ญได้เล่าว่าในช่วงแรกๆเพื่อนในกลุ่มจะมาเล่นเกมด้วยกันแบบพร้อมหน้าพร้อมตากันอยู่บ่อยๆ โดยจะเล่นเกมกันแทบจะวันเว้นวันในช่วงแรกๆ แต่พอเล่นไปได้สักประมาณ 1-2 เดือนก็จะเริ่มทิ้งห่างเป็นสัปดาห์ละ 2-3 ครั้งแทน ทั้งนี้ก็เพราะเวลาจะไปเล่นเกมก็จะพากันไปเล่นเป็นกลุ่ม แต่ถ้ามีเพื่อนคนไหนเกิดไม่อยากจะไปขึ้นมาก็จะหันไปทำกิจกรรมอย่างอื่นแทน ซึ่งในช่วงหลังๆก็เริ่มมีเพื่อนในกลุ่มบางคนเริ่มขอตัวไม่มาเล่นด้วย อาจจะเป็นเพราะเบื่อเนื่องจากเล่นแล้วไม่ผ่านหรือเล่นแล้วแพ้บ่อยๆ ซึ่งต่างกับตนเองที่ยังเล่นแล้วยังรู้สึกเหมือนมีดวงมือขึ้น เวลาแข่งก็จะชนะอยู่เป็นประจำคะแนนสะสมก็มีมากระดับRANKความสามารถก็สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ได้รับคำชื่นชมจากคนอื่นว่าเล่นเก่งทำให้ความรู้สึกขณะเล่นเกมของน้องเพ็ญเป็นไปอย่างสนุกสนาน นอกจากนั้นเพื่อนคนอื่นๆในกลุ่มยังไม่อาจมาเล่นเกมติดต่อกันหลายวันได้บ่อยครั้งเหมือนกับน้องเพ็ญ เพราะจะมีผู้ปกครองมารับกลับหรือไม่ก็ต้องขออนุญาตทางบ้านก่อนว่าจะกลับบ้านค่ำ ซึ่งแตกต่างจากตนเองที่จะต้องเดินทางกลับบ้านเองและส่วนใหญ่จะต้องอยู่หาทานข้าวเย็น(นอกบ้าน)ก่อนจึงจะกลับบ้าน ทำให้เวลาวางหลังเลิกเรียนในแต่ละวันของตนมีมากและเป็นอิสระมากกว่าเพื่อนคนอื่นๆจึงเป็นเหตุให้น้องเพ็ญเริ่มคิดที่จะมาเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพังคนเดียว โดยไม่จำเป็นต้องรอให้มีเพื่อนมาเล่นด้วยกันเหมือนทุกที่

โดยในการเล่นเกมแต่ละครั้งถ้าเป็นวันธรรมดาหลังเลิกเรียนจะเล่นเกมประมาณ 2-4 ชั่วโมงต่อครั้ง ในขณะที่วันหยุดเสาร์อาทิตย์จะใช้เวลาเล่นมากกว่านั้นเล็กน้อยคือประมาณ 5-6 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ถามต่อไปในเรื่องของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมแต่ละครั้ง น้องเพ็ญก็บอกว่าในช่วงแรกๆปกติก็เสียไม่มากเท่าไร โดยที่ร้านจะคิดเฉพาะค่าเช่าเครื่องเพื่อใช้ในการเล่นเกมที่ชั่วโมงละ20บาท ถ้าเล่นไปกี่ชั่วโมงก็จ่ายไปตามอัตราเวลาที่ใช้เล่นจริง ซึ่งเกมออนไลน์ที่น้อง เพ็ญชอบเล่นมักจะให้แค่ทำการสมัครผ่านทางเว็บไซต์เพื่อขอ ID. Member (หมายเลขหรือชื่อสมาชิก) ก็จะสามารถเล่นได้ทันที แต่อย่างไรก็ตามเมื่อเล่นไปนานๆเข้า ก็เริ่มค้นพบว่าตัวเกมมันมีอะไรน่าสนใจอีกหลายๆอย่างนอกจากมาเพื่อแข่งให้ชนะแล้วเก็บเลเวลเพียงอย่างเดียว “ยิ่งเล่นก็ยิ่งชอบ ยิ่งเห็นข้อดีของเกมออนไลน์ นอกจากสนุกแล้ว ยังคุยไปได้ด้วย ได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆแต่ที่

ถูกใจจริงๆก็คือตัวละคร มีให้เลือกเล่นหลายตัว น่ารักๆ ทั้งนั้น มีไอเทม¹ เยอะแยะ แล้วยังแต่งตัวได้อีกด้วย ซื้อเสื้อผ้า ซื้อหมวก ซื้อกระป๋องมาเปลี่ยนได้ เครื่องประดับก็มีเหมือน คนจริงๆเลย”น้องเพียงกล่าวแล้วก็เริ่มอธิบายต่อว่าพอเล่นๆไปแล้วประสบความสำเร็จซะได้บ่อยๆ ในระดับหนึ่ง ก็เริ่มหาความท้าทายอย่างอื่นทำบ้าง ด้วยการตกแต่งตัวละครให้เป็นไปตามในแบบที่เราต้องการ โดยยอมรับว่าเห็นเครื่องข้างๆและเพื่อนในเกมที่มาเจอแล้วเล่นแข่งกับเรา มีการประดับประดาตัวละครของตนให้เป็นไปในแบบฉบับเฉพาะของแต่ละคนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนเสื้อผ้า เครื่องประดับ อุปกรณ์ต่างๆ ซึ่งของเหล่านี้ไม่ว่าจะหามาได้จากการใช้หน่วยเงินที่ต้องการจริงๆ ได้รับมาในเกม ถ้า ก็ต้องใช้เงินจริงๆไปแลกเปลี่ยนเพื่อให้ได้ของชิ้นนั้นๆมา ในรูปแบบของการซื้อ

บัตรเงินสดของเกมออนไลน์นั้นๆ ซึ่งสินค้า ไอเทมเครื่องประดับ แต่ละชิ้นก็จะมีราคาไม่เท่ากัน ยิ่งหายาก ยิ่งมีประโยชน์ ก็ยิ่งจะมีราคาสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยของไอเทมแต่ละชิ้นจะมีราคาตั้งแต่ในหลักไม่กี่สิบบ้างจนถึงหลายร้อยเลยก็มี ผู้วิจัยจึงถามต่อไปว่ามีความจำเป็นหรือไม่ที่ต้องเสียเงินจริงเพื่อซื้อของที่ใช้ได้เพียงในเกมซึ่งไม่อาจจะนำมาใช้ได้ในชีวิตจริง น้องเพียงก็กล่าวยอมรับว่าจริงๆในครั้งแรกๆเธอก็คิดว่ามันเหมือนกำลังเล่นตุ๊กตาอยู่ พอแต่งตัวให้ดูรูปลักษณะในแบบที่ตนเองชอบสักครั้งก็พอ แล้วเมื่อผ่านไปสักระยะถ้ารู้สึกเบื่อก็ค่อยมาปรับเปลี่ยนใหม่เป็นครั้งคราว แต่เมื่อเล่นไปนานๆก็พบว่าทุกอย่างมักไม่เป็นไปในแบบที่ตั้งใจไว้แต่แรก เพราะรูปแบบของเกมมักจะบีบให้ผู้เล่นจำเป็นต้องซื้อไอเทมและอัปเกรดตัวละครทางอ้อมอยู่บ่อยๆ เพราะการอัปเกรด² ไอเทมนอกจากจะช่วยในเรื่องของความสวยงามและความพึงพอใจของผู้เล่นแล้ว ไอเทมหลายๆอย่างในเกมยังมีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เล่นอีกด้วย น้องเพียงยอมรับว่า ถ้ามีเงินมากก็สามรถเอาไปซื้อบัตรเงินสด มูลค่าสูงๆได้ ก็จะสามารถมีหนทางหาซื้อ ไอเทม อุปกรณ์ ทำให้การเล่นเกมน่าสนใจยิ่งขึ้น แทบจะสามารถปรับเปลี่ยนตัวละครที่ไม่เก่งให้ดูดีและเก่งขึ้นได้อย่างรวดเร็วเลยทีเดียวน และคนที่เล่นเกมออนไลน์ก็ไม่ได้มีเพียงแต่เธอเท่านั้นที่เล่นเกมและอัปเกรดความสามารถของตัวละครควบคู่ไปด้วย ผู้เล่นคนอื่นๆก็นิยมอัปเกรดไอเทมจำพวกอำนวยความสะดวก

¹ไอเทม (ITEM) ในที่นี้หมายถึง สิ่งของ เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เครื่องแต่งกาย อาวุธ เครื่องประดับ ยา สมุนไพร ตลอดจนสิ่งของอื่นๆ ที่สามารถให้ตัวละครในเกมใช้ได้

² อัปเกรด (UPGRADE) การพัฒนาขีดความสามารถของอาวุธ อุปกรณ์ หรือตัวละครในเกม ด้วยวิธีการใดๆก็ตาม ที่ส่งผลทำให้ระดับสถานะความสามารถในด้านต่างๆของตัวละครที่ผู้เล่นใช้เพิ่มสูงขึ้น

ความสะตอกันทั้งนั้น ถ้าเธอไม่อัปเกรดเธอก็จะเป็นฝ่ายเสียเปรียบในการเล่น เพราะถึงแม้จะมีระดับRANKที่สูงกว่า แต่ก็อาจเป็นฝ่ายเพลี้ยพลัง้าแก่ผู้เล่นอื่นๆที่มีไอเทมดีๆมากกว่าได้โดยง่ายได้เช่นกัน และเมื่ออย่างนี้เมื่อเธอมีระดับRANKที่สูงก็มักจะมีคนคาดหวังในเรื่องความสามารถและมาทำแข่งอยู่บ่อยๆ ทำให้เธอต้องคอยหาไอเทมที่มีราคาสูงและหายากมาใช้อยู่เสมอๆ และถ้าไม่มีการอัปเกรดความสามารถให้ตัวละครเลยก็แทบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่จะสามารถก้าวขึ้นไปคว้าถ้วยรางวัลจากการแข่งขันในเกมได้ เป็นเหตุทำให้จากที่เคยเสียค่าใช้จ่ายเดือนละไม่กี่ร้อยบาทในช่วงแรกๆ ก็เริ่มเสียเงินมากขึ้นเรื่อยๆจนเคยเกือบถึงหลักพันในบางเดือนเลยก็มีเช่นกัน

อย่างไรก็ตามถึงแม้จะมีค่าใช้จ่ายในด้านเกมเพิ่มขึ้นมา แต่น้องเพียงเองก็พอใจที่จะใช้จ่ายเงินไปกับการเล่นเกม เพราะการเล่นเกมนอนไลน์ทำให้เธอได้รู้จักและมีเพื่อนมากขึ้น “ปกติหนูไม่ค่อยคุยกับใครก่อนนะ แต่หลังๆนี้ไม่รู้ว่าเพราะเล่นเกมรีเบิ้ลาก็รู้สึกกล้าคุย กล้าทักคนอื่นมากขึ้น” น้องเพียงกล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงในด้านอุปนิสัยของเธอ โดยเมื่อแต่ก่อนเธอจะเป็นคนไม่ค่อยพูด จึงมีเพื่อนที่สนิทและพูดคุยกันในทุกเรื่องแค่ในกลุ่มเพื่อนๆหญิงของเธอเท่านั้น แต่ในระยะหลังเมื่อเกมนอนไลน์กลายเป็นที่นิยมมากขึ้น ก็เลยส่งผลทำให้เธอได้รู้จักและพูดคุยในเรื่องเกมกับเพื่อนคนอื่นๆอีกด้วย จากแต่ก่อนที่มักจะมีแต่เพื่อนผู้หญิง ก็เริ่มได้พูดคุยกับเพื่อนผู้ชาย

มากขึ้นทั้งที่พบเจอในชีวิตจริง และที่ได้รู้จักจากการเล่นเกมอันเนื่องมาจากเกมนอนไลน์สามารถที่จะเล่นเกมไปพร้อมกับพบปะเพื่อนใหม่ได้ตลอดเวลา จึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เธอเล่นเกมได้อย่างเพลิดเพลินใจแม้ว่าเพื่อนๆในกลุ่มจะมาเล่นเป็นเพื่อนด้วยไม่ได้ก็ตาม แต่ก็ยังมีเพื่อนๆที่รู้จักกันผ่านเกมที่รอคอยจะมาเล่นกับเธออยู่เสมอ ผู้วิจัยจึงถามว่าเพื่อนที่รู้จักในเกมมีเป็นจำนวนมากหรือไม่และเคยเจอตัวจริงบ้างหรือไม่ น้องเพียงก็ตอบว่า “มีเพื่อนเยอะมากในโรงเรียนอื่นที่มีทั้งรุ่นเดียวกัน รุ่นพี่ รุ่นน้อง หรือเลยไปจนถึงระดับชั้นมหาวิทยาลัยเลยก็มีเหมือนกัน แต่ถึงขั้นนัดออกมาเจอกันเลยไม่ค่อยจะมีเท่าไรหรอก เพราะบางคนก็อยู่ต่างจังหวัด บางคนถึงจะอยู่ในกรุงเทพแต่ก็บ้านอยู่ไกลแต่ก็เคยมีที่ออกมาเจอกันจริงๆเลยก็มี อย่างมีอยู่คนหนึ่งพอเราบอกว่าเล่นที่ม.เกษตร คำก็ออกมาหาเลย เพราะคำก็เรียนอยู่ที่ม.เกษตรพอดี พอเล่นเสร็จก็ไปกินข้าวเป็นเพื่อนบางครั้งคะ” เธอยังกล่าวจริงๆแล้วเธอค่อนข้างที่จะปกปิดว่าเธอเป็นใคร เธอมีชื่อ Login ID. ที่ใช้ในการเล่นเกมถึง 3 ชื่อ เพื่อประโยชน์ในการเล่นและเพื่อปกปิดไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นทราบว่าเธอเป็นใคร ซึ่งจะมีเพียงเพื่อนสนิทของเธอไม่กี่คนเท่านั้นที่ทราบชื่อแฝงของเธอครบทั้งสามชื่อ

ปัจจุบันน้องเพ็ญยังไม่ได้คบหาใครเป็นพิเศษ เธอให้เหตุผลว่าเพราะวันๆ เอาแต่เล่นเกมและไปไหนมาไหนอยู่กับเพื่อนผู้หญิง แต่อย่างไรก็ตามน้องเพ็ญก็ยืนยันว่าคงไม่คิดที่จะเล่นเกมเพื่อเป็นช่องทางในการหาใครเป็นแฟนแน่นอนและเมื่อเล่นเกมได้นานจนรู้จักผู้คนได้มากในระดับหนึ่ง น้องเพ็ญและเพื่อนๆ ปรากฏว่าประจำทั้งจากในกลุ่มเพื่อนสนิทที่โรงเรียนและที่ทำความรู้จักจนสนิทสนมในเกม ก็ได้รวมตัวตั้งเป็นกลุ่มก๊วนหญิงขึ้นมากลุ่มหนึ่ง ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะได้มีทีมเข้าไปเล่นแข่งขันเพื่อชิงถ้วยรางวัลตามการแข่งขันต่างๆ ตามที่ในเกมจะจัดให้มีการแข่งขันขึ้น ซึ่งถือเป็นความท้าทายครั้งใหม่โดยก๊วนที่ตั้งขึ้นจะมีน้องเพ็ญเป็นหัวหน้าทีม อันเนื่องมาจากมีระดับRANK ความสามารถประสบการณ์และชั่วโมงในการเล่นเกมที่ค่อนข้างสูงกว่าเพื่อนๆ คนอื่นๆ ถึงระยะแรกๆ จะไม่ค่อยประสบความสำเร็จแต่หลังจากการผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนสมาชิกหน้าใหม่ได้ไม่นานก็เริ่มเห็นผล และก็ไม่ผิดหวังน้องเพ็ญและก๊วนของเธอสามารถที่จะเอาชนะและคว้ารางวัลมาได้หลายต่อหลายครั้ง ซึ่งส่งผลทำให้กลุ่มก๊วนของเธอมีชื่อเสียงและระดับคะแนนสะสมสูงขึ้นตามลำดับ แล้วที่สำคัญเมื่อสมัครเป็นก๊วนหญิง ตัวเกมก็ยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นแต่ละคนมีเพื่อนมากขึ้น จากการสร้างอัลบั้มภาพแนะนำตัวเองให้นักเล่นเกมคนอื่นๆ ได้รู้จักกัน แล้วก็มี Meeting ที่ทางบริษัทผู้ให้บริการเกมได้จัดขึ้นเป็นกิจกรรมให้นักเล่นเกมได้ออกมาพบปะตัวจริงกัน มีทั้งพาไปเที่ยว ไปทำบุญ ทำกิจกรรมเพื่อสังคมและร่วมเล่นเกมทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งน้องเพ็ญก็ได้ไปร่วมงานอยู่บ่อยๆ และได้ของรางวัลกลับบ้านมามากมาย เป็นประสบการณ์ดีๆ ที่เธอชื่นชอบมาก ซึ่งเธอคิดว่าเธอคงจะไม่มีโอกาสได้ทำอะไรเหล่านี้เลยถ้าไม่ได้เป็นเพราะติดตามและเล่นเกมออนไลน์

อย่างไรก็ตามจากการได้แชมป์หลายๆ รายการในระยะหลัง น้องเพ็ญยอมรับว่าจุดมุ่งหมายในการเล่นของเธอเริ่มเปลี่ยนไป “ตอนเล่นคนเดียวมันยังไ้ก็ได้ แต่พอเล่นแข่งเป็นทีมแล้วละก็พี่ ยังไงมันก็อยากชนะ ยิ่งตอนแข่งชิงรางวัลนี้ ยังไงก็ต้องชนะให้ได้” จากที่ตอนแรกๆ เล่นเพื่อความเพลินเพลินสนุกสนาน ผลแพ้ชนะไม่ได้เก็บเอามาคิดสักเท่าไรนัก แต่พอได้เป็นหัวหน้าทีมก็เหมือนกับว่ามีหน้าที่ต้องรับผิดชอบที่จะนำทีมให้ได้ชัยชนะในทุกครั้ง ทำให้การแพ้ชนะกลายเป็นเรื่องใหญ่ที่ต้องเอาจริงจัง เธอกล่าวว่า “บางครั้งมันก็เหมือนกับเป็นดารา เป็นคนดังนะพี่ พอได้แชมป์แล้วก็ต้องแปลว่าเก่ง ยังไงก็ต้องเล่นให้ชนะเหมือนต้องแบบรักษาภาพพจน์อยู่ตลอด แพ้บ่อยๆ ก็ไม่ได้ เพราะจะเสียสถิติ มันมีบันทึกไว้ อายุเค้า “ น้องเพ็ญเล่าว่าตอนที่เล่นชนะแล้วคว้ารางวัลใหญ่ประเภททีมมาได้ครั้งแรกนั้นดีใจมาก เพราะก่อนหน้านั้นเล่นยังไงก็ไม่ประสบความสำเร็จ ทะเลาะกันก็มี เถียงกันก็มี แต่พอชนะจนได้แชมป์ครั้งแรกดีใจกันถึงกับขนาดมีการนัดไปฉลองกินไอศกรีมกับพวกเพื่อนๆ ในก๊วนเลยทีเดียวนะ แต่บางครั้งก็แพ้ถ้าเป็นการแพ้ปกติก็ไม่ใช่

ปัญหาอะไร แต่ถ้าเป็นการพ่ายแพ้ในรายการสำคัญหรือแพ้ให้กับทีมที่เป็นคู่แข่งหรือไม่ถูกกัน บางครั้งพอเล่นเกมเสร็จก็ถึงกับซึ่มไปเลยพูดไม่ออก อารมณ์ไม่ดีพาลกินข้าวไม่ลงเหมือนกัน

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะมีความสุขและภูมิใจในผลสำเร็จที่ได้จากการเล่นเกมแต่สิ่งหนึ่งที่น้องเพียงสยอรับก็คือต้องสูญเสียเวลาส่วนตัวหรือเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ อีกหลายๆต่อหลายอย่างไปเพื่อเอาเวลามาเล่นเกมมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเวลาในการทบทวนบทเรียนหรือเวลาที่มีให้กับกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียน เพราะเมื่อได้เป็นหัวหน้าทีมจึงจำเป็นต้องเข้ามาเล่นเกมแทบจะทุกวันเพื่อที่จะรวมกลุ่มให้ได้อย่างแข็งแรง ต้องคอยรักษาลูกทีมที่เก่งๆเอาไว้ไม่ให้ย้ายไปอยู่ที่อื่น และยังเมื่อทีมได้ชื่อ่ว่าประสบความสำเร็จก็ยิ่งต้องเข้ามาเล่นถี่มากยิ่งขึ้น จนเริ่มผูกพันเสมือนเป็นหน้าที่ที่ต้องทำในแต่ละวันไปแล้ว จากเมื่อก่อนที่เคยเล่นเกมอยู่ประมาณวันละ 2-3 ชั่วโมงก็ค่อยๆเพิ่มเป็น 4-5 ชั่วโมง ยิ่งถ้าเป็นวันหยุด ถ้าไม่มีอะไรหรือต้องไปทำธุระที่ไหนก็จะเล่นอาจจะใช้เวลาเล่นมากกว่า 6-8 ชั่วโมงเลยทีเดียว ซึ่งน้องเพียงบอกว่าระยะเวลาเล่นดังกล่าวถือว่าเป็นเรื่องปกติ เธอเคยได้ยินมาว่ามีคนที่ใช้เวลาในการเล่นต่อวันนานกว่าเธอกีมาก ถึงแม้ว่าเธอจะเป็นคนที่เล่นเกมมากที่สุดในกลุ่มแล้วก็ตาม น้องเพียงกล่าวต่อว่าส่วนตัวเธอนั้นถ้าจำไม่ผิดเธอเคยใช้เวลาเล่นที่นานที่สุดในหนึ่งวันนานกว่า 12 ชั่วโมง คือเล่นตั้งแต่ช่วงเช้าจนกระทั่งมืด ทั้งนี้ก็เนื่องจากเพราะว่าเธอมีเพื่อนในเกมเป็นจำนวนมากทั้งโทรศัพท์หรือออนไลน์เข้ามาชวนให้ไปเล่น ให้ไปเข้ากลุ่มหรือช่วยเหลือกันอยู่เรื่อยๆแทบทั้งวัน พอเล่นกับคนนี้เสร็จอีกคนออนไลน์เข้ามาเจอเธอพอดีก็ชวนอีก บางคนก็รู้จักมานาน บางคนก็เพิ่งรู้จัก ซึ่งเธอก็ไม่ค่อยจะปฏิเสธ เรียกว่าทั้งวันไม่ไปไหนหรือทำอะไร นอกจากนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เล่นเกมกับทานข้าวเท่านั้น น้องเพียงบอกว่าบางครั้งถ้าวันไหนเธออ่อนเพลียจนเธอเล่นเกมไม่ไหวหรือมีเหตุจำเป็นทำให้ไม่อยากเล่นเกม บางทีอาจถึงกับต้องปิดโทรศัพท์ เลิกออนไลน์MSNเพื่อป้องกันไม่ให้มีใครโทรมาชวนเลยทีเดียว

เธอเล่าให้ฟังว่า มีอยู่ช่วงหนึ่งถึงกับเคยมีปัญหาขัดใจกับกลุ่มเพื่อนสนิทที่โรงเรียน เพราะจะมีเวลาไปไหนมาไหนด้วยกันน้อยลงและเพื่อนในกลุ่มบางคนก็ไม่ได้สนใจในเรื่องเกมเหมือนกับเธอ ยิ่งตอนที่เล่นเกมหนักๆแทบจะตัดขาดห่างหายจากกลุ่มเพื่อนไปเลย แต่พอระยะหนึ่งก็สามารถจัดสรรเวลาได้ อย่างเช่น หลังเลิกเรียนก็จะไปเที่ยวด้วยกันก่อน พอทานข้าวเย็นหรือดูหนังเสร็จเมื่อทุกคนแยกย้ายกันกลับบ้าน น้องเพียงก็จะขอตัวไปนั่งเล่นเกมต่อก่อนจนตึกแล้วจึงจะกลับบ้าน แต่ถ้าวันไหนไม่มีใครชวนก็อาจจะกลับบ้านไปเล่นเกมหรือไม่ก็ตรงเข้าไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตต่างๆทันที น้องเพียงได้กล่าวต่อว่า จริงอยู่ที่เกมออนไลน์ทำให้เธอมีเวลาพบปะกับและทำกิจกรรมอื่นๆในโลกจริงๆน้อยลง แต่ก็ไม่ได้ทำให้เธอรู้สึกมีเพื่อนน้อยลงเลยเพราะ

ได้รู้จักกับเพื่อนๆใหม่ๆ มากมายเพิ่มจากในเกมและบางที่เราก็ได้อาจเจอกับกลุ่มเพื่อนสนิทของตนเองในเกม และวันหยุดก็จะมีกาโทรศัพทไปชวนให้เข้ามาเจอกันในเกมแทนการออกไปเที่ยวอีกด้วย

“จะว่าไป หนูว่าตอนนี้ หนูรู้จักเพื่อนในเกม(จำนวน)มากกว่า เพื่อนในโรงเรียนอีกนะ เพื่อนที่โรงเรียนบางคน บางวันไม่ได้คุยกันเลย แต่เพื่อนในเกมในกลุ่มก็วัน ถ้าออนเข้ามาก็จะเจอกันแล้วทักทายกันตลอด” น้องเพ็ญสกล่าว นอกจากนี้ในส่วนของเกมยังเปิดโอกาสให้บรรดาผู้เล่นได้มีโอกาสทำความรู้จักกันในด้านอื่นๆ เช่น การสร้างอัลบั้มภาพ และการเขียนบันทึกไดอารี่ (BLOG) ซึ่งถ้าใครอยากจะคุยหรือรู้จักกับใครก็สามารถมาติดต่อเพื่อฝากข่าวคราว และข้อความเอาไว้ได้ รวมทั้ง ยังมีการเปิดให้โหวตคะแนนขวัญใจผู้เล่นก๊วนหญิงอีกด้วย ซึ่งแน่นอนว่าด้วยฝีมือชื่อเสียง ความสามารถ ผสมกับหน้าตาที่น่ารัก ย่อมทำให้คะแนนโหวตของน้องเพ็ญสมีสูงมากอยู่ในลำดับต้นๆ ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งเรื่องที่เธอภาคภูมิใจ เพราะในชีวิตจริงเธอแทบไม่เคยได้รับการยอมรับหรือชื่นชมในลักษณะนี้มาก่อนเลย

ในส่วนของผลกระทบต่อการเรียนนั้น น้องเพ็ญสก็ยอมรับว่ามีบ้าง เนื่องจากเดิมทีเธอก็ไม่ได้เป็นคนที่มีผลการเรียนดีเด่นอะไรอยู่แล้ว เธอบอกว่าเธอถนัดวิชาที่ต้องใช้ความจำมากกว่าวิชาที่ต้องใช้การคำนวณ โดยเฉพาะคณิตศาสตร์ถือว่าเป็นวิชาที่เธออ่อนที่สุด โดยปกติเธอจะมีคะแนนเกรดเฉลี่ยจะอยู่ที่ 2.20-2.30 เธอกล่าวว่าการเล่นเกมออนไลน์มากๆ ในระยะหลังไม่ได้ส่งผลกระทบต่ออะไรต่อผลการเรียนของเธอมากนัก จริงอยู่ที่ในขณะที่เรียนหนังสือในห้องเรียนเธอจะไม่ค่อยมีสมาธิเท่าไร เพราะชอบคิดนอกเรื่องเรื่อยเปื่อยไปเรื่องหนังสือการ์ตูนบ้าง หรือไม่กี่เรื่องเกมออนไลน์อยู่บ่อยๆ เธอมองว่าการเรียนหนังสือเป็นสิ่งที่น่าเบื่อเทียบไม่ได้กับการเล่นเกม แต่ก็พอเข้าใจว่าการเรียนก็เป็นสิ่งสำคัญในอนาคตที่ไม่อาจจะทิ้งไปได้ แม้ตัวเธอจะไม่ค่อยตั้งใจเรียนเท่าใดนัก และถึงจะติดเล่นเกมมากอย่างไรก็ตาม เธอยืนยันว่ายังไม่เคยขาดเรียน แม้จะมาโรงเรียนแล้วเรียนไม่ค่อยรู้เรื่องก็ตาม เพราะเธอมีเวลาที่จะใช้ในการเล่นเกมอยู่ค่อนข้างมากอยู่แล้ว จึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกมแต่อย่างใด แต่ยอมรับว่ามักจะทำงานส่งอาจารย์ไม่ทันเป็นประจำ “หนูโชคดีที่มีเพื่อนคอยช่วยค่ะ คือเพื่อนมันจะรู้ว่าหนูติดเกม และเรียนอ่อน เวลาต้องส่งงานมันก็จะมาช่วยทำ เอามาให้ลอก เอาไปส่งก็ยังมีเลยคะ”น้องเพ็ญสกล่าว แต่เมื่อเข้าไปใกล้ช่วงสอบเธอก็จะใช้เวลาในการเข้าไปสัมผัสในโลกของเกมน้อยลง เพราะต้องเอาเวลาไปเตรียมตัวสอบ “จริงๆ ตอนสอบก็ยังเล่นอยู่คะ แต่จะเล่นน้อยลง จะไม่เล่นก็ไม่ได้กลัวกลับมาแล้วเพื่อนเก่งกว่า แต่บางครั้งถ้าจำเป็นอาจจะไม่ได้เล่นติดต่อกัน 2 วันเลยก็มี ก็ทำให้อดคิดไปไม่ได้เหมือนกัน ว่าเราพลาดอะไรไปบ้างรึเปล่า”น้องเพ็ญสกล่าว

ผู้วิจัยจึงได้ซักถามต่อในประเด็นที่ว่าที่บ้านรู้หรือไม่ว่าเล่นเกม “รู้คะ แต่ก็ไม่เห็นมีปัญหาอะไรนี่ ยิ่งในช่วงหลังนี้หนูจะเอาเกมไปเล่นที่บ้านแทน ก็เลยไม่ห่วงแล้วมั้งคะ” เธอเล่าถึงในระยะเวลาหลังเมื่อที่บ้านเริ่มติดตั้งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (BROADBAND) เธอจึงได้ติดตั้งเกมที่เธอชอบลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ซึ่งในช่วงนี้เองที่น้องเพ็ญสก็หันมาสนใจและเล่นเกมออนไลน์เกมอื่นๆมากขึ้น แล้วก็เริ่มย้ายสถานที่มาเล่นเกมประจำมาเป็นที่บ้านแทน “วันเสาร์อาทิตย์นี้ แทบจะอยู่บ้านทั้งวันเลยคะ แต่วันถ้าวันไหนไปเรียนก็จะเล่นที่ร้านก่อนกลับ” “มีอยู่ครั้งหนึ่งเคยออนไลน์อยู่ในเกมตั้งแต่ตื่นนอน กว่าจะออกจากเกมก็ตอนปิดเครื่องนอนคะ” น้องเพ็ญสกล่าว ซึ่งด้วยลักษณะการเล่นของเธอนี้เอง นอกจากจะทำให้มีเวลาให้เพื่อนๆที่เรียนด้วยกันน้อยลงแล้ว การทุ่มเทให้กับการเล่นเกมเป็นระยะเวลานานในช่วงที่ผ่านมา ยังทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างน้องเพ็ญสกับคุณพ่อคุณแม่มีน้อยลง ถึงแม้ว่าก่อนหน้านี้จะไม่ค่อยมีเวลาและโอกาสในการทำกิจกรรมร่วมกันก็ตามที เพราะแต่ละคนก็มีกิจกรรมและหน้าที่เป็นของตนเอง และอีกทั้งส่วนใหญ่ที่บ้านก็มักจะมีกันอยู่ตามลำพังเพียงสองแม่ลูกเท่านั้น ที่ผ่านมาน้องเพ็ญสได้รับการเลี้ยงดูอย่างค่อนข้างจะตามใจ ไม่ได้เข้มงวดในเรื่องใดๆเป็นพิเศษแม้กระทั่งในเรื่องการเล่นเกมนำให้น้องเพ็ญสยอมรับว่าตัวเองเป็นคนที่ค่อนข้างดีและเอาแต่ใจตนเอง ถึงแม้จะไม่ค่อยมีท่าทีแสดงออกให้รู้อย่างชัดเจนก็ตาม แต่ถ้าเธอตัดสินใจว่าจะทำอะไรแม้ว่าจะถูกห้ามหรือว่ากล่าวอย่างไรเธอก็จะยังคงฝืนทำอยู่เช่นเดิม ซึ่งการเล่นเกมนออนไลน์ก็เช่นกัน แม้จะสามารถเล่นได้อย่างอิสระแต่ในระยะหลังๆ น้องเพ็ญสมักจะเล่นเกมติดต่อกันเป็นระยะเวลานานๆหลายคืน จนคุณแม่ซึ่งปกติไม่ค่อยได้ทำอะไรในเรื่องนี้ เริ่มสังเกตเห็นและก็เริ่มมีการเข้ามาว่ากล่าวตักเตือนอยู่บ้างเล็กน้อยในเรื่องเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเธอ ซึ่งก็ทำให้น้องเพ็ญสรู้สึกหงุดหงิดและไม่พอใจไม่น้อย ประกอบกับด้วยอุปนิสัยค่อนข้างดีดื้อ ฝอยมพิงใคร จึงทำให้เป็นเหตุทำให้น้องเพ็ญสถึงกับเถียงกับคุณแม่ในเรื่องนี้เป็นบางครั้ง แต่ก็ไม่ได้โต้เถียงหรือถูกว่ากล่าวอะไรรุนแรง และมักจะลงท้ายด้วยการไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง น้องเพ็ญสยังคงเล่นเกมตามที่ตัวเองพอใจเช่นเดิม แต่กระนั้นในช่วงหลัง หลังจากที่เคยมีปากเสียงกับคุณแม่มานั้น เธอก็ยอมรับว่าเกรงใจคุณแม่อยู่เหมือนกัน ในระยะหลังๆ เวลาที่น้องเพ็ญสเล่นเกมอยู่ที่บ้าน ถ้าถึงเวลาหรือรู้ตัวว่าคุณแม่กำลังกลับเข้าบ้าน บางครั้งน้องเพ็ญสมักจะทำเป็นหยุดออนไลน์เกม หรือไม่บางครั้งก็จะเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ทิ้งไว้ เหมือนกับที่กำลังทำรายงานอยู่ ทั้งนี้ ก็เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้คุณแม่กลับบ้านเข้ามาพบเห็นและถูกว่ากล่าวตักเตือนอีก แต่ถึงเช่นนั้นเมื่อผ่านไปสักพักน้องเพ็ญสก็จะกลับมานั่งเล่นใหม่อีกทีหนึ่งตามปกติ ซึ่งน้องเพ็ญสก็ยังยืนยันว่าส่วนใหญ่คุณแม่ก็มักจะนิ่งเฉย ไม่ค่อยเข้ามายุ่งเกี่ยวและไม่ได้ว่ากล่าวอะไรเพิ่มเติมนอกจากเรื่องเวลาในการเล่นนานๆของเธอนั่นเอง

ในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านสุขภาพนั้น ซึ่งก็พบว่าปกติเธอเป็นเด็กสาววัยรุ่นที่มีสุขภาพแข็งแรงดีตามปกติทั่วไป ไม่ค่อยได้ทำกิจกรรมประเภทออกกำลังกาย ในช่วงแรกที่เล่นเกมออนไลน์เธอบอกว่าเธอไม่ค่อยมีปัญหาอะไรสักเท่าไรในเรื่องนี้อาจจะเป็นเพราะร่างกายของเธอเคยชินกับการที่ต้องนั่งเล่นวิดีโอเกม หรือนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานๆ อยู่เป็นประจำ จะมีปัญหาอยู่บ้างก็เวลาที่เล่นเกมเป็นเวลานานๆ ติดต่อกันหลายๆ วัน ซึ่งบางครั้งเธอก็จะรู้สึกปวดบริเวณข้อมือและแขนตรงส่วนข้อศอกทางด้านขวา เพราะเป็นมือข้างที่ต้องใช้ในการควบคุมทิศทาง และการเคลื่อนไหวของตัวละคร “เป็นค่ะ พอเล่นนานมากๆ เนี่ยมันก็จะปวดเมื่อย ที่มีกับข้อศอก แล้วก็สับสนด้วย” น้องเพียงสกล่าว เธอยอมรับว่าการเล่นเกมนานๆ ทำให้เธอมีเวลาในการนอนหลับพักผ่อนน้อยลงในวันเสาร์อาทิตย์ เพราะบางครั้งอาจจะเล่นเกมจนตื่นไปจนถึงตี 1 หรือตี 2 แต่ถ้าเป็นวันธรรมดาเธอก็จะนอนไม่ดึกมากโดยจะเข้านอนประมาณเที่ยงคืน โดยให้เหตุผลเพิ่มเติมว่าที่วันธรรมดาไม่เล่นเกมจนดึกมากก็เพราะจะเล่นเกมจากร้านอินเทอร์เน็ตมาก่อนจึงจะเข้าบ้าน สาเหตุที่ไม่เล่นต่อก็เพราะการเดินทางกลับบ้านทำให้รู้สึกอ่อนเพลีย แต่ก็มีบ่อยครั้งที่กลับบ้านมาก็จะยังเปิดคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมต่อถ้ารู้ว่าเพื่อนยังเล่นอยู่ ในขณะที่วันเสาร์อาทิตย์จะเล่นเกมอยู่ที่บ้านจึงเป็นเหตุทำให้เล่นติดพันจนดึกตื่น จึงไม่ค่อยมีเวลาดูแลตัวเองเท่าใดนัก มักจะอ่อนเพลียได้ง่ายและชอบแอบงีบหลับในห้องเรียนเป็นประจำ อย่างไรก็ตามถึงจะเล่นเกมมากขนาดไหนเธอก็ไม่เคยที่จะเล่นเกมเพลินจนไม่ทานอาหารถึงแม้จะเป็นคนทานไม่มาก และทานอาหารไม่ค่อยจะตรงเวลาเท่าใดนักก็ตาม

ในส่วนของผลกระทบในด้านการใช้เงินนั้น น้องเพียงยอมรับว่าต้องนำเงินที่ได้รับมาใช้จ่ายส่วนตัวส่วนหนึ่งมาใช้ในการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นค่าชั่วโมงที่เช่าเล่นตามร้าน และค่าบริการเงินสดที่นำมาใช้ในการซื้อไอเทมในเกมออนไลน์จำนวน 2-3 เกม ที่เธอเล่นอยู่ในขณะนี้และต้องเสียค่าชั่วโมงเล่นเกมตามร้านในอัตรากว่า 800-1,000 บาทต่อเดือน ซึ่งถือเป็นค่าใช้จ่ายที่สูงอยู่ไม่น้อย แต่ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อเธอเท่าใดนัก เพราะทุกวันนี้เงินที่ได้รับมาก็มีพอกินพอใช้เพียงพอต่อความต้องการของเธอ และก็ให้ความเห็นว่าค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์แต่ละเกมถือว่าไม่สูงนักเพราะคนเล่นจะเสียแค่ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต แต่ตัวเกมสามารถดาวน์โหลดมาเล่นได้แบบฟรีๆ จะมีที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ก็คือเรื่องการซื้อบัตรเงินสดเพื่อนำมาเพิ่มเครดิตในการซื้อไอเทมในเกมเท่านั้น ซึ่งถ้าหากไม่ได้ต้องการหาซื้อของที่หายากหรือพิเศษมากก็จะมีราคาไม่แพงนัก อย่างไรก็ตามเธอยอมรับว่าไม่ค่อยได้เก็บเงินสักเท่าใด เพราะถึงแม้จะได้เงินจากทางบ้านมาใช้ต่อเดือนค่อนข้างมาก แต่ก็มักจะใช้จนเกือบหมดพอดีในแต่ละเดือน

“คนอื่นจะยังไงไม่รู้ แต่กับเฟียสถึงจะเล่นบ่อย แต่เฟียสไม่ได้ไปทำให้ใครเดือดร้อน หรือว่าไม่ได้โดดเรียนมาเล่น ก็ไม่น่าเป็นปัญหาไรนี่” คำกล่าวของน้องเฟียส เป็นการแสดงให้เห็นว่าตัวเธอไม่ได้มองว่าการเล่นเกมของเธอเป็นพฤติกรรมที่มีปัญหาแต่อย่างใด ถึงแม้เธอจะประสบปัญหาไม่เข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เธอเรียน เรียนไม่ทันเพื่อน ขาดส่งงานหรือการบ้านกับอาจารย์อยู่บ่อยๆ จนเคยได้รับคำตักเตือนจากเพื่อนๆ และก็คิดว่าอาจจะต้องเล่นเกมให้น้อยลงบ้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อขึ้นม.6 เพราะใกล้จะเรียนจบและต้องสอบเรียนต่อมหาวิทยาลัย แต่กับลักษณะการเล่นที่เป็นอยู่ตอนนี้ไม่ได้อิงอยู่กับเธอเพียงคนเดียวแต่เล่นกันเป็นกลุ่ม เธอยืนยันว่าไม่ว่าอย่างไรก็ยังคงต้องเล่นต่อไปเรื่อยๆ ก่อน เพราะถ้าหยุดก็อาจจะทำให้กระเทือนถึงผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อนๆ ที่เล่นด้วยกันอาจจะไม่พอใจและถูกผู้เล่นคนอื่นๆ ที่เป็นคู่แข่งแข่งหน้าไปก็ได้

ในส่วนของคนที่เล่นเกมมากๆ จนตกเป็นข่าว น้องเฟียสตอบว่าเคยได้ยินมาบ้าง แต่คิดว่าเรื่องลักษณะดังกล่าวนี้เป็นปัญหาเฉพาะบุคคลมากกว่า เธอเห็นว่าไม่ควรจะมาเหมารวมว่าเด็กที่เล่นเกมออนไลน์มาก จะต้องทำเป็นแต่เรื่องเสียหายและเป็นปัญหาดังคม เธอไม่เชื่อว่าการเล่นเกมจะนำไปสู่หรือมีส่วนส่งเสริมให้เด็กเล่นการพนัน เพราะขนาดเธอเล่นเกมมากขนาดนี้เธอยังไม่เคยเข้าไปข้องแวะเกี่ยวกับการพนันสักครั้งแม้แต่การซื้อหวย เด็กอย่างเธอเชื่อว่าทุกอย่างขึ้นอยู่กับตัวบุคคล อย่างตัวเธอเองนั้น มีปัจจัยหลายสิ่งๆ ที่เอื้ออำนวยต่อการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นเวลาว่างที่มีมาก การไม่มีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย และการได้รับการอนุญาตจากทางบ้าน จึงสะดวกและเอื้อต่อการที่จะเล่นเกมได้มากอย่างไม่เป็นปัญหา ในขณะที่คนอื่นๆ นั้นอาจมีความไม่พร้อมในเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือไม่มีเลย แต่กลับมุ่งมั่นจะเล่นเกมเพียงอย่างเดียวปัญหาต่างๆ จึงตามมา “เกมออนไลน์จริงๆ แล้วผู้ใหญ่เป็นคนคิด แล้วทำออกมาขายให้เด็กเล่นไม่ใช่หรือ แล้วเวลามีปัญหาทำไมถึงได้ชอบมาโทษว่าเป็นเพราะเด็กเล่นเกมแทนล่ะ” น้องเฟียสแสดงความคิดเห็น

“เวลาหนูมีปัญหา หนูทะเลาะกับเพื่อน หรือโดนครูดุมา หนูก็จะมานั่งเล่นเกมให้หายเครียด แล้วยังได้เจอเพื่อนตั้งเยอะ ทำอะไรก็ได้มีอิสระ เหมือนได้อยู่ในโลกของตัวเอง โลกที่ไม่น่าเบื่อ” จากคำกล่าวของน้องเฟียส แสดงให้เห็นถึงมุมมองของเด็กสาวคนหนึ่ง ที่ปรับรูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวเองให้สามารถสอดคล้องควบคู่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ซึ่งเป็นสิ่งที่เธอชื่นชอบได้เป็นอย่างดี “พี่เข้าใจไหม ว่าหนูเอาเวลาว่างหลังเลิกเรียนที่มีไปนั่งเล่นเกม ไม่ได้ไปมั่วซุ่มหรือไปเล่นการพนัน หนูไม่ได้ทำอะไรเสียหาย” เธอรู้ตัวว่าการเล่นเกมนั้นให้อะไรแก่เธอบ้าง การเล่นเกมทำให้เธอได้ระบายสิ่งที่อัดอั้นค้างอยู่ในใจ ทำให้เธอสามารถลืมปัญหาที่เข้ามาสู่ในชีวิต ทำให้เธอได้มีเพื่อน ได้เป็นที่รู้จัก ได้รับการยกย่อง และเห็นคุณค่าในความสามารถของเธอ ในขณะที่

เดียวกันเธอก็ยอมรับ และเข้าใจว่าการเล่นเกมที่ไม่คำนึงถึงผลเสียและขาดการจัดสรรเวลาที่ดี ก็ จะนำมาซึ่งผลเสียต่อการดำเนินชีวิตของผู้เล่นเองด้วย เธอจึงอยากจะทำให้ผู้ใหญ่เข้าใจใน ธรรมชาติของเด็กๆ ให้มากกว่านี้ เป็นธรรมชาติของเด็กที่จะชื่นชอบการเล่นเป็นชีวิตจิตใจ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2 กรณีศึกษาที่ 2

เด็กสาวคนหนึ่ง การเล่นเกมที่ทำให้เธอได้รับการยกย่องและยอมรับจากคนอื่น

แก้ม เด็กสาววัยรุ่นอายุ 19 ปี ปัจจุบันเธอกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ แก้มก็เป็นเด็กผู้หญิงธรรมดาอีกคนที่มีความชื่นชอบและสนใจในสิ่งต่างๆ รวมถึงการเล่นอินเทอร์เน็ตเหมือนกับเด็กคนอื่นๆ ในรุ่นเดียวกันกับเธอ ชีวิตในวันหนึ่งนอกจากจะต้องไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยตามเวลาแล้ว แก้มยังมีภาระหน้าที่ที่ต้องทำที่บ้านควบคู่กันไปด้วยนั่นก็คือการอยู่ดูแลบ้านที่เปิดกิจการเป็นหอพักห้องเช่า ด้วยความที่ส่วนใหญ่ต้องอยู่ช่วยงานที่บ้านนานๆ ที่จึงจะได้ออกไปไหนมาไหนอย่างอิสระ แทนที่จะปล่อยให้ผ่านไปวันๆ อย่างน่าเบื่อหน่าย แก้มจึงมักอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการคลายความเบื่อหน่าย และเกมออนไลน์ก็เป็นอีกหนึ่งในทางเลือกที่เธอให้ความสนใจ

การที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสรู้จักกับแก้มนั้นก็เนื่องมาจากเพื่อนของผู้วิจัยเป็นคนแนะนำให้รู้จักที่ โดยมองว่าแก้มคนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ค่อนข้างมากและมีตัวละครที่ใช้ในการเล่นที่สูงคนหนึ่ง จึงน่าจะมีลักษณะอยู่ในข่ายของผู้เล่นเกมที่ผู้วิจัยต้องการตามหาอยู่ สำหรับการแนะนำแก้มให้รู้จักกับผู้วิจัยเป็นครั้งแรกนั้นไม่ได้เป็นการพบเจอตัวกันจริงๆ แต่เป็นการแนะนำผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยอาศัยการChatสนทนากันผ่านโปรแกรมMSN ซึ่งเพื่อนของผู้วิจัยเป็นคนนัดเวลาให้ทุกคนมาออนไลน์คุยพร้อมๆ กัน หลังจากแนะนำตัวและพูดคุยทักทายในเรื่องต่างๆ ไปได้ระยะหนึ่งและเห็นว่าแก้มมีการตอบรับไปในทางที่ดี ผู้วิจัยจึงได้สอบถามขอความร่วมมือให้แก้มช่วยเหลือเป็นผู้ให้ข้อมูลให้กับผู้วิจัย ซึ่งแก้มเองก็ยินดีให้ความช่วยเหลือเนื่องจากได้ทราบเรื่องดังกล่าวมาก่อนหน้านี้จากเพื่อนของผู้วิจัยแล้ว ซึ่งเมื่อจากการที่ให้แก้มได้ทำแบบทดสอบก็พบว่าแก้มอยู่ในข่ายของคนที่น่าจะมีความเสี่ยงในการติดเกมออนไลน์คนหนึ่ง โดยแก้มได้ระบุไว้ในแบบสอบถามตัวเธอว่ามีพฤติกรรมในการใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละวันที่มากจนน่าตกใจคือวันละ 10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น จึงทำให้ผู้วิจัยรู้สึกสนใจในเรื่องราวของแก้มอยู่ไม่น้อย ดังนั้นในขั้นต้นผู้วิจัยจึงได้แลกเปลี่ยนโทรศัพท์และนัดวันเวลาที่จะได้ออนไลน์เข้าไปพบเจอกับแก้มในเกมออนไลน์ต่อไป

หลังจากที่ได้รู้จักกัน ผู้วิจัยก็มีโอกาสได้พูดคุยกับแก้มอีกเรื่อยมาโดยมากจะเป็นการChatกันมากกว่าการพูดคุยกันผ่านทางโทรศัพท์ซึ่งแก้มก็ยังคงให้การตอบรับและพูดคุยอย่างเป็นกันเองที่ดีเรื่อยมา ซึ่งผู้วิจัยก็ได้มีโอกาสเข้าไปสังเกตการณ์เล่นเกมของแก้มในโลกของเกมออนไลน์ โดยเกมที่แก้มเล่นอยู่เป็นประจำเป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่งที่ค่อนข้างเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก

มากในหมู่ผู้เล่นหญิง เมื่อพบเจอกับแก้มในเกมออนไลน์ผู้วิจัยไม่แปลกใจแม้แต่น้อยว่าตัวละครที่ใช้อยู่ในขณะนั้นเป็นแก้ม เพราะนอกจากตัวละครจะแต่งกายด้วยชุดเสื้อผ้าที่ดูดีมีราคาและอาวุธที่ค่อนข้างหายากแล้ว ในความคิดของผู้วิจัยแล้วมองว่าแก้มยังสร้างตัวละครที่ใช้ออกมาได้ตรงกับบุคลิกของตนเองมาก โดยจะแต่งตัวและทำทรงผมออกไปในแนวสตรีเทกนักร์ ซึ่งไม่ค่อยจะแตกต่างจากลักษณะนิสัยและรูปภาพตัวจริงของแก้มเท่าที่เคยได้เห็นในขณะคุยกันทางMSNมากนัก แต่ที่ทำให้ผู้วิจัยแปลกใจที่สุดก็คือการที่แก้มไม่ใช่ผู้เล่นในระดับธรรมดาทั่วไปแต่เป็นผู้เล่นในระดับหัวหน้ากลุ่ม เป็นผู้ก่อตั้งคลับที่มีชื่อเสียงพอสมควรอันหนึ่งในเกมและมีจำนวนสมาชิกอยู่ในคลับดังกล่าวจำนวนไม่น้อยทีเดียว จึงไม่แปลกที่ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นบางคนที่ยพยายามจะมาขอแก้มเข้ามาอยู่ในคลับของเธออีกด้วย อีกทั้งในเกมแก้มก็จะมีคนรู้จักเป็นจำนวนมากเวลาที่แก้มไปไหนมาไหนในเกมก็มักจะพบเจอกับคนที่เธอรู้จักอยู่ด้วยเสมอซึ่งผู้เล่นที่แก้มรู้จักและทักทายด้วยก็จะมีตั้งแต่ระดับผู้เล่นธรรมดาทั่วไปไล่ไปจนถึงในระดับที่เทียบเท่าหรือไม่กี่สูงกว่าตัวเธอ ซึ่งแก้มเองก็บอกกับผู้วิจัยว่าเพียงแค่มองดูเธอก็สามารถที่จะแยกแยะได้ทันทีว่าใครน่าจะมีระดับพลังเท่าใด อยู่ในคลับไหน และตัวจริงกับนิสัยในเกมของแต่ละคนเป็นอย่างไร ทั้งนี้ก็เพราะเธอเล่นเกมนี้มานานแล้วและรู้จักกับคนมากมายแม้แต่กับGM(ผู้ดูแลระบบของเกม)เธอก็สนิทสนมด้วยเป็นอย่างดี ทั้งนี้เมื่อได้พิจารณาแล้วผู้วิจัยพบว่าแก้มเป็นคนที่น่าจะใช้เวลาออนไลน์อยู่ในเกมมานานมากอย่างที่เคยบอกไว้จริงๆ โดยจากการสังเกตไม่ว่าผู้วิจัยจะออนไลน์เข้ามาเวลาไหน วันใดก็มักจะพบว่าแก้มออนไลน์เข้ามาอยู่ในเกมก่อนแล้วเป็นประจำเรียกได้ว่าแทบไม่เคยเห็นหรือน้อยครั้งมากที่จะไม่พบว่าแก้มออนไลน์อยู่ในเกม ซึ่งก็ด้วยการที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนานขนาดนี้ผู้วิจัยไม่แปลกใจแม้แต่น้อยกับการที่ตัวละครของแก้มจะมีศักยภาพที่สูงในระดับดังกล่าว

อย่างไรก็ตามเมื่อผู้วิจัยได้ติดตามดูพฤติกรรมของแก้มผ่านทางโลกของเกมออนไลน์จนเป็นที่พอใจแล้ว หลังจากใช้ความพยายามอยู่นานในที่สุดผู้วิจัยก็สามารถที่ทำการนัดพบกับแก้มได้สำเร็จจนได้ในช่วงบ่ายวันหนึ่ง ซึ่งผู้วิจัยก็ไม่รอช้าได้รับเรื่องไปพบกับแก้มที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งตามที่แก้มบอกทันที ซึ่งห้างดังกล่าวแก้มบอกกับผู้วิจัยว่ามักแวะมาซื้อของเป็นประจำเพราะอยู่ไม่ห่างจากมหาวิทยาลัยและบ้านของเธอ จากที่ได้พบเจอตัวจริงกันแก้มมีลักษณะไม่ต่างจากที่ผู้วิจัยคาดการณ์เอาไว้สัก โดยแก้มเป็นผู้หญิงผิวขาว รูปร่างเล็ก ตัวไม่สูงมากนัก อีกทั้งยังคงพูดจาค่อนข้างเก่งไม่ต่างจากที่เคยได้คุยกันทางโทรศัพท์แต่อย่างไร แต่หลังจากได้พูดคุยกันเพียงแค่ชั่วโงมเดียวแก้มก็รีบขอตัวกับผู้วิจัยว่ามีธุระต้องรีบกลับบ้านเนื่องจากที่บ้านตามตัวซึ่งเธอก็ขอโทษที่ไม่สามารถอยู่พูดคุยต่อได้ อย่างไรก็ตามแก้มก็ได้เสนอแนะขอเปลี่ยนเป็นการให้สัมภาษณ์ต่อผ่านทางโทรศัพท์แทนซึ่งผู้วิจัยก็ไม่ขัดข้องแต่อย่างไร

หลังจากนั้นทางผู้วิจัยก็ได้มีโอกาสได้พูดคุยสอบถามกับแก้มทางโทรศัพท์อีกหลายต่อหลายครั้ง ซึ่งเมื่อนำข้อมูลที่ได้จากการพูดคุยและพบเจอในครั้งต่างๆมารวมกันผู้วิจัยก็เห็นว่าเรื่องราวเกี่ยวกับการเล่นเกมของแก้มมีส่วนที่น่าสนใจไม่น้อยและได้รวบรวมมานำเสนอ ดังต่อไปนี้ โดยเริ่มจากเรื่องเกี่ยวกับตัวเธอ แก้มบอกว่าเธอเป็นลูกสาวคนเดียวของบ้านแม่พ้อและแม่ของเธอจะมาจากต่างจังหวัด แต่แก้มก็เกิดที่กรุงเทพมหานครนี่เองแต่ที่ผ่านมานี้ไม่ค่อยจะได้ใช้ชีวิตอยู่ในเมืองกรุงเทพฯ ไร้นัก เนื่องจากในช่วงที่แก้มยังเด็กเธอจะอาศัยอยู่กับญาติซึ่งก็คือคุณย่าของเธอนั่นเอง และเรียนหนังสืออยู่ต่างจังหวัดมาโดยตลอดจะได้กลับบ้านมาอยู่กรุงเทพฯ กับคุณพ้อคุณแม่เฉพาะช่วงตอนปิดเทอมเท่านั้น จนกระทั่งเรียนจบชั้นมัธยมแก้มก็กลับบ้านอยู่บ้านที่กรุงเทพฯ โดยสอบเข้าเรียนต่อในมหาวิทยาลัยที่อยู่ใกล้บ้านของเธอเอง แก้มบอกว่าเธอไม่ได้สอบ Entrance แต่ใช้วิธีสอบเข้ามหาวิทยาลัยดังกล่าวโดยตรง โดยให้เหตุผลว่าเป็นเพราะอยู่ใกล้บ้านเดินทางไปมาสะดวกเนื่องจากแก้มเองไม่ค่อยจะชินกับหนทางในกรุงเทพฯ นอกจากแถบละแวกบ้านกับมหาวิทยาลัย จะไปไหนมาไหนก็ไม่สะดวกอีกทั้งยังไม่ค่อยจะรู้จักใครอีกด้วย

ในส่วนครอบครัวของแก้มเป็นครอบครัวเล็กๆ ครัวหนึ่ง สมาชิกในครอบครัว นอกจากแก้มแล้วก็มีคุณพ้อ คุณแม่และคุณอาอีกคนหนึ่ง ส่วนใหญ่สมาชิกในครอบครัวของแก้มแม่จะพบเจอหน้ากันทุกวัน แต่ถึงอย่างนั้นแก้มกลับรู้สึกว่าคุณพ้อไม่ค่อยจะรู้สึกสนิทกับที่บ้านเท่าไรนัก ส่วนใหญ่จะเป็นในลักษณะต่างคนต่างอยู่ไม่ค่อยจะพูดคุยหยอกล้อกันเหมือนครอบครัวอื่นๆ แต่ในทางกลับกันแก้มยอมรับว่ากับคุณพ้อกับคุณแม่ของเธอมักจะมีปากเสียงและทะเลาะกันอยู่เป็นประจำถึงแม้จะไม่ใช้เรื่องทะเลาะกันรุนแรงนักแต่ก็ออกจะบ่อยครั้งเสียจนแก้มเองรู้สึกเคยชินและเห็นเป็นเรื่องปกติไปแล้ว เช่นเดียวกันกับแก้มเองที่ก็มักจะมีปัญหาของคุณพ้ออยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการใช้ชีวิตหรือเรื่องของการเรียน การทำงานที่มักจะมีความคิดเห็นไม่ตรงกันเป็นประจำจนเป็นต้องเถียงกันอยู่เสมอ ทั้งนี้อาจจะเพราะแก้มไม่ค่อยจะได้ใช้ชีวิตอยู่ที่บ้านกับคุณพ้อคุณแม่มานานหลายปีก็เป็นได้จึงทำให้รู้สึกห่างเหินกันไปบ้าง แต่อย่างไรก็ตามโดยส่วนมากเพื่อตัดปัญหาแก้มก็มักจะเป็นฝ่ายยอมตามที่บ้านว่าไปเสียเกือบทุกครั้งไป “แก้มไม่ค่อยถูกกับพ้อคะมีเรื่องอะไรก็ทะเลาะกันทุกที” แก้มกล่าว

นอกจากนี้ในส่วนที่บ้านของแก้มคุณแม่พ้อคุณแม่ของเธอเปิดห้องแถวที่บ้านให้เป็นที่กิจการหอพักห้องเช่า ซึ่งถึงจะเป็นหอพักเล็กๆ ธรรมดาๆ ไม่ได้มีขนาดใหญ่โตและสวยงามอะไรมาก แต่ก็พอจะมีคนเข้ามาติดต่อขอเช่าห้องอยู่เรื่อยๆ ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะเป็นทั้งนักศึกษาและคนทำงาน ถึงโดยปกติถึงแม้คุณแม่พ้อคุณแม่จะเป็นคนที่คอยจัดการในเรื่องต่างๆ ด้วยตัวเองแต่ก็ไม่ค่อยจะได้อยู่ดูแลด้วยตนเองตลอดเวลา เพราะนอกจากจะเปิดกิจการห้องเช่าแล้วคุณแม่พ้อของแก้มยังมีงาน

ประจำโดยทำงานเป็นเจ้าหน้าที่ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งอีกด้วย ซึ่งก็ด้วยความที่เป็นเพียงกิจการ หอพักเล็กๆไม่ได้จ้างใครเข้ามาช่วยงานจึงเป็นหน้าที่ของแก้มที่ต้องอยู่คอยดูแลอีกแรง

“อันนี้ตอนแรกก็ไม่ได้อยากทำเลยคะ แคะได้ยินตอนแรกก็รู้แล้วว่าน่าเบื่อแน่ๆ”
 “แต่อย่างน้อยก็ได้เล่นเน็ตไปด้วยก็โอเคนะ” แก้มกล่าว และบอกว่าทั้งนี้ก็เพราะในช่วงแรกๆที่แก้ม กลับมาอยู่บ้านที่กรุงเทพฯเธอจะรู้สึกเบื่อมาก เพราะนอกจากจะไม่มีอะไรทำแล้วแก้มยังไม่ค่อยจะ ได้รู้จักกับใครเพื่อนก็มีอยู่น้อย ถึงในช่วงเปิดเทอมแก้มจะมีเพื่อนที่มหาวิทยาลัยอยู่บ้างแต่ก็ ไม่ได้สนิทกันมากนัก อีกทั้งถ้าจะให้ออกไปไหนมาไหนก็ไม่สะดวกเพราะไม่ค่อยจะรู้จักเส้นทาง และยังยอมรับว่าเธอเองยังสับสนกับเส้นทางการเดินทางในกรุงเทพฯอยู่มาก ทำให้ไม่ค่อยกล้าจะ ออกไปไหนคนเดียวไกลๆสักเท่าไร ด้วยเหตุนี้แก้มจึงมักจะมาอาศัยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ห้อง ติดตอของหอพักซึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ตัวเดียวของบ้านเพื่อเล่นอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ

“ตอนแรกๆจะแอบเล่น เพราะกลัวที่บ้านจะว่า แต่ไปๆมาๆเล่นนานขึ้นก็เลยไม่ แอบมันละ ก็เลยเล่นมันทั้งวันเลย” แก้มกล่าว และบอกว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ดังกล่าวเป็นของคุณ พ่อที่มักจะเอาไว้ใช้ทำงานเป็นประจำ ในช่วงแรกๆแก้มจึงไม่ค่อยจะกล้าใช้เท่าไรนักเพราะยังไม่ได้ ขออนุญาตก็จะเล่นบ้างไม่เล่นบ้าง แต่พอนานๆเข้าจากที่เคยเล่นไม่มากก็ค่อยๆเพิ่มขึ้นเรื่อยๆจน กลายเป็นเล่นทุกวันไปในที่สุด “พอดีที่บ้านเห็นว่า ไม่เห็นจะไปไหนเลย นั่งเล่นเน็ตอยู่หน้าหอทั้งวัน พ่อแม่ก็เลยให้นั่งดูแลหอพักไปเลยก็แล้วกันแลกกับการเล่นเน็ต” แก้มกล่าว และด้วยการที่เล่น อินเทอร์เน็ตทั้งวันนี้เอง จึงเป็นเหตุทำให้โดนตักเตือนและก็มีปากเสียงกับที่บ้าน คุณพ่อคุณแม่ก็ เลยยื่นคำขาดมาว่าถ้าอยากจะทำอินเเทอร์เน็ตก็ต้องช่วยงานที่บ้านด้วย ก็เลยให้แก้มอยู่ดูแล หอพักแลกกับการอนุญาตให้ใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์และเล่นอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

สำหรับในเรื่องของการเล่นเกมออนไลน์นั้น แก้มบอกว่าเธอเล่นเกมออนไลน์มาได้ เกือบๆ 1ปีพอดี โดยเริ่มเล่นเกมอย่างเป็นทางการครั้งแรกก็ตั้งแต่วันที่ทำหน้าที่ดูแล หอพักให้ที่บ้านนี้เอง สาเหตุที่ทำให้ตัดสินใจเข้าเล่นเกมนั้นก็มาจากการที่เมื่อChatไปได้เรื่อยๆทุก วันๆก็เริ่มรู้สึกเบื่อ ก็กับการที่ได้พูดคุยกับคนเดิมๆเรื่องเดิมๆเข้าไปซ้ำมาอยากที่จะหาอะไรใหม่เล่น บ้าง จนกระทั่งมีเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตเล่าให้ฟังเรื่องเกมออนไลน์และชักชวนให้ลองเล่นดูจึงทำให้ แก้มเริ่มรู้สึกสนใจขึ้นมาประกอบกับแก้มไปได้ให้แผ่นCDเกมออนไลน์เกมหนึ่งมาจาก มหาวิทยาลัย ซึ่งแก้มเห็นว่าน่าสนใจก็เลยรีบกลับบ้านมาลองลงโปรแกรมและเข้าเล่นเกมอย่าง รวดเร็ว

“ตอนนั้นไม่ลังเลเลยสักนิด เข้าเกมทันทีเลยคะพี่” “ครั้งแรกที่ได้เล่นก็ชอบเลยคะ ถูกใจถูกใจเกมออนไลน์เนี่ย” แก้มกล่าว และบอกว่าที่ผ่านมาเธอเป็นคนที่ไม่ค่อยจะกล้าทำอะไรใหม่ๆเท่าไรนักถ้าเคยทำอะไรอยู่ก็จะทำเป็นแต่แบบนั้นเรื่อยมา แต่ในครั้งนี้นี้แก้มยอมรับว่าเธอเองไม่ลังเลแม้แต่น้อยที่จะตัดสินใจเข้าเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าว อย่างไรก็ตามแก้มบอกว่าเกมออนไลน์ดังกล่าวก็ไม่ได้ทำให้เธอผิดหวังแต่อย่างใด เพราะตัวเธอรู้สึกประทับใจและอยากเล่นตั้งแต่ได้เห็นภาพแล้ว ด้วยความที่ไม่คิดมาก่อนว่าเกมออนไลน์จะมีภาพและตัวละครในแบบที่น่ารักถูกใจตัวเธอแบบนี้ซึ่งแก้มบอกว่าไม่ต่างกับหนังการ์ตูนอนิเมชัน(ANIMATION)ที่ฉายในโทรทัศน์แก้มยังสามารถที่จะควบคุมและสร้างตัวละครขึ้นมาได้ใหม่ตั้งแต่ทรงผม จมูก ปาก ไปจนถึงตัว รวมทั้งชุดที่สวมใส่ตามที่คนเล่นต้องการซึ่งไม่ต่างอะไรกับการเล่นตุ๊กตาจริงๆทีเดียว

แต่อย่างไรก็ตามด้วยความที่ไม่รู้เรื่องอะไรเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาก่อนเลย ทำให้แก้มต้องใช้เวลายาวนานกว่าที่จะเล่นเป็นเพราะบังเอิญว่าก่อนหน้านี้อเธอไม่ใช่คนที่มีโอกาสเล่นเกมมาก่อนมากนัก เรียกได้ว่าแทบจะต้องเรียนรู้ใหม่หมดทุกอย่าง ทั้งปุ่มกด ทั้งการควบคุม อีกทั้งเกมยังมีเรื่องของภาษาเข้ามาเกี่ยวข้องอีกด้วย จึงทำให้แก้มซึ่งค่อนข้างเป็นคนใจร้อนชอบอะไรที่เร็วทันใจถึงกับหงุดหงิดและพาลเกือบจะเลิกเล่นไปก่อน แต่ด้วยความรู้สึกที่สนใจในตัวเกมมากแก้มจึงค่อยๆศึกษาอย่างค่อยเป็นค่อยไปจนในที่สุดก็เริ่มเล่นจนเป็น “ตอนแรกคิดในใจเกมอะไรกันเนี่ยไม่รู้เรื่องเลย” “แต่พอเล่นเป็นนี่อย่างปลื้มเลยละ”แก้มกล่าว และบอกว่าหลังจากใช้เวลายาวนานหลายชั่วโมงตัวเธอก็ค่อยๆเข้าใจมากขึ้นว่าอะไรเป็นอะไร ปุ่มกดไหนใช้ทำอะไร ตัวละครที่มีต้องทำอะไร จะชื่อของที่ไหน และสามารถที่จะทำอะไรได้บ้าง จนกลายเป็นความภูมิใจในตัวเองที่ถึงแม้เธอจะไม่ใช่มกที่รู้เรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มากนักแต่ก็พยายามจนสามารถเล่นได้จนสำเร็จและก็กลายเป็นแรงผลักดันให้เธอตั้งอกตั้งใจกับการเล่นเกมมากขึ้นในที่สุด

“ปกติไม่ค่อยได้เล่นเกม เห็นใครทำอะไรก็จะเอาอย่างเขาตลอด” “ตกลงได้เล่นเกมไปด้วย คุยไปด้วยก็ได้ อย่างงี้มันก็เหมือนๆกับChatนะสิ ยังงี้ยังชอบเลย แก้มว่าคุ้มกว่าอีก” แก้มกล่าว และบอกว่าตั้งแต่นั้นมาเธอก็เปลี่ยนจากเล่นChatธรรมดามาเป็นเล่นเกมทุกวัน เธอบอกว่าเล่นเกมออนไลน์ช่วยทำให้เธอรู้สึกเพลิดเพลินในแต่ละวันได้ดีกว่าการเล่นChatมาก โดยแก้มบอกว่ายิ่งเล่นเกมเธอก็ยิ่งขำนาฏพอศึกษาไปเรื่อยๆก็ค้นพบว่าเกมออนไลน์มีหลายสิ่งหลายอย่างที่ทำให้ตัวเธอติดใจมากกว่าที่คิด ไม่ว่าจะเป็นส่วนไหนของตัวเกมที่เป็นแบบผจญภัยไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกว่าอิสระสามารถที่จะทำอะไรก็ได้ จะเดินไปทางไหนก็ได้ ไม่ต่างจากโลกจำลองที่เธอได้เข้าไปเล่นและใช้ชีวิตอยู่ในนั้นซึ่งมีเนื้อเรื่องและเหตุการณ์มากมายให้เล่นให้ทำ นอกจากจะไม่

น่าเบื่อแล้วยังน่าสนุกเล่นแล้วก็รู้สึกเพลินรู้สึกอยากติดตาม ซึ่งก็โชคดีเหลือเกินที่ตัวเกมใช้ภาษาไทยทำให้คนที่อ่อนภาษาอย่างเธอสามารถเล่นไปแล้วทำความเข้าใจได้ง่าย

แต่ในส่วนที่ทำแก้มขึ้นชอบและติดใจการเล่นเกมออนไลน์ที่สุดก็คือการที่สามารถที่จะเล่นเกมออนไลน์ไปด้วยและสามารถที่จะพูดคุยทำความรู้จักกับคนอื่นที่เล่นเกมอยู่ได้ไปด้วย ซึ่งแก้มมองว่าการทำความรู้จักกับคนอื่นในเกมสะดวกสบายกว่าการเล่นChatมาก เพราะการเล่นChatเวลาจะหาใครคุยด้วยสักทีก็ต้องไปสุ่มหารายชื่อมาไม่รู้ว่าใครเป็นใครกันบ้าง แต่กับการเล่นเกมอย่างน้อยๆก็ได้เห็นได้เลือกในเกมว่าใครเป็นใครมีนิสัยยังไงถูกชะตาหรือไม่ เล่นๆไปได้สักพักก็จะมีคนเข้ามาทำความรู้จักเอง หรือไม่อย่างนั้นน้อยๆก็มีการพูดคุยมีทักทายกันก่อนและก็ได้ออกไปเล่นไปผจญภัยรวมกันถ้าถูกใจกันก็ค่อยมาทำความรู้จักกันทีหลังและยังแสดงท่าทางได้ ซึ่งให้ความรู้สึกไม่ต่างกับการทำความรู้จักกับคนจริงๆแถมยังไม่ต้องอายใครอีกด้วย ในตอนแรกๆแก้มยอมรับว่าจะเล่นเกมโดยเน้นในเรื่องนี้มากที่สุด ซึ่งก็ไม่ผิดหวังจากที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์มาก็ทำให้ตัวเธอมีเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเรื่อยๆและก็ทำให้สามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกมากขึ้นอีกด้วย

เมื่อเล่นเกมไปได้นานเข้าก็ยิ่งรู้และเข้าใจในวิธีเล่นเกมมากขึ้น ซึ่งด้วยการโหมเล่นเกมออนไลน์ทุกวันเป็นประจำของแก้มนี้เอง ไม่นานนักตัวละครของเธอก็มีระดับพลังที่อยู่ในขั้นที่ถือได้ว่ามีความสามารถขั้นสูงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้สามารถสะสมและมีเงินในเกมใช้ประกอบเป็นกำมากขึ้นไปด้วยในช่วงเวลานั้นแก้มก็เริ่มมีความสุขอยู่กับการดัดแปลงตกแต่งตัวละครที่ใช้ให้สามารถใส่ชุดเสื้อผ้า กระโปรงหรือกางเกง หมวกอะไรก็ได้ตามที่เธอต้องการซึ่งเป็นส่วนที่ถูกใจแก้มมากเพราะแก้มชอบที่จะเปลี่ยนชุดให้ตัวละครของเธอบ่อยๆ เนื่องจากชุดมีหลากหลายทำให้รู้สึกไม่ซ้ำซากมองยังไงก็ไม่เบื่อ แถมพอแต่งเสร็จก็จะได้ออมาอวดเพื่อนๆเมื่อมีคนชมว่าสวยเธอก็จะรู้สึกดีใจและภาคภูมิใจในตัวละครที่ใช้

พอเล่นเกมเก่งๆแต่งตัวดีๆ ก็เริ่มมีคนสนใจมาติดต่อให้เข้าร่วมคลับ คือให้ไปอยู่เป็นสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน ซึ่งด้วยความที่แก้มสนใจอยากมีเพื่อนที่จะได้รู้จักอย่างจริงจังและมาเล่นเกมด้วยเป็นประจำอยู่แล้วก็เลยตอบตกลงเป็นสมาชิกไป แต่ก็กลับกลายเป็นว่าผู้เล่นที่เป็นสมาชิกคนอื่นๆล้วนแต่มีพลังด้อยกว่าเธอมาก อีกทั้งยังไม่ค่อยที่จะช่วยกันเล่นเลยหวังพึ่งแต่ความสามารถของแก้มเพียงอย่างเดียว ขอทั้งเงิน ขอทั้งอาวุธ จะไม่ให้ก็ไม่ได้อะไรเพราะอยู่คลับเดียวกันแถมบางครั้งไม่คืนอีกต่างหาก สุดท้ายแก้มจึงลาออกมาและก็ร่วมมือกับเพื่อนที่สนิทและไว้ใจได้ตั้งเป็นกลุ่มของเธอเองขึ้นมา เป้าหมายในการเล่นเกมของเธอก็เริ่มเปลี่ยนไปจากที่เคยเข้า

มาเล่นเกมไปเรื่อยๆไม่มีจุดหมายสักคนโน้นที่เล่นกับคนโน้นที่ เมื่อกลายเป็นหัวหน้ากลุ่มที่ต้องคอย
 มารักษาคัลป์ของตนเองให้อยู่รอดและก็เริ่มที่จะเข้ามาเพื่อมองหาเพื่อนอย่างจริงจังเพื่อมาเข้า
 กลุ่มเล่นด้วยกันและในขณะเดียวกันก็หวังที่จะมีเพื่อนที่สนิทสนมกันในชีวิตจริงด้วยซึ่งตัวแก้มก็จะเป็น
 เป็นคนคิดและตัดสินใจเอง สมาชิกก็ค่อยๆเพิ่มขึ้นทีละคนจนสุดท้ายก็รวมตัวกันจนกลายเป็นกลุ่ม
 ใหญ่ที่มีแต่คนเล่นที่เก่งไม่เอาเปรียบกัน ที่สำคัญสำหรับแก้มก็คือทุกคนต่างก็เกรงใจแล้วก็เชื่อฟัง
 ตามที่แก้มบอกด้วย ไม่ว่าจะแก้มจะบอกให้มาเจอกันวันไหน ร่วมกลุ่มกันอย่างไร ให้ไปทำอะไรก็จะ
 ไปกัน โดยไม่มีใครขัด ซึ่งตรงนี้แก้มบอกว่าทำให้เธอรู้สึกว่าเป็นคนสำคัญเวลาเข้ามาเล่นเกม
 ก็จะมีแต่เข้ามาล้อม เวลาออกต่อสู้อุปสรรคหรือประลองกับคลับอื่นก็จะมีลูกทีมเข้ามาช่วยเหลือ
 เข้ามาปกป้อง เพียงแค่ส่งสัญญาณคนที่ออนไลน์อยู่ก็จะรีบมาหาทันที แก้มยังเป็นคนเก่งๆทั้งนั้น
 ส่งผลให้กลุ่มของแก้มเริ่มมีชื่อเสียงเริ่มทำแต้มเลื่อนอันดับกลุ่มได้สูงมากๆ ระดับของคลับก็สูงขึ้น
 อย่างรวดเร็ว จนสามารถกลายเป็นคลับใหญ่กลุ่มหนึ่ง ซึ่งแก้มบอกว่าสามารถที่จะพูดได้อย่าง
 ภูมิใจเลยว่าเป็นคลับที่แก้มภูมิใจมากเพราะนอกจากจะก่อตั้งมาด้วยฝีมือตัวเองแล้ว เวลานั้นรวบรวม
 พลไปไหนมาไหนเป็นกลุ่มใหญ่ๆก็จะมีแต่คนอิจฉา เข้ามาถามว่าใครเป็นหัวหน้ากลุ่ม พอรู้ว่าเป็น
 แก้ม ก็จะมีคนมาขออยู่ด้วยแทบจะทุกวัน

ในส่วนของความสัมพันธ์กับเพื่อนๆในเกม “ทุกคนเป็นเพื่อนกันหมดละคะ ก็จะมี
 โทษคุยกันบ่อยๆ” “แก้มไม่เคยมีเพื่อนเยอะขนาดนี้มาก่อนเลยคะ นี่เพราะเล่นเกมแท้ๆเลย ”แก้ม
 กล่าว และบอกว่าตั้งแต่เล่นเกมออนไลน์เธอมีเพื่อนเพิ่มขึ้นมากจริงๆ อาจจะเรียกได้ว่าที่ผ่านมายัง
 ไม่เคยมีเพื่อนมากเท่านี้มาก่อนเลยและบอกว่าที่เธอรู้จักในเกมจะมีทั้งผู้ชายและผู้หญิงที่พบเจอ
 ส่วนใหญ่จะเล่นในกรุงเทพฯและมาจากต่างจังหวัดเป็นส่วนน้อย ส่วนอายุก็จะมีทุกระดับตั้งแต่ชั้น
 ประถม มัธยม มหาวิทยาลัยไปจนถึงวัยทำงาน ในขณะที่ผู้เล่นอายุน้อยที่สุดที่แก้มรู้จักยังเรียนอยู่แค่
 ชั้นประถมต้นเท่านั้นแต่ผู้เล่นที่มีอายุมากที่สุดที่แก้มเจอจะเป็นคนทำงานแล้วเป็นช่างไฟฟ้า

แต่เพื่อนที่สนิทกับแก้มส่วนใหญ่ก็จะมีอายุไม่ต่างจากเธอมาก แก้มบอกว่าชอบที่
 จะมีเพื่อนอายุเท่าๆกันหรืออายุมากกว่าเพราะจะคุยเหตุผลคุยกันรู้เรื่องมากกว่าพวกที่อายุน้อยๆ
 เอาแต่ใจตัวเอง แก้มยอมรับว่าเพราะเพื่อนๆในเกมนี้เองที่ทำให้เธอรู้สึกคลายเหงาในแต่ละวันไป
 ได้มากเพราะส่วนใหญ่แล้วเพื่อนๆในเกมของแก้มทุกคนจะมีเบอร์โทรศัพท์ติดต่อกันทั้งหมด ไม่ใช่
 แต่เพื่อนในคลับของเธอเท่านั้นแต่จะไม่ว่าจะเป็นเพื่อนทั่วไปหรือเพื่อนในMSNแก้มก็จะมีเบอร์
 ติดต่อด้วยทั้งนั้น เพียงแต่จะมีเบอร์โทรศัพท์ติดต่อกันเฉพาะกับคนที่สนิทๆกันกับคนที่คุยด้วยแล้ว
 รู้สึกถูกใจมากกว่า นอกจากนี้แก้มยังบอกว่ากับบางคนสนิทกันเวลาที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ก็จะมี
 การโทรคุยกันไปด้วย บางทีเลิกเล่นก็จะเอาโทรศัพท์มาโทรหาเพื่อนในเกมหรือไม่ก็กลับไปคุยกัน

ทางMSN แก้มบอกว่าเธอค่อนข้างดีใจที่เพื่อนๆที่เธอรู้จักหลายคนไม่ได้เป็นเพียงแค่เพื่อนที่เอาแต่เล่นเกมด้วยกันเท่านั้น แต่ยังเป็นเพื่อนที่ดีคอยอยู่เคียงข้างเวลาที่เธอเหงา คอยให้คำปรึกษาเวลาที่มีปัญหาทั้งจากที่บ้านและการเรียน ซึ่งแก้มยอมรับว่าตัวเธอเวลามีปัญหาก็จะสะอึกใจคุยกับเพื่อนๆในเกมมากกว่า แก้มบอกว่ามีเพื่อนที่รู้จักกันทางเกมหลายคนที่เธอรู้สึกสนิทใจด้วยเพราะไม่ว่าจะดีดึ้นยังไงถ้ารู้ว่าตัวเธอมีปัญหาก็จะสามารถอยู่โทรศัพท์คุยกับเธอได้ตลอดทั้งคืนและยอมรับว่าเพื่อนในกลุ่มมากกว่าครึ่งหรือประมาณ 7 คนจะเป็นเพื่อนที่สนิทกันมากที่สุดถึงกับเคยนัดออกมาเจอกันหลายครั้งแล้ว ซึ่งก็จะชวนกันไปเที่ยวบ้างมาจับกลุ่มพูดคุยกันบ้าง ซึ่งบางครั้งแก้มก็ยอมรับว่าเคยนัดเพื่อนผู้ชายที่เธอสนใจออกมาเจอกันด้วย รวมทั้งบอกว่าเคยเหมือนกันที่แอบชอบเพื่อนในกลุ่มของเธอเองแต่เสียตายเป็นเพื่อนคนนั้นมีแฟนแล้ว ซึ่งแก้มก็ยอมรับว่าเรื่องการแอบชอบหรือถูกใจกันในเกมนั้นถือเป็นเรื่องธรรมดาและก็คิดว่าการคบเพื่อนทางเกมก็ไม่ต่างจากทางอินเทอร์เน็ตเท่าไรนักซึ่งไม่มีอะไรเสียหายแม้แต่น้อย ตัวแก้มเองก็มีคนมาจีบในเกมอยู่เป็นประจำซึ่งเวลาที่มีเรื่องแบบนี้เข้ามานั้นก็ต้องรู้สึกชอบใจเป็นธรรมดาบางคนก็แค่คุยกันในเกม บางคนก็โทรศัพท์มาจีบทุกวัน บางคนก็มาคอยตามในเกมตลอดแต่พอผ่านไปได้สักระยะหนึ่งก็ค่อยๆหายไปกันหมดทีละคนสองคน “สงสัยพอเห็นตัวจริงแก้มแล้วเลยหนีไปกันหมด”แก้มกล่าว และก็บอกว่าไม่ได้คิดมากอะไรในเรื่องดังกล่าวเพราะยอมรับว่าเธอก็ไม่ใช่คนที่หน้าตาดีนัก อีกทั้งคนที่มาจีบในเกมก็จะม้วนเข้ามาเรื่อยๆเป็นระยะพอให้หายเหงาเป็นประจำ

ในส่วนองเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม “แก้มออนไลน์ทั้งวันเลยละ จะเล่นไม่เล่นก็ออนไลน์ไว้ก่อน” “จริงๆแก้มก็ไม่ได้นั่งเล่นมันตลอดเป็น10ชั่วโมงหรอกก็แค่ถ้าต้องอยู่ที่ห้องก็จะออนไลน์ตั้งแต่มื้อกลางวันเลย เล่นมันไปเรื่อยๆบางวันกว่าจะเลิกก็ตี3โน้นเลย”แก้มกล่าว และก็บอกว่าเธอจะเล่นเกมแต่ที่บ้านเท่านั้น ถึงจะมีบ้างที่เคยเดินเข้าไปดูตามร้านอินเทอร์เน็ตแต่ก็ไม่เคยได้นั่งเล่นสำหรับวันที่ใช้ในการเล่นเกมของแก้มต่อสัปดาห์ถ้าไม่มีอะไรติดขัด อย่างเช่นไม่สบายหรือมีธุระจำเป็นจริงๆที่ทำให้ไม่สามารถออนไลน์ได้ แก้มก็จะเข้าเล่นเกมทุกวันจนเป็นปกติไปแล้ว ส่วนช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมในแต่ละวันนั้นจริงๆแล้วเธอจะไม่มีเวลาที่เล่นเป็นพิเศษเพราะเธอเป็นหัวหน้ายังก็ต้องหาเวลามาออนไลน์ให้มากที่สุดไม่งั้นอาจจะทำให้ลูกน้องหรือคนอื่นๆไม่เชื่อถือและตีตัวออกห่างได้ แต่ถ้าหากเป็นช่วงเวลาที่ไม่ว่าอย่างไรก็ต้องมานั่งเล่นอยู่เป็นประจำนั้นก็จะเป็นช่วงตั้งแต่2ทุ่มเป็นต้นไปของแต่ละวัน เพราะจะเป็นช่วงเวลาที่มีคนออนไลน์เข้ามามากที่สุดต่อวันทำให้ได้พบปะกับผู้เล่นทั้งเก่าและใหม่มากมายและเช่นเดียวกันก็คือจะเป็นเวลากลุ่มสมาชิกในคลับของเธอจะออนไลน์เข้ามารวมตัวกันมากที่สุดอีกด้วย

ในส่วนของระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ถ้าหากเป็นวันเสาร์-อาทิตย์ที่แก้มต้องอยู่บ้านเพื่อคอยดูแลหอฟัก แก้มก็จะออนไลน์เข้าไปในเกมทั้งวันซึ่งก็จะเริ่มออนไลน์เข้าไปตั้งแต่ช่วงเช้าประมาณ 10 โมงเช้าเป็นต้นไปโดยจะออนไลน์เข้าไปพร้อมกับโปรแกรมMSNเลย ซึ่งแก้มก็ยอมรับว่าตัวเองเป็นคนที่ใช้เวลาอยู่หน้าจอกอมพิวเตอร์ได้ทั้งวัน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเธอจะนั่งหน้าจอมอนิเตอร์แล้วเอาแต่เล่นเกมเพียงอย่างเดียวติดๆกันเป็นสิบๆชั่วโมง เพียงแต่เธอจะออนไลน์ตัวเองไว้ในเกมเฉยๆ ถ้าหากเล่นเกมแล้วเบื่อๆหรือไม่มีเพื่อนที่รู้จักอยากเล่นด้วยอยู่ในเกมก็จะมาเล่นMSNแทน พอสักพักก็อาจจะกลับมาเล่นในเกมต่ออีกหรือไม่ก็ไปทำอย่างอื่นเช่น โทรศัพท์ หรือดูทีวีบ้างเล็กน้อยปะปนไปกับการเล่นเกม

ส่วนในวันธรรมดาที่มีเรียนหรือเลิกเรียนเร็วก็จะได้เล่นน้อยลง โดยแก้มมักจะรีบกลับบ้านมาเล่นเกมในช่วงบ่ายเย็นๆไปจนถึง 6 โมงเย็น แต่ถ้าหากเป็นวันที่มีเรียนที่มหาวิทยาลัยเต็มวันทำให้เล่นเกมตอนกลางวันไม่ได้ก็มักจะเข้าออนไลน์ในช่วงกลางคืนเลยโดยจะออนไลน์หลังทานข้าวเสร็จตั้งแต่ 2 ทุ่มเรื่อยไปจนถึงประมาณตี 1 หรืออาจจะถึงตี 3 ทีเดียวก็นอนอยู่กับว่าจะอยากเข้านอนแล้วหรือยัง แก้มบอกว่าตัวเธอเองเป็นคนนอนน้อยเธอเคยเล่นเกมจนถึงตี 5 ก่อนที่จะเข้านอนไม่กี่ชั่วโมงแล้วสามารถลุกไปเรียนหนังสือไปได้ทันเวลาในช่วง 8 โมงเช้าของอีกวัน

ส่วนการใช้เวลาในการออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดนั้นแก้มบอกว่าเท่าที่จำได้ก็จะประมาณ 2 วันคือเล่นเกมวันเสาร์-อาทิตย์ติดกันโดยไม่ได้นอน โดยจะเล่นเกมออนไลน์สลับกับการChatและก็คุยโทรศัพท์กับเพื่อนๆที่รู้จักกันจนไปวนมาแบบนี้จนข้ามวันเลยไปถึงตอนเช้าซึ่งยังโหนกก็ต้องอยู่เฝ้าหอฟักต่อไม่ได้ออกไปไหนอยู่แล้วแก้มก็เลยตัดสินใจไม่หยุดพักแต่ออนไลน์ต่อไปเรื่อยๆจนหมดวันเลยทีเดียวน

ในส่วนของค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น “ตอนแรกแก้มก็จะเกาะคนอื่นเล่นไปเรื่อยๆ ไม่ยอมเสียตังค์เองเลย” “ไปๆมาๆไม่ทันใจก็เลยต้องจ่ายเงินซื้อบัตรมาเติมเองบ้าง เลยทำให้รู้ว่าบัตรเติมเงินราคาไม่ได้แพงอย่างที่คิด”แก้มกล่าว ปกติแก้มจะเล่นเกมแต่ที่บ้านเท่านั้นทำให้แทบไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆทั้งสิ้นเนื่องจากค่าอินเทอร์เน็ตที่ใช้ที่บ้านก็เป็นฝ่ายจ่ายให้ และบอกว่าในตอนแรกๆที่เล่นเกมนั้นเธอก็เป็นคนหนึ่งที่ไม่เข้าใจว่าทำไมถึงต้องเสียเงินบัตรเติมเงินมาเล่นเกมด้วยทั้งๆที่สามารถเล่นฟรีได้ แต่พอเล่นๆไปก็เริ่มที่จะเข้าใจว่าไอเทมดีๆตลอดจนอาวุธกับเครื่องแต่งกายดีๆสวยๆนั้น สามารถที่จะใช้เงินที่ได้จากบัตรเงินหาซื้อมาใช้ได้ง่ายๆ โดยไม่ต้องไปเสียเวลานั่งเล่นเพื่อเก็บเงินหรือรอให้มีโชคจากการเก็บตกเอาจากการต่อสู้กับศัตรู ซึ่งไอเทมพวกนี้ทำให้สามารถที่จะเล่นเกมได้ง่ายขึ้นและยังทำให้มีคนสนใจอีกด้วย ซึ่งแก้มยอมรับว่าในตอนแรก

ถึงจะรู้เรื่องบัตรเติมเงินแต่ก็คิดที่จะเล่นด้วยตัวเองโดยไม่ยอมใช้เงินตัวเอง แต่สุดท้ายเมื่อรู้สึกว่าจะมีคนรู้จักกันในแก้มไม่ว่าใครๆก็อาศัยซื้อบัตรเติมเงินมาเล่นเพื่อซื้อของมาเพิ่มความสามารถกันทั้งนั้น แก้มจึงเอาอย่างบ้างโดยค่าใช้จ่ายที่ใช้ของแก้มนั้นตอนแรกๆที่เริ่มเล่นก็จะไม่มากนักเพียงแค่ 49-159 บาทต่อเดือน เพียงแค่พอซื้อมาเติมชั่วโมงที่ใช้เล่นแก้มได้ต่อเดือนเท่านั้น แต่พอเล่นๆไปก็เริ่มรู้ว่าเงินแค่นั้นมันไม่พอใช้ด้วยความที่อยากเก่งอยากมีเลเวลสูงๆ เพื่อเพิ่มความสามารถที่มีให้สูงทันคนอื่นเร็วๆ แก้มก็เริ่มที่จะซื้อบัตรเติมเงินราคาอื่นๆที่มีมูลค่ามากๆมาใช้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากแค่ครั้งละไม่กี่ร้อยก็ค่อยๆเพิ่มขึ้นเป็นครั้งละ 299-399 บาทเรื่อยไปจนถึง 499 บาทต่อเดือนในที่สุดเพื่อที่จะได้มีเงินเพียงพอไปใช้ในการทำหลายๆอย่างซึ่งถ้าฟังการเติมเงินด้วยบัตรราคาถูกๆนั้นจะไม่พอใช้

“เป็นหัวหน้าก็ต้องใช้แต่อาวุธที่มีพลังสูงๆและต้องเป็นอาวุธแรงแหๆ(อาวุธหายาก) ด้วยถึงจะสมศักดิ์ศรี” “ถ้าเป็นอันที่อยากได้เท่าไรแก้มก็สู้ไหว”แก้มกล่าว พร้อมกับบอกว่าสำหรับตัวละครระดับหัวหน้าอย่างเธอส่วนใหญ่จะเลือกใช้แต่อาวุธแรงแหๆที่มีพลังโจมตีสูงและมีไม้ที่ขึ้นในเกมเท่านั้น ซึ่งอาวุธเหล่านี้ไม่มีขายตามธรรมดาแต่ระบบของเกมมักจะเปิดให้ผู้เล่นแต่ละคนได้ประมูลแข่งกันซึ่งกติกาที่ไม่ได้ต่างจากการประมูลทั่วไปใครให้ราคาสูงที่สุดในเวลาที่กำหนดก็จะได้ไป อาวุธรวมถึงไอเทมแรงแหๆเป็นของหายากที่ใครๆก็อยากได้จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ใครๆก็ต่างสนใจแย่งประมูล จากราคาสินค้าตั้งไว้เพียงไม่กี่พันเครดิต(เงินในเกม)ราคาก็จะค่อยๆสูงขึ้นเรื่อยๆจนหลายครั้งที่คิดว่าจะจบประมูลราคาก็พุ่งไปเป็นกว่า 8 หมื่นถึง 1 แสนเครดิต ซึ่งถ้าคิดเป็นเงินจริงก็เท่ากับต้องซื้อบัตรเติมเงินให้ได้รวมๆกันกว่า 1 พันบาทเพื่อที่จะซื้อไอเทมอาวุธที่ใช้ได้ในเกมแค่ชิ้นเดียวเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามแก้มก็มองว่าเป็นค่าใช้จ่ายที่คุ้มมากเพราะทำให้ตัวละครที่ใช้ดูดีขึ้นทันที ใครเห็นก็จะอิจฉาและเดินเข้ามาถามเป็นประจำ

อย่างไรก็ตามค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนที่เกี่ยวกับเกมของแก้มจึงไม่ค่อนที่จะแน่นอนนัก บางเดือนก็อาจจะมากบางเดือนก็อาจจะน้อยแล้วความจำเป็นบางเดือนอาจจะซื้อบัตรแค่ 299 บาทมาใช้ แต่ถ้าหากต้องการใช้ซื้อของหรือมีการประมูลก็อาจทำให้เดือนๆหนึ่งต้องซื้อบัตรมาเติมสูงขึ้นมากจนถึง 1,000 บาทต่อเดือนเลยทีเดียว

ในส่วนของผลกระทบต่อครอบครัวและสังคมรอบข้างนั้น “ก็ถ้าพอไม่เห็นก็ไม่ได้ว่าอะว่าอะไรนี่คะ เขาก็อนุญาตแล้วด้วย” “ถ้ามีเรื่องกันแก้มก็จะหนีมาลงกับเกมนี้แหละคลายเครียดดี”แก้มกล่าว และบอกว่าเวลาที่เธอแทบจะเอาเวลาที่มีทั้งหมดในแต่ละวันมานั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์นั้นก็ไม่ได้ส่งผลกระทบใดๆกับตัวเธอและครอบครัวของเธอมากนัก ปกติก่อนหน้านี้

ตัวแก้มเองก็ไม่ค่อยจะสนิทกับคุณพ่อคุณแม่อยู่แล้ว ถึงจะเจอหน้ากันทุกวันแต่ก็จะทักทายกันเฉยๆตามประสาคนอยู่ด้วยกันไม่ค่อยที่จะพูดคุยพูดเล่นหรือมีอะไรให้ทำร่วมกันสักเท่าไร ถ้าที่บ้านสั่งอะไรมาแก้มก็จะรีบๆทำให้เสร็จเรียบร้อยแล้วก็แยกตัวออกไปอยู่ต่างหากเพราะแก้มเป็นคนที่ชอบจะอยู่เป็นส่วนตัวมากกว่า แต่ถ้าจำเป็นต้องอยู่กันพร้อมหน้าแก้มก็จะเงยบงกปากสงบคำจะได้ไม่ต้องมีปัญหากับใครยิ่งกับคุณพ่อที่พูดคุยกันทีไรเป็นต้องมีปัญหาเถียงกันแทบทุกครั้งจนแก้มเบื่อที่จะพูดคุยด้วย ดังนั้นแก้มจึงคิดว่าการที่แก้มแยกตัวออกไปเล่นเกมดูจะเป็นการกระทำที่เหมาะสมกว่าจะได้ไม่ต้องมีเรื่องขัดแย้งกับใครด้วย และถึงแก้มจะเล่นเกมเล่นคอมพิวเตอร์มากแต่แก้มก็ทำหน้าที่ของแก้มที่ตกลงกันได้เป็นอย่างดีแล้ว

อีกทั้งแก้มก็ยอมรับว่ามีหลายครั้งเหมือนกันที่จะโดนที่บ้านบ่นในเรื่องที่เล่นเกมทั้งวันเรื่อยไปจนถึงกลางคืนไม่ยอมหลับยอมนอน ซึ่งแก้มก็ยอมรับว่าหลายๆครั้งตัวเธอเองก็เล่นเกมมากไปจริงๆ ซึ่งถ้าหากที่บ้านขอร้องหรือบอกกันดีๆแก้มก็คิดที่จะหยุดบ้างเหมือนกัน แต่ที่แก้มพบเจอก็คือที่บ้านมักจะใช้วิธีการบังคับหรือพูดแรงๆใส่เธอมากกว่าซึ่งแก้มจะไม่ค่อยชอบ หลายครั้งที่แก้มกำลังเล่นเกมติดพันอยู่หรือไม่ก็กำลังคุยโทรศัพท์กับเพื่อนไปพร้อมกันด้วยแล้วก็ปรากฏว่ามีคุณพ่อมาตะโกนต่อว่าและบังคับให้เลิกเล่นจนเพื่อนในโทรศัพท์ได้ยิน ซึ่งนอกจากแก้มจะอายเพื่อนแล้ว ยังทำให้แก้มโมโหมากด้วย พอหงุดหงิดมากๆสุดท้ายก็มักจะมีปากเสียงกันหรือไม่บางครั้งแก้มก็จะประชดโดยเล่นให้นานกว่าเดิมอีก

“แก้มไม่ค่อยสนใจหรือกเพื่อนในเกมแก้มมีเยอะแยะ”แก้มกล่าว โดยบอกกับผู้วิจัยว่ากับความสัมพันธ์กับคนอื่นในชีวิตจริงนั้น อาจจะดูเหมือนกับว่าตัวเธอไม่ค่อยที่จะได้พบเจอกับใครมากนักแต่ในทางกลับกันแก้มกลับมองว่าเป็นเพราะการเล่นเกมที่ทำให้เธอมีเพื่อนเพิ่มขึ้นมากมาย ในขณะที่เพื่อนที่มหาวิทยาลัยเธอก็ไม่ค่อยจะสนิทกับใครมากนัก อาจเป็นเพราะตัวเธอเข้ากับคนอื่นไม่ค่อยจะได้พูดอะไรกับใครก็ไม่ค่อยจะเข้าใจนักอีกทั้งยังมีความชอบที่แตกต่างกัน ซึ่งแก้มบอกว่ามักจะถูกเพื่อนที่โรงเรียนล้อเลียนอยู่บ่อยๆเรื่องที่ไม่ค่อยจะรู้จักเส้นทางเวลาที่มาเรียนสายก็มักจะถูกล้อว่าเธอมั่วแต่ไปหลงทางอยู่ที่อื่นๆจนมาไม่ทัน ประกอบกับโดยทั่วไปเพื่อนที่เรียนอยู่ในสาขาเดียวกันก็ไม่ค่อยจะสนิทกันมากอยู่แล้วลักษณะจะเป็นเหมือนต่างคนต่างมาเรียนมากกว่าพอเรียนเสร็จก็แยกไปจับกลุ่มอยู่กับพวกของตนเอง ส่วนเพื่อนที่แก้มพอจะมีอยู่บ้างก็จะนิสัยไม่ต่างกันมากนักคือไม่ค่อยจะอยู่มหาวิทยาลัยมาบ้างไม่มาบ้างคล้ายกับว่าที่รวมกลุ่มเป็นเพื่อนกันเพื่อที่จะได้มีกลุ่มทำงานด้วยกันเท่านั้น ซึ่งแก้มบอกว่าตัวเธอเองก็ไม่ได้สนใจมากในเรื่องนี้เพียงแค่นี้ที่เรียนมีงานส่งเธอก็พอใจแล้ว เพราะเพื่อนที่เธอสนิทด้วยส่วนใหญ่ก็มีอยู่แล้วจากในเกม

ในเรื่องของผลกระทบต่อการเรียน แก้มบอกว่าก็อาจจะมีส่วนอยู่บ้างที่ผ่านมาเธอไม่ค่อยจะใส่ใจอ่านหนังสือเท่าไรนักที่ผ่านมาถึงจะอ่านหนังสือเรียนอยู่บ้างแต่ก็จะเป็นอ่านแบบผ่านๆ อ่านไปได้ไม่นานก็จะหยุดมาเข้าเล่นเกมหรือเข้าอินเทอร์เน็ตพอเล่นได้สักพักก็จะกลับมาอ่านหนังสือใหม่วนไปวนมาแบบนี้เป็นประจำซึ่งจะเป็นเช่นเดียวกับเวลาที่พิมพ์งานถ้าคิดไม่ออกก็จะเลิกแล้วหันไปเล่นเกมเสียทุกทีทำให้บางครั้งทำงานไม่ทันไม่กี่ส่งล่าช้าเป็นประจำ ส่วนในเวลาเรียนแก้มเองก็ไม่ทราบว่าจะเกี่ยวข้องกับเกมหรือไม่เพียงแต่ที่เวลานั่งเรียนอยู่ในห้องเธอจะชอบนึกเอาไปเทียบกับในเกมซึ่งไม่เชิงหมายความว่านึกถึงเกมขณะที่เรียน แต่หมายถึงเวลาที่เรียนแล้วจะรู้สึกเบื่ออย่างรวดเร็วรู้สึกว่าคุณครูสอนซ้ำและไม่น่าสนใจเอาเสียเลย แม้แต่กับบางวิชาที่เธอเคยสนใจมาก่อนก็รู้สึกว่ในระยะหลังกลับน่าเบื่อไม่สนุกเหมือนอย่างที่เคยคาดเอาไว้ ไม่เหมือนกับเวลาเล่นเกมที่ยิ่งเล่นนานๆ ไปก็ยิ่งชอบแม้จะมีเบื่อบ้างแต่พอหยุดไปสักพักก็กลับมาเล่นอีกครั้งได้พบเจอกับเพื่อนใหม่ๆ ก็สามารเล่นได้อย่างสนุกสนานอีก ทำให้เวลาเรียนแล้วแก้มก็รู้สึกเหมือนกับคนอื่นๆ คือลุ่นว่าเมื่อไรจึงจะหมดเวลาเมื่อใดจึงจะเลิกเรียนเสียที่นั่นเอง

“เคยคะ โดดเรียน โดดไปเที่ยวกับเพื่อน ก็ทำไปได้ละ มันไม่มีเวลาอื่นแล้วนิ” “โดดครั้งสองครั้งก็ไม่เห็นเป็นไรนึ่ใครๆ เขาก็โดดกัน แบบว่าใช้สิทธิให้คุ้มไง” แก้มกล่าว และยอมรับกับผู้วิจัยว่าตัวเธอก็เคยใช้เวลาที่ต้องไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยบางวันแอบหนีเรียนไปเที่ยวกับเพื่อนในเกมที่นัดกันเอาไว้ สาเหตุที่ต้องโดดเรียนนั้นก็เพราะเป็นเวลาเดียวที่จะออกจากบ้านได้อย่างปกติแล้วที่บ้านก็ไม่รู้ด้วยว่าแอบหนีไปเที่ยว อย่างไรก็ตามแก้มมองว่าตัวเองก็เคยโดดเพียงไม่กี่ครั้งถือว่าน้อยกว่าเพื่อนๆ มาก นอกจากนี้ก็ยอมรับอีกเหมือนกันว่าก็เคยมีอยู่ครั้งหนึ่งที่แอบหนีช่วยงานที่บ้านมาหาเพื่อนในเกมที่นัดกันเอาไว้โดยอ้างกับที่บ้านว่ามีเรียนเสริมพิเศษที่มหาวิทยาลัย

ผลกระทบในเรื่องของสุขภาพ แก้มยอมรับว่าการนั่งเล่นเกมนานๆ ก็มีผลต่อตัวเธอมากมาย โดยเฉพาะในเรื่องของการปวดตามเนื้อตัวจะเป็นส่วนที่ชัดที่สุด โดยบอกว่าเวลาที่นั่งเล่นเกมนานๆ จะปวดช่วงเอวกับบริเวณข้อมือและข้อศอก คือแก้มเป็นคนที่มีพื้ติดไม่เก่งแต่ที่คุยกับคนอื่นได้จะอาศัยใช้นิ้วจิ้มแป้นพิมพ์ได้เร็วไม่ต่างกับพิมพ์ติดที่เป็นได้ถึงขนาดนี้ก็เพราะฝึกเอาจากการเล่นChatเป็นประจำ เป็นเหตุทำให้ตัวเธอร่างนิ้วและทำนั่งเล่นเครื่องคอมพิวเตอร์ตามที่เธอถนัดซึ่งคงไม่ถูกต้องมากนักเวลาที่เล่นเกมหรือแม้กระทั่งทำอย่างอื่นเช่นพิมพ์งานก็จะรู้สึกปวดในลักษณะดังกล่าว

นอกจากนี้ยังมีในเรื่องของแสบตา แก้มบอกว่าตอนแรกก็ไม่ใช่เป็นอะไรแต่ในช่วงหลังถ้าเล่นเกมนานมาก ๆ ก็แสบตา โดยมากจะเป็นในช่วงที่เล่นเกมกลางดึกมาก ๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแก้มเป็นคนที่ชอบขี้ตา ก็เป็นได้ รวมทั้งช่วงกลางคืนดึก ๆ แก้มจะปิดไฟเล่นเกมเพราะห้องที่เล่นเกมจะอยู่หน้าบ้านติดกับถนนทำให้ไม่อยากจะให้คนข้างนอกมองผ่านหน้าต่างเข้ามาเห็นตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ ในเรื่องของการเล่นเกมที่จนดึกดื่นทำให้มีเวลาพักผ่อนนอนหลับน้อยนั้นแก้มจะยืนยันว่าเธอเป็นคนที่สามารถที่จะนอนน้อยๆได้โดยที่สามารถตื่นมาตอนเช้าๆโดยไม่มีอาการง่วงแผลงอยู่เลยได้ก็ตามแต่ก็ยอมรับว่าบางครั้งที่ง่วงมากๆเธอก็มีแอบงีบหลับในห้องเรียนแต่แก้มก็มองว่าส่วนหนึ่งมาจากส่วนหนึ่งก็มาจากที่วิชาที่เรียนไม่สนุกด้วย อีกทั้งยอมรับว่าในระยะหลังๆตอนเช้าๆจะตื่นยากขึ้นรู้สึกขี้เกียจทำให้คุณแม่ต้องมาปลุกอยู่เป็นประจำ ส่วนในเรื่องของการที่เล่นเกมจนดึกดื่นทำให้ต้องหาอะไรมากินเพิ่มจนอ้วนและน้ำหนักเพิ่มขึ้นนี้ตัวแก้มเองก็ไม่ทราบว่าจะเกี่ยวข้องด้วยรึเปล่าเช่นกัน แต่ยอมรับว่าเพราะการเล่นเกมนานๆของเธอหลายต่อหลายครั้งจะมีปัญหาในเรื่องของการที่ต้องอดทนอดกลั้นเล่นเกมต่อไปเรื่อยๆทั้งที่อยากจะเข้าห้องน้ำ โดยเฉพาะในเวลาเล่นเกมติดพันหรือโทรศัพท์คุยกับคนอื่นอยู่ เนื่องจากว่าเธอเป็นหัวหน้าถ้าอยู่ๆหายไปก็就会被สงสัยเอาได้ แล้วยิ่งถ้าจะให้บอกใครว่าขอตัวไปห้องน้ำก่อนตัวเธอก็อายไม่กล้าพูดอยู่ดีด้วยเหตุนี้จึงมักต้องผีนทนต์ต่อไปเรื่อยๆจนกว่าจะหาโอกาสปลีกตัวไปได้โดยไม่มีพิรุณอยู่เป็นประจำ

ในเรื่องของการเล่นเกมออนไลน์อาจเป็นสาเหตุทำให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน และอาการเสพติดในสิ่งอื่น ๆ นั้นแก้มมองว่า ไม่น่าเป็นไปได้และไม่น่าจะเกี่ยวข้องกันแม้แต่น้อย โดยให้เหตุผลว่าไม่เคยเจอและไม่เคยได้ยินว่ามีในเรื่องดังกล่าว

“อยู่ที่บ้านไม่มีใครสนใจก็ช่าง แต่อยู่ในเกมแก้มเป็นหัวหน้า พูดอะไรใครก็ฟัง สั่งอะไรใครก็ทำ” “แกมยังมีเพื่อนๆที่คุยกันได้ทุกเรื่องอีกด้วย” แก้มกล่าว สุดท้ายแก้มก็ยืนยันว่ายังไงตัวเธอก็ยังคงจะเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวต่อไปเรื่อยๆ และไม่ได้คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทั้งวันทั้งคืนของเธอเป็นปัญหาใดๆทั้งสิ้น ถึงแม้จะยอมรับว่าอาจจะมีวันหนึ่งที่ต้องเลิกเล่นแต่สำหรับเวลานี้เกมคือสิ่งเดียวที่เธอยึดมั่น เพราะในเกมเธารู้สึกว่าตัวเองคือคนที่ประสบความสำเร็จ เป็นคนที่มีความสำคัญ ใครๆต่างก็รายล้อมตัวเธอให้การยอมรับนับถือ ได้ทั้งชื่อเสียงได้ทั้งคนรู้จักมากมาย ต่างกับชีวิตจริงที่ไม่ได้เป็นเหมือนกับในเกมแม้แต่น้อย

กับบางคนที่ทั้งชื่อเสียง เพื่อนและมิตรภาพที่สั่งสมมาคือสิ่งหาได้จากโลกจำลองในเกมออนไลน์ ถ้าไม่มีโลกเสมือนในเกมแล้วเธอจะพบเจอกับเพื่อนๆเหล่านี้ไหม แล้วเวลามี

ปัญหาทุกข้อใจจะให้เธอพูดกับใครและถ้าไม่ให้เล่นเกมแล้วเธอจะไปทำอะไร เพราะสำหรับแก้มแล้ว การเล่นเกมอาจจะหมายถึงโอกาสที่ดีที่สุด ที่จะให้เธอได้มีโอกาสพบเจอกับคนมากมายและทำอะไรได้อย่างที่ใจคิด โลกจำลองที่คิดจะทำอะไรก็ได้ทำ จะเป็นอะไรก็เป็นได้ โลกที่ทำให้เธอได้พบเจอกับคนมากมายโดยไม่ต้องเกรงกลัวอะไร ได้สนุกได้หัวเราะได้ร้องไห้กับเพื่อนๆโดยไม่ต้องทนนั่งเหงาอยู่คนเดียว



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.3 กรณีศึกษาที่ 3

เด็กสาวกับในโลกในเกม ที่จะคิดหรือจะเป็นอย่างไรก็ได้อย่างที่เธอต้องการ

จอยซ์ เป็นชื่อสมมุติที่เธอใช้เรียกตนเองของเด็กสาวอายุ 19 ปีคนหนึ่ง ปัจจุบันจอยซ์กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นปี 2 ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ที่ผ่านมามาตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนในระดับมหาวิทยาลัยจอยซ์ก็เป็นเพียงเด็กสาวนักเรียนธรรมดาคนหนึ่งที่ไม่ได้แตกต่างไปจากใครใช้ชีวิตไปอย่างปกติ แต่เมื่อจอยซ์ได้รู้จักกับเกมออนไลน์ก็ทำให้เธอชีวิตเธอเปลี่ยนไปได้ทดลองในสิ่งใหม่ๆ และได้พบเจอกับใครๆ มากมาย

จอยซ์ เป็นคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมออนไลน์อีกคนหนึ่งที่ถูกผู้วิจัยไม่ได้รู้จักหรือพบเจอในเกมด้วยตนเองมาก่อนตั้งแต่แรก แต่ที่ทำให้มีโอกาสรู้จักกับจอยซ์ได้นั้นก็เนื่องมาจากการที่น้องที่รู้จักกันของผู้วิจัยได้มาบอกว่าเธอมีเพื่อนที่ชอบเล่นเกมออนไลน์อยู่คนหนึ่งที่จะแนะนำให้รู้จักซึ่งก็คือจอยซ์นั่นเอง โดยน้องของผู้วิจัยก็ได้ทำการให้เบอร์MSNและหมายเลขโทรศัพท์ของจอยซ์แก่ผู้วิจัยเพื่อนำไปใช้ในการติดต่อด้วยตนเอง แต่หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทดลองออนไลน์MSNอยู่นานแล้วก็ไม่เห็นแว่วว่าจะได้เจอจอยซ์เสียทีสุดท้ายผู้วิจัยจึงได้ทดลองโทรศัพท์ไปยังหมายเลขที่ได้รับมาและก็ได้พูดคุยกับจอยซ์เป็นครั้งแรก ซึ่งเธอก็ไม่ได้แปลกใจเลยแม้แต่น้อยกับการที่ผู้วิจัยติดต่อเข้ามาหาเธอทางโทรศัพท์ เนื่องจากจอยซ์ได้ทราบเรื่องมาจากเพื่อนของผู้วิจัยแล้วหลังจากพูดคุยและแนะนำตัวกันได้ไม่นานนัก ผู้วิจัยจึงทำการแลกชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนำมาทำการติดตามเข้าไปพบจอยซ์ในโลกของเกมออนไลน์อีกครั้งต่อไป

เมื่อมีโอกาสได้พูดคุยกันในเกมจากการที่ได้สอบถามและพิจารณาดูจากการแต่งตัวและเครื่องมือที่ใช้ผู้วิจัยพบว่าตัวละครที่จอยซ์ใช้มีระดับพลังที่ค่อนข้างสูงไม่น้อย อย่างไรก็ตามจากการที่มีโอกาสได้ติดต่อพูดคุยกับจอยซ์ในอีกหลายต่อหลายครั้งนั้น ผู้วิจัยสังเกตพบว่าจอยซ์เป็นคนที่ค่อนข้างจะเก่งเมื่ออยู่ในเกมหรือทางChatแต่ถ้าเป็นการพูดคุยกันทางโทรศัพท์ก็ดูเหมือนตัวเธอจะไม่ถนัดมากนัก แต่โดยรวมถือว่าจอยซ์มีอัธยาศัยที่ดีรวมทั้งยังให้ความร่วมมือที่ดีอีกด้วย

นอกจากนี้จอยซ์ได้ทำให้ผู้วิจัยแปลกใจอีกครั้งที่เมื่อได้มาพบเจอกันในอีกเกมหนึ่งนั้นตัวละครที่จอยซ์ใช้กลับเป็นตัวละครชาย อีกทั้งยังพอมีพลังและความสามารถที่ใช้ได้ในระดับหนึ่งอีกด้วย โดยเธอได้บอกกับผู้วิจัยว่าเธอเล่นเกมออนไลน์ไปทั่ว บางเกมก็มีตัวละครที่ใช้มากกว่าหนึ่ง บางเกมก็เล่นเป็นผู้หญิง บางเกมก็เล่นเป็นผู้ชาย แล้วแต่ว่าในตอนนั้นตัวเธออยากจะเล่นเป็นอะไร เมื่อเป็นเช่นนั้นทำให้เวลาที่ผู้วิจัยจะเข้ามาติดตามพฤติกรรมและพบเจอกับ

จอยซ์ในเกมเมื่อใดโดยมากจึงจะต้องโทรศัพท์มาถามก่อนเสียทุกครั้งว่าในขณะที่นั้นตัวเธอทำอะไร อยู่มีอะไรจะทำให้ตามตัวไม่เจอเลยก็เป็นได้ อย่างไรก็ตามจากการที่ได้ติดตามการเล่นเกม ของจอยซ์ตามเกมต่างๆมาได้ระยะหนึ่งจะพบว่าตัวเธอเล่นอยู่หลายเกมและมักจะเปลี่ยนเกมที่ เล่นอยู่เรื่อยๆ ถึงแม้ว่าระยะหลังจะมีเกมหลักที่เล่นเป็นประจำมากกว่าเกมอื่นๆ แต่ส่วนใหญ่แล้วแทบ ทุกเกมตัวเธอจะมีตัวละครที่ใช้มากกว่าหนึ่งตัว ซึ่งบางเกมตัวละครของเธอก็มีพลังที่ค่อนข้างสูง มาก บางเกมก็มีพลังค่อนข้างน้อยซึ่งก็จะขึ้นอยู่กับความชื่นชอบและเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ ละเกม ด้วยเหตุดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยพอเชื่อว่าจอยซ์ต้องเป็นคนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ในแต่ละวันค่อนข้างมากอย่างแน่นอนอนไม่เช่นนั้นคงไม่สามารถพัฒนาตัวละครที่ใช้ให้มีพลัง ความสามารถหลากหลายและกระจัดกระจายไปตามเกมต่างๆหลายเกมได้อย่างแน่นอน และจาก การที่ได้ให้เธอทำแบบทดสอบมาก่อนหน้านี้ผลที่ออกมากับข้อมูลเบื้องต้นที่มีก็พบว่าจอยซ์ก็อยู่ใน ข่ายของคนที่ใช้มีพฤติกรรมติดเกมโดยใช้เวลาหมดไปกับเกมออนไลน์เป็นจำนวนมากและมีความ น่าสนใจคนหนึ่ง ผู้วิจัยจึงได้ติดต่อขอนัดสัมภาษณ์ในเวลาต่อมาซึ่งทางจอยซ์เองก็ไม่ได้ ขัดข้องแต่อย่างใดเพียงแต่เธอขอเป็นคนกำหนดเวลาและสถานที่เองเท่านั้น

ในวันที่นัดสัมภาษณ์เพื่อพูดคุยเกี่ยวกับการเล่นเกมของจอยซ์นั้น ผู้วิจัยได้มาพบ จอยซ์ที่ร้านในห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งย่านกลางเมือง ซึ่งในขณะที่ทำการพูดคุยและสัมภาษณ์จะมี น้องของผู้วิจัยมาร่วมอยู่ด้วย ทั้งนี้เพื่อที่จอยซ์จะได้มีคนที่จะได้ไม่รู้สึกรังหรือเครียด จนเกินไปในการพูดคุยกันจริงๆกับผู้วิจัย เมื่อได้พบกันครั้งแรกจอยซ์เป็นเด็กผู้หญิงใส่แว่นตาตัว เล็กๆธรรมดาคนหนึ่งไม่ได้โดดเด่นในเรื่องอะไรอีกทั้งยังแต่งตัวค่อนข้างสุภาพดูเป็นผู้ใหญ่เมื่อ เทียบกับเด็กสาวคนอื่นๆในร้าน หลังจากพูดคุยกันในเรื่องต่างๆแล้วผู้วิจัยจึงได้เริ่มทำการ สอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของเธออีกครั้ง โดยเริ่มถามถึงในเรื่องความเป็นมาของตัว เธอซึ่งจอยซ์ก็ได้เล่าให้ฟังว่า ครอบครัวของจอยซ์เป็นคนกรุงเทพฯ โดยจอยซ์มองว่าครอบครัวของ เธอมีขนาดค่อนข้างใหญ่โดยที่บ้านมีสมาชิกด้วยกันทั้งหมด 6 คน คือคุณย่า คุณพ่อ คุณแม่ พี่สาว และพี่ชาย ส่วนจอยซ์เป็นลูกสาวคนเล็กของบ้าน ซึ่งขณะนี้สัมภาษณ์มีตัวเธอเพียงคนเดียวที่ยังคง เรียนอยู่ในขณะที่พี่ชายเพิ่งเรียนจบไปได้ไม่นาน ส่วนพี่สาวทำงานแล้วเป็นเภสัชกรให้กับ บริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ถึงแม้ว่าจะเป็นครอบครัวใหญ่แต่ครอบครัวของเธอก็เป็นเพียงครอบครัว ธรรมดาไม่ได้ร่ำรวยแต่อย่างใด บ้านที่อยู่อาศัยก็เป็นเพียงบ้านเล็กๆหลังหนึ่งซึ่งตั้งแต่จอยซ์จำ ความได้ครอบครัวของเธอทุกคนก็อาศัยอยู่ที่นั่นมาโดยตลอดไม่เคยย้ายออกไปไหน จะมีก็แต่จอยซ์ เองที่ตั้งแต่เข้าเรียนมหาวิทยาลัยจอยซ์ก็แยกออกจากบ้านมาอาศัยอยู่หอพัก ทั้งนี้ก็เนื่องมาจาก การที่บ้านของเธออยู่ห่างจากมหาวิทยาลัยที่เรียนอยู่มาก อีกทั้งบริเวณแถวบ้านเธอก็มีการจราจรที่ ค่อนข้างติดขัด ถ้าหากอยู่ที่บ้านอาจทำให้เดินทางไปเรียนมหาวิทยาลัยไม่สะดวกและกินเวลานาน

มาก ทำให้จอยซ์ได้รับอนุญาตจากทางบ้านให้สามารถออกมาพักอาศัยอยู่หอพักได้ซึ่งจริงๆแล้วที่บ้านของจอยซ์โดยเฉพาะคุณแม่คุณแม่ค่อนข้างจะห่วงไม่ค่อยจะยอมให้ออกไปไหนมาไหนมากนัก โดยยอมรับว่าก่อนจะมาเรียนมหาวิทยาลัยแค่ขอไปนอนค้างที่บ้านเพื่อนยังต้องขอร้องอยู่หลายวันกว่าที่บ้านจะยอมให้ไป

อย่างไรก็ตามแม้ทุกวันนี้จอยซ์จะอาศัยแบ่งห้องอยู่กับเพื่อนผู้หญิงที่เรียนด้วยกัน แต่ที่บ้านยังสั่งจอยซ์ให้กลับไปอยู่บ้านแทบทุกเสาร์-อาทิตย์ ซึ่งเป็นสิ่งที่จอยซ์เบื่อหน่ายที่บ้านมาก โดยจอยซ์บอกว่าตัวเธอมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับพ่อแม่อยู่บ่อยครั้งเพราะมักจะมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน และชอบเป็นห่วงเกินเหตุในแทบทุกเรื่อง ซึ่งตัวเธอเองก็ไม่ค่อยที่อยากจะได้ยินด้วยเท่าไรนัก จึงมักจะใช้วิธีการดื้อเงียบคือไม่ยอมรับ ไม่ปฏิเสธและไม่ทำ อย่างเรื่องกลับบ้านทุกสัปดาห์นั้น บางครั้งก็มีที่เธอก็ไม่กลับเอาดื้อๆเหมือนกันโดยมักจะอ้างว่าที่มหาวิทยาลัยก็มีกิจกรรมแต่จริงๆแล้วโดยมากจะเป็นเพราะเธอขี้เกียจที่จะต้องเสียเวลาอยู่บนรถเป็นเวลานานเพื่อเดินทางกลับบ้านมากกว่า นอกจากนี้ยังมีปัญหาในเรื่องของคณะที่เรียนซึ่งไม่ตรงกับที่บ้านต้องการให้เรียนแต่แรก แต่จอยซ์ก็ยังฝันที่จะเข้าเรียนตามที่ตัวเองสนใจให้ได้ซึ่งก็เลยทำให้เป็นปัญหาเพราะผลการเรียนไม่ค่อยจะสู้ดีนักทำให้โดนที่บ้านต่อว่าเป็นประจำโดยหาว่าเดือนแล้ว ส่วนคนที่สนิทที่สุดในบ้านไม่ได้เป็นพี่สาวแต่เป็นพี่ชายมากกว่าเพราะพี่ชายอายุไม่ห่างกันมากนักและยังใจดีชอบตามใจตัวเธอในทุกๆเรื่องเวลามีปัญหาอะไรก็จะไม่เอาไปบอกให้ที่บ้าน จะรู้กันอยู่แค่สองคนกับพี่ชายเท่านั้น เพียงแต่ในระยะหลังจะไม่ค่อยได้เจอและพูดคุยกันมากนักเพราะพี่ชายจะกลับบ้านดึกส่วนตัวเธอเองก็ส่วนใหญ่ก็จะอยู่ที่หอเสียมากกว่า

ในส่วนของการทำงานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จอยซ์บอกว่าตัวเธอนั้นก่อนหน้านี้ไม่ค่อยให้ความสนใจกับเรื่องของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากนัก เพียงแต่พอใช้เป็นตามยุคสมัยที่เวลานี้ใครๆก็ต้องรู้จักและทำงานกับคอมพิวเตอร์ได้บ้าง แต่เมื่อเข้าเรียนมหาวิทยาลัยก็กลับกลายเป็นว่าจากที่ไม่ค่อยได้สนใจมาก่อนก็กลับเริ่มที่จะต้องหันมายุ่งเกี่ยวกับเรื่องงานด้วยมากขึ้นเพราะไม่ว่าจะเป็นการทำงานทั้งค้นคว้าข้อมูลหรือพิมพ์งานส่งอาจารย์ก็ล้วนแล้วแต่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ทั้งนั้น แต่เนื่องจากจอยซ์ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้เองของตัวเองจึงทำให้ส่วนใหญ่แล้วจอยซ์ก็จะใช้ร่วมกับเครื่องของเพื่อนที่เข้าหออยู่ด้วยกัน ซึ่งจอยซ์ก็มักจะได้เพื่อนคนนี้เป็นคนแนะนำเรื่องการโปรแกรมต่างๆให้ตลอดทั้งพิมพ์เอกสารทั้งทำPresentส่งอาจารย์ในเรื่องของการเล่นChatจอยซ์ยอมรับว่าเธอก็เล่นเป็นมานานแล้วแต่ก็ไม่ได้ตั้งใจจะชอบอะไรนัก อีกทั้งก็ยังไม่ค่อยจะมีเวลาเล่นหรือศึกษาการใช้งานมากเท่าไรด้วยเพราะช่วงเข้าเรียนใหม่ๆจะยุ่งมากทั้งกิจกรรมต่างๆ ทั้งเรื่องงาน นอกจากนั้นในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ห้องแรกๆจอยซ์ก็จะ

เกรงใจเพราะไม่ใช่เครื่องของเธอเอง จนเพื่อนที่ห้องถึงกับเริ่มเอ่ยปากชักชวนให้เธอใช้บ้างถ้าอยากเล่นเกมอะไรก็จะสอนให้

ในเรื่องการที่ทำให้เกิดความสนใจในเกมออนไลน์นั้น “เล่นตามเพื่อนค่ะ” “เพื่อนเป็นคนสอนให้ก็เลยลองเล่นดูค่ะ” จอยซึกกล่าว และบอกว่าในเรื่องของการเล่นเกมออนไลน์นั้นเธอเล่นมาได้ประมาณปีกว่าๆแล้ว โดยจะเล่นตั้งแต่มาอยู่ที่หอพักนี้เอง โดยมีอยู่วันหนึ่งจอยซึกกลับเข้าห้องมาก็เห็นเพื่อนกำลังนั่งเล่นเกมอยู่ ตอนแรกจอยซึกก็ไม่ได้สนใจอะไรนักคิดว่าคงเป็นเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป แต่เมื่อผ่านไปได้สักสองสามวันด้วยความรู้สึกสนใจจึงเข้าไปลองถามเพื่อนดูว่าเล่นอะไรอยู่ ซึ่งเพื่อนก็บอกว่าเล่นเกมออนไลน์และก็ทำหน้าที่แปลกใจเมื่อได้รู้ว่าจอยซึกไม่เคยรู้จักเกมดังกล่าว ซึ่งไม่ว่าจะพูดอะไรมาจอยซึกก็เหมือนจะไม่เข้าใจไปเสียหมด เพื่อนจึงบอกว่าให้ลองเล่นดูจะสอนให้เวลาใครถามจะได้บอกได้ว่าเคยเล่นแล้วและเชื่อว่าจอยซึกจะรู้สึกชอบและอยากเล่นขึ้นมาเองบ้าง ด้วยความที่ไม่คิดอะไรมากแต่เป็นเพราะอยากรู้มากกว่าจอยซึกก็จึงลองเล่นดูพร้อมกับมีเพื่อนคอยแนะนำให้และก็กลายเป็นการเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรกของจอยซึกไปในที่สุด “เล่นแล้วไปไหนเหอ ก็สนุกดีสิคะ” “เกมออนไลน์เล่นง่ายออก ดูทีเดียวก็เล่นเป็นแล้วค่ะ” จอยซึกกล่าว และบอกว่าความรู้สึกในตอนนั้นก็คือแทบจะรู้สึกชอบเลยในทันที เพราะไม่เคยเล่นเกมมาก่อนก็เลยไม่คิดว่าเกมจะเป็นสิ่งที่สนุกและทำให้เธอชอบได้ และหลายสิ่งหลายอย่างในเกมกลับทำออกมาได้ถูกใจจอยซึกมาก ซึ่งแต่แรกจอยซึกเองก็ไม่เคยคิดว่าเกมออนไลน์จะเป็นเกมแนวน่ารักๆในแบบนี้ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครของเราเองที่มีให้เลือกเล่นมากมายหลายแบบ ตลอดทั้งตัวละครอื่นๆ ทั้งที่เป็นพวกเราและคู่แข่งล้วนทำออกมาได้น่ารักน่ากดประทับใจเธอมาก แต่ที่สำคัญก็คือวิธีเล่นก็ยังแสนง่ายมากมีปุ่มควบคุมหลักๆเพียงไม่กี่ปุ่ม คนที่ไม่เคยเล่นเกมมาเลยแต่ถ้าเคยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มาก่อนก็สามารถที่จะเล่นได้โดยไม่มีปัญหา โดยจะสามารถควบคุมให้ตัวละครที่ใช้หันซ้ายหันขวาหรือทำอะไรก่อนหลังก็ได้ตามที่คนเล่นอยากทำและถึงแม้จะอยู่ที่ห้องแต่ก็ยังได้เล่นแข่งกับคนอื่นมากมายทำให้เกมออนไลน์ไม่ต่างอะไรกับโลกจำลองย่อมๆที่ได้พบเจอกับคนหลายๆจากที่ในครั้งแรกคิดจะทดลองเล่นไม่นานเอาแค่พอรู้ แต่กลับกลายเป็นว่าจอยซึกกับเพื่อนก็ช่วยกันเล่นจนเพลินจนเวลาล่วงเลยผ่านไปหลายชั่วโมงโดยที่ไม่รู้ตัวอย่างรวดเร็ว จึงรีบขอตัวและปล่อยให้เพื่อนเล่นต่อไปคนเดียว แต่อย่างไรก็ตามจอยซึกยอมรับว่าตัวเธอชักสนใจในเกมออนไลน์เข้าให้แล้ว

จากวันนั้นมาแม้จะยังไม่ได้เล่นอย่างเป็นจริงเป็นจังแต่จอยซึกก็ยังพอมีโอกาสได้เล่นอยู่บ้างโดยถ้ากลับห้องเร็วหรืออยู่ห้องคนเดียวจอยซึกก็จะเปิดเกมขึ้นมาทดลองเล่นดู หรือถ้าเพื่อนอยู่ห้องหรือเล่นอยู่จอยซึกก็มักจะทำเฉยๆ แต่ถ้าหากเพื่อนเอ่ยปากชวนเมื่อไหร่ก็จะไปเล่นด้วย

เสียทุกครั้งไป ซึ่งเมื่อได้เล่นมากขึ้นเรื่อยๆ จอยซึกก็ยิ่งรู้สึกติดใจระยะหลังจึงไม่ค่อยสนใจใครเพื่อน จะแหวจะว่าอย่างไรก็ช่าง ถ้าหากว่าเห็นเครื่องไม่มีใครใช้จอยซึกก็จะเข้าเล่นเกมเองทันที เมื่อเล่นไปได้เรื่อยๆจนเริ่มชำนาญและประสบความสำเร็จในการเล่นเกมไปได้เรื่อยๆจอยซึกก็ชักเริ่มติดใจและอยากจะทำอะไรหลายๆอย่างเพิ่มขึ้น แต่ติดที่ว่าบางครั้งด้วยความที่อยากจะเล่นแล้วเพื่อนใช้เครื่องอยู่จึงทำให้เล่นเกมไม่ได้ จะเข้าไปขอเล่นก็เกรงใจเพราะยังงี้ก็ไม่ใช่เครื่องของเธอทำให้บางครั้งไม่สะดวกที่จะใช้เล่นเกมได้ตามใจจึงเป็นเหตุให้จอยซึกตัดสินใจทดลองเข้าไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตแถวมหาวิทยาลัยด้วยตัวเองในที่สุด

“พอเข้าไปที่ร้านอินเทอร์เน็ตแค่นั้นแหละ นักเรียนนักศึกษาทั้งนั้นที่เล่นอยู่”จอยซึกกล่าว และบอกว่าร้านอินเทอร์เน็ตที่เธอเลือกเล่นอยู่ไม่ห่างจากห้องพักของเธอมากนัก ตอนแรกที่เข้าไปในร้านเธอก็ตื่นตื่นไม่น้อย แต่เมื่อเห็นว่าส่วนใหญ่คนเล่นในร้านก็ไม่ใช่ใครอื่นล้วนแต่เป็นนักเรียนนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยของจอยซึกเองทั้งนั้นจึงทำให้รู้สึกสบายใจขึ้นมาก อีกทั้งถึงแม้จะเล่นอยู่ในร้านแต่ก็สะดวกสบายไม่ต่างกับเล่นที่ห้อง ไม่ว่าจะเล่นเกม เครื่องดื่มหรืออาหารก็สามารถสั่งเข้ามากินได้ตลอดเวลา อีกทั้งพีซีที่ร้านอินเทอร์เน็ตก็ใจดีมีปัญหอะไรก็สามารถปรึกษาได้และมีหนังสือเฉลยเกมให้ยืมอ่านอีกด้วย จอยซึกจึงตัดสินใจมาเล่นเกมที่ร้านเป็นประจำ โดยช่วงแรกๆจอยซึกก็จะเล่นเกมเดิมที่เคยเล่นมาก่อนซึ่งด้วยความที่ยังเล่นก็ยิ่งชอบจึงตั้งใจเล่นโดยไม่สนใจเรื่องอื่นใด ไม่นานนักจอยซึกก็สามารถที่จะไต่ระดับพลังของตัวเองได้สูงขึ้นอย่างรวดเร็วจนเริ่มเก่งและเริ่มที่จะมีคนเข้ามารู้จักผ่านทางเกมมากมายอันเป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่สำหรับตัวเธอ แต่สิ่งที่ทำให้จอยซึกชอบเล่นเกมนี้ นอกจากจะเป็นเพราะเกมทำออกมาได้สนุก เล่นง่ายและมีโอกาสทำให้ได้เล่นได้คุยกับคนอื่นไปพร้อมๆกันแล้วนั้น ยังเป็นเพราะการที่สามารถที่จะตกแต่งเปลี่ยนแปลงชุดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวเองที่เราใช้ได้ตลอดเวลา ซึ่งแทบจะไม่ต่างอะไรกับคนจริงๆเพราะสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่หัวจรดเท้า ไม่ว่าจะ แกรมยังมีให้เลือกมากมายเป็นสิบๆแบบ ซึ่งถ้ายิ่งเล่นให้ตัวละครที่ใช้ยิ่งเก่งมากๆก็จะสามารถใช้เสื้อผ้าอุปกรณ์เครื่องมือต่างๆได้เพิ่มมากขึ้นไปอีก เช่นเดียวกันกับที่ยิ่งเล่นก็จะมีเงินมากก็ยังสามารถซื้อของมาใช้ได้ตามใจมากยิ่งขึ้นเท่านั้น ทำให้เป็นเหตุผลที่จอยซึกมุ่งมั่นตั้งใจในการเล่นมากกว่าในเรื่องอื่นใด ซึ่งจอยซึกบอกว่าไม่ว่าใครจะเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญหรือไม่ก็ตามแต่สำหรับจอยซึกเธอมองว่าในจุดนี้เป็นของเล่นที่ถูใจเธอเป็นอย่างมาก

สำหรับสาเหตุที่ทำให้เล่นหลายเกมและมีตัวละครที่ใช้หลายตัวในเกมต่างๆ “ก็เพราะเล่นเกมที่ร้านนี้แหละค่ะ เลย์รู้ว่าเกมออนไลน์มีให้เล่นเยอะแยะเลย”จอยซึกกล่าว แต่เมื่อเล่นไปได้เรื่อยๆจนมีความชำนาญและประสบความสำเร็จในการเล่นเกมไปได้ในระดับหนึ่ง จอยซึกก็เริ่ม

อยากที่จะหาความท้าทายใหม่ๆเพิ่มเติม จึงได้เริ่มสังเกตว่าในร้านนอกจากเกมที่เธอเล่นแล้วยังมีคนทีเล่นเกมอื่นๆอีกมาก ด้วยความรู้สึกรู้สึกท้าทายอยากทดลองว่าเป็นอย่างไร จากที่เคยเล่นแต่เกมง่ายๆก็รู้สึกสนใจในเกมอื่นๆที่มีรายละเอียดมีความซับซ้อนมากขึ้น จออี้จึงเริ่มตระเวนเล่นไปที่เรื่อยๆทีละเกมจากเกมผจญภัยน่ารักรๆ ก็เริ่มขยับเป็นแนวผจญภัยที่เน้นความสมจริงมากขึ้นทั้งในด้านภาพและการเดินเรื่อง ซึ่งก็จะมีทั้งเกมที่เธอชอบและไม่ชอบ บางเกมก็เล่นได้ไม่นานแต่บางเกมเล่นแต่ไม่กี่วันก็เลิก จนสุดท้ายเหลือเกมที่เล่นเป็นประจำอยู่จนทุกวันนี้ประมาณ 3 เกม แต่จออี้ก็บอกว่าถ้ามีเกมใหม่ๆที่ดูแล้วน่าจะถูกใจเธอก็จะตามไปเล่นอย่างไม่มีพลาดแน่นอน

ส่วนสาเหตุที่ทำให้มีตัวละครในแต่ละเกมหลายตัวนั้นก็จออี้บอกว่าเป็นเนื่องมาจากเพื่อจุดประสงค์ในการเล่นเกมนานหลายอย่าง โดยในช่วงแรกจออี้ก็จะเล่นเกมแบบปกติทั่วไปคือสมัครเป็นตัวละครหญิง สร้างตัวละครแล้วก็เล่นไปตามที่ตนเองชอบ แต่เพราะเกมแต่ละเกมนั้นมีความแตกต่างกันเมื่อเล่นเกมออนไลน์ไปได้เรื่อยๆหลายเกมเข้าจออี้ก็เริ่มมีประสบการณ์เริ่มดูออกว่าตัวละครหญิงกับชายมีข้อดีข้อเสียแตกต่างกัน กับบางเกมตัวละครหญิงจะอ่อนแอกว่าตัวละครชายทำให้เล่นในช่วงแรกได้ลำบากกว่า แต่กับบางเกมตัวละครหญิงจะมีของให้ใช้หรือมีพลังพิเศษมากกว่า นอกจากนี้เมื่อเล่นๆไปก็สักพักจะเริ่มสังเกตว่ากับบางเกมตัวละครแต่ละเพศก็จะมีประโยชน์ในแง่ที่ต่างกันออกไป เช่น บางเกมถ้าเป็นตัวละครหญิงก็จะมีคนเข้ามาพูดด้วยมาคอยช่วยเหลือ ให้หยิบยืมสิ่งต่างๆมากกว่าหรือแม้แต่การจะขอร้องให้คนอื่นเห็นใจและมาช่วยเหลือก็จะง่ายกว่า หรือแม้กับการซื้อขายต่อรองราคาสินค้าต่างๆกับคนอื่นตัวละครหญิงก็จะทำได้ง่ายกว่ามาก โดยจออี้บอกว่าเธอเคยใช้ตัวละครหญิงไปไล่ขอเงินขอให้คนอื่นซื้อของให้ก็ปรากฏว่าได้ผลดีมากทำให้ได้ของใช้ฟรีมาใช้โดยไม่เสียเงินตัวเองแม้แต่หยด แต่ขณะเดียวกันในบางเกมก็มีเหมือนกันที่ตัวละครชายเป็นที่สนใจของคนในเกมมากกว่าเพราะดูแล้วมีอำนาจ มีความสามารถสูงได้รับการยอมรับนับถือหรือยกย่องให้เป็นระดับหัวหน้าได้ง่ายกว่าจออี้เคยเจอในบางเกมที่หัวหน้ากลุ่มยกตำแหน่งให้ผู้เล่นชายทั้งๆที่ตัวละครที่จออี้เล่นมีระดับพลังมากกว่า นอกจากถ้าหากตัวละครชายมีพลังสูงๆเวลาถืออาวุธแพงๆก็จะดูดีกว่า นอกจากยังมีในเรื่องของการเลือกอาชีพเช่น อาชีพอัศวินตัวละครชายจะเก่งกว่ามาก ในขณะที่นักเวทมนต์ตัวละครหญิงก็จะทำได้ดีกว่า อย่างไรก็ตามจออี้มองว่าการมีตัวละครหลายๆตัวนั้นดีกว่าเพราะอย่างน้อยๆก็ไม่น่าเบื่อ และยืนยันว่ายังคิดที่จะเล่นในลักษณะนี้ต่อไป

อย่างไรก็ตามจออี้บอกว่าที่ผ่านมามาเธอไม่ค่อยที่จะมุ่งมั่นในการเล่นเพื่อเอาชนะศัตรูหรือตัวเกมเท่าไรแล้วแต่จะสนใจในเรื่องการสร้างตัวละครขึ้นมาเล่นมากกว่า โดยยอมรับว่าระยะหลังมานี้เธอจะเน้นใช้ตัวละครชายมากกว่าเพราะเริ่มเบื่อกับที่จะเล่นตัวละครหญิง

แล้ว โดยยอมรับอีกว่าทุกวันนี้จะชอบมีความคิดในการเล่นเกมที่แปลกๆคือ ไม่ได้เพียงแค่เล่นตัวละครชายเท่านั้น แต่ยังแอบปลอมตัวหลอกคนอื่นว่าตัวเองเป็นผู้ชายจริงๆ ไปรวมกลุ่มกับพวกผู้เล่นชายทั้งหลาย ออกเล่นเกมไปด้วยกันกับคนอื่นๆในฐานะผู้ชายตามเกมต่างๆ รวมกลุ่มกับพวกผู้ชายไปนั่งเล่นนั่งล้อเลียนพวกผู้เล่นหญิง บางทีก็มีพูดคุยแสดงความคิดเห็นกับพวกผู้ชายในเรื่องต่างๆ คอยแอบฟังเวลาพวกผู้เล่นชายนิทาแฟนตัวเอง ทำให้ได้รู้ว่าบางครั้งพวกผู้ชายคิดอย่างไรกับผู้หญิงเพิ่มขึ้นไม่น้อย จนบางทีก็เคยเลยเถิดถึงขั้นทดลองแกล้งไปหลอกจีบผู้เล่นหญิงคนอื่นๆ ในเกมเล่นดู ทั้งนี้ก็เพราะอยากรู้ว่าเวลาที่ผู้ชายจีบหญิงจะเป็นยังไง รวมทั้งมุขและวิธีที่เธอเคยเจอเคยได้ยินมาจะใช้ได้จริงกับคนอื่นได้บ้างไหม เรื่อยเปื่อยไปจนบางครั้งก็ลองแกล้งทำเป็นทอมไล่จีบผู้เล่นหญิงคนอื่นหรือทำที่เป็นคบกับคนที่บอกว่าตัวเองเป็นทอมเล่นๆอยู่เหมือนกัน “จอยซ์ไม่ใช่ทอมนะพี่” “ก็แค่อยากรู้สนุกดีออก” “แค่คบกันในเกมไม่เสียอะไรน่ะ บางทีจะสนุกกว่าเล่นเกมปกติอีก”จอยซ์กล่าว

แต่ทั้งนี้ก็ยังมีเหตุผลอีกส่วนก็คืออย่างที่บอกว่าจอยซ์จะชอบในเรื่องของการสร้างและตกแต่งตัวละคร ซึ่งทำให้เป็นเหตุผลที่ทำให้เธอเล่นตัวละครทั้งหญิงและชายเพราะตัวละครหญิงก็จะมีชุดเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อาวุธตลอดจนอุปกรณ์หลายชนิดที่เฉพาะต่างหาก แตกต่างกับตัวละครชายที่จะมีเครื่องแต่งกายและอาวุธ อุปกรณ์บางชิ้นเฉพาะอีกชุดหนึ่งซึ่งไม่สามารถใช้ร่วมกันได้และก็เป็นในลักษณะนี้แทบทุกเกม ถ้าอยากจะทำลองใช้จึงมีทางเดียวคือต้องสมัครเล่นใหม่อีกตัวหนึ่งนั่นเอง และเมื่อสมัครเพิ่มก็จำเป็นที่จะต้องใช้เวลาพัฒนาความสามารถให้ตัวละครนั้นเพื่อที่ให้มีประสิทธิภาพพอใช้สิ่งของต่างๆได้มากตามไปด้วย ซึ่งก็จะเป็นเช่นนี้แทบจะทุกเกมจึงเป็นเหตุผลทำให้จอยซ์มีตัวละครที่เป็นของเธออยู่มากและมีระดับความสามารถในระดับหนึ่งอยู่ในหลายเกม

ในส่วนของความสัมพันธ์กับเพื่อนๆในเกม “ถ้าเป็นเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันก็มีเยอะคะ” “ก็จะเล่นจะคุยกันได้ทุกเรื่อง ยังไงก็ไม่มีใครรู้หน้าตากันอยู่แล้ว” “ถ้าไม่รู้จักใครในเกมเลยรับรองเล่นเกมไม่รู้หรือคะ”จอยซ์ยอมรับว่าเล่นเกมออนไลน์ก็ต้องรู้จักกับคนในเกมมากมาย ยิ่งตัวเธอเล่นหลายเกม มีตัวละครอยู่มากก็ยิ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะมีโอกาสได้พบและมีคนรู้จักอยู่มาก แม้โดยส่วนตัวก่อนหน้านี้จอยซ์จะมองว่าตัวเองต้องการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินตลอดจนแก้เบื่อและคลายเครียดจากเรื่องต่างๆ ไม่ได้มีความสนใจหรือให้ความสำคัญกับการเข้ามาหาเพื่อนในเกมแม้แต่น้อย

อย่างไรก็ตามเมื่อได้เล่นเกมไปได้เรื่อยๆได้พบปะพูดคุย ได้ทักทาย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคนมากมายทั้งในเรื่องของเกมและเรื่องอื่นๆ จอยซ์ก็เริ่มมีทัศนคติในการคบเพื่อนในเกมเปลี่ยนไป เริ่มมองว่าการทำความรู้จักกับคนอื่นในเกมก็ไม่ใช่เรื่องเสียหายหรือแปลกอะไร อีกทั้งยังดีเสียอีกเพราะนอกจากจะมีคนมาช่วยเล่น มายกย่องให้กำลังใจแล้วยังทำให้เล่นเกมได้สนุกและง่ายขึ้น อีกทั้งยังทำให้ได้มีเพื่อนคุยเวลาที่เบื่อกับอีกด้วย โดยจอยซ์บอกว่าถ้าเป็นเพื่อนในเกมที่พอไว้ใจได้ก็จะคุยกันในเรื่องต่างๆได้แทบทุกเรื่องโดยไม่ต้องอายใคร เพราะไม่ว่าอย่างไรก็ไม่มีใครรู้ตัวจริงกันอยู่แล้ว อีกทั้งจอยซ์ก็มักจะไม่ค่อยเปิดเผยตัวจริงของเธอให้คนในเกมทราบอยู่แล้ว แต่ถ้าจะเป็นในแบบที่รู้จักสนิทสนมจนถึงขั้นแลกเปลี่ยนโทรศัพท์คุยกันจริงๆนั้นจะมีบ้างแต่ไม่มากนัก เนื่องจากจอยซ์เป็นคนที่ไม่ค่อยขำระมัดระวังหากมีคนเข้ามาคุยด้วยถ้าเป็นประเภทเจอหน้ากันไม่ถึงชั่วโมงแล้วขอเบอร์ จอยซ์รับรองว่าจะไม่ให้อย่างแน่นอน ถ้ายังติดมาๆก็อาจจะลบรายชื่อในเกมทิ้งหรือไม่ก็แกล้งหลอกไปเลยว่าจริงๆแล้วตัวเธอเป็นกระเทยจะได้เลิกมาตามกันเสียที เธอบอกว่าจะให้เบอร์แต่กับคนที่สนิทกันจริงๆหรือผ่านมาจากเพื่อนที่ไว้ใจแนะนำให้ได้รู้จักกันอีกที แต่ถึงจะอย่างไรเบอร์โทรศัพท์ที่ให้ใครไปก็จะเป็นเพียงเบอร์สำรองอยู่ดี ถ้ามีปัญหาอะไรก็สามารถที่จะเลิกใช้ได้ตลอดเวลา

แต่ถึงอย่างไรก็ตามที่ผ่านมามีจอยซ์เปิดเผยกับผู้วิจัยว่าตัวเธอเคยมีเพื่อนผ่านเกมที่รู้จักและสนิทสนมด้วยจริงๆจนถึงขั้นเอยปากคบกันเป็นแฟนมาแล้วหนึ่งคน “เคยมีแฟนค่ะ แต่เป็นแค่ในเกมนะ” จอยซ์เล่าว่าเป็นช่วงที่เธอเล่นเกมได้ไม่นานนักในเกมหนึ่งเมื่อเล่นไปได้สักพักแฟนของจอยซ์คนนี้ก็มักจะคอยเข้ามาให้คำปรึกษา แนะนำในเรื่องต่างๆตลอดจนช่วยเล่น ช่วยหาของดีๆมาให้ใช้ จนจอยซ์ไว้ใจให้เบอร์โทรศัพท์ไปซึ่งก็จะโทรคุยกันทุกวัน เล่นเกมด้วยกันทุกวันด้วยความที่จอยซ์ยังไม่มีเคยมีแฟนมาก่อนจึงรู้สึกหลงใหลในตัวผู้เล่นคนดังกล่าวมากเมื่อถูกขอเป็นแฟนจอยซ์จึงตอบตกลงไปโดยไม่ลังเลถึงแม้จะเป็นแฟนกันในเกมก็ตามและไม่นานนักก็แต่งงานกัน “ช่วงที่เป็นแฟนกันเขาก็จะโทรหาทุกวัน จะนัดเวลามาเจอกันในเกมทุกวัน” “แต่งงานกันแล้วด้วยนะ แต่งในเกมไง”จอยซ์กล่าว ช่วงที่คบกันเป็นแฟนนั้นถึงแม้จะไม่ได้พบเจอตัวจริงกันบ่อยนัก แต่เวลาอยู่ในเกมก็จะทำตัวเหมือนเป็นแฟนกันทุกอย่างมีแสดงอาการหึงหวงหรือน้อยใจเวลาที่จอยซ์ไม่สนใจหรือไปพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นๆจนเคยเข้าใจผิดจนเกือบมีเรื่องกับเพื่อนคนอื่นๆของจอยซ์มาแล้ว แต่ในที่สุดหลังจากคบกันไปได้ไม่นานก็เลิกกันไปโดยที่เป็นฝ่ายชายที่หนีไปสนใจผู้เล่นหญิงคนอื่นแทน จอยซ์บอกว่าในตอนนั้นแม้จะเป็นแค่ในเกมแต่ก็เสียใจมากเพราะเวลาที่อยู่ในเกมก็จะสนิทกันมาก จะไปไหนมาไหนและเป็นห่วงเป็นใยกันตลอดเวลา นอกจากจอยซ์ลบเบอร์โทรศัพท์ ลบรายชื่อแล้ว เธอบอกว่าเธอแทบไม่อยากจะไปเล่นตัวละครที่เล่นในเกมนั้นทิ้งไปด้วยเสียทีเดียว แต่ด้วยความที่รู้สึกเสียใจจึงทำการแค่หยุดเล่นเกมไประยะหนึ่งเท่านั้น

แต่ถ้าหากเป็นเพื่อนที่รู้จักสนิทสนมผ่านเกมในแบบทั่วๆไป จอยซ์ก็ยอมรับว่าที่ผ่านมาก็พอมีคนที่รู้จักสนิทและพูดคุยด้วยทั้งในและนอกเกมอยู่เหมือนกัน แต่จะมีไม่มากนัก เพราะเนื่องจากเธอเล่นหลายเกมมากและก็จะวนเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จึงทำให้ไม่ค่อยที่จะมีเวลาทำความรู้จักกับใครมากนักและส่วนใหญ่ก็จะเป็นในลักษณะโทรศัพท์คุยกันอย่างเดียวไม่ได้ค่อยจะได้นัดออกไปเจอกันที่ไหนกับใครสักเท่าไร “ออกไปเจอไม่ได้ค่ะ บางเกมมันคิดว่าเราเป็นชายเดี่ยวรู้หมดว่าเราเป็นหญิง” อย่างไรก็ตามในระยะหลังๆมานี้โดยมากจอยซ์จะสนิทกับเพื่อนที่เล่นในร้านอินเทอร์เน็ตด้วยกันมากกว่า ทั้งนี้ก็ด้วยความที่จอยซ์ไปเล่นเกมที่ร้านแทบทุกวันจึงทำให้มีโอกาสได้รู้จักกับคนที่อยู่ในร้านมากมายตั้งแต่พี่ที่เป็นเจ้าของและดูแลร้าน ตลอดจนเพื่อนๆในร้านคนอื่นที่มักจะมาสอนและเล่นเกมเดียวกัน อีกทั้งคนที่เล่นเกมในร้านบางคนก็เมื่อเจอกันเป็นประจำก็เริ่มคุ้นหน้าคุ้นตาจนจดจำกันได้เมื่อได้พบเจอกันในมหาวิทยาลัยและก็กลายเป็นเพื่อนกันไปไปในที่สุด “บางคนเจอหน้ากัน ก็เฮ้..นี่มันใครหน้าคุ้นๆ นึกยังงี้ก็นึกไม่ออก พอเจอกันอีกที่หน้าร้านก็ อ้าว..เธอ อ้อ...เห็นที่ร้านอินเทอร์เน็ตบ่อยๆนี่เอง” “ถ้าเป็นเพื่อนที่ร้านจอยซ์บอกหมดไม่ปิดบังเลย ยังไงก็รู้จักกันอยู่แล้ว”จอยซ์กล่าว

ซึ่งเพื่อนเหล่านี้แม้จะไม่ได้รู้จักกันผ่านเกมออนไลน์โดยตรงแต่ที่รู้จักกันได้ก็เพราะเล่นเกมเหมือนกัน ยิ่งพบเจอกันบ่อยครั้งนานเข้าก็ทำให้รู้จักสนิทกันมากขึ้นเรื่อยๆจนกลายเป็นกลุ่มเพื่อนในร้านอินเทอร์เน็ตโดยมีคนที่ยอยซ์สนิทด้วยอยู่ประมาณ 8 คน ซึ่งจอยซ์บอกว่าเธอรู้สึกสะดวกใจที่จะคบหาเป็นเพื่อนกับคนเหล่านี้มากกว่าคนที่รู้จักในเกมออนไลน์ เพราะอย่างน้อยก็ยังได้รู้จักตัวกันจริงๆได้เห็นหน้าตาว่าใครเป็นอย่างไร ไม่ต้องเสี่ยงต่อการถูกหลอกหรือผิดหวังเหมือนก่อนอีกด้วย จอยซ์ยอมรับว่าจะค่อนข้างสนิทกับเพื่อนที่ร้านอินเทอร์เน็ต เพราะเจอกันที่ร้านอินเทอร์เน็ตหลังเลิกเรียนแทบทุกวัน บางครั้งก็จะนัดกันเป็นกลุ่มเล็ก 2-3 คนออกไปไหนมาไหนหรือทานข้าวด้วยกัน บางครั้งก็มีที่จะนัดกันในหมู่เพื่อนๆที่ร้านเป็นกลุ่มใหญ่ที่ละหลายๆคนมาเล่นเกมเดียวกันไปพร้อมๆกัน ซึ่งนอกจากจะทำให้จอยซ์ได้รู้จักกับคนเพิ่มขึ้นแล้วก็ยังทำให้จอยซ์ได้รู้ว่าเกมออนไลน์นั้นแม้ถ้าพึ่งปกติแค่นั้นเล่นคนเดียวจะสนุกมากแล้ว แต่ถ้าหากได้เพื่อนๆที่รู้จักกันที่ละหลายๆคนมานั่งเล่นเกมไปพร้อมๆกันที่ร้านก็จะยิ่งรู้สึกสนุกกว่าเดิมมากขึ้นไปอีกด้วย

ในส่วนของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม จอยซ์บอกว่าในช่วงแรกๆจอยซ์จะไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตเฉพาะเวลาที่เพื่อนอยู่ห้องหรือใช้เครื่องอยู่ แต่ถ้าเพื่อนไม่อยู่ก็จะเล่นที่ห้องเหมือนเดิม แต่ในช่วงระยะหลังจอยซ์จะเลิกเล่นเกมแต่ที่ร้านมากกว่าเพราะเครื่องที่ห้องไม่สามารถเล่นเกมบางเกมที่ตัวเองเล่นได้และนอกจากนี้ถ้าเล่นที่ร้านก็จะมีเกมใหม่ๆเข้ามาให้

เลือกเล่นอยู่เรื่อยๆ และได้เจอกับเพื่อนๆมากมาย จอยซ์บอกว่าเธอเล่นเกมสัปดาห์ละ 5 วัน วันที่ไม่ได้เล่นเกมถ้าไม่เป็นเพราะกลับบ้านก็อาจจะเพราะมีธุระอื่นที่จำเป็นต้องทำ แต่ตามปกติถ้าอยู่หอไม่กลับบ้านก็จะเล่นทุกวัน ส่วนระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมถ้าตามปกติจะตกอยู่ประมาณ 4-5 ชั่วโมงต่อวันอย่างไรก็ตามอาจจะมากน้อยกว่านี้ตามเวลาว่างและความสะดวกในการเล่นในแต่ละวันด้วยโดยบางวันอาจจะเล่นเพียงแค่ 3 ชั่วโมงซึ่งสำหรับตัวเธอถือเป็นการใช้เวลาในการเล่นเกมที่น้อย ในขณะที่บางครั้งก็อาจจะเล่นมากถึง 8 ชั่วโมงก็เป็นได้ แต่ถึงอย่างไรจอยซ์ก็จะไปที่ร้านแทบทุกวันเพราะนอกจากจะเป็นที่เล่นเกมแล้วยังเสมือนเป็นที่ประจำสำหรับตัวเธอไปแล้วนั่นเอง สำหรับช่วงเวลาที่จอยซ์มักจะเล่นเกมเป็นประจำจะเป็นช่วงเย็นตั้งแต่ 5 โมงเย็นไปจนถึงประมาณ 4 ทุ่มแต่ก็มีหลายครั้งที่เล่นล่วงเลยไปจนถึงเที่ยงคืน สำหรับเหตุผลที่มักเล่นเกมในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นประจำก็เนื่องจากเพราะเป็นช่วงที่เป็นเวลาว่างที่สะดวก อีกทั้งปกติก็จะมาหาทานข้าวเย็นแถวๆที่ร้านอินเทอร์เน็ตอยู่แล้วด้วยและยังเป็นช่วงที่มีคนเล่นเกมเป็นจำนวนมากอีกด้วย แต่ถ้าวันไหนเลิกเรียนเร็วไม่มีงานต้องทำส่งหรือนัดกับเพื่อนที่เรียนไปไหนก็อาจจะมาเล่นเกมตั้งแต่ช่วงเย็นหลังเลิกเรียนตั้งแต่ 4 โมงเป็นต้นไป แต่ถ้าหากเป็นวันหยุดที่ไม่มีเรียนและไม่มีกิจกรรมใดๆและไม่ต้องกลับบ้านไม่ต้องไปไหนก็อาจจะไปอยู่ที่ร้านอินเทอร์เน็ตเร็วขึ้นโดยจะทำให้มีเวลาเล่นเกมในมากขึ้นเป็น 4-8 ชั่วโมงหรืออยู่ยาวตั้งแต่ช่วงบ่ายเรื่อยไปจนถึงกลางคืน ในส่วนเวลาเลิกเล่นเกมที่แน่นอนในแต่ละวันนั้นนั้นจอยซ์บอกว่าโดยมากจะเป็นไปในลักษณะถ้าอยากเลิกเมื่อใดก็จะเลิกมากกว่าไม่ได้มีกำหนดเวลาตายตัว บางครั้งถ้ามาเล่นเกมเร็วตั้งแต่ช่วงเที่ยงก็อาจจะเลิกเล่นเกมในช่วงหัวค่ำก็เป็นได้ หรือไม่ก็อาจจะเล่นยาวกว่าจะเลิกเล่นก็เป็นในช่วงค่ำเหมือนทุกวันก็เป็นได้ โดยจอยซ์บอกว่าเวลาเลิกเล่นเกมที่ค่อนข้างตึกนั้นๆไม่ได้เป็นปัญหามากนักเนื่องจากร้านอินเทอร์เน็ตที่เล่นกับหอพักจะอยู่ไม่ห่างกันมาก อีกทั้งในบริเวณดังกล่าวก็ค่อนข้างที่จะมีคนพลุกพล่านอยู่จนตึก รวมทั้งในร้านอินเทอร์เน็ตเองก็จะมีคนเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา แม้แต่ในช่วงเวลาที่จอยซ์เลิกเล่นเกมในแต่ละวันที่ร้านก็จะมีคนเล่นเกมมากอยู่ดี อีกทั้งคนในร้านก็จะเป็นคนที่เธอเองรู้จักอยู่หลายคนจึงไม่ได้รู้สึกเป็นห่วงในเรื่องใดๆทั้งสิ้น

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น “ก็จะมีค่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ต ค่าบัตรเติมเงินมาซื้อเงินเอ็ม” “เหมือนจะหมดเยอะนะ แต่แค่นี้ถ้าเทียบกับตอนไปซื้อของแล้วยังไม่เท่าไรหรอกๆคะ” จอยซ์กล่าว และบอกว่าในเรื่องของค่าใช้จ่ายนั้นจะมีในส่วนของค่าเช่าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในราคาชั่วโมงละ 15 บาท โดยในวันๆหนึ่งจะใช้จ่ายในส่วนนี้ประมาณแค่เพียง 70-80 บาทเท่านั้น ซึ่งตัวเธอถือว่าไม่แพงแม้แต่น้อยยิ่งถ้านำไปเทียบกับเวลาที่เธอออกไปกินข้าวและซื้อของกับเพื่อนๆในวันๆหนึ่งจะใช้จ่ายมากกว่านี้นัก เนื่องจากจอยซ์ไปเล่นเกมที่ร้านดังกล่าวเป็น

ประจำจนรู้จักกับเจ้าของร้านและคนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมากมาย จึงมักจะได้อลดราคาเล็กๆ น้อยๆ ให้อยู่เป็นประจำ

ค่าใช้จ่ายอีกส่วนที่ต้องใช้ในการเล่นเกมนั้นจะเป็นในเรื่องของการซื้อบัตรเติมเงินมาใช้ในการเล่นเกม โดยจอยซ์จะเรียกเงินที่ได้จากการใช้บัตรเติมเงินนี้ว่าเงินเอ็ม ซึ่งจอยซ์เล่าให้ฟังว่าในช่วงแรกๆ ที่เริ่มเล่นเกมจอยซ์ก็จะตั้งใจเล่นเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีความรู้เรื่องเกี่ยวกับบัตรเติมเงินใดๆ ทั้งสิ้นแต่โชคดีที่ได้พวกพี่ๆ ที่รู้จักกันในร้านอินเทอร์เน็ตช่วยแนะนำในเรื่องการซื้อบัตรเติมเงินของเกมมาใช้ จึงทำให้ได้รู้ว่าบัตรเติมเงินมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการเล่นเกมนออนไลน์เพราะทำให้สามารถที่จะนำมาแลกเป็นเงินเอ็มในเกมเพื่อที่จะสามารถนำไปแลกซื้ออาวุธ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ตลอดจน อุปกรณ์ต่างๆ ที่เป็นชิ้นพิเศษคนละชุดกับอุปกรณ์ปกติและไม่สามารถที่จะใช้เงินที่ได้จากเล่นเกมปกติซื้อแทนได้อีกด้วย นอกจากนี้กับบางเกมยังจำเป็นที่จะต้องนำเงินเอ็มที่มีนี้ไปใช้ในการเติมจำนวนวันที่จะใช้ในการเข้าเล่นเกมได้อีกด้วย โดยที่ผ่านมาจอยซ์ยอมรับว่าจะเสียเงินในการแลกซื้อบัตรเติมเงินเป็นจำนวนมาก และยอมรับว่าซื้อบัตรเติมเงินค่อนข้างที่จะบ่อยครั้งมาก และในการเติมเงินในแต่ละครั้งยิ่งเล่นเกมไปได้มากเท่าไรจอยซ์เองก็ยิ่งซื้อบัตรเติมเงินที่มีราคาสูงมากขึ้นมาใช้เรื่อยๆ จากที่ระยะแรกเคยซื้อบัตรในราคาเพียงครั้งละ 50-70 บาทก็ค่อยขยับราคาขึ้นไปเป็นครั้งละ 100 200 และ 300 บาทตามลำดับเพื่อที่จะได้นำมาแลกเป็นเงินเอ็มได้จำนวนมากขึ้นเพียงพอตามที่ต้องการจะใช้ นอกจากนี้ในแต่ละเกมก็จะต้องใช้บัตรเติมเงินของเกมนั้นๆ ไม่สามารถที่จะใช้บัตรเติมเงินใบเดียวกันในหลายๆ เกมได้อีกด้วยจึงทำให้แต่ละเกมมีค่าใช้จ่ายในส่วนของบัตรเติมเงินเป็นของตนเอง จอยซ์ซึ่งเล่นเกมหลายเกมจึงต้องซื้อบัตรเติมเงินมาใช้ในแต่ละครั้งค่อนข้างหลายใบทำให้รวมๆ แล้วการใช้จ่ายเงินซื้อบัตรเติมเงินของเธอจะตกประมาณเดือนละตั้งแต่ 200-400 บาท แต่ก็มีบางเดือนก็อาจจะใช้มากไปจนถึง 800 บาทเช่นกัน แต่ทั้งนี้การที่จะซื้อบัตรเติมเงินราคาเท่าไรมาใช้ในเกมได้ก็จะขึ้นอยู่กับความต้องการและความจำเป็นที่จะต้องใช้จ่ายเงินเอ็มของตัวเองในเกมนั้น และอีกทั้งก็ไม่ได้หมายความว่าต้องเติมเงินให้กับเกมทุกเดือนอีกด้วย บางเดือนถ้าไม่มีความจำเป็นต้องใช้ก็อาจจะไม่จำเป็นต้องเติมหรือไม่ก็อาจจะใช้เพียงแค่ว่าบัตรราคาถูกๆ ไม่ก็สิบบาทก็เป็นได้ หรือไม่ถ้าหากเกมไหนมีความจำเป็นจะต้องเติมเงินเธอก็จะค่อยซื้อมาใช้ตอนนั้นเลย ทั้งนี้จอยซ์ก็ยอมรับว่าเพราะบัตรเติมเงินของเกมออนไลน์ค่อนข้างหาซื้อได้ง่ายตามร้านสะดวกซื้อทั่วไปหรือแม้แต่ร้านอินเทอร์เน็ตที่เธอเล่นก็จะมีขายจึงทำให้เธอไม่ค่อยลังเลใจในการตัดสินใจซื้อมาใช้ในแต่ละครั้ง

ผลกระทบที่มีต่อความสัมพันธ์กับเพื่อนในชีวิตจริง “หลังๆ นี้ไม่ได้ไปไหนกับเพื่อนเลย” “เมดที่ห้องก็ด้วยหายไปเลย” .เพื่อนก็ไม่ค่อยชวนไปไหนด้วยคะ”จอยซ์กล่าว และบอกว่าที่

ผ่านมาย่อยชยอมรับและรู้ว่าจากที่เคยสนิทกับกลุ่มเพื่อนๆที่เรียนที่คณะก็เริ่มติดต่อกันน้อยลง เริ่มเปลี่ยนไปเป็นเพื่อนที่รู้จักกันในร้านอินเทอร์เน็ตแทน อาจจะเพราะตามปกติตั้งแต่ช่วงที่เข้ามาเรียนแรกๆถึงตัวเธอจะมีเพื่อนที่คณะค่อนข้างมากแต่ส่วนใหญ่ก็จะมีการพบปะพูดคุยและสนิทสนมกัน เฉพาะในเวลาเรียนหรือในการทำกิจกรรมต่างๆเท่านั้น ถ้าหากเป็นหลังเลิกเรียนหรือหลังจากช่วงเวลาดังกล่าวก็จะไม่ได้ทำการติดต่อกันมากนัก “ประมาณว่ามีไปไหนกันต่อรีเปลา ถ้าไม่มีก็ต่างคนต่างกลับ ฟรุ้งนี่ค่อยเจอกันใหม่” จอยซึกกล่าว อาจจะบ้างที่มีไปไหนมาไหนกับเพื่อนที่เรียน บ้างทั้งหลังเลิกเรียนและในวันที่ไม่มีเรียน เช่น ทำงานกลุ่ม หรือซื้อของ กินข้าว ดูภาพยนตร์ เป็นต้น แต่ก็ไม่ได้บ่อยครั้งนัก ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่าในช่วงแรกๆจอยซึกจะสนิทและไปไหนมาไหนกับเพื่อนที่หอมากกว่าก็เป็นได้ จอยซึกบอกว่าแม้ในช่วงแรกๆที่มาอยู่หอด้วยกันจะไปไหนมาไหนด้วยกันอยู่เสมอจนดูเหมือนสนิทกันพูดคุยหยอกล้อและปรึกษากันได้ทุกอย่าง แต่ช่วงที่ผ่านมานอกจากจะไม่ได้เรียนตรงกันทุกวิชาแล้วเวลาเรียนและเวลาว่างยังจะไม่ค่อยตรงกันอีกด้วย ประกอบกับเพื่อนของจอยซึกเป็นคนอยู่ไม่ติดหอ โดยมักจะชนข้าวของแวะเวียนไปอยู่ไปค้างคืนกับเพื่อนๆคนอื่นอยู่เสมอซึ่งจะเป็นเพื่อนอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งจอยซึกเองก็จะไม่ค่อยได้รู้จักด้วยเท่าไรนัก ถึงจะยังคงเป็นเพื่อนที่สนิทกันที่สุดแต่ก็ค่อยๆห่างกันไปจนบางวันอาจจะไม่ได้พบเจอกันเลยก็ได้ แต่สำหรับเพื่อนที่ร้านอินเทอร์เน็ตจากที่จอยซึกเป็นแค่ลูกค้าที่มาเล่นเกมคนหนึ่งเมื่อได้เจอกันทุกวันก็เริ่มสนิทกันมากขึ้น พูดคุยกันมากขึ้นจนกลายเป็นเพื่อนกันจนบางครั้งยังถึงกับออกไปกินข้าวด้วยกันหรือจะไปไหนมาไหนก็ขอติดรถที่ร้านไปด้วยกันได้ด้วย

ผลกระทบในเรื่องการเรียน “เวลาเรียนไม่รู้จะทำอะไร ก็เลยนั่งวาดรูปตัวการ์ตูนในเกมไปเรื่อยๆ เนี่ยวาดจนเอามาอ่านเป็นเรื่องได้เลย” จอยซึกกล่าว และเปิดเผยว่ากับในเรื่องของวิชาที่เรียนถึงจะเป็นคณะที่ตัวเองอยากเรียนและยืนยันกับที่บ้านว่าอย่างไรก็จะมาเข้าเรียนให้ได้ แต่เมื่อได้มาเรียนจริงๆกลับรู้สึกไม่ชอบคณะที่ตนเองเรียนเท่าไรนัก เนื่องจากไม่เป็นแบบอย่างที่เธอคิดไว้แต่เมื่อเข้ามาเรียนแล้วก็จำเป็นต้องเรียนต่อไป จึงทำให้จอยซึกรู้สึกเบื่อง่ายไม่ค่อยสนใจในเวลาเรียนเท่าไรนักและมองว่าการเล่นเกมสนุกกว่ามาก เวลาเรียนก็มักที่จะเหม่อลอยใจลอย คิดถึงเวลาที่เลิกเรียนอยู่เป็นประจำ ว่าเมื่อเลิกเรียนแล้วจะไปทำอะไร จะเล่นเกมอะไร จะแก้ปัญหาในเกมตรงนั้นอย่างไร รู้สึกว่าเวลาที่มีความสุขในแต่ละวันอยู่ที่ร้านอินเทอร์เน็ตมากกว่า บางครั้งก็คิดเรื่อยเปื่อยไปจนนั่งวาดรูปตัวการ์ตูนออกแบบชุดเครื่องแต่งกายออกมาเป็นตัวๆ นอกจากนี้ยังยอมรับว่ามีบางครั้งที่เมื่อมากๆจนรู้สึกไม่อยากเรียนตัวจอยซึกเองก็เคยหนีเรียนเช่นกันไม่ว่าจะเป็นการหนีเรียนไปเที่ยวเวลาที่เพื่อนๆชวนหรือว่าตั้งใจหนีไปเล่นเกมเองโดยเฉพาะ เช่นเดียวกับเวลาที่ใกล้สอบจอยซึกยอมรับว่าเธอจะไม่ค่อยมีสมาธินั่งอ่านไปได้ไม่นานก็เริ่มเบื่อ แล้วก็ตัดสินใจไปเล่นเกมแก้เบื่อเป็นประจำสุดท้ายก็อ่านหนังสือไปไม่ถึงไหนเสียที จนถ้าจวนเจียน

จริงๆก็ต้องไปอ่านหนังสือที่ห้องสมุดหรือไม่กี่กลับบ้านเพราะจะได้ไม่มีเกมให้เล่นหรือถ้าอยู่หอพักก็ต้องถอดสายโมเด็มเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตออกไม่งั้นเมื่อเมื่อไหร่ก็จะถูกไปเล่นเกมทุกที

แต่ถ้าเป็นเรื่องของงานที่ทำส่งหรืองานกลุ่มที่ต้องทำกับคนอื่น จอชยืนยันว่าจะรับผิดชอบทุกครั้ง เพียงแต่รู้สึกว่าคุณต้องใช้เวลาและความตั้งใจเป็นอย่างมากในการทำงาน แต่ทุกครั้งไม่เช่นนั้นแล้วงานจะทำออกมาเสร็จได้ช้า ยอมรับว่ามีหลายครั้งเช่นกันที่เมื่อได้รับมอบหมายงานมาแทนที่จะทำให้เสร็จแต่เธอกลับเก็บงานไว้ทำในวันหลังๆ สุดท้ายก็มักจะทำเสร็จได้ช้ากว่าคนอื่นอยู่เสมอ หลายครั้งที่จอชบอกว่าอาจจะดูแปลกคือมักจะคิดหาวิธีจูงใจตัวเองในการทำงานอยู่เสมอว่าต้องรีบทำงานให้เสร็จๆแล้วจะได้ไปเล่นเกมหรือไม่กี่วันนี้สอบวันสุดท้ายแล้วตั้งใจสอบให้เสร็จแล้วจะได้ไปเล่นเกม เป็นต้น “จอชก็ยังงี้แหละ ถ้าคิดไม่ออกเมื่อไหร่ก็จะเลิก ไปเปิดเกมเล่นแก้เครียดดีกว่า” จอชกล่าว และบอกว่าหลายต่อหลายครั้งเวลาที่เบื่อจากการทำงานแล้วเธอมักจะหยุดไปหาอะไรอย่างอื่นทำเช่นเล่นเกมอยู่เสมอซึ่งจอชยืนยันว่าเล่นเกมแล้วจะทำให้หายเครียดจริงและเมื่อเล่นเกมไปสักพักเมื่อกลับมาคิดงานต่อก็จะสามารถคิดออกและทำต่อไปได้ด้วย แต่ถึงแม้จะทำให้หายเครียดแต่ก็มักจะเล่นจนล่วงเลยเวลาและเบียดเบียนเวลาในการทำงานเวลาอ่านหนังสือน้อยลงเป็นประจำ

ผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ตามปกติจอชจะต้องกลับบ้านในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์หรือไม่กี่วันหยุดสำคัญต่างๆ ทำให้ไม่ค่อยจะได้พบเจอกับใครๆที่บ้านมากนักไม่ว่าจะเป็นคุณพ่อ คุณแม่ ตลอดจนพี่ชายและคนอื่นๆ แต่ส่วนใหญ่ก็จะโทรศัพท์คุยกันอยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นคุณแม่หรือพี่ชาย อย่างไรก็ตามจอชยอมรับว่าหลายครั้งที่เธอตัดสินใจไม่ยอมกลับบ้านด้วยเหตุผลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องระดับผลการเรียนของตนเองซึ่งมักจะไม่เป็นในแบบที่เธอคาดหวังไว้จนเป็นเหตุทำให้เวลามีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องเรียนจอชจะไม่ค่อยอยากจะทำกับที่บ้าน ทำให้ต้องปิดบังเรื่องคะแนนอยู่เป็นประจำ และถึงจะต้องอยู่หอ ต้องกินอยู่ใช้ชีวิตด้วยตัวเองแต่จอชก็รู้สึกว่าสะดวกสบายและมีอิสระมากกว่า สามารถที่จะไปไหนมาไหน ไปกับกับเพื่อนคนใดก็ได้และยังเล่นเกมได้โดยไม่มีใครมาบังคับหรือต่อว่าโดยจอชยอมรับว่าถ้ากลับบ้านเธอจะไม่ได้เล่นเกม นอกจากนี้ที่บ้านก็ไม่ทราบว่าเขาเล่นเกมนอกจากพี่ชายที่เธอจะเคยเล่าให้ฟังอยู่บ้างซึ่งถ้าหากที่บ้านรู้ว่าเล่นเกมอยู่จนติดดินวันละหลายชั่วโมงจอชก็เชื่อว่าจะต้องถูกที่บ้านสั่งห้ามเล่นอย่างแน่นอน โดยหลายครั้งที่เวลาเล่นเกมอยู่แล้วคุณแม่โทรมาจอชก็จะวิ่งออกมาหน้าร้านแล้วก็โกหกไปว่าอยู่หอ หรือไม่กี่อาจจะไม่รับโทรศัพท์เอาดื้อๆแล้วค่อยโทรกลับหลังจากเล่นเกมเสร็จโดยอาจจะอ้างว่าไม่ได้ยินเสียงหรือลืมเปิดเสียงแทน

ผลกระทบในเรื่องของสุขภาพ “ก็คงเป็นเรื่องนอนละคะนอนดึกตื่นสาย” “ไม่รู้เป็นไงถ้าเล่นเกมมาดึกๆแล้วหลับเป็นตายทุกทีเลย” “เคยหลับฝันเป็นเกมด้วยละพี เป็นไปได้ด้วยเชื่อไหมคะ” จอยซ์กล่าว การที่เธอนอนหลับดึกเพราะเล่นเกมทุกคืนนั้นน่าจะมีส่วนทำให้เธอกลายเป็นคนนอนดึกตื่นสายและก็น่าจะง่วงนอนไม่เป็นเวลาเหมือนกับคนอื่น ๆ เวลาที่กลับจากเล่นเกมที่ร้านดึกๆหลายครั้งเมื่อถึงห้องก็จะนอนหลับด้วยความเหนื่อยอ่อน อีกทั้งยังเก็บเอาเรื่องเกมไปหลับฝันต่อเป็นเรื่องเป็นราวอีกด้วย จอยซ์บอกว่าถ้าวันไหนไม่มีเรียนก็จะนอนไปเรื่อยๆว่าจะตื่นก็เที่ยงไม่ออกไปไหนและไม่คิดที่จะลุกมาทำอะไรทานตอนเช้าอีกด้วย โดยทุกวันนี้จอยซ์จะทานอาหารเพียง 2 มื้อคือเที่ยงและเย็นเท่านั้น แต่หากวันไหนมีเรียนก็จะตื่นไปเรียนตั้งแต่เช้าได้ไม่มีปัญหา ก่อนที่จะกลับมานอนในช่วงบ่ายและตื่นอีกทีตอนเย็นๆหรือหัวค่ำ จากนั้นก็จะตื่นมาเล่นเกมอยู่ยาวทั้งคืนกว่าจะหลับอีกครั้งก็ประมาณตี 1 หรือตี 2

ในส่วนของปัญหาทางด้านสุขภาพอื่น ๆ ที่มักพบก็คือถ้าเล่นเกมติดต่อกันหลาย ๆ วันก็จะรู้สึกปวดตามข้อต่างๆโดยเฉพาะแขนขา นอกจากนี้การนั่งเล่นเกมนานๆยังทำให้ปวดสะโพกและเอว บางครั้งเคยแสบตาด้วยแต่ทั้งนี้จอยซ์คิดว่าน่าจะเป็นเพราะเธอเป็นคนที่ชอบขี้ตา มากกว่ารวมทั้งเป็นเพราะเหงื่อชอบไหลลงมาทำให้แฉ่นตาสกปรกอีกด้วย จอยซ์ยอมรับว่ามีบางครั้งที่เล่นเกมติดพันจนต้องแอบกลิ่นปัสสาวะเอาไว้ทั้งนี้นอกจากจะเพราะปลื้มตัวออกจากเกมไม่ได้แล้วยังเป็นเพราะห้องน้ำที่ร้านยังมีอยู่เพียงแค่อ่างเดียวและมักจะมีคนเข้าใช้อยู่ตลอดเวลาอีกด้วยจึงจำเป็นต้องอดทนเอาไว้เป็นประจำ ซึ่งตัวเธอมองว่าไม่ได้เป็นเรื่องใหญ่อะไรนัก

ในส่วนของเรื่องการพินันและการเสพติดอันเนื่องมาจากการเล่นเกม จอยซ์บอกว่าเธอไม่มีความคิดเห็นในเรื่องนี้เพราะไม่แน่ใจ แต่โดยส่วนตัวเธอคิดว่าไม่มีและที่ผ่านมาก็ไม่เห็นว่าจะมีโอกาสด้วย นอกจากจะพินันเล่นๆกันเองอย่างเช่นใครแพ้เลี้ยงข้าวหรือต้องสั่งพิซซ่ามาเลี้ยงเท่านั้น

สุดท้ายจอยซ์กล่าวว่า “ก็รู้้อยู่คะว่าที่พูดมานั้นก็ไม่ได้ดีอยู่เยอะ แต่ไอ้ที่ดีๆมันก็มีนิคะ ยังไงมันก็คงไม่แยะไปทั้งหมดหรอกมั้ง” “เกมก็ให้อะไรเยอะนะทั้งความสนุก ทั้งเพื่อนและยังคลายเครียดอีกไม่จริงหรือ” และยังคงบอกอีกว่าถ้าติดเกมหมายถึงเล่นเกมมากๆตัวเธอก็คงจะถือว่าติดไปด้วย แต่ยังไงก็ยังคงจะเล่นต่อไปเรื่อยๆจนกว่าจะเบื่อยังไงก็ยังคงดีกว่าอยู่เฉยๆ ทั้งนี้อาจเพราะสำหรับตัวเธอแล้วในตอนนี้นั้นเกมกลายเป็นสิ่งเดียวที่เธอรู้สึกได้ว่าเธอมีความสุข เป็นสิ่งเดียวที่เธอคิดว่าทำได้ดี กลายเป็นสิ่งที่ชักนำให้พบกับเพื่อนและคนรู้จักมากมาย จะหนีออกมาหรือเริ่มใหม่ก็

ครั้งก็ได้ สามารถจะทำอะไรก็ได้ ไม่ต้องฝืนทำในสิ่งที่ตัวเองไม่ชอบ และสามารถคิดจินตนาการ
เป็นอะไรก็ได้ตามแต่ที่ตัวเองจะมีความสุข ตามแต่ที่ตัวเองจะต้องการและพอใจ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.4 กรณีศึกษาที่ 4

เด็กสาวคนหนึ่งที่มีความชื่นชอบในการเล่นอินเทอร์เน็ตเปลี่ยนเธอสู่นักเล่นเกมออนไลน์

น้องเพ็ญ (ชื่อที่ใช้ในเกมPLU2E) นักศึกษาสาวจากมหาวิทยาลัยเอกชนชื่อดังแห่งหนึ่ง ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปี2 ด้วยวัยเพียง 20 ปีน้องเพ็ญเป็นเด็กสาวธรรมดาๆคนหนึ่ง ที่มีอัธยาศัยดี เป็นที่รู้จักในหมู่เพื่อนๆ เธอไม่ใช่คนที่เรียนหนังสือเก่งเป็นเพียงนักศึกษาธรรมดาที่มีผลการเรียนในระดับปานกลางไม่ได้สูงมากนักและก็ได้แตกต่างจากเพื่อนนักศึกษาคนอื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตาม ประกอบกับกิจกรรมที่ใช้ในเวลาว่างนอกจากชื่อของเพ็ญเล่นกับเพื่อนๆตามห้างสรรพสินค้าเหมือนคนอื่น ๆ ทั่วไปในวัยเดียวกันแล้ว เธอยังยอมรับว่าสิ่งที่ขาดไม่ได้และต้องใช้เวลาให้ในแต่ละวันนั้นก็คือการเล่นอินเทอร์เน็ตและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นเกมออนไลน์

แม้ว่าน้องเพ็ญจะเป็นจัดเป็นคนที่ยอดนิยมในการเล่นเกมนอนไลน์คนหนึ่งก็ตาม แต่ครั้งแรกที่ผู้วิจัยมีโอกาสได้รู้จักกับน้องเพ็ญนั้นกลับไม่ได้เป็นภายในโลกของเกมออนไลน์หรือตามเว็บอร์ดของเกมใดๆทั้งสิ้น แต่เป็นการรู้จักกันโดยบังเอิญผ่านทางเว็บไซต์ spaces.live.comหรือนิยามเรียกกันสั้นๆว่าสเปซ อันเป็นรูปแบบการเขียนเว็บไดอารี่(Blog)รูปแบบหนึ่งที่เป็นนิยามกันอย่างแพร่หลายในหมู่วัยรุ่นและผู้ให้บริการติดต่อสนทนาผ่านทางโปรแกรมMSN ซึ่งผู้วิจัยได้บังเอิญผ่านเข้าไปพบเจอตามคำบอกเล่าและแนะนำของเพื่อนในสเปซคนอื่น ๆ ของผู้วิจัยเอง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ได้มีโอกาสทำความรู้จักพูดคุย แลกเปลี่ยนกันอ่านบันทึก และแสดงความคิดเห็นระหว่างกันเรื่อยมาอยู่เสมอ จนกระทั่งได้มีโอกาสได้ปรึกษาพูดคุยกันผ่านทางMSN จึงทำให้ทราบในภายหลังว่าน้องเพ็ญนั้นก็ชื่นชอบและมีเกมออนไลน์ที่เล่นอยู่เป็นประจำ หลังจากพูดคุยกันอยู่ระยะหนึ่งผู้วิจัยจึงได้รบกวนให้น้องเพ็ญช่วยทำแบบสอบถามวัดการเสพติดเกมออนไลน์ซึ่งจากผลที่ได้ประกอบกับการที่ได้พูดคุยสอบถามข้อมูลกันอย่างคร่าวๆ ก็เห็นว่าเพ็ญเป็นคนที่ใช้เวลาในวันหนึ่งๆหมดไปกับการเล่นเกมเป็นจำนวนมาก ประกอบกับผู้วิจัยเห็นว่าเรื่องราวและมุมมองที่มีต่อการเล่นเกมของเธอมีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อย จึงได้พยายามติดต่อให้ออกมาพบเจอกันจริงๆเพื่อขอสัมภาษณ์และเก็บข้อมูล แต่กลับปรากฏว่าในครั้งแรกน้องเพ็ญเองกลับมีท่าทีบ่ายเบี่ยงอย่างเห็นได้ชัด โดยแสดงความไม่แน่ใจว่าจะออกมาพบกับผู้วิจัยดีหรือไม่

แต่ถึงกระนั้นผู้วิจัยก็ยังคงพยายามขอความร่วมมือกับน้องเพ็ญในการเป็นผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยอยู่เสมอ แม้ว่าเธอจะยังปฏิเสธที่จะออกมาพบเจอกันก็ตาม ผู้วิจัยจึงทำได้เพียงแต่ใช้วิธีการสอบถามผ่านทางโปรแกรมMSN และการเข้าไปเจอกันผ่านการเล่นเกมออนไลน์ไปก่อนเท่านั้น เมื่อได้พูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องเกมมากขึ้นก็จึงทำให้ได้ทราบในภายหลังว่าน้องเพ็ญ

จัดเป็นนักท่องอินเทอร์เน็ตตัวยง เช่นเดียวกับการเป็นนักเล่นเกมที่เป็นที่นิยมในหมู่นักเล่นเกมด้วยกันอยู่ไม่น้อย โดยเฉพาะในหมู่สมาพันธ์เกมหญิงของบริษัทผู้ให้บริการเกมชื่อดังรายหนึ่ง ที่ช่วงหนึ่งน้องเพียวมีชื่อเสียงและได้รับความนิยมและคะแนนโหวตจากเพื่อนๆ คนเคยติดอันดับต้นๆ ของการจัดอันดับมาแล้ว อีกทั้งเรื่องราวในสเปซ(Blog)ของเธอก็จะมีการนำเรื่องราวที่ได้พบเจอหรือเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมมาเล่าให้เพื่อนๆ ได้อ่านอยู่บ่อยครั้ง ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมแล้วได้รับรางวัล เมื่อสามารถแก้ไขควอส(ภารกิจ)ต่างๆ ได้ หรือแม้กระทั่งการเดินทางไปร่วมกิจกรรมหรือเลี้ยงฉลองจากการเล่นเกมต่างๆ เธอก็จะนำเรื่องสนุกๆ มาเล่าให้เพื่อนๆ ในสเปซและคนรู้จักได้อ่านกันอยู่เสมอ

อย่างไรก็ตามเมื่อผ่านไปไ้ระยะเวลาหนึ่ง ผู้วิจัยได้มีโอกาสทั้งพูดคุยและทำความรู้จักกันมากขึ้นทั้งผ่านการChatและในเกมกับน้องเพียวและเพื่อนในกลุ่มของน้องเพียวเรื่อยมาจึงทำให้น้องเพียวค่อนข้างที่จะวางใจและเปิดเผยประสบการณ์และเรื่องราวของตัวเองที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมมากขึ้น และได้มีโอกาสได้พบปะกับน้องเพียวในที่สุด

ในวันนัดพบเจอกันนั้นน้องเพียวได้นัดให้ผู้วิจัยไปพบเธอที่สถานศึกษาของเธอ หลังจากไปถึงได้ไม่นานผู้วิจัยก็มีโอกาสได้พบกับน้องเพียวตัวจริงซึ่งเพิ่งเลิกเรียนได้ไม่นานนักโดยนั่งรออยู่กับเพื่อนๆ ของเธออีก2คน ซึ่งทราบในภายหลังว่าเป็นเพื่อนที่สนิทกันในการเรียนที่มหาวิทยาลัยนั่นเอง ตลอดการสนทนาพบว่าน้องเพียวให้ความร่วมมือในการเล่าเรื่องและตอบคำถามในสิ่งที่ผู้วิจัยอยากทราบเป็นอย่างดี แต่เนื่องจากว่าเวลานัดพบเพื่อพูดคุยในครั้งนี้ค่อนข้างเป็นเวลาช่วงเย็นจึงทำให้มีเวลาพูดคุยกันได้ไม่นานมากนัก ข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้มาจึงมาจากทั้งการพูดคุยผ่านทางโปรแกรมMSN ผ่านทางการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์รวมทั้งการนัดเจอกันในวันดังกล่าวรวมกันนั่นเอง

เพียวเล่าให้ฟังถึงเกี่ยวกับครอบครัวของเธอว่าสมาชิกในครอบครัวของน้องเพียวมีด้วยกันทั้งหมด4คนประกอบไปด้วยคุณพ่อ คุณแม่ ตัวเพียวและน้องสาวอีก1คน คุณพ่อของเพียวทำงานเกี่ยวกับการธนาคารส่วนคุณแม่เป็นแม่บ้าน โดยปกติเพียวจะสนิทกับน้องสาวที่สุดในบ้านเพราะโตมาด้วยกันและเรียนอยู่ที่สถาบันเดียวกัน ถึงจะเป็นพี่น้องกันแต่ถ้าเป็นเรื่องนิสัยและความชื่นชอบกลับแตกต่างกันหลายเรื่องคือเพียวค่อนข้างที่จะอยู่ติดบ้านและชอบสถานที่ที่มีคนไม่มาก แต่น้องสาวของเพียวจะเป็นคนที่ชอบออกไปเที่ยวข้างนอกกับเพื่อนๆ เป็นประจำ เช่นเดียวกับในเรื่องของการเล่นคอมพิวเตอร์เพียวจะเป็นคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมนะและอินเทอร์เน็ตมากแต่ใน

ขณะที่น้องสาวจะไม่ค่อยได้สนใจในเรื่องนี้แม้จะพอชื่นชอบเล่นเกมอินเทอร์เน็ตอยู่บ้างแต่กับการเล่นเกมจะเล่นเป็นครั้งคราวเท่านั้น

ถึงแม้สมาชิกในครอบครัวของเธอจะรักใคร่กันดีไม่ค่อยมีปัญหากันเท่าใดนัก รวมทั้งตัวเพียวเองก็ไม่ค่อยที่จะสร้างปัญหาให้กับที่บ้านเท่าใดอีกด้วย แต่กระนั้นก็กลับกลายเป็นว่าต่างคนจะไม่ค่อยจะได้มีโอกาสอยู่เจอหรือพูดคุยพร้อมหน้าพร้อมตากันสักเท่าใด เพราะในแต่ละวันแต่ละคนจะมีเวลาและหน้าที่รับผิดชอบต่างกัน อย่างคุณพ่อก็จะออกไปทำงานตั้งแต่ช่วงเช้าก่อนใครๆ ซึ่งก็จะก่อนที่เธอจะตื่นนอนเสียอีก ส่วนเพียวกับน้องสาวถึงแม้จะเรียนอยู่ที่เดียวกันแต่ก็ไม่ได้เรียนคณะเดียวกันเวลาเรียนก็แตกต่างกันออกไปด้วย เวลาออกจากบ้านไปเรียนก็จะกลายเป็นต่างคนต่างเดินทางไปกลับด้วยตนเองเวลาอยู่ที่มหาวิทยาลัยก็ไม่ค่อยจะได้เจอกันเท่าไรนัก จะมีก็แต่คุณแม่ที่เพียวจะได้เจอบ่อยที่สุดเพราะจะอยู่ทำงานที่บ้าน ปกติเวลาที่จะได้เจอกันพร้อมหน้าในแต่ละวันจึงจะเป็นช่วงหัวค่ำที่ทุกคนกลับบ้านมาทั้งหมดแล้วนั่นเอง ซึ่งเวลาที่จะได้พักผ่อนทำกิจกรรมร่วมกันในแต่ละวันก็จะอยู่ช่วงนี้นั่นเอง แต่ก็ก็เป็นช่วงเวลาที่ไม่ยาวนานนัก เนื่องจากที่ผ่านมามีเพียวเองเมื่อเวลาทานอาหารเย็นเสร็จก็อาจจะนั่งดูทีวีอยู่กับทุกคนสักพักหนึ่งถ้าไม่มีอะไรน่าสนใจ ก็จะกลับเข้าห้องของตัวเองเพื่อนั่งเล่นคอมพิวเตอร์จนเข้านอน แต่แต่ละวันก็จะวนเวียนอยู่แบบนี้จนกลายเป็นเรื่องปกติในบ้านของแต่ละคนไปแล้ว “อย่างเพียวก็จะชอบเข้าไปอยู่ในห้องของเพียว น้องสาวก็จะอยู่ในห้องของน้องสาว ส่วนคุณพ่อคุณแม่ก็มักจะนั่งดูทีวีดูข่าวดูละครของท่านไป เพียวก็จะไม่ค่อยชอบดูพวกละครอะไรพวกนี้ด้วย จะชอบอยู่ดูด้วยเฉพาะวันที่ไปเช่าหนังมาดูมากกว่า” เพียวกล่าว แต่ถ้าหากเป็นวันหยุดเสาร์อาทิตย์ที่ปกติจะอยู่บ้านกันพร้อมหน้าพร้อมตาก็คงมีบ้างที่จะออกไปเดินเที่ยวซื้อของตามห้างสรรพสินค้ากับครอบครัว หรือไม่ก็จะมีออกไปทานอาหารนอกบ้านด้วยกันเป็นประจำสัปดาห์ละครั้ง

ในส่วนของการประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ “คือว่าเมื่อก่อนเพียวไม่ได้เล่นเกมเลยนะ ไม่ค่อยจะยุ่งด้วยเลยอะ เพียวชอบเล่นเน็ตมากกว่าเลยอะ เล่นมานานแล้วด้วย... เล่นทั้งวันทั้งคืนเลยละ” น้องเพียวกล่าว และเล่าให้ฟังว่าตั้งแต่แรกเริ่มมานั้นเธอไม่ค่อยได้เล่นหรือสนใจเกมมาก่อน แม้ว่าจะมีเคยเล่นมาบ้างเป็นบางครั้งบางคราวซึ่งถือเป็นเรื่องปกติสำหรับเด็กในรุ่นของเธอ แต่ก็ไม่ได้ใส่ใจและติดตามเกี่ยวกับเกมเป็นพิเศษ แต่สิ่งที่เพียวสนใจกลับกลายเป็นเรื่องของการใช้งานและเล่นเกมอินเทอร์เน็ตแทน โดยเพียวบอกว่าเธอชื่นชอบการเล่นอินเทอร์เน็ตมาก เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ตมาค่อนข้างนานมาแล้วตั้งแต่ในยุคที่อินเทอร์เน็ตยังคงเป็นแบบธรรมดา โดยในช่วงนั้นถ้าต้องการจะใช้งานในแต่ละครั้งเวลาหลังเลิกเรียนก็จะพาเพื่อนๆ ไปนั่งเล่นพร้อมๆ กันตามร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งตอนนั้นเพียวยอมรับว่า

อินเทอร์เน็ตเป็นอะไรที่แปลกใหม่และน่าสนใจมากมีอะไรให้ค้นหาหลายต่อหลายอย่าง ซึ่งเธอมักจะชอบเข้าไปใช้งานอ่านและหาข้อมูลตามเว็บไซต์ต่างๆตลอดจนรับส่งE-mailกับเพื่อนๆอยู่เสมอ ต่อมาเมื่ออินเทอร์เน็ตมีราคาที่ถูกลงและใช้ง่ายขึ้น น้องเพ็ญก็เริ่มหันมาใช้งานอินเทอร์เน็ตกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านแทน แม้ในขณะนั้นจะมีความเร็วไม่สูงมากนักเมื่อเทียบกับในปัจจุบัน และต้องไปซื้อบัตรเป็นแพ็คเกจ(Packet)มาคอยเติมชั่วโมงการใช้งานอยู่เสมอ แต่เธอก็ยังชื่นชอบและมีความสุขในการเล่นอินเทอร์เน็ตไม่น้อยพร้อมทั้งบอกว่าในช่วงนั้นจะเป็นช่วงที่เธอติดอินเทอร์เน็ตมากๆ แทบเรียกได้ว่าถ้าออกบ้านเมื่อไหร่ก็ต้องซื้อชั่วโมงอินเทอร์เน็ตมาเตรียมเอาไว้ได้อยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะน้องเพ็ญเป็นคนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันค่อนข้างมาก เธอบอกว่าแทบไม่มีอินเทอร์เน็ตของบริษัทใดที่เธอไม่เคยใช้เพราะแต่ก่อนจะซื้อบ่อยมากเจออะไรก็ซื้อ อันนั้น บัตรที่มีเวลาใช้งานจำนวน20-25ชั่วโมงเธอจะใช้เวลาเล่นเพียงแค่วันละไม่เกิน3-4วันเท่านั้นก็หมดแล้ว เดือนหนึ่งจึงเสียค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตไปค่อนข้างจะหลายร้อยบาท สิ่งที่ทำให้เพ็ญใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งมากอยากนั้นก็เพราะเพ็ญใช้งานอินเทอร์เน็ตแทบทุกอย่างเท่าที่จะทำได้ในตอนนั้น โดยจะหมดเวลาไปกับการเล่นChatตามห้องChat Roomในเว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนการถามตอบกระทู้ตามเว็บบอร์ดทั้งหลาย ซึ่งทำให้ได้รู้จักสนิทกับคนอื่นๆมากมาย ได้แสดงออกและได้ความคิดเห็นที่หลากหลายในเรื่องต่างๆซึ่งเป็นสิ่งที่เธอชื่นชอบมาก

จนกระทั่งอินเทอร์เน็ตเปลี่ยนมาเข้าสู่ยุคของอินเทอร์เน็ตแบบความเร็วสูง (Broadband) นอกจากจะมีความเร็วที่เพิ่มสูงขึ้นมากแล้วยังสามารถเล่นได้แบบไม่จำกัดเวลาที่ใช้งานในแต่ละครั้งอีกด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่าถูกใจน้องเพ็ญเป็นอย่างมากทีเดียว เพราะนอกจากจะสามารถออนไลน์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไว้ได้ตลอดเวลาโดยแทบไม่ต้องปิดเครื่องคอมพิวเตอร์แล้ว ยังทำให้ไม่ต้องกังวลและมีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องเวลาที่จำกัดในการใช้งานแต่ละครั้ง เหมือนกับในช่วงก่อนอีกต่อไป นอกจากนี้คุณสมบัติต่างๆที่เพิ่มขึ้นมาของอินเทอร์เน็ตแบบความเร็วสูงยังเอื้อต่อการทำให้เพ็ญสามารถทำอะไรต่างๆในโลกของอินเทอร์เน็ตได้สะดวกเพิ่มมากขึ้นอีกหลายต่อหลายอย่าง เรียกได้ว่าที่ผ่านมาในวันหนึ่งๆเพ็ญแทบจะไม่ต้องออกไปไหนชีวิตผูกพันอยู่กับอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นทั้งการดาวน์โหลดเพลง หนัง การ์ตูน โปรแกรม ดูทีวี เช็ครอบจองตั๋วเครื่องบิน ตั๋วเดินทาง ซื้อขายชำระสินค้า เล่นMSN แม้จะไม่ถึงกับขั้นขนาดที่เรียกได้ว่ากินนอนอยู่หน้าจอมอนิเตอร์ก็ตามที แต่เพ็ญก็ยอมรับว่ามักจะใช้เวลาหมดไปเป็นจำนวนมากกับการออนไลน์พูดคุยกับเพื่อนๆทั้งที่เคยรู้จักกันมาก่อนและเพื่อนๆที่เพิ่งเคยรู้จักกันผ่านทางChat โดยจะพูดคุยกันในเรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องทั่วไปหรือเรื่องส่วนตัว เช่นเรื่องการเรียน เรื่องเพื่อน เรื่องความรัก ตลอดจนการพูดคุยเพื่อรับทุกข่าในเรื่องต่างๆ “เพ็ญมีเพื่อนในlist เกือบๆร้อยเล่มมั้งคะ จริงๆตอนแรกมันก็ไม่ค่อยมีหรอกแต่พอเล่นไปได้สักพัก เดียวก็จะมีaddเข้ามาเอง

เรื่อยๆละคะ” ซึ่งในเวลาต่อมาเธอก็ได้เพื่อนที่Chatพูดคุยกันนี้เองแนะนำให้เริ่มทดลองเขียนไดอารี่ของตนตามเว็บต่างๆรวมถึงในMSN spaces.live.comนี้เองด้วย

เพียวยอมรับว่าในช่วงที่ผ่านมานั้น เธอเริ่มที่จะหันมาให้ความสนใจในการเขียนบันทึกไดอารี่ตามเว็บBlogต่างๆ ซึ่งการเขียนBlogนั้นกำลังเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในหมู่วัยรุ่น โดยเพียวให้เหตุผลว่า การเขียนไดอารี่นั้นนอกจากจะสนุกแล้ว ยังเป็นการได้เล่าเรื่องราว ความรู้สึกที่ตัวเองได้พบเจอมาทั้งทุกข์และสุขแทนที่จะเขียนแล้วเก็บเอาไว้คนเดียว ก็สามารถนำมาเล่าสู่ ระบายเรื่องราวต่างๆให้เพื่อนๆได้รับรู้ได้อ่านกัน ทำให้ได้รับทั้งกำลังใจ ความคิดเห็น และมุมมองใหม่ๆ จากประสบการณ์ของเพื่อนๆแต่ละคน หรือไม่อย่างน้อยๆก็มีคนได้รับรู้เรื่องราวของตัวเอง ซึ่งนอกจากนี้ยังทำให้เพื่อนๆรู้จักกับตนเองมากขึ้น และทำให้ได้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเพียวก็ยอมรับว่าตั้งแต่เริ่มหันมาเล่นเว็บไดอารี่และเขียนBlogทำให้มีเพื่อนที่รู้จักพูดคุยให้ติดต่อกันทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้นกว่าเดิมมาก เพราะเพียวจะอัปเดต(UPDATE)เรื่องราวในBlog อยู่เป็นประจำจึงทำให้มีเพื่อนๆคอยเข้ามาติดตามอ่านอยู่เป็นจำนวนมาก จึงเป็นเหตุทำให้ได้พูดคุยโต้ตอบผ่านทางBlogอยู่บ่อยๆ ทำให้รู้สึกสนิทสนมกับเพื่อนในสเปซบางคนเหมือนรู้จักกันมานาน ทั้งๆที่ยังไม่เคยได้คุยกันเลยแม้แต่ครั้งเดียวไม่ว่าจะเป็นทางโทรศัพท์หรือผ่านการChatก็ตาม

“ส่วนเกมออนไลน์เนี่ย เพียวเล่นตอนปิดเทอม น้องชายเพียวมาแนะนำให้เพียวกับน้องสาวเล่น ...แรกๆก็สนุกดีเล่นๆหยุดๆอยู่พักนึง แต่ไปๆมาๆก็ซัดซอบ แล้วก็รู้สึกว่ามันก็..อ้อ เข้าทำดีนะ” น้องเพียวกล่าวและเล่าให้ฟังว่า จริงอยู่ที่เธอเคยได้ยินและเห็นเกมออนไลน์มาแล้วหลายต่อหลายครั้ง แต่ก็ยังไม่ได้ใส่ใจมากนัก เพียงแต่แค่มองผ่านๆถึงจะรู้สึกว่ามันน่าจะสนุกและเกิดความอยากรู้เหมือนกันว่ามันเล่นได้ยังไง แต่ก็ยังไม่เคยได้เริ่มลองเล่นดูสักครั้ง ที่สำคัญคือในขณะนั้นน้องเพียวยังคงรู้สึกสนุกและพึงพอใจที่จะใช้เวลาไปกับการเล่นChat รวมทั้งกับการสร้างสรรค์เรื่องราวในเว็บไดอารี่ต่างๆ จนไม่มีเวลาที่จะปลีกไปให้การเล่นหรือกิจกรรมอื่นใดๆทั้งสิ้น จนกระทั่งในช่วงปิดเทอมที่ผ่านมาเพียวได้มีโอกาสได้ไปพบเห็นน้องชาย(ญาติ)ของเพียวซึ่งเป็นคนที่ชื่นชอบในการเล่นกำลังเล่นเกมออนไลน์อยู่จึงรู้สึกสนใจมากขึ้นและก็ได้ให้น้องชายเป็นคนแนะนำวิธีการเล่นให้ เพียวจึงได้มีโอกาสได้เริ่มทดลองเล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งแรกในช่วงนั้น “ตอนนั้นรู้จักอยู่เกมเดียว คือก็บิงย่าคะ เป็นเกมกอล์ฟ เป็นเกมแรกที่เพียวเล่นด้วยละ ก็สนุกดีนะ เล่นได้เพลินๆ ไม่ยากด้วย” เพียวกล่าวไว้ในช่วงแรกๆที่ได้ทดลองเล่นเกมตามที่น้องชายได้แนะนำนั้น ก็รู้สึกได้ในทันทีว่าเกมออนไลน์เป็นเกมที่สนุกดี แม้เธอจะเป็นคนที่ไม่ค่อยได้เล่นเกมมาก่อนหน้านี้ก็ตาม แต่ก็สามารถเล่นได้โดยไม่ยากนักและรู้สึกว่ามีความดึงดูดน่าสนใจให้อยากเล่นแตกต่างจากวิดีโอเกมที่เคยรู้จักมาในทันที ทำให้เพียวถึงกลับพลอยหลงไหลแบ่งเวลาจากการเล่น

อินเทอร์เน็ตมาใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวไปอยู่พักใหญ่ โดยให้เหตุผลว่าที่เล่นก็เพราะง่าย ไม่ต้องใช้ความเข้าใจอะไรมากมาย ตัวละครก็ดูน่ารักดี ดูสดใส ง่ายๆสบายๆ เล่นแล้วไม่ต้องคิดมาก ทำให้หายเบื่อเวลาไม่มีอะไรทำและช่วยให้คลายเครียดอีกด้วย ซึ่งทั้งนี้โดยมากเพียวก็มักจะเล่นแข่งอยู่กับน้องสาวฝาแฝดของเธอเอง โดยมักจะแข่งว่าใครจะเลื่อนขั้น(ระดับความสามารถ)ไปได้เร็วกว่ากัน เพื่อที่จะได้มีเงินมีคะแนนที่สูงมากพอที่จะได้นำไปซื้อเสื้อ หมวก กางเกงหรือชุดสวยๆใส่ ซึ่งเธอบอกว่าเวลาเธอเล่นเกมเธอจะเน้นในเรื่องนี้มากกว่าในเรื่องของผลแพ้ชนะเสียอีก “เวลาเพียวเห็นน้องมี เพียวก็อยากมีบ้าง แล้วพอน้องเห็นเพียวมี ก็จะไปหาอันที่มันดีกว่ามาอวด อวดกันเองไปมาทั้งสองคนนี่แหละคะ สนุกดีเพราะสู้คนอื่นไม่ไหว เห็นแล้วเดี๋ยวจะอิจฉาหนัก” น้องเพียวกล่าว

แต่ทั้งนี้ไม่ว่าจะด้วยความที่เล่นเกมมาน้อยหรือว่าเพราะความไม่รู้หรือไม่เคยชินก็ตาม น้องเพียวมองว่าเกมออนไลน์ที่เธอได้เล่นในตอนแรกๆอย่างเกมบิงยานั้นถึงแม้จะมีโอกาสได้เล่นกับคนจริงๆด้วยกันก็ตาม แต่น้องเพียวกลับไม่ค่อยได้สนิทสนมกับคนอื่นๆที่เล่นเกมด้วยกันเท่าใดนักจะเรียกว่าไม่ค่อยมีเพื่อนใหม่ๆเลยก็ว่าได้ อาจจะเป็นเพราะเวลาที่ได้พูดคุยกันมีน้อย มีโอกาสได้พูดคุยได้ตอบกันบ้างนิดๆหน่อยๆตอนที่แข่งด้วยกันเท่านั้น อีกทั้งต้องเล่นไปด้วยคุยไปด้วยจึงไม่ค่อยสะดวก ไม่เหมือนกับการChat ที่คุยครั้งเดียวก็อาจจะทำให้รู้จักและสนิทกันเลยแทบในทันที ทำให้ช่วงที่ยังเล่นเกมดังกล่าวอยู่รู้สึกไม่สนิทและผูกพันกันผู้เล่นคนอื่นๆ ยิ่งบางขณะมาเล่นด้วยกันก็พูดคุยกันรู้เรื่องดีแต่พอตอนเลิกเล่นก็เงิบหายจากกันไปไม่ได้พบเจอกันอีกเลยและสุดท้ายไม่นานนักเธอก็เริ่มเบื่อพร้อมกับค่อยๆลดเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวให้น้อยลงและหันกลับไปเล่นอินเทอร์เน็ตในแบบที่เธอคุ้นเคยอีกครั้งไม่ว่าจะเป็นการเล่นChat หรือการเขียนBlog โดยให้เหตุผลว่าเธอชอบที่จะมีคนรู้จักมากๆ ได้มีโอกาสสนทนาได้ตอบกับคนอื่นๆมากกว่า ซึ่งเพื่อนที่รู้จักกันผ่านMSNและสเปซจะสนิทกันและตอบสนองในเรื่องนี้ได้ดีกว่า ในขณะที่เกมออนไลน์ของเธอนั้นเมื่อเล่นไปได้ระยะหนึ่งก็จะรู้สึกเบื่อ เนื่องจากเริ่มไม่รู้สึกรู้ว่าต่างอะไรจากการเล่นคนเดียว

แต่ถึงกระนั้นเพียวก็ยังยอมรับว่า จากนั้นมาเมื่อรู้สึกเบื่อหน่ายและเกียจคร้านไม่ว่าจะเป็นจากการเรียนหรือทำงานเธอก็ยังคงแวะเวียนเข้าไปเล่นเกมออนไลน์อยู่บ่อยๆ แม้จะไม่ได้เล่นมากและเป็นเพียงการเล่นเป็นครั้งคราว แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าเพราะการเล่นเกมในครั้งนั้นทำให้เธอมีโอกาสได้เข้าใจและกล้าที่จะเล่นเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้เพียวจึงเริ่มให้ความสนใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์อื่นๆ โดยหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและทำให้พบว่าเกมออนไลน์นั้นมีมากมายหลายเกมกว่าที่เธอเคยคิด จึงรู้สึกสนใจและตัดสินใจทดลองเล่นเกมอื่นๆด้วยตนเองดู

บ้าง “เพียวก็เล่นเอามั่วๆนะคะ ก็จะไม่เลือกเล่นแต่เกมที่ดูแล้วชอบ อย่างYogurting Pangya อะไรพวกนี้ จะชอบที่ดูแล้วเป็นตัวการ์ตูนมากกว่า ชอบอันไหนก็เล่นอันนั้นละคะ แต่ถ้าเป็นพวกเกมที่ออกแนวโหดๆ น่ากลัวๆนี่ จะขอผ่านคะ ไม่เอาไม่เล่น ก็จะมีคนชวนเล่นอยู่แต่ไม่เอาดีกว่าคะ” เพียวกล่าวว่าหลังจากลองผิดลองถูกมาหลายเกม ไม่ว่าจะเป็นการเลือกดูเอาจากภาพ รวมทั้งค้นหาตามที่คนพูดตามเว็บไซต์ต่างๆ เธอก็พบว่าตัวเธอชอบและเหมาะที่จะเล่นเกมออนไลน์ในแบบผจญภัย (สวมบทบาท)มากกว่า

โดยเพียวมองว่าเกมแบบนี้ค่อนข้างที่จะมีอิสระในการเล่นที่มากกว่า ให้โอกาสเราจะทำอะไร ไปไหนมาไหน คุยกับใคร ทำอะไรที่ไหน เมื่อไหร่ก็ได้ตามที่ต้องการ ไม่ได้ยึดติดหรือจำกัดการเล่นอยู่กับที่ใดที่หนึ่ง เหมือนดังที่เธอเคยได้ยินมา ทำให้รู้สึกเหมือนกับว่าตัวเองได้เข้าไปอยู่ในโลกของเกมจริงๆ คล้ายกับว่าเข้าไปอยู่ในเมืองๆหนึ่งที่ตนเองสามารถที่จะทำอะไรก็ได้อย่างที่อยากทำ จะไปไหนมาไหนก็ได้เหมือนกับคนๆหนึ่งจริงๆ เพราะว่าตัวเกมไม่ได้จำกัดหรือกำหนดด้วยว่าผู้เล่นจะต้องทำอะไรบ้างในการเล่นแต่ละครั้ง เหมือนอย่างเกมแนวอื่นๆที่เธอเคยเล่น แต่จะอยู่ที่ตัวของผู้เล่นเองที่จะเลือกเล่นอย่างไรหรือต้องการทำอะไรบ้าง

แม้ในระยะแรกๆน้องเพียวจะสับสนในเรื่องของการเล่นอยู่บ้างเนื่องจากไม่เคยได้เล่นเกมแนวนี้มาก่อน แต่ด้วยการที่เกมเปิดโอกาสให้เธอได้มีเวลาทำอะไรก็ได้ตามอิสระตามที่ตนต้องการ ไม่นานนักประคบกับด้วยความเป็นคนช่างพูดช่างคุยของเธอ ก็ทำให้เธอได้มีเพื่อนมีคนที่รู้จักในเกม จากที่เริ่มต้นรู้จักกันเพียงไม่กี่คนในตอนแรกๆก็เริ่มมีเพื่อนมากขึ้นเรื่อยๆ จนมีเพื่อนที่สนิทกันช่วยกันเล่นและได้เข้าร่วมกลุ่มกับผู้อื่นมีกลุ่มเพื่อนเป็นของตัวเอง ทำให้ได้มีการทำกิจกรรมร่วมกันกับคนอื่นๆหลายอย่าง คอยให้ความช่วยเหลือ คอยแนะนำวิธีการเล่น ช่วยเปิดด่าน ช่วยสู้กับศัตรูเก่งๆทำให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย ตลอดจนพูดคุยในเรื่องต่างๆคอยให้กำลังใจกัน มากกว่าจะเป็นเพียงแค่ต่างคนต่างเข้ามาเล่นเกมเมื่อจบแล้วก็จากไป “คือมันไม่เหมือนกันไง ไม่ใช่มาถึงก็เล่นๆอย่างเดียว แต่ถ้าเป็นเกมอย่างโยเกิร์ตตั้ง (ชื่อเกม) บางทีเข้ามาก็เอาตัว (ละคร) เรามานั่งคุยกันเลย มีอะไรเรื่องอะไรก็คุยให้รู้เรื่องก่อนแล้วค่อยพากันไปเล่นอีกทีนึง” เพียวกล่าว

น้องเพียวยอมรับว่าการที่ได้มีโอกาสได้ทำความรู้จัก ได้มีเพื่อนและสามารถพูดคุยกันได้ในเรื่องต่างๆมากมายและสามารถเล่นเกมไปพร้อมกันนี้เองเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เพียวรู้สึกชอบและสนุกไปกับเกมออนไลน์ “เพียวว่าเล่นเกมคุยกันมันก็เหมือนchat 3 มิตินะ คุยกันแล้วยังเห็นภาพ เห็นตัวกันด้วย คุยทีละหลายคนอีกตั้งหาก แถมยังออกทำออกทางจะคุยไปเล่นไป

ออกไปเล่น ไปทำอะไรอย่างอื่นพร้อมกันได้อีกด้วย...” “บางครั้งเข้าเกมมาก็ไม่ได้เล่นเลยก็มีนะคะ เอาแต่นั่งเล่นเรียกเพื่อนมาคุยกันเรื่องโน้นเรื่องนี้บ้าง เบื่อก็ก๊พากันไปซื้อของ(ในเกม) ให้เพื่อนที่รู้จักกันช่วยเลือกเสื้อผ้าว่าแบบไหนดี หมวกสวยไหม กางเกงเข้าท่ารีเปลา อะไรแบบเนี้ยละคะ” เพียง กล่าวทั้งนี้ โดยพื้นฐานอาจจะเป็นเพราะว่าตัวเพียงเองเป็นคนที่ชอบพูดคุยและเล่นChatอยู่เป็นประจำก่อนหน้านั้นก็เป็นได้ การได้เล่นเกมออนไลน์ไปพร้อมกับการสนทนากับเพื่อนในเกมจึงเป็นสิ่งที่ถูกใจตัวเธออย่างยิ่ง เพราะนอกเหนือจากการที่เกมจะทำให้การเล่นเกมน่าสนุกและสนุกขึ้นแล้ว ยังรู้สึกราวกับว่ากำลังคุยอยู่กับเพื่อนจริงๆ เวลาเล่นเกมก็ทำให้รู้สึกเหมือนกับว่ากำลังได้เล่นเกมกับคนอื่นจริงๆ ซึ่งให้ความรู้สึกสนิทสนมใกล้ชิดกันมากกว่าการChat ซึ่งเพื่อนในเกมหลายคนก็กลายมาเป็นเพื่อนทางสเปซและคอยมาช่วยคุย ช่วยให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆทั้งทางMSNและทางโทรศัพท์กับน้องเพียงในที่สุดเช่นกัน

ในส่วนของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ พบว่าน้องเพียงจะเล่นเกมในวันธรรมดาประมาณ 4-5 ชม. โดยเป็นคนที่ไม่ค่อยขี้แงจะมีเวลาที่แน่นอนเป็นประจำในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละวัน คือโดยปกติน้องเพียงจะเริ่มทำการออนไลน์เข้าไปในเกมประมาณตั้งแต่ในช่วง 3 ทุ่มเป็นต้นไปแล้วจึงจะเลิกเล่นเกมประมาณช่วงตี 1 ถึงตี 2 เมื่อเล่นเกมเสร็จก็จะเข้านอนทันที สาเหตุที่ดูเหมือนว่าเวลาที่เธอใช้เล่นเกมค่อนข้างจะดีมามากนั้นก็เพราะในแต่ละวันนอกจากเล่นเกมแล้ว น้องเพียงยังมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตอื่นๆอยู่อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเช็คE-mail การใช้MSN การอัปเดตข้อมูลในBlogหรืออื่นๆอีกมาก ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นกิจกรรมที่เธอชื่นชอบและเล่นมานานอยู่ก่อนไม่แพ้การเล่นเกมนั่นกัน ถึงแม้ว่าในช่วงที่ผ่านมาตนเองจะใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกม แต่ก็ยังคงให้ความสำคัญกับการเล่นอินเทอร์เน็ตอย่างอื่นๆตามที่เคยทำมาเป็นประจำอยู่เสมอ ซึ่งเมื่อเป็นเช่นนั้นในแต่ละวันตามปกติเพียงจึงมักจะเล่นChat เขียนBlogหรือท่องเว็บให้เสร็จก่อน เมื่อทำอะไรอื่นที่ที่ต้องการเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงจะเริ่มเข้าเล่นเกมทีหลังสุด “เกมยังงี้ก็ต้องเล่นอยู่แล้วละเพราะนัดกันเอาไว้ แล้วก็ต้องเล่นบ่อยๆไม่งั้นไม่ต่อเนือง แต่ต้องทำอย่างอื่นให้เสร็จก่อน ถ้าเล่นเกมก่อนก็ไม่ได้ทำอย่างอื่นกันพอดี” เพียงกล่าวเหตุที่ต้องให้การเล่นเกมน้อยที่สุดในแต่ละวันก็เพราะการเล่นเกมนอนไลน์ในแต่ละครั้งจะกินเวลาค่อนข้างมาก ถ้าหากเริ่มเล่นเกมก่อนก็อาจจะเล่นเพลินจนทำให้ไม่มีเวลาได้ใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือทำอะไรอย่างอื่นอีก ซึ่งเพียงก็ยอมรับว่ามักจะเล่นเกมแล้วติดพันจนลวงเลยเวลาที่เคยตั้งใจเอาไว้อยู่เป็นประจำ นอกจากนี้เพียงยังได้บอกว่าตัวเธอและเพื่อนๆค่อนข้างที่จะใช้ช่วงเวลาดังกล่าวในการเล่นเกมน้อยลง จนกลายเป็นช่วงเวลาประจำที่เพื่อนๆของเพียงจะเข้าเล่นเกมในเวลาดังกล่าวเป็นจำนวนมากอีกด้วย ส่วนในช่วงเวลาอื่นหรือในช่วงกลางวันถ้าไม่ได้มีการนัดกันเอาไว้ก่อนเป็นกรณีพิเศษเพียงจะไม่ค่อยได้เข้าเล่นเกมเพราะส่วนมากจะเป็นคนที่ตื่นสาย ส่วน

ในช่วงบ่ายโดยมากจะเป็นเวลาที่เธอมักจะไปทำกิจกรรมอื่นๆรวมทั้งการไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยจึงทั้งนี้ก็เพราะด้วยการเป็นคนที่มีอนดึกมากๆนี่เองทำให้มักจะตื่นไปเรียนตอนเช้าไม่ทัน หากเลิกได้ปกติแล้วเธอมักจะลงเรียนเฉพาะในช่วงบ่ายอยู่เสมอ นอกจากนี้ว่าจะเป็นวิชาที่จำเป็นหรือบังคับเท่านั้นเธอถึงจะลงเรียนในช่วงเช้า

ส่วนในช่วงวันหยุดเสาร์อาทิตย์เพียวยอมรับว่าจะเป็นวันที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของเธอแทบจะเปิดทิ้งไว้ทั้งวัน เพราะเพียวจะใช้งานคอมพิวเตอร์อยู่เกือบตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นทั้งการทำงาน การChat เขียนBlog หรือการเล่นอินเทอร์เน็ตอื่นๆทำให้เวลาที่ใช้เล่นเกมของเธอไม่ต่างจากปกติมากนักโดยอาจจะเพิ่มมากขึ้นเล็กน้อยเป็น 5-6 ชม. แต่ทั้งนี้ในส่วนของการเล่นเกมออนไลน์เพียวก็ยังคงที่จะเล่นเกมในช่วงค่ำอยู่เหมือนเดิมด้วยเหตุผลเดิมกับข้างต้นคือเป็นเวลาประจำที่เพื่อนส่วนใหญ่ในเกมมักจะออนไลน์เข้ามามากที่สุด แต่ในวันเสาร์อาทิตย์ถ้าหากว่างมากๆเพียวอาจจะมีเล่นเกมช่วงกลางวันเข้ามาด้วย หรือไม่ก็เล่นเกมเร็วขึ้นเล็กน้อยคือตั้งแต่1ทุ่ม เป็นต้นไปอีกทั้งในช่วงวันหยุดนี้จะเป็นวันที่มีเพื่อนๆเข้ามาเล่นเกมมากที่สุดอีกด้วย แต่ถ้าหากต้องไปทำอย่างอื่นไม่ว่าจะเป็นการChat หรืออัปเดตโซเชียลก็อาจจะเริ่มเล่นในช่วงดึกเหมือนเดิม แต่อย่างไรก็ตามระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งนั้นอาจจะมากขึ้นน้อยแตกต่างกันไป บางวันก็อาจจะเล่นนานมาก โดยเคยออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดถึง 8 ชั่วโมง แต่กลับกันบางวันก็อาจจะใช้เวลาสั้นมากเพียงไม่กี่ชั่วโมงเท่านั้น

ส่วนจำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์นั้นเพียวบอกว่าค่อนข้างที่จะไม่แน่นอน คือถ้าเป็นตามปกติเพียวก็จะเข้าเล่นเกมทุกวันเพียงแต่ ถ้าไม่มีธุระจำเป็นจริงๆเช่นต้องรีบทำงานส่งหรือถ้าวันไหนเหนื่อยมากๆก็อาจจะหยุดไป หรือบางทีถ้าหากวันไหนเพื่อนที่รู้จักและเล่นด้วยกันมีน้อยหรือออฟไลน์(Offline)ออกไปกันหมดแล้วเพียวก็จะอาจจะเปลี่ยนไปเล่นChat แทน แต่นอกจากนี้ก็มีเหมือนกันที่อาจจะเป็นเพราะบางทีตัวน้องเพียวเองก็เอาแต่คุยMSNหรือไม่ก็เล่นสเปซหรืออัปเดตพันเพลินจนไม่ได้เข้าเล่นเกม “บางทีถ้าออนไลน์ทุกวัน แล้วไม่มีอะไรทำ มันก็น่าเบื่อ นะ ก็เลยเปลี่ยนไปคุยเอ็มบ้าง เผื่อบางทีเจอใครจะได้ชวนมาเล่นเกมด้วยกันไง” แต่ก็ยอมรับว่าบางสัปดาห์ก็มีเหมือนกันที่เอาแต่เล่นเกมจนแทบจะไม่ได้เข้าเล่นChatเลย

“ตอนนี้เพื่อนก็เลยเยอะมากเลยคะ ไหนจะเพื่อนที่คณะที่เรียนด้วยกัน ไหนจะเพื่อนทางเน็ต เพื่อนสเปซ เพื่อนออนเอ็ม เพื่อนก๊วนหญิง เพื่อนบนเกม แล้วเกมนี้ๆมาเพียวก็เล่นหลายเกมอีก จะไม่เล่นก็ได้ก็หายไปในนานก็ถูกบ่น เลยต้องโผล่หน้าไปบ่อยๆ แค่นี้วันๆก็ไม่ต้องทำอะไรแล้วละคะ” เพียวกล่าว พร้อมกับบอกว่าโดยปกติที่ผ่านมามีคำพังแค่การเล่น

อินเทอร์เน็ตต่างๆไปเธอก็มีเพื่อนที่รู้จักกันอยู่พอควรแล้ว พอได้เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ก็ยิ่งทำให้มี
 คนรู้จักเพิ่มมากขึ้นอีก ซึ่งผลที่ได้นอกจากนอกจากจะทำให้ได้รู้จักมีเพื่อนมากขึ้นแล้วยังทำให้มี
 เพื่อนๆในสเปซและblogต่างๆของเธอมียากขึ้นอีกด้วย เพราะบางครั้งเพื่อนที่รู้จักกันในเกมก็จะ
 ตามไปอ่านข้อความหรือแลกเปลี่ยนlinkไดอารี่กับเธอในสเปซ และก็มีเพื่อนบางคนเช่นกันที่ได้อ่าน
 ข้อความของเธอในสเปซแล้วตามเข้ามาเล่นด้วยกันในเกม ส่งผลให้ทุกวันนี้ทำให้เธอต้องใช้เวลา
 ในการเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันมากขึ้นไปอีก หรือไม่ก็ต้องรู้จักใช้และแบ่งเวลาให้มาก
 ขึ้นเพื่อที่จะได้พบเจอกับเพื่อนๆในเกมต่างๆและในอินเทอร์เน็ตให้ได้อย่างสม่ำเสมอไม่ขาดหายไป
 ไหน

ในเรื่องของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมที่ส่งผลกระทบต่อตัวเธอ น้องเพียงตอบว่าใน
 การเล่นเกมแต่ละครั้งโดยปกติสำหรับเธอถือว่าแทบไม่ได้เสียค่าใช้จ่ายอะไรมากมายนัก แม้อาจจะ
 มีบ้างแต่ก็ไม่ได้มากมายอย่างที่คิดกัน ส่วนใหญ่จะเล่นฟรีเสียมากกว่าหลายๆครั้งจึงจะมีที่ต้อง
 จ่ายเงิน บ้าง ซึ่งในจุดนี้เองที่ทำให้น้องเพียงตัดสินใจไม่อยากเลยที่จะหันมาเล่นเกมออนไลน์ใน
 ระยะเวลา "เพียงว่ามันก็ไม่เยอะหรอกคะ ก็ไม่เห็นมันจะต้องเสียตั้งค์อะไรมากมายนิ ตอนนี้เกมไหน
 ก็ให้เล่นฟรีทั้งนั้น...แล้วเพียวก็ไม่ค่อยชอบไปเล่นเกมที่ร้านด้วย" เพียวกล่าวพร้อมกับบอกว่า การ
 เล่นเกมออนไลน์นั้นโดยปกติมักจะเปิดให้เล่นฟรี โดยสามารถหาดาวน์โหลดตามเว็บไซต์ต่างๆได้
 หรือไม่บางทีก็ได้รับแจกตัวเกมมาฟรีๆในรูปแบบของแผ่นCDไม่ต้องไปเสียเงินซื้อมา นอกจากนี้
 ถึงแม้ว่าน้องเพียงจะเป็นคนที่เล่นเกมมากแต่น้องเพียงกลับไม่เคยคิดที่จะไปเล่นเกมตามร้าน
 อินเทอร์เน็ตเหมือนกับคนอื่นๆเลยแม้แต่ครั้งเดียว ทั้งนี้ก็เพราะนอกจากจะไม่มีเวลาและความ
 จำเป็นต้องไปเล่นเกมที่ร้านแล้ว เธอยังเคยชินกับการเล่นเกมที่บ้านมากกว่าเนื่องจากตั้งแต่คิดเริ่ม
 เล่นเกมออนไลน์ก็จะเล่นที่บ้านมาโดยตลอด และยังรู้สึกว่าการเล่นเกมที่บ้านจะสะดวกสบายและ
 เป็นส่วนตัวกว่ามาก ไม่ต้องระแวงว่าจะมีใครมาแอบมองที่จอคอมพิวเตอร์ขณะเล่นอยู่หรือไม่ ซึ่ง
 ส่วนตัวแล้วเธอก็จะไม่ค่อยชอบให้ใครมายืนมองเวลาที่เล่นคอมพิวเตอร์อยู่แล้วด้วย รวมทั้งไม่ต้อง
 เผชิญกับความแออัดของคนจำนวนมากที่อยู่ในร้านอินเทอร์เน็ตซึ่งมักจะมีขนาดเล็กแคบ
 นอกจากนี้ถ้าเล่นเกมที่บ้านก็ไม่ต้องมาห่วงหรือคอยพะวงเรื่องเวลาที่ใช้ในการเล่นอีกทั้งยังทำให้
 ไม่มีค่าใช้จ่ายในส่วนนี้เพิ่มเติมขึ้นมาอีกด้วย เพราะอินเทอร์เน็ตก็อาศัยใช้จากที่บ้านและไม่ต้อง
 จ่ายเองอีก“เพียวก็ไม่ค่อยรู้หรอก แต่เล่นที่ร้านถ้าเล่นมากยิ่งจ่ายมากขึ้นไซ้ใหม่ ก็แล้วเพียวก็มี
 เครื่องมีเน็ตที่บ้านอยู่แล้วอะก็ไม่ว่าจะต้องไปเล่นที่ร้านอีกทำไม“ เพียวกล่าว

"จริงๆบัตรเล่นเกมมันไม่แพงหรอกคะ แต่ที่ไ้ต้องใช้เยอะก็พวกค่าที่ต้องเอามา
 จ่ายของจุกจิกเนี่ยละ จ่ายมันทีละนิดทีละหน่อย 50 บาทบ้าง 100 บ้าง แล้วก็ค่อยๆเขยิบเป็น 200-

300 ไปเรื่อยๆ ...พอรวมๆเข้าหลายเดือนก็เป็นพันเหมือนกันนะเนี่ย" เพียงกล่าวพร้อมกับบอกว่า ค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการเล่นของเธอจะมีอยู่เพียงเรื่องเดียวคือในส่วนของการซื้อบัตรเติมเงิน เพื่อนำมาใช้เพิ่มจำนวนเครดิตให้กับตัวละครในเกมที่ใช้เล่นอยู่ ซึ่งเครดิตพวกนี้สามารถนำไปเพิ่มเติมจำนวนวันหรือเวลาที่สามารถใช้เข้าเล่นเกมได้ หรือแม้แต่กระทั่งเอาไปแลกซื้อไอเทมพิเศษ ไอเทมหายากหรือของตกแต่งต่างๆ ซึ่งไม่มีขายหรือไม่สามารถหาซื้อได้ง่ายๆในการเล่นก็ตามปกติเกมอีกด้วย ซึ่งเพียงบอกว่าในช่วงแรกๆเธอไม่ได้สนใจในเรื่องของการที่จะต้องซื้อบัตรเติมเงินเพื่อนำมาใช้ในการเล่นไอเทมอะไรมากนักนอกจากเพื่อเติมเวลาเล่นเกม โดยคิดเป็นค่าซื้อบัตรเติมเงินประมาณเพียงครั้งละ 150-250 บาทเท่านั้นซึ่งเพียงมองว่าไม่ได้เป็นค่าใช้จ่ายอะไรที่สูงมากเลยแม้แต่น้อย

แต่ส่วนในเรื่องของการใช้เครดิตที่มีซื้อไอเทมพิเศษซึ่งกำลังเป็นที่นิยมกันนั้น เพียงยอมรับว่าในระยะหลังๆก็เริ่มมีบ้าง ซึ่งเป็นเหตุทำให้ต้องซื้อบัตรเติมเงินบ่อยมากขึ้น แม้ว่าในช่วงก่อนเธอจะไม่ค่อยให้ความสนใจเท่าใดนักเพราะคิดว่าไม่จำเป็นและลำพังการเล่นเกมธรรมดาที่สนุกพออยู่แล้ว ส่วนไอเทมต่างๆที่มีใช้ก็หาเก็บได้จากการกำจัดมอนสเตอร์ การเล่นเกม (ด่าน) ต่างๆ หรือไม่ก็จากการใช้เงินเอ็ม(ค่าเงินที่ได้จากในเกม)ไปซื้อมาจากคนอื่นที่มีมาประกาศขายอีกทีหนึ่ง แต่ทั้งนี้ในระยะหลังพอเมื่อเริ่มเก่งและเข้าได้เข้าเป็นสมาชิกคลับกับคนอื่น ๆ นั้นเอง ก็เริ่มที่ทำให้จำเป็นต้องใช้เครดิตที่มีสำหรับซื้อของหรือไอเทมต่างๆมาใช้บ้าง ซึ่งส่วนใหญ่เครดิตที่เธอใช้จะเป็นการซื้อของจุกจิกมากกว่าของที่เป็นประโยชน์ในการเล่นเช่นป้ายชื่อ สีตกแต่งฉากหลัง หรือแม้กระทั่งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยบอกเหตุผลที่เธอยอมเสียเงินไปกับการซื้อไอเทมประเภทนี้นั้นนอกจากจะเพื่อความสวยงามแล้ว ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะทำตัวให้เหมือนกับคนอื่น ๆ ในคลับ ตามข้อตกลงในกลุ่มเพื่อนที่บางครั้งต้องแต่งตัวเหมือนกันเวลาออกเล่นเกม ต้องมีป้ายชื่อ ต้องใช้สีเดียวกัน ต้องมีป้ายประกาศเพื่อให้รู้ว่าเป็นพวกใครต้องเป็นแบบไหน ซึ่งเพียงอธิบายว่าไอเทมประเภทนี้จะไม่ใช่ไอเทมถาวร มีอายุการใช้งานที่สั้นมากอย่างเก่งก็แค่ไม่เกิน 30 วันก็จะหมดไปส่งผลให้ต้องรีบไปซื้อมาใช้ใหม่ ด้วยเหตุนี้จากที่เคยซื้อบัตรเล่นเกมนานๆครั้งก็กลายเป็นซื้อแทบจะทุกเดือนประมาณเดือนละ 200 บาท หรือไม่ก็ซื้อบัตรเล่นเกมราคาสูงๆประมาณ 400-500 บาทมาเติมเอาไว้ล่วงหน้าเลยจะได้มีเครดิตมากมายเอาไว้ใช้จ่ายได้ในทันทีและไม่ต้องเสียเวลาไปหาซื้อมาบ่อยๆ อีกทั้งบัตรที่มีราคาแพงๆจะสามารถนำไปแปลงเป็นเงินเครดิตในเกมได้สูงกว่าและคุ้มกว่ามากอีกด้วย แต่ถึงกระนั้นน้องเพียงยืนยันว่าเธอเองนั้นไม่เคยที่จะใช้เงินจริงซื้อไอเทมหายากจากคนอื่น ๆ โดยตรง แม้จะยอมรับว่าเหตุการณ์แบบนี้มันมีจริงโดยได้มีคนเข้ามาเสนอและชักชวนกับน้องเพียงเองในเกม แต่เธอตอบปฏิเสธไปเพราะเพื่อน ๆ ที่มีช่วยเตือนว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎของเกมและอาจจะถูกแบนไอดีถาวรได้ง่ายๆ

ในส่วนของความสัมพันธ์ในครอบครัว “เรื่องเล่นเกมใครๆก็รู้คะ เพื่อนก็รู้ที่บ้านก็รู้ แต่ก็ได้ห้ามอะไรเพราะคุณแม่คงจะเชื่อใจ และคงเห็นว่าเพียวก็เล่นมานานแล้ว ก็เรื่องเน็ตหรือคอมเนี่ยเพียวจะรู้เรื่องมากที่สุดในบ้านนะ จะมีก็แค่ตัดเตือนให้รู้จักระมัดระวังตัวบ้างเพราะเราเป็นผู้หญิง และก็ขออย่าให้กระทบกับการเรียนก็พอแค่นั้นเอง” น้องเพียวกล่าวและบอกว่าเธอค่อนข้างที่จะกลัวและเกรงใจคุณแม่เพราะมักจะเข้มงวดและตัดเตือนในเรื่องต่างๆอยู่เสมอ แต่ในเรื่องของการใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านกลับปล่อยตามสบายไม่ได้ห้ามอะไร ทั้งนี้อาจจะเห็นเพราะเห็นว่าเพียวชอบมาทางนี้ ซึ่งเล่นมานานแล้วและก็ยังไม่เคยทำอะไรเสียหาย อีกทั้งคงจะเห็นว่าเพียวเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตลอดจึงไม่น่าเป็นห่วงเท่าไรก็เป็นได้ต่างจากน้องสาวที่มักจะโดนว่าเป็นประจำเรื่องเที่ยวเก่ง แต่อาจจะมีบ้างในเรื่องของการนอนหลับพักผ่อนซึ่งมักจะถูกบ่นอยู่เป็นประจำจนเธอเคยชิน รวมทั้งเธอยังเคยถูกคุณแม่ตัดเตือนอยู่เสมอเรื่องการเล่นChatว่าให้รู้จักระวังตัวบ้าง เพราะถึงจะสนุกแต่ก็มีอันตรายโดยเฉพาะคุณแม่พอเวลาที่อ่านหนังสือหรือได้ฟังข่าวเจอเรื่องราวที่เกี่ยวกับการหลอกต้มตุ๋น ล้อลวง หรือเรื่องอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการเล่นอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ก็มักจะนำมาคอยเล่าเตือนให้ฟังอยู่บ่อยๆ ซึ่งก็ทำให้เพียวรู้จักที่จะระมัดระวังตัวมากขึ้นเช่นกัน

นอกจากนี้ที่ผ่านมาเพียวยอมรับว่าตัวเธอก็รู้สึกอยู่เหมือนกันว่าการใช้งานคอมพิวเตอร์และเล่นเกมของเธอส่งผลทำให้ตัวเธอจะไม่ค่อยได้มีเวลาร่วมทำกิจกรรมต่างๆอย่างพร้อมหน้าพร้อมตากับคนอื่นๆในบ้านมากนักไม่ว่าจะเป็นการนั่งพูดคุยหรือดูทีวีด้วยกัน โดยจะเป็นแบบนี้มาตั้งแต่ช่วงที่เล่นอินเทอร์เน็ตแล้ว อาจจะเป็นเพราะการที่ต้องนั่งอยู่แต่หน้าจอคอมพิวเตอร์นานๆจึงทำให้ดูเหมือนว่าตัวเธอจะเก็บตัวอยู่แต่ในห้องอยู่ตลอดเวลาที่เป็นได้ แต่ถ้าหากจะมองว่าเป็นเนื่องมาจากการเล่นเกมของเธอเพียงอย่างเดียวก็คงไม่ได้ เพราะโดยปกติที่บ้านของเพียวก็ไม่ค่อยที่จะมีมานั่งรวมกลุ่มทำอะไรร่วมกันอยู่แล้ว ส่วนมากเวลาอยู่บ้านจะเป็นในลักษณะเหมือนกับว่าใครอยากจะทำอะไรก็ไปทำมากกว่า

ในส่วนของความสัมพันธ์กับเพื่อนและคนอื่นๆนั้น น้องเพียวบอกว่าที่มหาวิทยาลัยเธอก็จะมีคนรู้จักเป็นจำนวนมากเพราะเธอค่อนข้างที่จะอึดยาศีดีและเข้ากับคนอื่นๆได้ง่ายไม่ค่อย เรื่องมาก แต่ก่อนหน้าี่จริงๆแล้วตอนที่เข้าเรียนแรกๆเธอจะเป็นคนที่ค่อนข้างเงียบพูดน้อย เพราะยังไม่ค่อยรู้จักกับใคร ประกอบกับไม่ค่อยได้อยู่ร่วมกิจกรรมกับคณะหรืออยู่ติดมหาวิทยาลัยมากนักเนื่องจากบ้านอยู่ค่อนข้างไกลกว่าจะมาถึงก็มักจะจวนเจียนเวลาเรียนอยู่เป็นประจำ เพื่อนที่สนิทและพูดคุยกันบ่อยๆก็เลยจะมีเฉพาะกลุ่มเล็กๆไม่กี่คนที่เรียนด้วยกันและพอจะมีความชอบในเรื่องที่เหมือนกัน ซึ่งก็จะได้เพื่อนๆในกลุ่มนี้เองซึ่งส่วนใหญ่ก็จะเล่นอินเทอร์เน็ต

และเกมเหมือนๆกับเฟี้ยว ซึ่งเฟี้ยวเองคิดว่าตนเองโชคดีจริงๆที่ได้เป็นเพื่อนกับคนในกลุ่มนี้เพราะจะคอยช่วยเหลือในเรื่องเรียนที่มหาวิทยาลัยอยู่เสมอทั้งในเรื่องจุดเล็คเชอร์ ถ่ายเอกสาร และช่วยกันติวสอบ ซึ่งเพื่อนๆที่มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ก็จะรู้จักกันมาตั้งแต่แรกแล้วว่าน้องเฟี้ยวเป็นคนที่ค่อนข้างติดอินเทอร์เน็ตและเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งเป็นคนที่ติดบ้านจะกลับบ้านค่อนข้างตรงเวลาคือกลับบ้านไม่ค่อยดึกมากนัก จึงไม่ค่อยมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนๆในกลุ่มมากเพราะเพื่อนในกลุ่มของเฟี้ยวจะไม่ใช้เด็กเที่ยว จะมีก็แค่ออกไปเดินเที่ยวซื้อของตามสถานที่ต่างๆแต่ส่วนใหญ่จะเป็นช่วงกลางวันเสียมากกว่า จะไม่ค่อยได้เที่ยวกลางคืนกลับบ้านดึกๆกันเพราะถ้าดึกมากจะเป็นที่รู้กันว่าเฟี้ยวกลับบ้านลำบากและส่วนตัวจะไม่ชอบที่จะกลับบ้านดึกอีกด้วยซึ่งเพื่อนๆก็จะเข้าใจกันดี

ทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนในโลกของเกมและอินเทอร์เน็ต น้องเฟี้ยวกลับมองว่าการเล่นเกมทำให้เธอได้มีเพื่อนเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังสนิทสนมกันได้เร็วกว่าอีกด้วย เฟี้ยวคิดว่าเพื่อนในเกมแม้ปกติจะค่อนข้างลึกลับในช่วงแรกๆที่เพิ่งรู้จักกัน แต่ถ้ามีโอกาสรู้จักจนสนิทกันจะกลายเป็นว่าเพื่อนในเกมกลับเป็นพวกที่ค่อนข้างเปิดเผยและไว้ใจกันง่ายมาก มีเรื่องอะไรก็จะนำมาบอกเล่าให้ฟังจนหมดทุกอย่างที่รู้จักกันได้ไม่นานก็ตาม นอกจากนี้เนื่องจากความที่ในเกมน้องเฟี้ยวเป็นคนเป็นคนอึดอัดดีและคบคนง่ายทำให้เธอได้มีโอกาสได้ทำความรู้จักกับเพื่อนๆในเกมเป็นจำนวนมาก แม้ตั้งแต่เล่นมาจะได้พบเจอและห่างหายไปแล้วหลายต่อหลายคน แต่ในปัจจุบันเพื่อนในเกมของเธอก็ยังมียังมีอยู่มากมายนักซึ่งจะกระจัดกระจายอยู่ตามเกมต่างๆ โดยกลุ่มที่เธอสนิทที่สุดจะเป็นกลุ่มเพื่อนที่อยู่ในคลับที่เธอเองเป็นสมาชิกอยู่ “ถ้าเป็นเพื่อนทั่วไปก็จะรู้จักAddเป็นเพื่อนกันในเกม หรืออย่างมากก็ขอเบอร์เอ็มคยกันน้อยมากที่จะให้เบอร์มือถือ แต่ถ้าเป็นเพื่อนในคลับจะต้องจะรู้จักกัน ทุกคนจะมีเบอร์มือถือมีเมลล์ของทุกคนเพื่อที่จะติดต่อกันได้ง่ายๆ” เฟี้ยวกล่าวว่าเพื่อนในกลุ่มที่สนิทและเล่นเกมด้วยกันบ่อยๆจะสนิทกันจริงๆ ถ้าหายไบนานก็จะมีเมลล์มาถาม หรือถ้ามีอะไรดีๆในเกมก็จะโทรบอกโทรตาม ไว้ใจกันสามารถที่จะพูดคุยกันได้แทบทุกเรื่อง ไม่ว่าจะปัญหาทางบ้านหรือเรื่องส่วนตัว บางทีก็คุยกันในเกมบางทีก็ไปคุยในเอ็มเอสเอ็นหรือไม่ก็ทางโทรศัพท์ เฟี้ยวยอมรับว่าบางครั้งเวลาที่มึนปัญหากับทางบ้านหรือเพื่อนๆที่เรียนตัวเธอเองก็เคยเอาเรื่องที่มีไปปรึกษากับเพื่อนในเกมและในอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำบางครั้งก็ได้คำแนะนำและข้อคิดดีๆให้เธอได้สบายใจหรือไม่อย่างน้อยๆตัวเธอเองก็ดีใจที่อย่างน้อยๆก็มีคนช่วยรับฟัง แต่ก็มีบ้างบางครั้งเหมือนกันที่จะนัดกันออกมาพบเจอพูดคุยกันจริงๆเลยหรือไม่ก็จะมีการพาเพื่อนสมาชิกในคลับออกมาพบปะไปทานข้าวไปดูหนังด้วยกันเป็นระยะๆได้รู้จักสนิทกันมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ไม่ได้เป็นเพียงแค่คนรู้จักที่เพียงแค่ช่วยกันเล่นในเกมอีกต่อไปแต่หลายเป็นเพื่อนที่รู้จักสนิทสนมกันจริงๆขึ้นมาแทน นอกจากนี้เฟี้ยวยังมองว่าเพราะการเล่นเกมนี้

เองทำให้เธอได้มีโอกาสรู้จักและพูดคุยกับคนที่หลากหลายทั้งอายุ อาชีพและสถาบัน ซึ่งถ้าเป็นตามปกติเธอเองคงไม่มีโอกาสได้รู้จักกับคนจำนวนมากขนาดนี้อย่างแน่นอน

ที่ผ่านมานั้นน้องเพียวเคยก็เคยมีแฟนมาแล้วเหมือนกันแต่ก็เลิกกันไปนานแล้ว ก่อนที่เธอจะหันมาเล่นเกมเสียอีกด้วยเหตุผลส่วนตัว ส่วนทั้งในเกมหรือในการเล่นเกมChatเคยมีคนพยายามเข้ามาทำความรู้จักและพูดจาประมาทบ่งบอกให้รู้ว่าพยายามจีบ บางคนถึงกับพยายามที่จะนัดชวนออกไปเที่ยวดูหนังหรือทานข้าว หรือแม้แต่มาบอกรักหรือขอคบเป็นแฟนผ่านเกมกับเธอก็เคยเจอมาแล้ว แต่ปัจจุบันน้องเพียวยืนยันว่ายังไม่คิดที่จะเริ่มต้นคบกับใครใหม่อีก เพราะยังรู้สึกสนุกกับการเรียนการเล่นเกม เธอรู้สึกสบายใจมากกว่าในเวลาที่ไม่ได้คบกับใครเพราะไม่ต้องมาคอยดูแล ต้องไปไหนมาไหนด้วยกันหรือโทรหากันตลอดเวลา “เพื่อนในเกมถ้าเราไม่ถูกใจ ถ้ามีปัญหาก็สามารถที่จะบล็อก(Block)หรือลบชื่อทิ้งไปได้เลย ไม่ต้องใส่ใจ ไม่มีอะไรเสียหายเพราะยังไงก็แทบไม่รู้จักรักตัวจริงๆกันอยู่แล้ว” เพียวกล่าว แต่ถึงกระนั้นแม้บางคนจะแทบไม่เคยได้พบปะหรือได้ยินเสียงกัน ในบางครั้งเธอยังคิดว่าเพื่อนๆที่รู้จักกันในเกมหลายๆคนอาจจะมีความจริงใจมากกว่าเพื่อนที่พบหน้าและเจอจริงๆหลายคนกันเสียอีก

ในส่วนของผลกระทบที่เกี่ยวข้องการเรียนนั้น น้องเพียวยอมรับและตอบอย่างไม่ลังเลว่าการเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อตัวเธอค่อนข้างชัดเจน เพราะทำให้เวลาส่วนตัวของเธอหายไปมากและเวลาทำให้เวลาที่จะทำงานส่งอาจารย์ของเธอน้อยลงด้วย เป็นเหตุที่ทำให้บ่อยครั้งที่เมื่อได้รับมอบหมายงานมาแทนที่น้องเพียวจะรีบสะสางให้เสร็จไปก็จะติดนิสัยเก็บงานเอาไว้ทำวันหลังจนเคยตัวเพราะมัวเอาแต่เวลาไปเล่นเกม กว่าที่จะได้นำกลับมาทำอีกที่ถ้าเพื่อนๆไม่ช่วยกันกระตุ้นก็มักจะเป็นเวลาที่ต้องใกล้ส่งแล้วเสียทุกทีไป แต่ที่ยิ่งไปกว่านั้นเธอมองว่าการเล่นทั้งอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ทุกวันๆของเธอส่งผลทำให้เธอไม่ค่อยมีสมาธิเวลาที่ต้องทำงานอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์อีกด้วย “พอรู้สึกวุ่นวายก็เลยต้องหยุดก่อน หยุดแล้วก็ทำงานต่อ แต่พอทำไปได้หนึ่ง มั่นก็จะรู้สึกวอกแวก ไม่มีสมาธิ แล้วก็หยุดทำงาน กลับไปเปิดเกมเล่นต่ออีก ประมาทว่าขอเล่นอีกนิดหนึ่งน่า อีกนิดคงไม่เป็นไร แล้วงานมันก็ไม่เดินไม่เสร็จซะที” เพียวกล่าว และมองว่าอาจจะเป็นเพราะความเคยชินที่เวลาเมื่อนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ก็จะได้เล่น ได้ทำอะไรสนุกๆอยู่ตลอดพอต้องมานั่งทำงานจะรู้สึกตรงกันข้ามทันทีคือรู้สึกไม่ค่อยอยากทำอยากเล่นเกมมากกว่า หลายต่อหลายครั้งที่เวลาทำรายงานเธอมักจะพิมงานไปด้วยสลบกับการเล่นเกมในเวลาที่ยังรู้สึกเบื่อๆ เครียด หรือคิดไม่ออกซึ่งก็จะทำให้การทำงานของตนเองเสร็จช้ากว่าคาดไปไว้มากเป็นประจำ นอกจากนี้เธอยังบอกวก่อนจะเริ่มทำงานเป็นต้องแอบเข้าเกมหรือเข้าเว็บก่อนทุกที โดยอาจจะแค่การเข้าเกมแค่ช่วงเวลาสั้นๆไม่นานมากนักอาจจะเพียงดูแค่ว่ามีใครออนไลน์อยู่

บ้าง ดูว่าของที่ขายเป็นยังไงบ้าง ฯลฯ กว่าจะได้เริ่มต้นทำงานก็จะช้ากว่าที่ตั้งใจอยู่ไว้เป็นประจำ แม้เธอจะอธิบายไม่ถูกว่าทำไมแต่ก็พอจะเข้าใจได้ว่าถ้าไม่ได้เข้าเกมก่อนจะทำให้ไม่มีสมาธิ และ จะรู้สึกไม่มีอารมณ์ที่จะเริ่มต้นทำงานก็เป็นได้

นอกจากนี้น้องเพียวยังยอมรับว่าไม่ได้มีปัญหาในเรื่องของการทำรายงานเท่านั้น ยิ่งถ้าเป็นในเรื่องของเวลาที่ใช้ในการทบทวนบทเรียนนั้นยิ่งแทบจะไม่มีเลย แล้วก็ยอมรับว่าที่ผ่าน มาอย่างมากก็จะมีกรอ่านหรือติวทบทวนบทเรียนกับเพื่อนๆที่เรียนด้วยกันก่อนสอบไม่กี่วัน เท่านั้น เพราะก่อนหน้านี้ก็จะเอาเวลาไปเล่นเกมเล่นอินเทอร์เน็ตจนหมดพอดจะใกล้สอบมากๆ เข้าถึงจะเริ่มหาเวลามาทบทวนบทเรียน ซึ่งเธอก็จะทำในลักษณะนี้มาโดยตลอดและผลการเรียนที่ ได้ก็ยังคงพอรอดตัวมาได้ทุกครั้งอีกด้วย “ช่วงสอบก็ยังเล่นเกมคะ เล่นเน็ตด้วย แต่จะเล่นน้อยลง น้อยหนึ่ง เล่นนานไม่ได้เพราะต้องเอาเวลาไปท่องหนังสือ ...ก็เคยเล่นมาตลอดจะให้มาหยุดเป็น สัปดาห์ทั้งๆที่เครื่อง(คอม)ก็อยู่ตรงนี้ มันก็ยังไงอยู่ใช่ปะ...ไม่เล่นไม่ได้อะเดียวไม่มีสมาธิ” เพียว กล่าว

ในเรื่องของผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย ที่ผ่านมาเพียวค่อนข้างที่จะเคยชินกับการนั่งเล่นเน็ตอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์มาโดยตลอดจึงทำให้ไม่ค่อยรู้สึกมีปัญหาในเรื่องนี้มากนัก “นอนดึกจนเคยชินแล้วคะ ก็เล่นเกมกับเน็ตนั่นแหละ กว่าจะนอนก็นั่นเลยไมตรี 2 ก็ตรี 3 กว่าจะตื่น อึกทีก็สายแล้วละนะ ก็ 9 โมง 10 โมงนั่นนะคะ”เพียวกล่าวพร้อมทั้งยอมรับว่าการเล่นอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์เป็นเวลานานในช่วงดึกมากๆทำให้เธอติดนิสัยกลายเป็นคนนอนดึกตื่นสายจน เคยชินติดเป็นนิสัยน้อยครั้งมากที่เธอจะสามารถตื่นนอนได้ตั้งแต่ช่วงเช้าเหมือนกับคนอื่นๆ แม้กระทั่งการเรียนที่มหาวิทยาลัยเธอยังเลือกที่จะลงเรียนเฉพาะในช่วงบ่าย น้อยครั้งมากหรือถ้า จำเป็นเท่านั้นที่เธอจะลงเรียนในช่วงเช้า นอกจากนั้นเพราะความเคยชินจากการนอนในช่วงดึก ติดต่อกันยังทำให้เวลาในการเข้านอนของเธอคลาดเคลื่อนแตกต่างจากคนปกติทั่วไปไม่สามารถ เข้านอนตั้งแต่ช่วงหัวค่ำได้เพราะจะรู้สึกนอนไม่ค่อยหลับ รวมทั้งยอมรับว่าการเล่นเกมออนไลน์ และอินเทอร์เน็ตแทบจะกลายเป็นกิจกรรมที่เคยชินก่อนการนอนแต่ละวันสำหรับเธอไปแล้ว หลาย ต่อหลายครั้งเช่นกันที่เธอจะเล่นเกมจนกว่าจะรู้สึกง่วงนอนจึงถึงจะปิดเครื่องแล้วไปนอนพักผ่อน และนอกจากนี้น้องเพียวยังยอมรับว่าบ่อยครั้งที่การเล่นเกมนี้ออกจากเวลานอนปกติของเธอ ไม่ว่าจะด้วยเหตุใดก็ตาม จนทำให้เวลานอนของเธอในบางวันหดสั้นลงเหลือแค่ 3-4 ชั่วโมงอาจ จะส่งผลทำให้รู้สึกอ่อนเพลียบ้างเล็กน้อยในบางวัน และถ้าหากเป็นการนอนดึกติดต่อกันหลายๆวัน เข้าก็อาจจะทำให้เหนื่อยอ่อนจนแทบคิดอะไรไม่ค่อยออกจนบางครั้งถึงกับต้องนอนพักยาวไป ตลอดทั้งวันเลยก็ได้

ในส่วนของการทานอาหาร ผลจากการนอนตื่นสายมากๆทำให้เพียวไม่ค่อยมีโอกาสได้ทานอาหารมื้อเช้าจะเรียกได้ว่าทุกวันนี้เพียวทานอาหารแค่สองมื้อเท่านั้นคือมื้อกลางวันและมื้อเย็นซึ่งเป็นความเคยชินและก็ได้รู้สึกผิดปกติใดๆแทบทั้งสิ้น โดยปกติเพียวเป็นคนตัวเล็กผอมทานอาหารน้อยอยู่แล้ว ซึ่งตัวเธอก็เคยสังเกตว่าการทานอาหารเพียงแค่สองมื้ออาจจะเป็นสาเหตุที่ทำให้น้ำหนักและรูปร่างของเธอไม่ค่อยที่จะเปลี่ยนแปลงในระยะหลายปีที่ผ่านมาก็เป็นได้แต่อย่างไรก็ตามเธอแม้เธอจะเป็นคนที่ทานน้อยแต่เธอก็ทานอาหารค่อนข้างตรงเวลา ไม่การตื่นสายจะทำให้ไม่ได้กินมื้อเช้า แต่หากเป็นเวลาอื่นถ้ารู้สึกหิวก็จะหาอะไรกินไม่เคยคิดที่จะอดอาหารเนื่องมาจากการเล่นอินเทอร์เน็ตหรือเกมใดๆอีกด้วย

แม้จะไม่ได้ออกกำลังกายหรือกิจกรรมที่ออกแรงเท่าใดนัก เพราะที่ผ่านมามักจะใช้เวลาอยู่หน้าจอบ่อยเป็นส่วนมาก แต่เพียวก็ยืนยันว่าเธอมีสุขภาพที่ดีแข็งแรงไม่มีโรคประจำตัวร้ายแรงและก็ได้มีปัญหาทางด้านสายตาใดๆอีกด้วย ถึงกระนั้นเธอก็ยอมรับว่าการเล่นเกมหรือเล่นอินเทอร์เน็ตติดต่อกันนานๆ ส่งผลทำให้ปวดบริเวณข้อมือและอุ้งมือทางขวา “บางครั้งเล่นวันเดียวก็เป็นแล้วละ บางทีก็อาจจะเป็นหลังจากที่เล่นติดต่อกันนานๆ ...บางครั้งกำลังเล่นเกมกับเพื่อนๆอยู่ปวดก็ปวดแต่จะเลิกเล่นตอนนั้นก็ได้ ต้องทนเล่นไปก่อนจนจบก็มีเหมือนกัน” เพียว กล่าว ซึ่งวิธีแก้ที่เธอมักจะทำบ่อยๆคือเลิกเล่นแล้วพักผ่อนด้วยการไปทำกิจกรรมอื่นๆที่ไม่ต้องใช้แขนมาก เช่น นอนดูทีวี ฟังเพลงแทน ซึ่งเมื่อถึงไว้ซักกระยะหนึ่งก็จะหายปวดไปเอง อีกปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นก็คือจะรู้สึกปวดบริเวณเอวเพราะเมื่อนั่งเล่นไปนานๆ กว่าที่รู้ตัวอีกทีเธอก็มักจะนั่งจนผิดท่าทุกที่ส่งผลทำให้ปวดแหวและสะโพกอยู่บ่อยๆเช่นกัน แต่กระนั้นเองน้องเพียวมองว่าอาการปวดต่างๆไม่ใช่เรื่องร้ายแรงเพราะเมื่อปล่อยทิ้งไว้ หรือพักผ่อนเปลี่ยนท่าทางซักกระยะไม่นานนักก็จะหายปวดกลับเป็นปกติได้เอง

ในส่วนในเรื่องเกี่ยวกับการที่อาจจะส่งผลต่อการเสพติดในสิ่งใดนั้น เพียวตอบว่า “ไม่มีหรอกค่ะ เป็นไปไม่ได้ด้วย อย่างเพียวเนี่ยไม่ชอบดูละครดูทีวี ไม่ชอบอะไรเลย ถ้าจะมีก็มีติดเกมนี้แหละคะ คนที่ชอบเล่นเกมก็จะชอบเล่นอินเทอร์เน็ต คนที่เล่นเน็ตก็จะชอบเล่นเกมไปด้วยกันอยู่แค่นี้ละมั้งเพียวว่า เพราะสองอย่างนี้มันเหมือนกันไง” เพียวกล่าวและมองว่าคนที่เล่นอินเทอร์เน็ตก็จะมีโอกาสที่จะเล่นเกมสูง ดูได้จากกระแสความนิยมทั้งจำนวนเกมและจำนวนคนเข้ามาเล่นที่เห็นเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ส่วนคนที่เล่นเกมออนไลน์ยังไงก็ต้องเล่นอินเทอร์เน็ตด้วยเพราะเวลาเข้าไปรู้จักกันในเกมยังไงก็ต้องมีเบอร์E-mail เบอร์MSN เอาไว้ใช้ติดต่อหรือว่าChatคุยกัน เพราะง่ายและสะดวกกว่าการคุยในเกมมาก

สุดท้ายน้องเพียวคิดว่าตัวเธอยังไม่น่าจะถึงขั้นที่เรียกว่าติดเกมและยังคงยืนยันว่าจะยังเล่นทั้งอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ต่อไป แม้จะยอมรับว่าตั้งแต่เริ่มเล่นทั้งสองอย่างล้วนแล้วแต่มีผลต่อตัวเธอทั้งในแง่ดีและแง่ลบอยู่ไม่น้อย ตลอดทั้งการเรียนในมหาวิทยาลัยนับวันยิ่งจะเรียนหนักมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ถ้าจะให้อยู่เลิกเล่นไปเลยก็คงจะทำได้ ที่ตั้งใจไว้ก็คือจะแบ่งเวลาในการเรียนและเล่นให้ดีขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากเธอไม่เคยลืมนึกว่าเพราะอินเทอร์เน็ตจึงทำให้เธอได้เล่นเกมออนไลน์และได้มีประสบการณ์ดีๆ มีโอกาสมีเพื่อนที่ดีๆ ให้เธอได้รู้จักมากมาย คอยแวะเวียนมาให้กำลังใจและอยู่เคียงข้างกันเสมอทั้งที่ก่อนหน้านี้ไม่เคยเกี่ยวข้องกันมาก่อน แม้บางคนจะไม่เคยได้ยินเสียงหรือมีโอกาสพบเจอตัวจริงกันมาก่อนเลยก็ตาม



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.5 กรณีศึกษาที่ 5

เด็กสาวคนหนึ่งที่ได้พบกับกับความแปลกใหม่ ทำให้ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์

นู้เอฟ (นามสมมติ) นักศึกษาสาวอายุ 20 ปี ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปี 3 มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ เธอเป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด ใช้ชีวิตรวมทั้งเรียนหนังสืออยู่ในกรุงเทพฯ มาโดยตลอด ครอบครัวของเธอเป็นครอบครัวที่อบอุ่นมีสมาชิกถึง 5 คนคือคุณพ่อคุณแม่และลูกสาวอีก 3 คน ซึ่งตัวเธอเองเป็นที่สาวคนโต ด้วยความเป็นเด็กสาวที่มีอุปนิสัยร่าเริงแจ่มใส จึงเป็นที่รักใคร่ของเพื่อนๆ และคนอื่นๆ ที่ได้รู้จักกับเธอ ที่ผ่านมานอกจากเรื่องการเรียนที่เธอสามารถทำได้หน้าที่ได้เป็นอย่างดีแล้ว ในเรื่องอื่นที่เธอชื่นชอบแม้กระทั่งเกี่ยวกับเกมเธอก็ทำได้ดีไม่แพ้กัน เพราะตัวเธอเองถือว่าเป็นอีกคนหนึ่งที่ชอบและนิยมชมชอบในการเล่นเกมนอนไลน์อยู่ไม่น้อย

ผู้วิจัยมีโอกาสได้ทำความรู้จักกับนู้เอฟ จากการที่เพื่อนต่างมหาวิทยาลัยของผู้วิจัยเป็นคนแนะนำให้รู้จักกัน ด้วยความที่นู้เอฟเป็นน้องรหัสที่ค่อนข้างจะสนิทกับเพื่อนของผู้วิจัยนี้เอง จึงทำให้ดูเหมือนว่าผู้วิจัยจะได้รับความร่วมมือจากนู้เอฟเป็นอย่างดี จากการพูดคุยชี้แจงรายละเอียดคร่าวๆ เกี่ยวกับการศึกษาวิจัย รวมทั้งการให้ทำแบบทดสอบตลอดจนสอบถามข้อมูลเบื้องต้น ได้รับการยืนยันจากนู้เอฟเองว่าเธอเป็นคนที่ชื่นชอบและใช้เวลาหมดไปในการเล่นเกมนอนไลน์ค่อนข้างมาก ซึ่งต่างจากภายนอกที่ดูเป็นนักศึกษาสาวธรรมดาๆ คนหนึ่งทั่วไป ที่อึดอัดดีและดูไม่น่าจะเป็นเด็กที่คลั่งไคล้การเล่นเกมนอนอย่างที่คุณวิจัยคาดเอาไว้แม้แต่น้อย อย่างไรก็ตามเนื่องจากการพบกันในวันดังกล่าวมีเวลาค่อนข้างจำกัดรวมทั้งในช่วงเวลาดังกล่าวเธอไม่สะดวกที่จะให้สัมภาษณ์ในเบื้องต้นผู้วิจัยจึงได้ทำการแลกเปลี่ยนโทรศัพท์ E-mail และชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ของเธอเกมหนึ่งเอาไว้เพื่อทำการติดต่อขอخذสัมภาษณ์ในโอกาสต่อไป

จากนั้นมาถึงแม้ผู้วิจัยจะมีโอกาสได้ติดต่อและพูดคุยกับนู้เอฟอีกเป็นครั้งคราวไม่ว่าจะเป็นในการเล่นเกมนอนตามที่เธอได้ระบุเอาไว้ในการพูดคุยผ่านMSN แต่กลับไม่ค่อยมีนักอย่างที่เคยคาดเอาไว้ อีกทั้งในการเจอกันแต่ละครั้งนู้เอฟค่อนข้างที่จะใช้ระยะเวลาในการเล่นที่ไม่แน่นอน บางครั้งที่ได้เจอกันเธอก็จะใช้เวลาในการเล่นค่อนข้างนานแต่ในบางครั้งกลับไม่นานเท่าไรนักก็จะอนุญาตขอตัวออกจากเกมไป ซึ่งพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนค่อนข้างที่จะแตกต่างจากที่เพื่อนของผู้วิจัยเคยยืนยันว่าเธอเล่นเกมมาก รวมทั้งแตกต่างจากข้อมูลที่คุณวิจัยให้เอาไว้ก่อนหน้านี้อีกด้วย

อย่างไรก็ตามด้วยความช่วยเหลือทางอ้อมจากเพื่อนของผู้วิจัยประกอบกับเมื่อช่วงเวลาสอบผ่านพ้นไปเข้าสู่ช่วงปิดเทอมน้องเอฟกลับเป็นฝ่ายให้ความร่วมมือติดต่อกับผู้วิจัยเข้ามาเองว่าต้องการให้เธอช่วยเหลืออยู่หรือไม่ ซึ่งทางผู้วิจัยก็ไม่รอช้าที่จะขออนุญาตสอบถามข้อมูลจากน้องเอฟเพิ่มเติมในทันที โดยน้องเอฟได้ทำการนัดผู้วิจัยให้ออกมาพบกันในช่วงเวลาบ่ายของวันหนึ่ง สถานที่พบเจอกันคือบริเวณร้านกาแฟชื่อดังในห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งย่านสยามสแควร์ โดยมีเพื่อนของผู้วิจัยซึ่งเป็นพี่รหัสของน้องเอฟมาร่วมในการพูดคุยในครั้งนี้ด้วย ผู้วิจัยก็จึงได้เริ่มทำการพูดคุยขอข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเกมจากน้องเอฟอีกครั้ง น้องเอฟกล่าวว่าจริงๆ แล้วเธอลังเลใจอยู่เหมือนกันว่าจะออกมาพูดคุยเพื่อให้รายละเอียดเกี่ยวกับการเล่นเกมของเธอ แต่ในเมื่อเคยตกลงรับปากกันเอาไว้และเห็นว่าผู้วิจัยเป็นเพื่อนสนิทกับพี่รหัสของตน จึงไม่น่าจะมีผลกระทบใดๆ ต่อตัวเธอและการเล่นเกมของเธอ โดยเริ่มเล่าให้ฟังว่าเธอเองเพิ่งเล่นเกมออนไลน์มาได้ประมาณ 1 ปีกว่าๆเองเท่านั้น “เอฟรู้จักเกมออนไลน์ ครั้งแรกจากน้องคะ น้องสาวชอบเล่นเกม คือตั้งแต่เด็กๆ แล้ว น้องจะเป็นคนเอาเกมมาให้เล่นตลอด จนทุกวันนี้ก็ได้น้องนี้แหละคะ เป็นคนชวนจนเข้าวงการ ไปๆมาๆก็เลยเล่นจนติด เป็นจริงเป็นจังไปเลย” น้องเอฟกล่าว ถึงสาเหตุที่ตัวเองรู้สึกสนใจในเกมนั้น เป็นเพราะเริ่มมาจากการที่น้องสาวคนรองของเธอซึ่งมีอายุห่างจากเธอประมาณ 3 ปีเป็นคนที่ชอบและเริ่มเล่นเกมออนไลน์เป็นคนแรก เอฟเล่าย้อนไปให้ฟังว่าทุกวันนี้เธออาศัยอยู่ที่บ้านซึ่งเป็นคอนโดมิเนียมกลางกรุงกับคุณพ่อคุณแม่ซึ่งทำงานในบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ครอบครัวของเธอสนิทสนมและรักใคร่กันดี ทุกคนอยู่ด้วยกันพร้อมหน้าพร้อมตา พบเจอกันทุกวัน ตอนเย็นคุณพ่อคุณแม่ เอฟและน้องสาว เมื่อเลิกจากที่ทำงานหรือโรงเรียนก็จะตรงกลับบ้านทานข้าวเย็นด้วยกันอยู่เสมอ ครอบครัวของเธอค่อนข้างมีอิสระไม่กำหนดกติกามากนักนอกจากความเป็นห่วงเป็นใยที่อาจจะมากไปบ้างในบางครั้งแต่ก็ถือเป็นเรื่องปกติทั่วไป ในส่วนของพี่น้องมีด้วยกันทั้งหมด 3 คน ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นผู้หญิงทั้งหมด มีเอฟเพียงคนเดียวที่เข้าเรียนระดับมหาวิทยาลัยแล้ว ส่วนน้องสาวอีกสองคนกำลังศึกษาระดับมัธยมปลายและมัธยมต้นตามลำดับ ซึ่งน้องสาวของเอฟทั้งสองคนจะนิยมชมชอบการเล่นเกมมาก โดยเฉพาะน้องสาวคนรองซึ่งอายุห่างจากเอฟประมาณ 3 ปีจะเป็นคนที่นิยมการเล่นเกมมากกว่าใครมาตั้งแต่เด็กๆ เวลาอยู่ที่บ้านก็มักจะเอาแต่เล่นเกมอยู่ตลอดเวลา โดยจะมีปัญหาแย่งใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กับเอฟอยู่เป็นประจำ ในขณะที่เอฟเองในตอนแรกๆแม้จะเล่นเกมอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้สนใจเกมคอมพิวเตอร์เท่าใดนักถ้าหากจะต้องใช้คอมพิวเตอร์ก็มักเป็นในเรื่องทำงานส่งมากกว่า เรื่องดังกล่าวจึงสร้างปัญหาให้ตัวเธอไม่น้อยเป็นเหตุทำให้มีเรื่องผิดใจกับน้องสาวคนรองอยู่เสมอ จนที่บ้านต้องแก้ปัญหาโดยการซื้อแยกให้ใช้กันคนละเครื่อง

กระทั่งช่วงผ่านมาน้องสาวคนรองและน้องสาวคนเล็กก็เริ่มหันไปให้ความสนใจในการเล่นเกมนอนไลน์ และก็เริ่มนำเรื่องเกี่ยวกับเกมนอนไลน์ต่างๆมาพูดคุยและชวนให้ตัวเอพลองเล่นดูด้วย แม้ตอนแรกนั้นจากที่ได้ยินน้องทั้งสองคนพูดกัน ตัวเอฟเองก็ยอมรับว่าเริ่มที่จะรู้สึกสนใจเกมนอนไลน์อยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ตัดสินใจลงมือเล่นเองแต่อย่างไร คงได้แต่ปล่อยน้องทั้งสองคนเล่นกันไปเรื่อยๆ ในตอนนั้นโดยส่วนตัวก็ไม่คิดว่าจะเป็นเรื่องเสียหายอะไร เพราะได้ยินมาว่าใครๆก็เล่นกันและก็คิดว่าคงจะไม่ต่างอะไรจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเล่นChat ที่เอฟคิดว่าน่าจะเป็นกระแสความนิยมชมชอบไปในระยะหนึ่งแล้วไม่นานก็คงจะเลิกกันไปเองเหมือนกับที่ผ่านมา แต่กลับกลายเป็นว่ายิ่งปล่อยให้เล่นเกมผ่านไปนานวันก็ยังคงไม่เลิกเล่น โดยเริ่มสังเกตเห็นว่าน้องคนรองมักจะขออนุญาตที่บ้านออกไปข้างนอกเพื่อขอเล่นเกมอยู่บ่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นการไปแวะเวียนไปเล่นเกมตามห้างสรรพสินค้าหรือตามร้านอินเทอร์เน็ตแถวใต้คอนโดซึ่งมีอยู่เป็นจำนวนมากและกลับเข้าบ้านช้าลงเรื่อยๆ แม้การไปเล่นเกมที่ร้านอยู่เป็นประจำทางบ้านจะไม่ได้สนใจอะไรมากมาย ทั้งนี้อาจจะเพราะความเคยชินจากการที่น้องสาวชอบเล่นเกมอยู่แล้วหรืออาจจะมองว่าไม่ได้ไปไหนไกลเพราะร้านอินเทอร์เน็ตและห้างสรรพสินค้าต่างอยู่ค่อนข้างใกล้บ้าน แต่เอฟก็รู้สึกไม่ค่อยชอบใจนักที่จะปล่อยให้น้องสาวเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ตามร้านอินเทอร์เน็ตที่ทั้งเด็กและแคบตามลำพัง ถึงแม้ในร้านจะมีคนเล่นเกมอยู่เป็นจำนวนมากและหลายครั้งหลายคราวจะอ้างว่ามีเพื่อนๆไปเล่นด้วยกันหลายคนก็ตาม

“พอดีวันนั้นน้องสาวโทรมาบอกค่ะว่าจะไปเล่นเกมให้เอฟกลับไปก่อน พอดีเราก็แบบอยากรู้อยู่พอดีว่ามันเป็นยังไง จะอะไรกันนักกันหนาไอ้เกมนอนไลน์เนี่ย ก็เลยโทรบอกน้องว่าขอไปด้วยนะ” เอฟกล่าวพร้อมเล่าให้ฟังว่า จนกระทั่งช่วงเย็นวันหนึ่งซึ่งตามปกติในวันดังกล่าวเอฟจะต้องอยู่คอยกลับบ้านพร้อมๆกันกับน้องสาวคนรองที่เรียนอยู่ที่โรงเรียนซึ่งไม่ห่างจากมหาวิทยาลัยของเอฟมากนัก แต่ในขณะที่กำลังนั่งรออยู่นั้นเองน้องสาวกลับโทรมาบอกเอฟให้กลับบ้านไปก่อนเพราะน้องบอกว่านัดกับเพื่อนเอาไว้ว่าจะไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน ด้วยความเป็นห่วงน้องสาวและอยากรู้ อยากเห็นเช่นกันว่าเกมนอนไลน์เป็นอย่างไร เอฟจึงขอตามน้องสาวไปเล่นเกมด้วยกันและในวันนั้นเองเอฟจึงได้รู้จักและทดลองเล่นเกมออนไลน์ด้วยตนเองเป็นครั้งแรก

“จริงๆแล้วที่เล่นก็เพราะภาพสวยๆ กับตัวละครน่ารักๆนี่แหละค่ะ สะดุดตาดีจริงๆ...” อ้อ นี่เกมนอนไลน์มันเป็นอย่างนี้เองหรืเนี่ย ไม่น่าละน้องเรามันถึงชอบเล่น” เอฟกล่าว ถึงความรู้สึกที่ได้เห็นเกมนอนไลน์ครั้งแรก ว่าพอได้เห็นเกมที่น้องสาวเล่นก็รู้สึกสนใจขึ้นมาทันทีจริงๆแล้วเธอก็เคยพอเห็นผ่านตามาบ้างแต่ไม่เคยคิดว่าเกมเหล่านั้นคือเกมนอนไลน์ ทั้งนี้ก็เพราะภาพที่เอฟเคยคิดเอาไว้มันต่างจากที่ตนเองได้เห็นมาก จากที่เคยได้ยินและเคยเห็นมาก่อนหน้านี้

เธอเคยคิดว่าเกมออนไลน์น่าจะเป็นเกมประเภทสามมิติ ที่มีภาพดูสมจริง เป็นเกมที่เต็มไปด้วยการต่อสู้ บรรยากาศในเกมน่าจะเป็นเกมที่เต็มไปด้วยฉากต่อสู้ที่มีทั้งเสียงปืนและระเบิดหรืออะไรประมาณนั้น แต่ที่เธอได้เห็นในวันนั้นกลับเป็นอะไรที่ตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิง เกมที่เธอได้เห็นนั้น ตัวละครดูเหมือนเป็นตัวการ์ตูนมากกว่า มีหน้าตาที่น่ารัก แต่งตัวก็สวย ใส่ทั้งหมวกและถุงมือ บรรยากาศในเกมทั้งฉากหรือสิ่งของ ตลอดจนการแต่งตัวก็ดูเข้าที่เป็นลักษณะสไตล์ญี่ปุ่น เกาหลี ทำให้เธอเพียงรู้สึกชอบใจและรู้สึกสนใจเป็นอย่างมาก ในขณะที่นั่งดูไปน้องสาวก็เล่นเกมไปเรื่อยๆ พร้อมกับอธิบายให้ฟังว่ากำลังจะไปไหนและทำอะไรอยู่ เรียกได้ว่าความรู้สึกในขณะนั้นเหมือนกับกำลังนั่งดูการ์ตูนอยู่เรื่องหนึ่งเลยก็ว่าได้ เธอยอมรับว่าในตอนแรกเธอเองเพียงแค่ว่าจะตามไปดูน้องสาวเท่านั้น แต่ด้วยพื้นฐานที่ผ่านมามีตัวเธอเองก็เคยเล่นเกมมาก่อนเมื่อได้นั่งดูอยู่ครู่หนึ่งก็เริ่มรู้สึกสนใจอยากเล่นบ้าง กระทั่งเมื่อน้องที่กำลังเล่นอยู่ถามเธอว่าอยากลองบ้างไหม เธอก็เลยคิดว่าน่าจะลองเล่นดูสักทีก็ดีเหมือนกันไหนๆเธอเองก็ตามน้องสาวจนเข้ามาถึงในบ้านแล้ว และเมื่อพิจารณาดูแล้วตัวเกมก็หน้าตาน่ารักดี จึงไม่น่าจะมีพิษมีภัยอะไร วันนั้นเองเธอจึงตัดสินใจนั่งเล่นเกมออนไลน์กับน้องสาวอยู่ที่ร้านจนเย็นก่อนที่จะกลับบ้านด้วยกัน “ถ้าเคยเล่นก็จะรู้เลยว่ามันเกมมันน่าสนใจกว่าที่คิด แต่ถ้าเป็นเอฟ เอฟว่าเอฟคงชอบที่ตัวเกมมันน่ารักดูไม่ค่อยรุนแรง คือขนาดพวกตัวประหลาดๆที่ต้องไปสู้ด้วยเนี่ยยังน่ารักเลย เพลงในเกมก็เพราะ ภาพในเกมก็สวยพอได้เล่นแล้วมันก็รู้สึกเพลินดีนะเอฟว่า พี่คิดอย่างเอฟใหม่ละ” เอฟกล่าว และเล่าให้ฟังว่าหลังจากที่ได้ทดลองเล่นเกมเป็นครั้งแรกความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อเกมออนไลน์ของเอฟก็เริ่มเปลี่ยนแปลงไป ยิ่งจากนั้นมาน้องสาวมักจะเอาเรื่องราวที่ได้พบเจอเกี่ยวกับเกมในเรื่องต่างๆที่เอฟยังไม่เคยรู้และพบเจอ มาเล่ามาพูดคุยให้ฟังยิ่งทำให้เอฟเริ่มสนใจในเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งตัวเอฟในตอนนั้นก็เริ่มเห็นว่าการเล่นเกมไม่น่าจะเป็นเรื่องเสียหายอะไรอย่างที่คิด จากวันนั้นเป็นต้นมาเอฟซึ่งเริ่มติดใจในเกมออนไลน์ก็มักจะหาเวลาว่างติดตามน้องสาวไปเล่นเกมด้วยกันอยู่บ่อยครั้ง โดยคิดว่าดีกว่าที่จะปล่อยให้น้องไปเล่นเกมลำพังคนเดียวและอย่างน้อยๆก็จะได้มีเพื่อนเล่นคอยช่วยให้คำปรึกษาให้คำแนะนำกัน

ถึงกระนั้นด้วยความที่น้องสาวยังคงเรียนอยู่ชั้นมัธยมจึงทำให้มีช่วงเวลาในการเล่นเกมที่จำเพาะเจาะจงและจำกัดเป็นเวลา ต่างกับตัวเธอเองที่เรียนในระดับมหาวิทยาลัยแล้วจึงค่อนข้างมีทั้งเวลาว่างและอิสระมากกว่ามาก จึงเป็นสาเหตุให้เอฟเริ่มคิดที่จะหาเวลาว่างเพื่อไปเล่นเกมลำพังเพียงคนเดียวโดยไม่จำเป็นต้องรอน้องสาวไปเล่นด้วยกัน “คือเกมออนไลน์เอฟว่ามันมีเสน่ห์อย่างหนึ่งนะคะ นอกจากตัวละครน่ารักๆแล้ว เกมมันยังต้องเล่นแบบต่อเนื่องด้วยคือ ไม่มีทางจะเล่นไม่กี่วันแล้วจบหรอก ยิ่งงาก็ต้องกลับไปเล่นต่ออีก แล้วทั้งวันนานๆไม่ได้ด้วย ต้องหาเวลาไปเล่นให้ได้ ไม่งั้นมันแบบคาใจ” เอฟกล่าว และบอกว่าด้วยความที่เกมออนไลน์ทำออกมาได้

อย่างสนุกสนาน มักจะมีเรื่องราวและกิจกรรมต่างๆให้ทำมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเริ่มต้นสร้างตัวละคร การผจญภัย ไปตามเนื้อเรื่องที่ต้องคอยหาทางแก้ปริศนาและคลี่คลายไปที่ละนิด ซึ่งนอกจากจะทำทนายจนชวนให้ติดใจแล้ว ยังมีเนื้อหาที่ค่อนข้างยาวไม่มีทางที่จะเล่นจนจบได้ในเวลาอันสั้นอย่างแน่นอน เป็นเหตุที่ต้องทำให้หาเวลากลับไปเล่นใหม่อีกครั้งและแต่ละครั้งก็จำเป็นต้องมีเวลาในการเล่นที่มากขึ้น เพื่อที่จะได้สานต่อเรื่องราวและการกระทำของตัวเองให้จบ ถ้าหากเล่นไม่จบก็จะรู้สึกติดค้างในใจจนต้องหาเวลากลับไปเล่นต่อที่ค้างไว้ให้ได้ เอฟจึงเริ่มศึกษาและเล่นเกมออนไลน์อย่างจริงจังและก็หาเวลาว่างมาเล่นเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยเอฟยังบอกว่แรกเริ่มเดิมทีรู้สึกสนใจเกมออนไลน์ที่การสร้างสรรค์และรูปลักษณ์ของตัวละครมากกว่า อย่างที่บอกว่าตัวการ์ตูนในเกมทำออกมาได้ค่อนข้างน่ารักและดึงดูดความสนใจ ตัวละครในเกมมีหลากหลายรูปแบบ หลายอาชีพ ซึ่งแต่ละแบบก็จะมีรายละเอียดที่มีความแตกต่างกันออกไปไม่ซ้ำกัน แต่ไม่ใช่เพียงเท่านั้นที่ทำให้รู้สึกอยากเล่นเกมมากขึ้นก็ตรงที่เราได้มีโอกาสได้ทำในสิ่งที่ตนเองไม่เคยทำหรือไม่มีโอกาสเป็นไปได้อีก “อย่างเอฟเนี่ยจะชอบแฮรี่พอร์ตเตอร์มากๆ เวลาเล่นเกมก็เลยเลือกสร้างเป็นนักเวทมนตร์ แล้วก็พยายามจะทำหน้าตาให้ออกมาเหมือนมากที่สุด” ในเมื่อสร้างตัวละครจนเสร็จก็เป็นธรรมดาที่อยากเอาไปทดลองเล่นดูว่าเป็นยังไงบ้าง ซึ่งพอได้เล่นก็เริ่มได้สัมผัสกับรูปแบบและวิธีการเล่นเกมก็เริ่มรู้สึกว่าเกมออนไลน์มันไม่ได้มีดีแค่ภาพสวยแต่เนื้อเรื่องในการเล่นก็ทำออกมาได้สนุกสนาน พอเริ่มออกเล่นไปในเกมได้สักพักก็เริ่มได้พบเจอกับคนอื่น ๆ มากมาย มีหลากหลายหน้าตา หลากรูปแบบ ทั้งเสื้อผ้า ทรงผม การแต่งกายและอาวุธ เมื่อเทียบกันแล้วตัวละครของเราเลยถูกกลายเป็นธรรมดาไป ก็เลยรู้สึกอยากให้ตัวละครของเราดูดี อยากสวย อยากมีอุปกรณ์เครื่องมือสิ่งของแบบที่คนอื่นๆเขามีกันบ้าง ก็เลยต้องกลับไปแต่งใหม่ เห็นใครมีของดีๆใช้ไม่ว่าจะช่วยให้เพิ่มความสามารถหรือแค่ช่วยทำให้ดูดีก็ตามก็พยายามหามาใช้บ้าง แต่โลกในเกมก็ไม่แตกต่างอะไรจากโลกในชีวิตจริงมากนัก ถึงจะพยายามตกแต่งดัดแปลงตัวละครที่ใช้ให้ดูดีขึ้นอย่างไรก็ตาม พอแต่งได้ระดับหนึ่งตัวเกมก็จะมีข้อจำกัดขึ้นมาคือ ถ้าอยากได้ของดีๆใช้งาน ตัวละครของเราก็ต้องมีเงินมากๆในเกมมาแลกเปลี่ยน ยิ่งเป็นของใช้ที่ดูดีมีราคาเพิ่มทั้งความสามารถเพิ่มทั้งความสวยงาม ก็จะมีราคาสูง ซึ่งบางครั้งก็สูงมากจนน่าตกใจ แต่ถ้าอยากได้มาใช้จริงๆก็ต้องตั้งหน้าตั้งตาเล่นเกมเพื่อสะสมเงินให้ได้เป็นจำนวนมาก ถึงจะสามารถซื้อหามาซื้อชุดแปลกๆมาใช้ได้อย่างที่คนอื่น ๆ มีได้ เมื่อเป็นเช่นนั้นจากที่เคยคิดจะทดลองเล่นดูเฉยๆด้วยเหตุผลไม่กี่อย่าง ก็กลายเป็นมีแรงจูงใจเพิ่มขึ้นทำให้รู้สึกอยากเล่นต่อ จนในที่สุดก็ต้องกลายเป็นตั้งใจเล่นอย่างจริงจังต้องเอาชนะศัตรู ต้องแก้แค้น(ภารกิจ) ต้องทำอะไรอีกหลายๆต่อหลายอย่างเพื่อสะสมเงินทอง เพื่อนำมาซื้อหามาซื้อเสื้อ ซื้อรองเท้า ซื้อกระบี่ ซื้อดาบ รวมทั้งของต่างๆอีกมากมายมาแต่งตัว แต่พอเล่นได้สักพักหนึ่ง เมื่อเริ่มมีเงินเก็บมากพอที่จะซื้อของซื้ออาวุธ

ดีๆได้ก็จะเจอกับข้อจำกัดใหม่เพิ่มขึ้นมาอีก “ก็ของที่ยากได้ยากมีไว้ใช้ มันต้องมีความสามารถถึงด้วยนะคะ ไม่งั้นถึงมีเงินพอซื้อแต่ก็เอามาใช้ไม่ได้คะ ตอนแรกๆเอฟไม่รู้เศร้าเลย” เอฟกล่าวว่าถึงในเกมแม้จะสะสมเงินทองจนมีเงินพอซื้อในสิ่งที่ต้องการได้ แต่ตัวละครที่จะใช้สิ่งของเหล่านั้นต้องมีระดับพลังความสามารถมากพอที่จะใช้สิ่งของเหล่านั้นได้ด้วย ถ้าความสามารถไม่ถึงไม่ครบตามเงื่อนไขที่ระบุเอาไว้ถึงแม้จะสามารถหาเงินมาซื้อได้ด้วยความยากลำบากแค่ไหน ก็ไม่สามารถนำสิ่งของชิ้นนั้นมาให้ตัวละครใช้ได้ ด้วยสาเหตุนี้เลยยิ่งทำให้เอฟต้องออกผจญภัยตามภารกิจต่างๆมากขึ้นซึ่งส่งผลทำให้ต้องทั้งใช้และหาเวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งเพิ่มมากขึ้นไปอีกเพื่อที่จะได้มีเวลาเก็บสะสมค่าประสบการณ์(EXP.)อย่างเพียงพอเพื่อเพิ่มระดับความสามารถ (LEVEL) ของตัวละครได้

“พอเล่นไปได้สักพัก ก็เริ่มรู้จักกับคนอื่น ๆ คือเริ่มมีเพื่อนสนิท ก็มีทั้งผู้หญิงผู้ชายเข้ามาทำความรู้จักกัน หรือบ้างที่ก็เป็นเอฟเองคะ ที่เข้าไปทำความรู้จักกับเขาเองเลย ก็จะทำให้ช่วยแนะนำวิธีการเล่นให้ ทำให้ได้รู้ว่าไอ้การเล่นแบบนุกตลกๆแบบสมัยที่เราเคยใช้ตอนเล่นวิดีโอเกมเนี่ยมันใช้ไม่ได้ มันต้องเล่นรู้จักพลิกแพลงต้องมีเพื่อนช่วยด้วย จะทำให้ง่ายขึ้นเยอะเลย” เอฟ กล่าว อย่างไรก็ตามโลกในเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นโลกของผู้เล่นเกมเพียงคนเดียวคนหนึ่งเหมือนกับเกมคอมพิวเตอร์อื่นๆ ด้วยการเล่นเกมที่เริ่มเป็นจริงเป็นจังของเอฟนี่เอง จึงส่งผลให้เมื่อเล่นไปได้สักกระยะหนึ่ง เอฟก็เริ่มที่จะมีการติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้หญิงหรือผู้ชายเริ่มที่จะเข้ามาทำความรู้จักกับเอฟ หรือไม่ก็เป็นตัวเอฟเองที่เข้าไปทำความรู้จักก่อน ทำให้เริ่มมีเพื่อนสนิทที่คอยให้คำแนะนำวิธีการเล่นเกม คอยให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะให้ง่ายและเอื้ออำนวยต่อการเล่นเกม เพราะการเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มจะทำให้สามารถสำเร็จภารกิจและแก้ปริศนาได้ง่ายกว่า ถ้าเจอศัตรูเก่งก็จะชนะได้ง่ายยิ่งขึ้นเรียกได้ว่าช่วยกันคิดช่วยกันสู้ถ้าหาไอเทมหรือสิ่งของดีๆมาได้ก็เอามาแบ่งกัน “ก็ถ้ายังรู้จักคนมาก ก็ยังมีเพื่อนมาก ทำให้ยิ่งง่าย ยิ่งดี ยิ่งชอบ บางทีก็เจอคนใจดี ถ้าคุยถูกคอสนิทกันมากๆก็ได้ของมาใช้ฟรีๆเลย” เอฟกล่าว ซึ่งการที่ได้พูดคุยได้ทำความรู้จักและเล่นเกมไปพร้อมกับคนอื่นนี่เองเป็นสิ่งที่เอฟชอบมาก ทำให้การเล่นเกมนออนไลน์มีสีสันและสนุกสนานมากกว่าเกมใดๆที่เธอเคยเล่นมาที่เดียวถึงแม้เพื่อนที่ได้พบเจอกันในเกม ได้เล่นด้วยกันแทบทุกวัน จะไม่ทราบว่าเป็นใคร หน้าตาเป็นอย่างไร อายุ แต่เอฟก็ไม่ได้สนใจมาก รู้แต่เพียงว่าการได้เล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ไปด้วยกัน ได้เจอกันแทบทุกวัน ได้พูดคุย ได้ช่วยเหลือกัน ได้ไปเก็บเลเวลด้วยกัน มีโอกาสได้ร่วมสู้ร่วมผจญภัยพร้อมๆกันในเกม ทำให้รู้สึกเล่นเกมได้สนุก ไม่เหงา ไม่น่าเบื่อ เมื่อเล่นด้วยกันไปนานๆเข้าก็รู้สึกผูกพันเป็นห่วงเป็นใยกัน ถ้าจะเก่งขึ้นก็อยากจะให้เก่งไปพร้อมๆกัน เมื่อถึงจุดนี้เอฟเริ่มยอมรับว่าจุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนตั้งแต่แรกเริ่มก็เปลี่ยนไป ไม่ได้แค่อยากแค่มาเล่นเพราะติดใจภาพสวยๆ

ตัวการ์ตูนน่ารักๆ เพื่อแต่งตัวสวย หรือลองของเล่นใหม่ๆ แล้ว แต่กลายเป็นเปลี่ยนมาเล่นเพราะอยากเก่งอยากเล่นไปให้ทันเพื่อน อยากเก่งแบบคนอื่นๆ เขาบ้าง หรือไม่ก็ต้องมาเล่นเพราะสัญญาและรับปากกับเพื่อนในเกมเอาไว้แล้วว่าจะมาช่วยเหลือกัน เมื่อรับปากเอาไว้แล้ว ก็ต้องมาเล่นเพื่อรักษาน้ำใจกัน ด้วยเหตุนี้เองเลยยิ่งจำเป็นต้องหาเวลาเพื่อมานั่งเล่นเกมเพิ่มมากขึ้นไปอีกเรื่อยๆ เพราะเพื่อนแต่ละคนในเกมก็มีเวลาว่างที่ไม่ตรงกัน ต้องพยายามเคลียร์งานทำตัวให้ว่างและหาเวลาที่ว่างตรงกันให้ได้แล้วนัดแนะเวลามาเล่นพร้อมๆ กัน “ก็อย่างที่บอกนะคะ ว่าเกมออนไลน์ต้องใช้เวลาในการเล่น เพราะเนื้อเรื่องมันยาว มีควงสย้อยเยอะแยะ ไม่มีใครที่เล่นให้จบได้ง่ายๆ หรอกคะ ถ้าอยากเก่งให้ได้เร็วก็ต้องมาเล่นให้บ่อยๆ ยิ่งเยอะ ก็ยิ่งเก่งเร็ว...” เล่นไปเล่นมาก็ดีใจ มารู้ตัวอีกทีก็เล่นเกมเป็นจริงเป็นจังไปแล้วละคะ ” เธอกล่าวพร้อมกับหัวเราะเล็กน้อย

แต่เนื่องด้วยเมื่อใช้เวลาเล่นไปได้นานๆ เข้าระยะหนึ่งจนเริ่มเก่งกาจ และทำอะไรไปได้หลายๆ อย่างแล้ว ก็เริ่มรู้สึกเบื่อที่จะต้องเล่นซ้ำแบบเดิมไปเรื่อยๆ แต่เธอก็ยอมรับว่าตนเองเริ่มชื่นชอบการเล่นเกมที่เข้าให้แล้ว จึงเริ่มที่จะหาความท้าทายใหม่ๆ และสนใจที่จะหาเกมออนไลน์อื่นๆ ที่มีอยู่มากมายในตอนนั้นมาเล่นแทน ซึ่งในจุดนี้เธอยอมรับว่าตนเองเปลี่ยนเกมเล่นบ่อยมากบางเกมเพียงแค่อ่านแล้วชอบก็จะลองเล่นทันที บางเกมก็เล่นเพราะเพื่อนที่รู้จักกันแนะนำว่าดีก็ทดลองเล่น บางเกมถึงแม้ว่าภาพสวยแต่ถ้าเล่นแล้วไม่ชอบก็จะเปลี่ยนทันที แต่ถ้าเกมไหนที่เล่นแล้วชอบก็จะเล่นต่อไปเรื่อยๆ แทบไม่ยอมหยุดทีเดียว แต่อย่างไรก็ตามพอไปเริ่มเล่นเกมใหม่ ทุกอย่างก็จำเป็นจะต้องเริ่มใหม่แทบทั้งหมด ต้องเพิ่มสามารถตัวละคร เพิ่มพลัง ต้องออกหาเงิน เก็บไปเท็ม หาอาวุธอุปกรณ์ดีๆ มาใช้ ต้องซื้อของอีกมากมาย ต้องเริ่มพูดคุยทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ อีก จากที่เคยลดเวลาเล่นเกมให้น้อยลงในช่วงที่เริ่มเบื่อเกมเดิม ก็เป็นเหตุทำให้จำเป็นต้องหาเวลาว่างเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิมในบางช่วงเพื่อมาเล่นเกมอีก ทั้งนี้ก็เป็นเพราะเกมที่เริ่มเล่นใหม่มักต้องต้องรีบเล่นเพื่อให้เก่งเร็วๆ ส่วนเกมเดิมก็ทิ้งไปนานไม่ได้ต้องกลับไปเล่นอีกไม่อย่างนั้นจะถูกคนอื่นทิ้งห่างไปไกลรวมทั้งถ้าหาหน้าไปนานๆ อาจจะถูกเพื่อนคัดออกจากกลุ่มได้ ซึ่งเธอก็ยอมรับว่าในระยะหลังเธอจึงอาจต้องคิดก่อนว่าจะเล่นอะไรบ้างและเล่นนานเท่าใด เพราะถ้าต้องการที่จะแวะเวียนไปพบเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันให้ครบอาจจะต้องเล่นเกมมากถึง 3 เกมต่อวันเลยทีเดียว

ผู้วิจัยจึงได้สอบถามต่อถึงระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ น้องเธอก็กล่าวว่าแต่ก่อนเธอจะเล่นเกมไม่ค่อยเป็นเวลาเท่าใดนักโดยจะเล่นเกมเฉพาะในช่วงที่ว่างจากการเรียน ถ้าไม่ต้องไปทำงานส่งหรือไม่ได้มีนัดกับเพื่อนที่คณะเธอก็จะคิดถึงเกมเป็นอย่างแรก ในช่วงแรกๆ เธอจะเล่นเกมแต่ที่ร้านอินเทอร์เน็ตเท่านั้นโดยจะใช้เวลาว่างในขณะหลังเลิกเรียนแล้วแต่ยังไม่

กลับบ้าน ทำให้จะใช้เวลาเล่นไม่นานมากประมาณครึ่งละ 2-3 ชั่วโมงเท่านั้น แต่พอเริ่มตั้งใจเล่นเกมเริ่มมีเพื่อนเล่นด้วยกัน ก็เริ่มเล่นเกมเพิ่มมากขึ้นเป็น 4-5 ชั่วโมงตามลำดับแม้เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่ร้านจะไม่ได้มากขึ้นเท่าไรนัก แต่จำนวนวันที่เล่นต่อสัปดาห์จะถี่มากโดยจะเล่นเกมมากถึง 5-6 วันต่อสัปดาห์ เอฟยอมรับว่าแม้จะพยายามเล่นเกมในช่วงบ่ายจนถึงเย็นเพื่อที่จะได้ไม่กลับบ้านให้ค่านัก แต่ก็ยังมีบางครั้งที่เธอเล่นเกมติดพันจนเพลินเลยเวลาที่กำหนดไว้จนถึงกับที่บ้านเคยโทรมาตามให้กลับบ้านมาแล้ว รวมทั้งยังบอกว่าเคยมีอยู่ครั้งหนึ่งที่เธอเล่นเกมทุกวันที่ติดต่อกันกว่าสองสัปดาห์เรียกได้ว่าไม่มีวันไหนที่เธอจะไม่ได้นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เลยทีเดียว แต่ต่อมาในระยะหลังๆเมื่อเธอทราบว่าเกมออนไลน์ที่เธอเล่นนั้นสามารถหาไปเล่นได้ง่ายๆ ไม่ว่าจะเป็นการรับแจกหรือโหลดมาเล่นได้ฟรีๆผ่านทางอินเทอร์เน็ตก็ตาม ไม่จำเป็นต้องไปเสียเงินซื้อตามร้านเหมือนกับเกมคอมพิวเตอร์อื่นๆทั่วไป ทำให้เธอเริ่มมีความคิดที่จะนำเกมออนไลน์ไปเล่นที่บ้านเพราะที่บ้านของเธอมีคอมพิวเตอร์ที่ใช้ส่วนตัวจึงคิดว่าน่าจะเป็นการสะดวกมากกว่าที่จะต้องเดินทางมาเล่นเกมตามร้าน เมื่อเริ่มนำเกมมาเล่นที่บ้านพฤติกรรมการเล่นของเธอก็เริ่มเปลี่ยนไป โดยจากที่เคยเล่นเกมในช่วงบ่ายเธอก็จะเริ่มเปลี่ยนไปใช้เวลาเล่นเกมในช่วงกลางคืนมากขึ้นโดยจะเริ่มเล่นเกมตั้งแต่ช่วง 1 ทุ่มไปจนถึงเที่ยงคืนแทนโดยให้เหตุผลว่าในเวลาดังกล่าวมีคนเล่นเกมมากกว่า ส่วนในวันเสาร์อาทิตย์จากที่เคยเล่นเกมติดต่อกัน 3-4 ชั่วโมงก็กลับกลายเป็นมากขึ้นประมาณ 6 ชั่วโมงต่อวัน โดยเท่าที่จำได้เธอคิดว่าตนเองเคยเล่นเกมอยู่นานที่สุดประมาณ 8 ชั่วโมง แต่จะเปลี่ยนลักษณะเป็นกระจายเวลาเล่นไปเรื่อยๆทั้งวันแล้วแต่ว่าอยากเล่นเมื่อใดรวมทั้งนัดแนะกับเพื่อนในเกมว่าจะเล่นเมื่อใดเท่านั้น แต่ก็ยังคงเน้นเล่นเกมมากที่สุดในช่วงกลางคืนก่อนนอนอันเป็นช่วงเวลาประจำที่เธอใช้ในการเล่นเกมมากกว่าอยู่ดี

ในส่วน of ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น เอฟยอมรับว่าตนเองใช้จ่ายในส่วนนี้ไปค่อนข้างมากเหมือนกันโดยเฉพาะในช่วงแรกๆที่เพิ่งเริ่มเล่นเกมใหม่ๆ ซึ่งส่งผลต่อรายจ่ายของเธออยู่ไม่น้อย แม้ว่าฐานะทางบ้านของเธอก็จะคิดว่าค่อนข้างดีโดยเธอจะเป็นคนที่ได้รับเงินจากทางบ้านมาให้ใช้จ่ายส่วนตัวค่อนข้างมากในช่วงก่อนที่จะเริ่มเล่นเกมเธอจะมีเงินเหลือเก็บจากค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนค่อนข้างมาก แต่ในระยะหลังเมื่อมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมที่เพิ่มขึ้นมาส่งผลทำให้เงินเก็บในแต่ละเดือนเหลือน้อยลงมากจนแทบไม่มีเหลือเก็บเลยในบางเดือน อย่างไรก็ตามเธอบอกว่าในช่วงแรกๆที่ติดเกมอาจจะใช้จ่ายเงินไปกับเกมมากแต่ในระยะหลังเมื่อเธอเริ่มปรับตัวได้ก็สามารถควบคุมไม่ให้ใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมในแต่ละเดือนสูงมากจนเกินไปนัก พร้อมกับอธิบายให้ฟังว่า ค่าใช้จ่ายหลักๆที่เธอใช้ในการเล่นเกมออนไลน์จะมีด้วยกันทั้งหมด 2 ส่วนใหญ่ๆ ในส่วนแรกคือค่าบริการเล่นเกมตามร้าน ซึ่งในช่วงแรกๆเธอมักจะไปเล่นเกมในร้านตามห้างสรรพสินค้า เพราะภายในร้านจะสะอาด อากาศเย็นสบาย แต่จะคิดค่าบริการค่อนข้างแพงอยู่

ที่ประมาณ 25-30 บาทต่อชั่วโมง แต่เมื่อเล่นไปได้ระยะหนึ่งก็เผลอเริ่มเปลี่ยนไปนั่งเล่นเกมกับเพื่อนๆที่คณะตามร้านแถวข้างมหาวิทยาลัย ซึ่งราคาในการเล่นเกมจะถูกกว่ามากตกอยู่ประมาณ 15 บาทต่อชั่วโมงเท่านั้น เอฟยอมรับว่าเงินที่ใช้จ่ายในส่วนนี้ค่อนข้างสูงเอาการเพราะในช่วงนั้นเธอเล่นเกมบ่อยมากเรียกได้ว่าแทบจะทุกวัน โดยเฉพาะในช่วงที่เพิ่งเริ่มต้นหรือเปลี่ยนไปเล่นเกมใหม่ๆ ซึ่งจะต้องใช้เวลาเล่นมากกว่าปกติ ทำให้เฉพาะค่าเล่นเกมบางเดือนอาจจะสูงถึง 1,000-1,500 บาทต่อเดือน แต่เมื่อเริ่มย้ายไปเล่นเกมที่คอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้านค่าใช้จ่ายส่วนนี้จึงแทบจะหมดไป เพราะค่าอินเทอร์เน็ตที่บ้านคุณพ่อคุณแม่จะเป็นคนออกให้ ส่วนการเล่นเกมที่บ้านแม่จะยังคงไปเล่นอยู่บ้างแต่ก็เป็นเพียงบางครั้งบางคราวเท่านั้น

อย่างไรก็ตามแม้ค่าใช้จ่ายในส่วนดังกล่าวจะหมดไป แต่ก็ยังมีค่าใช้จ่ายในอีกส่วนหนึ่งที่จะต้องเสียอยู่ตลอดในการเล่นเกมแทบทุกครั้ง นั่นก็คือในส่วนของบัตรเครดิตเงินเพื่อนำมาใช้แลกซื้ออุปกรณ์หรือสินค้าไอเทมต่างๆซึ่งจะเป็นอีกชนิดหนึ่งที่จะที่ระบบของตัวเกมมักจะแยกส่วน เอาไว้ต่างหากโดยไม่สามารถหาซื้อได้จากในเกมและไม่อาจใช้หน่วยเงินในเกมซื้อได้ด้วย ถ้าผู้เล่นคนไหนต้องการใช้หรืออยากได้ก็ต้องใช้เงินจริงๆที่ชำระหนี้ได้ตามกฎหมาย ไปแลกซื้อมาในรูปของบัตรเครดิต บัตรเงินสด เครดิต หรือ คุกกี้ ฯลฯ ซึ่งแล้วแต่ว่าเกมนั้นๆจะเรียกว่าอะไร โดยบัตรเหล่านี้จะมีหลายระดับราคาเท่าที่เผลอเคยซื้อก็จะประมาณตั้งแต่ 50บาทไปจนถึง 500บาท เพียงแค่นี้ผู้เล่นที่มีเงินจ่ายก็จะมีไอเทมเสริมความสามารถสูงไว้ใช้อย่างง่ายดาย อีกทั้งยังไม่ต้องไปตามคันทามาเองให้เสียเวลา “ถ้าเอาแต่เล่นฟรีคงไม่ได้หรอกค่ะ ก็ถ้าไม่คิดจะลงทุนบ้าง ไม่งั้นไม่เก่งซึกที คนอื่นจะแซงหน้าเราไปหมดด้วย แล้วตอนนี้ใครเขาก็เล่นแบบนี้กันทั้งนั้นแหละค่ะ” เอฟ กล่าว พร้อมทั้งบอกว่าการซื้อไอเทมในเกมด้วยบัตรเครดิตถือเป็นเรื่องปกติที่ใครๆก็นิยมทำกันรวมทั้งตัวเอฟด้วย โดยเอฟจะซื้อบัตรเครดิตประมาณสัปดาห์ละ 100 บาทเป็นอย่างต่ำ

สาเหตุที่ต้องซื้ออยู่เป็นประจำแทบทุกสัปดาห์นั้นนอกจากจะทำให้เล่นเกมได้ง่ายและสนุกขึ้นแล้ว ยังเป็นเพราะว่าไอเทมที่ได้จากการซื้อด้วยบัตรเครดิตนั้นมักจะมีข้อจำกัดในเรื่องระยะเวลาในการใช้งานที่จำกัดเพียงไม่กี่สัปดาห์ ถ้าไม่จ่ายเงินเพิ่มก็就会被ถอดเอาไว้ทำให้ไม่สามารถใช้ได้อีกนอกจากจะซื้อใหม่หรือจ่ายเงินเพิ่มเท่านั้น นอกจากซื้อไอเทมแล้วบัตรเครดิตยังมีความจำเป็นในเรื่องอื่นๆอีกมาก เช่น การเติมชั่วโมงเล่นเกมสำหรับบางเกม ที่มีกำหนดเวลาในการให้ออนไลน์เข้าไปเล่นเกม ซึ่งถ้าเล่นเกมนานมากๆก็จำเป็นจะต้องซื้อบัตรมาเติมอยู่ชั่วโมงเล่นเกมที่มีอยู่บ่อยๆ รวมทั้งการประมูลสินค้าหรือกิจกรรมต่างๆที่บริษัทผู้ให้บริการมักจะจัดออกมาให้ร่วมสนุกกันอยู่เสมอ ก็ล้วนแล้วแต่ต้องต้องใช้บัตรเครดิตทั้งสิ้น ส่งผลทำให้ค่าใช้จ่ายใน

การเล่นเกมของเอฟในแต่ละเดือนไม่ค่อยจะแน่นอนนัก ถ้าเดือนไหนใช้เวลาในการเล่นไม่มาก รวมทั้งไม่มีความจำเป็นต้องซื้อไอเทมใหม่ๆมาใช้ก็อาจจะใช้จ่ายเพียงแค่เดือนละไม่เกิน 400 บาท แต่ตรงกันข้ามถ้าหากเดือนใดจำเป็นต้องเติมเวลาในเกมและซื้อไอเทมเป็นจำนวนมาก ก็จะทำให้ต้องซื้อบัตรเติมเงินเป็นจำนวนมากตามไปด้วย ซึ่งก็เคยทำให้ค่าใช้จ่ายในส่วนนี้สูงถึงเกือบๆ 1,000 บาทต่อเดือนมาแล้วเช่นกัน อย่างไรก็ตามถึงแม้เธอจะเห็นว่าการซื้อบัตรเติมเงินเพื่อแลกกับไอเทมเป็นเรื่องธรรมดา แต่ก็ไม่เห็นด้วยกับการที่ผู้เล่นทั่วไปซื้อไอเทมกันเองโดยใช้หน่วยเงินจริง เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องที่ควบคุมได้ยาก อาจถูกหลอกหลวงเอาได้ง่าย

ผู้วิจัยได้สอบถามต่อถึงเรื่องผลกระทบที่มีต่อการเรียน “แหม...มันก็ต้องมีบ้างสิคะ อย่างเอฟเนี่ยช่วงที่ติดเกมหนักๆ ก็เกรดร่วงเป็นเหมือนกันนะคะ” เอฟกล่าวว่า ช่วงแรกๆที่เธอเพิ่งเริ่มสนใจและเล่นเกมนั้น เธอจะใช้เวลาในการเล่นเป็นจำนวนมาก เรียกได้ว่าเล่นเกมแทบทุกวัน ในช่วงนั้นเอฟมักจะคิดวนเวียนถึงแต่เรื่องเกี่ยวกับเกมที่ตนเองเล่นเท่านั้น อย่างที่เอฟเคยกล่าวเอาไว้ว่าเนื้อหาของเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักมีลักษณะเป็นเกมผจญภัยทำให้มีเนื้อเรื่องที่ยาวและสามารถเล่นต่อไปได้เรื่อยๆ เมื่อเล่นแล้วก็มักจะต้องอยากรกลับมาเล่นอีกเพื่อสานต่อในสิ่งที่กำลังเล่นอยู่หรือทำค้างเอาไว้ โดยเธอเปรียบเทียบเหมือนกับดูภาพยนตร์หรือการ์ตูนที่เมื่อดูแล้วใครๆก็อยากรู้ไปเรื่อยๆว่าตอนต่อไปจะเป็นอย่างไร ด้วยเหตุนี้ทำให้เมื่อเอฟยิ่งเล่นเกมมากเท่าไรก็ยิ่งรู้สึกติดใจมากขึ้นเท่านั้น เมื่อบอขครั้งเช้า ก็ส่งผลทำให้ไม่ค่อยมีสมาธิอยู่กับการเรียน จิตใจรู้สึกจดจ่ออยู่กับการได้เล่นเกม ซึ่งส่งผลไม่น้อยต่อการทำงานส่งอาจารย์ เพราะเอฟมักจะรู้สึกเบื่อหน่ายการทำงาน แทนที่จะรีบทำให้เสร็จเสียแต่เนิ่นๆที่อาจารย์สั่ง ก็จะเก็บเอาไว้แล้วใช้เวลาที่มีหมดไปกับการเล่นเกม ถ้าไม่ใกล้เวลาส่งก็ไม่คิดที่จะหยิบจับขึ้นมาทำหรือไม่ก็ทำได้สักพักก็เลิกแล้วกลับไปเล่นเกมอีกทำให้ทำงานได้ช้าและออกมาไม่ดีอย่างที่ตัวเองหวังเอาไว้

นอกจากนี้แม้แต่ขณะอยู่ในห้องเรียน และถ้าผลอดตัวเมื่อไหร่เป็นต้องแอบนั่งคิดถึงเรื่องราวเกี่ยวกับในเกมไปเสียทุกที ซึ่งเอฟบอกว่าพอเสียสมาธิมากๆ ก็จะทำให้ไม่ตั้งใจเรียน พอเริ่มเรียนไม่รู้เรื่องฟังที่อาจารย์สอนในห้องไม่ทัน ก็จะเริ่มไม่สนใจเรียนหันไปนั่งพูดคุยกัยออกล้อเล่นกับเพื่อนแทนหรือไม่ก็จะไปนั่งแถวหลังไกลๆเพื่อแอบงีบหลับในห้องเรียน ซึ่งเอฟยอมรับว่าเป็นแบบนี้อยู่เป็นประจำ ในส่วนของเลคเชอร์(การจดบันทึก)ก็จะใช้วิธีการอัดเสียงคำบรรยายเพื่อเอาไปฟังในวันหลังแทน เมื่อหมดชั่วโมงเรียนจิตใจก็เอาแต่มุ่มม่นอยู่กับการเล่นเกม จนเหนื่อยอ่อนกว่าจะได้ทบทวนบทเรียนก็มักจะผลัดวันประกันพรุ่งไปเรื่อยๆ กว่าที่จะคิดได้และเริ่มกลับมาตั้งใจทบทวนบทเรียนอีกทีก็มักจะเป็นช่วงใกล้กับการสอบเก็บคะแนนเสียทุกครั้งไป ผลการเรียนจึงตกลงไปบ้าง เมื่อพูดถึงผลการเรียนผู้วิจัยพบว่าน้องเอฟเป็นคนที่ยังคงมีผลการเรียนอยู่ในขั้นที่

น่าพอใจทีเดียวโดยมีคะแนนเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ถึง 3.15 ซึ่งก็ได้รับการเปิดเผยจากเธอว่าในช่วงที่เธอติดเกมมากๆและมักจะไปเล่นเกมที่ร้านทุกวัน ทำให้เธอตั้งใจเรียนน้อยลงมากส่งผลทำให้เกรดเฉลี่ยในเทอมดังกล่าวเป็นเทอมเดียวที่เธอทำคะแนนได้ไม่ถึง 3.00 ซึ่งเธอก็ยอมรับและคิดปัญหา น่าจะมาจากการที่เอาแต่หลงใหลไปกับการเล่นเกม แต่ถึงรู้อย่างนั้นตัวเธอก็ยังไม่คิดจะหยุดเล่น และยังคงเล่นแบบเดิมต่อไปเรื่อยๆจนทำให้ความตั้งใจในการเรียนลดลงและส่งผลต่อการเรียน นั้นเอง แต่ถึงแม้ในระยะหลังๆเธอจะพยายามควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมของตนเองมากขึ้นเพื่อไม่ให้เกิดส่งผลกระทบต่อผลการเรียนอีก โดยการพยายามเล่นเกมให้เป็นเวลาและลดเวลาในการ เล่นให้น้อยลง ตลอดจนพยายามไม่เอาแต่คิดมากเรื่องเกมก็ตาม แต่เธอก็ยอมรับว่าการห้ามไม่นี้ถึงเรื่องเกมเลยนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากเพราะการเล่นเกมกลายเป็นสิ่งที่เธอชื่นชอบ ตลอดจนเล่นมานานและเคยชินไปแล้ว

สำหรับในเรื่องความสัมพันธ์กับเพื่อนๆนั้น เธอยอมรับว่าเวลาอยู่ที่มหาวิทยาลัยตนเองเป็นคนที่มีความรู้สึกมาก อาจจะเป็นเพราะว่าตัวเธอเองเป็นคนคุยเก่ง ยิ้มง่าย แม้กับคนที่เพิ่งรู้จักกัน แต่ถึงกระนั้นก็จะไม่ได้สนิทกับใครเป็นพิเศษ รวมทั้งไม่ค่อยได้ร่วมทำกิจกรรมต่างๆกับมหาวิทยาลัยมากนัก โดยส่วนตัวเธอค่อนข้างที่จะเป็นคนที่ชอบที่จะทำอะไรๆแบบที่ตัวเองต้องการและชอบที่จะมีความเป็นส่วนตัว ถ้ามีเวลาว่างนอกจากเล่นเกมแล้วก็จะอ่านหนังสือ (การ์ตูน) หรือไม่กี่ไปดูหนัง ไปซื้อของใช้กับเพื่อนที่พอสนิทกัน 2-3 คน แต่ถึงกระนั้นเธอก็ยังเป็นคนที่หมดค่าใช้จ่ายไปกับเรื่องจับจ่ายซื้อของค่อนข้างที่จะน้อยเมื่อเทียบกับเพื่อนคนอื่นๆที่ไปด้วยกัน ทั้งนี้เนื่องจากเธอมองว่าตัวเองไม่ใช่คนที่มีความหน้าสวยอะไรนักออกจะดูธรรมดาจนไม่น่าสนใจเสียด้วยซ้ำ ด้วยเหตุนี้เธอก็จึงคิดว่าไม่มีความจำเป็นที่เธอจะต้องไปเน้นให้ความสำคัญกับการแต่งตัวให้มากนัก ซึ่งที่ผ่านมาก็ไม่ค่อยที่จะเป็นผู้หญิงที่นิยมการแต่งตัวสักเท่าไรอยู่แล้ว และคิดว่าต่อไปให้แต่งยังไงอย่างเธอก็คงไม่มีทางออกมาดูดีเหมือนเพื่อนๆคนอื่นๆอย่างแน่นอน ส่งผลทำให้เวลาเพื่อนๆชวนออกไปเดินซื้อของตามแหล่งต่างๆเธอก็มักจะหาทางหลีกเลี่ยงเป็นประจำ

นอกจากนี้เธอจะไม่ใช่คนที่เที่ยวเก่งโดยเฉพาะถ้าเป็นการเที่ยวกลางคืนเธอจะปฏิเสธแทบทุกครั้ง ทำให้ไม่ค่อยได้มีโอกาสได้ออกไปสรรเสริญกับเพื่อนๆมากนัก ซึ่งแม้ในระยะหลังๆ ที่หันมาสนใจการเล่นเกมที่ยอมรับว่ามีเวลาไปไหนมาไหนด้วยกันกับเพื่อนๆน้อยลงก็ตามอย่างไรก็ตามเธอก็กลับมองว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ตัวเธอเองมีโอกาสสนิทสนมกับเพื่อนในคณะคนอื่นๆมากขึ้น เธอยังกล่าวอีกว่าทุกวันนี้การเล่นเกมที่ออนไลน์ เป็นกิจกรรมที่ใครๆต่างก็เล่นกัน ยิ่งเมื่อตัวเธอเองได้มีโอกาสเข้าสู่การเล่นเกมที่ทำให้เริ่มที่จะสังเกตได้ว่ามีเพื่อนๆที่คณะเล่นเกมออนไลน์อยู่จำนวนไม่น้อยทีเดียว โดยบางคนก็อาจจะสนิทกันอยู่ก่อน บางคนอาจจะแค่

รู้จักแต่ไม่สนิทหรือกระทั่งไม่เคยทักทายกันเลยก็จะได้เกมเป็นสื่อกลางในการติดต่อและพูดคุยกัน “ก็มีบางคนรู้ว่าเป็นเด็กคณะเดียวกันแต่ไม่เคยคุยกันเลย แต่ตั้งแต่ไปเจอกันแถวหน้าร้าน อินเทอร์เน็ตแล้วรู้ว่าต่างคนต่างเล่นเกมเดียวกัน ก็เริ่มคุยเริ่มสนิทกันแล้วก็ไปเจอกันในเกมบ่อยๆ หรือไม่บางทีเอฟก็จะแอบเห็นมีบัตรเติมเงินเล่นเกมอยู่ในกระเป๋า เอฟก็จะลองถามดูแล้วก็เริ่มพูดคุยกัน ประมาณ อ้าว...เธอก็เล่นเหมือนกันหรอ แบบนี้ก็มีคะ” ซึ่งยิ่งในช่วงที่ติดเกมมากๆนั้น เอฟก็ยังยอมรับเลยว่าถ้าออกนอกห้องเรียนก็แทบจะตัดขาดการติดต่อกับกลุ่มเพื่อนๆที่เรียนด้วยกัน ไปเลย พอออกพ้นรั้วมหาวิทยาลัยก็จะกลายเป็นไปรวมกลุ่มกับเพื่อนๆที่เล่นเกมออนไลน์เหมือนกัน แทน และจริงอยู่ที่ช่วงหนึ่งเคยได้รับการเตือนจากเพื่อนๆมาบ้างว่าตนเองค่อนข้างที่จะสนใจการเล่นเกมนมากเกินไป ซึ่งตัวเอฟเองก็ทราบดีจึงค่อยๆพยายามที่จะเล่นเกมหลังเลิกเรียนให้น้อยลง และไปเล่นเกมบ้านแทนเพื่อที่จะได้ไม่กระทบกระเทือนการทำงาน และมีเวลาทำกิจกรรมกับเพื่อนๆมากขึ้น

ผู้วิจัยจึงได้ถามต่อเกี่ยวกับเรื่องเพื่อนในเกม ว่าเป็นเช่นไรบ้าง “ก็มีบ้างละคะ ก็แหม บางคนได้คุยได้เล่นด้วยกันทุกวัน ก็ต้องรู้สึกดีๆด้วยเป็นธรรมดา แต่แหมนี่มันเกมนะคะ โตจขนาดนี้แล้วเอฟแยกแยะออกคะ...” “ไม่ละคะ ถามว่าชอบไหมก็ชอบละ แต่คงไม่คิดหาแฟนจากเกมหรอก ก็ขนาดหน้ายังไม่เคยเจอกันเลย” เอฟกล่าว ถึงเพื่อนในโลกของเกมว่ามีเป็นจำนวนมาก และก็เป็นธรรมดา ที่จะรู้สึกผูกพันเพราะบางคนได้พบเจอ ได้พูดคุยและทำกิจกรรมต่างๆในสัปดาห์หนึ่งมากกว่าเพื่อนที่รู้จักกันจริงๆหลายคนเสียอีก ถึงแม้จะเป็นเพียงโลกในเกมก็ตาม ละก็ยอมรับว่านอกจากจะพบปะกันเพื่อเล่นเกมแล้วยังมีการนำเรื่องราวต่างๆมาพูดคุยกัน ไม่ว่าจะเป็นปรึกษาเรื่องคนรัก เรื่องที่บ้าน รวมทั้งมีกระทู้เข้ามาพูดคุยเหมือนพยายามจะจีบในโลกของเกมอีกด้วย ซึ่งก็ทำเธอรู้สึกแปลกใจไม่น้อย เพราะในชีวิตจริงเอฟไม่ค่อยได้มีโอกาสพบเจอกับเรื่องแบบนี้ และในชีวิตจริงเอฟเองก็ยังไม่เห็นแฟน ถึงแม้จะรู้สึกพึงพอใจอยู่บ้างแต่เธอก็แยกแยะออกระหว่างโลกในเกมและชีวิตจริง ผู้วิจัยจึงถามว่าแล้วเคยออกไปพบปะกับคนในเกมบ้างหรือไม่ เอฟบอกว่าถึงตนเองจะมีเพื่อนในเกมค่อนข้างมาก แต่ก็พยายามหลีกเลี่ยงเวลาที่มีการร้องขออยากพบเจอตัวจริงกัน โดยอย่างมากก็จะเพียงแค่อัดเบอร์โทรศัพท์หรือส่งรูปไปให้ดูแทน ที่ผ่านมาก็เคยออกไปพบเพื่อนในเกมน้อยคนมากถ้าเทียบกับจำนวนที่รู้จักในทุกเกมรวมกันทั้งหมด ซึ่งก็มีทั้งที่เรียนอยู่สถาบันเดียวกันและสถาบันอื่น เอฟยังบอกอีกว่าถึงแม้จะได้พูดคุยกันเป็นประจำแต่ก็ยังคงเป็นเพียงโลกในเกม เธอเคยได้ยินข่าวคราวเกี่ยวกับการหลอกลวงกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตมาบ้างจึงคิดว่าต้องระมัดระวังเอาไว้ไม่ควรเชื่อใจใครง่ายๆ เอฟบอกว่าชื่อที่เธอใช้บอกคนอื่นๆในเกมจะเป็นชื่อที่เธอคิดขึ้นมาเอง รวมทั้งเบอร์โทรศัพท์ที่เพื่อนในกลุ่มที่เล่นด้วยกันขอไปเพื่อใช้ในการนัดแนะมาเล่นเกมด้วยกันก็จะเป็นเบอร์โทรอีกเบอร์หนึ่งที่เธอไปปรับซิมแจกฟรีมาใช้เพื่อแจกจ่ายให้เพื่อนในเกม

โดยเฉพาะ เวลาไปไหนมาไหนปกติเธอก็จะพกโทรศัพท์สองเครื่องทำให้สามารถแยกได้ทันทีว่าเพื่อนในเกมหรือเพื่อนคนอื่นๆโทรเข้ามา

ในส่วนของความสัมพันธ์กับครอบครัวนั้น กลับกลายเป็นสิ่งที่เธอหนักใจที่สุด โดยเฉพาะในหมู่พี่น้องทั้งสามคนแต่ไหนแต่ไรมาถ้ามีเรื่องอะไรก็จะนำมาแบ่งหรือเล่าสู่กันฟังอยู่ตลอดเวลา แต่ในทุกวันนี้เธอกลับยังไม่เคยบอกที่บ้านหรือแม้แต่น้องสาวคนรองที่ชักชวนเธอมาเล่นเกมเลยว่าเธอติดและเล่นเกมออนไลน์ถึงเพียงนี้ เวลาเล่นเกมที่บ้านเธอจะเล่นเกมโดยใช้คอมพิวเตอร์ในห้องส่วนตัวจึงไม่ค่อยมีใครรู้ว่าเธอทำอะไรอยู่ ประกอบกับที่เธอยังคงผลการเรียนในระดับที่คุณพ่อคุณแม่ยังประทับใจอยู่ได้จึงง่ายตายที่จะปกปิดไม่ให้ใครรู้ว่าเธอกำลังเล่นเกม ปกติแต่ไหนแต่ไรมาช่วงดึกๆเธอพี่ก็มักจะเก็บตัวอยู่แต่ในห้องอยู่แล้ว ทำให้ในช่วงหลังมานี้แม่เธอจะเก็บตัวเล่นเกมอยู่ในห้องนานๆก็มักจะถูกเข้าใจผิดไปเองว่ากำลังตั้งใจทบทวนบทเรียนหรือไม่ก็ทำรายงานอยู่แทน เธอยอมรับว่าการเล่นเกมของเธอทำให้เธอมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับทางบ้านน้อยลง และหลายต่อหลายครั้งที่เธอแยกตัวออกมาจากคนอื่นๆในครอบครัวเพื่อที่จะได้มีเวลาให้สำหรับเกมมากยิ่งขึ้น ทั้งๆที่แต่ก่อนเป็นตัวเธอเองที่เคยมีอคติกับเกมและตนเองก็เคยตักเตือนน้องสาวเรื่องออกนอกบ้านไปเล่นเกมตามร้านอยู่เสมอ แต่ในทุกวันนี้กลับกลายเป็นเธอเองที่ใช้เวลาไปกับการเล่นเกมมากกว่า แม่เธอจะพยายามลดเวลาในการเล่นเกมของตัวเองลงมากแล้วก็ตาม เวลาที่น้องสาวถูกตักเตือนเรื่องเล่นเกมเธอพี่ก็จะรู้สึกผิดในใจไปด้วยอยู่เสมอแต่ก็พูดอะไรมาไม่ได้ ในช่วงกลางวันของวันหยุดสุดสัปดาห์ที่ทุกคนจะอยู่บ้านเธอพี่ก็จะพยายามจะเล่นเกมนานมากมักจะพยายามมีส่วนร่วมทุกคนในบ้านอยู่เสมอ เธอยอมรับว่าถึงเกมจะสนุกสนานเพียงใดแต่เธอก็ไม่ยอมให้น้องสาวทั้งสองคนของเธอเลียนแบบและเล่นเกมมากเหมือนกับเธอ เพราะเธอพี่ยังโชคดีที่สามารถควบคุมได้ทั้งเวลาเล่นเกมและผลการเรียน ซึ่งทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่าเธอพี่ค่อนข้างที่จะโตและมีอายุค่อนข้างห่างจากน้องมาก ที่ผ่านๆมาก็จะช่วยคุณพ่อคุณแม่ดูแลน้องๆอยู่ตลอดเวลา ทำให้สามารถยังพอขังใจเอาไว้ได้ไม่ค่อยยอมตามเกมไปเสียทุกอย่าง ซึ่งเธอพี่ไม่ทราบที่น้องทั้งสองของเธอจะแยกแยะเรื่องราวต่างๆได้อย่างที่เธอทำได้หรือไม่ เพราะแม้แต่ตัวเธอเองช่วงแรกๆก็ยังเกือบขังใจไว้ไม่อยู่

ในเรื่องของผลกระทบทางสุขภาพที่อาจเกิดจากการเล่นเกม เธอตอบว่าไม่ทราบและไม่แน่ใจเท่าไรนัก แต่บางครั้งเธอจะรู้สึกปวดมือและนิ้ว ตลอดจนบริเวณหลังอยู่บ้างเมื่อเล่นเกมนานๆซึ่งคล้ายกับเวลาที่เธอพิมพ์รายงานอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานก็จะรู้สึกเป็นแบบนั้นอยู่เสมอเช่นกัน และคิดว่าผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมเป็นเวลานานติดต่อกันมากๆก็น่าจะเป็นในเรื่องของการทำให้เหนื่อยง่าย ง่วงเร็ว ส่งผลให้ทำงานหรืออะไรอื่นๆไม่ไหว แต่กระนั้น

เอฟก็ยังคงฝืนเล่นเกมต่อไปจนถึงเวลาประมาณเกือบจะเที่ยงคืนได้แทบทุกวัน นอกจากนี้เอฟยังบอกว่าการเล่นเกมติดพันติดต่อกันเป็นเวลานานๆทำให้เธอมีเวลาในการดูแลตัวเองน้อยลง บางครั้งพอลงมาบ้านทานข้าวเสร็จก็จะเล่นเกมทันทีทำให้อาบน้ำช้า ซึ่งก็ส่งผลทำให้เวลาในการที่จะใช้ครีมบำรุงผิวต่างๆที่ซื้อมามีน้อยลงหรือแทบที่จะไม่ได้ใช้เลยในบางคืนเพราะกว่าจะเล่นเกมเสร็จก็ตึกมากแล้วก็จะเข้านอนทันที นอกจากนี้เธอยังรู้สึกว่ถ้าคืนไหนเล่นเกมติดต่อกันนานๆเธอจะรู้สึกเหมือนกับว่านอนหลับไม่เต็มทีมากนักเนื่องจากเวลาที่นอนตอนเช้าจะรู้สึกไม่ค่อยสดใส แถมยังอาจจะหงุดหงิดได้ง่ายอีกด้วย ทั้งนี้อาจจะเป็นผลมาจากเพราะเธอมุ่งมั่นและเคร่งเครียดกับการเล่นเกมมากเกินไปก็เป็นได้ ส่วนในเรื่องของการออกกำลังกายเธอยอมรับว่าตัวเองเป็นผู้หญิงที่มีรูปร่างค่อนข้างผอมและตัวเล็ก การเล่นเกมมากๆประกอบกับนั่งอยู่หน้าจอมอนิเตอร์นานๆทำให้เธอไม่ค่อยได้มีโอกาสดูออกแรงมากนัก แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเนื่องจากเอฟเป็นคนที่ไม่ได้ชื่นชอบและมีความสามารถทางด้านกีฬามาตั้งแต่ไหนแต่ไรแล้วเธอก็จึงมองข้ามและไม่เคยได้ใส่ใจในเรื่องนี้เลยแม้แต่น้อย

เอฟมีความเห็นว่าโอกาสที่เกมจะส่งเสริมหรือชักนำไปสู่การเสพติดในสิ่งอื่นๆนั้นไม่น่าจะเป็นไปได้ เพราะตัวเกมเองไม่ได้มีเนื้อหาที่แอบแฝงหรือเอนเอียงชักจูงไปทางนั้นเลยแม้แต่น้อย อยากที่เอฟเคยบอกว่าโลกในเกมเป็นโลกแห่งจินตนาการที่มีภาพสวยงามชวนฝัน แม้แต่การต่อสู้การกำจัดศัตรูหรือมอนสเตอร์ต่างๆ ยังทำออกมาดูไม่มีความรุนแรงหรือน่ากลัวแม้แต่น้อยจึงไม่น่าจะชักนำให้ผู้เล่นที่ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนหันไปพึ่งพาหรือมีอาการเสพติดในสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ “เอฟว่าเกมกับยาเสพติดหรือการพนันไม่เหมือนกันนะค่ะ อย่าเอามาเปรียบเทียบเลยดีกว่าค่ะ เกมถึงจะเล่นแล้วเลิกยาก แต่มันก็มีประโยชน์ในตัวของมันคือให้ความสนุก ให้คลายเครียด และตื่นเต้น ทำให้ได้มีโอกาสทำอะไรที่อยากทำแต่ทำไม่ได้ แต่ยาเสพติดมันไม่มีประโยชน์อะไรเลย คนเล่นเกมมีออกเยอะ อย่ามองว่าเกมกับคนเล่นเกมเหมือนกันจะดีกว่าค่ะ” แต่เอฟกลับมองว่าถ้าหากคนที่เล่นนั้นเป็นคนที่มีอาการเสพติดในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่ก่อนแล้วการที่จะหันมาสนใจในการเล่นเกมนจนถึงขั้นติดใจและเล่นแบบถอนตัวไม่ขึ้นนั้น อาจจะเป็นไปได้เพราะเป็นจุดแข็งของเกมอยู่แล้วที่จะทำให้คนที่เคยเล่นแล้วเกิดความชื่นชอบและสนใจอยากกลับมาเล่นอีกโดยเฉพาะถ้าผู้เล่นคนนั้นยังเป็นเพียงนักเรียนหรือเด็กเล็กๆที่ไม่มีสติยังคิดเท่าที่ควรและขาดการดูแลจากผู้ปกครอง

“ยอมรับว่าคนที่เล่นเกมเยอะจนทำให้เสียงานเสียการมีอยู่มาก แต่คนที่เล่นแล้วรู้จักแบ่งเวลาและยังมีผลการเรียนที่ดี เป็นที่น่าพอใจอีกด้วยก็ยังมีอยู่เหมือนกัน” เอฟกล่าว พร้อมกับคิดว่า อยากให้ผู้ใหญ่มองและเข้าใจว่าการเล่นเกมไม่ได้นำมาซึ่งความเสียหายเสมอไป ตัวเอฟ

เองก็เคยคิดในแง่ลบต่อเกม แต่เมื่อลองเล่นด้วยตนเองผ่านไประยะหนึ่งแล้วจึงทราบว่าตัวเกมไม่ได้เสียหายอะไรเลยแต่เป็นคนที่เล่นเกมบางคนต่างหากที่ทำให้คนอื่น ๆ มองผลที่เกิดจากเกมออนไลน์ผิดไป เด็กบางคนเล่นเกมมาก ๆ ในตอนนี้อาจจะกำลังปรับตัว เพียงแต่ขอให้ลองใช้เวลาโอกาสตลอดจนคำแนะนำแล้วไม่นานคนที่เล่นเกมก็น่าจะคิดได้เองว่าอะไรควรทำอะไรไม่ควรทำ เหมือนกับที่เฝเองสามารถคิดและก็ได้เพียงแต่ต้องใช้เวลาเท่านั้น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.6 กรณีศึกษาที่ 6

เด็กหนุ่มคนหนึ่งกับด้วยความกลัวจะน้อยหน้าเพื่อน

จึงทำให้เขาตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์

วิด (นามสมมุติ) เด็กหนุ่มอายุ 17 ปี ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ แม้วิดจะเคยเป็นเด็กวัยรุ่นธรรมดาคนหนึ่งที่เคยทั่วไปไม่ว่าจะเป็นทางด้านกีฬาหรือว่าเรื่องการเรียนจะไม่มีอะไรโดดเด่นเป็นพิเศษแต่ในทางตรงกันข้ามจะเป็นที่รู้จักกันในหมู่เพื่อนๆว่าถ้าหากเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์เขาก็กลับเป็นคนที่ไม่ไว้วางใจและพึ่งพาได้เสมอ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากการที่วิดเป็นคนหนึ่งที่มีความชื่นชอบในเรื่องของสินค้าและอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นวีดีโอเกม โทรศัพท์มือถือและเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งล้วนแต่เป็นสิ่งที่อยู่ในความสนใจของเด็กวัยรุ่นในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่วิดจะเป็นอีกคนหนึ่งที่มีความสนใจในเกมออนไลน์อยู่ไม่น้อยเช่นกัน

ครั้งแรกที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสพบเจอกับวิดนั้น ไม่ได้เป็นในโลกของเกมเหมือนดังเช่นคนอื่น ๆ แต่เป็นการรู้จักกันผ่านทางเว็บบอร์ดของเกมออนไลน์ชื่อดังเกมหนึ่งที่ทางบริษัทผู้ให้บริการตัวเกมได้จัดเอาไว้เพื่อที่จะได้เป็นแหล่งพบปะกันของบรรดาผู้เล่นและผู้สนใจในเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเกมในอีกวิธีหนึ่ง หลังจากการที่ผู้วิจัยได้อ่านในกระทู้หลายต่อหลายหัวข้อ ก็พบว่ามักมีชื่อของวิดเข้าร่วมตอบคำถามในหลายหัวข้อกระทู้ ซึ่งก็สร้างความสนใจให้แก่ผู้วิจัยไม่น้อยเนื่องจากการสังเกตของผู้วิจัยคาดว่าวิดน่าจะเป็นคนที่มีความเข้าใจในตัวเกมและเล่นเกมดังกล่าวมาแล้วไม่น้อย วิดจึงไม่น่าที่จะเป็นผู้เล่นมือใหม่แต่น่าจะเป็นผู้เล่นที่มีความสามารถและมีประสบการณ์ในการเล่นมาแล้วในระดับหนึ่งเลยทีเดียว ที่ผ่านมามีผู้วิจัยจึงได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ตอบกันไปมาผ่านทางหน้าเว็บบอร์ดกับวิดอยู่หลายครั้งแต่ก็ยังไม่อาจที่จะติดต่อกับวิดอย่างจริงจังได้ซักที จนกระทั่งผู้วิจัยพบว่ากระทู้หนึ่งที่วิดได้เข้ามาตอบและทิ้งเบอร์MSNเอาไว้ให้คนอื่นสามารถที่จะติดต่อกับตัวเขาเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเกมได้ด้วย เมื่อเป็นเช่นนั้นผู้วิจัยจึงไม่รอช้าและได้ทำการออนไลน์ติดต่อกับวิดจนเจอตัวได้ในที่สุด

ไม่นานนักผู้วิจัยก็ได้มีโอกาสออนไลน์พูดคุยกับวิดผ่านทางโปรแกรมMSN ซึ่งก็เป็นโชคดีของผู้วิจัยที่วิดเป็นคนค่อนข้างที่จะมีอัธยาศัยในการพูดคุยที่ดี อีกทั้งยังจำได้อีกด้วยว่าเคยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้วิจัยผ่านทางหน้าเว็บบอร์ดมาก่อนหน้านี้ จึงทำให้ยังพูดคุยกันได้ง่ายขึ้น หลังจากแนะนำตัวและพูดคุยในเรื่องต่างๆจนรู้จักกันได้ในระดับหนึ่ง ผู้วิจัยก็พบว่าเรื่องราวของวิดนั้นมีแง่มุมที่น่าสนใจและมีความแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่นๆอยู่ไม่น้อย ประกอบกับ

เห็นว่าวิดมีความร่วมมือที่ดีในการพูดคุย ผู้วิจัยจึงได้ชี้แจงบอกวัตถุประสงค์ที่ได้ติดต่อเข้ามาและขอความร่วมมือให้วิดช่วยทำแบบสอบถามเพื่อประเมินผลและพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ในเบื้องต้น ซึ่งก็ได้ผลในเบื้องต้นออกมาว่าวิดเป็นบุคคลที่คลุกคลีและใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์อยู่ค่อนข้างมากซึ่งก็เข้าข่ายเป็นกลุ่มคนที่ผู้วิจัยให้ความสนใจในการศึกษา จึงได้ติดต่อเพื่อขอความร่วมมือให้วิดเป็นผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งวิดก็เข้าใจดีทั้งยังได้ตอบตกลงให้ความร่วมมือกับทางผู้วิจัย โดยเห็นว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจและบอกกับผู้วิจัยว่าถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมก็ยินดีให้ความร่วมมือเต็มที่ในส่วนที่จะช่วยได้

หลังจากที่วิดตกลงที่จะให้ความร่วมมือกับทางผู้วิจัยในการให้ข้อมูล ผู้วิจัยก็มีโอกาสที่ได้เข้าไปติดตามและเล่นเกมกับวิดในโลกของเกมอยู่บ่อยครั้ง แต่จากการที่ระดับพลังค่อนข้างที่จะแตกต่างกันมากจึงทำให้ผู้วิจัยไม่อาจที่จะติดตามดูพฤติกรรมของวิดได้สะดวกนัก ไม่ว่าจะเป็นมาจากข้อจำกัดทางด้านความสามารถของตัวละครของผู้วิจัย อีกทั้งบางพื้นที่ก็ยังกำหนดระดับLevelที่สูงมากทำให้ผู้วิจัยไม่อาจที่จะเข้าไปพร้อมกันกับวิดได้อีกด้วย แต่ถึงแม้จะเข้ามาติดตามพฤติกรรมวิดในโลกของเกมได้อย่างน้อยนิด แต่สิ่งผู้วิจัยสังเกตได้ก็คือวิดยังคงดูให้ความร่วมมือและมีอัธยาศัยที่ดีเช่นเดิม แม้ว่าเมื่ออยู่ในเกมจะพบว่าวิดจะค่อนข้างพูดน้อยลงไปบ้างในขณะที่เล่นเกมเมื่อเทียบกับที่เคยได้พูดกันมาก่อนทางMSNและทางโทรศัพท์เป็นบางครั้ง แต่ถึงอย่างไรวิดก็เป็นผู้เล่นที่มีตัวละครที่มีความสามารถสูงไม่น้อยไม่ว่าจะเป็นในเรื่องระดับพลังการแต่งตัวรวมทั้งอาวุธที่ใช้ซึ่งวิดได้นำออกมาให้ผู้วิจัยดูหลายต่อหลายอย่างซึ่งแต่ละชิ้นล้วนแล้วแต่มีราคาในเกมที่ค่อนข้างสูง อย่างไรก็ตามวิดก็ออกตัวว่าถ้าผู้วิจัยได้เล่นเกมไปเรื่อยๆก็จะพบว่าตัวละครของเขาถือว่าธรรมดาามากเมื่อเทียบกับกลุ่มคนที่วิดเคยรู้จักและเล่นด้วยกันเป็นประจำ ซึ่งก็จริงของวิดเพราะกลุ่มเพื่อนที่ค่อนข้างสนิทกันกับวิดและได้แนะนำให้ผู้วิจัยรู้จักนั้นล้วนแล้วแต่เป็นผู้เล่นที่มีระดับพลังที่สูงไม่แพ้กัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าวิดไม่ได้เล่นเกมออนไลน์เกมนี้เพียงเกมเดียวแต่เป็นคนเล่นเกมออนไลน์มาแล้วหลายเกมมาก โดยมีเกมที่เล่นอยู่อย่างจริงจังถึง5เกมด้วยกัน ไม่นับรวมกับเกมออนไลน์อื่นๆที่เพียงแค่อ่านผ่านๆรวมกันแล้วอีกนับสิบเกม

หลังจากนั้นไม่นานนักผู้วิจัยได้ตกลงนัดเจอตัวจริงเพื่อขอข้อมูลกับวิดที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งซึ่งอยู่ไม่ห่างจากโรงเรียนของวิดมากนัก โดยอาศัยเวลาในช่วงเย็นหลังวิดเลิกเรียนเป็นเวลานัดพบ วิดก็เดินทางมาถึงพร้อมๆกับเพื่อนผู้หญิงที่มาด้วยกันอีกหนึ่งคน ผู้วิจัยก็พบว่าวิดเป็นเด็กหนุ่มรูปร่างค่อนข้างตัวสูงใหญ่แตกต่างจากที่ผู้วิจัยเคยคิดๆไว้อย่างสิ้นเชิง ซึ่งวิดก็ยังคงบุคลิกลักษณะในการพูดค่อนข้างมั่นใจและเป็นกันเองดีไม่ต่างจากที่เคยคุยกันมาก่อนมากนัก หลังจากแต่ละคนทักทายทำความรู้จักแนะนำตัวกันอย่างเป็นทางการอีกครั้งพร้อมกับพูดคุย

ในเรื่องต่างๆอีกหลายต่อหลายเรื่องก็ทำให้ทราบว่ามีคนที่มีความชอบในเรื่องหลายอย่างที่ไม่ต่างจากผู้วิจัยมากนักจึงทำให้การพูดคุยเป็นไปอย่างราบรื่น โดยทางวิตเองก็พร้อมที่จะมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวเขาให้ฟังโดยให้เหตุผลว่าแปลกและน่าสนใจเนื่องจากไม่เคยมีใครเคยมาถามคำถามหรือขอให้ช่วยในลักษณะนี้มาก่อน

ผู้วิจัยจึงได้เริ่มทำการสอบถามเกี่ยวกับตัววิตอีกครั้ง ซึ่งวิตก็ได้เล่าว่าตนเองและครอบครัวของเขาเป็นคนกรุงเทพฯโดยกำเนิด ส่วนฐานะทางบ้านของวิตนั้นก็อยู่ในระดับปานกลาง เป็นครอบครัวธรรมดาครอบครัวหนึ่งที่ไม่ได้ร่ำรวยและไม่ได้มีอะไรที่น่าสนใจมากนัก สมาชิกมีอยู่ด้วยกันทั้งหมด4คน โดยมีคุณพ่อและคุณแม่ทำงานอยู่ที่บริษัทแห่งหนึ่ง และมีน้องสาวอีกคนอายุห่างกันเพียงแค่ว่าเท่านั้นซึ่งก็กำลังเรียนหนังสืออยู่เช่นเดียวกัน โดยปกติแล้วที่บ้านก็จะสนิทกันดีทุกคนอยู่กันพร้อมหน้าได้พบเจอกันทุกวัน ถ้าว่างๆก็จะหากิจกรรมทำด้วยกันอยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นดูโทรทัศน์ ดูภาพยนตร์ รวมถึงการออกไปทานข้าวนอกบ้าน หรือแม้แต่การออกไปเที่ยวต่างจังหวัดไกลๆในวันหยุดอันเป็นกิจกรรมที่ทุกคนในบ้านชื่นชอบ

โดยปกติที่บ้านก็จะไม่ค่อยจะได้เข้มงวดในการใช้ชีวิตอะไรมากนัก ออกจะค่อนข้างที่จะปล่อยอิสระให้เลือกทำอะไรตามที่แต่ละคนต้องการ ถ้าจะมีที่ดูจะเข้มงวดอยู่บ้างก็คงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียนที่โดยส่วนตัวแล้ววิตไม่ใช่คนที่เรียนหนังสือเก่งอะไรมากนักซึ่งก็มักจะถูกที่บ้านว่ากล่าวตักเตือนอยู่เป็นประจำกับผลการเรียนที่วิตไม่ใช่คนเรียนเก่งนัก ในขณะที่เมื่อเทียบกันแล้วน้องสาวของวิตจะมีผลการเรียนที่ดีกว่ามาก แต่ถึงกระนั้นวิตก็ไม่ได้ใส่ใจมากนักและไม่เคยรู้สึกน้อยใจเลยแม้แต่หน่อยเพราะแต่ไหนแต่ไรมาน้องก็มักจะเป็นคนที่เรียนเก่งกว่าจนได้รับความชื่นชมจากคนรอบข้างทั่วไปอยู่แล้ว แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับความบันเทิงอย่างเรื่องดูหนัง ฟังเพลง หรือเครื่องมือเครื่องใช้อุปกรณ์ต่างๆเช่น โทรทัศน์ เครื่องเสียง เครื่องเล่นดีวีดี ตลอดจนคอมพิวเตอร์หรืออะไรก็ตามแต่วิตจะเป็นคนที่ติดตามและรู้มากกว่าใครในบ้านจนกลายเป็นที่ปรึกษาให้กับทุกๆคน เวลาที่ใครใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมืออะไรไม่เป็นก็มักจะเรียกให้วิตช่วยสอนช่วยจัดการให้อยู่เสมอ ซึ่งเหตุที่วิตชอบในเรื่องเหล่านี้ก็เป็นเพราะชอบตามคุณพ่อเนื่องจากคุณพ่อของวิตก็เป็นคนที่ชื่นชอบในเรื่องนี้มาก่อนเพียงแต่ในระยะหลังเลิกติดตามไป อีกทั้งยังเป็นเพราะคุณแม่ก็เคยส่งวิตกับน้องสาวไปเรียนการใช้คอมพิวเตอร์ตั้งแต่ตอนอยู่ม.1ซึ่งก็ทำให้วิตรู้สึกสนใจและก็เริ่มชอบเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ตั้งแต่นั้นมา

เช่นเดียวกับเวลาที่อยู่ในโรงเรียน แม้ว่าวิตจะใช้ชีวิตเหมือนกับเด็กวัยรุ่นทั่วไปที่ตั้งใจเรียนบ้างไม่เรียนบ้าง พุดง่ายไม่ค่อยขยันไม่เคยเบื่อทำให้วิตเป็นคนที่มีเพื่อนที่โรงเรียนอยู่

มาก แต่ถึงอย่างนั้นการที่วิดเป็นคนที่ยื่นชอบและคลุกคลีอยู่เกี่ยวกับเรื่องราวของแวดวงสินค้าไฮเทคเทคโนโลยีทั้งหลายนั้นกลับกลายเป็นสิ่งที่ทำให้วิดได้รับการยอมรับจากเพื่อนมากที่สุด เพราะไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต วิดีโอเกม โทรศัพท์มือถือ หรือสินค้าไอทีต่างๆ วิดไม่พลาดที่จะติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องนี้มาโดยตลอด ซึ่งในเรื่องนี้จะเป็นที่รู้จักกันของเพื่อนๆ เวลาที่เพื่อนคนไหนจะเลือกซื้ออุปกรณ์เหล่านี้หรือคอมพิวเตอร์มีปัญหา ก็มักจะมาขอคำแนะนำและได้รับความช่วยเหลือจากวิดอยู่เสมอ ด้วยความที่ใครๆ ต่างก็ยกย่องให้เขาเป็นไม่ต่างอะไรจากเจ้าพ่อวงการไอทีประจำห้อง เรื่องของเกมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมในหมู่เพื่อนๆ ที่โรงเรียนจึงเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่วิดมักจะถูกถามถึงเป็นประจำ

สำหรับในเรื่องของการตัดสินใจเข้าเล่นเกมออนไลน์นั้นวิดได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า “ผมเล่นเกมออนไลน์มาสองครั้งแล้วครับ เล่นครั้งแรกแล้วเลิกไปพักหนึ่ง ก็กะจะเลิกแล้วแต่ก็กลับมาเล่นอีกจนได้” วิดกล่าวว่าเขาเริ่มเล่นเกมมาได้ 2 ปีแล้ว โดยเล่นครั้งแรกตอนช่วงที่เรียนอยู่ ม.4 แต่ก็จะเป็นลักษณะเล่นๆ เลิกๆ เพิ่งมาเล่นเอาจริงจังอีกทีครั้งแรกในช่วงสักหนึ่งปีก่อนๆ ที่ผ่านมานี้เอง โดยวิดเล่าให้ฟังว่าก่อนที่จะเริ่มเล่นตัวเขาก็สนใจเกมออนไลน์มานานแล้วตั้งแต่ช่วงแรกๆ ที่เกมออนไลน์เริ่มมีกระแสเริ่มได้รับความนิยม ซึ่งวิดเองก็เป็นหนึ่งในคนที่เวลาไปเดินห้างสรรพสินค้าแล้วร้านขายเกมกับร้านอินเทอร์เน็ตออนไลน์เป็นหนึ่งในที่หมายที่เดินผ่านเมื่อใดเป็นต้องขอหยุดยืนดูเกือบทุกครั้งไป

แต่ถึงจะให้ความสนใจมากเพียงใดแต่ก็กลายเป็นว่าในช่วงนั้นวิดกลับยังไม่มีโอกาสได้เริ่มลงมือเล่นเกมออนไลน์จริงๆ สักที ทั้งนี้วิดบอกว่าเป็นด้วยปัจจัยหลายอย่างไม่ว่าเพราะเป็นคนที่ไม่ค่อยชอบเล่นเกมที่ร้านเท่าไรนัก ประกอบกับยังไม่มีเวลารว่างมากพอ ที่ผ่านมามีวิดจึงทำแค่อ่านข่าวคราวความเคลื่อนไหวจากหนังสือและเว็บไซต์เกมต่างๆ เพียงอย่างเดียว “ที่เล่นก็เพราะเพื่อนๆ มันไปเล่นมากัน แล้วพวกมันก็คิดว่าอย่างผมนี่ต้องไม่พลาด มัน(วิด)ต้องเล่นมาแล้วแน่ๆ ก็เลยมาถามกันอย่างงั้นอย่างงี้ เคยเล่นใหม่สนุกไหม โห...ผมนี่อึ้งเลย ถ้าจะตอบว่าเราไม่ได้เล่น ยังไม่เคยเล่นเลยมันก็ยังงั้นอยู่ ก็เลยต้องตอบมั่วๆ ไปว่าเคยเล่นแล้ว มันสนุกอย่างงั้นอย่างงี้ ดินะที่ผมรู้เรื่องมาก่อนบ้างไม่งั้นแน่แน่” วิดกล่าว และบอกให้ฟังถึงเหตุที่ทำให้ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ว่าในช่วงที่ยังลังเลและหาเวลาไปทดลองเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้สักทีนั่นเอง ก็ปรากฏว่ามีเพื่อนในห้องของวิดหลายคนที่มีโอกาสได้ไปเล่นเกมออนไลน์มาบ้างแล้ว หลังจากนั้นเพื่อนๆ ที่โรงเรียนก็เริ่มมีการพูดคุยกันในเรื่องเกมออนไลน์มากขึ้น ด้วยความที่ผ่านมามีปอดติจะเป็นที่รู้จักกันของเพื่อนๆ ในห้องว่าวิดจะเป็นคนที่ติดตามเรื่องราวในลักษณะมานี้ตลอด ทำให้แน่นอนว่าเมื่อพูดถึงเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ทุกคนก็จะต้องนึกถึงวิด ยิ่งถ้าหากเป็นเรื่องเกมหรืออะไรก็ตามที่

เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แบบนี้ โดยเฉพาะเรื่องเกมออนไลน์เพราะก่อนหน้านี้ก็วิตเองอีกเหมือนกันที่ชอบเอาหนังสือและนิตยสารเกี่ยวกับเกมต่างๆมาให้เพื่อนๆได้อ่านกันเป็นประจำ ทำให้เพื่อนส่วนใหญ่จึงมักจะคิดว่าวิตต้องรู้เรื่อง ต้องเคยเล่นมาแล้วก่อนใคร ต้องศึกษามาแล้วอย่างดี สามารถที่จะพูดคุยปรึกษาให้คำแนะนำกับทุกๆคนในเรื่องเกมออนไลน์ได้ ไม่ต่างกับที่เคยให้คำแนะนำในเรื่องอื่นๆ ทั้งๆที่จริงแล้วตอนนั้นวิตยังไม่เคยได้เล่นเกมออนไลน์เองจริงๆแม้แต่ครั้งเดียว แต่ด้วยความที่ทั้งกลัวเสียหน้าและน้อยหน้าเพื่อนทั้งๆที่ตนเองเป็นคนติดตามและเอาเรื่องเกมมาแนะนำก่อนใครแต่กลับยังไม่ได้เล่นเสียเอง ถ้าจะตอบไปว่ายังไม่เคยเล่นเลยก็อาจจะทำให้ขายหน้าเพื่อนๆแล้วจะถูกหาว่าเซยหรือไม่ก็ตกยุค ทำให้วิตจำต้องโกหกเพื่อนไปก่อนว่าเคยเล่นมาแล้วและก็คุยทำเป็นรู้เรื่องได้ตอบกับเพื่อนๆไปตามที่ตนเองพอจะรู้จากที่อ่านมาจากหนังสือและเว็บไซต์ต่างๆเพื่อเอาตัวรอดเป็นครั้งๆไป “เวลามีปัญหาก็มาถาม เล่นไม่ผ่านก็มาถาม บางทีเพื่อนขมขื่นเถียงกันเองเรื่องในเกมก็มาถามมาให้ผมตัดสินใจให้อีก ผมก็มั่วตอบไป ผิดบ้างถูกบ้าง ดีที่เครดิตดีบอกอะไรไปใครก็เชื่อ” “นี่เรื่องนี้ผมไม่เคยบอกใครมาก่อนจริงๆนะครับ” วิตกล่าวพร้อมกับหัวเราะไปด้วย และก็บอกว่ายิ่งพูดเรื่องเกมกันมากขึ้นเรื่อยๆ แทนที่จะถูกจับผิดได้แต่ก็กลับกลายเป็นว่าเพื่อนๆในห้องดูเหมือนจะยิ่งเข้าใจว่าวิตเก่งและชำนาญในเรื่องเกมออนไลน์มากขึ้นกว่าเดิมเสียอีกจากนั้นมาไม่ว่าจะเป็นใครก็ตามเวลาจับกลุ่มพูดถึงเกม ถ้าไม่มาคุยกับวิตก็จะต้องดึงวิตไปพูดด้วยด้วยเสมอ ซึ่งวิตก็ทำได้แค่พูดเออออตามน้ำทำเป็นรู้เรื่องแล้วก็พูดตัดบทหาทางแยกตัวออกมาเสียทุกครั้งไป

ด้วยความที่วิตยังไม่เคยเล่นเองจริงๆสักครั้งจึงทำให้เริ่มคุยกับเพื่อนไม่ค่อยเข้าใจ บางครั้งก็เริ่มฟังไม่ทัน เริ่มตอบผิดๆถูกๆ ทำให้วิตกลัวจะเสียหน้าพวกเพื่อนๆถ้าหากว่าถูกจับได้ว่าไม่เคยเล่น ก็เลยทำให้วิตอยู่เฉยไม่ได้และก็กลายเป็นแรงกระตุ้นจนทำให้ต้องลองไปเล่นจริงๆด้วยตนเองดูบ้าง โดยแอบไปทดลองเล่นเป็นครั้งแรกตามลำพังคนเดียวและเลือกเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตแห่งหนึ่งซึ่งอยู่ไกลจากโรงเรียนของวิตมาก ทั้งนี้ก็เพราะต้องการไม่ให้ใครรู้ว่าเพิ่งจะเริ่มเล่นเป็นครั้งแรก โดยเกมที่เลือกเล่นก็เป็นเกมที่เพื่อนๆในห้องของวิตนิยมเล่นและพูดถึงกันในขณะนั้น “จะเล่นเกมอะไรก็ไปซื้อไกด์บุ๊ก(Guide Book)ของเกมนั้นๆมา เล่มละ 100-200 ก็ซื้อ เพราะจะถามใครก็ไม่กล้ากลัวเขาจะหาว่าไปอยู่ที่ไหนมา ทำไมถึงยังเล่นไม่เป็น” วิตกล่าว และบอกว่าการไปเล่นเกมของวิตในครั้งแรกนั้น ก่อนจะไปเล่นตัวเขามีการเตรียมตัวมาอย่างดี โดยลงทุนทั้งหาข้อมูลและศึกษาวิธีการเล่นมาก่อนจากทางอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ต่างๆ เรื่อยไปจนซื้อหนังสือคู่มือของเกมที่จะไปเล่นมาอ่านก่อนโดยไม่เกี่ยงราคา อ่านแล้วอ่านอีกล่วงหน้าเป็นวันๆ ทำให้ก่อนเล่นทราบขั้นตอนไปแล้วแทบจะทั้งหมด ไม่ว่าจะขั้นตอนการสมัครขอID. ไปจนถึงขั้นตอนการเล่นเกม การควบคุมตัวละครบุ๋มกดไหนทำอะไรได้บ้าง ซึ่งเหตุที่ต้องทำเช่นนั้นนั้นวิตได้ให้เหตุผลว่าตัวเขาคิด

ไว้ว่าไม่ต้องการที่จะไปถามใครหรือทำให้ใครสอนให้ตั้งแต่แรกอยู่แล้ว ทั้งนี้ก็เพราะว่าไม่กล้าและกลัวขายหน้า กลัวจะมีคนรู้ว่าเพิ่งเคยมาเล่นเกมออนไลน์ ถึงแม้จะไม่มีใครรู้จักก็ตามแต่วิตก็ไม่อยากที่จะให้ใครรู้อยู่ดีว่าตัวเขาเพิ่งเริ่มหัดเล่นเกม

สำหรับความรู้สึกที่ได้เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งแรกนั้นกับคนที่ติดตามและอยากเล่นเกมออนไลน์มานานอย่างวิต จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เมื่อได้ทดลองเล่นดูจริงๆแล้วจะทำให้รู้สึกชื่นชอบและติดใจไม่น้อยทีเดียว ด้วยอาจจะเป็นเพราะว่ารูปแบบของเกมค่อนข้างที่จะง่ายไม่แตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์มากนักกับคนที่เคยคลุกคลีและติดตามเกี่ยวกับเกมมาก่อนประกอบกับทำการศึกษามาก่อนอย่างดีแล้ว วิตจึงเข้าใจในวิธีการเล่นได้ไม่ยากและทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว โดยรวมแล้วจึงรู้สึกว่าเกมออนไลน์จึงเล่นง่ายอย่างที่เคยได้ยินมาและก็ไม่แปลกใจใดๆเลยที่มีคนเข้าเล่นเป็นจำนวนมาก วิตบอกว่าสำหรับตัวเขานอกจากเกมออนไลน์จะเล่นง่ายแล้ว ยังเป็นเกมที่มีความดึงดูดใจให้รู้สึกชอบได้หลายอย่างไม่ว่าจะเป็นภาพและบรรยากาศในเกมที่ดูน่าเล่นมากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ปกติแล้ว ตัวละครยังออกแบบมาได้แปลกตาดีเมื่อเทียบกับเกมคอมพิวเตอร์อื่นๆในช่วงนั้นถือว่าเกมออนไลน์ทำออกมาได้น่าสนใจที่สุด แต่ที่ทำให้เกมออนไลน์แตกต่างและดึงดูดใจคนมาเล่นได้มากก็น่าจะเป็นเพราะการที่เกมออนไลน์สามารถที่จะรองรับคนที่ จะเข้าเล่นได้พร้อมๆกันที่ละหลายคน ซึ่งทำให้เกมสนุกขึ้นมากอีกทั้งยังเป็นครั้งแรกที่วิตได้มีโอกาสได้เล่นเกมแข่งกับคนอื่นจริงๆด้วยกัน ทำให้ความรู้สึกแตกต่างจากการเล่นแข่งกับคอมพิวเตอร์โดยสิ้นเชิง โดยวิตบอกว่าการเล่นแข่งด้วยกันกับผู้เล่นอื่นๆซึ่งเป็นคนจริงๆ มีทั้งคนที่เก่งและไม่เก่งปะปนกันไป ทำให้แต่ละคนก็จะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป สามารถก่อให้เกิด ความเปลี่ยนแปลงในการเล่นแต่ละครั้ง ทำให้การเล่นในแต่ละเกมแทบไม่อาจคาดเดาใดๆได้เลยว่าผล จะออกมาแพ้หรือชนะ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่อาจหาได้จากเกมคอมพิวเตอร์ธรรมดาที่เคยเล่นผ่านๆมา

แต่ถึงแม้จะค่อนข้างรู้สึกชื่นชอบในเกมออนไลน์แต่วิตก็กลับไม่ได้ติดตามเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวอย่างเป็นทางการเป็นจริงเป็นจังมากมายนัก ถึงแม้จะยอมรับว่าด้วยความสนุกของเกมจะทำให้ในช่วงแรกๆจะติดใจและใช้เวลาว่างที่มีไปกับการเล่นเกมดังกล่าวไปมาก แต่นั่นก็เป็นเพียงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้นและการที่วิตตั้งใจเล่นเกมในช่วงต่อมาก็มีจุดประสงค์หลักจริงๆเพราะต้องการให้ตัวละครของตนเก่งเร็วๆ จะได้มีความสามารถพอที่จะเล่นไปให้ทันเพื่อนในห้องได้ ในที่สุดเมื่อเล่นเกมผ่านไปได้ในระยะหนึ่งจนคิดว่าเชี่ยวชาญดีในระดับที่สามารถเอาตัวไปคุยกับเพื่อนๆได้รู้เรื่องทั้งหมด ตลอดจนตัวละครเล่นก็พัฒนาความสามารถจนเป็นที่น่าพอใจจนสามารถที่จะเอาไปอวดเพื่อนๆเวลาที่มีใครขอดูได้ไม่น้อยหน้าใครแล้ว วิตก็ค่อยๆลดเวลาการเล่นน้อยลงเรื่อยๆจนห่างหายจากการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวไปในที่สุด

“ตอนแรกคิดว่าโอเคแล้วครับ ที่ไหนได้ใช้พวกที่ห้องเริ่มฮิตเกมกอล์ฟก็เลยต้องรีบไปเล่น อันนี้เล่นจนชำนาญเลยเพราะคนเล่นเยอะสนุกดีด้วย ไม่เคยนึกเลยว่ากอล์ฟจะเล่นสนุกได้แบบนี้” วิดกล่าว อย่างไรก็ตามแม้ในช่วงแรกๆ วิดจะคิดว่าความรู้และประสบการณ์ที่ตัวเขามีเกี่ยวกับเกมออนไลน์จะเพียงพอแล้ว แต่กลายเป็นว่าต่อมาในระยะเวลาไม่นานนักเพื่อนที่ห้องก็เริ่มมีการพูดถึงและนิยมในการเล่นเกมออนไลน์เกมใหม่ซึ่งเป็นแนวกีฬาอันเป็นเกมในแบบที่วิดยังไม่เคยเล่นมาก่อน ด้วยความที่ไม่ค่อยจะเข้าใจเกี่ยวกับเกมแนวนี้เท่าไรแต่ก็อยากที่จะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนได้อย่างรู้เรื่องและเข้าใจ ตลอดจนไม่อยากจะล้ำหลังเพื่อนเหมือนก่อนหน้านี้ จึงทำให้วิดตัดสินใจเข้าไปเล่นเกมดังกล่าวอย่างไม่รีรอใดๆ ทั้งสิ้น ซึ่งก็ไม่ผิดหวังเพราะนอกจากเกมออนไลน์เกมใหม่จะเป็นที่ได้รับความนิยมและพูดถึงในหมู่เพื่อนๆ ที่เล่นเกมกันมากแล้ว วิดก็ยังชื่นชอบในเกมดังกล่าวค่อนข้างมากอีกด้วย “เกมนี้มันภาพสวย ตัวละครก็น่ารัก ที่สำคัญคนเล่นเยอะทำให้เล่นสนุก ออนไลน์เมื่อไหร่ก็มีแต่คนแย่งจะเข้ามาเล่นด้วยตลอด แล้วก็เล่นเกมกีฬาในแบบที่ไม่เคยคิดมาก่อนว่ามันจะสนุกได้” วิดกล่าว และยอมรับว่าหลังจากที่ได้เล่นเกมออนไลน์เกมนี้นั่นเองที่ทำให้วิดเริ่มรู้สึกชอบเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเป็นพิเศษ เกิดความรู้สึกอยากที่จะเล่น อยากที่จะติดตามอย่างจริงจังขึ้นมา ช่วงนั้นถ้ามีเวลาว่างเมื่อใดเป็นต้องหาเวลาไปเล่นซื้อหนังสือมานั่งศึกษา เรียกได้ว่าแทบที่จะทุ่มเทให้กับเกมนี้เกมเดียวเลย

แต่ถึงทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมของวิดจะเริ่มเปลี่ยนไป แต่กับเพื่อนๆ ของวิดแล้วไม่ว่าอย่างไรตัวเขายังเหมือนเป็นคนที่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ต้องมีความรู้รอบด้านในทุกเรื่องทุกเกมของเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์อยู่ดี เมื่อมีเกมออนไลน์ใหม่ๆ เข้ามาให้เล่นถ้าหากเป็นเกมที่ได้รับความนิยม มีคนพูดถึงมีคนเล่นมากๆ บรรดาเพื่อนที่เล่นเกมในห้องและคนที่รู้จักวิดแทบจะทุกคนก็จะมี ความคาดหวังว่าวิดจะต้องรู้เรื่อง ต้องพูดคุยเรื่องเกมนั้นๆ กับเพื่อนๆ ได้ ต้องเล่นมาแล้ว ตั้งมีตัวละครที่มีพลังและความสามารถสูงในเกมนั้นๆ เสมอ “คราวนี้เพื่อนเริ่มฮิตเกมอื่นอีกใช้เราก็ตอบมั่วๆ ไป เคยเล่นบ้าง ไม่เคยเล่นบ้าง ต้องหาเวลาไปเล่นอีก ยังไม่ได้เล่นก็ไปซื้อโค้ดบู๊คมาเปิดๆ อ่าน แล้วก็ตอบเพื่อนไปมั่วๆ ต้องทำเนียนเหมือนกับว่าเคยเล่นมาก่อน แบบว่าใครถามเกมไหนมาก็รู้หมด” วิดกล่าว ซึ่งวิดก็บอกกับผู้วิจัยว่าจะไปต่อว่าเพื่อนก็ไม่ได้ที่คาดหวังกับตัวเองเกินไปเหตุ ทั้งนี้เรื่องทั้งหมดก็เป็นเพราะตัววิดเองที่มักทำให้เพื่อนเข้าใจผิดคิดว่าต้องเป็นเช่นนั้นเสมอ เพราะทุกครั้งที่มีเพื่อนมาถามเกี่ยวกับเกมใหม่ๆ แทนที่ตัวเขาจะตอบปฏิเสธอย่างตรงไปตรงมาว่ายังไม่เคยเล่น ก็กลับมักจะชอบอวดดีตอบกลับไปว่ารู้จักดีหรือไม่ก็เคยเล่นมาแล้วพร้อมทั้งพูดตามน้ำไปเสียทุกครั้งไป ซึ่งวิดเองก็ไม่แน่ใจว่าจะเป็นเพราะความกลัวเสียฟอร์ม กลัวขายหน้าหรืออะไรก็ตามแต่ที่ทำให้เขามักบอกเพื่อนไปแบบนั้น ซึ่งวิดก็ยอมรับและบอกว่าถือเป็นนิสัยเสียส่วนตัวที่แย่มากๆ ของเขา “ไม่รู้เหมือนกันครับ ว่าทำไมหาเรื่องให้ตัวเองตลอด” วิดกล่าว และด้วยการที่

กลัวเสียหน้าเพื่อน ๆ เป็นประจำนี่เอง ทำให้ในระยะหลังๆ เมื่อติดตามข่าวพอรู้ว่าเกมอะไรกำลังจะได้รับความนิยมในช่วงนั้นๆ เพื่อเป็นการตัดปัญหาวิตกกังวลไปซื้อหนังสือเกมมาอ่าน หาข้อมูลมาศึกษาและกรีบเร่งไปเล่นเกมนั้นๆ อย่างรวดเร็วก่อนที่จะมีเพื่อนมาถาม มาพูดคุยหรือมาขอคำแนะนำอีก ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ที่ผ่านมามีวิตกกังวลกลายเป็นอาจารย์ในโลกของเกมออนไลน์เนื่องจากสมัครมี ID. มีตัวละครที่เล่นอยู่ในเกมต่างๆ ไปทั่วกว่า 10 เกม วันๆ หนึ่งเข้าเกมไหนที่ออกเกมนั้นที่เป็นว่าเล่น

“มี ID. เฉยๆ ไม่ได้นะครับ ต้องเก่งด้วย ไม่งั้นขายหน้าเขาแน่ เพราะเคยเอาไว้เยอะเลยต้องโหมเล่น พุ่มเต็มที่ใช้ทั้งเงินทั้งเวลา เอาทุกวิถีทางเลยให้เก่งเร็วๆ เป็นพอ” วิตกล่าว และบอกว่า การที่เขาติดตามเล่นเกมเป็นจำนวนมากเช่นนี้นั้น นอกจากจะเป็นเพราะความชอบและสนใจเป็นส่วนตัวแล้ว อีกส่วนหนึ่งก็ยอมรับว่า ยังมาจากความรู้สึกที่ไม่อยากตามหลังเพื่อน ๆ เสมือนเป็นเรื่องเกี่ยวกับศักดิ์ศรี ด้วยความที่วิตติดตามเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาก่อนใคร ทำให้ตัวเขามีความรู้สึกว่าไม่อยากยอมแพ้หากเทียบเกมเดียวกันกับเพื่อน ยิ่งงี้ก็อยากที่จะล้ำหน้า ยิ่งงี้ก็ต้องประสบความสำเร็จ มีตัวละครที่มีระดับพลังสูงกว่าคนอื่น ๆ การโหมเล่นเกมของวิตจึงนอกจากจะเป็นการแข่งขันกับทั้งเพื่อนในเกมแล้วยังเหมือนกับแข่งกับเพื่อน ๆ ที่ห้องที่เล่นเกมตลอดจนคนอื่น ๆ ไปด้วยในตัวด้วย ด้วยเหตุนี้ส่วนใหญ่วิตจึงมักเลือกเล่นเป็นตัวละครที่ควบคุมง่ายไม่ซับซ้อนเช่นพวกนักรบ นักดาบ อัศวิน เนื่องจากตัวละครเหล่านี้จะเก่งและมีความอดทนสูง สามารถพึ่งพาตนเองได้เร็ว จึงช่วยอำนวยความสะดวกทำให้เล่นเกมได้ง่ายขึ้นมาก

ถึงกระนั้นแม้วิตจะเคยเข้าไปทดลองเล่นและมีตัวละครที่ใช้ในเกมต่างๆ มากมายตามที่เคยพูดกับเพื่อนเอาไว้แล้วก็ตาม แต่การที่มีตัวละครอยู่ในเกมต่างๆ อยู่มากมายนี้เองจึงต้องใช้เวลาในการเล่นเกมที่ค่อนข้างมากตามไปด้วย เพราะตัวละครที่มีจะมีเฉยๆ ก็ไม่ได้เนื่องจากไม่มีประโยชน์อะไร จะต้องเก่งต้องมีความสามารถด้วย จะได้นำไปเล่นในเกมได้อย่างที่ต้องการและไม่อายใคร ดังนั้นเมื่อเริ่มเล่นเกมใหม่แต่ละครั้งจึงจะต้องใช้เวลาเป็นอย่างมากในการเริ่มต้นพัฒนาตัวละครของตัวเองให้มีความสามารถสูงพอที่จะใช้เล่นเกมได้ตามที่ต้องการ ในช่วงดังกล่าวนี้จึงเป็นเวลาที่วิตระบุว่าตัวเขาใช้เวลาหมดไปกับการเล่นเกมมากที่สุด โดยจะเล่นเกมประมาณ 6-7 วันต่อสัปดาห์หรือเรียกได้ว่าเล่นแทบทุกวันเลยทีเดียว ส่วนเวลาที่ใช้เล่นเกมนั้นจะขึ้นอยู่กับว่าในวันนั้นเข้าเล่นกี่เกมและเป็นเกมใดบ้าง ถ้าเป็นเกมที่ชอบหรือเป็นเกมที่สนใจแต่เพียงจะเริ่มเล่นใหม่ก็จะใช้เวลาในการเล่นค่อนข้างนานเพราะต้องรีบเร่งเก็บ Level และสะสมสิ่งของจึงต้องทุ่มเทใช้เวลาในการเล่นที่มากกว่าปกติ แต่ถ้าเป็นเกมที่ไม่ได้ติดตามเท่าใดนักหรือเป็นเกมที่ตัวละครที่ใช้มีพลังและความสามารถสูงมากแล้วก็อาจจะเล่นน้อยลงหรือบางทีอาจจะ

เล่นเพียงแค่มานๆเพื่อเล่นให้ทันเพื่อนเท่านั้น ในวันๆหนึ่งจึงอาจจะเล่นเกมตั้งแต่ 2-5 เกมขึ้นไป และเวลาที่ใช้เล่นเกมในแต่ละวันอาจจะใช้ตั้งแต่ 3-6 ชั่วโมง แต่ถ้าเป็นวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ก็จะเล่นมากขึ้นในบางครั้งก็อาจจะเพิ่มมากไปเป็น 8 จนถึง 10 ชั่วโมงเลยทีเดียว แต่ทั้งนี้ก็ต้องชี้แจงว่าไม่ได้หมายความว่าเล่นทีเดียว 10 ชั่วโมงไม่หยุด แต่จะเป็นในลักษณะรวมเวลาที่ใช้เล่นทั้งหมดในวันนั้นๆมากกว่า แต่ก็ยอมรับว่าเคยมีหลายครั้งเหมือนกันที่เล่นเกมต่อเนื่องแบบรวดเดียวแทบไม่ลุกออกจากหน้าจอคอมพิวเตอร์เลยซึ่งนานที่สุดเท่าที่จำได้ก็น่าจะประมาณ 10 ชั่วโมงนั่นเอง ซึ่งโชคบอกว่าเป็นเรื่องจริงแล้วตัวเขาไม่ได้ตั้งใจที่จะนั่งเล่นนานขนาดนั้นแต่เวลาเล่นเกมรู้สึกเพลิดเพลินทำให้เหมือนเวลาผ่านไปเร็วมากจึงกลายเล่นนานโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ สำหรับช่วงเวลาที่ใช้นั้นบอกตามปกติก็จะเล่นเกมได้ทั้งวันถ้าว่างก็จะเข้าเล่นทันทีแต่อย่างไรโดยมากก็จะเล่นเกมในช่วงกลางคืนเพราะเป็นช่วงเวลาที่ว่างและกลับถึงบ้านแล้ว ซึ่งก็จะเล่นเกมตั้งแต่ช่วง 1-2 ทุ่มไปจนถึงประมาณเที่ยงคืนหรืออาจจะมากกว่านั้นถ้าเป็นช่วงวันหยุด อย่างไรก็ตามจะแล้วแต่เวลาที่ว่างด้วยถ้าไม่มีการบ้านหรือเรื่องอื่นๆก็อาจจะเข้าเล่นเกมเร็วขึ้นกว่านี้อีกก็เป็นได้ แต่ถ้าไม่ติดขัดอะไรในวันหนึ่งๆจะต้องมีช่วงเวลาที่ได้ออนไลน์เข้าไปในเกมอย่างแน่นอน

ในส่วนของค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น อดยอมรับว่าที่ผ่านมาหมดค่าใช้จ่ายไปกับเกมมากจริงๆ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากการที่เขาเล่นอยู่หลายเกมทำให้ค่าใช้จ่ายในแต่ละเกมเมื่อนำมารวมๆกันแล้วค่อนข้างสูง โดยค่าใช้จ่ายทั้งหมดคิดแยกให้ผู้วิจัยฟังออกเป็น 3 ส่วน เริ่มจากค่าใช้จ่ายเวลาที่ใช้ไปเล่นตามร้านอินเทอร์เน็ตซึ่งจะไม่มากเท่าไรนัก ค่าบริการจะตกอยู่ประมาณ ชั่วโมงละ 15-20 บาท ซึ่งในการเล่นที่ร้านอย่างมากที่สุดก็เพียงแค่ครั้งละ 2 ชั่วโมงเท่านั้น อีกทั้งร้านก็จะเล่นที่ร้านเป็นบางครั้งเท่านั้น เนื่องจากตัวเขาเป็นคนที่ชอบเล่นเกมอยู่ที่บ้านมากกว่าเพราะรู้สึกมีอิสระสามารถจะทำอะไรก็ได้ ไม่ต้องเกรงใจใคร ซึ่งถ้าหากวันไหนเลิกเรียนเร็วก็อาจจะแวะเล่นเกมที่ร้านหรือรีบกลับไปเล่นที่บ้านก็ได้ แต่ถ้าวันไหนรถติดมากๆแทนที่จะฝ่ารถติดกลับบ้านก็จะหาเล่นเกมอยู่ที่ร้านรอจนกว่าถนนจะโล่งจึงค่อยกลับบ้าน

ค่าใช้จ่ายในส่วนถัดมาจะเป็นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับหนังสือคู่มือแนะนำการเล่นเกมต่างๆ(Guide Book) ซึ่งอดจะซื้อหนังสือคู่มือกับเกมที่เขาเล่นทุกเกมหรือแม้แต่บางเกมที่ไม่ได้เล่นแต่สนใจก็อาจจะซื้อมาลองเปิดอ่านดูก่อนที่จะตัดสินใจเล่นอีกที ซึ่งหนังสือเหล่านี้ก็จะมีราคาแตกต่างกันไปในราคาประมาณ 100-200 บาท โดยจะซื้อประมาณหนึ่ง-สองเดือนต่อเล่มแล้วแต่ว่าจะมีเกมที่น่าสนใจหรือไม่ ที่ต้องซื้ออ่านนั้นนอกจากจะทำให้เล่นเกมได้ง่ายและเข้าใจมากขึ้นแล้ว ในหนังสือยังมักจะมีแผ่น CD ตัวเกมเอาไว้ให้ด้วยซึ่งก็เท่ากับว่าซื้อแผ่นเกมมาเล่นที่บ้านนั่นเอง

ค่าใช้จ่ายส่วนสุดท้ายจะเป็นในเรื่องเกี่ยวกับการซื้อบัตรเติมเงินเพื่อนำมาใช้เติมวันและจำนวนเงิน(เครดิต)ที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น "บัตรเติมเงินนี้แหละครับ ตัวดูดตั้งค์เลย" "ต้องซื้อทีละหลายๆใบครับ ใช้ด้วยกันไม่ได้ ราคาก็ไม่เท่ากันอีก" วิดกล่าว และบอกว่าเป็นส่วนที่มีค่าใช้จ่ายสูงที่สุดและต้องจ่ายบ่อยครั้งที่สุดแต่ทั้งนี้ก็แล้วแต่เกมนั้นๆว่าจะมีบัตรราคาเท่าไรให้ซื้อไปใช้บ้าง แต่โดยมากถูกที่สุดจะอยู่ประมาณ 50 บาทไปจนถึง 500 บาทเมื่อนำไปใช้ในเกมนั้นๆก็จะมีมูลค่าประมาณตั้งแต่ 5,000-70,000 เครดิต วิดบอกกับผู้วิจัยว่าอาจดูเหมือนเงินไม่กี่ร้อยบาทแต่พอแปลงเป็นเงินในเกมแล้วดูเหมือนจะมีมูลค่าสูงมาก แต่ถ้าหากเป็นคนที่เล่นเกมจะรู้ว่าจริงๆแล้วไม่มากอย่างที่คิด เพราะสินค้าพิเศษที่ต้องใช้เฉพาะเงินจากบัตรเติมเงินแลกซื้อเอาเท่านั้นราคาของชิ้นหนึ่งโดยมากอย่างถูกๆก็มีราคาอยู่หลายพันบาทขึ้นไปแทบจะทั้งสิ้น ซึ่งถ้าหากเป็นอุปกรณ์อาวุธหรือเครื่องแต่งกายที่มีประสิทธิภาพสูงก็จะมีราคาที่สูงตามขึ้นไปด้วย อย่างไรก็ตามสินค้าพิเศษเหล่านี้บางชิ้นก็จะมีจำกัดระยะเวลาใช้งาน ไม่ได้ซื้อมาแล้วสามารถใช้ได้ตลอดไป เหมือนกับอุปกรณ์ที่มีขายในเกมตามธรรมดา ทำให้บางครั้งวิดต้องเสียเงินซื้อบัตรเติมเงินเพื่อมาซื้อสินค้าเหล่านี้เป็นประจำ เช่น สิ่งของเพิ่มค่าประสบการณ์ หรือชุดเครื่องแต่งกายพิเศษ เป็นต้น จึงเป็นเหตุทำให้เดือนหนึ่งๆอาจจะต้องเติมเงินในบางเกมมากกว่า 1 ครั้ง ซึ่งการที่จะซื้อบัตรเติมเงินราคาเท่าไรมาใช้นั้นก็ขึ้นอยู่กับว่าเป็นเกมอะไร เป็นเกมที่ชอบหรือไม่ และมีความจำเป็นต้องใช้แค่ไหนในตอนนั้น อย่างเกมที่ชอบมากๆก็อาจจะซื้อบัตรเติมเงินราคาสูงๆมาเติมเพราะจะได้แลกซื้ออุปกรณ์ดีๆมาใช้ได้ แต่ถ้าเป็นเกมที่ไม่ได้เน้นแล้วเท่าไรก็อาจจะซื้อบัตรราคาต่ำๆไม่กี่สิบบาทมาใช้ชั่วคราวหรือไม่บางทีก็ปล่อยให้ระบบตัดไปเลยแล้วถ้าต้องการจะเล่นเมื่อใดก็ค่อยซื้อมาเติมอีกครั้ง ด้วยเหตุนี้ทำให้ในส่วนนี้ค่าใช้จ่ายที่ไม่แน่นอนตายตัวบางเดือนอาจจะจ่ายเพียงแค่นี้ก็ร้อยบาท บางเดือนก็อาจจะจ่ายไปเกินกว่าหลักพันบาทขึ้นไปก็เป็นได้

สำหรับเรื่องการนำเงินบาทจริงๆไปแลกกับของในเกมกันเอง(โดยไม่เกี่ยวข้องกับระบบบัตรเติมเงิน) วิดยอมรับว่าตัวเขาก็เคยมีความคิดที่จะซื้อต่อตัวละครของคนอื่นๆในเกมที่เขาสนใจมาเป็นของตนเอง โดยประกาศซื้อ-ขายตัวละคร สินค้าและไอเทมในลักษณะนี้นั้นมักพบเห็นได้ทั่วไปตามเว็บบอร์ดเกมต่างๆ เหตุที่วิดมีความคิดเช่นนั้นก็เป็นเนื่องจากการที่ตัวเขาเล่นมากและต้องตระเวนเล่นอยู่หลายเกม ซึ่งก็จะรู้สึกเบื่อทุกครั้งที่เวลาเริ่มต้นเล่นเกมใหม่ก็ต้องมาเริ่มต้นเล่นใหม่พัฒนาความสามารถของตัวละครที่เล่นใหม่ตั้งแต่ต้นอีกครั้ง ซึ่งต้องใช้เวลานานต้องทุ่มเทในการเล่นค่อนข้างมาก ทำให้เสียเวลาในการทำอย่างอื่นรวมทั้งเวลาในการเล่นเกมนั้นๆไปมากเช่นกัน การซื้อตัวละครเก่งๆที่มีความสามารถซึ่งมีคนนำมาประกาศขาย จึงเป็นหนทางที่สะดวกและง่ายที่สุดในการที่จะเข้าเล่นเกมที่วิดสนใจได้อย่างรวดเร็ว เพราะนอกจากจะไม่ต้องเสียเวลามานั่งเล่นเองตั้งแต่ต้นแล้ว ยังสามารถที่จะเอาไปอวดกับเพื่อนๆคนอื่นๆได้อย่างทันที่อีกด้วย

ถึงแม้ว่าวิดจะเคยมีความพยายามอยู่หลายครั้งจนถึงขั้นขนาดโทรศัพท์ติดต่อไปแล้วแต่สุดท้ายก็ยกเลิกไปในที่สุดด้วยเหตุผลต่างๆนาๆ ไม่ว่าจะเพราะตกลงราคาซื้อขายกันไม่ได้ ประกอบกับหลายต่อหลายครั้งดูแล้วไม่ค่อยจะน่าเชื่อถือสักเท่าไรซึ่งวิดมักจะได้รับคำเตือนจากคนที่รู้จักหลายๆคนว่ามักจะมีคนถูกหลอกอยู่เป็นประจำอีกด้วย และที่สำคัญก็คือการกระทำดังกล่าวเป็นการกระทำที่ผิดกฎของเกม ถ้าหากถูกผู้ดูแลระบบ(GM) รู้เข้าก็จะถูกระงับการใช้ตัวละครนั้นๆแบบถาวรก็เป็นได้

อย่างไรก็ตามในส่วนของผู้ใช้จ่ายโดยรวมในการเล่นเกมนั้น แม้วิดจะแทบไม่เคยได้สนใจในเรื่องดังกล่าวมาก่อน แต่วิดก็ได้ประเมิณคร่าวๆให้ผู้วิจัยทราบว่าคุณใช้จ่ายรวมทั้งหมดที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ของเขานั้นจะตกอยู่ที่ประมาณเดือนละ 400-800 บาท โดยมีเดือนที่ใช้ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมทั้งหมดสูงสุดเท่าที่จำได้น่าจะอยู่ที่ 2,000 บาท ซึ่งวิดบอกว่าอย่างไรก็ตามที่ผ่านมามีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ถือว่าไม่น่าจะเป็นปัญหาสำหรับเขา เพราะวิดได้เงินจากทางบ้านมาใช้จ่ายส่วนตัวในแต่ละเดือนสูงกว่านั้นมาก อีกทั้งที่ผ่านๆมาตัวเขาก็ยังมีพอใช้จ่ายเพียงพอแทบทุกเดือนอยู่แล้ว ถึงแม้บางครั้งอาจจะต้องตัดใจไม่ไปเที่ยวไม่ซื้อของที่ยอยากได้บางอย่างเพื่อที่จะได้มีเงินพอมารับเล่นเกม และก็อาจจะเคยมีบางเดือนเหมือนกันที่ใช้จ่ายเกินตัวจนต้องไปขอเงินจากทางบ้านมาใช้เพิ่มเติม

ในส่วนของการเล่นเกมหลายๆส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับเพื่อนอย่างไรบ้างนั้น วิดบอกว่าปกติตัววิดเองก็ค่อนข้างเป็นที่รู้จักและสนิทกับเพื่อนๆในห้องแทบทุกคนอยู่ก่อนแล้ว เพียงแต่จะสนิทมากน้อยแตกต่างกันไปในแต่ละคนเท่านั้น ซึ่งการเล่นเกมนั้นก็ไม่ได้ทำให้ตัวเขาห่างหายไปจากเพื่อนๆแต่อย่างใด แต่ในทางตรงกันข้ามการที่เล่นเกมออนไลน์เป็นที่นิยมในหมู่เพื่อนๆกลับทำให้วิดเป็นที่สนใจและมีโอกาสสนิทสนมกับเพื่อนๆมากขึ้น อาจจะเป็นโชคดีของตัวเองที่มีเพื่อนในห้องที่ชอบเล่นเกมเหมือนกันหลายคน จึงทำให้มีโอกาสได้จับกลุ่มพูดคุย ถกเถียงกันเกี่ยวกับเรื่องเกมเป็นประจำ โดยเฉพาะในหมู่เพื่อนๆที่ชื่นชอบในการเล่นเกมนั้นซึ่งมักจะมีปัญหามาถาม มีเรื่องราวมาเล่าให้ฟังอยู่แทบทุกวัน บางวันคุยกันที่โรงเรียนเสร็จก็จะไปออนไลน์เจอกันเล่นด้วยกันในเกมอีกทีหนึ่ง แต่ก็ยอมรับว่าเพื่อนที่สนิทกันมากขึ้นส่วนใหญ่จะเป็นคนที่เล่นเกมเท่านั้น ในขณะที่เพื่อนคนอื่นๆก็อาจจะสนิทน้อยลง เนื่องจากมีเวลาไปไหนมาไหนด้วยกันน้อยลง เพราะหลังเลิกเรียนวิดก็มักจะขอตัวอยู่ตลอดเพราะต้องรีบเอาเวลาที่ไปเล่นเกม

ในส่วนของเพื่อนในเกม ชื่อเสียงที่วิดมีในเกมออนไลน์ก็ไม่ได้ดังไปกว่าที่โรงเรียนเท่าไรเลย เพราะเป็นที่รู้จักกันเฉพาะในหมู่เพื่อนๆในเกมที่เขาชอบเล่นว่าวิดเป็นคนทุ่มเทกับการเล่น

แค่นั้น ด้วยเวลาที่วิดีโอใช้ในการเล่นเกมเพียงไม่นานนักก็สามารถที่จะสร้างตัวละครที่เก่งกาจขึ้นมาได้ ตัวละครที่วิดีโอใช้ในแต่ละเกมส่วนใหญ่จึงจะมีพลังที่สูงมากใช้อาวุธอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายอย่างดีมีราคาแพง ด้วยเวลาที่ใช้ออนไลน์เล่นเกมมากและตัวละครที่ใช้มีจุดเด่นถึงขนาดนั้นจึงไม่แปลกเลยที่จะทำให้วิดีโอได้มีเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นมากมายจากการรู้จักกันผ่านการเล่นเกม ซึ่งยิ่งเล่นเกมมากก็ยิ่งรู้จักกับผู้เล่นอื่นๆมากขึ้นด้วย ซึ่งเพื่อนๆในโปรแกรมMSNส่วนใหญ่ก็มาจากเพื่อนที่พบเจอกันในเกมแทบจะทั้งนั้น กับคนที่วิดีโอรู้จักในเกมเท่าที่เคยตามดูก็จะมีหลายรุ่นหลายระดับ ตั้งแต่ชั้นประถมเรื่อยไปจนถึงมหาวิทยาลัยเลยทีเดียว แต่ถึงกระนั้นแม้การที่วิดีโอเล่นเกมออนไลน์หลายเกมจะทำให้มีคนที่รู้จักเป็นจำนวนมากก็ตาม แต่ส่วนใหญ่ก็จะเป็นในลักษณะผิวเผินเจอกันเป็นครั้งไปมากกว่าซึ่งก็มักจะเจอกันในเกมเท่านั้น ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะในช่วงก่อนวิดีโอเล่นเกมค่อนข้างหลายเกมทำให้เปลี่ยนเกมเล่นไปเรื่อยๆจึงไม่ค่อยได้มีเวลาทำความรู้จักสนิทสนมกับเพื่อนๆในเกมต่างๆมากนัก แต่ถึงอย่างไรถ้าหากเป็นเกมที่วิดีโอชอบเล่นอยู่เป็นประจำก็พอจะมีคนที่เล่นเกมด้วยกันจนรู้จักเป็นเพื่อนทางเกมสนิทสนมอยู่บ้าง ซึ่งก็ล้วนแล้วแต่เป็นผู้เล่นที่มีระดับพลังมหาศาลหลายๆคนมีพลังที่สูงกว่าวิดีโอเสียอีก ส่วนใหญ่ก็จะเป็นคนที่สนิทและเคยรู้จักกันมาตั้งแต่เริ่มต้นเล่นเกมมาตั้งแต่แรกและยังไม่หนีหายไปไหน ซึ่งก็มีหลายคนที่จะเจอกันในเกมและก็มาออนไลน์มาช่วยเล่นด้วยกันเป็นประจำจนถึงขั้นสนิทกับวิดีโอไม่แพ้เพื่อนๆในโรงเรียนถึงกับขนาดแลกเปลี่ยนโทรศัพท์และนัดพบกันมาแล้วก็หลายครั้งก็มีเช่นกัน โดยเพื่อนที่รู้จักผ่านเกมส่วนใหญ่จะอยู่ในกรุงเทพเหมือนกันมีทั้งผู้ชายผู้หญิงแต่ก็ไม่ได้นัดเจอกันบ่อยครั้งมากนัก อีกทั้งวิดีโอเองไม่ได้ติดใจหรือสนิทกันมากเท่ากับเพื่อนๆที่โรงเรียนแต่อย่างใดนอกจากเป็นเพื่อนที่สนิทในการเล่นเกมด้วยกันเท่านั้น ถึงแม้จะมีหลายครั้งที่รู้สึกว่าเป็นเพื่อนในเกมหลายคนที่น่าสนใจและเมื่อคุยด้วยแล้วสนุกสนานไม่แพ้เพื่อนๆในห้อง แต่เมื่อไม่ค่อยได้เจอกันในเกมนานๆเข้าก็เริ่มห่างกันไป ต่างจากเพื่อนที่โรงเรียนที่ยังก็ต้องเจอกันทุกวัน “เพื่อนในเกมมันก็จะเจอกันแต่ในเกม แต่เพื่อนที่โรงเรียนยังไงมันก็ต้องเจอกันทุกวันครับ มันจะสนิทเท่ากันได้ยังไง” วิดีโอกล่าว

ส่วนผลกระทบในเรื่องการเรียนนั้น “ตอนที่เล่นมากๆเกรดก็ตกจริงๆ ตกแบบเห็นๆเลยครับ ก็เอาเวลาไปเล่นเกมซะขนาดนั้น แล้วจะเอาเวลาที่ไหนไปอ่านหนังสือ ตอนสอบยังหาเวลาเล่นเลย” วิดีโอกล่าว และยอมรับว่าในช่วงที่เล่นเกมออนไลน์มากขนาดนั้นก็ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของเขาเช่นกัน แม้ว่าวิดีโอจะเป็นคนที่ไม่ได้มีผลการเรียนสูงมากนักแต่การที่เขาแต่เล่นและสนใจอยู่แต่กับการเล่นเกมนั้น ทำให้เขาไม่มีเวลาที่จะเอาใจใส่ในเรื่องการเรียนเท่าที่ควร วิดีโอยอมรับว่าเวลาอยู่บ้านตัวเขาไม่เคยอ่านหนังสือเรียนเลย การบ้านแม้จะมีส่งทุกครั้งแต่ก็เป็นในลักษณะรีบทำให้มีส่งให้ทันตามกำหนดพร้อมๆกับเพื่อนเท่านั้น มีบางครั้งเหมือนกันที่แม้จะมีการบ้านแต่ก็ไม่ได้ทำเอาเวลาไปนั่งเล่นเกมแทนแล้วอีกวันก็ค่อยรีบไปขอยืมเพื่อนมาลอกส่งที่

โรงเรียนตอนเช้าซึ่งเพื่อนๆก็ยินดีให้วิดลอคการบ้านอยู่เสมอ ส่วนในเวลาเรียนวิดบอกว่าการบ้านก็ไม่ใช่คนที่ตั้งใจเรียนอะไรอยู่แล้ว ถึงจะไม่ได้เล่นเกมแต่ก็จะชอบนั่งคิดเรื่องอื่นๆไปเรื่อยๆ แต่ก็ยอมรับว่าในช่วงที่ผ่านมาหลายครั้งที่วิดคิดว่าเมื่อไหร่ถึงจะหมดเวลาเรียนเสียที่จะได้รีบกลับบ้านไปเล่นเกม ยิ่งถ้าเป็นช่วงที่เพิ่งเริ่มต้นเล่นเกมอันใหม่นั้นวิดบอกว่าแทบจะไม่นับเรียนเลยที่เดียวคิดอยู่แค่เมื่อไหร่หนังสือเกมจะออก จะได้ซื้อแล้วเอาไปเล่น แล้วก็จะได้กลับมาอวดเพื่อนๆว่าเล่นมาแล้วหรือไม่ก็อวดว่าตัวละครของตนเองเก่งล้ำหน้ากว่าใครๆ เมื่อเป็นเช่นนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกใดๆทั้งสิ้นสำหรับวิดที่เกรดเฉลี่ยรวมของเขาที่ต่ำอยู่แล้วจะยิ่งตกลงไปอีกจนมีบางเทอมที่เกรดเฉลี่ยตกลงไปเกือบเหลือแค่ 2.00 จนถูกที่บ้านว่ากล่าวอยู่เป็นประจำ

ส่วนผลกระทบในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว วิดบอกกับผู้วิจัยว่ากับการเล่นเกมในแบบของเขาก็ยังมีผลกระทบในเรื่องดังกล่าวอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้มากนัก วิดยอมรับว่าในช่วงที่ผ่านมาอาจจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับที่บ้านน้อยลง เพราะกลางวันตัวเขาก็จะอยู่โรงเรียนส่วนตอนกลางคืนก็เอาเวลาที่มีไปเล่นเกมต่างๆจนเกือบหมด เวลาที่จะใช้ในการพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่นๆในบ้านจึงมีแค่ช่วงเย็นต่อวันเท่านั้น แต่แม้ว่าวิดจะเป็นคนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยลงมาก จนในบางวันอาจจะแทบไม่ได้ลุกไปไหนเลยนอกจากนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ แต่วิดก็ยืนยันว่าเขาไม่ใช่คนประเภทที่จะหยุดเล่นเกมสักวันสองวันไม่ได้เลย ถ้าหากที่บ้านมีกิจกรรมที่ให้ทำร่วมกันที่น่าสนใจเช่น ถ้าเขาVCDภาพยนตร์ที่วิดอยากดูมาวิดก็พร้อมที่จะหยุดเล่นเกมไปดูหนังกับที่บ้านก่อนได้ เช่นเดียวกับถ้าจำเป็นต้องออกไปธุระกับคุณพ่อคุณแม่ หรือน้องสาวต้องการที่จะใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ก็สามารถที่จะหยุดเล่นให้ได้ทันทีเช่นกัน “อยู่ที่บ้านไม่เหมือนอยู่ที่โรงเรียน ที่บ้านไม่มีใครสนใจเรื่องเกมเลย” “อยู่ที่บ้านก็ไม่ว่าจะคุยอะไร คุยเรื่องเกมก็ไม่ได้ ก็ไม่มีใครรู้เรื่องเกมเลย พูดอะไรไปก็ไม่รู้เรื่องกัน” วิดกล่าว และบอกว่าตัวเขาจะชอบพูดคุยกับเพื่อนที่โรงเรียนมากกว่าหรือไม่ก็กับเพื่อนในเกม ยอมรับว่าทุกวันนี้มีเรื่องพูดคุยกับที่บ้านน้อยลง เพราะเวลาอยู่ที่บ้านไม่ค่อยมีใครคุยด้วยในสิ่งที่ตัวเขาชอบเพราะความสนใจที่มีแตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณแม่และน้องสาวแทบที่จะไม่มีความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับเกมและคอมพิวเตอร์เลย

ในส่วนของการเล่นเกมออนไลน์โดยปกติแล้วที่บ้านก็ทราบดีและก็ได้ห้ามแต่อย่างไร ถึงแม้ว่าจะถูกตักเตือนอยู่บ้างก็ตามในช่วงที่เล่นเกมมากๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงที่ผลการเรียนตกมากๆ ซึ่งมักจะโดนที่บ้านต่อว่าเป็นประจำว่าเป็นเพราะเล่นเกมมากซึ่งวิดก็จะมักจะเถียงไปว่าไม่เกี่ยวกัน ทั้งๆที่จริงๆแล้วตัวเขาเองก็ยอมรับว่าการเล่นเกมมีผลในเรื่องผลการเรียนของเขาเช่นกันแต่ก็ต้องเถียงไปก็เพราะว่าไม่อยากให้ที่บ้านมายุ่งเกี่ยวกับการเล่นเกมของเขา วิด

บอกว่าหลายครั้งที่ตัวเขาเคยถึงกับถูกที่บ้านขู่ว่าจะไม่อนุญาตให้เล่นเกมแล้ว เมื่อเป็นเช่นนั้นวิดจึงแก้ปัญหาโดยการอาจจะเล่นเกมให้เห็นน้อยลงหรือไม่ก็หยุดเล่นเกมที่บ้านให้ใครเห็นไปสักวันสองวันแล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่อีกครั้ง โดยในช่วงนั้นก็อาจจะอาศัยเล่นเกมตามร้านก่อนกลับบ้านหรือไม่ก็แอบเล่นตอนกลางคืนเวลาที่ทุกคนในบ้านเข้านอนกันหมดแล้ว และเมื่อเวลาผ่านไปสักระยะหนึ่งก็ค่อยกลับมาเล่นเกมตามปกติใหม่อีกครั้งซึ่งเมื่อถึงตอนนั้นที่บ้านก็ไม่ได้ว่าอะไรอีกเลย

ในเรื่องผลกระทบต่อสุขภาพนั้น วิดบอกว่าถึงเวลาอยู่บ้านเขาจะเอาแต่เล่นเกมแต่ก็มีเวลาที่ได้ออกกำลังกายอยู่บ้างเหมือนกันโดยจะอาศัยเวลาที่อยู่โรงเรียนไปเล่นกีฬากับเพื่อนๆไม่ว่าจะเป็นฟุตบอลหรือไม่ก็เล่นบาสเก็ตบอลซึ่งเป็นกีฬาที่วิดชอบที่สุด ถึงจะไม่ได้เล่นทุกวันเป็นประจำก็ตามแต่ส่วนมากจะเล่นตอนพักเที่ยงหลังทานข้าวเสร็จหรือไม่ก็ในช่วงเวลาที่ว่างไม่มีเรียน แต่ถ้าเป็นหลังเลิกเรียนในระยะหลังนี้จะได้ไม่ได้เล่นเลยเพราะต้องรีบกลับบ้านหรือหาเวลาไปนั่งเล่นเกมต่อทำให้ระยะหลังวิดรู้สึกเหมือนกันว่าตัวเองได้ออกกำลังกายน้อยลง ส่วนปัญหาที่พบเมื่อเล่นเกมนานๆนั้น วิดบอกว่าอาการก็จะเป็นเหมือนอย่างที่เพื่อนเป็นกันไม่ต่างกันมากนัก เช่น ปวดข้อศอก ปวดข้อมือและนิ้วเพราะต้องคอยคลิกนิ้วกดปุ่มตลอดเวลา นอกจากนี้ก็จะมีปวดบริเวณก้นด้วยเพราะนั่งเล่นเกมนานๆไม่ค่อยได้ขยับไปไหน แต่ที่วิดเป็นแตกต่างกับเพื่อนก็คือบางครั้งเวลาที่เล่นเกมนานๆจนอ่อนเพลียก็รู้สึกอ่อนเพลียมากกว่าปกติ เวลาเข้านอนจะรู้สึกเหมือนเวียนหัวเหมือนไม่สบายคล้ายกับคนไม่ได้นอนมาหลายวันทั้งๆที่ตามปกติวิดจะไม่ใช้คนที่นอนดึกมากเท่าไรนัก โดยยืนยันว่าตัวเขายังไงก็ไม่คิดจะเล่นแบบข้ามวันข้ามคืนแบบคนอื่นเป็นแน่ ถึงจะมีบางครั้งเหมือนกันที่เคยเล่นเกมจนเลิกดึกตื่น ซึ่งก็เป็นเพราะเล่นติดพันบ้าง เพื่อนในเกมไม่ยอมมาให้ไปบ้าง หรือบางทีก็เล่นเพลินจนลืมเวลาไปบ้างก็มีเหมือนกัน แต่ยืนยันว่ายังไงไม่เป็นเพราะความตั้งใจของวิดแน่นอน ส่วนเรื่องทานอาหารนั้นวิดยืนยันว่าทานตรงเวลาทุกมื้อทั้งเช้ากลางวันและเย็น

ในเรื่องการเล่นเกมอาจจะทำให้มีโอกาสเข้าเกี่ยวข้องกับกาพนันและเสพติดในสิ่งต่างๆนั้น วิดคิดว่าไม่น่าที่จะเป็นไปได้ เท่าที่ตัวเขาเล่นเกมมาก็ยังไม่เห็นในเรื่องดังกล่าว แต่ก็ยังไม่กล้ายืนยันเช่นกันว่าในเบื้องต้นแล้วจะมีโอกาสที่การพนันและสิ่งเสพติดจะเข้ามาเกี่ยวข้องกับไม่ แต่ยืนยันว่าถึงอย่างไรตัวเขาก็ไม่คิดจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับอย่างแน่นอน แต่ถ้าหากจะมีการติดในสิ่งใดๆก็คงจะติดการเล่นเกมเท่านั้น เพราะวิดก็เคยได้ยินมาตามข่าวว่ามีคนที่ติดเกมจนสร้างปัญหามาหลายคนแล้ว

“แต่ไปๆมาๆซักจะไม่ไหว เลยทิ้งเอาไว้หลายเกม จนเหลือเกมที่ยังเล่นอยู่ 4-5 เกม อย่างที่เห็นนั่นละครับ” “เริ่มคิดได้ว่าจะเล่นหลายเกมไปทำไม” วิดกล่าว และก็บอกกับผู้วิจัยว่า ในช่วงที่ผ่านมาระยะหลังๆ วิดเริ่มที่จะลดจำนวนเกมที่ตนเองเล่นให้เหลือน้อยลงโดยจะเน้นเล่น เฉพาะบางเกมที่มีคนนิยมออนไลน์เล่นกันมากๆ และกับเกมที่ตัวเขาชอบเล่นอยู่เป็นประจำหรือตัว ละครที่ใช้ผู้มีระดับความสามารถสูงๆ มากกว่าจะตระเวนเล่นไปทั่วเหมือนแต่ก่อนทั้งนี้ก็ เนื่องมาจากเหตุผลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพราะวิดเริ่มมีเวลาว่างที่จะใช้ในการเล่นเกมน้อยลง ไม่ว่าจะ เป็นเพราะเรื่องการเรียนที่ใกล้จะสอบเข้ามหาวิทยาลัยแล้ว รวมทั้งเรื่องส่วนตัวอื่นๆอีกทั้งจะ เรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมที่เริ่มจะสูงขึ้นเรื่อยๆของเขา แต่ที่สำคัญก็คือพอเล่นได้เรื่อยๆก็เริ่ม รู้สึกเบื่อ ซึ่งวิดอธิบายให้ฟังว่าไม่ได้เบื่อการเล่นเกม แต่เริ่มคิดได้ว่าไม่มีความจำเป็นอะไรที่จะต้อง ทนอดหลับอดนอนเพื่อนั่งเล่นเกมที่ตัวเขาไม่ได้ชอบหรืออยากเล่นมาก่อนตั้งแต่แรก ที่ผ่านมาก็ตัว เขาเล่นเกมหลายๆก็เพียงเพื่อให้เพื่อนยอมรับว่าตัวเขาเก่งจริง เหมือนกับว่าที่เล่นก็เพียงเพราะ ต้องการแข่งเพื่อที่จะได้คุยโอ้อวดกับเพื่อนๆ ซึ่งวิดก็ยอมรับว่าในระยะหลังๆก็ไม่รู้ว่าจะรีบเล่นเกม เพื่อแข่งกับคนอื่นไปทำไมเพราะจริงๆแล้วก็ไม่ได้มีใครคิดที่จะแข่งกับตัวเขาเลย เพราะเพื่อนๆใน ห้องส่วนใหญ่ก็จะเป็นลักษณะชอบตามกระแสเล่นได้ไม่นานก็เลิกและเปลี่ยนเกมไปเรื่อยๆ ไม่ได้ ตั้งอกตั้งใจเล่นให้ประสบความสำเร็จเหมือนอย่างที่วิดเป็น

“เหมือนมันลงทุนลงแรงไปแล้วจะทิ้งก็เสียดาย อีกอย่างพอเล่นไปเยอะๆมันก็สนุก ดี รู้สึกผูกพันกับตัวละคร กับคนที่เคยเล่นเคยเจอในเกม” วิดกล่าว แม้สุดท้ายจุดมุ่งหมายและ เหตุผลในการเล่นของเกมของวิดจะเปลี่ยนแปลงไป ถึงเวลาที่ใช้ในการเล่นจะลดลงไปบ้าง แต่ สุดท้ายวิดก็ยืนยันว่ายังคงมุ่งมั่นขึ้นชอบพร้อมทั้งยังจะติดตามคลุกคลีอยู่กับแวดวงของเกม ออนไลน์ต่อไป โดยจะหันมาเล่นเกมเพื่อความสนุกสนานตามที่ตัวเองชอบมากขึ้น ไม่ได้คิดหรือ รู้สึกอยากจะทำอย่างใด “อย่างน้อยมันก็ทำให้ผมรู้ว่าเรื่องที่ผมสนใจมันก็มีคนชอบอยู่เยอะ ไม่ใช่แค่เกมอย่างเดียวเรื่องอื่นๆด้วย” วิดกล่าว เพราะเกมออนไลน์นอกจากจะให้ทั้งความ สนุกสนานอย่างที่ไม่เคยเจอมาก่อนแล้ว ยังทำให้วิดได้รู้จักกับคนมากมาย แม้บางคนจะมองว่า เป็นเรื่องไร้สาระ แม้บางคนจะมองว่าเขาหมกมุ่นอยู่กับสิ่งที่ไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์อะไร แต่ก็ต้อง ยอมรับว่าเพราะเกมออนไลน์นี่เองที่ทำให้ตัวเขาได้รับการยอมรับและทำให้เขาได้เป็นที่สนใจ ที่ สำคัญก็คือทำให้เขาได้มีโอกาสได้สนิทสนมกับเพื่อนๆในชีวิตจริงมากขึ้นถึงแม้จะเป็นเพียงเพื่อน ในห้องเรียน แม้จะเป็นแค่กลุ่มคนเล็กๆที่เล่นและสนใจในเกมเหมือนกันก็ตาม

4.7 กรณีศึกษาที่ 7

เด็กหนุ่มกับประสบการณ์ในโลกของเกม

ที่ทำให้เขาได้ใกล้ชิดสนิทสนมกับคนอื่น ๆ

โซคุง (นามสมมุติ) เป็นชื่อที่ใช้เรียกตัวเองของเด็กหนุ่มอายุเพียง 17 ปี คนหนึ่งที่ชื่นชอบเกี่ยวกับโลกคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจวัตรประจำวัน โซคุงเป็นนักเรียนมัธยมปลายของโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ซึ่งขณะที่ให้สัมภาษณ์โซคุงเพิ่งสอบปลายภาคเสร็จและกำลังอยู่ในระหว่างปิดเทอมก่อนที่จะเลื่อนขึ้นไปสู่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในอีกไม่นานนี้ แต่ถึงแม้ว่าเวลาอยู่ในโรงเรียนด้วยกันกับเพื่อนๆ โซคุงจะเป็นเพียงเด็กหนุ่มรูปร่างหน้าตาธรรมดาคนหนึ่ง การเรียนก็อยู่ในระดับปานกลางปกติ รวมทั้งมีความชอบในเรื่องต่างๆ เหมือนเด็กหนุ่มทั่วไปในรุ่นราวคราวเดียวกัน ไม่ได้มีอะไรโดดเด่นไม่มีอะไรที่น่าจับตามองเป็นพิเศษ แต่ใครจะทราบได้ว่าเวลาที่เขาอยู่ในอินเทอร์เน็ต ด้วยความอึดยาศัยดี มีน้ำใจของเขาจะสร้างเสน่ห์จนกลายเป็นคนที่มีแต่ใครๆ รักและสนใจอยากรู้จักด้วยอยู่ไม่น้อยโดยเฉพาะในโลกของเกมออนไลน์

ผู้วิจัยมีโอกาสดูรู้จักกับโซคุงผ่านการเล่นเกมออนไลน์ประเภทผจญภัยสวมบทบาท (MMORPG) เกมหนึ่งซึ่งมีชื่อเสียงและมีคนนิยมเล่นกันแพร่หลายมานานพอสมควร แต่ในครั้งแรกผู้วิจัยกลับไม่ได้ให้ความสนใจในตัวโซคุงมากนัก เนื่องจากโซคุงไม่ได้มีลักษณะของนักเล่นเกมที่ผู้วิจัยต้องการพบเจอในครั้งแรกไม่ว่าจะเป็นในเรื่องความเก่งกาจในระดับที่โดดเด่นมาก มีระดับ เลเวลที่สูงหรือจุดเด่นในด้านต่างๆ จนเป็นที่น่าสนใจ

อย่างไรก็ตามด้วยความที่หลายต่อหลายครั้ง เวลาเข้ามาในเกมผู้วิจัยมักจะพบเจอโซคุงออนไลน์เข้ามาหนึ่งพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นประจำจึงทำให้ผู้วิจัยเริ่มให้ความสนใจกับโซคุงมากจนกระทั่งมีอยู่ช่วงหนึ่งที่ทีม GAME MASTER หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า GM (ผู้ดูแลเกม) ของเกมดังกล่าวได้จัดกิจกรรมพิเศษให้บรรดาผู้เล่นที่เล่นเกมทั้งหลายได้ร่วมสนุกเล่นเกมกับทางบริษัทเพื่อลุ้นรางวัล ซึ่งก็บังเอิญที่หนึ่งในคู่แข่งในการล่ารางวัลจาก GM ในรอบนั้นเป็นโซคุงพอดี ด้วยเหตุนี้เองผู้วิจัยจึงมีโอกาสดูทำความรู้จักและก็เริ่มพูดคุยกันมากขึ้น ซึ่งตั้งแต่นั้นมาผู้วิจัยก็ได้เริ่มสังเกตพฤติกรรมของโซคุงไปเรื่อยๆ โดยโซคุงก็มักจะมาปรากฏตัวเพื่อล่ารางวัลเป็นประจำอยู่เสมอและก็จะเข้าแข่งขันหรือมีส่วนร่วมอยู่เรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นในวันเวลาใดทั้งช่วงเช้า กลางวัน เย็น หรือดึกคืนเพียงไหน โซคุงก็มักมาปรากฏให้เห็นแทบไม่พลาดแม้แต่รอบเดียวเพียงเพื่อให้ได้รับรางวัล และด้วยความที่โซคุงเป็นคนที่อึดยาศัยดีและพูดเก่งเมื่อพบเจอกันหลายๆ ครั้งเข้าจึงสนิทกับผู้วิจัย ในที่สุดโซคุงก็ได้แลกเปลี่ยนโทรศัพท์กับเบอร์ MSN เพื่อที่จะได้เอาไว้ติดต่อพูดคุยกันได้

สะดวกมากขึ้น อย่างไรก็ตามแม้ผู้วิจัยและโซคองจะรู้จักและพบเจอกันจนสนิทพอควรเป็นเพื่อนจนสามารถเพิ่มรายชื่อตัวละครเข้าเป็น Friend List มาได้นับเดือนแล้ว แต่การพูดคุยสักถามในเรื่องใดๆผ่านการเล่นเกม ก็ยังเป็นไปอย่างเชื่องช้า หลายครั้งที่ผู้วิจัยทักทายไปในเกมแต่โซคองก็ไม่ได้ตอบกลับมา เพราะโซคองยังคงยุ่งอยู่กับการพูดคุยกับคนอื่นอยู่ตลอดเวลา และอีกหลายต่อหลายครั้งที่พบว่าโซคองมีการออนไลน์อยู่ในเกมแต่จริงๆกลับChatกับคนอื่นๆอยู่ในMSN และอีกหลายครั้งที่ผู้วิจัยพบว่าโซคองกำลังเล่นอยู่ในเกมแต่กลับมีรายชื่อออนไลน์อยู่ในหน้าต่างMSN แทน นอกจากนี้ถึงแม้ผู้วิจัยจะสามารถโน้มน้าวจนโซคองให้ความร่วมมือในการออกมาพบเพื่อพูดคุยตัวจริงๆกับผู้วิจัยได้สำเร็จ แต่อย่างไรก็ตามการได้ออกมาพบกันทั้ง2ครั้งเป็นเพียงการเจอและพบปะคุยกันอย่างไม่เป็นทางการและใช้เวลาในการพูดคุยที่ไม่นานมากอย่างที่คิดไว้เท่าใดนัก เมื่อเป็นเช่นนั้นรายละเอียดและข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดส่วนหนึ่งจึงเป็นการรวบรวมผ่านการคุยโทรศัพท์ ประกอบเข้ากับที่ได้จากการพูดคุยกับตัวจริง และเสริมด้วยการเก็บข้อมูลจากการสอบถามเพิ่มเติมผ่านการChatด้วยโปรแกรมMSNและจากภายในเกมอีกทีหนึ่ง ซึ่งในจุดนี้โซคองก็ได้แจ้งให้กับผู้วิจัยทราบเหมือนกันว่าหลายต่อหลายครั้งที่ตัวเขาสะดวกที่จะพูดคุยให้ข้อมูลผ่านทางวิธีการอื่นมากกว่าออกมาพบเจอเพื่อพูดคุยตัวต่อตัวกันจริงๆ รวมทั้งยังขอให้ผู้วิจัยช่วยปกปิดข้อมูลบางส่วนเพราะไม่ต้องการให้ใครทราบตัวตนจริงหรือไอดี(User ID.)ที่เขาใช้ในการเล่นเกมเป็นใคร จากการสอบถามพูดคุยหลายต่อหลายครั้งสุดท้ายผู้วิจัยจึงได้ข้อมูลมานำเสนอดังต่อไปนี้

“ชื่อใหม่ละ ถ้าบอกว่าที่ผมเล่นเกมเพราะติดหญิง” เป็นคำตอบที่โซคองกล่าวกับผู้วิจัยถึงเหตุผลสำคัญที่ทำให้เขาเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นลักษณะการพูดที่สร้างความประหลาดใจไม่น้อยให้กับผู้วิจัย ทั้งๆที่เพิ่งรู้จักกันได้ไม่นานและไม่ค่อยได้เจอตัวจริงกันเท่าไรนัก รวมทั้งอายุจริงก็ค่อนข้างห่างกัน “พี่อยากรู้อะไรก็ถามมาได้เลย ถ้าบอกได้ก็จะตอบให้ทุกเรื่อง” โซคองกล่าว และได้เริ่มเล่าให้ฟังเกี่ยวกับตัวเขา โซคองบอกว่าตัวเขาถึงจะอาศัยอยู่กรุงเทพมหานครมานานแต่ไม่ได้เป็นคนกรุงเทพโดยกำเนิด เนื่องจากครอบครัวของเขาอันประกอบไปด้วยคุณพ่อ คุณแม่ พี่ชายและตัวเขารวม 4 คนจริงๆล้วนแล้วแต่ย้ายมาจากต่างจังหวัด เพียงแต่ครอบครัวของโซคองย้ายบ้านเข้ามาอยู่ในกรุงเทพตั้งแต่ตอนที่ตัวเขายังเด็กมากๆ ที่ผ่านมาก็จึงเท่ากับว่าตัวเขาเติบโตอยู่ในกรุงเทพฯ โดยตลอด สำหรับสมาชิกในบ้านทุกคนสนิทสนมรักใคร่กันดี มีทะเลาะกันบ้างเป็นบางครั้งเหมือนกันแต่ก็เป็นเรื่องธรรมดาเหมือนกับครอบครัวอื่นทั่วไป คุณพ่อของโซคองเป็นหมอทำงานในโรงพยาบาลแห่งหนึ่งไม่ไกลจากโรงเรียนของเขามากนัก ส่วนคุณแม่เป็นแม่บ้านและทำธุรกิจส่วนตัวเล็กน้อย พี่ชายกับโซคองจะอายุห่างกันประมาณถึงเกือบ3ปีขณะนี้กำลังศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพ ถึงจะมีคุณพ่อเป็นหมอแต่ฐานะทางบ้านของโซคองก็ไม่ได้ร่ำรวยอะไรมากอย่างที่ใครๆคิดกัน เพียงแต่อยู่กันได้พอสุขสบายไม่ได้ขาดเหลืออะไร บ้านที่อาศัยอยู่

ปัจจุบันก็เป็นเพียงท้าวเข้าสัสเล็กๆธรรมดา ถึงจะไม่ได้ใหญ่โตหรือหรูหรามากมายแต่โซคุงก็ชอบ เพราะถึงจะอยู่มานานแล้วแต่ก็ตั้งอยู่ในแหล่งชุมชนค่อนข้างกลางเมือง การเดินทางไปไหนมาไหน สะดวกห่างจากโรงเรียนของเขาเพียงไม่กี่ป้ายรถเมล์เท่านั้น เวลาเดินทางไปเรียนก็จะใช้บริการรถประจำทาง(รถเมล์) เดินทางด้วยตนเองคนเดียวมาโดยตลอด เนื่องจากเป็นเส้นทางการเดินทางที่คุ้นเคยดี อีกทั้งโรงเรียนดังกล่าวโซคุงเรียนมานานตั้งแต่ระดับมัธยมต้นแล้วซึ่งเมื่อก่อนพี่ชายของเขาที่เรียนอยู่ที่โรงเรียนนี้เช่นกัน ทำให้ตัวโซคุงมีเพื่อนและคนรู้จักอยู่ที่โรงเรียนเป็นจำนวนมากไม่น้อย แต่ก็ไม่ได้มากมายกว่าที่คนทั่วไปจะรู้จักกันมากนัก ที่สำคัญกับเพื่อนๆที่เรียนด้วยกันก็ไม่ได้สนิทกับใครหรือคนใดเป็นพิเศษอีกด้วย แต่จะเป็นลักษณะสนิทไปทั่ว ใครๆก็รู้จักเป็นเพื่อนกันสามารถที่จะไปไหนมาไหนกับเพื่อนกลุ่มใดก็ได้มากกว่า

เวลาอยู่ที่บ้านโซคุงจะสนิทกับพี่ชายที่สุดเพราะถึงแม้จะอายุค่อนข้างห่างกันแต่ก็มีนิสัยและความชอบที่คล้ายคลึงกันในหลายๆเรื่อง โดยเฉพาะในเรื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งยังมีความนิยมและชื่นชอบแนวสไตร์ญี่ปุ่นเกาหลีเหมือนกันอีกด้วย แต่ถ้าหากเป็นเรื่องเกมออนไลน์จะกลับกลายเป็นว่ามีแต่โซคุงเท่านั้นที่ชอบเล่น ในขณะที่พี่ชายแทบจะไม่เคยเล่นเลยแต่จะสนใจในเรื่องของการChatเช่นเดียวกับโซคุงมากกว่าแทน

โซคุงบอกว่าครอบครัวของเขาใช้ชีวิตกันตามปกติ แม้แต่ละคนจะมีกิจกรรมและภาระของตัวเอง แต่ทุกคนในบ้านมักจะอยู่กันอย่างพร้อมหน้าทุกวัน จะมีบ้างที่บางวันอยู่ไม่พร้อมหน้าคุณพ่ออาจจะเข้าเวรหรือไม่มีธุระทำให้กลับบ้านช้า เช่นเดียวกับพี่ชายของเขาที่หลังจากเข้าเรียนระดับมหาวิทยาลัยก็จะกลับบ้านช้าลงเรื่อยๆแต่ก็ถือเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนเคยชินกันดี เนื่องจากแต่ไหนแต่ไรมาที่บ้านค่อนข้างจะปล่อยไม่ได้ควบคุมในเรื่องการใช้ชีวิตหรือเข้มงวดในเรื่องอะไรเป็นพิเศษอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเรียนหรือความชอบในเรื่องอื่นๆ สามารถไปไหนมาไหนก็ได้อย่างมีอิสระ ปกติโซคุงก็ไม่ได้มีนิสัยเป็นคนที่ยึดติดอะไรมากแต่ถ้าจะวันไหนจะกลับดึกก็เพียงแค่โทรไปบอกที่บ้านก่อนเท่านั้นเอง ซึ่งคุณพ่อคุณแม่ก็ค่อนข้างจะใจดีและออกจะตามใจแทบในทุกๆเรื่องเสียจนโซคุงรู้สึกได้ แม้แต่ในเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมที่บ้านก็ไม่เคยห้ามหรือจำกัดเวลาในการเล่นแม้แต่บ่อย

สำหรับในเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์นั้นโซคุงเล่าให้ผู้วิจัยว่า“ตอนแรกที่ผมเล่นก็จะเล่นให้พอรู้ เพราะเห็นใครๆเขาก็เล่นกันก็เลยอยากลองซะหน่อย” “แต่พอลองแล้วก็ตั้งใจเล่นไม่เลิกจนถึงตอนนี้ละครับ” โซคุงกล่าวและได้เล่าให้ผู้วิจัยว่า เขาเล่นเกมออนไลน์มาได้เกือบๆจะ3ปีแล้ว โซคุงบอกว่าที่ตัดสินใจเข้าไปเล่นตอนแรกนั้นเป็นเรื่องมาจากความอยากรู้ส่วนตัวล้วนๆ ไม่

ว่าจะเป็นเพราะอยากรู้ว่าเกมออนไลน์นั้นมันเล่นยังไง แล้วทำไมตัวเกมถึงสามารถเล่นไปพร้อมกับคนอื่นได้ แล้วที่สำคัญก็คือเกมออนไลน์จะสนุกอย่างที่คนอื่นๆว่าเอาไว้จริงรึเปล่า ที่สุดจึงก่อให้เกิดความอยากลองและประกอบกับความที่ว่างมากไม่มีอะไรทำในช่วงนั้น หลังจากที่จดๆจ้องๆรอเวลามานานโซคุงก็ตัดสินใจทดลองเล่นเกมในที่สุด โดยลงมือเข้าเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรกที่ร้านอินเทอร์เน็ตตามลำพังและได้เริ่มจากเลือกเล่นเกมประเภทACTIONก่อนซึ่งเป็นเกมแนวยิงต่อสู้กัน โซคุงบอกว่าจริงๆแล้วตอนนั้นเขาก็สนใจเกมแบบผจญภัยMMORPGอยู่เหมือนกันแต่ที่ยังไม่ได้เลือกเล่นตั้งแต่ที่แรกก็เพราะรู้สึกว่ทั้งภาพ เสียง และตัวละครค่อนข้างเป็นตัวการ์ตูนที่ดูออกจะน่ารักเกินไปสำหรับผู้ชายอย่างเขา จึงทำให้ไม่กล้าเล่นกลัวว่าคนอื่นในร้านจะดูแล้วเข้าใจผิดจะเกิดสงสัยว่าเขามีรสนิยมแปลกๆเสียแทน อีกทั้งส่วนมากพวกผู้ชายที่มาเล่นเกมเป็นกลุ่มๆในช่วงนั้น ก็จะชอบเล่นเกมยิงต่อสู้กันอย่าง HALF-LIFE หรือ CS มากกว่าเสียเป็นส่วนใหญ่นั่นเอง

กับการที่ได้เล่นและสัมผัสกับเกมออนไลน์ในครั้งแรกๆนั้น ถึงโซคุงจะยอมรับว่าเกมออนไลน์เป็นเกมที่สนุกและตื่นเต้นไม่น้อย แต่ก็กลับเป็นว่าตัวเขาไม่ได้รู้สึกชื่นชอบอะไรมากมายอย่างที่คิดไว้ อาจจะเพราะด้วยความที่ตัวเกมในแบบดังกล่าวไม่ค่อยจะมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ที่โซคุงเคยเล่นมาก่อนนี้นัก ถึงแม้จะชอบและสนุกแต่เมื่อเล่นหลายรอบเข้าก็เริ่มเบื่อ เริ่มรู้สึกว่อยากลองอะไรที่แตกต่างออกไปจากที่เคยเจอมาบ้าง แต่ถึงกระนั้นโซคุงก็ยอมรับว่รู้สึกติดใจกับการที่ได้เล่นเกมแข่งไปพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นๆที่เป็นคนจริงๆ เข้าไปแล้ว ด้วยเหตุนี้โซคุงจึงเริ่มหันมาลองเล่นเกมออนไลน์ประเภทผจญภัยMMORPGที่เขาสนใจมาตั้งแต่แรกดูบ้าง โซคุงบอกว่าในตอนแรกไม่ได้หวังอะไรมากเพียงแค่อยากทดลองเปิดเล่นดูว่จะเป็นอย่างไรเท่านั้น แต่พอได้ลองออนไลน์เข้าไปเล่นดูในเกมจริงๆ ก็พบว่าเกมในลักษณะนี้น่าสนใจไม่น้อยไปกว่าเกมแนวอื่นๆเลย แม้กราฟฟิคจะไม่ได้สมจริงมากนักดูออกจะเน้นให้เป็นตัวการ์ตูนเสียมากกว่า แต่ด้วยความที่การเล่นค่อนข้างง่ายไม่ได้ยุ่งยากมากอย่างที่คิดไว้แต่แรก แม้จะต้องเสียเวลาทำความเข้าใจอยู่บ้างแต่ก็ใช้เวลาเพียงเล็กน้อย อีกทั้งเวลาที่เล่นไปเกมก็จะค่อยๆสอนวิธีการเล่นทำให้ทำความเข้าใจตามได้โดยง่าย กับคนที่ปกติไม่ค่อยที่จะได้เล่นเกมผจญภัยที่มีเนื้อเรื่องและภาษาเข้ามาเกี่ยวข้องมากนักอย่างโซคุงก็ยังสามารถเข้าใจได้ในที่สุด “เพราะมันไม่เคยเล่นมาก่อนไง มันเลยน่าสนใจ” “เมื่อก่อนผมไม่ค่อยสนใจพวกเกมภาษาเลยนะ แต่เกมออนไลน์นี่แหละที่ทำให้เปลี่ยนใจ” โซคุงกล่าว และบอกว่าถึงจะไม่ใช้เกมยิงหรือต่อสู้ที่เร้าใจแต่เกมผจญภัยก็มีความท้าทายที่ต่างออกไปในแง่ของเนื้อเรื่องและการเล่น ที่เริ่มต้นจากการที่เสมือนกับว่าตัวเราเป็นคนที่ไม่ทำอะไรเลย แล้วค่อยๆพัฒนาขึ้นไปเรื่อยๆ โดยคนเล่นเป็นคนกำหนดเองว่อยากให้ตัวละครที่เราเล่นเปลี่ยนเป็นแบบใด ตั้งแต่รูปร่างหน้าตา ความสามารถ อาชีพ ตลอดจนการใช้อาวุธ แตกต่างกับเกมยิงประเภทอื่นๆที่เริ่มต้นมาก็จะมีอาวุธครบมือแล้วก็ลุยกันอย่างเดียว แต่กับเกม

แนวผจญภัยเมื่อเล่นไปนานวันเข้าโซคุงก็เริ่มรู้สึกว่าการเล่นเกมที่น่าเล่นขึ้นเรื่อยๆ เพราะเกมมีเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนไปและปริศนาใหม่ๆ มาให้เล่นให้แก้ไขอยู่เป็นประจำ ทำให้มีเป้าหมายใหม่ที่จูงใจทำให้ต้องออกผจญภัย ทำให้อยากเล่นอยากพิสูจน์ตัวเองเพิ่มขึ้น ไม่ต้องซ้ำซากอยู่กับรูปแบบการเล่นและเป้าหมายเดิมๆ

นอกจากนี้ในส่วนของคนเล่นก็ยังสร้างความประหลาดใจเช่นกัน โซคุงบอกว่าถึงแม้จะมีผู้เล่นเป็นตัวละครเพศชายเช่นเดียวกันกับเขาอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ขณะเดียวกันก็รู้สึกแปลกใจที่พบว่าตัวละครที่เล่นเป็นเพศหญิงก็มีอยู่ไม่น้อยเลยซึ่งถ้าพิจารณาดูดีๆ แล้วจะมีมากกว่าเพศชายเสียอีก “บอกตรงๆเลย ตอนแรกผมนี่คิดว่าจะมีแต่ผู้ชายที่ชอบเล่นเกมซะอีก ที่ไหนได้ผู้หญิงเล่นกันเพียบเลย” โซคุงกล่าว ซึ่งเมื่อเล่นเกมไปได้ไม่นานก็เริ่มมีโอกาสได้พูดคุยเริ่มได้รู้จักกับคนอื่นๆ เริ่มมีเพื่อนในเกม ซึ่งโอกาสแบบนี้ถือเป็นเรื่องใหม่ที่โซคุงไม่อาจหาได้จากการเล่นเกมใดๆ มาก่อน จากที่แค่รู้จักกันก็เริ่มคุยกันมากขึ้น มีโอกาสได้ออกไปพร้อมกันกับคนอื่นๆ ได้ต่อสู้กับปีศาจพร้อมกับผู้เล่นมากมาย จากที่ผ่านมาแรกๆ เคยคิดแค่จะลองเล่นดู แต่เมื่อหยิบจับอะไรก็ดูเหมือนจะเป็นโลกของเกมที่แปลกใหม่ไปเสียทั้งหมด โซคุงก็เริ่มรู้สึกทำทนายในสิ่งที่ไม่เคยเล่นมาก่อน สุดท้ายโซคุงจึงเริ่มใช้เวลาในการเข้าสู่โลกของเกมมากขึ้นและเปลี่ยนเป็นมาเล่นเกมออนไลน์อย่างเป็นทางการเป็นจริงในที่สุด

ทั้งนี้โซคุงบอกกับผู้วิจัยว่าแม้ถ้าฟังตัวเกมออนไลน์แบบผจญภัยจะทำออกมาได้สนุกและน่าสนใจทำให้เกิดความรู้สึกอยากเล่นได้ไม่ยาก แต่สิ่งที่ดึงดูดทำให้ตัวเขาเล่นเกมนั้นไม่ได้เป็นเพียงเพราะความสนุกสนานที่ได้จากตัวเกมเพียงอย่างเดียว สำหรับโซคุงแล้วเพื่อนและคนรู้จักในเกมถือเป็นเรื่องสำคัญที่ทำให้เขาเล่นเกมอย่างยาวนานเรื่อยมาจนถึงทุกวันนี้ โดยโซคุงยอมรับว่าจริงๆ อยู่ที่ตัดสินใจเข้ามาเล่นเกมในส่วนหนึ่งเป็นเพราะความรู้สึกตื่นเต้นที่จะมีโอกาสได้ร่วมเล่นเกมกับผู้เล่นอื่นๆ ที่เป็นคนจริงๆ เป็นจำนวนมากในโลกของเกม แต่อีกส่วนหนึ่งก็เนื่องมาจากการที่โซคุงเป็นคนที่ชอบที่จะมีเพื่อนมีคนรู้จักมากๆ ซึ่งกับการเล่นเกมออนไลน์แบบผจญภัยที่มีระบบChatในตัว รวมทั้งเนื้อเรื่องและรูปแบบการเล่นที่เอื้อต่อการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถทักทายเพื่อทำความรู้จักกันได้จึงเป็นสิ่งที่ทำให้โซคุงพึงพอใจมากเพราะเป็นโอกาสที่ดีที่จะทำให้เขาได้มีโอกาสรู้จักกับคนอื่นๆ ในที่ต่างๆ มากมายนอกจากในบ้านและที่โรงเรียนของเขาเอง “มันก็ไม่ค่อยต่างกับChatเท่าไรหรอก ไปๆ มาๆ อาจจะได้ดีกว่าอีกมั้ง” “ผมว่าจริงๆ แล้วใครๆ เขาก็อยากที่จะมีคนรู้จักให้มากที่สุดเหมือนกันทั้งนั้นแหละ” โซคุงกล่าวและยอมรับว่าเมื่อทดลองเล่นเกมไปได้ไม่นานก็มีผู้เล่นที่ตัวเขารู้สึกสนใจอยากรู้จักพูดคุยด้วยอยู่ไม่น้อย ซึ่งก็เป็นโชคดีของโซคุงที่การทำความรู้จักกันในเกมออนไลน์ค่อนข้างที่จะง่าย ซึ่งกับโซคุงเองที่ผ่านมา

ส่วนใหญ่ก็มักจะให้การตอบรับกันเป็นอย่างดีและเป็นเพื่อนกันไปในที่สุด ทั้งนี้ก็เพราะคิดว่าจะ เป็นด้วยเพราะความที่แต่ละคนคือเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมในโลกของเกมเหมือนกัน มีจุดมุ่งหมายใน การเข้ามาเล่นเกมที่ไม่ต่างกันจึงสามารถที่จะรู้จักและพูดคุยกันได้โดยง่ายและมีความไว้วางใจกัน ในระดับหนึ่งในฐานะคนที่เล่นเกมๆเดียวกันก็เป็นได้ หากเทียบกันแล้วจะแตกต่างกับการเล่นChat ในโลกของอินเทอร์เน็ตบนโปรแกรมต่างๆ ซึ่งก็บอกได้ว่าแต่ละคนต่างมีความคิดและจุดประสงค์ ในการเล่นที่แตกต่างกัน ถ้าไม่รู้จักหรือสนิทกันมาก่อน ก็คงยากที่จะเชื่อใจกันได้ง่ายๆหรือถ้าไม่ใช่ เจ้าตัวให้เบอร์มาเองถึงจะสามารถหาค้นหาเบอร์มาจนสามารถเข้าไปเจอและคุยกันได้ ก็อาจจะไม่ สนิทใจถึงขั้นไม่ยอมคุยด้วยและอาจจะถูกBlockรายชื่อได้โดยง่ายก็เป็นได้ แม้ว่าก่อนหน้าที่จะมา เล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวโดยปกติก็ค่อนข้างจะเป็นคนที่ชอบในการเล่นChatมาก่อนแต่เมื่อ เทียบกันแล้วก็ยังมองว่าการมีเพื่อนและรู้จักกันผ่านการเล่นเกมออนไลน์ถือว่าทำได้ง่ายกว่ามาก

ซึ่งก็ด้วยความคิดที่ว่าโลกของเกมสามารถที่จะมีคนรู้จักเป็นเพื่อนและทำความ สนิทสนมได้ง่ายกว่าการเล่นChatทั่วไปนี้เอง ทำให้จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนั้นของใครๆเริ่ม เปลี่ยนไป แม้จะยอมรับกับผู้วิจัยว่าก่อนหน้านี้ในช่วงแรกๆจะมีจุดประสงค์ในการออนไลน์เข้ามา เพื่อที่จะตั้งใจเล่นเกมเป็นหลัก แต่เมื่อเล่นไปได้เรื่อยๆระยะหนึ่งจนเมื่อตัวละครของเขาเริ่มมี ระดับพลังที่สูงขึ้น เริ่มสะสมเงินมาใช้จ่ายซื้อของซื้ออาวุธที่ต้องการและมีราคามาใช้ได้หลายๆจน รู้สึกพึงพอใจในระดับพลังที่ตัวเองมีว่าเก่งกาจเพียงพอในระดับหนึ่งตามที่ต้องการแล้ว ในช่วง ระยะหลังที่ผ่านมาก็เป้าหมายในการเล่นเกมนั้นของใครๆก็เริ่มเปลี่ยนไป ใครๆเริ่มหันมาให้ความสนใจ กับการพูดคุยทำความรู้จักกับเพื่อนๆในเกมมากกว่าการมุ่งมั่นเอาแต่เล่นผจญภัยเพียงอย่างเดียว สำหรับเหตุผลที่เป็นเช่นนั้นใครๆบอกกับผู้วิจัยเพียงว่าเป็นเพราะรู้สึกดีกว่าที่เมื่อออนไลน์เข้ามาใน เกมแล้วไม่ว่าเวลาใดก็มีแต่คนทักทาย เข้ามาพูดคุยหรือชวนให้ไปเล่นเกมหรือทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยกัน อีกทั้งก็อยากที่จะรู้จักกับเพื่อนๆที่เล่นเกมเดียวกันให้มากขึ้น เนื่องจากการที่มีโอกาสได้ รู้จักเป็นเพื่อนกับผู้เล่นอื่นๆมากขึ้นเรื่อยๆ ได้รวมกลุ่มกับเพื่อนคนอื่นๆ ทั้งช่วยกันเล่นและ ช่วยเหลือให้หยิบยืมในเรื่องของไอเทมต่างๆ ก็ยิ่งทำให้มีกำลังใจในการเล่นมากขึ้นและทำให้การ เล่นเกมสนุกมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งก็อาจจะด้วยความที่เป็นคนที่มีบุคลิกไม่ถือตัว พูดเก่งสนุกสนาน เข้า อกกับคนอื่นง่ายของใครๆก็เป็นได้ที่ทำให้ไม่นานนักใครๆก็มีเพื่อนที่สนิทสนมกันในโลกของเกมและ อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ผู้วิจัยจึงได้สอบถามในเรื่องของความสัมพันธ์กับเพื่อนๆในเกม “มีมาหลายแบบ เลยครับ มีทั้งแบบสนิทกับแบบที่ไม่สนิทด้วย” “มีมาชอกกิกกันในเกมก็ยังมีเลยครับ” ไซคุงกล่าว และ เล่าให้ผู้วิจัยฟังเกี่ยวกับประสบการณ์เกี่ยวกับเพื่อนที่รู้จักทางเกมที่เขาได้พบเจอมา โดยส่วนตัวไซ

คุณบอกว่าถ้าใครเข้ามาทำความรู้จักก็ยินดีจะรับเป็นเพื่อนไว้ทั้งหมด คนที่โซคุงู้จักในเกมจึงมีหลายระดับอายุตั้งแต่ที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมเรื่อยไปจนถึงระดับมหาวิทยาลัยเลยทีเดียว แต่ที่ได้รู้จักพูดคุยและติดต่อกันมาจนถึงทุกวันนี้ส่วนใหญ่จะเป็นผู้เล่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมเหมือนกันเสียมากกว่า อีกทั้งโดยมากก็จะศึกษาอยู่ในกรุงเทพฯเช่นเดียวกันอีกด้วย ถึงจะมีจากต่างจังหวัดเข้ามาบ้างแต่ก็เป็นส่วนน้อย “บางคนพอเขารู้ว่าเราเรียนอยู่ใกล้ๆกันเขาก็คุยต่อ แต่บางคนพออยู่คนละจังหวัดก็เริ่มหายไปไม่ค่อยมาเจอกันอีกเลย” โซคุงกล่าว และด้วยความที่โซคุงมีโอกาสได้มีเพื่อนมีคนที่รู้จักอยู่เยอะนี่เอง เพื่อนที่โซคุงู้จักในเกมจึงมีมากมายหลายรูปแบบ

โดยเฉพาะในระยะหลังเมื่อโซคุงหันมาเน้นให้ความสนใจกับการทำความรู้จักกับผู้เล่นอื่นๆมากขึ้น ตัวเขาจะไม่รอให้คนอื่นเข้ามาทักทายแต่จะเป็นฝ่ายเข้าไปทำความรู้จักก่อนจึงทำให้ไม่นานนักโซคุงก็มีคนรู้จักใหม่ๆในเกมเป็นเพื่อนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เช่นเดียวกับที่เริ่มมีกลุ่มเพื่อนที่สนิทกันเป็นของตนเองซึ่งก็มักจะมาเล่นเกมด้วยกันเป็นประจำ เวลาอยู่ในเกมก็มักจะรีบติดต่อมาหา มารวมกลุ่มอยู่เป็นเพื่อนกัน ค่อยช่วยเหลือกันและไปไหนมาไหนในเกมด้วยกันอยู่เสมอ ซึ่งเมื่อมีโอกาสได้พูดคุยหรือเข้าไปคลุกคลีใกล้ชิดกันมากๆ ก็ทำให้มีเพื่อนบางคนไม่ว่าจะเป็นทั้งในกลุ่มและนอกกลุ่มที่เริ่มจะสนิทกันเป็นพิเศษ โซคุงบอกกับผู้วิจัยว่าจากที่เคยพูดคุยในเกมกันธรรมดาๆก็เริ่มมีการพูดคุยเล่นกัน หลายครั้งใช้คำพูดหวานๆคุยกันแบบที่เล่นที่จริงระหว่างกันไปกันมาอย่างสนุกสนาน “ที่พูดไปก็กะให้ขำขำกันนะครับไม่ได้คิดอะไรหรอก” โซคุงกล่าว บางคนสนิทกันในเกมมากๆ ก็จะมีการแสดงออกในเกมแบบต่างๆมากขึ้น มีการซื้อไอเทมต่างๆให้เป็นของขวัญหรือที่เรียกในเกมว่าไอเทมของขวัญมาให้ในวันสำคัญต่างๆ เช่นวันเกิด เป็นต้น หลายครั้งที่มีการแสดงท่าทีเหมือนจะหึงหวงหรือน้อยใจยามเมื่อโซคุงไปนั่งคุยหรือเล่นเกมกับคนอื่น รวมทั้งมีการใช้อิโมติคอน (Emoticon) เพื่อบ่งบอกความรู้สึกต่างๆหรือท่าทางแสดงอารมณ์ได้ให้รู้อีกด้วย เช่น ทำหน้าเศร้า เสียใจ หรือดีใจ อาย เป็นต้น

โซคุงบอกว่ามีหลายคนที่โซคุงถึงกับแกลบเบอร์โทรศัพท์หรือไมก็เบอร์MSNเอาไว้คุยกันในเวลาอื่นที่ไม่ได้เจอกันในเกมอีกด้วย ทั้งนี้ถึงโซคุงบอกว่าถ้าใครขอแกลบเบอร์ติดต่อก็พร้อมที่จะให้ทุกคนเสมอแต่ก็ยอมรับกับผู้วิจัยว่าเพื่อนๆส่วนใหญ่ที่เขาให้เบอร์โทรศัพท์ไปโดยมากมักจะเป็นผู้หญิงแทบทั้งสิ้น ซึ่งอาจจะเป็นเพราะความบังเอิญที่โดยมากมักจะมีเพื่อนในเกมเป็นผู้หญิงและสนิทกันมากกว่าเพื่อนที่เป็นผู้ชาย ซึ่งตามปกติในเกมก็มักจะมีตัวละครเป็นผู้หญิงให้ได้พบเจอมากกว่าผู้ชายอยู่แล้ว แต่ก็ยอมรับกับผู้วิจัยว่ารู้สึกดีไม่น้อยเวลาที่ผู้หญิงมาขอเบอร์โทรและได้โทรคุยกัน ซึ่งในระยะแรกตามปกติทุกคนก็มักจะโทรคุยกันเรื่องเกมเป็นหลัก แต่เมื่อเล่นเกมไปด้วยกันนานเข้าและมีโอกาสได้พูดคุยกันมากขึ้นเรื่อยๆจนรู้สึกคุ้นเคยกัน ก็เริ่มเปลี่ยนเป็นมีเรื่อง

ส่วนตัวอื่น ๆ นอกเหนือจากเกมเข้ามาปะปนในเวลาพูดคุยกัน จนหลายครั้งที่เริ่มเปลี่ยนเป็นโทรคุย เรื่องอื่นแทนเรื่องเกมไปในที่สุด รวมทั้งมีบางคนหลายครั้งมีการพูดคุยในเชิงที่ให้ความสำคัญกันเป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นการหว่านหวายในเรื่องต่างๆ เช่น “ทานข้าวรึยัง” “คิดถึง” หรือว่า “เป็นห่วง” โดยยอมรับว่าการพูดคุยสนทนาในลักษณะดังกล่าวนี้เป็นมาจากทั้งเพื่อนในเกมที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน หรือไม่ก็เป็นทางโซคุงเองที่เป็นฝ่ายเริ่มพูดเองในบางครั้ง “โทรคุยกับหญิงทั้งที่ก็ต้องมีกันบ้าง บอกแล้วว่าซ้ำซ้ำ” โซคุงกล่าว

ผู้วิจัยจึงถามต่อว่ามีการติดต่อกันนอกเกมบ้างหรือไม่และความสัมพันธ์เป็นไปในลักษณะใด โซคุงก็บอกว่าบางทีก็มีการนัดพบกันออกไปเจอกันนอกเกมไม่ว่าจะไปเจอกันเป็นกลุ่ม ซึ่งมักจะชวนกันออกไปพบปะทำความรู้จักเพื่อกินข้าวเล่นเกมด้วยกัน แต่ก็บ่อยครั้งมาก เพราะการรวมกลุ่มให้ได้มาก ๆ นอกเกมเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก เนื่องจากต่างคนต่างก็กระจัดกระจาย อยู่กันคนละที่จึงนัดรวมตัวกันได้ลำบาก หลายครั้งที่ดูเหมือนจะนัดกันไว้ดีแล้วแต่สุดท้ายก็ล้มเลิกกันไป แต่ทั้งนี้ยอมรับว่าหลายต่อหลายครั้งที่ผ่านมาจะเป็นการนัดเจอกันลำพังเพียงไม่กี่คนเสียมากกว่า ซึ่งก็มีทั้งที่เพื่อนในเกมเป็นฝ่ายนัดเจอก่อนหรือไม่ก็เป็นโซคุงที่เป็นฝ่ายชวนนัดพบแต่ก็ไม่ได้บ่อยครั้งจนเกินไปนักเพราะโซคุงจะนัดเจอกับแต่คนที่สนิทด้วยมากๆ หรือไม่ก็กับคนที่สนใจอยากรู้จักด้วยจริงๆ แต่ทั้งนี้โซคุงเห็นว่าการชวนนัดเจอกันนอกเกมเป็นสิ่งที่ใครๆ ก็ทำกันโซคุงจึงทำตามและไม่มีอะไรเสียหายแต่อย่างใด ส่วนการนัดพบกันโดยมากมักจะเป็นในลักษณะนัดออกมาเจอกันเพื่อไปเที่ยว ดูภาพยนตร์ ทานข้าวหรือพูดคุยในเรื่องต่างๆ ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะได้รู้จักพบเจอตัวจริงๆ กันเอาไว้เท่านั้น

ผู้วิจัยสอบถามว่าเมื่อได้เจอกันแล้วเกิดความเปลี่ยนแปลงใดๆ หรือไม่ ซึ่งโซคุงยอมรับตรงๆ กับผู้วิจัยว่าการออกไปนัดพบเจอกันในแต่ละครั้งแน่นอนว่าตัวเขาก็อมคาดหวังว่าจะได้พบเจอกับคนดีๆ นิสัยดี ๆ คุยสนุกเหมือนกับที่ได้พบเจอในเกมมาก่อน และแน่นอนย่อมคาดหวังในเรื่องของหน้าตาตัวจริงของผู้เล่นหญิงที่นัดพบกันด้วย ซึ่งโซคุงก็บอกกับผู้วิจัยว่าเป็นเรื่องปกติที่จะมีการคาดหวังกันในเรื่องดังกล่าวเพราะเวลาที่เล่นเกมโซคุงเชื่อว่าไม่ว่าจะเป็นใครก็จะจินตนาการหน้าตาของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเอาไว้ก่อนอยู่แล้ว แม้ส่วนใหญ่แล้วจากที่เคยพบเจอมาตัวจริงของหลายคนๆ ก็มักจะไม่ค่อยเหมือนอย่างที่เคยคาดหรือนึกฝันเอาไว้ ซึ่งไม่ได้หมายถึงเพียงแค่ว่าในเรื่องของรูปร่างหน้าตาเท่านั้น แต่ยังเป็นทั้งลักษณะนิสัย การแสดงออก โดยในเรื่องของการสนทนาพูดจาที่บางคนในเกมจะพูดเก่งมากแต่พอเจอตัวจริงกลับเงียบไปพูดน้อย ในขณะที่บางคนเคยสนิทกันแต่เมื่อหลังจากได้เจอตัวจริงๆ กันก็เริ่มเปลี่ยนไปไม่ค่อยทักทายกันเหมือนก่อน แต่ส่วนใหญ่หลายๆ คนที่ยังคงสนิทกันเหมือนเดิมไม่ว่าจะเป็นก่อนหรือหลังจากที่ได้

พบเจอกันก็ตาม แต่กับบางคนมีบ้างเหมือนกันที่เมื่อได้พบเจอตัวจริงแล้วกลับดูเหมือนจะยิ่งแสดงออกมากกว่าเดิมอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการโทรศัพท์มาหามากขึ้น พยายามใช้เวลาในการคุยกันนานขึ้นไม่ยอมวางสาย ไม่เข้าเกมก็โทรตาม พยายามจะหาทางนัดเจอตัวจริงกันอีกเรื่อยๆ “พอไม่รับโทรศัพท์หรือเข้าเกมไม่ทักก็เริ่มมึงอน” “ไม่มีอะไรก็โทรมา บางทีโทรมาบอกแค่ว่าเหงาว่าคิดถึงก็มีครับ” ไชคุงกล่าว

ผู้วิจัยจึงถามตรงๆว่ารู้สึกอย่างไรกับเรื่องแบบนี้รวมทั้งชอบหรือไม่ “ก็สนุกดีครับ บางทีก็เป็นปลื้มเหมือนกัน” “แต่ก็มีที่รำคาญเหมือนกัน” “แต่หลายๆคนก็ดีครับ” ไชคุงกล่าว และก็ยอมรับเหมือนกันว่าเขาก็เป็นผู้ชายคนหนึ่งถ้ามีผู้หญิงมาชอบมาทำดีด้วยยอมก็ต้องรู้สึกดีเป็นธรรมดา ถึงแม้ว่าจะเป็นเพียงแค่นในเกมก็ตาม ซึ่งไม่ใช่เรื่องแปลกเพราะคนที่เล่นเกมก็เป็นคนด้วยกันจริงๆและแม้แต่ตัวไชคุงเองที่ผ่านมาก็มีหลายต่อหลายครั้งที่รู้สึกสนใจหลงใหลผู้เล่นหญิงบางคน ไม่ว่าจะเป็นจากทั้งที่เคยพบเจอกันจริงๆในเกมหรือไม่ก็จากที่เคยพบเห็นจากรูปภาพตาม Blog หรือ Webboard ของเว็บไซต์เกมออนไลน์นั้นๆ แล้วถูกใจเกิดความรู้สึกอยากรู้จักและก็พยายามหาทางเข้าไปตีสนิทด้วยอีกทีหนึ่ง

“น่าเสียดายถ้าตัวจริงป๊อบแบบในเกมก็คงดีนะพี่ว่าป่าว” ไชคุงกล่าว ถึงแม้ว่าในเกมตัวเขาจะเป็นที่ชื่นชอบขนาดไหน และถึงจะเคยมีประสบการณ์ในการนัดเจอผ่านเกมกันหลายครั้งแต่ไชคุงก็ยอมรับว่าจนถึงทุกวันนี้ตัวเขายังรู้สึกไม่ค่อยมั่นใจในตัวเอง กลัวว่าตัวเองจะไม่เท่ไม่ดูดีแบบในเกม จนหลายครั้งพอนัดคนที่ชอบออกมาเจอกันได้จริงๆก็กลับเป็นไชคุงเสียเองที่รู้สึกไม่มั่นใจที่จะออกไปพบเจอกัน แต่ที่ระแวงอย่างไรก็ตามไชคุงเคยให้ฟังว่าตัวเขากลับยังคงรู้สึกชื่นชอบและเป็นปลื้มไม่น้อยกับการที่มีผู้เล่นหญิงบางคนมาแสดงท่าทีในลักษณะดังกล่าวแม้จะเป็นเพียงในโลกของเกม ที่เป็นเช่นนี้อาจจะเพราะในชีวิตจริงตัวเขายังไม่มีแฟน ไชคุงเคยให้ฟังว่าถึงแม้ตัวเขาจะเป็นคนที่พูดเก่งคนหนึ่งและก็มีเพื่อนๆในชีวิตจริงมากมาย แต่กับคนที่ไม่เคยรู้จักมักคุ้นกันมาก่อนหรือกับคนที่ตนเองรู้สึกชอบไชคุงก็จะเป็นเหมือนกับเด็กหนุ่มทั่วไปที่มักจะรู้สึกเกร็งทำตัวไม่ค่อยถูก บ่อยครั้งที่ไชคุงลังเลในการที่จะเข้าหาใครเพื่อแสดงตัวและทำความรู้จัก แต่ในทางตรงกันข้ามไชคุงกลับรู้สึกว่าผู้เล่นหญิงในเกมกลับดูเข้าหาและทำความรู้จักได้ง่ายและสบายใจกว่ามากในการพูดคุยด้วย ถึงจะเข้าใจว่ามีความเสี่ยงอยู่เหมือนกันกับโอกาสที่จะคนที่ไชคุงเข้าไปทำความรู้จักจะไม่ใช่ตัวจริง อาจเอารูปคนอื่นมาแอบอ้างหรือไม่ก็อาจจะเป็นผู้ชายหรือกระเทยปลอมตัวมาก็ได้ แต่ก็ยอมรับว่ารู้สึกสนุกและได้ลุ้นดีว่าตัวจริงจะออกมาเป็นอย่างไร เหมือนที่คิดเอาไว้รีเปล่า ซึ่งให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้นมากกว่าการเล่นเพียงอย่างเดียว ถึงแม้จะว่าที่ผ่านมาก็เคยมีเหมือนกันที่ไชคุงจับได้ว่าโดนหลอกอยู่ อย่างเช่นบางคนเอาภาพคนอื่นมาบอกว่าเป็นของ

ตัวเอง บางทีก็เฝ้าภาพของคนที่เราคุงู้จักมาลอกว่าเป็นอีกคนก็มี และก็ยังมีบ้างบางคนที่น่าใจอกัน แต่พอถึงเวลากลับเจียบหายไปไม่ยอมมาพบกันแล้วก็หายจากระบบไปไม่เคยเจอกันอีกเลยก็มี หรือแม้แต่ว่าบางครั้งก็มีที่คบกันอยู่ทำดีให้กันทุกอย่างแต่พอผ่านไปได้สักพักฝ่ายหญิงก็หายไปมารู้ อีกทีก็ตอนที่พวกเธอหันไปคบกับคนอื่นแทนแล้ว แต่ถึงอย่างไรเราคุงก็ยอมรับว่าเรื่องดังกล่าวนี้ก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ตัวเขาตัดสินใจในโลกของเกมออนไลน์และยืนยันว่ายังคงชื่นชอบที่จะหาทางรู้จักกับคนอื่นๆในโลกของเกมและอินเทอร์เน็ตต่อไป

สำหรับในเรื่องวันและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น เราคุงบอกว่าโดยส่วนตัวตั้งแต่ที่เริ่มเล่นเกมอย่างจริงจังในช่วงแรกๆแล้วเราคุงมักจะนิยมเล่นเกมอยู่ที่บ้านเพราะทำให้สามารถออนไลน์เข้าไปในเกมได้ทุกวันทุกเวลาตามที่ต้องการ ซึ่งในจุดนี้เองทำให้ดูเหมือนไม่มีเวลาเล่นที่แน่นอนถ้าวางเมื่อใดสะดวกเมื่อใดก็เล่นเมื่อนั้น ในส่วนของระยะเวลาที่ใช้ไปในการเล่นนั้นเราคุงบอกว่าเหมือนกับยิ่งเล่นยิ่งใช้เวลาต่อครั้งมากขึ้นเรื่อยๆ จากที่เคยตั้งใจเอาไว้แต่แรกว่าจะเล่นประมาณวันละ 2 ชั่วโมง ก็ค่อยๆเพิ่มเวลาในการเล่นมากขึ้นโดยไม่รู้ตัว จนกลายเป็นว่าในวันหนึ่งๆ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนวมๆกันแล้วอาจมากกว่า 5 ชั่วโมง แต่หากเป็นวันหยุดก็อาจจะเล่นไปได้ยาวข้ามคืนไม่หลับไม่นอนเลยซึ่งก็จะทำให้เวลาเล่นเพิ่มมากขึ้นไปอีกเป็น 6-8 ชั่วโมงได้ โดยมีสถิติในการเล่นออนไลน์อยู่ในเกมที่ยาวนานที่สุดอยู่ระหว่าง 8-10 ชั่วโมง ทั้งที่ในช่วงแรกๆที่เล่นเกมก็นั้นก็ไม่ได้ทำอะไรมากนอกจากเอาแต่วิ่งไล่ล่าปีศาจ หาไอเทม หาของ ทำภารกิจย่อยต่างๆเพื่อจุดประสงค์เดียวคือเพิ่มระดับเลเวลและหน่วยเงินในเกม และเพื่อที่จะได้เก่งกาจจะได้มีอาวุธดีๆใช้เหมือนคนอื่นในกลุ่ม “ตอนนั้นก็เล่นมันทุกวันเลยครับ อยากเก่งเร็วๆ จะได้ไปไหนมาไหน(ในเกม) ได้สะดวก” เราคุงกล่าว และบอกว่าถ้าอยู่บ้านก็จะเล่นเกมทั้งวันหรือไม่ก็อาจจะเล่นตามร้านอินเทอร์เน็ตในห้างเป็นบางครั้ง ไม่ว่าจะเพื่อนหรือที่บ้านชวนไปไหนก็จะไม่ค่อยอยากออกไปด้วยหรือถ้ามีธุระก็จะรีบไปรีบกลับเพื่อที่จะได้รับมาเล่นเกมออนไลน์ต่อจากที่ได้เล่นค้างเอาไว้

แต่ต่อมาเมื่อเริ่มเปลี่ยนมาเล่นเพื่อนั้นไปที่การทำความรู้จักกับคนอื่นๆมากขึ้น ก็ยังคงเข้าเล่นเกมออนไลน์ทุกวันเหมือนเดิม แต่ช่วงเวลาที่ที่ใช้ในการเล่นของเราคุงจะมีการปรับเปลี่ยนไป จากที่เคยเล่นเกมตามความสะดวกของตนเองไม่ค่อยเป็นเวลา ก็เริ่มมีเวลาเล่นที่ค่อนข้างแน่นอนมากขึ้นเพราะต้องปรับเวลาในการเล่นให้ตรงกับเพื่อนในเกม ช่วงเวลาที่มักจะออนไลน์ก็จะมีตั้งแต่ 5 โมงเย็นถึง 2 ทุ่มเพราะเป็นเวลาที่มีคนเข้ามาเล่นเกมกันมาก หรือไม่ก็เป็นที่ช่วง 3 ทุ่มไปจนถึงกลางดึกประมาณตี 2 เป็นต้นไปมากกว่า ทั้งนี้ส่วนระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นออนไลน์ในเกมแต่ละวันนั้นจะไม่แน่นอนนักอาจจะสั้นหรือไม่ก็ยาวนานกว่านั้นมากก็ได้ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับ

กับว่าเพื่อนๆในเกมจะออนไลน์อยู่กันนานขนาดไหน รวมถึงมีคนที่คุณรู้จักออนไลน์อยู่ด้วยหรือเปล่า

ทั้งนี้ที่คุณสามารถพูดติดกับการที่ต้องมีคนออนไลน์อยู่ด้วยถ้าไม่คนที่รู้จัก แม้จะออนไลน์เข้าไปในเกมแล้วแต่ก็รู้สึกไม่ค่อยอยากเล่น ต้องเข้าไปทำความรู้จักกับคนใหม่ๆถ้ายังไม่รู้ว่าจะออนไลน์ต่อไปทำไม จะเล่นคนเดียวก็รู้สึกไม่สนุกอีกทั้งในระยะหลังๆของคุณก็ค่อนข้างจะลดในเรื่องของการผจญภัยเพื่อเก็บของ เก็บเลเวล(LEVEL)ให้กับตัวละครของตัวเองลงไปมาก ถ้าจะเล่นก็จะเป็นไปในลักษณะเล่นช่วยเพื่อนเวลาที่คนขาดหรือไม่ก็เพื่อช่วยเหลือให้คนอื่นๆผ่านด่านได้ง่ายขึ้น หรือไม่ก็จะเน้นในเรื่องของการทำกิจกรรมพิเศษอย่างกิจกรรมชิงรางวัลจาก GM มากกว่า เนื่องจากมีมาให้เล่นนานๆครั้งประกอบกับกิจกรรมดังกล่าวยังมีคนให้ความสนใจมากทำให้รู้สึกตื่นเต้นที่ได้เล่นแข่งกับคนอื่นที่ไม่เหมือนกับการเล่นเกมปกติที่จะเล่นเมื่อใดก็ได้ อีกทั้งยังมักจะได้ออเทมที่หาได้ยากมาเป็นรางวัลอีกด้วยซึ่งถ้าเขาไปขายก็ส่วนใหญ่มักจะได้กำไรเพราะมีราคาสูง แต่ที่สำคัญสำหรับคุณก็คือของรางวัลจากGMดังกล่าวยังเหมาะที่จะนำไปเป็นไอเทมของขวัญเพื่อมอบให้เพื่อนๆในเกมอีกด้วยเพราะนอกจากจะไม่ต้องปลี่ยนเงินตัวเองซื้อมาแล้วเพื่อนที่ของคุณมอบของให้ส่วนใหญ่มักจะชอบกันเนื่องจากเป็นของที่หาไม่ได้ง่ายๆและไม่ซ้ำกับใคร หลายต่อหลายครั้งเมื่อมีการแข่งขันดังกล่าวคุณก็มักจะถูกเพื่อนๆในเกมหลายคนมาขออั่งโงให้เขาเล่นเพื่อชิงของรางวัลมาให้อยู่เป็นประจำอีกด้วย

อย่างไรก็ตามถึงแม้พฤติกรรมในการเล่นจะเปลี่ยนไป ไม่ได้เน้นไปที่การเล่นที่ตัวเกมอย่างจริงจังก็ตาม แต่คุณกลับมองว่าเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมโดยรวมกลับรู้สึกว่าดูจะใช้เวลานานมากขึ้นด้วยเหตุที่ว่าถึงแม้การเล่นและกิจกรรมต่างๆจะลดลง แต่การพูดคุยแต่ละครั้งค่อนข้างยาวนานบางครั้งถ้ามีเรื่องต้องพูดคุยกันมากๆ ก็อาจจะคุยในเกมสักพักแล้วก็ย้ายไปคุยในMSNแทน เพราะอย่างไรก็ตามถ้าหากว่าจะเน้นในเรื่องของการสนทนากันอย่างไรโปรแกรมสำหรับChatจริงๆก็ยิ่งสะดวกกว่า

สำหรับในส่วนของคุณค่าใช้จ่ายในการเล่น คุณมองว่าเพราะเขาจะชอบเล่นเกมอยู่บ้านเสียเป็นส่วนมาก สำหรับการออกไปเล่นที่ร้านก็จะเฉพาะกรณีที่พิเศษจริงๆอย่างเช่นไปเล่นกับเพื่อนหรือลองเล่นเกมใหม่ๆทำให้ค่าใช้จ่ายในส่วนนี้แทบจะไม่มี ดังนั้นค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่จะหมดไปกับการซื้อบัตรการ์ดเกมเสียมากกว่า ทั้งนี้เพราะในช่วงแรกที่เพิ่งเริ่มเล่น ด้วยความที่อยากเก่ง อยากสนุก อยากมีอะไรหลายๆอย่างแบบที่คนอื่นมี ไม่ว่าจะใครจะแนะนำอย่างไรให้ทำอะไรจะทำตามทั้งหมด ซึ่งคุณก็ไม่เกี่ยงเลยแม้แต่น้อยกับการที่จะต้องไปซื้อบัตรเกมมาใช้ในการเพิ่ม

เครดิตในเกมเพื่อที่จะแลกมาซึ่งไอเทมดีๆ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ในเกมที่ทำให้สามารถที่จะเล่นเกมได้ง่ายขึ้น สามารถที่จะทำให้ตัวละครที่ใช้มีความสามารถที่สูงขึ้นและพัฒนาตัวละครที่ใช้ให้เก่งได้เร็วมากขึ้น สำหรับการเติมเงินแต่ละครั้งจะตกประมาณครั้งละ 150 บาท โดยในช่วงนั้นโซคุงบอกว่าจะซื้อบัตรเกมมาใช้เติมเครดิตทุกเดือน แต่ก็อาจจะมีบางเดือนที่เติมมากกว่าหนึ่งครั้งซึ่งก็แล้วแต่ความจำเป็นโดยเคยหมดเงินไปมากกว่า 500 บาทในเดือนเดียว ซึ่งโซคุงมองว่าจำนวนเงินที่เสียไปดังกล่าวไม่ได้มากมายเท่าใดนัก แม้จะยอมรับว่าถ้ารวมทุกๆ เดือนเข้าด้วยกันก็จะใช้จ่ายไปรวมๆ หลายพันบาท แต่ก็ถือว่าเป็นค่าใช้จ่ายในระดับที่พอจะสามารถรับผิดชอบด้วยตนเองได้เมื่อเทียบกับเงินที่ได้รับมาจากทางบ้าน นอกจากนี้ยังมีค่าใช้จ่ายในส่วนของหนังสือคู่มือเกมออนไลน์ซึ่งก็มีค่าใช้จ่ายอยู่ไม่น้อยเพราะในส่วนของหนังสือคู่มือถ้าเป็นเกมที่เล่นอยู่โซคุงจะซื้อมาเก็บไว้ทุกเล่มเพราะจะได้ศึกษาแนวทางวิธีในการเล่นเกมที่หนังสือแต่ละเล่มก็จะมีแนวทางและให้ข้อมูลในแต่ละด้านที่แตกต่างกันไป โดยจะตกอยู่ประมาณเล่มละ 120-150 บาทขึ้นไป

อย่างไรก็ตามแม้ว่าช่วงที่ผ่านมาโซคุงจะไม่ได้มุ่งมั่นเล่นเพื่อเอาชนะตัวเกมเหมือนแต่ก่อนแล้ว แต่ค่าใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวกับเกมก็ไม่ได้ลดน้อยลงมากแต่อย่างใด ในบางเดือนกลับจะยังมีค่าใช้จ่ายในการซื้อบัตรเกมที่สูงขึ้นเสียอีก “พวกไอเทมอันอื่นอย่างชุดเสื้อ บางทีก็แพงกว่าอาวุธอีกครับ” “ก็จะให้ไอเทมของขวัญใครสักทีจะให้อันที่มันถูกๆ ได้ยังไงละครับ” โซคุงกล่าว และบอกว่าแม้จะไม่ได้เน้นนำเครดิตที่ได้จากการซื้อบัตรเกมมาเพื่อแลกใช้ไอเทมอาวุธเพื่อเพิ่มความสามารถให้ตัวละครในการเล่นเหมือนแต่ก่อน แต่อย่างไรก็ต้องมีการซื้อบัตรเกมมาเติมเครดิตเพื่อนำมาใช้ในส่วนอื่นๆ อีกมากมายอยู่ดี ไม่ว่าจะเป็นการนำไปเพิ่มจำนวนวันในการที่จะใช้เข้าเล่นเกมได้ซึ่งต้องซื้อเพิ่มเป็นปกติแทบทุกเดือนหรือแม้แต่นำไปใช้จ่ายในการใช้สิ่งของหรืออุปกรณ์อื่นๆ ในเกมเช่นค่าของที่เก็บของพิเศษและค่าใช้จ่ายซื้อไอเทมของขวัญเพื่อส่งให้เพื่อนๆ ในเกมเนื่องในโอกาสต่างๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่ต้องใช้เครดิตเป็นจำนวนมากทั้งสิ้น เพราะโซคุงจะเลือกซื้อแต่ไอเทมดีๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นไอเทมที่ค่อนข้างมีราคาแพงๆ ทั้งนั้น

แต่ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายเครดิตที่มีส่วนใหญ่มากจะหมดไปกับการนำมาใช้ในด้านของการตกแต่งตัวละครให้ดูดีขึ้นมากกว่า โดยการใช้จ่ายแลกกับไอเทมต่างๆ ที่สามารถนำมาตกแต่งตัวละครได้ ไม่ว่าจะเป็นชุดเซต(Set) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตัวละครที่จะเป็นแบบพิเศษต้องใช้เครดิตจากบัตรเกมในการแลกซื้อเท่านั้นเงินที่หาได้จากในเกมนำมาใช้แทนไม่ได้ ซึ่งราคาก็จะค่อนข้างสูงมากเมื่อเทียบกับเครื่องแต่งกายทั่วไป รวมทั้งอุปกรณ์ตกแต่งอื่นๆ เช่น กรอบป้ายชื่อป้ายประกาศ เป็นต้น ซึ่งชุดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเครื่องประดับเหล่านี้จะเป็นรุ่นพิเศษไม่ค่อยแยกขายเป็นชิ้น รวมทั้งไม่มีขายตามร้านค้าทั่วไป ต้องสั่งซื้อกับระบบของตัวเกมโดยตรงซึ่งโดยมาก

มักจะมีเวลากำหนดเอาไว้ว่าสามารถใช้ได้วันถ้าหมดแล้วก็ต้องซื้อมาใช้ใหม่ ซึ่งในจุดนี้โซคูงบอกว่าไม่ว่าอุปกรณ์ที่ใช้ขึ้นได้ก็ตามหมดเวลาใช้งานลงตัวเขาก็จะรีบซื้อตัวใหม่มาใช้ทันที ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากความชื่นชอบส่วนตัวในการตกแต่งตัวละครของตนเอง ซึ่งนอกจากจะทำให้ตัวละครดูเท่ที่น่าสนใจกว่าปกติแล้ว ยังถือเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครของโซคูงที่ทำให้ผู้เล่นคนอื่นๆ จำได้อีกด้วย “ไม่ซื้อไม่ได้ครับ หมดแล้วต้องรีบซื้อ ไม่อยากให้ใครเห็น ชี้แจงตอบเวลามีคนมาถามว่าทำไมไม่ใส่ชุดนั้นแล้ว ทำไมไม่มีถึงไม่มีป้ายแล้วอะไรประมาณนั้นครับ” โซคูงกล่าว ซึ่งทำให้ค่าใช้จ่ายในการซื้อบัตรเกมมาใช้สูงขึ้น ถึงแม้ว่าจะใช้ในการเล่นเติมเครดิตในแต่ละครั้งจะไม่ค่อยต่างจากเดิมมากนัก แต่จากที่เคยซื้อบัตรเกมมาเติมครั้งละ 150 บาทก็หันมาใช้บัตรที่ราคาสูงมากขึ้นเช่น 300-400 บาท ทั้งนี้เพราะบัตรที่มีราคาสูงกว่าจะนำมาแลกเปลี่ยนเครดิตได้มากกว่า จะได้เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายที่ต้องใช้ในการเล่นเกมตัวเอง อย่างไรก็ตามโซคูงบอกว่าที่บ้านไม่ทราบเรื่องที่เขาได้เงินที่ได้รับในแต่ละเดือนมาใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์และยอมรับว่ามีบางเดือนเช่นกันที่หมดค่าใช้จ่ายในการเล่นไปมาก จนทำให้ต้องไปขอเงินจากทางบ้านมาใช้เพิ่ม ซึ่งโซคูงยืนยันว่าเป็นเพียงไม่กี่ครั้งเท่านั้นและปกติถ้าไม่จำเป็นจริงๆ ตัวเขาก็จะพยายามที่จะไม่ขอเงินจากทางบ้านเพิ่มอีกด้วย

ในส่วนผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว “คุณพ่อคุณแม่เขาก็จะบอกแค่ว่าอย่าอนดึกมากนัก แค่นั้นเองครับแล้วก็ไม่ได้ว่าอะไรอีกเลย” “ไม่มีครับ ไม่เคยถูกห้ามเรื่องเกมเลยครับ” โซคูงกล่าว และบอกกับผู้วิจัยว่าที่ผ่านมาก็ค่อนข้างที่จะตามใจและไม่ได้ควบคุมหรือห้ามในเรื่องอะไรอยู่แล้ว แม้แต่ในเรื่องของการใช้งานคอมพิวเตอร์ ซึ่งทั้งตัวเครื่องรวมทั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้านก็เป็นฝ่ายซื้อและสนับสนุนให้เล่นให้ใช้ให้เป็น ที่ผ่านมาก็โซคูงกับพี่ชายจึงมักจะคอยให้คำปรึกษาในการใช้อินเทอร์เน็ตให้แก่คุณพ่อคุณแม่อยู่เป็นประจำ แม้แต่ในเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์ที่บ้านทั้งคุณพ่อและคุณแม่ก็ทราบดีและก็คงเห็นเป็นเรื่องปกติอาจเพราะก่อนหน้านี้โซคูงก็เล่นเกมคอมพิวเตอร์(Offline)อยู่เป็นประจำอยู่แล้ว ซึ่งทุกคนก็เห็นและรับรู้เนื่องจากโซคูงก็ไม่ได้ปิดบังที่บ้านจึงไม่ได้มองเป็นเรื่องผิดปกติอะไร แม้จะมีหลายครั้งที่คุณแม่มาพบว่าโซคูงเล่นเกมจนดึกตื่นมากาก็เพียงแค่บอกเตือนว่าดึกมากแล้วเพียงแค่นั้น ไม่ได้หรือไม่เคยมีการบังคับให้เลิกเล่นแม้แต่อย่างใด แต่ถึงกระนั้นโซคูงก็ยอมรับว่าการที่เขาเวลาไปนั่งเล่นเกมนานๆ เอาแต่คุยกับเพื่อนในเกมหลายๆทีน่าจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ช่วงที่ผ่านมาก็โซคูงแทบจะไม่ได้ทำกิจกรรมอะไรกับครอบครัวเลยนอกจากการทานข้าวและดูโทรทัศน์ด้วยกัน แม้แต่กับพี่ชายที่ปกติจะเป็นคนที่โซคูงสนิทด้วยที่สุดในบ้านในระยะหลังๆ ก็ไม่ค่อยจะได้พูดคุยกันมากมายนัก เพราะถ้าไม่เป็นเนื่องจากพี่ชายกลับบ้านช้ามากก็จะเป็นตัวโซคูงเองที่ตั้งใจออกตั้งใจเอาแต่เล่นเกมทำให้บางวันแทบจะไม่ได้คุยกันเลยก็เคยมาแล้ว แต่ถึงจะรับรู้และคิดได้อย่างนั้นแต่โซคูงก็ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นสิ่งที่

ผิดปกติแต่อย่างไร เพราะถึงอย่างไรตามปกติที่บ้านก็ไม่ค่อยจะมีเรื่องอะไรให้ทำร่วมกันมากมาย อยู่แล้วและที่สำคัญถึงโซคุงจะไม่ค่อยได้พูดคุยกับทุกๆคนในบ้านเท่าที่ควรมากนัก แต่อย่างไรทุกคนที่บ้านก็ยังคงรักใคร่กันดีรวมทั้งโซคุงก็ยังคงเคารพและเกรงใจในตัวคุณพ่อคุณแม่อยู่เสมอ แม้บางที่อาจจะเคยมีที่โกหกหรือหลอกที่บ้านอยู่บ้างว่าต้องอยู่ทำรายงานดีก็ดีขึ้นแต่จริงๆแล้วเอาเวลาส่วนหนึ่งไปใช้ในการพูดคุยเล่นเกมกับเพื่อนในเกม

ในส่วนของผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ถึงแม้โซคุงมีเพื่อนและคนรู้จักที่สนิทในเกมอยู่มาก แต่ในชีวิตจริงโซคุงบอกว่าเขาก็มีเพื่อนๆ ในโรงเรียนที่เรียนอยู่ด้วยกันไม่น้อยไปกว่าใครๆ เพราะโซคุงเรียนที่โรงเรียนดังกล่าวมานานแล้ว อีกทั้งด้วยความที่เป็นคนง่ายๆ ทำตัวไม่แตกต่างไปจากคนอื่น ๆ ไม่ว่าจะมิกิจกรรมอะไรหรือใครชักชวนให้ไปทำอะไร โซคุงก็ยินดีที่จะเข้าร่วมกับเพื่อนๆ อยู่เสมอ โซคุงจึงเป็นที่รู้จักและเป็นเพื่อนได้กับทุกๆคนเพียงแต่ว่าไม่ได้สนิทกับใครเป็นพิเศษเท่านั้นเอง โดยเพื่อนๆ ที่รู้จักกันในที่เรียนโดยมากก็จะเน้นสัดส่วนไปทางเพื่อนผู้ชายด้วยกันมากกว่าเพื่อนผู้หญิงมาก อีกทั้งที่ผ่านๆ มาเวลาที่เขาใช้ติดต่อกับเพื่อนๆ ก็ค่อนข้างที่จะแยกออกจากกันอย่างชัดเจนอยู่แล้ว คือเพื่อนในชีวิตจริงที่เรียนด้วยกันก็จะพบเจอกันส่วนใหญ่ในช่วงกลางวัน ที่โรงเรียนไปจนหลังเลิกเรียนทุกวันอยู่แล้ว แต่เมื่อกลับถึงบ้านปกติโซคุงก็มักจะไม่ได้ติดต่อกับเพื่อนที่โรงเรียนอีก เวลาที่อยู่บ้านตลอดจนช่วงกลางคืนจึงเป็นเวลาที่เขาใช้สำหรับติดต่อกับเพื่อนๆ ในอินเทอร์เน็ตและในเกมแทน และบอกกับผู้วิจัยว่าตัวเขานั้นถ้าเล่นเกมก็จะเล่นเกมจริงๆ ในขณะที่ออนไลน์อยู่ถ้าไม่มีเรื่องอื่นที่สำคัญจริงๆ ก็จะสนใจอยู่แต่กับเกมกับเพื่อนในเกมอย่างจริงจัง หลายครั้งที่ขณะที่โซคุงเล่นเกมอยู่แม้เพื่อนที่โรงเรียนจะโทรศัพท์ติดต่อมาแต่โซคุงก็ไม่ได้รับสายหรือให้ความสนใจเลยแม้แต่น้อย โดยจะให้ความสำคัญกับเพื่อนและเรื่องราวที่กำลังพูดคุยกันอยู่ในเกมขณะนั้นมากกว่า

“เวลาคุยกับเพื่อนที่เรียนมันก็เป็นแบบหนึ่ง แต่เพื่อนในเกมมันก็จะรู้สึกอีกอย่างหนึ่ง ไม่ค่อยเหมือนกันครับ” โซคุงกล่าวและก็ยอมรับว่าในช่วงที่ผ่านๆ มาตัวเขาค่อนข้างที่จะให้ความสำคัญและรู้สึกสนิทสนมกับเพื่อนที่รู้จักกันในเกมออนไลน์ไม่น้อยไปกว่าเพื่อนในชีวิตจริง อีกทั้งโซคุงยังคิดว่าในวัันๆ หนึ่งตัวเขาใช้เวลาในการพูดคุยในเรื่องต่างๆ กับเพื่อนในเกมมากกว่าที่ได้พูดคุยกับเพื่อนที่โรงเรียนด้วยกันเสียอีก โซคุงบอกว่าตัวเขาชอบที่จะพูดคุยตอบโต้ไปมาในเรื่องต่างๆ กับเพื่อนๆ ในเกมมากกว่าโดยให้เหตุผลว่ารู้สึกสนุก ตื่นเต้น ตลอดจนชอบใจที่ได้หยอกล้อเล่นกัน แกล้งกันในเรื่องต่างๆ ซึ่งในชีวิตจริงกับเพื่อนที่โรงเรียนไม่ค่อยมีโอกาสและไม่ค่อยที่จะกล้าพูดในแบบนั้น จึงทำให้รู้สึกชอบที่จะพูดคุยกับเพื่อนในเกมมากกว่าและยอมรับกับผู้วิจัยว่าอาจจะ

เป็นเพราะเพื่อนในเกมส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิงเสียมากจึงให้ความรู้สึกที่แตกต่างในเวลาที่ได้พูดคุยด้วยเมื่อเทียบกับเพื่อนที่โรงเรียนซึ่งมักจะมีแต่เพื่อนผู้ชาย

สำหรับผลกระทบในเรื่องการเรียน ในเรื่องนี้โซคองบอกว่าก็มีผลต่อตัวเขาอยู่บ้างแต่ไม่มากนัก ซึ่งช่วงที่เล่นเกมมากๆก็จะกระทบกับผลการเรียนทำให้เกรดตกลงไปบ้างเล็กน้อย เพราะในช่วงนั้นจะเอาแต่เล่นเกมและโทรศัพท์จนทำให้ไม่ได้สนใจอ่านหนังสือเตรียมตัวสอบเลย แม้แต่น้อย แต่อย่างไรก็ตามด้วยความที่โซคองเป็นคนที่มีผลการเรียนที่มักจะขึ้นๆลงๆจนเป็นเรื่องปกติไปแล้วซึ่งทางบ้านก็ทราบทราบดีว่าโซคองไม่ใช่คนที่มีผลการเรียนดีอะไรมากนักจึงเป็นโชคดีของโซคองที่ทางบ้านไม่ได้คิดว่าเป็นผลมาจากการเล่นเกม นอกจากนี้ยังยอมรับว่าที่ผ่านมามีหลายครั้งที่ขณะเรียนหนังสือเคยนั่งเหม่อลอยไม่ตั้งใจเรียน นึกถึงเรื่องในเกมและเพื่อนในเกมและก็คิดว่าเมื่อใดจะหมดเวลาเรียนเสียที แต่อย่างไรก็ตามโซคองบอกว่าส่วนหนึ่งก็มาจากการที่วิชาที่เรียนในห้องน่าเบื่อเอง”ผมว่าจะว่าแต่เกมก็ไม่ได้ชนะครับ วิชาที่ต้องนั่งเรียนในห้องแต่ละชั่วโมงนี้ พี่ลองมานั่งเรียนเองสิแล้วจะรู้ว่าน่าอนขนาดไหน” โซคองกล่าว ส่วนในเรื่องของการส่งงานและอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนนั้น โซคองยืนยันว่าถึงเขาจะเรียนไม่เก่งนักแต่ก็ทำงานส่งครบทุกครั้งพร้อมกับคนอื่นๆในห้อง ซึ่งก็ยอมรับว่าหลายครั้งที่เป็นในลักษณะรีบทำส่งแบบผ่านๆบ้างหรือไม่ก็ลอกเพื่อนๆส่งในตอนเช้าบ้างซึ่งเป็นเรื่องธรรมดาไปแล้วสำหรับที่โรงเรียนเพราะใครๆก็ทำเช่นกัน แต่ถ้าเป็นในเรื่องของการอ่านหนังสือเรียนปกติโซคองจะเป็นคนที่ไม่เคยอ่านหรือทบทวนบทเรียนอยู่แล้ว ถ้าจะอ่านก็จะเป็นช่วงก่อนสอบที่ปกติถึงจะอ่านยังไงก็ไม่ค่อยรู้เรื่องหรือเข้าใจเพิ่มเติมมากนักแต่ก็ยังคงอดทนอ่านอยู่ไปเรื่อยๆ แต่ในระยะหลังๆจะรู้สึกเหมือนกับว่าความอดทนในการอ่านหนังสือของตัวเองลดลง ถ้าอ่านแล้วรู้สึกเบื่อหรือไม่เข้าใจเมื่อไหร่เป็นต้องหันไปออนไลน์เข้าอินเทอร์เน็ตเข้าเกมเสียทุกครั้งไปยอมรับเหมือนกันว่าถ้าอยู่บ้านจิตใจจะจดจ่ออยู่กับเกมบ่อยๆ หลายครั้งที่อ่านหนังสือหรือทำงานไปได้ไม่นานก็หันไปเล่นเกมเพื่อคลายเครียด ยิ่งถ้าเป็นเพื่อนในเกมโทรมาหา โซคองยอมรับว่าแทบจะเลิกอ่านหนังสือไปเลย

ในส่วนของผลกระทบต่อสุขภาพ โซคองยอมรับว่าที่ผ่านมาเป็นคนที่ไม่ค่อยจะสนใจในเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพและการออกกำลังกายมากนัก แต่ก็จะมีเล่นกีฬาอยู่บ้างอย่างเช่นเล่นฟุตบอลกับเพื่อนๆช่วงพักเที่ยงหรือหลังเลิกเรียนซึ่งเป็นในลักษณะถ้ามีคนชวนก็จะเล่น แต่ไม่ได้เล่นเป็นประจำหรือเป็นขึ้นเป็นอันเท่าไรนัก แต่โซคองก็มั่นใจว่าตนเองเป็นคนที่มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงคนหนึ่ง กับการเล่นเกมออนไลน์โซคองยอมรับว่าการเล่นเกมเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ตัวเขานอนดึกมากขึ้นเรื่อยๆก่อนที่จะมาเล่นเกมประมาณ 5 ทุ่มถึงเที่ยงคืนก็จะเข้านอนแล้ว แต่ตั้งแต่เริ่มมาเล่นเกมก็นอนช้าลงเรื่อยๆจนกลายเป็นตี 1-2 เป็นอย่างต่ำ ทำให้เป็นคนที่นอนน้อยและตื่น

สายประจำ ถึงอย่างไรก็ถือว่าไอ้ลุงค่อนข้างโชคดีที่มีบ้านอยู่ไม่ห่างจากโรงเรียนมากนักทำให้ไม่ต้องรีบร้อนตื่นแต่เช้ามีดสักเท่าไร แต่ถ้าเป็นวันเสาร์-อาทิตย์ถ้าไม่ต้องรีบตื่นมาดูรายการโทรทัศน์ที่ชอบหรือมีคนมาเรียกให้ตื่นก็จะนอนยาวไปกว่า 11 โมงเลยทีเดียว สำหรับปัญหาทางสุขภาพที่เกิดจากการนั่งเล่นเกมเป็นระยะเวลาหลายๆที่เห็นได้ชัดนั้น ไอ้ลุงบอกว่าเท่าที่พบจะเป็นอาการปวดบริเวณแขนทางด้านขวา ไม่ว่าจะเป็นข้อศอก คอ มือ หรือข้อมือซึ่งเป็นแขนข้างที่ต้องใช้ควบคุมการเล่นเกมที่อาการปวดดังกล่าวไอ้ลุงยอมรับว่าตนเองมั่นใจว่าเป็นอาการที่เนื่องมาจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อเนื่องเป็นระยะเวลาหลายๆอย่างแน่นอนเพราะเคยอ่านเจอในหนังสือ แต่ถึงกระนั้นไอ้ลุงก็มองว่าอาการดังกล่าวเป็นเรื่องเล็กที่ไม่ว่าใครก็เคยเป็นและหลีกเลี่ยงไม่ได้ถ้าต้องใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังเป็นอาการที่นานๆครั้งถึงจะเกิดขึ้นสักทีไม่ได้เป็นทุกวันและถึงแม้จะปวดขึ้นมาอีกสักเพียงแค่นิดๆพักและปล่อยเอาไว้ไม่นานก็จะหายปวดไปเองไม่ต่างกับการเหน็บหรือปวดเมื่อยจากการเล่นฟุตบอลที่โรงเรียน สำหรับไอ้ลุงแล้วอาการดังกล่าวจึงดูไม่ใช่เรื่องที่ตัวเขาสนใจหรือรู้สึกเป็นห่วงแต่อย่างใด

โอกาสที่การเล่นเกมนำไปสู่การพนันหรือการเสพติดเกี่ยวกับสิ่งอื่นหรือไม่ นั้น ไอ้ลุงบอกว่าไม่ทราบในเรื่องนี้เลย อาจจะเป็นเพราะว่าตัวไอ้ลุงเองไม่ได้เคยสนใจในเรื่องดังกล่าวแม้แต่น้อย เท่าที่เคยคุยกับเพื่อนๆคนอื่นๆในเกมมามากก็ไม่เคยพบเจอเรื่องในลักษณะดังกล่าวให้ได้ยินแม้แต่น้อย และโดยส่วนตัวไอ้ลุงก็ไม่คิดว่าเกมออนไลน์จะมีเรื่องดังกล่าวเข้ามาเกี่ยวข้องอีกด้วยไม่ว่าจะเป็นเรื่องของยาหรือว่าการพนัน แต่ถ้าหากเป็นเรื่องของการเกี่ยวเนื่องให้สนใจในการใช้งานอื่นๆควบคู่กับเกมก็น่าจะเป็นการเล่นChat เพราะถือว่าเป็นเรื่องที่ควบคู่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นแทบทุกคนไปแล้ว

สุดท้ายไอ้ลุงบอกว่า “ผมว่าเล่นเกมออนไลน์มันก็เข้าท่าดี บางทีเรื่องที่เรายากลองแต่ไม่กล้าทำก็ลองเอามาทำในเกมออนไลน์แทนได้” “ถ้าไม่ได้เล่นเกมผมก็คงไม่มีเรื่องสนุกๆ ตื่นเต้นให้ทำแบบนี้บ่อยๆหรอก” ไอ้ลุงกล่าว และบอกว่าถึงแม้ตัวเขาอาจจะดูเป็นคนที่ให้ความสนใจและใช้เวลาหมดไปวันๆกับเกมและการออนไลน์ในเกมค่อนข้างมากแต่ถึงอย่างไรตัวเขาก็ยังคงชื่นชอบและยังไม่มีความคิดที่จะเลิกเล่นเกมออนไลน์ในระยะอันใกล้นี้อย่างแน่นอน สำหรับไอ้ลุงแล้วการเล่นเกมนออนไลน์ได้ให้สิ่งต่างๆกับเขามากมายทั้งความสนุกสนานที่ไม่เหมือนกับเกมทั่วไปและที่สำคัญคือการที่นำมาซึ่งโอกาสได้พบเจอกับเพื่อนใหม่ๆมากมายที่เป็นคนละกลุ่มกับที่ตัวเขาเคยมี เพื่อนใหม่ๆในแบบที่ให้ความรู้สึกที่แตกต่างและประสบการณ์ร่วมกันทั้งในและนอกเกมในแบบที่ไม่เคยได้พบเจอหรือได้รับจากเพื่อนๆที่ตัวเองมีอยู่ในชีวิตจริง ไอ้ลุงคิดว่าคงมีคนอื่นๆอีกเช่นกันที่เล่นเกมจนมีเพื่อนที่สนิทมากมายเพิ่มขึ้นเหมือนกับตัวเขา ที่

สำคัญตัวเขายังคิดอีกว่าการมีเพื่อนมีคนรู้จักมากๆ ไม่ใช่สิ่งที่เสียหาย ถึงแม้จะเป็นการรู้จักกันผ่านจากในเกมมาอีกทีหนึ่งซึ่งก็ไม่ได้เป็นเรื่องที่น่ารังเกียจอะไรแม้แต่น้อย ถึงที่ผ่านมาจะเคยทั้งถูกหลอก อีกทั้งความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ที่รู้จักและแอบปลื้มในเกมจะยังไม่คืบหน้าไปไหน แต่เพื่อนที่ดีที่จิตใจที่ได้รู้จักก็มีอยู่ไม่น้อยเช่นกัน ถ้าฟังเพียงแค่การได้พูดจาหวานๆ หยอกล้อกันอย่างสนิทสนมและสนุกสนาน เพียงแค่นี้ก็ทำให้ตัวเขาหลงชอบการใช้ชีวิตอยู่ในโลกของเกมออนไลน์เข้าไปแล้ว เพราะสำหรับโซคุงเพื่อนที่รู้จักกันทางเกมก็มีความสำคัญไม่ต่างจากเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริงแม้แต่น้อย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.8 กรณีศึกษาที่ 8

เด็กหนุ่มที่ได้ค้นพบที่ได้พบพื้นที่ในการระบายอารมณ์

และได้รับการยกย่องในเกมออนไลน์

เคน (นามสมมุติ) ของเด็กหนุ่มนักเรียนระดับมัธยมปลายปีที่6 ของโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ เคนก็เหมือนกับเด็กวัยรุ่นทั่วไปที่ชีวิตกำลังอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อและชื่นชอบการเล่นเกมเป็นพิเศษ อย่างไรก็ตามเพราะวีรกรรมหลายๆอย่างที่เขาคเคยทำเอาไว้ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกในเกมออนไลน์ ที่ถึงแม้จะทำให้เขามีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในระดับหนึ่ง แต่นั่นก็กลับมีทั้งในแง่ที่ดีและแง่ลบ ด้วยเหตุนี้ถึงแม้เคนพร้อมที่จะให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลแต่ก็ไม่สะดวกที่จะเปิดเผยตัวเองให้คนอื่นได้ทราบว่าเขาเป็นใคร จากการร้องขอของเคนจึงทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องปกปิดชื่อของเขาเอาไว้ ทั้งชื่อจริงๆ และชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมน

ก่อนหน้าผู้วิจัยมีโอกาสได้พบกับเคนในโลกของเกมออนไลน์ แนวผจญภัยแฟนตาซีเกมหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมมาค่อนข้างนาน โดยการชักชวนและแนะนำของผู้เล่นซึ่งเป็นญาติพี่น้องของผู้วิจัยเอง จากการได้พบและทักทายกันครั้งแรกพบว่าเคนมีปฏิกริยาตอบรับในทางที่ดี มีการพูดจาโต้ตอบสนทนาด้วยความเป็นกันเอง ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะความโชคดีเนื่องจากญาติพี่น้องของผู้วิจัยได้ทำงานให้กับบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ดังกล่าวและบังเอิญค่อนข้างที่จะสนิทและเคยพูดคุยกับเคนอยู่ก่อนแล้วก็เป็นได้ จึงอาจเป็นส่วนช่วยให้เคนสนิทและไว้วางใจผู้วิจัยเร็วขึ้น หลังจากนั้นผู้วิจัยก็ได้มีโอกาสได้พบปะกับเคนในโลกของเกมอีกครั้งพร้อมกับร่วมเล่นเกมด้วยกันระยะหนึ่ง ผู้วิจัยจึงได้พูดคุยกับเคนในเรื่องเกี่ยวกับการขอข้อมูลเพื่อทำงานวิจัยและวิธีการโดยคร่าวๆ ซึ่งเคนเองก็ไม่ได้ปฏิเสธการให้ความร่วมมือ แต่ก็ยังไม่ได้ตกปากรับคำในเรื่องของรายละเอียดต่างๆเสียทีเดียวว่าจะให้สัมภาษณ์ได้เมื่อไรหรืออย่างไร เพียงแต่ขอพิจารณาดูก่อน ดังนั้นในช่วงประมาณแรก1เดือนผู้วิจัยจึงทำได้เพียงแต่ได้ติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมนของเคนผ่านในโลกของเกมเท่านั้น

จากการสังเกตพบว่า ตัวละครที่เคนใช้มีระดับพลังที่สูงมาก โดยในขณะนั้นมี LEVELสูงถึง81(จากทั้งหมด99) ซึ่งมีผู้เล่นน้อยคนที่จะมีพลังได้ในระดับนี้ ในเกม นอกจากการที่มักจะเดินทางออกไปสู้กับศัตรู(Monster)อยู่เสมอเพื่อสะสมค่าประสบการณ์และเงินเหมือนกับผู้เล่นคนอื่นๆแล้ว เวลาที่ไม่ได้ออกต่อสู้ผจญภัยก็จะเดินทางเข้ามาอยู่ในเขตเมือง เคนมักจะมีสถานที่ประจำที่สามารถหาตัวได้ง่ายอยู่แถวๆตลาด หรือไม่ก็แหล่งชุมชนที่มีผู้เล่นอื่นรวมตัวกันอยู่เป็นจำนวนมากทั้งนี้ก็เพื่อที่จะนำไอเทมหรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่ตนเองหาได้จากในเกมมาเสนอ

ชายและก็มีมักจะมึนๆที่สนใจเข้ามาทักทายเคนอยู่เสมอทั้งที่รู้จักมาก่อนและเพิ่งรู้จักได้ไม่นาน โดยส่วนมากมักจะมาเพื่อติดต่อซื้อขายแลกเปลี่ยนไอเทมต่างๆกัน จึงไม่น่าแปลกใจที่ทุกครั้ง que ผู้วิจัยพบเจอกับเคน ตัวละครของเคนจะปรากฏตัวกลับมาพร้อมกับอาวุธและอุปกรณ์ใหม่ๆ โดยเป็นของทั้งที่ตัวเองใช้เองและเอาไว้เพื่อขาย ตลอดจนการแต่งตัวของตัวละคร ที่มักจะการพัฒนาปรับเปลี่ยนจนแตกต่างจากผู้เล่นทั่วๆไปอยู่เสมอ สมมติที่เป็นผู้เล่นที่มีความสามารถสูง ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นไอเทมที่หาได้ยากและมีราคาสูงแทบจะทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามด้วยความที่ผู้วิจัยซึ่งมีระดับพลังค่อนข้างต่ำแตกต่างจากเคนมากจึงไม่อาจออกร่วมผจญภัยเพื่อสังเกตการณ์ได้บ่อยครั้งอย่างที่ควรจะเป็นมากนัก

จนกระทั่งเมื่อประมาณเดือนเมษายนที่ผ่านมา ญาติผู้น้องของผู้วิจัยได้แจ้งให้ทราบว่ามีบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ดังกล่าว จะได้จัดให้มีกิจกรรมพิเศษสำหรับให้นักเล่นเกมได้ออกมาร่วมสังสรรค์และพบปะตัวตนกันจริงๆนอกเกมที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่ง ผู้วิจัยจึงได้ติดต่อและชักชวนเคนให้มาร่วมงานกิจกรรมดังกล่าว จึงทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสที่พบปะกับตัวจริงของเคนพร้อมกับได้ทำการสัมภาษณ์เพื่อขอข้อมูลในวันกิจกรรมนั่นเอง ซึ่งเมื่อได้พบเจอกัน ผู้วิจัยพบว่าเคนเป็นเด็กหนุ่มที่มีหน้าตารูปร่างลักษณะโดยรวมไม่แตกต่างไปจากเด็กหนุ่มทั่วๆไปในวัยเดียวกันมากนัก บุคลิกลักษณะเป็นคนที่ค่อนข้างมั่นใจ พุดจาค่อนข้างเฝงผาง ตรงไปตรงมา ทำให้ค่อนข้างง่ายที่พูดคุยและซักถามรายละเอียดต่างๆ โดยเคนได้บอกกับผู้วิจัยว่าปกติถ้าไม่จำเป็นเขาก็จะไม่นัดเจอหรือพบปะกับใครที่รู้จักในเกมบ่อยมากนัก แต่ที่ออกมาเจอกันในวันนี้ก็เพราะน้องของผู้วิจัยช่วยขอร้องมาอีกที อีกทั้งเห็นว่าเป็นการพบปะที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมโดยตรง จึงยอมให้ความร่วมมือและยอมมาพูดคุยด้วยในวันนี้

เคนเริ่มต้นเล่าเกี่ยวกับตนเองให้ฟังว่า เคนเกิดและเติบโตที่กรุงเทพฯโดยตลอด ตัวเคนเองเป็นลูกคนเดียว อาศัยอยู่ที่บ้านคุณป้าซึ่งมีลักษณะเป็นห้องแถวแบ่งให้เช่าเป็นหอพักราคาถูกซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่มักเป็นคนทำงานหรือไม่ก็นักศึกษา ส่วนพ่อแม่ของเคนนั้นมีปัญหาจนต้องเลิกราและหย่ากันไปตั้งแต่เคนยังเรียนอยู่ชั้นประถม โดยพ่อของเคนได้เดินทางไปอยู่ต่างจังหวัดนานๆที่จะติดต่อกลับมาบ้าง เช่นเดียวกับแม่ของเคนที่แต่งงานใหม่และก็ย้ายไปอยู่ต่างจังหวัดเช่นกัน ถึงแม้แม่ของเคนจะยังเป็นคนรับผิดชอบค่าเล่าเรียนหนังสือของเคนและติดต่อมาอย่างสม่ำเสมอ แต่ก็เป็นเวลาหลายเดือนจึงจะเดินทางมาเยี่ยมเคนซักครั้งหนึ่ง ปล่อยให้เคนอยู่คนเดียวโดยอาศัยอยู่กรุงเทพฯกับคุณป้าและลูกสาวอีกคนหนึ่งซึ่งมีอายุไล่เลี่ยกันกับเคน อีกทั้งยังชอบเล่นเกมและมาเที่ยวงานในวันนี้เช่นกัน เคนยอมรับว่าความสัมพันธ์ในระยะแรกๆระหว่างเคนกับคุณป้าก็ไม่ค่อยจะดีนักเพราะเคนรู้สึกว่าคุณป้าเป็นคนจู้จี้ขี้นตลอดเวลา อีกทั้งยังเข้มงวดใน

เรื่องต่างๆค่อนข้างมาก ซึ่งเคนก็มักจะถูกคุณป้าดูและถูกทำโทษอยู่เสมอสร้างความไม่พอใจให้กับเคน จนเกิดมีปากเสียงกันอยู่เป็นประจำ แต่ถึงแม้จะมีเรื่องกระทบกระทั่งกันบ้างมาโดยตลอด กระนั้นเคนก็ยังต้องพักอาศัยกับคุณป้าเรื่อยมาจนล่วงเลยมาได้กว่า10ปีแล้ว เคนยอมรับว่าถึงแม้ตัวเขาจะไม่พอใจในวิธีการว่ากล่าวตักเตือนของคุณป้า แต่จริงๆแล้วก็เขาก็ยังคงเคารพและเกรงใจในตัวท่านอยู่เสมอ

ปัจจุบันเคนเรียนอยู่ชั้นมัธยมปลายในสายศิลป์-คณิต แต่เคนยอมรับว่าตนเองเป็นคนที่เรียนหนังสือไม่เก่งเลย โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์และภาษาอังกฤษซึ่งเป็นวิชาที่ยากแก่การทำทำความเข้าใจเป็นอย่างยิ่งสำหรับเขา ทุกวันนี้เคนมีผลการเรียนในระดับที่เพียงพอที่จะผ่านแต่ละวิชาไปได้โดยไม่ตกหรือกลับมาสอบซ่อมใหม่เท่านั้น ก็วัตรประจำวันของเคนนอกจากการที่จะต้องเดินทางไปเรียนหนังสือด้วยตัวเองอยู่เป็นประจำแล้วก็จะเหมือนกับเด็กวัยรุ่นอื่นๆ คือไปเดินเที่ยวตามห้างสรรพสินค้า เพื่อเดินดูของและเล่นเกมซึ่งเคนก็มักจะใช้เวลาในช่วงหลังจากเลิกเรียนหนังสือนี้เอง ในการเดินทางไปเที่ยวและทำกิจกรรมต่างๆส่งผลทำให้เคนมักจะกลับบ้านช้าอยู่เป็นประจำและก็มีปัญหาเกี่ยวกับคุณป้าในเรื่องดังกล่าวอยู่บ่อยๆ ส่วนในวันเสาร์อาทิตย์เคนก็จะอยู่ช่วยงานคุณป้าที่บ้านเป็นบางครั้งคราว ไม่ว่าจะเป็นการเฝ้าหอพัก ชายของหรือส่งของตามห้องพักต่างๆ ซึ่งเป็นงานที่เคนเกลียดมากเพราะน่าเบื่อ ต้องอยู่ที่ร้านทั้งวันแทบไม่ได้ออกไปไหน เคนจึงมักจะหาทางบ่ายเบี่ยงและโกหกคุณป้าเพื่อหาทางออกมานอกบ้านอยู่เสมอ

เคนยอมรับว่า แต่ก่อนตัวเองในวัยเด็กเป็นคนอารมณ์ร้อน เอาแต่ใจตนเอง ชอบทำตัวมีปัญหา ซึ่งคุณป้าเองก็มักจะได้รับการร้องเรียนถึงพฤติกรรมของเคนอยู่เป็นประจำ ซึ่งเคนบอกว่าแบบนั้นมาตั้งแต่ช่วงเรียนชั้นประถม เคนก็มีนิสัยชอบแกล้งเพื่อนคนอื่นอยู่เสมอจนมักมีเรื่องและถูกกล่าวหาว่าเป็นเด็กเกเรอยู่บ่อยๆ ซึ่งเคนก็ยังคงทำตัวเป็นในลักษณะนี้เรื่อยมาจนกระทั่งเข้าเรียนชั้นมัธยมต้น แม้เคนจะเลิกทำตัวเกะกะระรานชาวบ้านแล้ว แต่ก็ยังคงชื่นชอบการแกล้งเพื่อนๆ และด้วยความไม่ยอมใครของเขาจึงมักทำตัวทำทนายคนอื่น ๆ เวลาที่ตัวเองไม่พอใจอยู่เสมอ หลายครั้งหลายคราวที่การกระทำของเขา เลยเถิดจนถึงขั้นเคยมีเรื่องชกต่อยกับเพื่อนที่โรงเรียนมาแล้ว จนถูกครูและทางโรงเรียนทำโทษอยู่หลายต่อหลายครั้ง เคนกล่าวว่าแม้จะมีคนมองว่าเขาเป็นเด็กเกเรแต่จริงๆแล้วในตอนนั้นที่เขาทำไปก็เพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ไม่เคยคิดที่จะทำร้ายใครแม้แต่หน่อย “คือผมก็แบบนี้แหละ จริงอยู่ที่เมื่อก่อนผมอารมณ์ร้อนมาก ถ้าไม่พอใจละก็ เป็นมีเรื่องหรือไม่ต้องคุยกันเลย ตอนนั้นอาจจะเด็กไปหน่อย แต่หลังๆนี้ผมใจเย็นขึ้นมากแล้วละ สบายใจได้” เคนกล่าว

จนกระทั่งขึ้นชั้นมัธยมปลาย เคนได้ย้ายไปเรียนโรงเรียนใหม่ซึ่งอยู่ใกล้ที่บ้านมากขึ้น ด้วยนิสัยที่ดื้อรั้นไม่ค่อยยอมใครของเคนนั่นเอง ทำให้เคนมีปัญหาในการปรับตัวเข้ากับเพื่อนๆ ที่โรงเรียนใหม่พอสมควร เคนมีเพื่อนค่อนข้างน้อยมาก ส่วนใหญ่จะเป็นพวกผู้ชายที่เล่นฟุตบอลด้วยกันหลังเลิกเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเคนเป็นคนที่ดูแข็งกร้าว พุดจาไม่เพราะแบบตรงไปตรงมาไม่ค่อยสุภาพ ไม่ค่อยสนใจคนอื่น อีกทั้งน้ำเสียงของเขาที่ฟังดูเหมือนจะหาเรื่องคนอื่นอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้คนส่วนใหญ่อาจจะไม่ค่อยชอบเขา แต่ถึงอย่างไรเคนก็มีเพื่อนที่พอจะสนิทกันบ้างอยู่คนหนึ่งซึ่งมีนิสัยและชื่นชอบอะไรใกล้เคียงกัน เวลาเลิกเรียนโดยปกติเคนกับเพื่อนก็มักจะชวนกันไปเล่นฟุตบอลกับนักเรียนชายคนอื่นที่สนามบอลของโรงเรียน หรือไม่ก็เดินทางไปเที่ยวตามห้างสรรพสินค้าที่อยู่ไม่ไกลจากโรงเรียนมากนักซึ่งเคนกับเพื่อนมักจะมาเดินทางมาเที่ยวอยู่เป็นประจำ

ผู้วิจัยจึงได้ถามถึงพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและเล่นเกม “ช่วงนั้น คอมฯนี่จะไม่ค่อยได้ใช้เลย ถ้าเทียบกันแล้วจะเล่นวิดีโอเกมมากกว่าเยอะ” ซึ่งก็ได้รับคำตอบจากเคนว่า ในช่วงก่อนที่จะเล่นเกมออนไลน์นั้น เคนไม่ค่อยมีโอกาสได้เข้าใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตซักเท่าใดนักประกอบกับไม่ค่อยได้ให้ความสนใจมากอีกด้วย ถึงแม้ในขณะนั้นกระแสในเรื่องเล่น Chat จะเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นก็ตาม ส่วนในเรื่องการเล่นเกมนั้นเคนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกับเด็กคนอื่นๆ โดยเล่นมานานแล้วตั้งแต่อยู่มัธยมต้น ถ้าได้มีโอกาสไปเที่ยวตามห้างก็ต้องหาโอกาสเล่นเกมแทบทุกครั้ง ซึ่งก่อนหน้านี้จะชื่นชอบและนิยมเล่นเกมบนเกมตู้หยอดเหรียญตามห้าง หรือไม่ก็เครื่องเล่นวิดีโอเกมที่มีให้เช่าตามร้านมากกว่า เพราะไม่มีเครื่องเล่นเป็นของตนเอง ประกอบกับที่บ้านคุณป้าไม่สนับสนุนและไม่ชอบให้เล่นเกมอีกด้วย จึงทำให้เคนต้องแอบหนีมาเล่นเกมอยู่บ่อยๆ โดยส่วนใหญ่จะใช้เวลารว่างช่วงหลังจากเลิกเรียน ซึ่งก็มีหลายครั้งที่คุณป้าจับได้ว่าแอบไปเล่นและก็มีปากเสียงทะเลาะกันในเรื่องนี้อยู่เสมอ

เคนยังกล่าวต่อว่า จริงๆแล้วในตอนนั้นตัวเขาจะชื่นชอบการเล่นเกมนบนเครื่องเล่นเกมประเภทหยอดเหรียญหรือที่เรียกว่าเกมตู้มากกว่า เพราะเป็นคนชอบเกมแอคชั่นประเภทต่อสู้หรือไม่ก็เกมยิงเป็นอย่างมาก “ตอนนั้นผมจะชอบเล่นเกมตู้เพราะมันให้อารมณ์ดีแบบสุดๆ น่าจะเคยเห็นใช่ไหม เวลาที่เล่นๆไปมันจะคนมามุงดู คอยลุ้นอยู่ข้างหลัง ตอนนั้นจะยิ่งมันส์มากมันเหมือนกับเราเป็นฮีโร่ และมีคนมาคอยเชียร์เรา” ... “ถ้ามีคนมายืนดูเยอะนี่ ผมเล่นไม่หยุดเลยนะ เท่าไหร่เท่ากัน หยอดไปเป็นร้อยเลยก็มี” สาเหตุที่เคนชอบเล่นเกมตู้ ก็เพราะนอกจากจะมีเกมที่ชอบเล่นเป็นจำนวนมากแล้ว เคนยังชื่นชอบในบรรยากาศในระหว่างการเล่นเกมที่ถ้าหากเล่นได้ดี ก็มักจะมีคนอื่นที่เดินผ่านไปมาหยุดดูมาเชียร์ให้กำลังใจและคอยลุ้นตาม ซึ่งเป็นสิ่งที่

เคนขึ้นชอบมากถึงแม้จะไม่รู้จักกันมาก่อนก็ตาม เพราะนอกจากจะทำให้การเล่นเกมนุกสนาน และมีกำลังใจมากขึ้นแล้ว ยังเสมือนกับว่าตัวเองได้รับความสนใจ ได้รับการยอมรับ และได้รับการสนับสนุนจากคนอื่น ๆ อีกด้วย นอกจากนี้ เคนยังยอมรับว่าเกมประเภทยิงแหลกทำให้เขารู้สึกได้ปลดปล่อยอารมณ์ เวลาที่มีปัญหากับคนอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทะเลาะกับเพื่อน ๆ หรือคุณป้ามาก็ตาม เคนมักจะมาระบายอารมณ์เอาจับเกมประเภทนี้อยู่เสมอ

ส่วนในเรื่องของการเล่นเกมออนไลน์นั้น เคนบอกว่าถ้านับกันจริงๆ ตั้งแต่เริ่มเล่นครั้งแรกรวมระยะเวลาการเล่นมาได้เกือบ 3 ปีแล้ว ซึ่งถือว่าเวลาที่ค่อนข้างนานทีเดียว ซึ่งเคนจะเปลี่ยนเกมเล่นไปเรื่อยๆ โดยเกมแรกที่ได้เล่นก็คือ Counter Strike ซึ่งในขณะนั้นเป็นเกมออนไลน์ประเภทเกมยิงที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่นักเล่นเกมผู้ชาย “จริงๆ ตอนนั้น ผมเห็นเกมนี้มานานแล้ว อยากเล่นอยู่เหมือนกัน แต่ไม่ได้ลองซะที เพราะดูมันยุ่งยากซับซ้อน แล้วใช้เล่นเกมบนคอมพิวเตอร์ เคยเล่นแล้วเป็นอะไรที่มันไม่ถนัดจริงๆ ไม่มีจอย ไม่มีคันบังคับ กดก็ลำบาก เลยขอดูอย่างเดียวไปก่อน” เคนกล่าว แต่สุดท้ายเคนก็ตัดสินใจเล่นจนได้ สาเหตุที่ตัดสินใจเล่นเกมนี้ นั้น ก็เพราะปกติชอบเล่นเกมยิงอยู่ก่อนแล้ว และเมื่อมีอยู่วันหนึ่งที่เคนไปเดินเที่ยวห้างๆ เพื่อหาเล่นเกมกับเพื่อน พอเดินผ่านร้านอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์แห่งหนึ่ง ก็เกิดสะดุดตาเพราะเห็นมีคนยืนมุงดูอยู่เป็นจำนวนมาก ก็เลยสนใจและไปหยุดยืนดูกับเพื่อน พอดูอยู่ได้สักพักแล้วก็รู้สึกอยากเล่นขึ้นมาทันทีเพราะท่าทางจะสนุกและยังได้เล่นแข่งกับคนจริงๆ อีกด้วย และเมื่อได้ลองเล่นจริงๆ ก็รู้สึกชอบมาก เคนกล่าวว่า Counter Strike เป็นเกมที่สนุกที่สุดเท่าที่ตนเองเคยเล่นในตอนนั้นทีเดียว เพราะนอกจากตัวเองจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครที่อยู่ในเกมได้อย่างสมจริงแล้ว ตัวเกมยังจำลองสถานการณ์การต่อสู้ได้อย่างดีเยี่ยม ตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระควบคุมได้ง่ายและเล่นไม่ยากเพียงแค่นำเมาส์และคีย์บอร์ดไปใช้ก็เพียงพอแล้ว แต่ที่สำคัญที่สุดก็คือการได้เล่นแบ่งเป็นทีมกับคนอื่น ๆ แล้วร่วมกันสู้กับผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเป็นคนจริงๆ บังคับเช่นกัน ทำให้ได้ความรู้สึกที่แตกต่างอย่างสิ้นเชิง เมื่อเทียบกับการเล่นเกมที่ผ่านๆ มาที่ต้องเล่นแข่งกับคอมพิวเตอร์ที่ไม่ฉลาดและไม่รู้จักพลิกแพลงวิธีการเล่นเกมเหมือนกับที่ได้เล่นกับคนจริงๆ ทำให้ทัศนคติต่อเกมออนไลน์และเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของเขาเปลี่ยนไป ส่งผลให้ช่วงนั้นเคนกับเพื่อนจึงมักจะแวะเวียนไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น หลายครั้งที่ชักชวนเพื่อนจากห้องอื่นๆ ที่รู้จักและเล่นฟุตบอลด้วยกัน มาร่วมเล่นเกมด้วยกันอีกด้วย “พอเตะบอลเสร็จ บางทีก็จะยกพวกไปร้านเกมกันที 7-8 คนเลย ไปเล่นคาน์เตอร์กันโดยเฉพาะ” ... “เล่นแข่งกันเองมั่ง หรือไม่ก็ตั้งทีมไปสู้กับคนอื่นบ้าง ไอ้ที่มันส์สุดๆ ต้องเล่นแข่งกันระหว่างร้าน สุดยอดมาก ถ้าชนะที ก็เฮกันลั่นร้าน” เคนกล่าวอย่างมีความสุข พร้อมกับกล่าวว่า การไปเล่นเกมด้วยกันหลายๆ คน นอกจากจะทำให้เล่นเกมได้อย่างสนุกสนานและช่วยให้คลายเครียดจากที่โรงเรียนแล้ว ยังทำให้เพื่อน ๆ ที่รู้จักกัน

สนิทกันมากยิ่งขึ้นด้วยเพราะการเล่นเกมนั้นทำให้ต้องมีการพูดคุยกันสั่งการกันทำให้ใครทำอะไรบ้างเลยรู้จักและพูดคุยกันมากยิ่งขึ้น แต่ถึงกระนั้นก็มีบางครั้งเหมือนกันที่การจับกลุ่มไปเล่นเกมเป็นกลุ่มใหญ่หลายๆคนพร้อมกันแล้วก็ก่อให้เกิดปัญหา เพราะเมื่อเล่นหลายคนก็ย่อมส่งเสียงดังเป็นธรรมดา โดยเฉพาะจากตัวตนเองที่มักจะพูดจาเสียงดังโวยวาย สร้างความรำคาญและความไม่พอใจให้กับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยเฉพาะกับทีมที่แพ้ จนเกือบมีเรื่องกับผู้เล่นคนอื่นๆตามร้านอินเทอร์เน็ตต่างๆมาหลายครั้งแล้ว แต่เมื่อเล่นไปได้ซักพักหนึ่งเพื่อนๆบางคนก็เริ่มแยกตัวออกไปโดยให้เหตุผลว่าเริ่มเบื่อหน่าย แต่ถึงอย่างนั้นแม้จะไม่มีใครมาเล่นด้วยก็ตามแต่ก็ยังคงมาเล่นเกมที่ร้านอยู่เสมอแต่ไม่ได้ถี่มากเช่นเดิมและจะเล่นประมาณ 2 ชั่วโมงต่อครั้งเท่านั้น

“จริงๆแล้วผมว่าไอ้ Counter Strike นี้ถึงจะเล่นกันหลายคนแต่มันไม่ค่อยเป็นเกมออนไลน์เท่าไหร่นะ มันมีแต่วิ่งๆ ยิงแหลกแล้วก็ขว้างระเบิดใส่กันให้ตายอยู่อย่างเดียว ไม่เหมือนกับเกมอื่นๆ ที่ออกทีหลัง ที่มีให้พูดคุย ชื่อของ เลือดตัว เลือดอาวุธ ติดเกราะ แล้วก็ออกไปสู้กับปีศาจ “ เคนกล่าวถึงเมื่อเริ่มเล่นเกมออนไลน์ไปได้ระยะหนึ่ง ก็เริ่มเบื่อเกมเก่าและเริ่มมองหาเกมใหม่อื่นๆเล่น ซึ่งประกอบกับช่วงนั้น เกมออนไลน์ในรูปแบบของการสวมบทบาทผจญภัยตามเนื้อเรื่องหรือเกมประเภท MMORPG กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงขึ้นมาแทนที่เกมประเภทยิง(แบบที่เคน ชอบเล่น)ทำให้เคนรู้สึกสนใจ แต่เพราะด้วยรูปลักษณะของเกมที่แตกต่างกันที่เคยเล่นมาโดยสิ้นเชิง เคนจึงชักชวนเพื่อนที่สนิทกันไปลองเล่นดู ในตอนแรกนั้นเคนที่ถนัดแต่เกมแอคชั่นมาโดยตลอดค่อนข้างมีปัญหาเล็กน้อยในการทำความเข้าใจกับตัวเกม แต่ไม่นานนักเคนก็เคยชินและก็เริ่มพบว่าเกมในลักษณะนี้ไม่ได้ยุ่งยากและน่าสนใจกว่าที่เคยคิดไว้ ทั้งนี้ก็เพราะตัวเกมมีอะไรให้ทำที่หลากหลายกว่ามีเนื้อเรื่องมีจุดมุ่งหมายและยังเปิดกว้างให้ผู้เล่นสามารถทำอะไรก็ได้ตามที่ผู้เล่นต้องการ ตั้งแต่แรกเริ่ม สามารถสร้างตัวละคร ชื่ออาวุธ ใช้พลังพิเศษ(สกิล) สู้กับสัตว์ประหลาดต่างๆซึ่งสนุกกว่าที่คิดเอาไว้มาก โดยเคนจะชื่นชอบใช้ตัวละครประเภทอัศวิน นักดาบ นักสู้ เนื่องจากเล่นได้ง่ายและมีความแข็งแกร่งสูง สามารถบุกทะลุทะลวงต่อสู้กับศัตรูในระยะประชิดได้อย่างสนุกสนาน “เป็นเกมที่เราสามารถเป็นอะไรก็ได้ ที่อยากเป็น บางทีในโลกจริงมันทำไม่ได้ แต่ในเกมอยากทำอะไรก็ได้ หรือถ้าไม่ชอบก็ไม่ต้องทำ ยิ่งกับว่าได้เข้าไปอยู่ในเกมนั้นจริงๆ” เคนกล่าว และเมื่อยิ่งเล่นตัวละครก็จะมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทำให้รู้สึกว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งในเกม อีกทั้งยังมีโอกาสได้พบปะและพูดคุยกับคนอื่นๆ ทำให้ได้รู้จักกันจริงๆอีกด้วย “ในตอนนั้นผมคิดอยู่อย่างเดียว ว่าอยากเก่งเร็วๆ อยากเท่ๆ ถ้ามีเงิน มีLEVELสูงๆ ก็จะได้เอาไปอวดคนอื่นๆได้” เคนกล่าวต่อว่า เมื่อเล่นไปได้ระยะหนึ่งก็พบว่า ในโลกของเกมนั้นคนที่มีความสูงๆ มักจะได้รับการยอมรับจากคนอื่นง่ายๆ จะมีคนมานับถือและชวนให้ไปเล่นเกมด้วยกันบ่อยๆ ยิ่งถ้ามีการแต่งกาย ติดอาวุธ เพิ่มไอเทมมากๆ ก็จะเป็นการสร้างความโดดเด่นให้กับตนเอง ทำให้ได้รับคำ

ชมแก่ผู้ที่พบเห็นและเข้ามาทักทายอยู่เสมอ ทำให้อยากจะเป็นแบบนั้นบ้าง จึงมักจะต้องออกไปผจญภัยเพื่อหาทางต่อสู้กับสัตว์ประหลาดอยู่บ่อยๆ ยิ่งสู้และเอาชนะได้มาก ๆ จนมีพลังเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ก็ยิ่งสนุก ยิ่งตั้งหน้าตั้งตาออกตามล่าหาปิศาจที่เก่งขึ้นไปอีก เพื่อความท้าทายและให้ได้มาซึ่งเงินและค่าประสบการณ์ที่มากยิ่งขึ้น

เมื่อยิ่งเล่นก็ยิ่งรู้สึกสนุก ยิ่งชอบใจ รวมทั้งอยากเก่งขึ้นไปเร็ว ๆ เคนก็เริ่มต้องหาเวลา มาเล่นเกมมากขึ้น โดยจะเล่นประมาณ 5-6 วันต่อสัปดาห์ โดยจะเน้นเล่นในช่วงวันธรรมดา มากกว่าซึ่งแทบทุกวันหลังเลิกเรียน เคนก็จะมุ่งตรงไปยังร้านอินเทอร์เน็ตที่อยู่ใกล้โรงเรียนที่สุดในทันที เพื่อที่จะมีเวลาในการเล่นให้มากขึ้น จากแต่ก่อนที่เคยเล่นเกมอยู่วันละไม่กี่ชั่วโมงก็กลายเป็นเล่นวันละ 4-5 ชั่วโมง เคนบอกว่าจริงๆ แล้วเคนอยากมีเวลาในการเล่นให้มากกว่านี้ แต่จำเป็นต้องรีบกลับบ้านเพื่อไม่ให้ดึกมากจนทำให้มีเวลาเล่นที่ค่อนข้างจำกัด โดยปกติจะกลับให้ถึงบ้านไม่ให้ช้ากว่าช่วง 1-2 ทุ่ม เพราะถ้ากลับบ้านช้ากว่านี้อาจทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับคุณป้าและถูกเพ่งเล็งเอาได้ โชคดีที่ระยะทางจากบ้านและโรงเรียนอยู่ไม่ห่างกันเท่าใด ทำให้เคนไม่ต้องรีบร้อนที่จะเผื่อเวลาในการเดินทางมากนัก ถึงแม้ในระยะหลังคุณป้าจะเข้มงวดกับเคนน้อยลงทำให้ เคนกลับบ้านช้าลงมากขึ้นได้บ้างก็ตาม ส่วนในวันหยุดปกติเคนจะไม่ค่อยได้มาเล่นเกมเท่าไรนัก แต่ถ้าหากมีโอกาสก็จะใช้เวลาในการเล่นไม่ต่างกับในวันธรรมดามากนักโดยอาจใช้เวลา 4-6 ชั่วโมง ซึ่งเคนบอกว่าในวันหยุดนี้เองที่เขาเคยนั่งเล่นเกมที่ร้านติดต่อกันทีเดียว 6 ชั่วโมงโดยไม่ได้ลุกไปไหนแม้แต่ทีเดียว

แต่เพราะเกมออนไลน์ในลักษณะนี้เป็นเกมที่ต้องใช้เวลา ในการค่อยๆ เพิ่มความสามารถของตัวละคร ถึงแม้ในขณะนั้นเคนจะเล่นเกมมาได้ค่อนข้างนานและมีระดับ LEVEL ที่สูงได้ในระดับหนึ่งแล้วก็ตาม เคนซึ่งแต่เดิมเป็นคนใจร้อนและเล่นแต่เกมแอคชั่นมาโดยตลอด จึงเริ่มท้อและเบื่อหน่ายกับการที่ต้องวนเวียนสู้กับมอนสเตอร์ซ้ำไปซ้ำมา เพื่อเพิ่มพลังและค่าประสบการณ์ จึงทำให้เคนเริ่มจะทดลองที่จะทำอะไรที่แตกต่างออกไป ด้วยการคิดแก๊งตัวละคร ของผู้เล่นอื่นๆ ในเกม ซึ่งตอนแรกเคนก็ยังลังเลใจ แต่เมื่อคิดว่าไม่มีใครรู้จักหน้าตาหรือตัวตนจริงๆ กัน ก็เลยทดลองเล่นแก๊งคนอื่นดู โดยแทนที่จะโจมตีใส่พวกปิศาจแต่เคนมักชอบที่จะดักร้ายเวทมนต์แปลกๆ เพื่อก่อกวนใส่ผู้เล่นคนอื่นๆ แล้วหนีไป หรือไม่ก็จะเข้าเมือง(ในเกม)หาโอกาสตอนที่ผู้เล่นคนอื่นๆ กำลังจับกลุ่มคุยกันอยู่ แล้วเสกทุกคนให้กลายเป็นน้ำแข็งแล้วตนเองก็หนีไป ปล่อยให้คนที่ถูกแช่แข็งต้องหาทางออกมาเองซึ่งเป็นการสร้างความรำคาญให้แก่ผู้อื่นไม่น้อย แต่ที่เคนชอบทำมากที่สุดก็คือการแย่งคนอื่นฆ่าปิศาจหรือไม่ก็แย่งฆ่าตัดหน้าคนอื่น ๆ ซึ่งเรียกว่าการ”แจม”ทำให้ ไอเทมและเงินและประสบการณ์บางส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดมาตกอยู่ที่เคนซึ่งถือเป็นการขโมยไอเทม

แบบหนึ่งในโลกของเกม แต่กับบางเกมถ้าทำอะไรไม่ได้เลยก็อาจจะแค่ชวนคุยด้วยแล้วหลอกค่าใส่ จากนั้นก็วิ่งหนีไปหรือบางเกมอาจจะแกล้งทำเป็นซื้อของต่อจากผู้เล่นคนอื่นแต่พอได้ของมาก็จะไม่โอนเงิน(ในเกม)ให้หรือไม่ก็โอนให้ไม่ครบก่อนที่จะหนีไปซึ่งเคนกล่าวว่ที่ทำไปแบบนั้น ก็เพราะรู้สึกสนุกและท้าทายที่มีคนวิ่งไล่และหนีได้สำเร็จช่วยทำให้ฆ่าเวลาไปได้มากเวลาที่เบื่อจากการต่อสู้กับมอนสเตอร์

ในส่วนของค่าใช้จ่าย แม้เคนจะไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้เล่นเกมเอง แต่ลำพังการเช่าเครื่องเพื่อเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านก็ไม่ได้ทำให้เขามีปัญหาในเรื่องค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้นเท่าใดนัก เพราะเขาจะเล่นเกมตามร้านที่อยู่ใกล้ๆโรงเรียน ซึ่งมีราคาถูกกว่าร้านอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการเกมบนห้างสรรพสินค้า ด้วยค่าเช่าเพียงอัตราชั่วโมงละ 20 บาท แม้จะเล่นแทบทุกวันก็ตาม ส่วนในวันเสาร์อาทิตย์ ปกติเคนมักจะต้องอยู่ช่วยงานป่าในช่วงเช้า และจะเริ่มว่างไปไหนมาไหนได้ตามสะดวกในตอนบ่ายกว่าๆ ซึ่งถ้าออกมาได้เคนก็จะตรงไปที่ร้านอินเทอร์เน็ตทันที นอกจากนี้เคนยังมองว่าตนเองเล่นเกมเป็นเวลา ไม่ได้เล่นเกมมากหรือเล่นทั้งวันทั้งคืนเมื่อเทียบกับคนอื่นๆ แต่ก็มียุ่ช่วงหนึ่งที่เคนยอมรับว่าอยากเก่งให้ได้เร็วๆ รวมทั้งอีกหลายคนๆที่มีLEVEL สูงๆ เคนถึงกับนำเงินที่เป็นค่าใช้จ่ายส่วนตัวในแต่ละเดือนมาซื้อของจำพวกชุดเกราะและมีดาบที่มีราคาสูงๆเพื่อที่จะได้เก่งขึ้นเร็วๆ ซึ่งวิธีนี้จะทำให้ตัวละครเก่งขึ้นได้เร็วมาก สามารถสู้กับสัตว์ประหลาดเก่งๆได้ง่ายขึ้นอีกด้วย ในบางเดือนถ้าค่าใช้จ่ายในการเล่นไม่พอ หรือว่าถ้ามีของที่ยากได้มาก เคนอาจถึงกับต้องนำเงินที่เก็บสะสมอยู่มาใช้จ่ายเลยทีเดียว โดยค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นของเกมของเคนในแต่ละเดือนในช่วงนั้นจะตกอยู่ที่ประมาณสี่ห้าด่าห์ละ400-500 บาท ส่วนไอเทมที่เคนซื้อนั้นจะมีราคาคิดเป็นเงินจริงๆตั้งแต่ 100-300 บาท ซึ่งก็เป็นค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงไม่น้อยสำหรับตัวเขา

ซึ่งการเล่นในลักษณะที่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่น เพราะทำให้ได้มาซึ่งอาวุธและความสามารถแบบก้าวกระโดด เคนจึงลองเอาไอเทมที่ตนมีหรือไม่ใช้แล้วมาประกาศขายบ้างในช่วงแรกๆก็จะได้มาเป็นรูปของเงินที่ใช้ในเกม แต่เมื่อขายจริงจังไปเรื่อยๆก็เริ่มทำให้ได้มาซึ่งเงินจริงๆ ที่สามารถใช้ได้จริงในจุดนี้เองทำให้เคนเริ่มเห็นช่องทางในการหารายได้ประกอบกับเห็นว่าตัวละครของตนเองมีความสามารถที่ค่อนข้างสูง จึงเริ่มกลับมาตั้งใจเล่นเกมมากขึ้นอีกครั้ง โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะเก่งขึ้น เพื่อสามารถทำการออกตามล่าหาไอเทมที่มีราคาสูงและหาได้ยากๆมาขายบ้าง เด็กแกล้งคนอื่นพยายามผู้มิตรกับผู้เล่นอื่นๆด้วยวิธีการต่างๆมากขึ้น เช่น เอาตัวเองเป็นตัวล่อ ช่วยคนอื่นต่อสู้สัตว์ประหลาด ช่วยเติมพลังให้ผู้เล่นที่เพิ่งรู้จักกันป็นต้น เพราะเห็นว่าการเล่นเกมแบบดังกล่าวให้ประโยชน์กับตนมากกว่า ตั้งแต่นั้นมาทำให้เคนเริ่มเป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่น

อื่นๆและไม่นานนักเคนก็เริ่มที่จะมีพรรคพวกคนรู้จักมากมายที่มักออกผจญภัยร่วมกับเขา จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนักเคนก็เปลี่ยนไป จากเดิมที่เคยอยากเล่นเพราะความสนุกสนาน อยากเทห์ อยากอวดตนเอง ก็กลายมาเป็นช่องทางในการทำเงินได้ในที่สุด แม้จะไม่ได้เงินมากเท่าไฉน แต่หลายครั้งก็ช่วยแบ่งเบาภาระค่าใช้จ่ายในส่วนของเกมที่เราไปได้อย่างดี โดยเคนเผยว่า ถ้าตั้งใจและพยายามตามหาของดีจริงๆ ไอเทมที่หามาได้ถ้าขายออกเพียงแค่ 3-4 ชิ้นก็สามารถที่จะทำเงินได้เป็นหลักร้อยบาท ยิ่งถ้าเป็นชุดเกราะจำพวก Solar God หรือ Angel ที่มีมูลค่าในเกมเฉียด 4 ล้านเซิน ถ้าแปลงเป็นเงินจริงๆในบางครั้งก็อาจมีราคาสูงเกือบ 1,000 บาทเลยทีเดียว แต่ทั้งนี้ก็ต้องแลกกับการเสี่ยงที่จะถูกระงับ ID. หากถูกผู้ดูแลระบบรู้เรื่องหรือมีคนเอาเรื่องนี้ไปบอกซึ่งเคนก็เคยโดนระงับ ID. ที่ใช้เพราะเรื่องนี้มาถึง 2 ครั้งแล้วในช่วงหลังๆจึงต้องสมัคร ID. ใหม่เอาไว้ต่างหากเพื่อใช้เป็นตัวขายของโดยเฉพาะ

ผู้วิจัยจึงสงสัยว่า ของที่ใช้เพียงแค่นี้ในเกมและมีราคาสูงถึงขนาดนั้น เหตุใดจึงสามารถขายได้ เคนตอบว่า “ถ้าเป็นไอเทมที่ดีจริงๆ ยิ่งไง..ก็ขายได้ เพราะพวกที่เพิ่งมาเล่นเกมทีหลังและอยากเก่ง อยากมีอาวุธดีๆใช้ อยากแต่งตัวให้ได้เหมือนอย่างตัวเขาและคนอื่นๆ มีอยู่เป็นจำนวนมาก” ทางเลือกที่ดีและเร็วที่สุดก็คือการหาซื้อของและอุปกรณ์ดีๆมาใช้ หรือบางคนที่มีเงินมากๆหรือเก่งแล้วก็แค่อยากซื้อไปใส่ให้ตัวละครเพื่อความสวยงาม แต่หาเองไม่ได้ก็มี “ ..ของบางอย่างใส่แล้วก็ทำให้เก่งขึ้น แต่บางอันใส่แล้วก็แค่ดูดี น่ารัก เชิดชูวงศ์ตระกูลเท่านั้น แต่ถ้าหามาได้ยังไงมันก็ขายได้ตลอด” เคนกล่าว พร้อมบอกว่า ถ้าหากใครเดินตัวเปล่า หรือว่าใช้แต่อาวุธธรรมดา กลับกลายเป็นจะถูกมองว่าแปลก หรือไม่ก็เพิ่งเริ่มเล่น(มือใหม่)เท่านั้น

ในส่วนของความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ เคนยอมรับว่าตั้งแต่เล่นเกมหลายๆ ก็ยังมีเวลาพบปะไปเที่ยวกับเพื่อนๆน้อยลง โดยเฉพาะกับเพื่อนๆที่เล่นฟุตบอลด้วยกันบ่อยๆ บางสัปดาห์ก็ถึงกับห่างหายไปไม่ได้ไปร่วมเล่นแม้แต่ครั้งเดียวก็เคยมาแล้ว จะมีก็แต่เพื่อนที่สนิทกันไม่กี่คนที่ยังคงสนิทกันอยู่ เพราะมักจะไปเล่นเกมด้วยกันอยู่เป็นประจำแม้จะไม่ได้เล่นเกมบ่อยครั้งเท่ากับเคนก็ตาม ส่วนเพื่อนในห้องก็ยังถือว่าไม่ได้สนิทกับใครมากเป็นพิเศษรวมทั้งตนเองก็ยังไม่ค่อยมีแฟนอีกด้วย แต่สำหรับเพื่อนในเกมเคนกล่าวว่าเป็นอะไรที่ตรงกันข้ามกับเพื่อนที่โรงเรียนมากๆ จริงอยู่ที่ในช่วงแรกๆที่เริ่มเล่นนั้นเขามุ่งที่จะเล่นสู้และกำจัดสัตว์ประหลาดเพียงอย่างเดียวจนไม่ได้สนใจผู้เล่นคนอื่นๆในเกม เพียงแต่มองว่าเป็นคู่แข่งที่ต้องมีระดับ LEVEL สูงกว่าให้ได้ แต่เมื่อเขาลองเปลี่ยนวิธีการเล่นเกมใหม่ด้วยการผูกมิตรและช่วยเหลือคนอื่นๆมากขึ้น ตัวเขาก็เริ่มรู้จักมีเพื่อนที่ช่วยเหลือกันผ่านเกมกันมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อตัวละครของเคนมีระดับพลังที่สูงและอาวุธดีๆมากมายจึงไม่เป็นเรื่องยากแม้แต่หน่อยที่จะทำการผูกมิตรกับผู้เล่นคนอื่นๆ “ตอนอยู่โรงเรียน..

“ไม่มีใครอยากเป็นเพื่อนผม....แต่ในเกม...ผมเป็นฮีโร่ของทุกคน ใครไม่เข้าใจอะไร ก็จะมาถาม มา ยกย่องผม บอกว่าเก่งระดับเทพ” ...“บางคนที่เจอในเกม จะเรียกผมว่า “ท่าน” นำหน้าทุกครั้งอีกด้วย” เคนกล่าว พร้อมกับพูดอย่างซึ่งขังว่าตนเองรู้สึกดีๆและชอบเพื่อนที่อยู่ในเกมมากกว่า แม้ ส่วนใหญ่จะไม่เคยได้พบเจอหรือไม่ค่อยมีโอกาสได้เห็นหน้ากัน แต่เขาก็เป็นที่ยกย่องและยอมรับ นับถือจากเพื่อนในเกมซึ่งเป็นสิ่งที่เขารู้สึกภูมิใจมากเพราะตัวเขาไม่เคยได้รับการยอมรับจากใคร ในลักษณะนี้มาก่อน ที่ผ่านๆมามีแต่คนมองว่าเขาชอบสร้างปัญหาเรียนหนังสือไม่เอาไหน แต่ ถ้าเป็นเรื่องเกมเขาก็มักจะได้รับยกย่องอยู่เสมอ นอกจากนี้เพราะการเล่นเกมนอนไลน์เป็น ประจำยังทำให้เขาได้เพื่อนกลุ่มใหม่ๆเพิ่มขึ้นนั่นก็คือเพื่อนที่ร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะเป็น นักเรียนที่มาจากโรงเรียนเดียวกับเคนหรือไม่ก็จากโรงเรียนที่อยู่ใกล้ๆ จึงพูดคุยและทำความรู้จักกัน ก่อนที่จะเข้าไปเจอกันในเกมได้อย่างง่ายดาย

ผู้วิจัยจึงถามต่อว่าเคยแอบชอบใครในเกมบ้างไหม ซึ่งเคนตอบว่าเคยมีอยู่ เหมือนกันบางคนที่ชอบเข้ามาขอความช่วยเหลือหรือไม่ก็มาซื้อของกับเคนบ่อยๆ ซึ่งมักจะพูด เพราะทำให้เคนใจอ่อนคอยติดตามคอยช่วยเหลือกันอยู่ระยะหนึ่ง บางคนถึงขั้นกับเคนแลกเบอร์ โทรศัพท์กันเลยทีเดียว แรกๆก็คุยกันดีแต่พอนานไปก็รับสายบ้างไม่รับสายบ้าง บางครั้งก็มีเสียงผู้ชาย รับแทนหรือไม่ก็บางคนอ้างว่าเคยเป็นเซียวรีลิตเตอร์อยู่โรงเรียนชื่อดัง แต่พอจะให้ออกมาเจอกันก็มี ที่ทำร้ายเบียดถึงกับปิดเครื่องหนีก็เคยเจอเช่นกัน ทำให้เคนนี้ถึงในช่วงที่ตนเองชอบแก๊งคนอื่นๆ ว่าบางที่ตนเองอาจจะเพียงแค่ออกไปใช้เพื่อให้ออกไปเล่นเกมหรืออาจจะถูกแก๊งบ้างก็เป็นได้

ในส่วนของการเรียน เคนยอมรับว่าตัวเขามักจะเหม่อลอยครุ่นคิดถึงเรื่องเกี่ยวกับ เกมอยู่บ่อยๆในช่วงเวลาเรียน ทำให้ปกติเคนซึ่งไม่ชอบการเรียนอยู่แล้วยิ่งมีความรู้สึกเบื่อหน่าย กับ การมาเรียนหนังสือ เคนสารภาพว่าเขาแทบจะไม่เคยตั้งใจเรียนเลย เพราะเรียนไปก็ไม่รู้เรื่อง ไม่ เข้าใจ แม้จะเคยลองพยายามแล้วก็ตาม ทุกครั้งที่มาเรียนหนังสือ เคนอยากให้อาจารย์เลิกเรียน เร็วๆเพื่อที่จะได้ถึงเวลาเล่นเกมเสียที เนื่องจากตัวเขาชื่นชอบในการเล่นเกมนั้นมากกว่า นอกจากนี้ เคนมองว่าตนเองเป็นคนที่ไม่ค่อยมีความอดทนและเบื่ออะไรได้อย่างง่ายดาย ต่างจากเวลาที่เล่น เกมที่เขาสามารถนั่งเล่นได้เป็นหลายชั่วโมงโดยไม่ลุกไปไหน ทำให้ถึงแม้จะมีเวลาเพียงพอก็จะทำ เองได้ก็ตามแต่เขาก็มักจะขาดส่งงานอยู่เป็นประจำ หรือไม่ก็จะไปให้ถึงโรงเรียนตอนเช้าๆเพื่อที่จะ ขอดูหรือลอกจากเพื่อนในห้องแทน นอกจากนี้เคนก็ยังยอมรับว่าเคยมีโดดเรียนไปเล่นเกมอยู่บ้าง เป็นบางครั้งในช่วงแรกๆที่เริ่มเล่นเกมมาได้ไม่นานนักและก็ได้เคยถูกคุณครูที่โรงเรียนจับได้ขณะที่ กำลังพยายามหนีเรียนออกไปเล่นเกมอีกด้วย ซึ่งก็ทำให้คุณป้าโกรธมากจนเป็นเรื่องราวให้ทะเลาะ และถูกทำโทษอยู่หลายวันที่เดียว ส่วนในช่วงที่มีการสอบนั้นเคนก็ยอมรับว่ายังคงเล่นเกม

ตามปกติ ถึงแม้ช่วงนี้โคนใกล้ที่จะเรียนจบระดับชั้นมัธยมปลาย และต้องเตรียมหาเส้นทางในการศึกษาต่อในระดับต่อไปแล้ว เขาก็ยังคงเล่นเกมอยู่เหมือนเดิมไม่ได้เปลี่ยนแปลงใดๆ พร้อมกับยอมรับว่าตนเองไม่ได้คาดหวังอะไร ในการสอบวัดผลเข้ามหาวิทยาลัยที่จะใกล้จะถึงในอีกไม่กี่เดือนข้างหน้านี้แม้แต่น้อย เพราะยอมรับว่าเรียนหนังสือไม่เก่งคงทำคะแนนสู้ใครๆไม่ได้แน่นอน ส่วนอนาคตจะเป็นยังไงต่อไปยังไม่ได้คิด คงปล่อยให้มันเป็นไปตามแต่คุณแม่กับคุณป้าจะกำหนดให้อีกที่ส่วนตนเองตอนนี้ก็คงแค่เรียนให้จบมัธยมให้ได้ก่อนก็พอ

ส่วนความสัมพันธ์กับคนในบ้านนั้น เขายืนยันว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขาเองกับคุณป้าและน้องสาวนั้นยังคงเป็นไปเช่นเดิม คุณป้ายังคงจู้จี้ขี้บ่นและอารมณ์เสียใส่เขาอยู่บ่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อยแค่ไหนก็ตาม แต่ถึงแม้เขาจะมีปัญหากับคุณป้าอยู่บ่อยๆ รำคาญและเบื่อคุณป้ามากแค่ไหน เขาก็ยังคงทำตามคำสั่งคุณป้าแทบจะทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการกลับบ้านเร็วและอยู่ช่วยงานหรือเฝ้าหอพักแทนเวลาที่คุณป้าไม่อยู่ อย่างไรก็ตามโดยปกติ เขาคณป้าและน้องสาวจะร่วมทานข้าวเย็นด้วยกันแทบจะทุกครั้ง ดังนั้นพฤติกรรมการเล่นเกมของเขาคงไม่ได้กระทบ กระเทือนในเรื่องนี้เท่าใดนัก เพราะเวลาที่เขานำเล่นเกมเป็นเวลาวางส่วนตัวของเขาคงหลังเลิกเรียนก่อนกลับบ้านอยู่แล้ว อีกทั้งการเล่นเกมของเขายังปกปิดเป็นความลับไม่ได้บอกให้คุณป้ารู้อีกด้วย แต่ในส่วนความสัมพันธ์ระหว่างเขากับญาติพี่น้อง(ลูกสาวคุณป้า)กลับมีแนวโน้มที่ดีขึ้น แม้ก่อนหน้านี้เขากับน้องสาวจะสนิทกันอยู่ก่อนแล้วก็ตามอาจจะเป็นเพราะทั้งคู่มีอายุไล่เลี่ยกัน แต่ในช่วงหลังๆกลับสนิทกันมากขึ้นเพราะเขามักจะมาขอใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ของน้องสาวอยู่บ่อยๆ ก่อนที่เขาจะช่วยสอนและชักชวนให้น้องเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน ทำให้มีบางครั้งที่วันหยุดนอกจากเขาจะไปเดินเที่ยวห้างสรรพสินค้ากับน้องแล้ว ยังมีหลายครั้งที่เขาพาน้องสาวไปเล่นเกมที่ร้านด้วยกันอีกด้วย ซึ่งในจุดนี้เองเขาได้กล่าวกับผู้วิจัยว่า การพาน้องสาวไปเล่นเกมด้วยกันทำให้เขาได้รู้จักกับเกมออนไลน์ใหม่ๆอื่นอีกมาก และก็มีหลายครั้งที่เขาได้ทดลองไปเล่นเกมออนไลน์ที่ออกใหม่อื่นๆ แต่พอเล่นได้สักพักก็รู้สึกเบื่อหน่ายที่ต้องไปเริ่มต้นใหม่ทั้งหมดจากขั้นพื้นฐาน สุดท้ายก็จึงหวนกลับมาเล่นเกมที่เล่นอยู่เป็นประจำเหมือนเดิม

ส่วนในเรื่องของปัญหาและผลกระทบต่อสุขภาพนั้น เขากล่าวกลับมาบอกว่าไม่น่ามีปัญหาใดๆทั้งสิ้นเนื่องจากเขามั่นใจว่าตัวเองเป็นคนที่แข็งแรง ไม่เคยอดอาหารหรือหลับนอนเพราะเล่นเกมเนื่องจากเขาไม่มีโอกาสที่จะได้เล่นเกมในช่วงกลางวันเพราะไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้ ถ้าจะมีปัญหาใดๆที่เกี่ยวข้องกันบ้างก็น่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับสายตาโดยเขามักจะสบตาเป็นบางครั้งในเวลาที่เล่นเกมอยู่หน้าจอมอนิเตอร์นานๆ โดยเขาสังเกตว่าน่าจะเป็นปัญหาจากร้านอินเทอร์เน็ตที่เขาไปเช่าเล่นเอง เพราะตัวร้านค่อนข้างจะเล็กแคบและมีแสงสว่าง

ไม่เพียงพอ อีกทั้งถ้าวันไหนมีคนเข้ามาในร้านมาก ๆ ทั้งพวกที่มาเล่นเองและมายืนดูก็ทำให้บรรยากาศภายในร้านทั้งมืดและร้อน ทำให้คนต้องใช้สายตาในการเพ่งดูจอมอนิเตอร์มากยิ่งขึ้น ซึ่งปัญหาแบบนี้แม้จะเป็นเพียงบางครั้ง และคนก็สังเกตว่าส่วนใหญ่จะเป็นเฉพาะเวลาที่เข้ามาเล่นเกมที่ร้านประจำ แต่ถ้าเป็นการไปเล่นที่ร้านอื่นอย่างเช่นร้านบนห้างสรรพสินค้าเท่าที่จำได้ เวลาเล่นจะไม่เคยมีอาการเช่นนี้เลย นอกจากนั้นก็น่าจะเป็นในเรื่องของการทานอาหารซึ่งการมุ่งมั่นกับการเล่นเกมของเขาทำให้มักทานอาหารไม่ตรงเวลา ยิ่งถ้าวันไหนต้องหาข้าวทานเองก่อนกลับบ้านก็แทบที่จะลืมไม่ให้ความสนใจในเรื่องของการหยุดเพื่อไปหาทานข้าวเลยทีเดียว

สำหรับในส่วนของการพนันและสิ่งเสพติดนั้นคนเชื่อว่ามีอยู่จริงและก็เป็นไปได้สูงที่ผู้เล่นหลายคนจะมีโอกาสเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องพวกนี้ เนื่องจากคนก็เคยได้ยินเรื่องเหล่านี้มาเช่นกัน แต่โดยส่วนตัวแล้วคนยังไม่เคยเจอเรื่องพวกนี้และคิดว่าไม่ได้เป็นปัญหามาจากตัวเกม แต่เป็นปัญหามาจากตัวคนเล่นเกมเองมากกว่า คนที่หลงเข้าไปข้องเกี่ยวกับเรื่องพวกนี้ได้ก็น่าจะเป็นเพราะถูกชักชวนจากกลุ่มคนที่ไม่หวังดี ที่คิดจะเข้ามาหาผลประโยชน์จากเกมที่มีเด็กเล่นเป็นจำนวนมากมากกว่า

สุดท้ายผู้วิจัยจึงถามว่ารู้สึกและคิดเห็นอย่างไรบ้างกับการเล่นเกมของตนเองที่เป็นอยู่ รวมทั้งเกี่ยวกับชาวคราวที่เกมออนไลน์ถูกมองว่าจะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะในแง่ลบ “อันนั้นผมไม่รู้ละ แต่ถ้าเกมมันเล่นแล้วสนุก แล้วทำให้คนเล่นเพลิดเพลินได้ แค่นั้นมันก็น่าจะพอแล้วนะ..ผมว่า มันไม่ได้ไปทำร้ายใครสักหน่อย” คนกล่าวพร้อมกับมองว่า เกมออนไลน์ไม่น่าจะต่างจากวิดีโอเกมหรือเกมอื่นๆเท่าไรนัก ที่ถูกสร้างมาเพื่อความสนุกและความเพลิดเพลินให้กับผู้ที่ได้เล่นซึ่งก็น่าจะเป็นเพียงแค่นั้น แต่เกมออนไลน์กลับเกิดประโยชน์มากกว่า คือทำให้ได้รู้จักได้พบเจอกับเพื่อนใหม่มากมาย ที่คอยพูดคุยและให้กำลังใจ “อย่างผมเนี่ย จะเรียนหนังสือดี..ไม่ดี ก็ไม่เห็นจะเกี่ยวกับเกมเลย ถึงไม่ได้เล่นเกม ..วิไม่มีเกมให้เล่น..ก็ไม่เห็นว่ามันจะทำให้ผมฉลาดขึ้น หรือเรียนดีขึ้นตรงไหน” คนกล่าว พร้อมกับบอกว่าตัวเขานั้นไม่ได้ติดเกมอีกทั้งออกจะมีเวลาในการเล่นในแต่ละวันที่ชัดเจน แล้วยังมองว่าการมีอยู่ของเกมออนไลน์น่าจะเป็นเรื่องที่ดีกว่า เพราะเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นได้แยกออกจากโลกที่แท้จริงใครมีอะไรก็สามารถไปแสดงออกในนั้นได้ นอกจากจะไม่ทำให้เดือดร้อนใครๆแล้ว ถ้าพลาดพลั้งอะไรลงไปก็ยังคงเริ่มต้นใหม่ได้ไม่ต้องอับอายหรือกลัวถูกทำโทษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับตัวเขา ที่การเล่นเกมนำให้ได้แสดงออกได้ระบาย ได้คลายเครียดจากปัญหาต่างๆที่รุมเร้ามาตลอดซึ่งทำให้เขายืนยันว่ายังไงก็ยังคงคิดที่จะเล่นต่อไปเรื่อยๆจนกว่าจะรู้สึกเบื่อซึ่งคงไม่ใช่ในเร็ววันนี้อย่างแน่นอน สำหรับคนโลกของเกมออนไลน์จึงเป็นเหมือนโลกใบใหม่ที่อยากจะทำอะไรก็ได้ที่อยากทำ โลกใบใหม่ที่ตัวเขาได้รับการยกย่องและ

ประสบความสำเร็จ รวมทั้งยังเป็นโลกใบใหม่ที่มีอิสระเสรี ไม่ต้องยึดติดกับกฎระเบียบหรือการ
กฎเกณฑ์และความน่าเบื่อหน่ายใดๆ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.9 กรณีศึกษาที่ 9

เด็กหนุ่มผู้ที่ถูกความเหงา ชักนำเข้าสู่โลกของเกม

น้อย (นามสมมุติ) ชายหนุ่มอายุ 20 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในเขตกรุงเทพมหานคร น้อยมีพื้นเพเป็นคนต่างจังหวัดมาโดยกำเนิด ซึ่งก็ก่อนหน้านี้ใช้ชีวิตตลอดจนเรียนหนังสืออยู่ในจังหวัดแถบทางภาคเหนือมาโดยตลอด ก่อนที่จะเดินทางเข้าสู่กรุงเทพฯ เพื่อมาศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย ได้เริ่มต้น ได้รู้จักเรียนรู้การใช้ชีวิตใหม่ สังคมใหม่และเช่นกันที่นี้เองที่ทำให้เขาได้สัมผัสกับโลกของเกมออนไลน์เป็นครั้งแรก

ครั้งแรกที่ผู้วิจัยได้รู้จักเรื่องเกี่ยวกับน้อยก็เป็นเพราะได้สอบถามและรับคำแนะนำจากเพื่อนของผู้วิจัยคนหนึ่ง ซึ่งเขาได้เล่าและพูดถึงน้อยว่าเป็นผู้เล่นที่มีระดับ LEVEL (ระดับความสามารถ) และฝีมือสูงคนหนึ่ง ซึ่งมีอัธยาศัยดี ชอบพูดจาและทักทายทุกคน หากใครมีปัญหาในการเล่นเกมนั้นไม่ว่าจะเป็นด้วยสาเหตุใดๆก็ตาม ก็มักจะไปขอคำแนะนำและเชิญชวนให้น้อยช่วยเหลืออยู่เสมอซึ่งน้อยก็มักจะให้ความร่วมมืออยู่เสมอเป็นประจำ จนเริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับคำชมในหมู่ผู้เล่นทั่วไปกันอย่างแพร่หลาย และจากการที่ผู้วิจัยได้สอบถามจากผู้เล่นคนอื่นๆก็มักจะได้คำตอบออกมาเป็นในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน จนทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในพฤติกรรมการเล่นเกมน้อยและได้พยายามที่จะติดต่อเพื่อขอความร่วมมือในการให้เป็นบุคคลผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัยพร้อมกับเพื่อนอีกคนที่เล่นเกมด้วยกันและเคยพบปะในเกมกับน้อยมาก่อน ได้ลองไปติดต่อพูดคุยกับน้อยเกี่ยวกับการเล่นเกมและแก้ปริศนาต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยและเพื่อนก็ได้รับคำตอบและการพูดคุยที่เป็นมิตรอย่างดีจากน้อย โดยไม่มีท่าทีหรือคำพูดบ่งบอกให้เห็นว่าเบื่อหรือรำคาญแต่อย่างใด จากนั้นเป็นต้นมาผู้วิจัยก็มักจะไปพูดคุย สอบถามเรื่องราวต่างๆเกี่ยวกับในโลกของเกมจากน้อยอยู่เสมอ เพื่อสร้างความสนิทสนมและเพื่อให้เกิดความไว้วางใจ จนกลายเป็นเพื่อนร่วมเล่นเกมด้วยกันและได้ขอแลกเบอร์ MSN และเบอร์โทรศัพท์เพื่อใช้ในการติดต่อพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเกมออนไลน์ต่อไป

จากการที่ได้รู้จักและสังเกตพฤติกรรมผ่านในโลกของเกมนั้น พบว่านอกจากน้อยจะเป็นผู้เล่นที่มีระดับพลังความสามารถและมีอาวุธที่มีประสิทธิภาพสูงแล้ว น้อยยังเป็นคนที่มีความอัธยาศัยดี ค่อนข้างที่จะมีเพื่อนหรือคนรู้จักเป็นจำนวนมาก เวลาพบเจอใครหรือเดินผ่านผู้เล่นอื่นๆในฉากหรือเมืองต่างๆ น้อยก็มักจะเป็นฝ่ายเข้าไปทักทายและทำความรู้จักกับผู้อื่นก่อนอยู่เสมอๆ ไม่ว่าจะเป็นการชักชวนให้ออกมาร่วมผจญภัยหรือต่อสู้กับมอนสเตอร์ด้วยกันบ่อยครั้งที่มีมักจะมีการ

มอบไอเทมที่ตนเองมีให้กับผู้อื่นเพื่อเป็นของขวัญและมักจะอาสาตัวเองเข้าร่วมช่วยเหลือผู้อื่นในการช่วยแก้ไขปริศนาหรือภารกิจต่างๆให้อยู่เสมอ นอกจากนี้ตัวละครของน็อตที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นจะมีพัฒนาการอยู่อย่างสม่ำเสมอทั้งในเรื่องของการแต่งกาย ระดับความสามารถ อาวุธ และพลังเวทย์ต่างๆ ซึ่งแต่เดิมที่ได้เจอกันในครั้งแรกก็ค่อนข้างมีระดับที่สูงอยู่แล้ว ทุกๆครั้งที่ได้กลับมาเจอกับ น็อตอีกครั้งค่าพลังในทุกๆด้านของน็อตก็ล้วนแล้วแต่อัปเดตจนสูงขึ้นไปอีกอย่างรวดเร็ว จนทำให้ผู้วิจัยรู้สึกประหลาดใจเป็นอย่างมาก

เมื่อได้ร่วมเล่นเกมด้วยกันและสังเกตพฤติกรรมของน็อตอยู่ระยะเวลาหนึ่งจนเห็นสมควรแล้ว ผู้วิจัยจึงได้มีโอกาสพูดคุยกับน็อตอีกครั้งและได้ขอร้องให้น็อตช่วยตอบแบบสอบถามและช่วยเป็นผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาวิจัยจะได้หรือไม่ ในตอนแรกน็อตก็ทำท่าที่แบ่งรับแบ่งสู้ในการให้ความร่วมมือ อาจจะเป็นเพราะว่าน็อตและผู้วิจัยยังไม่เคยได้พบเจอกันจริงๆในโลกของความเป็นจริงมาก่อนจึงอาจทำให้น็อตไม่ค่อยเชื่อมั่นและลำบากใจที่จะต้องออกมาพบปะตัวจริงกัน แต่ในท้ายที่สุดเมื่อได้พูดคุยทำความเข้าใจกันในระยะหนึ่งน็อตก็ตกปากรับคำว่าจะให้ความช่วยเหลือและร่วมมือเป็นอย่างดี ซึ่งในเบื้องต้นจากการตอบแบบสอบถามในส่วนของกรทดสอบการเสพติดเกมออนไลน์ ก็พบว่าผลที่วัดได้เป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้คาดการณ์เอาไว้ว่าน็อตกำลังอยู่ในข่ายของผู้ที่มีความเสี่ยงในการเสพติดเกมออนไลน์

ในวันนัดสัมภาษณ์เพื่อให้ข้อมูล ผู้วิจัยได้ตกลงนัดเจอกับน็อตที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งย่านรังสิต โดยน็อตให้เหตุผลที่ตัดสินใจในการเลือกสถานที่ดังกล่าวว่า เพราะเดินทางไม่ไกลจากที่พักเนื่องจากไม่ค่อยชำนาญเส้นทางในกรุงเทพฯ อีกทั้งยังเป็นห้างสรรพสินค้าที่มักจะมาเดินเที่ยวอยู่เป็นประจำอีกด้วย เมื่อถึงเวลาที่นัดหมายเอาไว้ผู้วิจัยพบว่าน็อตเป็นเด็กหนุ่มที่มีรูปร่างลักษณะค่อนข้างผอมสูง มีบุคลิกลักษณะค่อนข้างลึกลับลึกลน พูดจาค่อนข้างติดขัดเหมือนไม่ค่อยมั่นใจในตนเองหรืออาจจะเป็นเพราะยังไม่ค่อยไว้วางใจในตัวผู้วิจัยเท่าใดนักก็เป็นได้ ทำให้การสนทนาค่อนข้างติดขัดไม่ค่อยราบรื่น แตกต่างจากการที่เคยสนทนาผ่านเกมในช่วงที่ผ่านมาอย่างสิ้นเชิง

อย่างไรก็ตามเมื่อได้พูดคุยกันในเรื่องต่างๆรวมทั้งเรื่องเกี่ยวกับในเกมมากขึ้นน็อตก็เริ่มจะมีท่าทีเปิดใจที่จะให้ข้อมูลและพร้อมพูดคุยด้วยมากขึ้น โดยน็อตเล่าให้ทราบถึงความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งพบว่าครอบครัวของน็อตนั้นมีด้วยกันสามคนคือคุณพ่อ คุณแม่ และตัวน็อตเองซึ่งเป็นลูกชายเพียงคนเดียว คุณพ่อของน็อตนั้นประกอบธุรกิจส่วนตัวเกี่ยวกับการออกแบบเส้นทางไปพบเจอลูกค้าในสถานที่ต่างๆอยู่เป็นประจำ ส่วนคุณแม่ของน็อตรับราชการ

เป็นเจ้าหน้าที่ระดับสูงอยู่ในหน่วยงานของรัฐแห่งหนึ่ง โดยรวมแล้วครอบครัวของน้องค่อนข้างที่จะมีฐานะอยู่ในเกณฑ์ดีมีความเป็นอยู่ที่สุขสบาย สมาชิกในครอบครัวได้มีโอกาสอยู่ด้วยกันพร้อมหน้า อย่างไรก็ตามเนื่องด้วยลักษณะการทำงานของคุณพ่อคุณแม่ที่มีภาระค่อนข้างมาก และน้องเองก็ต้องเดินทางไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยด้วยตนเองไม่ได้มีใครไปรับไปส่งเหมือนเมื่อครั้งยังอาศัยอยู่ต่างจังหวัด ซึ่งตอนเช้าที่บ้านจะไปส่งที่โรงเรียนและตอนเย็นก็จะรอกลับบ้านกับคุณแม่ จึงทำให้ครอบครัวไม่ค่อยได้มีโอกาสได้ทำกิจกรรมร่วมกันสักเท่าไรนัก คุณพ่อก็จะเดินทางออกจากบ้านไปติดต่อดูธุรกิจอยู่บ่อยๆ ถ้าต้องเดินทางไปต่างจังหวัดก็อาจจะกินเวลาหลายวันต่อครึ่ง ส่วนคุณแม่ก็จะออกไปทำงานที่สำนักงานทั้งวันก่อนที่จะกลับมาในช่วงหัวค่ำ ซึ่งน้อง กล่าวไว้ว่าถ้าไม่นับวันเสาร์อาทิตย์ที่ทุกคนมักจะหยุดทำงานพักผ่อนอยู่บ้านทำให้ได้พบเจอกันอย่างพร้อมเพรียงไม่ค่อยมีใครออกไปที่ไหนแล้ว ในวันธรรมดาช่วงทานอาหารมื้อค่ำแทบจะเป็นโอกาสเดียวในแต่ละวันที่ทุกคนจะได้มีโอกาสได้พบปะพูดคุยกันอย่างพร้อมหน้าพร้อมตา ซึ่งหลังจากทานอาหารเย็นเสร็จ ทุกคนก็จะแยกย้ายกันไปทำกิจกรรมของแต่ละคน คุณพ่อก็มักจะเข้านอน ส่วนคุณแม่ก็มักจะมึนงานกลับมาสะสางต่อที่บ้านและตนเองก็จะดูทีวีหรือไม่ก็เล่นChat อินเทอร์เน็ต หรือเกมคอมพิวเตอร์อยู่คนเดียว

จากการพูดคุยกันน้องยังกล่าวไปถึงความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ และเหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจมาเล่นเกมในระยะแรกๆ "ไม่รู้สิครับ แต่ปกติก็เป็นคนชอบเล่นเกมอยู่ก่อนแล้ว เล่นเกมมาตั้งแต่ยังเด็ก ตั้งแต่สมัยเกมบอย(เครื่องเล่นเกมแบบพกพา) มาเครื่องPS-One (เพลย์สเตชัน 1) จนเครื่อง PS-2 (เพลย์สเตชัน 2) ก็เล่น แต่จากนั้นก็หันมาเล่นเกมบนเครื่องคอมแทน" น้องกล่าว จากการบอกเล่าย้อนหลังไปถึงสาเหตุที่ทำให้ตัวเขาชื่นชอบในการเล่นเกมนั้น นอกจากด้วยเหตุผลที่ว่าการเล่นเกมนำให้สนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว อาจจะเป็นเพราะว่าในชีวิตจริงตัวเขาเองไม่ค่อยมีเพื่อนก็เป็นได้ อย่างที่เคยกล่าวเอาไว้ว่าน้องเป็นเด็กที่เติบโตมาจากต่างจังหวัด ในช่วงเด็กๆน้องจะมีความเคยชินในเรื่องที่ต้องย้ายที่อยู่เป็นประจำ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากหน้าที่การงานของคุณแม่ที่มักจะมีภาระหมุนเวียนโยกย้ายตามวาระให้ไปประจำตามหน่วยงานต่างๆอยู่เสมอ ทำให้น้องต้องย้ายที่อยู่ตามผู้ปกครองและย้ายโรงเรียนไปตามจังหวัดต่างๆเรื่อยมาก่อนที่จะย้ายเข้ามาศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยในกรุงเทพฯเช่นในปัจจุบัน ซึ่งการย้ายโรงเรียนบ่อยครั้งนี่เองทำให้น้องไม่ค่อยได้มีเพื่อนที่สนิทสนมกันเท่าไรนัก บางครั้งกว่าจะได้เข้าเรียนเพื่อนก็เปิดเทอมกันไปแล้วและกว่าจะมีโอกาสทำความรู้จักเริ่มมีเพื่อนจนสนิทสนมกันน้องก็ต้องย้ายจังหวัด ย้ายที่เรียนตามผู้ปกครองไปอีก เมื่อบ่อยครั้งเข้าก็ซึ้งรู้สึกเริ่มเบื่อหน่ายที่ต้องคอยปรับตัวทำความรู้จักกับคนใหม่ๆ สังคมใหม่ๆอยู่เรื่อยๆ จึงได้หันมาสนใจและคลุกคลีอยู่กับการเล่นเกมในที่สุด น้องกล่าวว่าเขาสามารถเล่นเกมได้ทั้งวัน เพราะเกมจะเล่นเมื่อไหร่ก็เล่นได้ เกมช่วยทำให้เขาเพลินเพลินคลายเหงา

ทำให้ชีวิตเขาไม่น่าเบื่อ และยังช่วยเป็นสื่อกลางที่ทำให้เขาสามารถเข้าสังคมมีเพื่อนได้อย่างรวดเร็ว เพราะเด็กในยุคสมัยของน้องตั้นโดยเฉพาะกับเด็กต่างจังหวัด วิดีโอเกมคือหัวข้อสนทนาที่แทบจะทุกคนสนใจมากโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้ชาย แต่อย่างไรก็ตามเมื่อต้องย้ายโรงเรียน ย้ายที่อยู่อาศัย เพื่อนที่เคยมี เคยรู้จักก็ค่อยๆห่างหายไปซึ่งส่วนใหญ่ก็แทบจะไม่เคยได้พบเจอกันอีกเลย

เมื่อเข้ามาศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย วิถีชีวิตในกรุงเทพฯ ที่แตกต่างออกไปจากที่เคยทำให้น้องตั้นต้องปรับตัวในการใช้ชีวิตมากยิ่งขึ้น “จริงๆแล้วผมไม่ได้อยากมาเรียนที่กรุงเทพฯหรอกครับ แต่มันสอบติดก็เลยต้องมาเรียน” น้องตั้นกล่าว พร้อมกับเล่าให้ฟังว่าสาเหตุที่ต้องเข้ามาเรียนต่อในกรุงเทพฯก็เพราะคุณแม่ได้ย้ายเข้ามาประจำตำแหน่งที่นี่ ทำให้ตนเองต้องมาสอบเข้าเรียนมหาวิทยาลัยในกรุงเทพฯ แต่ถึงจะประสบความสำเร็จสามารถสอบผ่านเข้ามาเรียนในมหาวิทยาลัยมีชื่อได้ กระนั้นน้องตั้นกลับเปิดเผยว่าคณะและสาขาวิชาที่เข้าศึกษาอยู่ในปัจจุบันตนเองไม่ได้ชื่นชอบและอยากเรียนเท่าใดนัก แต่ที่ต้องเรียนเพราะผ่านการสอบคัดเลือกเข้ามาได้แล้ว ประกอบกับที่บ้านก็สนับสนุนอยากให้เรียนทางด้านนี้ตนเองจึงมีทางเลือกไม่มากนัก ถ้าหากไม่เข้าเรียนที่นี่ก็ไม่ว่าจะไปเรียนที่ไหน แม้ว่าปัจจุบันน้องตั้นจะมีเกรดเฉลี่ยรวมอยู่ที่ประมาณ 2.70 ซึ่งถือว่าเป็นคะแนนที่ค่อนข้างน่าพอใจ แต่โดยพื้นฐานแล้วตัวน้องตั้นเองเป็นคนที่ไม่ค่อยตั้งใจเรียนหนังสือเท่าใดนักเมื่อต้องมาเรียนในคณะที่ตนเองไม่ได้ชื่นชอบจึงทำให้รู้สึกไม่มีความสุขในการเรียน และไม่ค่อยได้สนใจการเรียนเท่าที่ควร จึงเป็นเหตุทำให้เกิดความไม่เข้าใจในบทเรียนและเริ่มเบื่อหน่ายการมาเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัย

“ที่มหา'ลัย ผมพอมีเพื่อนอยู่บ้าง แต่ไม่ค่อยได้สนิทกันเท่าไรๆ จริงๆแล้วไม่มีเพื่อนสนิทเลยมากกว่า ก็แค่ทักทายกันบ้างคุยกันบ้างตอนเรียน ไปมหา'ลัย วันๆก็แค่ไปเรียนหนังสือแค่นั้นเอง” น้องตั้นกล่าว พร้อมกับเล่าให้ฟังว่า ถึงแม้คณะที่ตนเองเรียนอยู่จะมีนักศึกษาอยู่เป็นจำนวนมากโดยเฉพาะในชั้นปีเดียวกัน แต่น้องตั้นกลับไม่ค่อยได้สนิทสนมกับใครสักเท่าใดในตอนแรกที่มาเข้าเรียนน้องตั้นมีกลุ่มเพื่อนที่พอจะสนิทกันอยู่บ้างประมาณ 2-3 คน ที่มักจะจับกลุ่มพูดคุยและไปไหนมาไหนด้วยกันบ้างเป็นครั้งคราว แต่ต่อมาสักระยะก็เริ่มห่างกันออกไปเพราะต่างคนก็ต่างมีกิจกรรมและความชอบที่ค่อนข้างแตกต่างกัน และระยะหลังๆเพื่อนๆแต่ละคนก็เริ่มมีแฟน จนเหลือแต่ตัวน้องตั้นคนเดียวที่ยังไม่ได้คบหาเป็นแฟนกับใครเหมือนเพื่อนคนอื่นๆ จากตอนแรกๆที่ไม่ค่อยได้สนิทสนมกันอยู่แล้ว ก็ยิ่งไม่มีเวลาวางให้กันและค่อยๆห่างกันออกไป จนแทบจะเรียกได้ว่าเป็นเพียงแค่เพื่อนร่วมห้องเรียนกันมากกว่ากลุ่มเพื่อนสนิท “ทำไงได้ละครับ ผมไม่เก่งเรื่องกิจกรรม เล่นกีฬาไม่เป็น เรียนก็ไม่เก่ง เลยเข้ากลุ่มกับใครไม่ค่อยได้” น้องตั้นกล่าว พร้อมกับ

ยอมรับว่าพอเห็นเพื่อนคนอื่นๆมีแฟนตนเองก็อยากมีบ้าง แต่ก็มีปัญหาติดขัดตรงที่ตนเองไม่ได้หน้าตาหล่อดูดีเหมือนคนอื่นๆ จึงไม่มีความมั่นใจในตัวเอง และไม่กล้าเข้าไปทักทาย หรือพูดคุยกับคนอื่นๆ ที่ไม่รู้จักรักกันด้วยประกอบกับลักษณะนิสัยของตนที่เป็นคนพูดน้อยค่อนข้างที่จะเก็บตัวจึงเข้ากับคนอื่นลำบาก ลงท้ายจึงมีเพื่อนน้อยถึงแม้จะรู้จักกับเพื่อนๆในคณะอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้สนิทกับใครเป็นพิเศษ เมื่อถึงเวลาเลิกเรียนน้อยครั้งมากที่ได้จับกลุ่มนั่งคุยหรือเล่นกับเพื่อน โดยมากถ้าไม่ไปเดินเที่ยวห้างสรรพสินค้าคนเดียว ก็มักจะเข้าไปเลือกซื้อหนังสือมานั่งอ่าน หรือไม่ก็นั่งเล่นอินเทอร์เน็ตหรือเกมคนเดียวเป็นประจำ ซึ่งนี่คือกล่าวไว้ในวันหนึ่งๆตนเองมีเพื่อนในอินเทอร์เน็ตให้พูดคุยในเรื่องต่างๆ มากกว่าเพื่อนที่รู้จักและเรียนหนังสือด้วยกันที่มหาวิทยาลัยเสียอีก ซึ่งตนเองก็ไม่คิดว่าเป็นปัญหาใหญ่อะไร เพราะถึงแม้จะไม่ได้สนิทสนมกับเพื่อนในคณะคนใดเป็นพิเศษ แต่อย่างน้อยทุกคนก็ไม่ได้รังเกียจ รวมทั้งไม่เคยมีปัญหาขัดแย้งในเรื่องใดๆกับใครเช่นกัน

ผู้วิจัยจึงได้ถามถึงที่มาที่ไปของการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งได้รับคำตอบจากน้องว่า ได้เริ่มเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรกตั้งแต่ตอนเรียนอยู่มหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 1 โดยการชักชวนจากเพื่อนที่รู้จักและเล่นChatด้วยกัน ซึ่งถ้ารวมเวลาก็เริ่มเล่นมาประมาณเกือบ 2 ปีแล้ว “จริงๆผมอยากเล่นมานานแล้วครับ เกมออนไลน์เนี่ย ตั้งแต่สมัยRO(แร็คนารีค)มันฮิตใหม่ๆ แต่ไม่รู้จะเล่นยังไง ไม่รู้จะถามใครดีด้วย เพื่อนๆที่รู้จักกันตอนนั้นมันก็ไม่เล่น ผมก็เลยไม่รู้จะทำไง ไม่กล้าถามคนอื่นด้วย” “แต่พอมาเล่นChatเจอเพื่อนในเน็ตมันถามว่าเล่นรีเปล่า ผมก็เลยบอกว่าอยากเล่น ช่วยสอนให้หน่อย” น้องกล่าว และเล่าให้ฟังว่าเนื่องจากตนเองเป็นคนที่รักและชื่นชอบการเล่นเกมอยู่ก่อนแล้ว จึงมีความรู้สึกสนใจและอยากที่จะเล่นเกมออนไลน์มาโดยตลอดตั้งแต่ตอนที่ยังอยู่ต่างจังหวัด แต่ติดปัญหาตรงที่ในช่วงที่คิดจะเริ่มเล่นในครั้งแรก ไม่รู้จะไปสอบถามจากใครเพราะเกมออนไลน์ที่ต่างจังหวัดในตอนนั้น ยังไม่เป็นที่นิยมเท่าใดนักถ้าเทียบกับการเล่นChat หรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไป อีกทั้งยังเป็นช่วงที่กำลังจะย้ายเข้ามาอยู่ในกรุงเทพฯ ประกอบกับปัจจัยปัญหาอีกหลายอย่างที่ทำให้ยังไม่มีโอกาสได้เริ่มเล่นเกมออนไลน์อย่างเป็นทางการเป็นจริงเป็นจังเสียที แต่ถึงกระนั้นน้องก็มักจะติดตามข่าวคราวเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาโดยตลอดและมักจะหาซื้อหนังสือหรือนิตยสารที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์มานั่งอ่านอยู่เสมอ

เมื่อได้รับคำชักชวนจากเพื่อนที่เล่นChatด้วยกัน น้องจึงไม่รู้สึกลังเลแม้แต่น้อยในการตัดสินใจเข้าสู่โลกของเกมออนไลน์ ไม่กี่วันถัดมาน้องก็ได้เริ่มเล่นเกมออนไลน์ด้วยตัวเองเป็นครั้งแรกที่ร้านอินเทอร์เน็ตแห่งหนึ่งในห้างสรรพสินค้าใหญ่ย่านรังสิตซึ่งเป็นสถานที่นัดเจอกับผู้วิจัยในวันนี้นั่นเอง ร้านอินเทอร์เน็ตดังกล่าวน้องไม่เคยได้เข้าไปใช้บริการมาก่อนเพียงแต่เคยเดินผ่าน

และหยุดยืนดูอยู่สองสามครั้งเท่านั้น แต่ที่ตัดสินใจเลือกเล่นที่ร้านนั้นก็เพราะว่าเห็นมีคนเล่นเกม อยู่เป็นจำนวนมาก จึงคิดว่าทางร้านน่าจะให้คำแนะนำแก่น้องตซึ่งไม่เคยเล่นเกมออนไลน์มาก่อน ได้ อย่างไรก็ตามเมื่อได้คำแนะนำในการเล่นจากเจ้าของร้านและทดลองตัดสินใจเล่นจริงๆ ก็พบว่าเกมออนไลน์จะสามารถเข้าเล่นได้ง่ายกว่าที่เขาคิดเอาไว้มาก โดยใช้เวลาลงทะเบียนเพียงไม่กี่นาทีเท่านั้นก็สามารถเริ่มเข้าเล่นได้แล้ว อีกทั้งระบบการบังคับควบคุมยังเป็นไปอย่างง่ายดาย ไม่ซับซ้อน รูปแบบวิธีการเล่นโดยรวมไม่แตกต่างไปจากเกมแนวผจญภัยที่เคยเล่นอยู่ก่อนบน เครื่องเล่นวิดีโอเกมเท่าใดนักแต่ดูน่าสนใจกว่าที่เขาคิดไว้ เมื่อเลือกตัวละครที่ชอบและทำความเข้าใจกับระบบเกมอยู่ไม่นานก็น้องตซึ่งชื่นชอบและอยากเล่นเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ก็เริ่มเล่นและ ออกผจญภัยในโลกของเกมได้อย่างรวดเร็วและสนุกสนาน

น้องตกล่าวกับผู้วิจัยว่า เกมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเกมใดในปัจจุบันก็ตามจะมี จุดเด่นที่ดึงดูดให้ตัวเขาชื่นชอบอยู่หลายอย่างด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพที่สวยงาม ตัวละครที่ออกแบบ มาได้น่ารักน่าสนใจ เนื้อเรื่องที่ไม่ซ้ำซากจำเจและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอทั้งเนื้อหา ภาพกิจและ ศัตรู ทำให้เกิดความท้าทายแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา จึงไม่ยากเลยที่จะทำให้คนที่ชื่นชอบการเล่น เกมเป็นชีวิตจิตใจอย่างน้องตเกิดติดใจและชื่นชอบในการเล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามเมื่อได้ลอง เล่นไปเรื่อยๆ

แต่สิ่งที่ทำให้น้องตรู้สึกชอบและติดใจการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเกม คอมพิวเตอร์อื่นๆเป็นพิเศษนั่นกลับเป็นเพราะการที่เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าได้เล่นอยู่ ลำพังเพียงคนเดียว นอกจากนี้การได้เล่นเกมกับผู้เล่นอื่นๆซึ่งเป็นคนจริงๆยังทำให้เกมไม่น่าเบื่อซึ่งเป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากการเล่นเกมบนเครื่องเล่นทั่วไปอย่างชัดเจน “ความสนุกของผมนั้นก็คือ การที่ได้เล่นเกมไปด้วย ได้Chatไปด้วยและยังได้เพื่อนใหม่ๆเข้ามาอีกเรื่อยๆ” น้องตกล่าว ทั้งนี้ก็ เพราะโลกในเกมออนไลน์แทบจะมีสภาพไม่แตกต่างจากเมืองใหญ่เมืองหนึ่ง ที่มีผู้เล่นเกมจำนวนมากมารวมอยู่ในที่ๆเดียวกันจึงทำให้น้องตได้มีโอกาสพบปะและพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นๆมากมายที่ ล้วนมีจุดมุ่งหมายและความชื่นชอบในเรื่องที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งแตกต่างจากชีวิตจริงที่ตัวเขาไม่ค่อย มีเพื่อนที่สนใจในเรื่องเดียวกัน ทำให้ต้องทำอะไรหรือไปไหนมาไหนคนเดียวอยู่เสมอ แต่ในโลกของ เกมออนไลน์นอกจากจะสนุกสนานแล้ว ยังทำให้เขาได้พูดคุย ได้มีเพื่อนใหม่ๆ ได้มีโอกาสได้ทำ กิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่นและยังเป็นกิจกรรมที่ชอบอีกด้วย การเล่นเกมออนไลน์สำหรับน้องตจึง เสมือนกับการเล่นChatและยังได้เล่นเกมไปด้วยพร้อมๆกัน “ในชีวิตจริงผมไม่ค่อยกล้าพูดคุยหรือ ทักทายกับคนอื่นที่ไม่รู้จักมาก่อน แต่ในโลกของเกมผมไม่ต้องคิดมาก ผมอยากพูดกับใครหรือทัก ใครก็ทำได้เลยไม่ต้องกลัวว่าจะถูกใครจะปฏิเสธหรือเสียน้ำด้วย เพราะตัวละครแต่ละตัวหน้าตา

เหมือนๆกันไปหมด เป็นโลกในฝัน ที่มีแต่คนสวย คนหล่อเท่านั้น” เป็นคำกล่าวของน้องที่แสดงให้เห็นว่า การพบปะพูดคุย หรือแสดงความสนใจ และสร้างความเป็นมิตรต่อกันในเกมนั้น เป็นเรื่องที่แสนจะง่ายดาย แตกต่างจากในชีวิตจริง แม้ว่าในชีวิตจริงตัวเขาจะเป็นคนพูดน้อยเก็บตัว ชี้อาย และมีปัญหาในการที่จะต้องเข้าไปทักทายหรือทำความรู้จักกับใครก่อน แต่ในเกมกลับตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิง เขากล่าวว่าเมื่ออยู่ในโลกของเกมเขารู้สึกเหมือนมีความกล้าหาญมากขึ้น เพียงแค่อยากรู้จักใครหรืออยากทักทายใครเขาก็สามารถที่จะทำได้ทันที สิ่งที่ต้องทำก็เพียงแค่เข้าไปพูดคุยและก็ยังจะสามารถทักทายคนอื่นต่อไปได้เรื่อยๆ ไม่มีใครสนใจ ไม่ต้องกลัวหรืออายใคร เพราะไม่มีใครรู้จักตัวตนหรือหน้าตาจริงๆ ซึ่งโดยมากก็มักจะได้รับการตอบสนองในการพูดคุยที่ดีอยู่เสมอ ถึงแม้ในระยะแรกๆน้องมักจะนัดแนะกับเพื่อนที่รู้จักผ่านการเล่นChatบางคนให้มาเล่นไปพร้อมๆกันหรือไม่ก็อาจจะเล่นคนเดียวไปเรื่อยๆ ต่อสู้และผจญภัยพร้อมๆกับคนอื่นบ้างเป็นบางครั้งซึ่งก็ไม่ได้สนิทกับใครเป็นพิเศษ แต่ต่อมาเมื่อเห็นว่าการพูดคุยหรือทำการรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นในเกมออนไลน์ กลายเป็นเรื่องปกติที่ใครๆก็ทำกัน น้องจึงเริ่มเอาอย่างและไม่นานนักเขาก็เริ่มมีเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ

ผู้วิจัยจึงถามต่อในเรื่องเพื่อนๆที่รู้จักในเกม “ก็มีเยอะมากครับ ส่วนใหญ่เป็นพวกเด็ก ม.ปลาย ม.4 ม.5 ประมาณนั้น มหา'ลัยก็มี ตอนนี่เลยรู้จักเด็กมหา'ลัยอื่นไปทั่วเลย มหา'ลัยดังๆ กันทั้งนั้น มหา'ลัยเดียวกันก็มีนะครับ แต่คนละคณะ ” น้องกล่าวถึงเพื่อนๆที่รู้จักในเกมพร้อมทั้งบอก เท่าที่ตนได้เจอมานั้นคนที่เล่นเกมออนไลน์มีตั้งแต่คนที่อายุน้อยตั้งแต่ระดับมัธยมต้นไปจนถึงในวัยทำงาน มีทั้งเพศชายและหญิงซึ่งเพื่อนในเกมที่สนิทและร่วมเล่นเกมกับน้องเสมอ นั้นจะมีอยู่ประมาณ 5 คน โดยทั้งหมดเคยเจอตัวจริงกันมาแล้ว น้องบอกว่าถึงแม้ในเกมตัวเขาจะเป็นที่รู้จักและมีเพื่อนอยู่มากและก็มีอยู่บ้างที่ได้นัดออกไปเจอพบเจอกันจริงๆ แต่ก็มักจะเป็นในลักษณะของการรวมกลุ่มใหญ่(meeting)ที่ละหลายๆคน หรือนัดเจอกันตามกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมต่างๆมากกว่า ซึ่งในการนัดเจอกันแต่ละครั้งจะมีประมาณ 5-10 คน โดยจะนัดรวมกลุ่มพบปะกันประมาณเดือนละครั้ง สมาชิกที่มาชุมนุมกันก็จะมีการสลับเปลี่ยนหมุนเวียนกันไปเรื่อยๆแต่น้องจะถูกถือว่าเป็นสมาชิกประจำที่จะต้องถูกชวนให้ไปร่วมด้วยทุกครั้ง แต่ถ้าเป็นการนัดเจอกันในลักษณะอื่นๆที่ไม่ใช่เพื่อการเล่นเกมเช่นไปเที่ยวหรือทานอาหาร เพียงลำพังไม่กี่คน หากไม่รู้จักกันมานานหรือถูกใจกันจริงๆก็จะสะดวกเจอกันทางเกมมากกว่า โดยให้เหตุผลว่าเพราะเมื่อเวลาออกมาเจอกันจริงๆมักไม่เหมือนกับที่ตั้งความหวังกันเอาไว้ “เวลาเล่นเกมเนี่ย เรามักชอบคิดว่าคนนี่ต้องเก่ง ต้องเท่ คนนี้พูดเก่ง พูดเพราะ ต้องมีหน้าตาน่ารัก คนนิสัยแบบนี้แต่งตัวแบบนี้ต้องสวย แต่เวลาเจอกันจริงๆแล้วคนละเรื่องเลย ไม่ได้เป็นอย่างที่คิดไว้ซักนิด ไม่ใช่แค่ผมที่คิดนะ ผมว่าคนอื่นเขาก็ต้องคิดแบบนี้กับผมเหมือนกัน ” น้องพูดไปหัวเราะไป และยอมรับว่าเคยมีบางครั้งที่แอบ

หลงใหลติดใจผู้เล่นหญิงบางคนที่เผชิญได้รู้จักกันผ่านการเล่นเกม แต่ความสัมพันธ์ที่ผ่านมาก็ยังคงอยู่ในระดับเพื่อนกันเท่านั้น ถึงแม้ในเกมนี้เธอจะมีความกล้าหาญ ชอบท้าทายคอยให้ความช่วยเหลือคนอื่น แต่ตัวตนจริงของเธอก็ยังคงไม่มีความมั่นใจและมักจะทำอะไรไม่ถูกอยู่เสมอรวมทั้งเข้าใจดีว่าในชีวิตจริงคงไม่มีใครที่คิดคบหากันอย่างจริงจังผ่านการเล่นเกมอย่างแน่นอน

สำหรับช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์นั้น น้อยตกลงว่าในช่วงแรกๆที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ก็เพียงแค่อู้สึกอยากเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ไม่ได้คาดหวังในเรื่องอื่นใดทั้งสิ้น จึงใช้เวลาในการเล่นไม่มากเท่าไรนัก แต่ด้วยความที่เป็นนักเล่นเกมคนหนึ่ง จึงทำให้เมื่อเล่นเกมไปได้เรื่อยๆก็ยิ่งรู้สึกสนุก ยิ่งติดใจ และก็เริ่มพบว่าเกมที่ตัวละครที่เล่นถ้ายิ่งเก่งยิ่งมีความสามารถสูงมากเท่าใด ก็จะมีง่ายต่อการเข้าไปทำความรู้จักและก็ผูกมิตรกับผู้อื่นมากขึ้นเท่านั้น ทำให้น้อยยิ่งรู้สึกตั้งใจและทุ่มเทให้กับการเล่นเกมมากขึ้น โดยจะไปเล่นเกมที่ร้านเดิมอยู่เป็นประจำจนเริ่มรู้จักสนิทกับพนักงานและเจ้าของร้าน จากแต่เดิมที่เคยเล่นอยู่ไม่กี่วันต่อสัปดาห์ในระยะแรกก็ค่อยๆเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นเล่นเกือบแทบทุกวันโดยในวันธรรมดาจะแวะเล่นหลังเลิกเรียนตั้งแต่ช่วงบ่ายก่อนจะเล่นเกมอยู่จนถึงประมาณ 6 โมงเย็นถึง 1 ทุ่มหรืออย่างช้าที่สุดก็จะไม่เกิน 2 ทุ่มแล้วจึงเลิกเพราะต้องเผื่อเวลากลับบ้าน สำหรับเวลาที่ใช้เล่นแต่ละครั้งในวันธรรมดาหลังจากเรียนเสร็จก็จะประมาณ 3-5 ชั่วโมง โดยจะมากน้อยแตกต่างกันไปตามแต่ตารางเรียนของแต่ละวัน ถ้าวันไหนเลิกเรียนเร็วและไม่ต้องไปร่วมทำกิจกรรมอย่างอื่นของคณะ ซึ่งน้อยมักจะปฏิเสธหรือไม่ก็หาทางหลีกเลี่ยงอยู่เป็นประจำ ก็จะมีเวลาในการเล่นเพิ่มขึ้นอีกเล็กน้อยประมาณ 1-2 ชั่วโมง ในขณะที่เดียวกันน้อยได้ขอให้ทางบ้านช่วยติดตั้งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Hi-Speed Internet) ไว้ใช้ เพื่อที่จะสามารถเข้ากลุ่มออกผจญภัยหรือรวมกลุ่มกับผู้เล่นอื่นๆได้สะดวกมากขึ้นในช่วงกลางคืนและวันหยุดเสาร์อาทิตย์ได้ ทั้งนี้ก็เพราะเพื่อนๆที่รู้จักผ่านเกมมักจะว่างเข้ามารวมกลุ่มเล่นเกมในช่วงกลางคืนเสียมากกว่า ซึ่งเป็นเหตุทำให้ก่อนหน้านี้เธอมักจะพลาดโอกาสการเล่นในภารกิจที่สำคัญร่วมกับคนอื่นอยู่เสมอ และในช่วงนี้เองทำให้น้อยเริ่มที่ย้ายมาเล่นเกมที่บ้านมากขึ้น โดยในช่วงวันหยุดน้อยจะมีอิสระอย่างเต็มที่จึงมักใช้เวลาในการเล่นนานกว่าวันปกติเป็น 6-8 ชั่วโมง

“เกมเป็นสิ่งแรกที่คิดถึงครับ”...“ถ้าไม่มีอะไรต้องทำ ก็จะนั่งเล่นเกมอย่างเดียวหรือถ้ามีงานต้องส่ง ก็จะรีบทำ พอเสร็จแล้วก็เข้าเล่นเกมทันที บางครั้งเวลาดูทีวีก็ยังคงออนไลน์ทิ้งเอาไว้เลยครับ จะได้กลับมาเล่นทันตอนโฆษณาออก”... “เล่นเกมนานที่สุดก็ชั่วโมงนี้ ไม่นานใจเท่าไร แต่ถ้าอยู่บ้านก็จะเล่นทั้งวัน เพราะมันต้องเก็บLEVELเรื่อยๆ แล้วยังเล่นหลายเกมด้วย เลยต้องใช้เวลาเล่นนาน เคยมีอยู่ครั้งหนึ่งผมเล่นถึงเช้าเลยครับ แบบไม่รู้ตัวเลยจริงๆ” น้อยตกลงว่า

ถึงแม้จะเป็นวันที่ไม่ว่างหรือรู้ตัวว่ามีเวลาเล่นได้ไม่มากก็ตาม แต่อย่างน้อยก็ต้องมีเวลาสักช่วงหนึ่งที่จะออนไลน์เข้าไปในเกม โดยอาจจะแค่เข้าไปเดินสำรวจในเกม เพื่อเช็คข่าวคราว ดูราคาสินค้า หรือทักทายผู้เล่นคนอื่นๆบ้าง กระทั่งถึงการเล่นเกมที่บ้านจะทำให้สามารถที่จะเล่นเกมได้ตลอดเวลาที่ว่าง โดยเปิดเผยว่าตัวเขาเคยใช้เวลาออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดประมาณถึงกว่า 10 ชั่วโมงโดยแต่น้อยก็ยังคงแวะไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตอยู่บ้างในวันธรรมดา โดยให้เหตุผลว่ารู้สึกสนุกกว่าถ้าเล่นเกมที่บ้านอาจจะเป็นเพราะความเคยชินหรือไม่ก็เพราะที่ร้านมีคนทีตนรู้จักอยู่หลายคน ก่อนที่จะกลับมาเล่นต่อที่บ้านจนถึงเที่ยงคืนโดยประมาณแล้วจึงเข้านอน ในขณะที่วันหยุดและวันเสาร์อาทิตย์ก็จะออนไลน์ แทบทั้งวัน ถ้าไม่มีความจำเป็นต้องทำอะไรอย่างอื่นหรือไม่ต้องออกไปข้างนอกกับที่บ้าน ก็จะเล่นไปเรื่อยๆ ถ้าเบื่อก็จะเปลี่ยนไปเล่นเกมอื่นแทน ซึ่งน้อยเผยว่าที่ผ่านมามีเคยทดลองเล่นเกมออนไลน์มาแล้วนับ 10 เกม แต่ปัจจุบันมีเกมที่เล่นจริงจังอยู่เป็นประจำประมาณ 3 เกม ซึ่งด้วยการที่มีเกมให้เล่นมากๆและมีเพื่อนอยู่กระจัดกระจายไปตามเกมต่าง ๆ นี้เอง ยิ่งทำให้ต้องหาเวลามาเล่นเกมให้มากยิ่งขึ้นไปอีก ทำให้ส่วนใหญ่ในสัปดาห์หนึ่งๆน้อยจะเข้าเล่นเกมถึง 5-6 วันเลยทีเดียว หรือไม่ก็ยอมรับว่ามีอยู่หลายสัปดาห์เหมือนกันที่ตัวเขาเล่นเกมทุกวันโดยไม่หยุดเลยแม้แต่วันเดียว

น้อยยอมรับว่า ตั้งแต่เริ่มเล่นเกมที่บ้านทำให้ตัวเองใช้เวลาในการเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น และควบคุมเวลาในการเล่นไม่ค่อยได้ มีหลายครั้งที่รวมกลุ่มเล่นเกมกับคนอื่นๆจนติดพันเลยเวลาที่ตนเองกำหนดเอาไว้ และยังส่งผลไปถึงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่ร้านที่เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งมักจะเล่นติดพันจนตึก ถึงกับขนาดเคยโทรไปบอกที่บ้านว่าต้องกลับบ้านช้าโดยอ้างว่าติดกิจกรรมของทางมหาวิทยาลัยทีเดียว ซึ่งการเอาเวลาไปใช้ในการเล่นเกมมากๆก็ส่งผลทำให้เวลาในการทำงาน และทบทวนบทเรียนน้อยลง หลายต่อหลายครั้งที่ในเวลาเรียนเขามักจะนึกถึงเรื่องราวเกี่ยวกับในเกมและก็เอาแต่คิดว่าเมื่อใดจึงจะถึงเวลาเลิกเรียนซึ่งจะได้เดินทางไปยังร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม การมาเรียนหนังสือของน้อยในแต่ละวันจึงเหมือนกับการมาเรียนเพื่อเช็คชื่อและจดเลคเชอร์ไปวันๆเท่านั้น แต่ถึงอย่างไรตัวเขาก็ยังคงมีความรับผิดชอบมากพอในเรื่องของงานที่ต้องทำส่งอาจารย์ รวมทั้งงานที่ต้องทำเป็นกลุ่มกับเพื่อนๆในคณะ ถึงแม้ว่าเขาจะไม่ค่อยได้สนิทกับใครมากนัก แต่ด้วยความที่เป็นคนง่าย ๆ ไม่เรื่องมาก จึงไม่ยากที่จะหากกลุ่มทำงานกับคนอื่น ๆ ได้ แม้โดยส่วนตัวมีหลายต่อหลายครั้งเหมือนกันที่น้อยยอมรับและรู้สึกว่าการที่ทำงานที่ส่งน่าจะทำออกมาได้ดูดีกว่าที่เป็นอยู่ ถ้าหากตั้งใจทำและไม่เอาเวลาส่วนใหญ่ไปใช้กับการเล่นเกม นอกจากนี้ในเรื่องของการสอบวัดผลต่างๆที่ผ่านมามีตัวเขาก็ยังคงประคองเอาตัวรอดไปได้ทุกครั้ง ซึ่งส่งผลให้ผลการเรียนโดยรวมยังอยู่ในขั้นที่น่าพอใจ ทั้งนี้ก็เพราะถึงแม้ที่บ้านจะไม่เข้มงวดและปล่อยให้เล่นเกมได้อย่างอิสระก็ตาม แต่ก็มักจะกวดขันในเรื่องของการเรียนอยู่เสมอ โดยมักจะถูก

คุณพ่อคุณแม่ถามถึงเรื่องผลการเรียนอยู่เป็นประจำและถูกตักเตือนอยู่บ้างในเวลาที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นระยะเวลาานาน โดยในระยะหลังนี้ยอมรับว่า จะถูกทางบ้านตักเตือนและว่ากล่าวมาก ขึ้นในเรื่องของการเล่นเกมจนดึกดื่นข้ามคืน แต่ก็ยังเป็นเพียงบางครั้งบางคราวเท่านั้น ซึ่งในจุดนี้น้อย ตก็ยอมรับว่าการที่ถูกตักเตือนในเรื่องดังกล่าวเป็นอีกหนึ่งในเหตุที่ทำให้เขาชอบไปเล่นเกมที่ร้าน มากกว่าเช่นกัน รวมทั้งทำให้วันหยุดเสาร์อาทิตย์บางครั้งเขาจะออกมาเล่นเกมที่ร้านแทนที่ปกติจะ อยู่บ้าน ในบางครั้งโดยจะอ้างว่านัดเพื่อนที่มหาวิทยาลัยเอาไว้หรือไม่ก็จะไปทำงานที่ห้องสมุด แต่จริงๆแล้วกลับไปเล่นเกมแทน

สำหรับในเรื่องค่าใช้จ่ายที่ต้องใช้และเกี่ยวข้องกับในการเล่นเกมนั้น น้อยตกลงว่าใน ช่วงแรกที่เริ่มเล่นเกม ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่จะหมดไปกับค่าเช่าเครื่องในการเล่นเกมที่ร้าน ซึ่งทาง ร้านจะคิดในอัตรา 30 บาทต่อชั่วโมง แต่ต่อมาเมื่อเล่นไปได้นานๆเข้าก็เริ่มเข้าใจว่าถ้าต้องการเล่น เกมออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จและง่ายขึ้นนั้น จำเป็นจะต้องมีค่าใช้จ่ายอีกส่วนหนึ่งนั่นก็คือ การซื้อบัตรเติมเงินเพื่อนำมาใช้ในการแลกเปลี่ยนซื้อขายไอเทมหรืออุปกรณ์ที่อยู่ในเกม แต่ถ้าผู้ เล่นคนไหนอยากเก่งหรือมีอาวุธดีๆใช้เร็วๆก็จะมีไอเทมที่สามารถหาซื้อมาได้โดยการซื้อผ่านบัตร เติมเงิน ซึ่งบัตรดังกล่าวก็จะมีราคาและมูลค่าที่แตกต่างกันออกไป เช่น บัตรราคา 49 บาท จะมี มูลค่าเท่ากับ 5,000 ทราฟ(ค่าเงินสมมุติในเกม) เป็นต้น ส่วนราคาของอุปกรณ์ ไอเทมแต่ละชนิด นั้นก็จะมีราคาแตกต่างกันออกไป ถ้าเป็นอาวุธที่หาได้ง่ายๆให้พลังไม่มากจำพวกดาบเหล็ก หรือ ชุดเสื้อคลุมก็จะมีราคาคิดเป็นเงินไม่กี่สิบบาท แต่ถ้าเป็นอุปกรณ์ที่มีพลังโจมตีหรือป้องกันสูง จำพวกแขนกล ดาบแสง ก็จะมีราคาขึ้นเป็นหลักร้อยไปจนถึงหลายร้อยเลยก็มี ยิ่งถ้าเป็นอาวุธที่หา ได้ยากมากๆ หรือเป็นอุปกรณ์พิเศษที่มีอยู่ไม่กี่ชิ้น เช่น ปีกนางฟ้า เมื่อเปลี่ยนมาใช้ก็จะทำให้ผู้เล่น คนนั้นเก่งขึ้นราวกับเป็นคนละคนทีเดียว ผู้เล่นที่เก่งบางคนมักจะไปแสวงหามาเพื่อเอามาเก็งกำไร ขายต่ออีกทีหนึ่งซึ่งอาจมีราคาสูงเกือบถึงระดับหลักพันบาทเลยก็มี ซึ่งวิธีการเล่นลักษณะดังกล่าว กำลังเป็นที่นิยมในเกมออนไลน์แทบทุกเกมในปัจจุบัน ซึ่งตัวน้อยเองก็ใช้วิธีการเล่นในลักษณะนี้ เช่นกันกับทุกเกมที่เขาเล่น ทำให้ค่าใช้จ่ายของน้อยในการเล่นเกมนปัจจุบันของน้อยจะเสีย ประมาณเดือนละ 1,000 บาทขึ้นไป เป็นเช่าเครื่องและหนังสือคู่มือในการเล่นเกม แต่ถ้าเดือนไหน มีการซื้อบัตรเงินสดเพื่อมาอัพเกรดไอเทมและซื้อสินค้า ค่าใช้จ่ายก็อาจจะสูงมากเกินกว่าระดับ 1,500 บาทต่อเดือนหรือมากกว่านั้นขึ้นไปอีกเลยทีเดียว

ผู้วิจัยจึงเกิดความสงสัยว่า มีความจำเป็นแค่ไหนที่ตัวละครที่ใช้จะต้องมีความ เก่งกาจ ถึงขนาดยอมเสียค่าใช้จ่ายส่วนหนึ่งเพื่อซื้อไอเทมเหล่านี้ น้อยได้จึงตอบว่า ถ้าหากตัว ละครของเรามีอุปกรณ์ดีๆใช้ ก็จะสามารถเพิ่มระดับความเก่งกาจ(LEVEL)ได้อย่างรวดเร็ว การ

แต่งตัวติดอาวุธอุปกรณ์ให้มากขึ้นเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ ทำให้เกิดความน่าสนใจและง่ายที่จะผูกมิตรกับผู้อื่น เพราะเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นเกมที่เล่นเพียงคนเดียว แต่ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายๆคน ต้องมีการปรึกษา วางแผน สร้างทีม วางกลยุทธ์ เพื่อแก้ปริศนาเพื่อเอาชนะมอนสเตอร์ระดับหัวหน้า ซึ่งในจุดนี้น้อยคนเลยที่ถ้าตัวละครของเราไม่รู้จักพัฒนาตนเอง ไม่ทำให้ตัวเองเก่งหรือมีพลังมีความสามารถพิเศษมากๆ การที่จะไปขอเข้ากลุ่มกับใครก็คงจะลำบากจะถูกมองว่าเป็นตัวถ่วงและไม่มีใครอยากให้เข้าร่วมทีมในการทำภารกิจ หรือบุกสู้กับมอนสเตอร์ยากๆอย่างแน่นอน ในทางกลับกันถ้าตัวละครของเรามีความสามารถสูงมาก มีอาวุธหรือความสามารถพิเศษ ที่แตกต่างจากผู้เล่นทั่วไปมากๆ การเล่นเกมก็จะเป็นไปอย่างสะดวกสบายแล้วยังจะสามารถขอร่วมเข้ากลุ่มได้ง่ายและมักจะมีคนมาชักชวนให้ออกผจญภัยด้วยกันอยู่บ่อยๆอีกด้วย

ค่าใช้จ่ายที่เสียไปกับการเล่นเกมออนไลน์อาจจะดูเป็นเงินจำนวนมากแต่ก็เป็นค่าใช้จ่ายที่ไม่ได้ไปเบียดเบียนค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆของน้อยแม้แต่น้อย และยอมรับว่าเคยใช้เงินจริงซื้อของในเกมจากผู้เล่นคนอื่นซึ่งมักโดนโกงราคาจนสูง แต่ถ้าต้องการที่จะเก่งให้ได้เร็วๆก็จำเป็นต้องมีการลงทุนเพื่อให้ได้อุปกรณ์ต่างๆมาอย่างรวดเร็ว ซึ่งน้อยคนมองว่าเป็นการใช้จ่ายเพื่อความพึงพอใจส่วนตนซึ่งก็ไม่ได้เห็นว่าเป็นเรื่องเสียหายแต่อย่างใด โดยส่วนตัวน้อยคิดว่าการเล่นเกมนั้นมีประโยชน์ดีกว่าการนำเงินจำนวนดังกล่าวไปใช้ในการซื้อเครื่องดื่มจำพวกเหล้า เบียร์ หรือสูบบุหรี่ หรือเที่ยวกลางคืน ตามคำชักชวนของเพื่อนที่คณะซึ่งน้อยก็จะปฏิเสธไปทุกครั้ง รวมทั้งน้อยก็ยอมรับว่าถ้าไม่ใช่เรื่องเรียน ก็ค่อนข้างที่จะทำตัวห่างเหินกับเพื่อนที่คณะอยู่เหมือนกัน แต่อย่างไรก็ตามต่างคนก็ต่างมีความชอบในแต่ละสิ่งที่แตกต่างกันออกไป และตนเองจะรู้สึกดีว่าถ้าได้ทำในสิ่งที่ชอบ มากกว่าสิ่งที่ต้องฝืนใจทำหรือไม่ได้ชื่นชอบ

เมื่อได้ถามถึงในส่วนของผลกระทบทางสุขภาพ ที่เกิดจากการเล่นเกมเป็นระยะเวลานาน น้อยตกลงว่า ไม่แน่ใจเหมือนกันว่าพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ผ่านมาส่งผลกระทบต่อตนเองในแง่ใดบ้าง เพราะตั้งแต่ไหนแต่ไรมาตนเองก็เป็นคนที่มีรูปร่างค่อนข้างผอมมากอยู่แล้วมาตั้งแต่ในวัยเด็ก รวมถึงในเรื่องของสายตาที่ค่อนข้างสั้นเล็กน้อย ทำให้ต้องสวมใส่แว่นตามานานแล้วเช่นกัน ซึ่งก็ไม่ได้วิตกกังวลอะไรมากนักเพราะเป็นเพียงแค่แว่นอ่านหนังสือซึ่งจะใส่หรือไม่ก็ไม่ได้ทำให้การมองเห็นแตกต่างกันมากนัก แม้จะยอมรับว่าการเล่นเกมติดต่อกันนานๆก็มีส่วนที่ทำให้รู้สึกเคืองตาอยู่บ้าง นอกจากนั้นยังมีหลายต่อหลายครั้งที่ทำให้เวลาในการทานอาหารของเขาคคลาดเคลื่อนไปบ้างเล็กน้อยเพราะเนื่องจากส่วนใหญ่จะต้องเล่นเกมไปพร้อมกับคนอื่นถ้าเลิกเล่นออกมาก่อนก็กลัวจะเป็นการเสียมารยาทกับผู้เล่นคนอื่นที่เล่นด้วย เวลาจะรวมกลุ่มจึงจะพยายามนัดกันในเวลาอื่นไม่ให้เกิดคาบเกี่ยวกับเวลาทานอาหารเป็นปกติจึงไม่ค่อยมีปัญหาในเรื่อง

นี้และไม่เคยคิดที่จะอดอาหารอันเนื่องมาจากการเล่นเกมอีกด้วย ถ้าจะมีผลเกี่ยวเนื่องกันอยู่บ้างก็ คงจะเป็นในเรื่องของการพักผ่อน ทั้งนี้ก็เพราะการเล่นเกมนั้นติดดินทุกวัน ทำให้มักจะตื่นนอนสาย กว่าที่ตั้งใจเอาไว้เป็นประจำและมักจะง่วงนอนจนเรียนไม่ค่อยรู้เรื่องเท่าใดนักในช่วง เช้า กว่าที่จะหายง่วงก็มักจะเป็นเวลาทำย่ำช่วงโมงเรียนหรือไม่ก็เกือบช่วงเที่ยงวันในบางครั้ง น้อยตก ล่าว่าในระยะหลังตัวเองมักจะมีอาการปวดหัวเล็กน้อยอยู่เป็นประจำในช่วงบ่ายถึงเย็นซึ่งคาดว่า น่าจะเป็นผลพวงมาจากการที่มีเวลาดูแลตัวเองและพักผ่อนน้อยลงนั่นเอง นอกจากนี้ด้วยความ เป็นคนไม่มีความสามารถทางด้านกีฬาอยู่แล้วและก็ได้ขึ้นชอบติดตามการแข่งขันรายการใดๆ เป็นพิเศษอีกด้วย จึงไม่ค่อยได้สนใจเกี่ยวกับการออกกำลังกายหรือทำกิจกรรมในด้านนี้เท่าใดนัก แต่ที่น้อยเห็นว่ามีส่วนเกี่ยวเนื่องมาจากการเล่นเกมโดยตรง ก็น่าจะเป็นอาการปวดนิ้วมือ และข้อมือทั้งสองข้างโดยเฉพาะทางด้านข้างขวาเพราะเป็นมือที่ใช้ในการควบคุมทิศทางการ เคลื่อนไหวของตัวละครในเกม และยังคงใช้นิ้วในการคลิกสั่งการอยู่แทบตลอดเวลาที่เล่นเกม อีกด้วย ซึ่งมักจะปวดเมื่อยมากๆ เวลาที่เล่นติดต่อกันเป็นระยะเวลาหลายๆ และเป็นแทบจะทุกครั้ง ในระยะหลัง แต่พอเมื่อเลิกเล่นแล้วทิ้งไว้สักครู่อาการก็จะหายไปเอง ซึ่งน้อยสังเกตเห็นว่าอาการ คลายคลึงกับอาการปวดเมื่อยที่เกิดจากการควบคุมคันบังคับที่ใช้ในการเล่นเครื่องเล่นวิดีโอเกม ต่างๆ ซึ่งแต่ก่อนตนก็เคยเป็นอยู่บ้างครั้งเช่นกัน

ถึงแม้ว่าน้อยจะใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ให้หมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์ จนหลาย ครั้งที่ทำให้ตัวเขาเองกลายเป็นคนที่ไม่ค่อยได้รับรู้ หรือรับทราบข่าวคราวเรื่องราวความเป็นไป เกี่ยวกับสังคมสักเท่าใด จนดูเหมือนมีความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง(นอกจากที่พบเจอในเกม) น้อยลง และยอมรับว่าการจ่ออยู่กับเกมของเขาในช่วงหลังๆ แม้จะทำให้ได้รู้จักและมีกิจกรรม ร่วมกันกับเพื่อนใหม่ๆ มากขึ้น แต่ก็ทำให้มีโอกาสในการทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัว น้อยลงเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย ดูทีวี หรือดูภาพยนตร์ที่บ้านซึ่งโดยปกติจะดูพร้อมๆ กันเสมอ แต่ก็ยังยืนยันว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขากับคุณแม่ยังคงไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงจากแต่ ก่อน การเล่นเกมไม่ได้ทำให้เกิดความห่างเหินระหว่างกันแต่อย่างใด น้อยยังคงให้ความเคารพใน ตัวคุณแม่เสมอ น้อยครั้งมากที่น้อยจะแสดงท่าทีไม่พอใจหรือพูดจาได้เถียงกับคุณแม่หรือ คุณแม่ ไม่ว่าจะท่านจะว่ากล่าวหรือคิดเห็นอย่างไรน้อยก็มักจะเชื่อฟังทำตามอยู่เสมอ รวมทั้งเวลาที่ ถูกที่บ้านตักเตือนหรือว่ากล่าวในเรื่องการเล่นเกม ถึงแม้จะยอมรับว่าในบางครั้งรู้สึกหงุดหงิดอยู่ บ้างไม่น้อยในเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมหรือต้องหยุดเล่นเกมก่อนเวลาอย่างที่ตั้งใจไว้ โดยน้อยก็เข้าใจ ว่าเป็นเพราะความห่วยเหวและความหวังดี แต่ในเมื่อทุกวันนี้เขาได้รับผิดชอบในหน้าที่ของตนคือ เรื่องของการเรียนเป็นอย่างดีแล้ว การที่เขาจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมที่ชื่นชอบมา โดยตลอด จึงไม่น่าจะเป็นเรื่องเสียหาย หรือสร้างเดือดร้อนให้กับผู้ใดอีกด้วย

นอกจากนี้ น้อยยังคงมองว่าตัวเองไม่น่าจะอยู่ในขั้นของการเสพติดการเล่นเกมนะ เพียงแต่ตัวเขาอาจจะมีโอกาสและได้ใช้เวลาในการเล่นเกมนามากเกินกว่าผู้เล่นคนอื่นๆ ไปบ้างเล็กน้อยเท่านั้น ซึ่งทั้งหมดก็ล้วนเป็นเวลาที่ว่างจากการทำกิจกรรมอื่นๆ อีกทั้งน้อยยังเชื่อว่าน่าจะมีผู้เล่นอีกจำนวนไม่น้อยที่ใช้เวลาในการเล่นเกมเท่าๆ กับเขา โดยวัดจากการที่ได้พบเห็นผู้เล่นที่มีระดับความสูงในเกมเพิ่มขึ้นให้เห็นเป็นจำนวนไม่น้อยในช่วงที่ระยะเวลาที่เขาเล่นเกม แต่อย่างไรก็ตาม น้อยยอมรับว่าเวลาที่ตัวเองไม่ได้เล่นเกมจะรู้สึกเหมือนกับว่าชีวิตในวันหนึ่งๆ ขาดอะไรไป ยิ่งถ้าหากรู้ล่วงหน้าว่าในวันนั้นตัวเองไม่ว่างจนไม่สะดวกหรือไม่อาจที่จะเข้าเล่นเกมได้ก็รู้สึกเบื่อหน่าย หลายครั้งที่นั่งนึกถึงเรื่องในเกมและเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันเป็นประจำ

โดยส่วนตัวของน้อยคิดว่า การเล่นเกมออนไลน์มีทั้งให้ประโยชน์และโทษ แล้วแต่มุมมองและผลที่เกิดจากการเล่นเกมของแต่ละคนเอง ยอมรับว่าคนที่เล่นเกมแล้วก่อให้เกิดปัญหาทั้งกับตัวเองและสังคมก็มีอยู่มาก ตัวเขาเองก็เคยได้รับข่าวคราวในเรื่องนี้บ่อยๆ รวมทั้งด้วยส่วนตัวก็เชื่อว่าเป็นไปได้ที่จะมีในเรื่องที่ไปเกี่ยวพันกับการพนันหรือยาเสพติดเข้ามาเกี่ยวข้องบ้าง เพราะเกมออนไลน์มีคนเล่นเป็นจำนวนมากย่อมมีโอกาสที่จะมีมิชชีฟ หรือบุคคลที่ไม่หวังดีเข้ามาหาผลประโยชน์ได้โดยเฉพาะเมื่อมีเงินเข้ามาเกี่ยวข้องในเกม แต่โดยส่วนตัวแล้วน้อยเองก็ยังไม่เคยพบเจอกับเหตุการณ์ดังกล่าว เพียงแต่เคยได้ยินบอกต่อกันมาบ้างและก็คิดว่าถึงจะมีเรื่องแบบนั้นจริงก็คงเป็นเพียงบุคคลส่วนน้อย ไม่น่าจะเกี่ยวข้องกับผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ที่มักจะตั้งใจมาเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ถ้าผู้เล่นมีความระมัดระวังตัวไม่หลงเชื่อใครง่ายๆ โอกาสที่จะตกเป็นเหยื่อก็คงจะยาก

น้อยได้กล่าวทิ้งท้ายเอาไว้ว่า “ไม่อยากจะให้คนอื่นมองว่า คนเล่นเกมเป็นคนที่ไม่มี ความรับผิดชอบ หรือว่าการเล่นเกมเป็นการทำอะไรที่ไร้สาระ อยากให้คนที่เขาชอบพูดแบบนั้น คิดแบบนั้น ทำไม่ลองเปิดใจให้กว้าง แล้วเลิกมองเกมในแง่ลบซะที คนเล่นเกมมีอยู่มากที่มีความคิด และก็มีการศึกษาไม่ต่างจากคนอื่น ถ้าเกมทำให้ไร้สาระและแย่มากๆ คนเล่นคงไม่เยอะขนาดนี้ อยากให้ลองคิดและลองเข้าใจในทางดีบ้างว่า เหตุผลของคนที่ขึ้นชอบการเล่นเกมนั้นเป็นเพราะอะไร ไม่ใช่เอะอะก็โทษเกม ว่ากันแต่เรื่องที่ไม่ดีๆ แล้วก็โทษคนเล่นกันอย่างเดียว” น้อยยังคงเชื่อว่า คนที่เล่นเกมมากๆ ไม่ได้ถูกเกมมอมเมาหรือพยายามหลีกหนีปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตแต่อย่างใด แม้โดยส่วนตัวยังคิดว่าการเล่นเกมอาจจะมีทั้งข้อดีและข้อเสีย แต่ถ้าคนที่เล่นเกมมีความรับผิดชอบในเรื่องอื่นๆ ควบคู่กันไปและไม่เอาเวลาในการเล่นไปเบียดเบียนในเรื่องอื่นๆ การเล่นเกมก็จะให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นได้มากกว่าที่คาดไว้ ตัวเขาเองย้ายเขามาอยู่ในเมืองกรุงโดยไม่รู้จักรใคร แต่ได้มีโอกาสมีเพื่อน ได้ไปเที่ยว ได้ทำอะไรสนุกสนานในชีวิตอีกหลายต่อหลายอย่างก็เพราะมีเกมเป็น

สื่อกลาง ตลอดเวลาที่ผ่านมาเกมทำให้เขาได้มีโอกาสได้สานสัมพันธ์กับเพื่อนๆที่ไม่ได้เคยรู้จักกัน
มาก่อนและอาจจะมีโอกาสได้พบเจอหรือรู้จักกันได้เลยถ้าไม่ได้เป็นเพราะเล่นเกม



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.10 กรณีศึกษาที่ 10

ชายหนุ่มคนหนึ่ง กับโลกของเกมที่ทำให้ทั้งอิสระ

และความสนุกสนานอย่างที่ต้องการ

GS Darkwing เป็นชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์เกมหนึ่งของพัน ชายหนุ่มอายุ 22 ปี ปัจจุบันเรียนอยู่ชั้นปีที่ 4 ในสถาบันแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ถึงแม้ว่าพันจะไม่ได้เป็นคนกรุงเทพฯ มาโดยกำเนิดแต่เนื่องจากการที่เติบโตมาจากจังหวัดใกล้ๆซึ่งไม่ห่างกันมากนัก ทำให้คุ้นเคยกับการใช้ชีวิตอยู่ในกรุงเทพฯ เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตามปัจจุบันพันไม่ได้อาศัยอยู่ที่บ้านกับครอบครัว ทั้งนี้ก็เนื่องจากที่บ้านของพันกับสถาบันที่กำลังศึกษาอยู่มีระยะทางที่ออกจะอยู่ห่างไกลกันมากซึ่งต้องใช้เวลานานหลายชั่วโมง ในการเดินทางแต่ละครั้ง เพื่อความสะดวกในการเดินทางไปเรียนหนังสือ พันจึงได้ตัดสินใจย้ายออกจากบ้านมาอาศัยเช่าหอพักแถวสถาบันที่ศึกษาอยู่คนเดียวตามลำพัง ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้พันได้มีโอกาสได้เรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ด้วยตนเองตามที่เคยใฝ่ฝัน ทำให้ได้พบเจอกับเพื่อนใหม่ๆ รวมทั้งได้มีโอกาสลองทำในสิ่งต่างๆที่แตกต่างออกไปจากที่เคยเป็นมา

ผู้วิจัยได้มีโอกาสพบเจอและรู้จักกับพันโดยบังเอิญจากการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากพันกับผู้วิจัยเผชิญเป็นผู้เล่นที่นิยมชอบในการเล่นเกมนอนไลน์เกมเดียวกัน สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกที่จะให้พันเป็นผู้ให้ข้อมูลในครั้งนี้ก็เนื่องมาจากการสังเกตในขณะที่เล่นเกมของผู้วิจัยเอง ซึ่งพบว่าพันเป็นผู้เล่นเกมที่มีระดับเลเวลที่ค่อนข้างสูง และค่อนข้างมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในเกม อีกทั้งผู้วิจัยยังพบว่าพันเป็นคนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมที่ค่อนข้างมาก โดยสังเกตจากที่ผู้วิจัยออนไลน์เข้ามาในเกมเมื่อใดก็มักจะพบว่าพันจะออนไลน์อยู่ก่อนเสมอแทบจะทุกครั้งไป ซึ่งในจุดนี้ผู้วิจัยได้รับการยืนยันจากผู้เล่นคนอื่นๆว่าพันเป็นคนที่เล่นเกมในแต่ละครั้งนานจริงๆเรียกได้ว่าแทบที่จะออนไลน์อยู่ตลอดเวลาเลยทีเดียว

อย่างไรก็ตามเป็นโชคดีของผู้วิจัยที่เพื่อนในกลุ่มของพันคนหนึ่งเป็นคนที่ผู้วิจัยรู้จักดี จึงได้ขอรับรองให้ช่วยแนะนำให้รู้จักกับพันอีกทีหนึ่งและทำให้ได้มีโอกาสรู้จักกับพันได้ในที่สุด หลังจากการที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสได้พูดคุยและได้รับการช่วยเหลือในการเล่นเกมนอนไลน์กับพันอยู่ระยะหนึ่ง จนเริ่มจะสนิทสนมกันมากขึ้นก็ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสได้พบเจอและเล่นเกมร่วมกับพันในเกมออนไลน์อื่นๆอีกถึง 2 เกม จึงทำให้พอที่จะสังเกตพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ของพันมากขึ้น และยังทำให้ทราบด้วยว่าพันยังเล่นและมี ID. อยู่ในเกมออนไลน์อื่นๆอีกมากมาย โดยเท่าที่ทราบมาพบว่าโดยมากแทบทุกเกมที่พันเล่นมักจะใช้ชื่อว่า Darkwing เช่นกัน

แต่ถึงกระนั้นเมื่อผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือในการให้ทำแบบสอบถามและขอข้อมูลเพื่อทำงานวิจัย โดยได้ชี้แจงและอธิบายวิธีการเบื้องต้นให้พันทราบอยู่นานในที่สุดพันก็ตอบตกลง แม้จะเป็นไปในลักษณะแบ่งรับแบ่งสู้ก็ตาม ซึ่งแม้พันจะยอมเปิดเผยและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขาให้แก่ผู้วิจัยทราบอยู่เรื่อยๆเป็นระยะ แต่การสัมภาษณ์ในครั้งนี้ก็ยังเป็นไปอย่างยากลำบาก โดยเฉพาะในเรื่องของการนัดพบออกมาเจอตัวจริงกัน ซึ่งต้องใช้เวลาในการร้องขอและชักชวนเป็นเวลานานหลายสัปดาห์กว่าพันจะยอมออกมาพบเจอกัน แต่ถึงจะมีโอกาสได้พบเจอกับผู้วิจัยแต่ก็เป็นเพียงแค่ระยะเวลาสั้นๆเท่านั้น อีกทั้งตัวพันเองนอกจากเล่นเกมออนไลน์แล้วก็ไม่นิยมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตรูปแบบอื่นอีกรวมทั้งไม่นิยมการChatผ่านโปรแกรมอื่นใดทั้งสิ้น ในเมื่อส่วนใหญ่พันจะใช้เวลาออนไลน์อยู่ในเกมเท่านั้นข้อมูลที่ได้ส่วนใหญ่ที่ได้้นอกจากจะมาจากการสัมภาษณ์โดยตรงแล้วยังเป็นการรวบรวมจากการสัมภาษณ์พูดคุยสอบถามผ่านตัวละครของพันในโลกของเกมออนไลน์ ประกอบกับการสนทนาสอบถามผ่านทางโทรศัพท์ เข้าด้วยกันซึ่งในท้ายที่สุดผู้วิจัยก็ได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดอันได้ผลมานำเสนอดังต่อไปนี้

พันได้เปิดเผยให้กับผู้วิจัยฟังเกี่ยวกับเรื่องราวที่บ้านและเหตุผลที่ตัดสินใจออกมาใช้ชีวิตอยู่คนเดียว โดยได้ความสรุปออกมาว่า ที่บ้านของพันเป็นครอบครัวค่อนข้างใหญ่อยู่กันพร้อมหน้าตั้งแต่คุณปู่ คุณย่า คุณพ่อและคุณแม่ ส่วนตัวพันเองมีพี่น้องสองคนโดยที่ตัวเขาเป็นน้องชายคนเล็ก ที่บ้านของพันประกอบธุรกิจเปิดเป็นร้านค้าเกี่ยวกับอุปกรณ์ก่อสร้าง แม้จะเป็นครอบครัวใหญ่มีกิจการเป็นของตนเองแต่ครอบครัวของพันก็ไม่ได้มีฐานะที่ดีมากมายนัก เช่นเดียวกับตัวร้านค้าก็เป็นเพียงกิจการของครอบครัวเล็กๆไม่ได้ใหญ่โตอะไรมากมายแม้จะเปิดกิจการมานานหลายปีแล้วก็ตาม

ซึ่งพันยอมรับว่าที่ผ่านมาจากบ้านค่อนข้างที่จะเข้มงวดในการใช้ชีวิต ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องความเป็นอยู่ประจำวันหรือกระทั่งการเรียน ซึ่งพันมักจะต้องเชื่อฟังและทำตามความเห็นของที่บ้านอยู่เสมอไม่ว่าจะต้องทำอะไร เรียนอย่างไร ไม่ค่อยมีโอกาสได้ตัดสินใจด้วยตัวเองเท่าไรนัก อีกทั้งการที่ครอบครัวมีกิจการเป็นของตนเอง ทำให้ที่ผ่านมาพันจึงจะต้องอยู่คอยช่วยงานและเรียนรู้เกี่ยวกับกิจการที่บ้านแทบทุกวัน ไม่ค่อยจะได้ออกไปไหนหรือทำอะไรอย่างอิสระเหมือนอย่างคนอื่นๆ เรียกได้ว่าที่ผ่านมาชีวิตแทบจะผูกพันอยู่กับบ้านและกิจการของครอบครัวมาโดยตลอด ซึ่งเป็นสิ่งสร้างความความอึดอัดให้กับพันไม่น้อย

เมื่อถึงจุดหนึ่งพันก็เริ่มคิดเกิดความรู้สึกอยากเปลี่ยนแปลงในหลายๆเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของตนเอง ไม่อยากที่จะต้องทำอะไรเหมือนๆเดิม อยากที่จะคิดและเลือกด้วยตนเอง

ไม่ต้องให้ใครมาบังคับและตัดสินใจให้ทำตามเหมือนที่ผ่านมา อยากที่จะมีโอกาสที่จะได้ทำอะไรอย่างอื่นที่แตกต่างจากที่เคยออกไปบ้าง ซึ่งทั้งหมดเกิดจากเหตุผลข้อเดียวคือ“เบื่อ”โดยยอมรับว่าที่ผ่านมาฉัน พึ่งพอใจที่จะต้องใช้ชีวิตตามที่บ้านกำหนด เบื่อที่จะต้องใช้ชีวิตซ้ำแบบเดิม เบื่อที่จะต้องรีบกลับบ้านมาเข้าร้านและทำงานอยู่กับสิ่งเดิมๆที่เคยเจอมาตลอดชีวิต โดยอยากที่จะออกไปทำในสิ่งอื่นที่ต่างออกไปและตนเองชอบมากกว่า แต่ยิ่งเมื่อได้พบว่าพี่ชายคนโตเมื่อเรียนจบก็ไม่ได้ไปทำอะไรที่ไหนแต่ต้องมาช่วยกันดูแลกิจการที่บ้านเหมือนเดิม จึงทำให้ฉันยิ่งรู้สึกเบื่อและหมกมุ่นใจกับการทำงานที่ร้านและเรียนหนังสือ

แม้จะไม่ได้รังเกียจงานของครอบครัว แต่ด้วยเหตุที่ยังไม่ยอมรับช่วงดูแลกิจการที่บ้านประกอบกับการที่ยังอยากใช้ชีวิตอย่างอิสระ พึ่งยอมรับว่าเริ่มคิดที่จะใช้เรื่องเรียนเป็นข้ออ้างกับครอบครัวและมีความมุ่งมั่นเป็นอย่างมากที่จะเรียนต่อในระดับสูงๆให้ได้ ที่สุดแล้วแม้ที่บ้านจะเห็นดีด้วยกับการที่ฉันมุ่งจะสอบเข้าเรียนต่อให้ได้ แต่สาขาวิชาที่เข้าศึกษาก็ยังต้องเป็นไปตามความต้องการของที่บ้านอยู่ดี ซึ่งในตอนแรกแม้ฉันจะยื่นกร้านไม่ยอมทำตามแต่สุดท้ายก็จำใจต้องเลือกสอบเข้าตามที่บ้านต้องการ และในที่สุดเมื่อสามารถสอบเข้าเรียนต่อได้สำเร็จฉันจึงไม่ได้รู้สึกลี้ภัยใจแม้แต่น้อยกับการที่จะต้องออกจากบ้านมาเรียนยังสถาบันซึ่งอยู่ห่างไกลจากละแวกบ้านที่ตนเคยชินและอยู่อาศัยมาตั้งแต่เด็กๆ แม้จะได้รับการคัดค้านจากทางบ้านในระยะแรกอีกก็ตามแต่ในที่สุดฉันก็สามารถย้ายออกจากบ้านมาอยู่หอพักเพื่อเรียนหนังสือและใช้ชีวิตตามลำพังได้อย่างที่ตนมุ่งหวังเอาไว้สำเร็จ

ฉันกล่าวว่าตั้งแต่ได้ออกมาอยู่หอพักตามลำพังชีวิตเริ่มเปลี่ยนแปลงไปมาก ฉันบอกกับผู้วิจัยว่าในระยะแรกๆที่ได้ออกมาอยู่ที่หอพัก ความรู้สึกทุกอย่างจะแตกต่างจากเมื่อครั้งอยู่บ้านแทบทั้งหมด ไม่ต้องมีใครมาควบคุม ไม่ต้องรีบตื่นนอน อยากจะทำอะไรก็ได้ เหมือนกับว่าตัวเองมีอิสระมีเวลาว่างทั้งวัน ไม่ต้องกังวลว่าต้องทำอะไรบ้าง แต่กระนั้นเมื่ออยู่ไปได้ระยะหนึ่งเมื่อมีเวลาว่างมากขึ้นฉันก็ยอมรับเหมือนกันว่าเริ่มรู้สึกเบื่อบ้างเล็กน้อยเพราะที่ผ่านมาเป็นคนที่มึนงานต้องรับผิดชอบอยู่ตลอดเวลา เมื่อเป็นเช่นนั้นฉันจึงเริ่มที่จะเอาเวลาที่มีไปจับกลุ่มกับเพื่อนที่คณะแทน โดยในช่วงแรกฉันจะมีกลุ่มเพื่อนผู้ชายที่สนิทอยู่ด้วยกันประมาณ5คน ซึ่งบางคนก็เข้าห้องอยู่ที่เดียวกันกับฉัน ซึ่งฉันก็จะได้เพื่อนที่สนิทกันนี้เองช่วยให้ทั้งคำแนะนำและปรึกษาเรื่องต่างๆ ซึ่งฉันยอมรับว่าช่วงที่มาอยู่ใหม่นั้นจะติดเพื่อนมาก ไม่ว่าจะกลุ่มเพื่อนด้วยกันจะทำอะไรจะไปที่ไหน ฉันก็จะติดสอยห้อยตามไปด้วยตลอดอาจจะเป็นเพราะว่าตัวฉันเองรู้สึกสนุกที่ได้รวมกลุ่มทำอะไรสนุกๆไปพร้อมๆกับเพื่อนประกอบกับการที่ไม่เคยได้ทำอะไรแบบนี้มาก่อนก็เป็นได้ ซึ่งในตอนนั้นฉันก็ได้เพื่อนกลุ่มนี้นั่นเองที่ชักชวนให้ทำอะไรต่างๆมากมาย

ในส่วนของการทำงานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนั้นพันบอกรับผู้วิจัยว่าตัวเขาเพิ่งจะได้เริ่มมาใช้งานและเล่นอย่างเป็นจริงเป็นจังอย่างเต็มที่ตั้งแต่ออกมาอยู่หอพักนี้เอง “เมื่อก่อนไม่ค่อยได้เล่นนะครับ ไม่ค่อยว่างเลย” “เล่นตั้งแต่ออกมาอยู่หอเพราะเพื่อนที่เรียนมันชวนนะครับ” “คือ(ในคณะ)ใครไม่มีเบอร์เอ็ม(MSN)นี้คงถูกประนามไม่ต่างกับไม่มีมือถือเลยครับ” พันกล่าว และบอกว่าอินเทอร์เน็ตเป็นอะไรที่นิยมมากในหมู่นักศึกษา อาจจะบอกได้ว่าไม่มีใครที่ไม่เล่นอินเทอร์เน็ต อย่างน้อยๆเวลาทำรายงานก็ต้องใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลและพิมพ์รายงาน และพันก็ได้เพื่อนๆนี้เองที่ทั้งสอนให้เล่นอินเทอร์เน็ต พร้อมทั้งสมัครE-mail และสอนให้ใช้โปรแกรมMSN โดยให้เหตุผลว่าจะได้เอาไว้ส่งงานและติดต่อกันได้สะดวก ไม่ต้องเปลืองค่าโทรและยังสามารถรู้จักมีเพื่อนใหม่ๆมาให้อีกด้วย

อย่างไรก็ตามแต่การChatก็กลายเป็นเรื่องเดียวที่พันไม่ได้เอาอย่างตามด้วย แม้ว่าเพื่อนคนอื่นๆในกลุ่มจะนิยมชมชอบในเรื่องนี้กันมากก็ตาม “จะบอกว่าตอนนั้นผมนะค่อนข้างที่จะแอนตี้เน็ตด้วยซ้ำ” พันกล่าวทางโทรศัพท์ ทั้งนี้อาจด้วยความที่เป็นคนที่ไม่ค่อยได้ยุ่งเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะในเรื่องเกี่ยวกับการChatมาก่อน รวมทั้งไม่สะดวกที่จะเข้าถึงการเล่นChatเพราะที่ห้องของพันไม่มีทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และขอโทรศัพท์สายตรงเพื่อใช้ในการเชื่อมต่อ กระทั่งแม้เมื่อไปลองเล่นกับเพื่อนๆก็รู้สึกว่าจะมีอะไรดึงดูดให้รู้สึกอยากเล่น อีกทั้งไม่ค่อยจะรู้จักใครอีกด้วย สุดท้ายพันจึงไม่ได้ให้ความสนใจในการในเรื่องนี้มากนัก นอกจากการมีE-mailกับเบอร์MSNเอาไว้เพื่อไม่ให้ใครดูถูกหรือหาว่าเขยเท่านั้น

ในส่วนของการทำงานได้มีโอกาสเข้าเล่นเกมออนไลน์ของพันนั้น ผู้วิจัยได้รับคำตอบมาว่าพันเริ่มเล่นเกมออนไลน์มานานกว่า 4 ปีแล้ว โดยเริ่มเล่นเกมครั้งแรกตั้งแต่เรียนอยู่ปี1 ซึ่งในช่วงนั้นยอมรับว่าตั้งแต่ย้ายมาอาศัยที่หอพักแรกๆไม่คิดที่จะกลับบ้านเลย ถ้าว่างๆก็จะอยู่แต่ในห้องไม่ก็ไปรวมกลุ่มอยู่กับเพื่อนๆเพื่อจับกลุ่มคุยกันหรือไม่ก็จะออกเที่ยวเตร่ไปตามสถานที่ที่เกี่ยวต่างๆ จนวันหนึ่งเพื่อนๆจึงชักชวนพากันไปเล่นเกมตามร้าน ซึ่งในตอนแรกพันยอมรับว่าเพียงแค่คิดที่จะตามไปด้วยเฉยๆเพราะไม่เคยเล่นมาก่อน แต่เมื่อเพื่อนขอร้องให้เล่นด้วยกันเพื่อที่จะได้แบ่งทีมกันได้ครบพอดีพันจึงยอมตกลงเล่นด้วยในที่สุดและก็เป็นครั้งแรกที่พันได้เล่นเกมออนไลน์

เกมที่พันเล่นครั้งแรกนั้นเป็นเกมที่เล่นง่ายๆไม่ยากอะไรมากนัก แม้แต่คนที่แทบไม่เคยเล่นหรือยุ่งเกี่ยวกับเกมกับคอมพิวเตอร์อย่างพันก็ยังเล่นได้ง่ายๆและใช้เวลาไม่นานนักที่จะทำความเข้าใจ แม้ตอนเล่นแรกๆจะติดขัดอยู่บ้างและตามเพื่อนไม่ค่อยทันผลออกเป็นแพ้เสียมากกว่าชนะ แต่เมื่อเล่นๆไปแล้วก็เริ่มเคยชินแล้วไม่นานนักก็เริ่มเล่นได้ดีกว่าที่คาด จากที่แพ้เป็น

ประจำก็เริ่มเป็นฝ่ายชนะบ้างในที่สุดและก็เริ่มสนุกไปกับเกมตั้งแต่ตอนนั้น “ก็ชอบเล่นตั้งแต่ครั้งแรกเลยครับ ตอนนั้นก็งงๆอยู่ไม่รู้เหมือนกันว่าจะอะไรทำให้ชอบเล่น รู้แต่ว่าพอเล่นแล้วมันสนุก มันเพลินดี ก็ไม่เคยคิดว่าจะชอบทำอะไรแบบนี้มาก่อนเลย” พันกล่าวกับผู้วิจัยถึงความรู้สึกที่ได้รับจากการที่ได้เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งแรก ซึ่งพันยอมรับว่าที่ผ่านมาแทบไม่เคยได้มองคอมพิวเตอร์ในแง่นี้มาก่อน รวมทั้งไม่คิดว่าเกมออนไลน์จะทำออกมาได้น่าเล่นและสนุกได้ถึงขนาดนี้ จึงเกิดความดึงดูดใจให้รู้สึกอยากเล่นมากยิ่งขึ้น เมื่อได้ลองเล่นแล้วก็ทำให้เริ่มอยากเล่นต่อไปอีกเรื่อยๆ และยังบอกอีกว่าวันแรกที่เล่นเสร็จถึงกับขนาดเอากลับไปคิดถึงช่วงเวลาที่เล่นเกมอยู่เข้าไปเข้ามาว่าทำไมตอนนั้นเราไม่ทำอย่างนั้นนะ ตอนนี้น่าจะทำแบบนี้แทนได้ ถ้าจุดนั้นเราทำแบบนี้ก็คงชนะได้ง่ายๆไปแล้ว พันบอกกับผู้วิจัยต่อว่าเขาในตอนนั้นถ้าเทียบกับเพื่อนๆในกลุ่มแม้จะเริ่มเล่นที่หลังใครแต่กลับกลายเป็นคนที่ดูจะชอบเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

แต่ถึงจะรู้สึกสนุกกับการเล่นเกมเพียงใด อย่างไรก็ตามพันก็ยังไม่ได้ที่จะเริ่มเล่นเกมออนไลน์อย่างเต็มตัว โดยส่วนใหญ่พันยังคงใช้เวลาแทบทั้งหมดในวันว่างหรือหลังเลิกเรียนอยู่ที่คณะหรือนัดรวมกลุ่มอยู่กับเพื่อน ไปเที่ยวไปไหนมาไหนกับเพื่อนในกลุ่มที่สนิทกันมากกว่า ส่วนในเรื่องเล่นเกมนั้นที่ผ่านมาก็ยังคงมีอยู่เป็นบ้างบางครั้งที่จะพากันไปเล่นเกมอย่างพร้อมเพรียงกันทุกคน ซึ่งส่วนใหญ่พันจะเป็นคนที่ชวนเองหรือมักจะเห็นดีเห็นงามด้วยเสมอเวลาที่ใครออกความคิดเห็นให้ไปเล่นเกม แต่ก็ยอมรับว่ามีหลายครั้งเหมือนกันที่เมื่อออกความเห็นแล้วไม่มีใครสนใจไปเล่นด้วย จึงเป็นสาเหตุทำให้พันก็เริ่มคิดที่จะหาเวลาส่วนหนึ่งเพื่อไปนั่งเล่นเองตามลำพังคนเดียว

โดยจะหาเวลาว่างในช่วงที่แยกย้ายกับเพื่อนแล้วกลับมาอยู่หอในช่วงค่ำๆออกมานั่งเล่นเกมตามร้านอินเทอร์เน็ตใกล้ๆ แต่ก็จะมาเล่นเป็นครั้งคราวและไม่นานนักเพื่อแก้เบื่อเท่านั้น ไม่ได้ตั้งใจมาเพื่อทุ่มเทเล่นแต่อย่างใด แต่อย่างไรก็ตามการได้มาเล่นเกมคนเดียวพันจึงมีโอกาสลองผิทดลองถูทดลองเลือกเล่นเกมต่างๆไปเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมยิง เกมกอล์ฟ หรือเกมต่อสู้วางแผน ฯลฯ นานๆเข้าก็เริ่มที่จะมีความชำนาญในหลายๆเกม และเริ่มที่จะเป็นที่รู้จักมากขึ้นทั้งในเกมและเพื่อนๆที่ร้านที่เมื่อมาเล่นมากขึ้นก็เริ่มรู้จักกันมากขึ้นโดยเฉพาะพี่ที่เป็นคนคุมร้านซึ่งมักจะเจอและทักทายกันเป็นประจำ

อย่างไรก็ตามแม้พันจะขึ้นชอบเล่นเกมออนไลน์มาก แต่ดูเหมือนว่าเพื่อนๆในกลุ่มจะไม่ได้คิดแบบเดียวกัน พันเล่าว่าแม้ในช่วงแรกเพื่อนๆในกลุ่มยังคงให้ความสนใจพากันมาเล่นเกมพร้อมๆกันอยู่บ้าง ทำให้พันไม่ค่อยที่จะเน้นไปเล่นเกมที่ร้านคนเดียวเท่าไรนักเนื่องจากมักจะ

รอมาร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่มมากกว่า แต่พอนานๆเข้าเพื่อนในกลุ่มหลายคนก็เริ่มมีที่ทำ
 เบื่อหน่ายและก็เริ่มให้เหตุผลบายเบี่ยงไปต่างๆนาๆ ในที่สุดเพื่อนหลายคนก็เริ่มเลิกเล่นเกมไปและ
 หันไปให้ความสนใจในเรื่องอื่นๆนอกเหนือจากเกมมากขึ้น นอกจากนี้เมื่อเริ่มขึ้นปี 2 กลุ่มเพื่อน
 สนิทของพันก็เริ่มไปไหนมาไหนด้วยกันน้อยลง เนื่องจากบางคนย้ายไปเรียนที่อื่นบ้าง หรือไม่กี่ถูกรี
 ไทน์ออกไปบ้าง ทำให้เพื่อนในกลุ่มที่สนิทกันเหลือน้อยลง เริ่มไม่ค่อยหาเวลามาร่วมปะกันในเวลา
 ว่าง และก็เริ่มที่จะไม่ได้ไปไหนมาไหนด้วยกันบ่อยครั้งเหมือนเดิม เมื่อเป็นเช่นนั้นพันจึงใช้เวลาว่าง
 ที่มีหันไปเล่นเกมออนไลน์อย่างเต็มตัวอีกครั้งในที่สุด

จากการที่ไม่ค่อยได้มีเพื่อนไปไหนมาไหนด้วยกันเหมือนก่อน พันจึงหันมาใช้เวลา
 ว่างที่มีให้กับการเล่นเกมมากขึ้น และจากการแนะนำของเพื่อนๆและคนรู้จักกันในเกมนี้เอง พันก็
 เริ่มคิดสนใจเกมออนไลน์แบบสวมบทบาท(MMORPG)ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในขณะนั้น และก็
 กลายเป็นเกมออนไลน์ประเภทแรกและประเภทเดียวที่พันยอมทุ่มเทเวลาในการเล่นอย่างเอา
 จริงจังเรื่อยมาจนถึงตอนนี้ ยอมจ่ายเงินเพื่อซื้อบัตรเล่นเกมมาเพิ่มเครดิตเพื่อใช้ในเกม ตลอดจน
 เริ่มหาซื้อหนังสือ บทสรุป มานั่งอ่านเพื่อใช้ในการเล่นเกมอย่างเดียว จนกลายเป็นเล่นอย่าง
 ซำนาญไปในที่สุดเวลาที่อยู่ในเกมหลายต่อหลายครั้งที่พันมักจะถูกเรียกจากเพื่อนๆว่า”ผู้พันล่า
 สมบัติ” หรือไม่กี่”พีเทเพ็กซ์ของ” ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากมาจากสไตล์การเล่นเกมที่เวลาเล่น
 เกมก็มักจะมุ่งมั่นเล่นเกมจริงๆ ไม่ค่อยพูดค่อยจาหรือทักทายใคร โดยจะใช้เวลาที่มีแทบทั้งหมด
 เพื่อออกล่าศัตรูหรือสัตว์ประหลาด โดยมีจุดประสงค์เพื่อที่จะหาไอเทมต่างที่จะได้จากการต่อสู้ ไม่
 ว่าจะเป็นไอเทมอาวุธ ไอเทมเสื้อผ้า หรือไอเทมพิเศษๆที่หายากหรือลำบากขนาดไหน ถ้าเป็นที่
 ต้องการพันก็จะมุ่งมั่นหาจนได้มาในที่สุด โดยให้เหตุผลว่าการหาของแบบนี้แม้จะยากและต้องใช้
 ความพยายามแต่รู้สึกภูมิใจกว่าใช้เงินซื้อเอาในราคาแพงๆ ในขณะที่ในเกมพันก็จะเล่นเป็นตัวละ
 คนหลายตัวในหลายเกม ตั้งแต่ทหารรับจ้าง หมอ หรือขโมย เพราะแต่ละตัวมีประโยชน์ในแต่ละ
 สถานการณ์การมีตัวละครที่มากก็จะทำให้ช่วยอำนวยความสะดวกในหลายๆเรื่อง อย่างเช่น บาง
 เกมพวกขโมยก็จะมี สกิลหรือความสามารถพิเศษที่เป็นประโยชน์มากกว่าในการหาของ หรือบาง
 เกมความทนทานของพวกทหารรับจ้างก็จะเป็นประโยชน์มากกว่าในการสำรวจหรือต่อสู้

ซึ่งพันบอกกับผู้วิจัยว่าที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นเพราะตนเองเล่นแล้ว
 ประสบความสำเร็จ เล่นแล้วเพื่อนชมว่าเล่นเก่ง หรือมีคนเข้ามารู้จักมากและที่ใช้เวลาเล่นนานๆก็
 ไม่ได้เพราะต้องการที่จะเก่งกาจเหนือกว่าใครๆอีกด้วย แต่ที่เล่นเป็นเพราะความชอบส่วนตัว รู้สึก
 สนุกเล่นแล้วรู้สึกอยากเล่น ตัวเกมมันมีอะไรให้ทำหลายต่อหลายอย่าง ทำให้น่าดึงดูดน่าค้นหา
 และน่าสนใจมากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป ความรู้สึกที่ได้ไม่เหมือนกับการเล่นอินเทอร์เน็ตหรือ

เล่นChat แต่ในเกมมันเหมือนกับว่าเป็นตัวเราที่อยู่ในนั้นจริงๆ และเพื่อนๆทั้งที่เรารู้จักและไม่รู้จักก็เข้าไปอยู่ในนั้นกับเราด้วยเหมือนกัน ได้ทำอะไรหลายๆอย่างที่ไม่มีจริงหรือเราไม่เคยได้ทำมาก่อน แต่มันกลับสามารถทำได้ในโลกนั้นและไม่ใช้มีแต่เราคนเดียวเท่านั้น ยังได้เล่นไปพร้อมกับเพื่อนคนอื่นๆที่เล่นเกมด้วยกันอีกด้วย ยิ่งถ้าเมื่อได้เห็นว่าตัวละครของเราเก่งขึ้นหรือมีความสามารถสูงขึ้นก็จะทำให้ตัวเรารู้สึกภูมิใจไปด้วย

แต่ที่ชอบที่สุดเหนือเกมคอมพิวเตอร์อื่นๆก็คือการที่เกมออนไลน์ประเภทนี้สามารถเล่นไปโดยที่ไม่ต้องมีใครมาคอยควบคุมบังคับว่าต้องเดินไปทางซ้ายหรือทางขวา ตัวเราเป็นคนเล่นตัวเราเป็นคนควบคุมสามารถที่จะเลือกและตัดสินใจได้เองว่าจะไปทางไหน จะทำหรือไม่ ต้องการสิ่งใดก่อนหลัง จะเป็นคนดีหรือเลวก็ได้แล้วแต่เราจะเป็นคนเลือกได้เอง ยิ่งถ้ามีระดับพลัง(LEVEL)ที่สูงมากเท่าไรก็จะยิ่งมีหนทางให้เลือกให้ตัดสินใจทำอะไรมากขึ้นเท่านั้น พันยังบอกอีกว่าที่ผ่านมาในชีวิตจริงตัวเขาไม่ค่อยที่จะมีทางเลือกเท่าไรนักแต่ถ้าเป็นในโลกของเกมมันเหมือนกับว่าเขามีอิสระและอำนาจมากพอที่จะคิดและตัดสินใจได้เองอย่างเต็มที่ ไม่ต้องให้ใครมาชี้แนะสั่ง ถ้ามีเวลาวางอยากจะทำอะไรก็สามารรถมาเล่นได้ อยากจะเลิกเมื่อไหร่ก็ได้ ถ้าว่างอีกก็สามารถกลับมาเล่นต่อได้อีก จะผิดพลาดอะไรไปก็ยังไม่เริ่มใหม่ได้ไม่ต้องกลัวจะมีใครมาต่อว่า "เรียกว่ามันเป็นโลกในแบบที่ฝันไว้เลย วันๆไม่ต้องทำงาน ไม่ต้องเรียน เอาแต่เล่นสนุกอย่างเดียว" "แถมอยากจะทำอะไรก็เล่น จะเลิกก็เลิก ไม่ต้องกลัวทำอะไรผิดด้วย" พันกล่าว รวมทั้งยังยอมรับว่าด้วยเกมออนไลน์นี้เองที่ทำให้พันได้รู้จักกับคนอื่นๆมากขึ้น และก็คิดว่าคงมีคนเล่นเกมไม่น้อยเหมือนกันที่คิดและรู้สึกเหมือนกันกับเขา

ผู้วิจัยจึงได้สอบถามต่อถึงความสัมพันธ์กับเพื่อนที่รู้จักผ่านในเกม "ไม่รู้สิครับ บางทีเขาเห็นว่าผมเก่งก็เข้ามาคุยด้วยไม่ก็เหมือนกันที่ผมเข้าไปคุยด้วยก่อน แต่ส่วนมากจะเป็นแบบเข้ามาคุยมาถามเรื่องในเกมนั่นแหละครับ" "จริงๆผมก็ไม่ได้ซีเรียสเรื่องหาเพื่อนเลยครับยังงี้ก็ได้" "บางคนเคยเจอกันมาหลายครั้งเป็นเดือนแล้วเพิ่งจะมาคุยกันเมื่อไม่กี่วันก่อนก็มีเหมือนกัน" พันกล่าว และบอกว่าเนื่องจากตนเองเป็นคนเล่นเกมหลายเกมมาก ถ้าเล่นจนเบื่อหรือหมดความท้าทายก็จะเปลี่ยนเกมเล่นไปเรื่อยๆ ที่ผ่านมาก็จะมีคนรู้จักผ่านในเกมเป็นจำนวนมาก ตกประมาณถึงเกมละ 25-30 คนหรือบางเกมก็มากกว่านั้นมาก ซึ่งเมื่อลองถามดูก็พบว่าแต่ละคนจะอาศัยอยู่ทั้งในกรุงเทพและต่างจังหวัด อาจเรียกได้ว่าพันมีเพื่อนผ่านการเล่นเกมอยู่ทั่วประเทศเลยทีเดียว ซึ่งก็จะมีทั้งเด็กๆอายุไม่มากตั้งแต่ระดับประถมเรื่อยไปจนถึงมัธยม ตลอดจนทั้งมหาวิทยาลัยต่างๆมากมาย แต่ถ้านับเฉพาะคนที่รู้จักมานานพบเจอและเล่นเกมด้วยกันเป็นประจำถึงขั้นสนิทและพอไว้ใจได้ ก็จะมีอยู่ประมาณไม่กี่สิบคนเท่านั้นที่ติดต่อกันมาตลอดจนถึงทุกวันนี้ และยอมรับ

ว่าก็เคยมีบ้างที่จะมีการออกมาพบเจอกันนอกเกม แม้ในช่วงแรกๆจะไม่มากนักเพราะพันบอกว่าตัวเขามุ่งเน้นที่จะเล่นเกมมากกว่ามาหาเพื่อน แต่ในระยะหลังที่ไม่ค่อยได้ไปไหนมาไหนกับเพื่อนๆ จึงค่อนข้างที่จะมีเวลามากขึ้นและก็เริ่มที่จะทำความรู้จักกับคนใหม่ๆและออกมาพบปะตัวจริงกับคนอื่น ๆ มากขึ้น แต่ก็ยังถือว่ายังไม่บ่อยครั้งมากนักอยู่ดี ถึงแม้ใจจริงแล้วบางครั้งก็อยากที่จะออกไปแต่ก็ยังรู้สึกเขินๆที่จะออกไปให้ใครเจอตัวจริงเพราะตัวเขานั้นทั้งอ้วนและไม่หล่อเหมือนในเกม ทำให้พันค่อนข้างที่จะเน้นคุยกันผ่านเกมหรือว่าทางโทรศัพท์มากกว่า สำหรับเรื่องเบอร์โทรศัพท์นั้นพันบอกว่าเขาเป็นคนไม่ค่อยหวงเบอร์เท่าไรนัก ถ้าเป็นคนที่พอรู้จักเคยเล่นเกมด้วยกันมาบ้างก็จะให้เบอร์โทรศัพท์มือถือไป อย่างน้อยๆจะได้เอาไว้โทรคุยเล่นๆกัน มีบางคนเหมือนกันที่มักจะโทรมาปรึกษาปัญหาชีวิตหรือเรื่องอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเกมเลย แต่โดยมากจะเป็นในลักษณะโทรนัดให้ออนไลน์มาเล่นเกมพร้อมกันมากกว่า แต่อย่างไรก็ตามต้องบอกว่าเพราะการเล่นเกมทำให้พันมีได้มีเพื่อนมีคนรู้จักมากขึ้นจริงๆ

พันยอมรับว่าถึงตัวเองเคยมองว่าการมีเพื่อนผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องไร้สาระแต่พอเล่นเกมออนไลน์มากๆเข้าก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องรู้จักกับคนอื่นๆอื่น เพราะอย่างน้อยๆตัวเกมก็บังคับให้ไม่อาจที่จะเล่นเกมคนเดียวได้ ส่วนตัวเองก็เริ่มเปลี่ยนแปลงความคิดถึงแม้จะไม่เคยเห็นหน้า หรือเจอตัวจริงกันมาก่อนแต่การรู้จักกับคนที่เล่นเกมด้วยกันก็ไม่น่าจะมีอะไรเสียหายซึ่งเท่าที่เคยคุยๆดูก็ไม่ได้แย่หรือมีเรื่องเลวร้ายอย่างที่เคยได้ยินมา หรืออาจจะเป็นโชคดีของพันก็เป็นได้ที่ส่วนมากจะเจอแต่คนที่พูดจาดีมีมารยาทเป็นกันเอง ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะบุคลิกของพันที่ค่อนข้างเป็นคนดูสุภาพชอบเกรงใจผู้อื่นก็เป็นได้จึงทำให้คนอื่นรู้สึกเกรงใจเหมือนกัน ถึงแม้จะมีบางคนทีนิสัยแย่จนรับไม่ได้ถึงขั้นต้องBlockและลบทิ้งออกไปก็มีเหมือนกัน แต่ก็ก็เป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น “จริงๆผมไม่ได้เป็นคนที่ชอบเล่นChatนะครับออกจะเบื่อเสียด้วยซ้ำ แต่พอได้Chatผ่านเกมนี้มันให้ความรู้สึกอีกอย่างหนึ่ง มันดูน่าสนใจไม่ได้แค่คุยกันเฉยๆไม่ได้มีแต่ตัวหนังสือ” “ผมว่ามันก็พอแทนกันได้นะยังงั้นมันก็น่าเล่นกว่าChatเยอะ” พันกล่าว ถึงที่ผ่านมามีคนรู้จักในเกมเป็นจำนวนมากแต่พันก็ยังยืนยันว่านิยมที่จะรู้จักและติดต่อกันผ่านการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าวิธีอื่นๆอยู่ดี

ในส่วนของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น อย่างที่เคยได้กล่าวไปว่าช่วงแรกๆพันจะรวมกลุ่มมาเล่นเกมออนไลน์พร้อมกับเพื่อนๆตามเวลาที่ว่างในแต่ละวันซึ่งโดยมากจะเป็นช่วงหลังเลิกเรียนและเสาร์-อาทิตย์ แต่ต่อมาเมื่อเพื่อนๆในกลุ่มให้ความสนใจกับเกมน้อยลงตลอดจนห่างหายไป คงเหลือแต่พันที่ยังเล่นอยู่อย่างสม่ำเสมอจึงทำให้เวลาที่ใช้ในการเล่นเริ่มเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากพันไม่จำเป็นต้องรอเพื่อมาเล่นพร้อมกับเพื่อนๆ ถ้าตนเองว่างหรืออยากเล่นเมื่อใดก็จะ

สามารถไปเล่นได้ทันที โดยยอมรับว่าเวลาที่เล่นเกมค่อนข้างกระจัดกระจาย บางครั้งก็เล่นเกมในช่วงเย็นหลังเลิกเรียน บางครั้งกว่าจะออนไลน์ก็จะดึกมากๆ แต่ถ้าวันไหนถ้าไม่มีเรียนหรือเป็นวันหยุดก็อาจจะเข้าเล่นเกมตั้งแต่ช่วงเช้าเลย สรุปก็คือมักจะเอาตามที่ตัวเองสะดวกและอยากเล่นมากกว่า ส่วนมากจะดูจากเวลาที่ไม่มีถ้าไม่ต้องไปเรียนหนังสือ รวมทั้งถ้าเพื่อนๆ ไม่ได้ชวนให้ไปไหนหรือไม่ติดต่อไม่ต้องรีบทำงานส่ง รวมทั้งรู้สึกอยากเล่นก็จะออกไปเล่นเกมที่ร้าน ทำให้บางครั้งก็ดูเหมือนเล่นตอนกลางวันบางครั้งก็ดูเหมือนชอบเล่นตอนกลางคืน แต่ถึงกระนั้นเองพันก็มีช่วงเวลาที่มักใช้เล่นเกมเป็นประจำเหมือนกันนั่นคือช่วงตั้งแต่ 3 ทุ่มไปจนถึงตี 2 ซึ่งนับเป็นช่วงเวลาที่พันชอบออนไลน์เข้าสู่เกมมากที่สุด โดยให้เหตุผลว่าเป็นช่วงเวลาที่ส่วนใหญ่มักจะว่างอย่างแน่นอน และสาเหตุสำคัญอีกอย่างที่มักจะเล่นเวลานี้ก็คือเนื่องจากว่าพันไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าเล่นเกมได้ด้วยตนเอง จึงต้องลงไปเล่นเกมที่ร้านประจำสองสามร้านแถวหอพักอยู่เสมอ ซึ่งปกติในช่วงกลางวันจนถึงหัวค่ำจะมีคนเล่นอยู่มากจนเต็มร้าน แต่ถ้าหากมาเล่นในช่วงเวลาดังกล่าวจำนวนคนภายในร้านก็จะลดน้อยลงไปบ้างเพราะเนื่องจากเริ่มดึกหลายๆ คนจึงเริ่มเดินทางกลับบ้านไปแล้ว แต่เนื่องจากหอพักของพันอยู่ใกล้ๆ จึงทำให้สามารถเดินไปเล่นได้อย่างสะดวกตามที่ตนเองต้องการ ที่ผ่านมามีพันเองก็เป็นคนที่นอนดึกอยู่ก่อนแล้วด้วยช่วงเวลาดังกล่าวจึงไม่ใช่อุปสรรคต่อการเล่นเกมของพันแม้แต่น้อย

ส่วนจำนวนวันและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น “ไม่เคยได้จับเวลาเลยครับคงสัก 5-6 ชั่วโมงขึ้นมั้งครับ ก็จะเล่นเกมตั้งแต่ช่วงเย็นๆ ไปจนถึงดึกบางวันก็จะเล่นตั้งแต่เลิกเรียนเลย” แต่ถ้าไม่มีเรียนเช้าหรืออีกวันไม่มีเรียน ก็เล่นมันข้ามคืนไปเลยครับ “ง่วงเมื่อไหร่ก็ค่อยเลิก” พันกล่าว ว่าในช่วงแรกที่มาเล่นเกมพร้อมเพื่อนก็จะเล่นกันไม่บ่อยครั้งมากนักประมาณ 2-4 วันต่อสัปดาห์ และจะเล่นกันเพียงแค่ว่า 2-3 ชั่วโมงต่อครั้งเท่านั้นเพราะพอเล่นเกมเสร็จก็จะพากันไปทำอย่างอื่นต่อ แต่หลังจากเริ่มมาเล่นเกมคนเดียวแรกๆ ก็ยังคงไม่แตกต่างจากเดิมมากนักคือจะใช้เวลาเล่นเท่าเดิม แต่เมื่อเริ่มเล่นไปนานเข้าก็จะค่อยๆ เพิ่มเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมขึ้นเรื่อยๆ คืออาจจะเป็นเพราะไม่รู้ว่าจะรีบเลิกเล่นเกมไปทำไมและก็ได้เร่งรีบต้องไปทำอะไรต่อ ที่สำคัญคือปกติเกมแนวผจญภัยสวมบทบาทมักจะต้องใช้เวลานานกว่าเกมอื่นๆ โดยปกติอยู่แล้วจึงทำให้หลายต่อหลายครั้งเล่นเกมติดพันอยู่จนต้องขอต่อเวลาเล่นกับทางร้านไปเรื่อยๆ จากที่เคยเล่นสัปดาห์ละไม่กี่วันก็เริ่มกลายเป็นเล่นวันเว้นวันหรือไม่กี่วันติดๆ กัน 5-6 วันไปเลย ส่วนเวลาที่ใช้เล่นจากวันละไม่ถึง 3 ชั่วโมงก็ค่อยๆ ขยับเพิ่มทีละนิดเป็น 4-5 ชั่วโมง แต่หากเป็นในช่วงที่เล่นเกมทีละหลายๆ เกมคือเกมเดิมก็ยังเล่นอยู่ทั้งที่ไม่ได้ แต่เกมใหม่ก็อยากเล่นก็จะยิ่งต้องหาเวลาในการเล่นเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม จากที่เคยเข้าร้านเพื่อมาเล่นเกมวันละครั้ง ก็กลับกลายเป็นเดินเข้าออกร้านอินเทอร์เน็ตต่างๆ หลายที่เยอะมากขึ้น ยิ่งถ้าหากเป็นช่วงวันหยุดเสาร์-อาทิตย์หรืออีกวันไม่มีเรียน ก็

เป็นไปได้ที่เวลาที่เล่นเกมต่อวันรวมๆแล้วอาจจะเพิ่มขึ้นเป็นตั้งแต่ 6-8 ชั่วโมง หรือ 10 ชั่วโมงในบางครั้งเลยทีเดียวเลยทีเดียว สำหรับระยะเวลาที่เคยเล่นเกมมานานที่สุดนั้นพันบอกรับผู้วิจัยว่าจำไม่ได้ชัดเจนอาจจะอยู่ราวๆ 10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้นเล็กน้อย โดยยอมรับว่าครั้งหนึ่งตัวเขาเคยอยู่เล่นเกมจนตึกตื่นถึงขนาดที่อยู่นอนเป็นคนสุดท้าย และเคยอยู่จนปิดร้านกับเจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตมาแล้ว

ในส่วนของการใช้จ่ายที่หมดไปกับการเล่นเกมนั้น อย่างที่ได้ทราบไปแล้วว่าพันอาศัยอยู่หอพักและไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้เป็นคนของตัวเอง เมื่อต้องการเล่นเกมก็ต้องอาศัยไปเช่าเครื่องคอมพิวเตอร์ตามร้านอินเทอร์เน็ตแถวๆในซอยหอพักที่พันอาศัยอยู่ซึ่งมีอยู่ด้วยกันทั้งหมดสามร้าน พันกล่าวว่านี่คือดีของเขาที่ร้านอินเทอร์เน็ตในบริเวณนี้คิดอัตราค่าบริการที่ไม่แพงนักคือตกเพียงชั่วโมงละ 15 บาทเท่านั้นและยังเปิดให้บริการทุกวันอีกด้วย “คิดๆดูก็หมดไปเยอะจริงๆครับ” “ที่ต้องจ่ายไปก็มีค่าชั่วโมงเกม ค่าการ์ดเกม แล้วก็พวกคู่มือเล่นเกมอีก” พันกล่าว ในขณะที่ค่าใช้จ่ายในส่วนของการเล่นเกมที่ร้านของพันจะตกอยู่ที่ประมาณสัปดาห์ละ 300-400 บาท นอกจากนี้ยังมีในส่วนของการสมัครเติมเงินที่นำมาใช้ในการเพิ่มจำนวนเครดิตและจำนวนวันในการเข้าเล่นเกมก็จะอยู่ที่ประมาณเดือนละ 150-300 บาท ทำให้รวมๆแล้วค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ในเดือนๆหนึ่งจะตกอยู่ประมาณ 1,000-1,600 บาทเลยทีเดียว แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับว่าในช่วงนั้นๆตัวพันเองมีเวลาไปเล่นเกมมากน้อยแค่ไหนด้วย นอกจากนี้ยังมีค่าใช้จ่ายในส่วนของหนังสือนิตยสารที่เกี่ยวกับเกมซึ่งจะตกอยู่ประมาณเล่มละ 80-200 บาท ซึ่งพันบอกว่าที่ต้องซื้อหนังสือมาอ่านด้วยนั้นเพราะจะช่วยให้เล่นเกมได้ง่ายขึ้นเนื่องจากหนังสือคู่มือเกมเล่มนี้จะเฉลยปริศนาหลายต่อหลายอย่าง ทั้งวิธีการต่างๆและยังช่วยบอกจุดที่ซ่อนของฉากลับหรือไอเทมต่างๆมากมาย ทำให้ไม่ต้องเสียเวลาแก้ปริศนาหรือคาดเดาเอาเอง ยิ่งกับเกมที่เพิ่งเริ่มเล่นใหม่ถือว่ามี ความจำเป็นไม่น้อยเพราะจะทำให้สามารถเข้าใจวิธีการเล่นได้เร็วและช่วยให้สามารถพัฒนาความสามารถตัวละครให้เก่งได้เร็วและง่ายขึ้นอีกด้วย

ในประเด็นของการนำเงินจริงๆมาใช้ในการแลกซื้ออาวุธ เสื้อผ้าและสิ่งของเพื่อใช้ในเกมนั้น พันตอบว่าตัวเขาไม่เห็นด้วยและไม่สนับสนุนในเรื่องดังกล่าวแม้แต่น้อย ถึงแม้แรกๆที่เริ่มเล่นเกมพันก็คิดและทำเหมือนกับคนอื่นที่คือมักใช้เครดิตการ์ดเกมหรือไม่ก็เงินจริงๆเข้ามาช่วย เพื่อให้ตัวละครที่ใช้มีความสามารถสูงขึ้นเรื่อยๆ แต่เมื่อมองไปว่าส่วนใหญ่ไอเทมเหล่านี้มักจะมีราคาที่สูงเกินจริงจนไม่คุ้มค่าและบางครั้งก็ไม่ได้มีส่วนช่วยให้เล่นเกมได้ง่ายขึ้นแม้แต่น้อย ในเมื่อมีคนสามารถไปหามาได้ด้วยตัวเองก็น่าจะหาได้บางเช่นกัน อีกทั้งการที่หามาได้ด้วยตัวเองนั้นทำให้รู้สึกภาคภูมิใจในความพยายามของตนเองมากกว่าการที่ต้องไปเสียเงินซื้อจากคนอื่นมาอีกที

“เคยคิดอยู่เหมือนกันครับ เอาตั้งค์ที่เล่นเกมมารวมๆกันซื้อโน้ตบุ๊กๆมาเล่นเองดีกว่า แต่คิดไปคิดมาที่บ้านไม่ยอมติดเบอร์โทรศัพท์ที่หอแน่ๆ โน้ตบุ๊กก็คงไม่ให้ซื้อเหมือนกันก็เลยเลิกคิดครับ” พันกล่าว อย่างไรก็ตามกับการเล่นเกมของพันที่นับวันดูเหมือนจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จึงทำค่าใช้จ่ายในส่วนของเกมเริ่มที่จะเข้ามามีปัญหาและเบียดเบียนค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆเป็นบางครั้งและบางเดือนอาจสูงกว่าค่าอาหารของตัวเองเสียอีก แม้พันจะได้เงินที่นำมาใช้จ่ายในแต่ละเดือนค่อนข้างมากรวมๆเกือบหมื่นบาทต่อเดือน แต่ก็ต้องนำมาใช้จ่ายในส่วนต่างๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็นค่าเช่าหอพัก ค่าน้ำค่าไฟ ค่าอาหาร ค่าเดินทางตลอดจนค่าใช้จ่ายส่วนตัวอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งปัญหาในจุดนี้พันยอมรับว่าแรกๆไม่ได้ใส่ใจคิดอะไรมาก แต่ในระยะหลังมานี้เมื่อค่าใช้จ่ายหลายๆด้านเริ่มพุ่งสูงขึ้นเรื่อยๆพันก็เริ่มคิดแล้วก็เข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้น รวมทั้งตั้งใจอยู่เหมือนกันว่าจะพยายามลดและควบคุมรายจ่ายในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมให้น้อยลง

ในส่วนของความสัมพันธ์กับเพื่อนๆที่เรียนด้วยกันหลังจากที่เล่นเกม “เคยหลอกเพื่อนครับว่าไม่อยู่ห้อง จะกลับบ้านแต่จริงๆผมนั่งเล่นเกมอยู่ร้านแทน” พันกล่าวและบอกกับเพื่อนๆที่คณะก็จะรู้จักกันไปทั่วเพราะคณะของพันค่อนข้างที่จะมีคนน้อยเมื่อเทียบกับคณะอื่นๆในสถาบันเดียวกัน ส่วนกับเพื่อนในกลุ่มก็ยังคงคบหาเป็นเพื่อนที่เรียนที่สนิทกันที่สุดเหมือนเดิมแม้จะมีสมาชิกน้อยลงเนื่องจากมีเพื่อนในกลุ่มบางคนได้ย้ายออกไปเรียนที่อื่นแล้ว แต่ถึงอย่างนั้นตอนเรียนที่คณะก็ยังคั่งค้างเรียนด้วยกัน จับกลุ่มพูดคุย ทำงาน กินข้าวด้วยกันอยู่เสมอไม่เคยทิ้งกันไปไหน ยังคงช่วยกันค้นคว้าทำงานและนัดออกไปเที่ยวด้วยกันเสมอเมื่อมีเวลาว่าง อย่างไรก็ตามพันยอมรับว่าตั้งแต่สนใจในเรื่องเกมออนไลน์ก็มีส่วนทำให้พบปะกับเพื่อนในชีวิตจริงน้อยลง บ่อยครั้งที่รีบๆคุยกับเพื่อนให้จบเพื่อที่จะไปเล่นเกม บ่อยครั้งที่ให้ความสนใจและชอบที่จะพูดคุยกับเพื่อนในเกมมากกว่าและมีหลายครั้งที่ตนเองรู้สึกอยากเล่นเกมมากกว่าที่จะออกไปเที่ยวข้างนอกตามคำชวนของเพื่อนๆ รวมทั้งยอมรับว่าบางครั้งตัวเขาก็ถึงกับเคยปฏิเสธหรือแม้แต่โกหกเพื่อนเพื่อที่จะได้ไปเล่นเกมมาแล้วเหมือน ซึ่งเพื่อนๆพูดเตือนเหมือนกันว่าตัวเขาเล่นและใช้เวลาอยู่กับเกมมากเกินไปในหลายๆครั้งจนไม่ค่อยจะมีเวลาไปไหนมาไหนกับเพื่อน

ในส่วนของการเรียน ทั้งนี้ด้วยความที่ตัวพันเองไม่ได้เป็นคนที่เรียนเก่งอะไรมาตั้งแต่ต้นแล้ว ผลการเรียนจึงอยู่ในขั้นปกติธรรมดา ถึงแม้ว่าพันจะดูเป็นคนที่ใช้เวลาไปกับการเล่นเกมมากควบคู่กับการใช้ชีวิตในวันๆหนึ่งแต่ที่ผ่านมาก็ยังคงรักษาระดับผลการเรียนให้อยู่ในขั้นที่น่าพอใจเอาไว้ได้เสมอ พันบอกกับผู้วิจัยว่ากับเรื่องการเรียนก็ถือว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่จะต้องมียุทธศาสตร์บ้างแต่พันก็มองว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย ซึ่งยอมรับเหมือนกันว่าการเล่นเกมในช่วงดึกๆติดต่อกันแทบทุกคืนทำให้พันไม่ค่อยมีเวลาหรือแทบไม่เคยทบทวนบทเรียนที่เรียนมาในแต่ละวัน

เลยแม้แต่บ่อย แต่โดยนิสัยส่วนตัวแล้วตามปกติที่ผ่านมามีตัวเองแม้ว่าจะเล่นเกมหรือไม่ก็แทบจะไม่เคยอ่านบททวนบทเรียนอยู่แล้ว จะมีหยิบจับมาอ่านบ้างอย่างมากที่สุดก็เพียงแค่ช่วงเตรียมตัวก่อนสอบในแต่ละครั้งเท่านั้น ถ้าจะดูมีผลกระทบเกี่ยวเนื่องมาจากเกมบ้างพันคิดว่าน่าจะเป็นเรื่องของการทำงานที่หลายต่อหลายครั้งพันมักจะรีบร้อนทำงานที่อาจารย์สั่งให้เสร็จโดยไม่ได้ตรวจทานให้ดีเสียก่อนเพื่อที่จะได้ไปเล่นเกมเนื่องจากถ้าไปช้าก็กลัวว่าร้านที่เล่นเป็นประจำคนจะเต็มก่อนหรือไม่ก็รีบไปเล่นตามเวลาที่นัดกับเพื่อนในเกมเอาไว้ทำให้หลายต่อหลายครั้งงานที่ทำส่งมีความผิดพลาดหรือไม่ก็ทำได้ไม่ดีอย่างที่ควรจะเป็น หรือไม่ก็จะเป็นในลักษณะตรงกันข้ามคือถ้างานที่ทำอยู่เสร็จไม่ทันก่อนถึงเวลาที่ตั้งใจจะไปเล่นเกมจริงๆก็มักจะเก็บเอาไว้ทำในวันต่อไปเรื่อยๆ แทนที่จะพยายามทำให้เสร็จในที่เดียว พันบอกว่าอาจเป็นเพราะเล่นเกมในเวลาประจำบ่อยๆครั้งเข้าก็เลยกลายเป็นความเคยชิน เมื่อถึงเวลาเล่นเกมตามที่ตั้งใจไว้แล้วไม่ได้เล่นก็จะรู้สึกไม่มีสมาธิที่จะทำอย่างอื่น คิดแต่อยากที่จะออนไลน์เข้าไปเล่นเกมในขณะนั้นทันทีจนไม่เป็นอันทำอะไร

นอกจากนี้พันยังยอมรับอีกเช่นกันว่าที่ผ่านมามีช่วงที่เล่นเกมติดหนักจริงๆ วันก่อนที่เพิ่งมีการสอบแทนที่จะอ่านหนังสือก็ยังคงเคยไปนั่งเล่นเกมเช่นกันแม้จะไม่ได้ไปเล่นนานมากเหมือนปกติ แต่ก็ผลทำให้บางครั้งอ่านหนังสือเตรียมสอบได้ไม่ทันหรือส่งผลให้ทำข้อสอบได้ไม่เต็มที่มากนัก แต่อย่างไรก็ตามพันให้ข้อสังเกตว่าทั้งๆที่เขาเป็นคนที่แม้แต่คนรู้จักหรือเพื่อนๆ มักจะเตือนว่าเล่นเกมมากเกินไป แต่เมื่อเทียบผลการเรียนด้วยกันกับเพื่อนในกลุ่มเขากลับเป็นคนที่มีผลการเรียนออกมาดีที่สุดแทน

ถึงแม้เขาจะชอบเล่นเกมมากและถึงแม้คนอื่นจะมองว่าเขาเล่นเกมมากเกินไป พันก็ยืนยันกับผู้วิจัยว่าถึงแม้ตัวเขาจะเคยโดดเรียนหรือขาดเรียนไปบ้างในบางครั้ง แต่ก็ไม่เคยคิดหรือตั้งใจจะเอาเวลาเรียนมาใช้ในการเล่นเกมเลยแม้แต่ครั้งเดียว ถึงแม้ว่าเขาจะอาศัยอยู่หอพักตามลำพังไม่มีใครคอยเข้มงวด คอยควบคุมเหมือนตอนอยู่บ้าน แต่ตัวเขาก็โตพอที่จะสามารถแยกแยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออกจากเวลาที่ใช้เรียนได้ สำหรับพันแล้วภาระหน้าที่ในเรื่องการเรียนที่จะต้องเรียนให้จบตามเกณฑ์ที่ทางบ้านคาดหวังเอาไว้ ถือเป็นหน้าที่ที่ตัวเองต้องรับผิดชอบเพราะก่อนหน้านี้ก็เป็นตัวพันเองที่ออกปากขอกับทางบ้านเอาไว้ 4 ปีที่จะออกมาเรียนต่อให้จบเขาจึงต้องทำให้ที่บ้านภูมิใจให้ได้

ในส่วนของความสัมพันธ์กับครอบครัว พันยอมรับว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขากับทางบ้านในช่วงที่ผ่านๆมาไม่ค่อยที่จะสู้ดีมากนัก เนื่องจากตัวเองตั้งแต่ย้ายออกมาแม้ในช่วงแรกๆก็ยังต้องกลับบ้านอยู่บ้างเพราะที่บ้านสั่งให้กลับไปช่วยงานที่บ้าน แต่ในช่วงหลังๆมานี้ก็

จะกลับบ้านน้อยมากเพียงแค่เดือนละ 2-3 ครั้ง แต่ถ้าเป็นช่วงปิดเทอมจากที่เคยกลับไปอยู่บ้าน นานมากแต่เมื่อนานๆไปก็จะกลับมาอยู่บ้านน้อยลงแค่ไม่กี่สัปดาห์เท่านั้น เหตุผลที่ทำให้พันท กลับมาอยู่บ้านน้อยมากทั้งนี้ก็เนื่องจากที่ผ่านมามีตัวเขา รู้สึกชื่นชอบการใช้ชีวิตอย่างมีอิสระอยู่ที่ หอพักมากกว่า เพราะเมื่อมาอยู่หอแล้วอยากจะทำอะไรก็สามารถทำได้ไม่ต้องทนฟังเสียงบ่นจาก ใครๆ ไม่ต้องตื่นแต่เช้าเพื่อช่วยงานบ้าน ซึ่งถ้าไม่ใช่โอกาสพิเศษหรือเป็นเพราะทางบ้านสั่งให้กลับ ตัวเขาก็ไม่คิดอยากจะทำเลยแม้แต่น้อย นอกจากนี้ตัวเองยังได้เปิดเผยให้ผู้วิจัยทราบอีกเรื่อง หนึ่งว่า เป็นความต้องการของพระองค์ส่วนหนึ่งเหมือนกันที่ตอนสอบตั้งใจจะพยายามเลิกสถาบัน ที่ให้อยู่ไกลจากบ้านเข้าไว้ เพื่อที่จะทำให้สามารถออกมาอยู่หอได้และเพื่อให้ที่บ้านเข้ามา เกี่ยวข้องหรือยุ่งวุ่นวายที่หอพักทั้งการเรียน การใช้ชีวิตและในเรื่องต่างๆได้น้อยที่สุด

สำหรับในเรื่องเกมและคอมพิวเตอร์นั้น พันทบอกว่าทางบ้านไม่น่าจะทราบว่าเขาชอบเล่นเกม นอกจากจะไม่ทราบแล้วพันทคิดว่ายังไม่ชอบและไม่สนับสนุนอีกด้วย พันทจึงเก็บ เรื่องที่เขาชอบเล่นเกมเอาไว้ไม่บอกใครแม้แต่กับพี่ชายก็ไม่ได้บอกอะไรนอกจากแค่บอกว่าเคยเล่นและสนุกดีเท่านั้นเอง ซึ่งเรื่องเกมก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้พันทไม่ค่อยอยากจะทำกลับไปอยู่ ที่บ้านนานๆ เพราะถ้ากลับไปอยู่บ้านก็จะออกไปเล่นเกมตามเวลาปกติไม่ได้ทั้งหมดที่ร้านอินเทอร์เน็ต ในซอยแถวบ้านก็มีเนื่องจากที่บ้านไม่ชอบให้ออกไปไหนมาในตอนกลางคืน รวมทั้งเครื่อง คอมพิวเตอร์ที่บ้านก็มีไว้สำหรับใช้งานภายในร้านไม่ได้อนุญาตให้ติดตั้งเกมหรือเล่นเกมอีกด้วย

สำหรับในเรื่องเรียนกับที่บ้านนั้นหลายครั้งที่เมื่อผลการเรียนออกมาไม่ดีอย่างที่ บ้านพอใจ พันทก็จะถูกบ่นถูกต่อว่าจากทางบ้านด้วยคำพูดเชิงประชดว่าไม่รู้จะส่งให้เรียนไปทำไม เพราะยังงั้นจบมาก็ต้องมาทำงานที่ร้านอยู่ดี ซึ่งเป็นประโยคที่ตัวเขาไม่ชอบมาก พันทเคยคิดอยู่เสมอ ว่ายังงั้นก็อยากที่จะแยกตัวออกมาจากบ้าน เมื่อเรียนจบก็อยากจะทำงานอื่นๆตามที่ได้ เรียนมา ไม่อยากที่จะต้องกลับไปช่วยงานกิจการของที่บ้าน ซึ่งแสนจะน่าเบื่อและทำมาตลอด ตั้งแต่ยังเด็กเลยแม้แต่น้อย ที่ผ่านมามีพันทคิดอยู่เสมอว่าการที่ตัวเขาได้ออกจากบ้านมาเรียนหนังสือ จะเป็นหนทางหนึ่งที่ทำให้เขาได้มีโอกาสออกมาใช้ชีวิตอย่างมีอิสระได้ในที่สุด

ในส่วนของผลกระทบต่อสุขภาพ “มีเสบตากับง่วงนอนง่ายครับ อันนี้ผมก็ไม่รู้ว่า เกี่ยวกันรึเปล่าบางคนบอกว่าผมเวลานั่งหรือยืนหลังจะค่อม ผมก็ไม่รู้ว่าเป็นเพราะเกมหรือเปล่า เหมือนกันครับ” พันทกล่าว พร้อมกับบอกว่าปกติตัวเขาเป็นคนรูปร่างเล็กอยู่แล้ว ซึ่งไม่ได้เกี่ยวกับการที่ไม่ค่อยได้ออกกำลังกาย แต่ก็ยอมรับว่าตั้งแต่มาอยู่หอพักก็ทำตามสบาย หลับดึกตื่นสาย ไม่ค่อยเป็นเวลาและเล่นเกมอยู่หน้าจอคอมเสียเป็นส่วนมากจึงทำให้ไม่ค่อยได้ใช้กำลังเหมือนเมื่อ

ตอนช่วยงานอยู่ที่บ้าน แต่พันก็มองว่าไม่ได้เป็นผลเสียมากมายตรงไหนเพราะอย่างไรตัวเขาก็ยังคงแข็งแรง มีสุขภาพร่างกายที่ปกติดี ไม่ได้แตกต่างจากคนทั่วไปอย่างใดทั้งสิ้น จะมีติดก็ตรงบุคลิกภาพในส่วนของการนั่งหรือยืนที่เพื่อนๆหรือคนที่รู้จักกันมักบอกว่าเขามักจะหลังค่อมตัวไม่ค่อยตรงสักเท่าไร ซึ่งพันเองก็ไม่ทราบว่าเป็นผลมาจากการที่นั่งก้มหน้าก้มตาเล่นเกมตามองจอภาพมือกดแป้นพิมพ์เป็นเวลานานๆหรือไม่ เพราะไม่เคยสังเกตตัวเองมาก่อนว่าก่อนหน้าที่จะมาเล่นเกมตนเองเป็นอย่างไร ในส่วนของเรื่องอาการแสบตาที่พันกล่าวนั้นพันบอกว่ามักจะเกิดขึ้นเป็นประจำในวันที่เล่นเกมติดต่อกันนานหลายชั่วโมงซึ่งพันก็พอทราบมาบ้างว่าการจ้องจอมอนิเตอร์นานๆอาจจะส่งผลทำให้เกิดอาการแสบตาได้ ถึงจะตระหนักดีในเรื่องนี้แต่พันก็ยังคงยืนยันว่าจะเล่นเกมต่อไป อีกเรื่องหนึ่งที่พันสังเกตก็คือปกติเขาจะเล่นเกมไปเรื่อยๆจนกว่าจะรู้สึกเบื่อหรือเกิดอาการง่วงนอนจึงจะเลิกเล่น ซึ่งในจุดนี้พันสังเกตถ้าหากตัวเขาเกิดอาการง่วงนอนในขณะที่เล่นเกม จะส่งผลทำให้รู้สึกอ่อนเพลียเป็นพิเศษส่งผลทำให้หลับสนิทและมักจะตื่นสายในวันถัดไปซึ่งถ้าไม่พยายามบังคับตนเองให้ตื่นให้ได้ก็อาจจะทำให้ตื่นสายมาก ส่วนในเรื่องทานอาหารนั้นพันยืนยันว่าเขาเป็นคนที่กินเก่งคนหนึ่งและไม่เคยคิดที่จะอดอาหารเพื่อที่จะได้เล่นเกมเลย เพียงแต่อาจจะมีบ้างที่เวลาในการทานอาหารคลาดเคลื่อนไปไม่ตรงเวลาเพราะเล่นเกมติดพันรวมทั้งมีบางวันที่ตื่นสายจนทำให้ไม่ได้กินข้าวเข้าไปบ้างเท่านั้น แต่ที่ยอมรับก็คือหลายครั้งที่เล่นเกมติดพันจนไม่ยอมลุกไปเข้าห้องน้ำทั้งนี้ก็เพราะเกมออนไลน์นั้นกดหยุดชั่วคราวไม่ได้ (PAUSE) ถ้าไม่ได้อยู่ที่หน้าจอก็อาจจะถูกโจมตีได้โดยไม่รู้ตัว เหตุนี้จึงต้องอดทนเล่นให้จบเป็นช่วงๆเสียก่อนจึงจะลุกไปไหนมาไหนได้

ในส่วนของโอกาสเสี่ยงในเรื่องของการพนันและสิ่งเสพติด “อันนี้ไม่ทราบจริงๆครับ เพราะไม่เคยเห็น” “แต่การพนันกับยาเสพติดมันมีอยู่ทั่วไปแหละครับ” พันกล่าวและให้ความคิดเห็นที่ว่า ถ้าเป็นลำพังตัวเกมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเกมอะไรเนื้อเรื่องที่มียอมไม่เคยส่งเสริมในเรื่องนี้อยู่แล้ว โดยเฉพาะกับเกมประเภทผจญภัยสวมบทบาท เนื้อหาในเกมส่วนใหญ่จะเป็นในลักษณะเหมือนการ์ตูนหรือนิยาย มีพระเอกมีนางเอก ออกผจญภัย เจอกับเหล่าปีศาจ และความดีก็ยอมชนะความชั่วในที่สุด สำหรับพันมองว่าเนื้อเรื่องในแบบนี้ออกจะค่อนข้างดีเสียด้วยซ้ำเหมือนส่งเสริมและปลูกฝังให้เด็การู้จักทำความดี รักที่จะเป็นผู้พิทักษ์ความยุติธรรมทางอ้อม

ถ้าหากจะมีการพนันไปเกี่ยวข้องจริงๆก็น่าจะเป็นเกมจำพวกแอดซัน ก็ฟ้า ต่อสู้ประเภทที่เอาชนะหรือยิงกันให้ตายไปข้างหนึ่งมากกว่า เพราะด้วยเนื้อหาและวิธีการเล่นที่มักจะเป็นในลักษณะของการแข่งขัน ค่อนข้างที่จะเอื้ออำนวยให้เกิดโอกาสที่จะมีการพนันเข้ามา

เกี่ยวข้องกับได้มากกว่า แต่โดยส่วนตัวพันคิดว่ากับคนที่เล่นเกมโดยเฉพาะถ้าเป็นเด็กๆคงไม่คิดถึงเรื่อง การพนันหรือสิ่งเสพติดอื่นใดทั้งสิ้น เพราะคนที่มาเล่นเกมทั้งหมดก็ต้องการมาเอาความสนุกทั้งนั้น แคล้วพั่งเล่นเกมอย่างเดียวกั้มีค่าใช้จ่ยที่ต้งลงทุนพอควรแล้ว คงไม่คิดหรือมีเงินไปใช้ทำอะไรอีก แต่ถ้าหากคนที่เล่นเกมจะถูกไครยุงโดยใช้เกมเป็นเครื่องมืออีกที่นั่นก็คงแล้วแต่วิจารณ์ญาณและเป็นเรื่องของแต่ละบุคคลเองไม่ได้เกี่ยวกับตัวเกม แต่สำหรับคนที่เล่นเกมมานานพอสมควรอย่างพันนั้นขอยืนยันว่ายังไม่เคยพบเจอกับเหตุการณ์ในลักษณะนี้แม้แต่ครั้งเดียว

พันยอมรับและก็รู้ตัวว่าที่ผ่านมากับการเล่นเกมมากๆของเขาก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียและส่งผลแกต่อเขามากมาย แต่เมื่อคิดๆดูแล้วอย่างไรเสียพันก็ยังคงคิดว่าเกมไม่ได้สร้างปัญหาให้กับตัวเขามากนักและเขาเองก็น่าจะมีความสามารถพอที่จะจัดการกับปัญหาต่างๆได้ และยืนยันว่าอย่างไรก็ยังคงคิดที่จะเล่นเกมออนไลน์ต่อไป “ในชีวิตจริง ผมก็แค่คนธรรมดาๆ พุดอะไร ทำอะไรมากก็ไม่ได้ แต่ถ้าอยู่ในเกมบางทีก็เหมือนกับได้แปลงร่าง ได้ไปอยู่ในอีกโลกหนึ่งที่จะทำก็ได้ ไม่ทำก็ได้ แล้วแต่จะคิดเองไม่ต้องให้ไครมาคิดให้” พันกล่าว และบอกว่าในเกมคือโลกที่เขาจะทำอะไรก็สามารถที่จะทำได้ อยากจะเล่นเมื่อใดก็สามารถเล่นได้ ชีวิตในเกมเป็นของตัวเองที่เป็นคนควบคุม ไม่เหมือนกับในชีวิตจริงที่ต้งมีหน้าที่รับผิดชอบหลายต่อหลายอย่างหรือแม้แต่กับที่บ้านก็ยังไม่คิดที่จะรับฟังนอกจากจ้งที่จะกำหนดกฎเกณฑ์ให้เท่านั้น ถึงไม่อยากทำก็ต้งฝืนเพราะเขาเป็นแค่เพียงเด็กคนหนึ่งจะพุดอะไรไปก็คงไม่มีไครคิดที่จะรับฟัง ในขณะที่โลกของเกม คือโลกที่เขาคุ้นเคย โลกที่สามารถให้ได้ทั้ง เพื่อน ความสนุกสนานและความท้าทายตลอดจนความมีอิสระเสรีที่หาไม่ได้จากที่ไหนทั้งจากที่บ้านและที่เรียน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการเสพติดเกมออนไลน์ ของผู้เล่นในหมู่นักเรียน นักศึกษาว่าเป็นอย่างไร
2. เพื่อให้ทราบว่าปัจจัยอะไร ที่ส่งผลให้เกิดภาวะการเสพติดเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ ของผู้เล่นในด้านต่างๆว่าเป็นอย่างไร
4. เพื่อศึกษาว่าผู้เสพติดเกมออนไลน์ ตระหนักถึงภาวะการเสพติดของตนเองหรือไม่ และได้ให้ความสำคัญในวิธีการแก้ไข วิธีเยียวยาภาวะการเสพติดนั้นหรือไม่ อย่างไร

การวิจัยนี้เป็นการศึกษานักเรียน นักศึกษา ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ในเขตกรุงเทพ และปริมณฑล โดยได้ใช้เวลาในการศึกษาในช่วงเดือนกุมภาพันธ์-พฤศจิกายน 2549 ได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะอยู่ในข่ายที่จัดได้ว่ามีอาการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้แบบสอบถามเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์เพื่อคัดกรองกลุ่มเป้าหมายและใช้วิธีการศึกษาวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อเก็บข้อมูลจึงทำให้สามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีแยกออกได้เป็น 10 กรณีศึกษา (Case study) และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ซึ่งสามารถที่จะสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

สถาบันวิจัยบวรการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

สามารถจำแนกผลการศึกษาวิจัยของกลุ่มตัวอย่างในกรณีศึกษาได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลเบื้องต้นของกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษา

ชื่อ	เพศ	อายุ	ระดับการศึกษา	รายได้/เดือน	ที่อยู่อาศัยปัจจุบัน
เพ็ญส	หญิง	16	ม.5	5,000	บ้าน
แก้ม	หญิง	19	ปี1	4,000	บ้าน
จอยซ์	หญิง	19	ปี2	8,000	หอพัก
เพ็ญว	หญิง	20	ปี2	5,500	บ้าน
เอฟ	หญิง	20	ปี3	5,000	บ้าน
วิด	ชาย	17	ม.6	4,000	บ้าน
ไชคุง	ชาย	17	ม.6	5,000	บ้าน
เคน	ชาย	18	ม.6	3,500	บ้าน
น้อยต	ชาย	20	ปี2	6,000	บ้าน
พัน	ชาย	22	ปี4	11,000	หอพัก

จากตาราง พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งออกตามเพศได้ 2 กลุ่ม คือ ชายและหญิงกลุ่มละ 5 คน มีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 16-22 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ในช่วงมัธยมปลาย 4 คน และระดับมหาวิทยาลัย 6 คน ในส่วนของรายได้ต่อเดือนจะมีผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,000 บาทหรือมากกว่าถึง 7 คน และต่ำกว่า 5,000 บาทอีก 4 คน โดยมีผู้ที่อยู่อาศัยที่บ้านกับครอบครัวและผู้ปกครอง 8 คนและอยู่อาศัยที่หอพักตามลำพัง 2 คน เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่าในรายที่อาศัยอยู่หอพักจะได้รับค่าใช้จ่ายจากทางบ้านมาให้ใช้จ่ายต่อเดือนมากกว่าในรายที่อาศัยที่บ้าน เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่ต้องรับผิดชอบในเรื่องต่างๆมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นค่าเช่าหอพัก ค่าอาหารการกินหรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวในเรื่องอื่นๆ

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนแจกแจงตามความถี่ประเภทของเกมในกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาติดตามเล่น

ความถี่ประเภทของเกมในกลุ่มผู้เสพติดติดตามเล่น			
ผจญภัยสวมบทบาท (MMORPG)	กีฬา (SPORT CASUAL)	ยิง (ACTION)	วางแผน (RTS)
10	6	4	1

จากตาราง เมื่อจำแนกออกเป็นความถี่ตามประเภทของเกมออนไลน์ที่กลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาให้ความสนใจและติดตามเล่นพบว่าทั้ง 10 คนจะเล่นเกมประเภทผจญภัยสวมบทบาท (MMORPG) โดยในจำนวนนั้นจะมี 6 คนที่เล่นเกมประเภทกีฬา (SPORT CASUAL) และมี 4 คนที่เล่นเกมประเภทยิง (ACTION) และมีเพียง 1 คนที่เล่นเกมประเภทวางแผน (RTS)

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามค่าใช้จ่ายในการเล่น

ค่าใช้จ่ายในการเล่น/เดือน	จำนวน
ต่ำกว่า 1,000 บาท	3 คน
ตั้งแต่ 1,000 บาท ขึ้นไป	7 คน

จากตาราง พบว่ามีผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาจำนวน 3 คนมีค่าใช้จ่ายในการเล่นต่ำกว่า 1,000 บาท และมีถึง 7 คนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นตั้งแต่ 1,000 บาทขึ้นไป

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามสถานที่ที่ใช้ในการเล่น

สถานที่ที่ใช้ในการเล่นออนไลน์		
ร้านอินเทอร์เน็ต	ภายในบ้านและที่พักอาศัย	ทั้งที่ร้านอินเทอร์เน็ตและภายในบ้าน ที่พักอาศัย
3 คน	3 คน	4 คน

จากตาราง พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาจำนวน 4 คนจะเข้าเล่นเกมทั้งที่ร้านอินเทอร์เน็ตและภายในบ้านที่พักอาศัยของตน มี 3 คนจะเล่นเกมเฉพาะที่ร้านอินเทอร์เน็ต และมี 3 คนที่จะเล่นเกมเฉพาะภายในบ้านและที่พักอาศัย

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามจำนวนวันที่ใช้เล่นเกม

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม/เดือน	จำนวน
5-6 วัน	7 คน
ทุกวัน	3 คน

จากตาราง พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาจำนวน 7 คนจะเล่นเกมออนไลน์ 5-6 วันต่อสัปดาห์ และมี 3 คนที่จะเข้าเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนต่อวัน

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกม/วัน			
วันธรรมดา		วันหยุด	
น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	มากกว่า 6 ชั่วโมง	น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	มากกว่า 6 ชั่วโมง
8 คน	2 คน	0 คน	10 คน

จากตาราง พบว่าในวันธรรมดามีกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาจำนวน 8 คนจะใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่า 6 ชั่วโมง และมี 2 คนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 6 ชั่วโมง

ส่วนในวันหยุดพบว่าไม่มีกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาคนใดที่ใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่า 6 ชั่วโมง และทั้ง 10 คนจะใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 6 ชั่วโมง

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามช่วงเวลาที่มักเข้าเล่นเกมเป็นประจำ

ช่วงเวลาที่มักเข้าเล่นเกมเป็นประจำ	จำนวน
ก่อน 20.00 น.	6 คน
หลัง 20.00 น.	4 คน

จากตาราง พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาจำนวน 6 คนมักจะมีช่วงเวลาที่เข้าเล่นเกมเป็นประจำก่อน 20.00 น. และมี 4 คนที่มีช่วงเวลาที่เข้าเล่นเกมเป็นประจำหลัง 20.00 น.

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาแบ่งตามระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกม นานที่สุดต่อครั้ง

ระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด/ครั้ง	จำนวน
ต่ำกว่า 10 ชั่วโมง	5 คน
ตั้งแต่ 10 ชั่วโมงขึ้นไป	5 คน

จากตาราง พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาจำนวน 5 คนจะเคยมี ระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดในการเล่นเกมนึงครั้งต่ำกว่า 10 ชั่วโมง และ 5 คนที่เคยมี ระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดในการเล่นเกมนึงครั้งมากกว่า 10 ชั่วโมง



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเพียส

เพียส	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 2 ปี - เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยใช้เวลาในวันธรรมดา 4-5 ชม. วันหยุด 6-8 ชม. และเคยใช้เวลาออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 12 ชั่วโมง - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน 800-1,000 บาท - เมื่อไม่ได้เล่นเกมมักจะรู้สึกเห่หมอลอย และคิดถึงแต่ในเรื่องของเกมเป็นประจำ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ทั้งนามแฝงและชื่อที่ใช้เรียกตนเองในการตั้งชื่อตัวละครในเกม - มีการเปิดเผยหน้าตาที่แท้จริงของตนเองให้คนอื่นทราบ (แต่ไม่ได้ระบุชื่อที่ใช้ในเกม) - ส่วนใหญ่จะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันเนื่องจากการเล่นเกม และกลุ่มเพื่อนสนิทที่โรงเรียนเป็นบางครั้ง
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศหญิงตรงกับความเป็นจริง - ลักษณะของตัวละครจะเน้นความน่ารัก สดใส ด้วยชุดเสื้อผ้า และเครื่องประดับที่สวยงาม สมวัย ไม่แตกต่างจากผู้เล่นอื่นมากนักและใกล้เคียงกับลักษณะนิสัยของตัวจริง - ใช้ไอเทมราคาแพงเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นมากกว่าเพื่อโอ้อวดผู้อื่น - มักจะมีการเปลี่ยนแปลงอุปกรณ์และไอเทมที่ใช้อยู่เป็นประจำ - มีตัวละครที่ใช้อยู่หลายตัวในเกมเดียว 	<p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างกลุ่มเพื่อนในเกมจนรู้จักสนิทสนมออกมาพบเจอกันเป็นประจำในชีวิตจริง นัดกันออกมาเที่ยวมาและเล่นเกมด้วยกันเป็นประจำ - มักไปร่วมกิจกรรมกับทางบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่ตนเองเล่นอยู่เป็นประจำ <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นหัวหน้าก๊วนหญิงในเกมออนไลน์ชื่อดัง - รวมกลุ่มกับเพื่อนๆ ชนะการแข่งขันประเภทที่มมาหลายต่อหลายครั้ง - เคยได้รับคะแนนโหวตความนิยมในเว็บไซต์ของเกมออนไลน์อยู่ในอันดับต้นๆ

ลักษณะพฤติกรรมในการเล่นเกมนอของเพียสจะเป็นการชื่นชอบและมุ่งมั่นเล่นที่ตัวเกมเป็นหลักมากกว่าเพื่อจุดประสงค์อื่นๆ โดยจะชื่นชอบในการที่จะได้เล่นไปเกมไปพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นๆ และการเล่นแบบจับกลุ่มเป็นทีมเพื่อแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะซึ่งกลายเป็นความภูมิใจในตนเอง นอกจากนั้นการที่เป็นผู้นำหรือหัวหน้ายังส่งผลเกิดความรู้สึกเป็นดั่งหน้าที่ที่ตนเองรับผิดชอบและกระทำในแต่ละวันไปในที่สุด

ตารางที่ 10 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของแก้ม

แก้ม	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 2 ปี - เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยใช้เวลาในวันธรรมดา 5-6 ชม. วันหยุด 6-10 ชม. และเคยเล่นเกมนานที่สุดทั้งวันข้ามคืนโดยไม่หลับไม่นอน - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อเดือน 499-1,000 บาท - เมื่อไม่ได้เล่นเกมมักจะรู้สึกว้าชีวิตประจำวันมีแต่เรื่องน่าเบื่อหน่าย หงุดหงิดง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครที่ใช้จะต้องมีฉายาประจำตัวบ่งบอกอยู่เสมอเพื่อบ่งบอกว่าตนไม่ใช่ผู้เล่นธรรมดา - มีตัวละครที่ใช้อยู่หลายตัวในเกมเดียว - โดยจะใช้ชื่อของตนเองในการตั้งชื่อตัวละครในเกมเป็นประจำอย่างเปิดเผย - มีการเปิดเผยหน้าตาที่แท้จริงของตนเองให้คนอื่นทราบแต่เฉพาะกับคนที่สนิทกันเท่านั้น - ปกติจะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านในโลกของเกมเท่านั้น
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีตัวละครที่เล่นหลายตัว โดยจะเน้นเล่นเป็นตัวละครเพศหญิงตรงกับความเป็นจริง - ตัวละครที่ใช้แต่ละตัวจะเน้นการแต่งตัวในแนวเปรี้ยวซ่า สดใสแก่นแก้ว เหมือนตามลักษณะนิสัยจริง - มักจะมีการเปลี่ยนแปลงอุปกรณ์และไอเทมที่ใช้อยู่เป็นประจำ - ใช้แต่ไอเทมราคาแพงและโดยจะเน้นไปที่ไอเทมหายาก(Rare Item) เพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่น และเพื่อใช้ในการประดับบารมี ใ้ข้อความเหนือชั้นต่อผู้อื่น 	<p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีเพื่อนที่รู้จักกันผ่านเกมมากมายที่สนิทสนมกันจนออกมาทำความรู้จักเป็นเพื่อนกันในชีวิตจริง ที่ผ่านมายุ่งเหยิงและออกไปไหนมาไหนด้วยกันหลายครั้ง <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นหัวหน้าคลับในเกมออนไลน์ - ภูมิใจที่มีผู้เล่นมากมายให้การยกย่องนับถือ - ภูมิใจที่มีระดับพลังที่สูงโดยใช้เวลาเล่นที่ไม่นาน - เข้าเล่นเกมเป็นประจำตลอดเวลาที่ว่างโดยไม่เกี่ยงว่าเป็นช่วงเวลาใด

จุดประสงค์ในการเล่นเกมนของแกมมนั้นก็เพื่อตอบสนองและทดแทนในสิ่งต่างที่ตนเองขาดหายไป ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนานในชีวิต การเพิ่มเพื่อนละคนรู้จัก การได้รับการยอมรับนับถือจากคนอื่นซึ่งสังคมในเกมที่เธอเข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ล้วนตอบสนองความต้องการในส่วนนี้ได้แทบจะทั้งหมด ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในการแสวงหาความพึงพอใจจากเกมมากขึ้นเรื่อยๆ

ตารางที่ 11 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของจอยซ์

จอยซ์	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 1 ปี - เล่นเกมออนไลน์ 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ โดยใช้เวลาในการเล่น เกม วันธรรมดา 4-5 ชม. วันหยุด 4-8 ชม. และเคยใช้เวลาออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 8 ชั่วโมง - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน 1,500-1,800 บาท - รู้สึกว่าเกมเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวัน เมื่อไม่ได้เล่นเกมมักจะรู้สึกกระวนกระวาย ไม่มีสมาธิในการทำเรื่องอื่นใด พะวงอยู่แต่กับเวลาที่จะได้เล่นเกม 	<ul style="list-style-type: none"> - จะมีการเปลี่ยนแปลงอุปกรณ์และไอเทมที่ใช้ อยู่ไปเรื่อยๆ โดยจะเน้นตามความชอบและอยากทดลองใช้ไม่เน้นเจาะจงที่อุปกรณ์ใดหรือประเภทใดเป็นพิเศษ - ลักษณะการพูดจาก็จะแตกต่างกันไปตามแต่ละตัวละคร ถ้าเล่นเป็นหญิงก็จะพูดจาอ่อนหวาน ถ้าเล่นเป็นผู้ชายก็จะพูดจาแข็งกระด้าง - จะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านในเกม และเพื่อนที่รู้จักกันที่ร้านเกม <hr/> <p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีคนรู้จักผ่านเกมมากมาย แต่จะไม่ค่อยเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้เพื่อนในโลกของเกม ทราบเท่าใดนัก - จะสนิทกับกลุ่มเพื่อนตามร้านที่พบเจอและเล่นเกมด้วยกันเป็นประจำมากกว่า - มีการนัดเพื่อนที่รู้จักกันตามร้านไปไหนมาไหนด้วยกันเสมอ - เคยมีแฟน โดยคบหากับผู้เล่นอื่นผ่านภายในโลกของเกม <hr/> <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีตัวละครที่มีระดับพลังสูงในหลายเกม - รู้สึกสนุกที่ได้เล่นปลอมตัวเป็นผู้ชายและทำให้ผู้เล่นคนอื่นๆหลงเชื่ออย่างสนิทใจ
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีตัวละครที่ใช้ในเกมต่างๆเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเคยเล่นเกมค่อนข้างหลายเกม และเปลี่ยนเกมที่เล่นอยู่เป็นประจำ - ตัวละครหลักที่ใช้เป็นทั้งเพศหญิงและเพศชาย - การแต่งกายในเกมจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆตามความชอบและบุคลิกภาพของตัวละครที่ตนเองใช้ ในขณะนั้น เช่น ถ้าเป็นเด็กนักเรียนหญิงก็จะใส่ชุดกระโปรงสีสดใส แต่ถ้าเป็นนักรบชายก็จะใส่ชุดเกราะเต็มพิกัด ถ้าเป็นโจรก็จะใส่หมวกใส่แว่นตาดำ - ชื่อที่ใช้ในเกมจะเป็นนามแฝงที่สมมุติขึ้น 	

จอยซ์มีพื้นฐานในการเล่นเกมนอกจากความสนุกสนานที่ได้ทำอะไรที่ท้าทาย และแตกต่างออกไปจากชีวิตจริง ซึ่งลักษณะและตัวตนที่สร้างขึ้นมากในเกมจะสามารถตอบสนองความต้องการของเธอในส่วนดังกล่าวได้อย่างมากมายตามเนื้อหาที่มีในแต่ละเกมได้อย่างไม่มีสิ้นสุด

ตารางที่ 12 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเพ็ญ

เพ็ญ	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 1 ปี - เล่นเกมออนไลน์ 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ โดยใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้ง วันธรรมดา 4-5 ชม. วันหยุด 5-6 ชม. และเคยออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 8 ชั่วโมง - มักเน้นเล่นเกมแต่ในช่วงกลางคืนไปจนถึงกลางดึกเท่านั้น - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน 150-500 บาท - เกมกลายเป็นเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวัน เมื่อไม่ได้เล่นเกมมักจะรู้สึกเบื่อและไม่มีความสนใจในการทำเรื่องอื่นใด 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้อีเมลราคาสูงเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นเกมนื่องจากกลัวเล่นตามคนอื่นไม่ทัน จะใช้ชื่อของตนเองในการตั้งชื่อตัวละครในเกมเป็นประจำอย่างเปิดเผย - มีการเปิดเผยหน้าตาที่แท้จริงของตนเองให้คนอื่นทราบ - ปกติจะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านในโลกของเกมเท่านั้น
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศหญิงตรงกับความเป็นจริง - สนใจกับการตกแต่งตัวละครของตนมากกว่าสนใจในเนื้อหาเกม - ลักษณะของตัวละครจะเน้นความน่ารัก สดใส ด้วยชุดเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่สวยงาม ตามความนิยมในเกมและตามกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน จึงทำให้ดูคล้ายคลึงและไม่แตกต่างจากผู้เล่นอื่นมากนัก 	<p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - แม้จะมีเคยนัดออกมาพบเจอกันอยู่บ้างแต่จะไม่เน้นความสนใจที่จะพัฒนาความสัมพันธ์กับคนที่รู้จักผ่านเกมมาสู่ในชีวิตจริงเท่าใดนัก แต่มักจะสานต่อความสัมพันธ์ในรูปแบบอื่นๆเช่น Chat Blog และ Space หรือในรูปแบบของโทรศัพท์มากกว่า <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เคยได้รับคะแนนโหวตความนิยมในเว็บไซต์ของเกมออนไลน์อยู่ในอันดับต้นๆ - เลือกเล่นแต่เกมที่ตัวละครน่ารักถูกใจเท่านั้น - มักจะเล่นเกมไปพร้อมกับออนไลน์MSNไปด้วยเป็นประจำ

พฤติกรรมในการเล่นเกมนองเพ็ญนั้น จะเกี่ยวเนื่องมาจากพฤติกรรมในการเล่นและเสพติดอินเทอร์เน็ตของเธอ เกมออนไลน์เป็นดังส่วนหนึ่งของความต้องการที่จะตอบสนองในเรื่องเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างครบวงจรของตนเอง ก่อนที่จะได้พบว่าเกมออนไลน์สามารถให้สิ่งต่างๆที่ตัวเธอต้องการได้มากกว่าที่คาดเอาไว้โดยเฉพาะในเรื่องของการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ผ่านโลกเสมือนในแบบที่ไม่เคยเจอมาก่อนจนพัฒนาไปจนชอบไปในที่สุด

ตารางที่ 13 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเอฟ

เอฟ	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 1 ปี - เล่นเกมออนไลน์ 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นแต่ครั้งวันธรรมดา 4-5 ชม. วันหยุด 6-8 ชม. และเคยที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 8 ชั่วโมง - มักเล่นเกมโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวในห้องและปิดไม่ให้ที่บ้านรู้ว่าตนเองเล่นเกม - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นต่อเดือน 500-1,000 บาท - มักจะเหม่อลอย นั่งคิดจินตนาการเรื่องราวในเกม ขณะที่ไม่ได้เล่นเกม 	<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อที่ใช้ในเกมจะเป็นนามแฝงที่สมมุติขึ้น - ส่วนใหญ่จะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านในโลกของเกม <hr/> <p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - แม้จะมีคนรู้จักตามเกมต่างๆมากมาย และมีเพื่อนผ่านเกมที่จะมาเล่นด้วยกันเป็นประจำ แต่กลับไม่ค่อยเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้เพื่อนในโลกของเกมทราบเท่าใดนัก - ไม่นิยมการนัดพบหรือการสานต่อความสัมพันธ์ที่มีออกมาสู่โลกในชีวิตจริงใดๆทั้งสิ้น นอกจากการพูดคุยกันทางโทรศัพท์ และทาง Chat หรือ E-mail
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศหญิงตรงกับความเป็นจริง - จะเน้นสร้างตัวละครตามความชอบส่วนตัว โดยมีต้นแบบมาจากตัวละครในจินตนาการและเรื่องราวต่างๆที่ตนเองชื่นชอบ - ชื่นชอบตัวละครที่จะมีโอกาสได้ใช้พลังเวทมนต์หรือสกิล (Skill) ต่างๆที่มีภาพสีสันสวยงามมากๆ - เน้นการดัดแปลง ตกแต่งตัวละครมากขึ้นเรื่อยๆเพื่อที่จะได้ดูดีไม่แพ้ผู้เล่นคนอื่นๆ 	

การเล่นเกมของเอฟเป็นลักษณะความชื่นชอบและทำทายเป็นตัวเกมมาก่อนที่จะพบว่าการเล่นเกมไปพร้อมกับคนอื่นๆจะนำมาซึ่งความสนุกสนานและทำท่ายิ่งกว่า จนกลายเป็นพฤติกรรมในการเล่นอย่างต่อเนื่องไปในที่สุด

ตารางที่ 14 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวิด

วิด	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 2 ปี - เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้ง วันธรรมดา 3-6 ชม. วันหยุด 8-10 ชม. และเคยที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 10 ชั่วโมง - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน 400-800 บาท - เมื่อไม่ได้เล่นเกมจะมีอารมณ์หงุดหงิด ต้องหากิจกรรมอื่น ๆ มาทำทดแทน 	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนใหญ่จะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันเนื่องจากการเล่นเกม และเพื่อนในห้องเรียนเป็นบางครั้ง - มีอัธยาศัยที่ดีต่อเพื่อนในเกมทุกคน - แม้จะมีเพื่อนตามเกมต่างๆมากมาย แต่จะไม่นิยมที่จะเปิดเผยตัวตนให้คนอื่น ๆ ทราบมากนัก
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศชายตรงกับความเป็นจริง - ชื่นชอบตัวละครในลักษณะนักรบ นักดาบ อัศวิน เนื่องจากจะเก่งและมีความอดทนสูง ทำให้เล่นเกมได้ง่ายขึ้น - ไม่เน้นในเรื่องของการแต่งตัวละคร เพื่อความสวยงามและดูดี แต่จะเน้นในเรื่องของพลังและผลประโยชน์ต่อการเล่นโดยรวมมากกว่า - เน้นใช้อาวุธและไอเทมราคาแพง มีประสิทธิภาพสูงเพื่อประโยชน์ในการเล่น - ชื่อที่ใช้ในเกมจะเป็นนามแฝงที่สมมุติขึ้น 	<p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ค่อยสนใจสานต่อความสัมพันธ์ออกนอกเกมเท่าไรนัก นอกจากนี้ความสัมพันธ์กับเพื่อนในเกมยังขาดช่วงอยู่เป็นประจำเพราะเล่นเกมอยู่หลายเกมและเปลี่ยนเกมที่เล่นไปเรื่อยๆ <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การได้มีตัวละครระดับเลเวลที่สูงในหลายเกม - ภูมิใจที่มีคนยกย่องและเข้ามาปรึกษาปัญหาเกี่ยวกับเกมมากมายทั้งในเกมและในชีวิตจริง - มีความเชี่ยวชาญเล่นเกมได้แทบทุกประเภท ศึกษาและเคยเล่นเกมมาแล้วเป็นจำนวนมาก - ไม่ปกปิดผู้ใดแต่กลับบอกให้ที่บ้านและเพื่อนๆ ทราบว่าตนเองเล่นเกมเพื่อสร้างชื่อเสียง

การมีพื้นฐานในความสนใจและชื่นชอบต่อตัวเกมอยู่ก่อนแล้วส่งผลให้วิดมุ่งมั่นอยู่กับการเล่นเกมได้เป็นเวลานาน อย่างไรก็ตามนอกจากความสนุกจากการเล่นที่วิดได้รับแล้ว วิดกลับมองว่าการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ต้องทำ ยิ่งเมื่อได้รับแรงกระตุ้นในความชื่นชมยินดีในการเล่นเกมนั้นทั้งจากเพื่อนๆ ในโลกของเกม และที่สำคัญคือการยอมรับจากเพื่อนๆ ในชีวิตจริงก็ยิ่งเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมในการเล่นเกมนั้นของวิดให้เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

ตารางที่ 15 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของไอคิง

ไอคิง	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 3 ปี - เล่นเกมออนไลน์ 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้ง วันธรรมดา 4-5 ชม. วันหยุด 6-8 ชม. และเคยที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดประมาณ 8-10 ชั่วโมง - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน 150-500 บาท - เมื่อไม่ได้เล่นเกมจะรู้สึกเบื่อหน่าย ต้องหาอะไรอย่างอื่นทำแทน 	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นเล่นเกมเพื่อที่จะได้ทำความรู้จักกับคนอื่น ๆ (จีบสาว) มากกว่าเอาชนะตัวเกม - มีเพื่อนในเกมมากมายโดยส่วนมากเป็นผู้หญิง <hr/> <p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหญิงในเกมหลายคนในลักษณะที่มากกว่าเพื่อนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นทางเกม ทางโทรศัพท์ หรือ ชณะพบเจอกันจริงๆ - มีการสร้างความสัมพันธ์ออกมาสู่โลกในชีวิตจริง ทั้งการโทรศัพท์พูดคุยกันเป็นประจำ และการนัดออกมาพบเจอเพื่อไปเที่ยวด้วยกัน <hr/> <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - รู้สึกพึงพอใจที่มีแต่คนซึ่งชอบตนเองในเกมมากมาย - เป็นนักล่ารางวัลและไอเทมคนหนึ่ง มักจะได้รับการยกย่องและชอรองจากคนอื่นๆอยู่เป็นประจำ
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศชายตรงกับความเป็นจริง - เน้นการสร้างและตกแต่งตัวละครเพื่อให้ออกมาดูดีและเท่ - ใช้แต่ไอเทมและชุดเสื้อผ้าราคาแพงเพื่อประดับประดา ไอ้รอดและตั้งดูดีให้ผู้อื่นสนใจ - ชื่อที่ใช้ในเกมจะเป็นนามแฝงที่สมมุติขึ้น - ส่วนใหญ่จะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันเนื่องจากการเล่นเกม 	

แม้ในระยะแรกจะมุ่งเน้นในเรื่องของการเล่นเกมเพื่อความท้าทายและเอาชนะตัวเกม แต่เมื่อเล่นไปได้ระยะหนึ่งก็พบว่าตัวเกมสามารถตอบสนองในเรื่องของการพบปะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นตามที่ตนเองต้องการได้ จึงหันมาเล่นเกมเพื่อที่จะได้มีโอกาสพบเจอและพูดคุยกับผู้เล่น(หญิง)คนอื่น ๆ มากกว่า และพยายามทำทุกทางเพื่อเรียกร้องความสนใจในแบบที่ชีวิตจริงไม่มีทางที่ตนเองจะกล้าแสดงออกในแบบนั้นได้ จนกลายเป็นวัตถุประสงค์หลักในการเล่นไปนั่นเอง

ตารางที่ 16 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเคน

เคน	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 3 ปี - เล่นเกมออนไลน์ 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้ง วันธรรมดา 4-5 ชม. วันหยุด 4-6 ชม. และเคยที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 6 ชั่วโมง - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือนประมาณ 1,500 บาท - เมื่อไม่ได้เล่นเกมจะเหม่อลอย ครุ่นคิดอยู่กับเรื่องของเกม ไม่ค่อยมีความอดทนและเบื่อหน่ายกับสิ่งต่างๆได้ง่ายดาย 	<ul style="list-style-type: none"> - โดยมากจะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านในเกม แต่บางครั้งก็จะพากันไปเล่นเป็นกลุ่มกับเพื่อนที่สนิทกันที่โรงเรียน - ชื่อที่ใช้ในเกมจะเป็นนามแฝงที่สมมุติขึ้น - จะไม่ค่อยนิยมเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้คนอื่น รู้จักมากนักหากไม่จำเป็นหรือว่าสนิทกันจริงๆ <hr/> <p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่มุ่งมั่นในเรื่องนี้มากนัก จะมีก็แต่กับเพื่อนที่รู้จักกันตามร้านที่ไปเล่นอยู่เป็นประจำ <hr/> <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ภูมิใจที่ตัวละครที่ใช้มีระดับพลังที่มาก - ภูมิใจที่หาไอเทมหายากได้ด้วยตนเองหลายต่อหลายครั้ง - ภูมิใจที่ได้รับการยกย่องจากผู้เล่นคนอื่นๆ - เคยรังแก เกะกะระรานคนอื่นๆในเกมจนหรือทำผิดกฎจนถูกแบนไอดีมาแล้วหลายครั้ง - นอกจากจะเคยใช้เงินจริงๆซื้อไอเทมในเกมโดยผิดกฎของเกมแล้ว ยังเคยเป็นผู้ที่ขายไอเทมเองและได้มาซึ่งเงินที่ใช้ได้จริงๆอีกด้วย
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศชายตรงกับความเป็นจริง - มักจะใช้ตัวละครประเภทอัศวิน นักดาบ นักรบ เนื่องจากเล่นได้ง่ายและมีความแข็งแกร่ง - ต้องการมีเลเวลสูงๆเพื่อให้คนอื่นสนใจ - ถึงแม้ตัวละครจะแต่งตัวและใช้แต่ของที่มีราคาแพง แต่ก็เน้นซื้ออาวุธ อุปกรณ์ ตลอดจนไอเทมต่างๆที่มีประโยชน์ในการเล่น เกมมากกว่าเพื่อประดับประดาตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - ภูมิใจที่ตัวละครที่ใช้มีระดับพลังที่มาก - ภูมิใจที่หาไอเทมหายากได้ด้วยตนเองหลายต่อหลายครั้ง - ภูมิใจที่ได้รับการยกย่องจากผู้เล่นคนอื่นๆ - เคยรังแก เกะกะระรานคนอื่นๆในเกมจนหรือทำผิดกฎจนถูกแบนไอดีมาแล้วหลายครั้ง - นอกจากจะเคยใช้เงินจริงๆซื้อไอเทมในเกมโดยผิดกฎของเกมแล้ว ยังเคยเป็นผู้ที่ขายไอเทมเองและได้มาซึ่งเงินที่ใช้ได้จริงๆอีกด้วย

พฤติกรรมในการเล่นเกมนั้นของเคนในช่วงแรกๆเป็นการแสดงออกในเชิงทำลายมากกว่าสร้างสรรค์ เพื่อมุ่งเน้นการเล่นเพื่อระบายอารมณ์และความเครียดจนนำไปสู่การมีปัญหากับบุคคลอื่นๆทั้งในและนอกเกม หรือแม้แต่การกระทำในลักษณะของการผิดกฎเพื่อให้ได้มาซึ่งในสิ่งที่ตนเองต้องการหรือความพึงพอใจส่วนตัว ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะไม่ได้รับการเลี้ยงดูและบ่มเพาะในการเข้าสังคมและใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นที่ดี อย่างไรก็ตามเมื่อผ่านไปจุดหนึ่งและได้พบเจอกับการลงโทษจากสังคมและผู้ควบคุม (GM) เคนก็เริ่มที่จะใช้การเล่นเพื่อประโยชน์ในทางสร้างสรรค์แก่ตัวเองมากขึ้นในระดับหนึ่งในที่สุด

ตารางที่ 17 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของน้องต

น้องต	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณ 1 ปี - เล่นเกมออนไลน์ 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นแต่ครั้งวันธรรมดา 3-5 ชม. วันหยุด 6-8 ชม. และเคยออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 10 ชั่วโมง - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นต่อเดือนประมาณ 1,000-1,500 บาท - ขณะไม่ได้เล่นเกมมักนึกถึงแต่เรื่องในเกมและเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน รู้สึกเบื่อหน่าย เหงา ฝ่าวรอตถึงแต่เวลาที่จะได้เข้าเล่นเกม 	<ul style="list-style-type: none"> - มีอัยยาศัยดีมักเป็นฝ่ายเข้าไปทำความรู้จักกับคนอื่นๆก่อนเป็นประจำ - ปกติจะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านในโลกของเกม - จะเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงกับเฉพาะกับคนในกลุ่มที่สนิทและเล่นด้วยกัน
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศชายตรงกับความป็นจริง - ชื่นชอบการเล่นเป็นจอมยุทธ์ นักดาบ หรือมือกระบี่ เพราะรวดเร็วจะเก่งกาจสามาถเข้าช่วยเหลือหรือเล่นไปกับคนอื่นๆได้ง่าย - มีการใช้เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ที่มีราคาแพงและหายาก โดยมีจุดประสงค์ทั้งเพื่อประโยชน์ในการเล่นและเพื่อประดับประดาให้ตัวละครดูดีน่าสนใจ - ชื่อที่ใช้ในเกมจะเป็นนามแฝงที่สมมุติขึ้น - เน้นเล่นเกมเพื่อที่จะได้รู้จักกับคนอื่นๆ 	<p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีเพื่อนในเกมมากมาย ได้ร่วมกลุ่มจนสนิทสนมและสร้างความสัมพันธ์ จนกลายเป็นกลุ่มใหญ่นัดออกมาพบเจอกันเป็นประจำแทบทุกเดือน <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ภูมิใจที่ตัวละครที่ใช้มีระดับพลังที่มาก - ภูมิใจในการที่ได้มีเพื่อนมาก และได้รับการชักชวนจากผู้เล่นอื่นๆทั้งที่รู้จักกันมาก่อนและเพิ่งเคยรู้จักให้ไปร่วมเล่นเกมด้วยเป็นประจำ - ภูมิใจที่ได้รับการยกย่องจากคนอื่นๆภายในเกม - มักได้รับการร้องขอให้ช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่นๆเป็นประจำ

พฤติกรรมในการเข้าสู่เกมของน้องตค่อนข้างชัดเจนในเรื่องของการมีปัญหาส่วนตัวโดยเฉพาะในเรื่องของการขาดที่พึ่ง ขาดเพื่อนสนิทเพื่อนฝูงในสังคม จึงใช้เกมออนไลน์ในการตอบสนองในจุดนี้ซึ่งในที่สุดก็สามารถประสบความสำเร็จสามารถทำความรู้จักมีเพื่อนได้เป็นกลุ่มเป็นก้อนในเกม ก่อนที่จะขยายความสัมพันธ์ออกมาสู่ในชีวิตจริงเพื่อทดแทนกลุ่มเพื่อนกลุ่มสังคมที่ตนเองต้องการและขาดหายไปได้ในที่สุด

ตารางที่ 18 แสดงสรุปพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของพัน

พัน	
<p><u>พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมาประมาณเกือบ4ปี - เล่นเกมออนไลน์ 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นแต่ครั้งวันธรรมดา 4-5 ชม. วันหยุด 6-10 ชม. และเคยที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุด 10 ชั่วโมง - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นต่อเดือนประมาณ 1,000-1,600 บาท - เมื่อไม่ได้เล่นเกมก็จะรู้สึกเบื่อหน่ายอยู่บ้างเล็กน้อย แต่ถ้าเมื่อถึงเวลาที่เล่นเกมเป็นประจำหรือช่วงเวลาที่ตั้งใจเอาไว้ว่าจะเล่นเกมแต่กลับไม่ได้เล่นจะหงุดหงิด จนไม่มีสมาธิในการทำเรื่องอื่นใด 	<ul style="list-style-type: none"> - มีอัตราคดีดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่นเป็นประจำ- ชื่อที่ใช้ในเกมจะเป็นทั้งชื่อจริงและนามแฝงที่สมมุติขึ้น - จะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านในเกมและกลุ่มเพื่อนสนิทกันที่เรียนด้วยกันเป็นบางครั้ง - จะเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงกับเฉพาะคนที่สนิทและวางใจได้เท่านั้น
<p><u>พฤติกรรมในเกมออนไลน์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ตัวละครเพศชายตรงกับความเป็นจริง - เล่นเป็นตัวละครหลายตัวในหลายเกม ตั้งแต่ทหารรับจ้าง หมอ หรือขโมย เพราะแต่ละตัวมีประโยชน์ในแต่ละสถานการณ์ - โดยมากจะใช้แต่ไอเทมราคาแพง เพื่อประโยชน์ในการเล่น และความชื่นชอบอยากทดลองใช้เป็นสำคัญ 	<p><u>การสานต่อความสัมพันธ์จากเกมออนไลน์สู่โลกแห่งความเป็นจริง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีเพื่อนในเกมมากมาย แต่ไม่ได้เน้นหรือมุ่งมั่นในการสร้างความสัมพันธ์ในด้านอื่นๆมากเท่าใดนักนอกจากการพบเจอกันในเกม - ได้ร่วมกลุ่มกับเพื่อนในเกมจนสนิทสนมและเคยมีการนัดออกมาพบเจอกันบ้างเป็นบางครั้ง <p><u>ข้อสังเกตอื่นๆ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นนักล่าไอเทมหายากจนได้รับการยกย่องและร้องขอให้ช่วยหาของให้จากคนอื่นๆเป็นประจำ - มักเข้าเล่นเกมเป็นประจำในช่วงกลางคืนจนถึงกลางดึก

การเล่นเกมของพันนอกจากจะเป็นการแสดงออกให้เห็นถึงความชื่นชอบในความสนุกสนาน เพลินเพลินที่ตัวเกมมีและตอบสนองในจุดนี้ให้เขาได้แล้ว การหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมของเขายังเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการอิสระของตนเองที่ต้องการจะทำในสิ่งที่ตนเองต้องการและอยากทำ โดยไม่ต้องมีใครมาคอยชี้แนะ จำกัด ควบคุม หรือขัดขวางเหมือนกับที่ได้พบเจอในช่วงก่อนหน้าที่จะได้มาเล่นเกมนี้เอง

ตารางที่ 19 แสดงปัจจัยด้านเกี่ยวกับการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์

ปัจจัยการออกแบบและคุณลักษณะพิเศษของเกมออนไลน์	จำนวน กรณีศึกษา
การออกแบบเกมให้ผู้เล่นสามารถสร้าง ปรับเปลี่ยนตัวละครได้หลายเพศหลายตัว และพัฒนาระดับความสามารถได้เรื่อยๆตามต้องการ	9
การออกแบบเกมที่ทำให้สามารถเล่นและแข่งขัน (ต่อสู้) ไปพร้อมๆกัน ระหว่างผู้เล่นด้วยตัวเองหรือกับศัตรูหรือมอนสเตอร์ในเกม	9
สิ่งของ อุปกรณ์ ไอเทม และของรางวัลต่างๆที่มีให้เลือกใช้มากมายภายในเกม	8
การเป็นสังคมเสมือน สามารถติดต่อสื่อสารมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้	6
ลักษณะทางกายภาพของเกม (ออกแบบภาพสวย เสียงประกอบไพเราะ ตัวละครน่ารัก มีอิสระในการเล่น ควบคุมง่าย หมุนภาพได้ 360 องศา)	5
การพัฒนาโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้มีระบบการเล่นที่มีเนื้อหาและภารกิจให้ทำเรื่อยๆ มากมายอย่างต่อเนื่อง	5
ระบบการเล่นเป็นทีม การที่ระบบอนุญาตให้รวมกลุ่มหรือสร้างกลุ่มได้	2

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เสพติดเกมออนไลน์ทั้ง 10 กรณีศึกษา พบว่าส่วนใหญ่จำนวน 9 คนติดเกมเพราะลักษณะของเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมสามารถสร้าง ปรับเปลี่ยนตัวละครได้หลายเพศหลายตัว และพัฒนาระดับความสามารถได้เรื่อยๆตามต้องการ เช่นเดียวกับการออกแบบให้ผู้เล่นสามารถเล่นและแข่งขัน (ต่อสู้) ไปพร้อมๆกัน ระหว่างผู้เล่นด้วยตัวเองหรือกับศัตรูหรือมอนสเตอร์ในเกมที่ดึงดูดให้นักเรียน นักศึกษาที่เป็นกรณีศึกษา 9 คนหันมาเสพติดเกมออนไลน์ ขณะที่ 8 คนบอกว่าติดเกมเนื่องจากสิ่งของ อุปกรณ์ ไอเทม และของรางวัลต่างๆที่มีให้เลือกใช้มากมายภายในเกม

ตารางที่ 20 แสดงปัจจัยด้านจิตวิทยาส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์

ปัจจัยด้านจิตวิทยาส่วนบุคคล	จำนวนกรณีศึกษา
ความวิตกกังวล	6
ความไม่พึงพอใจในตนเอง	6
การขาดความมั่นคง ความแปรปรวนทางอารมณ์	5
ความไม่มั่นใจในตนเอง	5
ความรู้สึกในทางลบ	4
การขาดจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในชีวิต	3
ความหงอยเหงา เศร้าซึม	2

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ปัจจัยด้านจิตวิทยาส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์ในหมู่ผู้ทำการศึกษาพบว่า ปัจจัยปัญหาที่มีมากที่สุดมีจำนวนถึงอย่างละ 6 คนเท่ากัน คือมีปัญหาเนื่องจากความวิตกกังวลในเรื่องต่างๆรอบตัวเกินกว่าเหตุและปัญหาความไม่พึงพอใจในตนเอง และเช่นกันในลำดับรองลงมา มีจำนวนอย่างละ 5 คนเท่ากันคือปัญหาการขาดความมั่นคงความแปรปรวนทางอารมณ์และปัญหาความไม่มั่นใจในตนเอง

ตารางที่ 21 แสดงปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในสังคมที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์

ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในสังคม	จำนวนกรณีศึกษา
มีความรู้สึกถึงความสัมพันธ์ในสังคมตนเองอยู่ยังไม่เพียงพอหรือน่าพึงพอใจ	10
ไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน	6
มีความลำบากในเรื่องของการปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้	4
มีแนวโน้มหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในชีวิตจริง	3
มีความลำบากใจในการมีปฏิสัมพันธ์(ติดต่อ พบปะ)กับผู้อื่น	2

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในสังคมที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์ในหมู่ผู้ทำการศึกษาพบว่าทั้ง 10 คนมีปัจจัยปัญหาเกี่ยวกับความรู้สึกว่าความสัมพันธ์ในสังคมตนเองอยู่ยังไม่มากเพียงพอหรือน่าพึงพอใจตามที่ตนต้องการ รองลงมา มีจำนวน 6 คนที่มีปัญหาไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และมีจำนวน 4 คนที่มีปัญหาความลำบากในเรื่องของการปรับตัวให้อยู่ในสังคม เช่น ไม่ขึ้นชอบคณะหรือวิชาที่เรียน ไม่ขึ้นชอบในสังคมที่ต้องอาศัยอยู่

ตารางที่ 22 แสดงปัจจัยด้านครอบครัวที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์

ปัจจัยด้านครอบครัว	จำนวนกรณีศึกษา
ขาดการสอดส่องดูแลจากที่บ้านในเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์	6
ขาดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว (การพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว)	6
มีปัญหาในเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว	5
ขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว	3

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ปัจจัยด้านครอบครัวที่ส่งผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์ ในหมู่ผู้ที่ทำการศึกษาพบว่า ปัจจัยปัญหาที่มีมากที่สุดมีจำนวนถึงอย่างละ 6 คนเท่ากัน คือมีปัญหขาดการสอดส่องดูแลจากที่บ้านในเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ และปัญหาขาดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว รองลงมามีจำนวน 5 คนคือมีปัญหาในเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางบ้านกับคนในครอบครัว และจำนวน 3 คนที่มีปัญหาขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 23 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อครอบครัว

ผลกระทบต่อครอบครัว	จำนวน กรณีศึกษา
พุดคุยและสนิทสนมกับคนในบ้านน้อยลง	9
ให้ความสำคัญและมีเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับทางบ้านน้อยลง	4
รู้สึกสะดวกใจที่จะพุดคุย ปรีกษาเรื่องต่างๆกับเพื่อนในเกมมากกว่าคนในบ้าน	4
เกิดปัญหา ชัดแย้งกับที่บ้านในเรื่องเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	3
ปกปิดในเรื่องการเล่นเกมนของตนไม่ให้ทางบ้านทราบ	3
มีพฤติกรรมโกหก หลอกลวงทางบ้านเพื่อที่จะได้มีโอกาสเล่นเกม	3

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลกระทบในด้านครอบครัวที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นที่ทำการศึกษพบว่า มีจำนวน 9 คนที่ส่งผลทำให้พุดคุยและสนิทสนมกับคนในบ้านน้อยลง มีจำนวน 4 คนที่ส่งผลให้ความสำคัญและมีเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับทางบ้านน้อยลง และมีจำนวน 4 คนเช่นกันที่ส่งผลให้เกิดความรู้สึกสะดวกใจที่จะพุดคุย ปรีกษาปัญหาหรือเรื่องต่างๆกับเพื่อนในเกมมากกว่าคนในบ้าน

ตารางที่ 24 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อเพื่อนในชีวิตจริง

ผลกระทบต่อเพื่อน	จำนวน กรณีศึกษา
มีเวลาพุดคุยและทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับกลุ่มเพื่อนสนิทที่เรียนด้วยกันน้อยลง	6
ไม่สนิทสนมและทำตัวห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน	6
รู้สึกสนิทสนม ให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักผ่านเกมมากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง	5
ทำให้รู้จักและสนิทกับเพื่อนที่สนใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์เหมือนกันมากขึ้น	2
หลีกเลี้ยงและโกหกเพื่อนเพื่อหาเวลามาเล่นเกม	1
มีปัญหาขัดแย้งกับเพื่อนโดยมีสาเหตุเกี่ยวเนื่องจากเกมออนไลน์	1

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลกระทบในด้านเกี่ยวกับเพื่อนที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นที่ทำการศึกษพบว่า มีจำนวน 6 คนที่ส่งผลทำให้มีเวลาพุดคุยและทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับกลุ่มเพื่อนสนิทที่เรียนด้วยกันน้อยลง และมีจำนวน 6 คนเช่นกันที่ส่งผลทำให้

ไม่สนิทสนมและทำตัวห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน และมีจำนวน 5 คนที่ส่งผลทำให้รู้สึกสนิทสนม ให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักผ่านเกมมากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง

ตารางที่ 25 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อการเรียน

ผลกระทบต่อการเรียน	จำนวน กรณีศึกษา
ไม่สนใจ ไม่มีสมาธิ ในการเรียนในห้องเรียนและการทบทวนบทเรียน	9
ผลการเรียนตกต่ำ เกรดไม่ดี	8
ทำงานหรือการบ้าน ได้ไม่เต็มที่ เสร็จล่าช้า ส่งไม่ทันเวลา	8
หนีเรียนเพื่อที่จะได้ไปทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์	3
รู้สึกว่าการเรียนในห้องน่าเบื่อหน่ายเมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นเกม	3
เคยหลับในห้องเรียน เพราะพักผ่อนไม่เพียงพอเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์	2

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลกระทบในด้านเกี่ยวกับการเรียนที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นที่ทำการศึกษาพบว่า มีจำนวน 9 คนที่ส่งผลทำให้รู้สึกไม่สนใจ ไม่มีสมาธิในการเรียนในห้องเรียนและการทบทวนบทเรียน มีจำนวน 8 คนที่ส่งผลทำให้มีผลการเรียนตกต่ำ เกรดไม่ดี และมีจำนวน 8 คนเช่นกันที่ส่งผลทำให้ทำงานหรือการบ้านได้ไม่เต็มที่ เสร็จล่าช้า ส่งไม่ทันเวลา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 26 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อสุขภาพ

ผลกระทบต่อสุขภาพ	จำนวน กรณีศึกษา
มีอาการอ่อนเพลีย ไม่ได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอในแต่ละวัน	9
ขาดการออกกำลังกายหรือทำกิจกรรมที่ได้ ออกแรง	7
มีอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ และตามส่วนต่างๆของร่างกาย	7
ทานอาหารไม่เป็นเวลา หรือ ทานไม่ครบทุกมื้อ	5
มีอาการปวด แสบ และระคายเคืองดวงตา	4
มีปัญหาเกี่ยวกับกระดูกสันหลังสภาวะต่างๆ เป็นประจำในขณะที่เล่นเกม	3
อื่นๆ เช่น มีอาการปวดศีรษะ เสียบุคลิกภาพ	2

จากตาราง ผลกระทบในด้านเกี่ยวกับสุขภาพที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นที่ทำการศึกษพบว่า มีจำนวน 9 คนที่ส่งผลทำให้มีอาการอ่อนเพลีย ไม่ได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอในแต่ละวัน มีจำนวน 7 คนที่ส่งผลทำให้ขาดการออกกำลังกายหรือทำกิจกรรมที่ได้ ออกแรง และมีจำนวน 7 คนเช่นกันที่ส่งผลทำให้มีอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อและตามส่วนต่างๆของร่างกาย และมีจำนวน 5 คนที่ส่งผลทำให้ทานอาหารไม่เป็นเวลาหรือทานไม่ครบทุกมื้อ

ตารางที่ 27 แสดงผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ที่มีต่อค่าใช้จ่ายส่วนบุคคล

ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายส่วนบุคคล	จำนวน กรณีศึกษา
เสียค่าใช้จ่ายไปกับการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละเดือนเป็นเงินจำนวนมาก	8
ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์เบียดเบียนค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆ	6
ค่าใช้จ่ายไม่พอใช้ จนมีปัญหากับผู้ปกครองหรือต้องขอเงินเพิ่มในบางครั้ง	5

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลกระทบในด้านเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายส่วนบุคคลที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นที่ทำการศึกษพบว่า มีจำนวน 8 คนที่ส่งผลทำให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายไปกับการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละเดือนเป็นเงินจำนวนมาก มีจำนวน 6 คนเช่นกันที่ส่งผลทำให้ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์เบียดเบียนค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆ และมีจำนวน 5 คนที่ส่งผลทำให้ค่าใช้จ่ายไม่พอใช้ จนมีปัญหากับผู้ปกครองหรือต้องขอเงินเพิ่มในบางครั้ง

ตารางที่ 28 แสดงการตระหนักรู้และรับทราบถึงภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ของผู้กลุ่มเสพติดเกมที่ทำการศึกษา

ชื่อ	มีการตระหนักรู้	ไม่มีการตระหนักรู้	จำเป็นต้องแก้ไขพฤติกรรม	ไม่จำเป็นต้องแก้ไขพฤติกรรม
เพ็ญส		/		/
แก้วม		/		/
จอยซ์		/		/
เพ็ญว		/		/
เอฟ	/			/
โชค		/		/
เคน		/		/
น้อต		/		/
วิด	/			/
พัน	/			/

จากตารางพบว่าสามารถแยกออกได้เป็นสองกลุ่ม โดยกลุ่มแรกคือกลุ่มที่ไม่มีการตระหนักในภาวะการการเสพติดเกมออนไลน์ของตนและมองว่าไม่จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขพฤติกรรมในการเล่นเกมนของตน โดยกลุ่มนี้จะมีอยู่ด้วยกันทั้งหมด 7 คน

ส่วนกลุ่มที่สองคือกลุ่มที่พอรับทราบและตระหนักรู้ถึงภาวะการการเสพติดเกมออนไลน์ของตน แต่กลับมองว่าไม่เห็นความจำเป็นที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขพฤติกรรมในการเล่นเกมนของตน โดยกลุ่มนี้จะมีอยู่ด้วยกันทั้งหมด 3 คน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 อภิปรายผล

5.3 ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมที่พบในกรณีศึกษา

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่พบในกรณีศึกษา

จากการศึกษาผู้เล่นเกมที่คุณลักษณะอยู่ในข่ายที่จัดได้ว่ามีอาการเสพติดการเล่น เกมออนไลน์ ในภาพรวมพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาทั้ง 10 คนเป็นเพศหญิงและเพศชายอย่างละ ครึ่ง มีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 16-22 ปี มีระดับการศึกษาจะอยู่ในช่วงมัธยมปลาย(ม.5-ม.6) 4 คน และในระดับมหาวิทยาลัย(ปี1-ปี4)อีก 6 คน ที่อยู่อาศัยในปัจจุบันส่วนใหญ่จะอยู่อาศัยที่บ้านกับ ครอบครัวของตนเองมากกว่าอยู่หอพักโดยมีผู้ที่อยู่อาศัยที่บ้านกับครอบครัวและผู้ปกครอง 8 คน และอยู่อาศัยที่หอพักตามลำพัง 2 คน ในเรื่องของรายได้พบว่าแต่ละคนยังไม่มีรายได้เป็นของตนเองเพราะกำลังอยู่ในช่วงการศึกษาเล่าเรียน รายได้ที่มีอยู่จึงเป็นเงินที่ได้รับมาจากทางบ้านให้นำมาจับจ่ายใช้สอยตามสะดวกในแต่ละเดือน ซึ่งเมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะสังเกตได้ว่าผู้ที่อยู่อาศัยในหอพักจะได้รับเงินจากทางบ้านไว้ใช้ต่อเดือนเป็นจำนวนสูงกว่าผู้ที่อาศัยอยู่กับบ้าน เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่ต้องรับผิดชอบในเรื่องต่างๆมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นค่าเช่าหอพัก ค่าอาหาร การกินหรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวในเรื่องอื่นๆ

ในส่วนของค่าใช้จ่ายที่ใช้เกี่ยวกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่จะเป็นการเสียค่าเช่าเครื่องให้ร้านเกม การซื้อบัตรเติมเงินหรือบัตรเงินสดที่ใช้ในการเล่น เกม เช่น คูกี้การ์ด @Cash ทูมวันนี้ เป็นต้น ตลอดจนการซื้อหนังสือคู่มือเฉลยเกมและนิตยสารเกี่ยวกับเกม จากการศึกษพบว่าจะมีการใช้จ่ายจำนวนเงินส่วนนี้ในแต่ละเดือนที่แตกต่างกันออกไปหลายระดับในแต่ละบุคคลโดยเริ่มตั้งแต่ใช้จ่ายเพียงไม่กี่ร้อยบาทไปจนถึงระดับหลักพัน บาท สำหรับสถานที่มักใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นเกมทั้งที่ร้านอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการเกี่ยวกับเกมออนไลน์และที่บ้านหรือภายในที่พักอาศัยของตน โดยในส่วนนี้จะมีข้อสังเกตว่าแม้จะเป็นผู้ที่อยู่อาศัยตามบ้านและสามารถเข้าถึงตัวเกมจากในที่พักอาศัยของตนเองได้ แต่ในบางรายก็ยังคงอาจมีความชื่นชอบหรือต้องการออกมาใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ตามร้านมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นเพราะความเคยชิน ที่ร้านมีเกมให้เลือกเล่นมากกว่า มีเพื่อนหรือคนที่รู้จักในร้านเกม ตลอดจนที่ร้านเกมมีค่าใช้จ่ายที่ไม่แพงและมีการให้บริการในเรื่องอื่นๆครบถ้วน เช่น ขนมขบเคี้ยว สั่งอาหารหรือเครื่องดื่มเข้ามากินขณะเล่นได้ เป็นต้น นอกจากนี้เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะเห็นว่าผู้ที่เล่นเกมตามร้านหรือเน้นเล่นเกมที่ร้านจะมีแนวโน้มในการสูญเสียค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง

กับการเล่นเกมออนไลน์ไปเป็นจำนวนมากกว่าผู้ที่เน้นการเล่นเกมภายในบ้านหรือที่อยู่อาศัยของตน โดยส่วนใหญ่จะเป็นเนื่องมาจากผู้ที่เล่นเกมภายในบ้านหรือที่พักอาศัยของตนเองจะไม่มีค่าใช้จ่ายในเรื่องของค่าเช่าเครื่องเล่นตามร้านเป็นรายชั่วโมงเหมือนผู้เล่นที่เล่นเกมตามร้านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง อีกทั้งยังไม่ต้องเสียค่าเช่าสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband) ที่จำเป็นต้องใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากผู้ปกครองหรือที่บ้านจะรองรับค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ให้แทน

พฤติกรรมในการเล่นเกมของกลุ่มผู้เสพติดเกมออนไลน์ที่พบในกรณีศึกษา

ในส่วนของพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่จะมีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์มาอย่างต่ำ 1 ปีขึ้นไป โดยในรายที่เล่นเกมมานานที่สุดใช้เวลาในการติดตามมาและเล่นมาแล้วนานจนเกือบจะถึง 4 ปีได้ อย่างไรก็ตามจำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมจะไม่มี ความแตกต่างกันมากนักโดยทุกคนจะมีการออนไลน์เข้าสู่เกมแทบจะทุกวัน โดยจะมีอยู่ 7 คนที่จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ 5-6 วันต่อสัปดาห์และ 3 คนที่ระบุว่าเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน ในส่วนของระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำศึกษามีแนวโน้มที่จะใช้เวลาหมดไปกับเกมออนไลน์ในช่วงวันหยุดเป็นปริมาณที่มากกว่าในช่วงวันธรรมดา ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากการที่ในวันหยุดจะมีช่วงเวลาว่างที่มากกว่า จึงสามารถออนไลน์เข้าสู่โลกของเกมได้เป็นระยะเวลาที่นานและสะดวกกว่า ในขณะที่ในวันธรรมดามีภาระกิจระหว่างวันมากกว่า เช่นการเดินทางไปเรียนหนังสือ เป็นต้น จึงทำให้มีช่วงเวลาและความสะดวกในการออนไลน์เข้าสู่เกมน้อยกว่า ประกอบกับปัจจัยอื่นๆจึงทำให้เหลือระยะเวลาที่จะใช้ในการเข้าสู่เกมน้อยลง

ในส่วนของช่วงเวลาที่มักใช้เข้าเล่นเกมเป็นประจำในแต่ละวันของแต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันออกไป โดยจากกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาจะมีผู้ที่เข้าเล่นเกมตั้งแต่ในช่วงเย็นหลังเลิกเรียนและหัวค่ำทั้งหมด 6 คน และมักเริ่มต้นเล่นในช่วงกลางคืนเป็นต้นไปอีก 4 คน อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาดูส่วนใหญ่ทุกคนจะใช้เวลาเล่นเกมยาวไปจนถึงตื่นคำคืนกว่าจะเลิกเล่นไม่ต่างกันมากนัก ในขณะที่สถิติระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดต่อครั้งได้รับการเปิดเผยจากกลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาว่าส่วนใหญ่แทบทุกคนจะอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น ในขณะที่บางคนระบุว่าเคยถึงกับออนไลน์อยู่นานข้ามวันข้ามคืนโดยไม่คิดที่จะพักผ่อนหรือหลับนอนแม้แต่บ่อย

ในส่วนของประเภทของเกมที่เล่นจะมีทั้งเกมกีฬา(SPORT CASUAL) เกมวางแผน(RTS) และเกมผจญภัยสวมบทบาท(MMORPG) ซึ่งเกมออนไลน์ประเภทMMORPGจะได้รับความนิยมมากที่สุด โดยสังเกตได้ว่าผู้เล่นที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ที่ได้ทำการศึกษาทุกคนจะเล่นและมีความชื่นชอบในเกมลักษณะดังกล่าว และเมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่าในกลุ่มผู้ชายจะเคยเล่นหรือชื่นชอบเล่นเกมประเภทแอคชั่นหรือยิงเพิ่มเข้ามา ในขณะที่ถ้าเป็นกลุ่มผู้หญิงจะไม่ให้ความสนใจในเกมประเภทยิงแม้แต่น้อยเนื่องจากดูแล้ว รุนแรง น่ากลัว เกินกว่าจะเพลิดเพลินให้รู้สึกสนใจอยากเล่น โดยกลุ่มผู้เล่นหญิงจะชื่นชอบเกมที่มีลักษณะตัวละครออกเป็นแนวกึ่งการ์ตูน น่าตาน่ารัก และภาพในเกมสวย สีสด สดใส ในแนวจินตนาการ แฟนตาซีเล่นแล้วรู้สึกเพลิดเพลินใจซึ่งเกมประเภทกีฬาและผจญภัยส่วนใหญ่จะตอบสนองในจุดนี้ได้มากกว่า ในขณะที่เหตุที่กลุ่มผู้เล่นชายมักจะให้ความนิยมและสนใจกับเกมประเภทวิ่งไล่ยิงกัน เพราะว่าเล่นง่าย ได้ลุ้นระทึก สนุกตื่นเต้นเร้าใจ ช่วยให้ระบายอารมณ์คลายเครียด นอกจากนี้ยังมีวิธีการเล่นและควบคุมที่ไม่ซับซ้อนไม่แตกต่างจะเกมประเภทวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ (offline)แบบที่เคยเล่นมาก่อนเท่าไรนัก แต่อย่างไรก็ตามกลุ่มผู้เล่นชายดูเหมือนจะเป็นผู้เล่นที่มีการแสวงหาความตื่นเต้นเร้าใจและท้าทายมากกว่าจึงนิยมที่จะเปลี่ยนเกมเล่นไปเรื่อยๆหลายเกมหลายประเภท ประกอบกับกระแสความนิยมในเกมประเภทกีฬาและผจญภัยมีมากขึ้นเรื่อยๆจึงเริ่มหันมาให้ความสนใจและนิยมเล่นกันมากที่สุดในที่สุด

การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ จากการศึกษพบว่าผู้เล่นแต่ละคนจะมีจำนวนเกมที่เล่นอยู่เป็นประจำมากกว่าหนึ่งเกมเหมือนกัน โดยส่วนใหญ่แม้จะมีพฤติกรรมเปลี่ยนเกมเล่นไปเรื่อยๆแต่ก็จะมีเกมหลักๆที่เล่นอย่างต่อเนื่องเป็นประจำอยู่เสมอ จึงทำให้มีผู้เล่นหลายคนที่มีจำนวนตัวละครที่ใช้หลายตัวในหนึ่งเกม โดยจากกลุ่มผู้เล่นที่ได้ทำการศึกษาจะพบว่านอกจากจะเล่นเกมเพื่อความตื่นเต้น เพลิดเพลินใจแล้ว กลุ่มผู้เล่นหญิงจะสนใจเน้นให้ความสำคัญในเรื่องของการตกแต่ง ดัดแปลงตัวละครที่ตนเองใช้ให้มีความสวยงาม เพื่อดึงดูดความสนใจและอวดกัน ด้วยไอเทมชุดแต่งตัว เครื่องประดับ เครื่องไม้เครื่องมือ ตลอดจนอุปกรณ์และอาวุธที่ใช้ต่างๆ แต่อย่างไรก็ตามจากการศึกษาจะพบว่ากลุ่มผู้เล่นจะไม่ได้เน้นการแต่งกายด้วยชุดที่มีลูกเล่นหรือลักษณะอลังการจนเกินเหตุหรือดูเกินงามมากนัก แต่จะให้ความสำคัญกับการแต่งกายในลักษณะของการใช้ชุด อุปกรณ์หรือไอเทมที่มีราคาสูงและหายากมาประดับประดาตัวละครให้ออกมาดูดีมากกว่า ในขณะที่กลุ่มผู้เล่นชายแม้จะใช้เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์หรือไอเทมที่มีราคาแพงไม่ต่างกันมากนักในแต่ละเกม แต่ทั้งนี้ก็มีจุดมุ่งหมายหลักเน้นไปที่เพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นหรือต่อสู้กับศัตรูมากกว่าเพื่อจุดประสงค์อวดกัน แต่ที่เหมือนกันทั้งในผู้เล่นหญิงและ

ชายก็คือการที่ต่างก็พยายามขวนขวายทุกวิถีทางตามที่ศักยภาพของแต่ละบุคคลจะทำได้ เพื่อที่จะได้มีโอกาสได้ใช้ไอเทมที่มีราคาสูงและหายาก ทั้งนี้นอกจากจะเพื่อประโยชน์ในการเล่นเกมนั้นแล้ว ยังเป็นการข

ในส่วนของการเลือกเพศตัวละครที่ใช้ในเกมจากการเปิดเผยของผู้เล่นที่ได้ ทำการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่จะเลือกใช้ตัวละครตรงกับเพศของตนเองในชีวิตจริง จะมีเพียงในกรณีของจอยซ์เท่านั้นที่นอกจากจะมีการสร้างตัวตนในเกมเป็นจำนวนมากตามเกมต่างๆ แล้วพบว่าหลายครั้งยังมีการปลอมแปลงเพศของตนเองที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นอีกด้วย โดยให้เหตุผลว่าเพื่อความสนุกสนาน ได้ทดลองในหลายสิ่งหลายอย่างที่แปลกใหม่และทำไม่ได้ เช่นการเป็นผู้ชาย ได้แสดงออกในแบบผู้ชายเนื่องจากในชีวิตจริงเป็นผู้หญิง ตลอดจนทั้งเพื่อประโยชน์ในการเล่นเกมนั้นของตนเองอีกด้วย

ในส่วนจากรูปแบบลักษณะในการเล่นเกมนอนไลน์ เนื่องจากลักษณะของเกมมุ่งที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถเข้ามาเล่นเกมไปพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นได้แม้ว่าจะอยู่ต่างที่หรือห่างไกลกันเพียงใดก็ตาม จึงทำให้พบว่าในกลุ่มที่ได้ศึกษามีถึง 6 คนที่โดยปกติจะเล่นเกมออนไลน์ไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการเล่นเกมนั้น ไม่ว่าจะเป็นการได้เล่นด้วยกันผ่านเฉพาะทางโลกเสมือนในเกมหรือรู้จักผ่านเกมแล้วนัดออกมาเล่นเกมด้วยกันก็ตาม และมีอีก 4 คนที่นอกจากจะเล่นเกมไปพร้อมกับเพื่อนในเกมแล้วยังจะมีการเล่นไปพร้อมๆ กลุ่มเพื่อนที่เรียนด้วยกันในบางครั้งหรือแม้แต่กับกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันตามร้านอินเทอร์เน็ตที่มักไปเล่นเกมอยู่เป็นประจำอีกด้วย

5.4 ปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นเกมนอนไลน์

ปัจจัยทางการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์

จากการศึกษาที่ได้ทำให้ทราบว่าปัจจัยด้านเกี่ยวกับการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์เองก็เป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องและส่งผลก่อให้เกิดมีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ได้ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากการที่ตัวเกมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเกมใดๆ หรือประเภทใดก็ตาม มักจะถูกออกแบบมาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินเพลิดเพลินใจ ตลอดจนถูกผลิตออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเกมส่วนใหญ่โดยเฉพาะ การที่เกมออนไลน์มีคุณสมบัติในด้านต่างๆ มากมายอย่างที่แตกต่างและหาไม่ได้จากเกมคอมพิวเตอร์อื่นๆ ทั่วไป จึงทำให้เกมออนไลน์เป็นที่ชื่นชอบและสามารถสร้างแรงจูงใจในการเล่นเกมนั้นอย่างต่อเนื่องในหมู่ผู้ที่มี

โอกาสเข้าเล่นเกมได้ในวงกว้างอันดูได้จากปริมาณจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงมากขึ้นเรื่อยๆในปัจจุบัน

ซึ่งจากการศึกษาวิจัยที่ได้จึงทำให้พบว่ามียุคสมัยด้านเกี่ยวกับการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการชื่นชอบและเสพติดการเล่นของเกมของกลุ่มผู้เล่นเกมหลากหลายยุคสมัยดังต่อไปนี้คือ ยุคสมัยเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของเกม เช่นออกแบบภาพสวย เสียงประกอบไพเราะ ตัวละครน่ารัก มีอิสระในการเล่น ควบคุมง่าย หมุนภาพได้ 360 องศา ยุคสมัยเกี่ยวกับการออกแบบเกมที่ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้าง ปรับเปลี่ยนตัวละครได้หลายเพศหลายตัว และพัฒนาระดับความสามารถได้เรื่อยๆตามต้องการ ยุคสมัยเกี่ยวกับการเล่นและแข่งขัน(ต่อสู้)ไปพร้อมๆกัน ระหว่างผู้เล่นด้วยกันเองหรือกับศัตรูหรือมอนสเตอร์ในเกม ยุคสมัยเกี่ยวกับสิ่งของอุปกรณ์ ไอเทม และของรางวัลต่างๆที่มีให้เลือกใช้มากมายภายในเกม ยุคสมัยเกี่ยวกับการเป็นสังคมเสมือน สามารถติดต่อสื่อสารมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ ยุคสมัยเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้มีระบบการเล่นที่มีเนื้อหาและภารกิจให้ทำเรื่อยๆ มากมายอย่างต่อเนื่อง และยุคสมัยเกี่ยวกับระบบการเล่นเป็นทีม การที่ระบบอนุญาตให้รวมกลุ่มหรือสร้างกลุ่มได้ ซึ่งยุคสมัยในการชื่นชอบการเล่นเกมออนไลน์ทั้งหมดที่พบล้วนมีความใกล้เคียงสอดคล้องกับงานวิจัยของธนวิวัฒน์ วรณประภา(2547) ที่พบว่ามียุคสมัยทางด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยหลายยุคสมัยที่จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกมติดตามเล่นอย่างคลั่งไคล้หลงใหล

อันส่งผลทำให้ผู้ที่เล่นเกมเกิดพฤติกรรมในการเปิดรับและเล่นเกมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆตามมา ไม่ว่าจะเป็นอันเนื่องมาจากเฉพาะตัวของเกมออนไลน์ ที่มักมีวิธีการเล่นที่ง่ายเป็นอิสระ เน้นภาพที่สวยงาม หมุนภาพได้ 360 องศา ตลอดจนความสามารถของโปรแกรมมีระบบการติดต่อสื่อสาร สามารถพูดคุยกันได้ ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ทำให้ผู้เล่นมีเพื่อนมากมาย เกิดเป็นโลกจำลองและสังคมเสมือนในเกม ที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเลือกพัฒนาตัวละครของตนได้อย่างต่อเนื่องและหลากหลาย จนกลายเป็นความท้าทายในหลายรูปแบบ ทั้งในเรื่องของการเลื่อนระดับขั้นและสถานะของตัวละคร ความท้าทายของการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นด้วยกันเองหรือกับศัตรูและมอนสเตอร์ต่างๆในเกม ความท้าทายในการประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังไว้ ความท้าทายในเรื่องของการเก็บเงิน เก็บของ เพื่อนำไปพัฒนาความสามารถพิเศษของตัวละครซึ่งแสดงถึงระดับความเก่งกาจ ทำให้เกิดการโชว์ ใ้อวดในเรื่องของระดับพลังและสิ่งของที่ใช้ระหว่างกัน ผู้เล่นแต่ละคนจึงต้องอดทนเล่นเกมเป็นระยะเวลาเวลานาน เพื่อเพิ่มความสามารถให้แก่ตัวละครของตน ให้มีความเก่งกาจเหนือคนอื่นๆ ตลอดจนสร้างกลุ่ม

การเล่นเป็นทีมเพื่อร่วมเล่นไปพร้อมกันซึ่งสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับผู้เล่นและกลุ่มของตนเองได้นอกจากนี้ตัวเกมยังมีภารกิจให้ทำมากมาย มีการพัฒนาโปรแกรมอยู่เสมอทำให้ผู้เล่นรู้สึกที่ตัวเกมมีความน่าดึงดูดและน่าสนใจอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

โดยจะเห็นได้ว่านอกจากตัวเกมออนไลน์เองจะสร้างความน่าดึงดูดให้กลุ่มผู้เล่นติดเกมเกิดความสนใจจนอยากทดลองเล่นเกมตั้งแต่แรกแล้ว จากปัจจัยด้านโปรแกรมของตัวเกมที่กล่าวมายังคงเป็นสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้เมื่อกลุ่มผู้เล่นติดเกมที่ทำการศึกษาค้นคว้าทดลองเล่นและสัมผัสโลกของเกมดูแล้วจะเกิดความรู้สึกชื่นชอบและติดใจ จนก่อให้เกิดความอยากที่จะมีโอกาสได้เล่นต่อไปเรื่อยๆ อันจะเห็นได้จากการที่กลุ่มตัวอย่างที่เล่นติดเกมออนไลน์แทบจะทุกคนเมื่อได้พบเจอหรือมีโอกาสเล่นเกมก็จะมีความรู้สึกที่เกมออนไลน์นั้นช่างเล่นได้อย่างง่ายดาย และมีความรู้สึกประทับใจในการเล่นในครั้งแรกนั้นแทบจะในทันที ส่งผลให้เกิดความคิดที่จะเข้ามาเล่นเกมในครั้งต่อไปตามมาอย่างต่อเนื่อง และผลจากการชื่นชอบต่อตัวเกมนั้นเองจึงก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้เวลาและทุ่มเทให้กับการเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner ที่อธิบายแรงจูงใจและพฤติกรรมของบุคคลว่าเมื่อสิ่งมีชีวิตได้รับผลที่เกิดจากพฤติกรรมและการกระทำโดยอย่างเป็นที่น่าพึงพอใจแล้ว พฤติกรรมนั้นก็จะเกิดขึ้นได้บ่อยอย่างต่อเนื่อง

ในขณะที่เดียวกันก็สอดคล้องกับทฤษฎี Captology ของ B.J. Fogg โดยมองว่าเทคโนโลยีเกี่ยวกับเกมเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเล่นเกมได้อย่างยาวนานและต่อเนื่อง รวมทั้งชักจูงให้เกิดความสนใจทำให้เพิ่มปริมาณและจำนวนของผู้เล่นมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากเกมจะถูกออกแบบมาให้ยืดหยุ่นและเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมในเรื่องต่างๆ ทั้งการดำเนินเรื่องและการควบคุมให้เป็นไปอย่างรวดเร็วและง่ายดายเนื่องจากในกระบวนการผลิตเกมแต่ละเกมถูกออกแบบ ฟิสิกส์วิเคราะห์ซ้ำแล้วซ้ำอีกให้มีเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการกับกลุ่มเป้าหมายที่วางเอาไว้ในวงกว้างมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เกมจึงมีความสามารถมากพอที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการใช้ชีวิตของผู้เล่นที่ชื่นชอบในเกมนั้นๆ ให้ยอมรับเกมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิต ดังที่พบในกรณีศึกษาจะเป็นได้ว่าเป็นตัวเกมเองที่ออกแบบมาได้เป็นอย่างดีและที่พึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคน จนถึงขั้นที่ผู้เล่นที่ทำการศึกษาดังกับยินยอมเสียสละเวลาหรือหาเวลาในแต่ละวันเพื่อเล่นเกมได้โดยที่ไม่รู้ตัวว่ากระทบกระเทือนหรือทำให้การใช้ชีวิตของตนเองมีปัญหาหรือผิดแปลกไปแม้แต่น้อย รวมทั้งก็ให้เกิดความรู้สึกและความต้องการในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองเพื่อให้สอดคล้อง หรือเกี่ยวพันกับลักษณะการเล่นของตัวเกม จนต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ใช้ใน

ชีวิตประจำวัน โดยที่ตัวของผู้เล่นเองเป็นผู้ตัดสินใจกระทำและยินยอมเอง ไม่ได้มีผู้ใดมาบังคับให้กระทำแม้แต่น้อย ในส่วนนี้จึงค่อนข้างที่จะชี้ให้เห็นได้ชัดว่าถ้าตัวเกมถูกออกแบบมาอย่างดีและมีคุณสมบัติที่ดีที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องการจนสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นได้อย่างเพียงพอ ตัวเกมเองก็จะเสมือนมีแรงดึงดูดและดึงดูดผู้เล่นไว้ได้นานพอที่จะทำให้ผู้เล่นต้องยอมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เคยมีและการใช้ชีวิตให้สอดคล้องและคล้อยตามการเล่นและใช้ชีวิตในโลกของเกมได้ในที่สุด

ปัจจัยภาวะปัญหาทางด้านจิตวิทยา

จากการศึกษาที่ได้พบว่ากลุ่มผู้เล่นเกมทุกคนที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ที่พบในกรณีศึกษา ไม่ว่าจะเป็นก่อนหรือหลังจากที่ได้เล่นเกมออนไลน์มักจะมีปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจในรูปแบบต่างๆ ถึงแม้ระดับในเรื่องเกี่ยวกับสภาวะปัญหาที่แต่ละคนจะมีระดับมากน้อยแตกต่างกันออกไปโดยบางคนจะมีประเด็นให้เห็นชัดเจนสูงมากจนรู้สึกได้ ไปจนกระทั่งบางคนอาจจะเป็นปัญหาเล็กๆน้อยๆจนดูแล้วไม่ใช่ปัญหาที่เป็นเรื่องใหญ่แตกต่างจากที่คนทั่วไปประสบพบเจออยู่ก็ตาม แต่ประเด็นปัญหาทางจิตใจเหล่านั้นแม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยเพียงใดถ้าหากมีโอกาสที่จะแสวงหาหรือเติมเต็มในเรื่องนั้นๆได้ ตามธรรมชาติถ้าไม่ใช่สิ่งที่ยากลำบากหรือยากเย็นจนเกินไปได้นั้นคนเราก็มักจะไคว่คว้าให้ได้มาสู่ตนเองอยู่เสมอ

อย่างไรก็ตามจากกรณีศึกษาที่มีพบว่ามักมีปัญหาเนื่องจากความวิตกกังวลในเรื่องต่างๆรอบตัว เก็บกดคิดมากเกินไปเหตุต่อสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นกับตนเอง มีความรู้สึกในทางลบในสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นหรือกับสิ่งต่างๆไปก่อนเสมอ มีปัญหาความไม่พึงพอใจในตนเองไม่กล้ายอมรับในสิ่งที่ตัวเองเป็นหรือมีอยู่ ผิดหวังในตนเองเกี่ยวกับการใช้ชีวิตและการเรียน มีปัญหาการขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าแสดงออกในเรื่องต่างๆ รู้สึกว่าตนเองด้อยค่ากว่าความเป็นจริง มีปัญหาความหงอยเหงา เปล่าเปลี่ยว เบื่อหน่าย เศร้าซึมเนื่องจากขาดเพื่อนและคนรู้ใจ ปัญหาการขาดความมั่นคง ความแปรปรวนทางอารมณ์ มีการแสดงออกต่อความผิดหวังและเศร้าเสียใจง่ายเกินกว่าเหตุ มีปัญหาการขาดจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในชีวิต เกิดความสับสน ไม่แน่นอน ไม่รู้ว่าควรจะให้มีความสำคัญในเรื่องใดต่อไป รู้สึกว่าการใช้ชีวิตมีแต่อุปสรรคและต้องผจญกับเรื่องที่ยากลำบากมากมาย จนก่อให้เกิดเป็นลักษณะของความเครียดสะสมโดยที่แม้แต่ว่าตัวเองก็อาจจะไม่รู้ตัว Young(1996) ได้ระบุว่าบุคคลที่มีสภาพปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจในลักษณะดังกล่าวเช่นเดียวกับกลุ่มผู้เล่นเกมที่ทำการศึกษามักมีแนวโน้มจะชวนชวหาสิ่งที่ช่วยในการเป็นหลักยึดเหนี่ยวในชีวิต เพื่อระบายและหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้นใน

ชีวิตและภายในจิตใจของตนเอง อันเป็นเหตุที่ทำให้ก่อให้เกิดภาวะของการยึดติดในสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมานั่นเอง

ในขณะที่สื่อเกมสามารถที่จะตอบสนองและช่วยทดแทนได้ในส่วนเหล่านั้น โดยคุณสมบัติหลักของการเล่นเกมที่มุ่งเน้นในเรื่องของการให้ความสนุกสนาน ความบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด เสริมสร้างจินตนาการและความต้องการของผู้เล่นให้เกิดขึ้นได้จริง อย่างไรก็ตามสื่อเกมออนไลน์ได้พัฒนาก้าวหน้าขึ้นไปอีกในการตอบสนองความต้องการแก่ผู้เล่นในแง่ต่างๆ ได้อย่างที่ไม่เคยพบและแตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์หรือสื่ออื่นๆ ที่ผ่านมา ด้วยการสร้างสังคมจำลองและโลกเสมือนรองรับผู้เล่นได้เป็นจำนวนมากภายในเวลาเดียวกัน ทำให้ผู้เล่นได้มีคนที่รู้จัก มีเพื่อนใหม่ๆ มากมาย มีโอกาสได้พบเจอกับคนที่ตนเองพึงพอใจ มีความชื่นชอบหรือมีความคิดเห็นในเรื่องเดียวกัน ตลอดจนตัวเกมมักมีเนื้อเรื่องและเนื้อหาที่หลากหลาย สามารถค้นหาและสร้างสังคมที่แปลกใหม่ได้อย่างที่ใจต้องการ สามารถสร้างความสัมพันธ์พูดคุยกับผู้อื่นได้อย่างเปิดเผยไม่กีดกัน แสดงออกในเรื่องต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัดและมีอิสระเสรี ซึ่งในชีวิตจริงไม่อาจทำได้หรือเกิดขึ้นได้จริง

นอกจากนี้ยังเป็นเวทีให้ได้แสดงออกในสิ่งที่ต้องการ สามารถปลดปล่อยอารมณ์ได้อย่างเต็มที่ผ่านทางคำพูด การต่อสู้หรือการแต่งตัว อย่างที่ไม่อาจจะหาจากที่อื่นใดได้ สามารถที่จะประกอบสร้างและเปลี่ยนแปลงตนเองตลอดจนสิ่งต่างๆ ได้อย่างที่ตนเองพึงพอใจ แม้จะผิดพลาดในเรื่องอันใดก็สามารถที่จะเริ่มต้นใหม่ได้ทุกเมื่อ ไม่มีอะไรเสียหายเหมือนในชีวิตจริง โดยไม่ต้องกังวลในเรื่องใดๆ เพราะไม่ได้กฎเกณฑ์เข้มงวดมาบังคับใช้ มาคอยกำหนดควบคุมและไม่ต้องกลัวว่าจะกระทบกระเทือนกับผู้อื่นโดยในชีวิตจริงแม้แต่กับตนเอง

เนื่องจากคุณสมบัติของเกมออนไลน์ที่มีทั้งหมดนอกจากจะทำให้คนปกติทั่วไปชื่นชอบแล้ว จึงยังไม่ใช่เรื่องแปลกแต่อย่างใดที่กลุ่มผู้เสพติดเกมที่ทำการศึกษาซึ่งมักจะประสบกับปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจไม่ว่าจะมากน้อยเพียงใดก็ตาม จะค้นพบว่าโลกของเกมสามารถที่จะช่วยเติมเต็มในเรื่องนั้นๆ ได้ และต้องการเข้ามาแสวงหาสิ่งทดแทนอย่างต่อเนื่อง จนราวกับว่าเกมออนไลน์กลายเป็นสิ่งที่ให้พึ่งพิง และช่วยให้ลืมปัญหาที่เกิดขึ้นที่ได้พบเจอมาในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของรพีพร มณีพงษ์(2533) ที่พบว่านักเรียนเล่นเกมเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด และปัญหาต่างๆ ที่ต้องประสบหรือเผชิญอยู่

ปัจจัยทางด้านทางสังคม

จากการศึกษาที่ได้พบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ในแทบทุกกรณีศึกษามักจะมีปัญหาเกี่ยวกับในเรื่องความสัมพันธ์ทางสังคม โดยมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือไม่ก็ความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนในชีวิตจริงค่อนข้างที่จะชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการห่างเหินกันเองในครอบครัว ผู้ปกครองไม่ดูแลเอาใจใส่ การไม่ได้อยู่อาศัยกับพ่อแม่ การมีปัญหาขัดแย้งกับทางบ้าน ตลอดจนการเข้ากับเพื่อนที่เรียนไม่ได้ มีเพื่อนและคนรู้จักค่อนข้างน้อย ขาดแคลนคนรู้จัก ขาดกลุ่มเพื่อนสนิทที่มีความชอบและสนใจในเรื่องเดียวกันอย่างจริงจัง ไม่ค่อยมีได้พบเจอหรือพูดคุยกับใคร ไม่ได้ได้รับความสนใจหรือการยอมรับจากคนรอบข้างเท่าที่ควร และไม่อาจปรับตัวเข้ากับสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ได้ จากทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Needs Hierarchy) ได้ระบุว่าความต้องการเป็นสิ่งพื้นฐานของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นความต้องการทางร่างกาย (physical needs) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (safety needs) ความต้องการความรักและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (love & belonging needs) ความต้องการที่จะรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า (esteem needs) ตลอดจนความต้องการความสำเร็จของชีวิต (self-actualized needs) ดังนั้นเมื่อบุคคลบางคนมีความรู้สึกว่าคุณค่าความต้องการหรือความสัมพันธ์ในชีวิตจริงที่มีอยู่ยังขาดไปหรือได้รับไม่เพียงพอ ก็จะทำให้การออกแสวงหาสิ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการเพื่อเติมเต็มในส่วนนั้นๆได้ ในเมื่อมนุษย์เป็นสัตว์สังคม บุคคลแต่ละคนก็ย่อมต้องการมีสังคมที่ดี มีโอกาสในการมีสัมพันธภาพทางสังคมกับบุคคลอื่นๆ ต้องการมีเพื่อน ต้องการได้รับความรัก จากครอบครัวและบุคคลรอบข้าง ต้องการได้รับการยอมรับมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งในสังคมได้อย่างที่ตนพึงพอใจ ดังนั้นการประสบปัญหาทางด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ โดยเฉพาะกับครอบครัว และเพื่อนๆในสังคมที่ตนอาศัยอยู่จึงย่อมมีโอกาสสูงที่สนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมในการเสพติดสิ่งใดๆได้ ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์จึงเป็นทางเลือกที่กลุ่มบุคคลดังกล่าวเลือกที่จะใช้ตอบสนองและทดแทนในสิ่งที่ตนเองขาดหายไป ซึ่งสอดคล้องกับScott E. Caplan(2003) ได้กล่าวว่าบุคคลที่รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้าและมีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาความชอบของตนไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากขึ้น

ด้วยความที่สื่อเกมออนไลน์เป็นสื่อที่มีการจำลองรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้เล่นโดยการสร้างสังคมในโลกเสมือนขึ้นมา ผู้ที่มีแนวโน้มประสบปัญหาเกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ทางสังคมจึงมักใช้สื่อเกมออนไลน์เพื่อชดเชยตลอดจนแสวงหาลักษณะทางสังคมที่ตนเองต้องการและขาดหายไป ซึ่งในปัจจุบันการใช้ชีวิตในโลกเสมือนประกอบกับคุณสมบัติอื่นๆที่มีในเกมออนไลน์ จึงสามารถที่จะช่วยตอบสนองและทดแทนในสิ่งต่างๆเหล่านั้นได้ โดยเปิดโอกาสให้บุคคลได้มีโอกาส

รู้จักกับคนอื่นๆมากมาย ได้สร้างสัมพันธ์ภาพดีกับคนใหม่ๆมีเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ที่ให้การยอมรับนับถือในบุคคลนั้นๆได้อย่างง่ายดาย ตลอดจนช่วยเติมเต็มในส่วนของจินตนาการ โดยสามารถแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรมและเป็นตัวเป็นตนให้ความรู้สึกจับต้องได้ไม่ใช่เพียงภาพจินตนาการเหมือนอย่างสื่ออื่นๆทั่วไป ดังนั้นเมื่อบุคคลที่มีลักษณะปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมได้ค้นพบว่าการเล่นเกมสามารถทดแทนในสิ่งตนเองต้องการได้ จึงเกิดพฤติกรรมการยึดติดอยู่กับสิ่งที่ตนเองมีความสุขและได้รับการตอบสนองก่อให้เกิดเป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ไปในที่สุด ซึ่งแนวโน้มการเสพติดที่ได้สอดคล้องกับการศึกษาของธนิกันต์ มาชะศิริวานนท์(2545) ที่ระบุว่าบุคคลที่เสพติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะไม่พึงพอใจในความสัมพันธ์ของตนเองกับบุคคลอื่น มักขาดการสนับสนุนและไม่ได้รับการยอมรับนับถืออย่างที่ต้องการจากสังคม

จากกลุ่มผู้เสพติดเกมที่เป็นกรณีศึกษาทั้งหมดจะมีปัจจัยปัญหาในเรื่องนี้ค่อนข้างมากโดยจะเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น ในกรณีของน้องตซึ่งมีปัญหามีเพื่อนน้อยเนื่องจากเข้ากับเพื่อนที่เรียนไม่ได้ และไม่มีเพื่อนสนิทที่มีความชอบและสนใจในเรื่องเดียวกันอย่างจริงจัง ตลอดจนไม่อาจปรับตัวเข้ากับสังคมที่ตนเองต้องมาอาศัยอยู่ได้ดีนัก จึงตัดสินใจเล่นอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์เพื่อบรรเทาความเบื่อและเหงา จนสามารถหาเพื่อนในเกมมาทดแทนเพื่อนในชีวิตได้เป็นจำนวนมากในที่สุด

ปัจจัยทางด้านครอบครัว

จากการศึกษาที่มียังได้พบว่านอกจากกลุ่มผู้เสพติดเกมแทบทุกคนจะมีปัญหาในแง่ของการขาดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันภายในครอบครัว ทำให้มีปัญหในเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางบ้านกับคนในครอบครัว จนทำให้นำไปสู่การมีแนวโน้มเป็นปัจจัยส่งเสริมให้เกิดการมีพฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์อย่างที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น นอกจากนี้ยังพบว่าปัจจัยทางด้านครอบครัวในเรื่องของการสอดส่องควบคุมดูแลพฤติกรรมในการใช้งานคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน โดยจากการศึกษาพบว่าครอบครัวและผู้ปกครองของกลุ่มผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่จะทราบและรับรู้ถึงการมีพฤติกรรมในการเล่นเกมของกลุ่มผู้เล่นเกมที่ทำการศึกษา นอกจากนั้นกลุ่มผู้เสพติดเกมยังมักจะได้รับส่งเสริมและสนับสนุนให้ใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระจากทางบ้าน ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้มีโอกาสได้ใกล้ชิดและคลุกคลีอยู่กับเกมได้มากและง่ายขึ้น ซึ่งในขณะที่มีการปล่อยให้ใช้งานได้อย่างอิสระนั้นแต่ส่วนใหญ่ผู้ปกครองกลับไม่มีการดูแลให้ความสนใจหรือไม่มีการควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต

และการเล่นเกมแต่อย่างใด กลับกลายเป็นการวางใจปล่อยให้เล่นและเข้าใช้งานได้อย่างอิสระ ไม่มีการจำกัดเวลาหรือตั้งกฎเกณฑ์ ตลอดจนเงื่อนไขในการเข้าใช้งานใดๆทั้งสิ้นในแต่ละครั้ง

แม้การที่ครอบครัวตามใจและปล่อยให้ใช้ชีวิตอย่างอิสระอาจจะเป็นเรื่องที่ดี แต่การปล่อยปละละเลย ขาดการเอาใจใส่ตลอดจนการสอดส่องจากผู้ปกครองและทางบ้านในเรื่องดังกล่าว ก็อาจจะทำให้กลุ่มผู้เสพติดเกมขาดการชี้นำที่ดี ไม่มีการดูแลหรือการให้คำแนะนำในการเล่นอย่างถูกต้องและพอดีในแต่ละวัน นอกจากนี้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังมีประโยชน์อีกมาก นอกเหนือจากการใช้เพียงเพื่อการเล่นเกมถ้าหากได้รับการสนับสนุนในการใช้งานอยากเข้าใจและถูกวิธี อีกทั้งการที่ผู้เล่นตามบ้านได้รับการสนับสนุนให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ได้ถึงที่บ้านโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายของตนเองแม้แต่น้อย เนื่องจากที่บ้านจะเป็นผู้รองรับค่าใช้จ่ายส่วนนี้ให้ทั้งหมด ยังส่งผลอาจทำให้ผู้เล่นขาดความรับผิดชอบ ไร้ซึ่งระเบียบในการใช้ชีวิตเนื่องจากสามารถเข้าถึงเกมได้ง่ายตามสะดวกจนเป็นเรื่องปกติ ในขณะที่เดียวกันก็พบว่าถ้าหากพอจะมีการเข้ามาควบคุมดูแลจากผู้ปกครองอยู่บ้างก็มักก็จะเป็นไปในลักษณะเป็นครั้งคราวไป ไม่ได้มีการควบคุมดูแลอย่างต่อเนื่องและใกล้ชิดอีกทั้งยังมักจะใช้วิธีการบังคับ ออกคำสั่งมากกว่าการที่จะอธิบายให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง ส่งผลให้เกิดการขัดแย้ง มีการประท้วง กลายเป็นเล่นนานขึ้นหรือจนถึงขั้นแอบไปเล่นในที่ลับหลังตาผู้ปกครอง ส่งผลทำให้เกิดการปกปิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของตนทำให้ทางบ้านไม่ทราบ จึงทำให้ไม่มีโอกาสในการสอดส่องหรือดูแลในเรื่องของการเล่นเกมในระยะยาว และถ้าหากมีปัญหาขัดแย้งกันมาก ๆ ก็จะนำไปสู่การมีปัจจัยปัญหาทางด้านจิตใจและปัญหาครอบครัวต่อไปได้

อันจะเห็นได้จากกรณีของเพ็ญและโซคูงที่ผู้ปกครองต่างก็รับรู้ รับทราบการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเกม แต่กลับปล่อยให้มีการเล่นได้อย่างอิสระไม่มีการดูแลควบคุมดูแลตลอดจนกำหนดกฎเกณฑ์ในการใช้งานใดๆทั้งสิ้น แม้จะเล่นเกมออนไลน์ยาวนานขึ้นเรื่อยๆหรือเล่นจนตึกตื่นเพียงใดก็ตาม ในขณะที่ถ้าหากมีการปล่อยปละละเลยให้เล่นได้อย่างอิสระมาโดยตลอดจนเกิดความเคยชิน เมื่อถูกผู้ปกครองว่ากล่าวตักเตือนในภายหลังก็จะไม่เชื่อฟังทำให้เกิดพฤติกรรมต่อต้านเช่น แอบหนีออกไปเล่นนอกบ้านตามร้านเช่นกรณีของน้อง หรือไม่ก็ใช้วิธีการแอบเล่นในช่วงเวลากลางคืนเพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้มีใครทราบหรือพบเจอเช่นในกรณีของวิด เป็นต้น

5.5 ผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์

การศึกษาในเรื่องของผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ ทำให้เห็นถึงผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ในภาพรวมของกลุ่มผู้เสพติดเกมทั้ง 10 กรณีศึกษา โดยได้จำแนกออกเป็นผลกระทบในแง่ต่างๆ ดังต่อไปนี้

ผลกระทบในด้านที่เกี่ยวกับการเรียน

จากผลการวิจัยที่ได้ในทุกกรณีศึกษา พบว่าการที่กลุ่มผู้เสพติดเกมใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลามากจะส่งผลกระทบในแง่ลบอย่างเห็นได้ชัดต่อการเรียน ซึ่งกลุ่มผู้เสพติดเกมทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องเกี่ยวกับการเรียน โดยพบว่ามีอาการขาดการเอาใจใส่ในการเรียน เห็นการเรียนหนังสือเป็นเรื่องยากเกินกว่าจะทำความเข้าใจ นำเบื่อหน่าย นำมาซึ่งผลการเรียนตกต่ำกว่าที่ควรจะเป็น แตกต่างกับการเล่นเกมที่มองว่าเป็นเรื่องที่แสนง่ายดายในการทำ ความเข้าใจและถึงแม้จะยากเพียงใดก็ยังพร้อมและมุ่งมั่นจะฝ่าฟันไปให้ได้

แม้แต่การเรียนในห้องเรียนซึ่งควรจะมองว่าเป็นหน้าที่หลักในวัยของตนที่ต้องพึงกระทำในการศึกษาหาความรู้ แต่กลุ่มผู้เสพติดเกมทั้งหมดกลับไม่ให้ความสำคัญเท่าที่ควร อีกทั้งยังมองว่าเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่ายที่ต้องกระทำ รู้สึกกับการเรียนหนังสือในห้องเรียนว่าไม่ดึงดูดใจ เชื่องช้า ไม่ทันใจ และมักสูญเสียสมาธิในการเรียนในห้องเรียนอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดอาการเหม่อลอยหรือคิดคำนึงเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่นเกมได้โดยง่าย ก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ใจจดจ่อเฝ้ารอให้ถึงแต่เวลาที่จะเลิกเรียนหรือช่วงเวลาที่จะได้เล่นเกม โดยไม่ค่อยสนใจในเนื้อหาที่สอนในห้องเรียน บางกรณีอาจถึงขั้นตัดสินใจหนีเรียนเพื่อเอาเวลาไปใช้ในกิจกรรมอย่างอื่นที่น่าสนใจกว่าโดยเฉพาะการเล่นเกม อย่างเช่นในกรณีศึกษาของเคน แก้มและจอยซ์ ซึ่งรู้สึกว่าการเรียนในห้องเรียนมีความเชื่องช้า น่าเบื่อหน่าย ไม่ทันใจมากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเทียบกับช่วงก่อนหน้าที่จะเล่นเกมออนไลน์อย่างจริงจังและไม่มีความคิดที่จะทำความเข้าใจเพิ่มเติม จนตัดสินใจที่จะหนีเรียนในที่สุด

นอกจากนี้ยังมองว่าการทำการบ้านหรือทำงานส่งไม่สำคัญเท่ากับการเล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งกลับยังมองว่าเป็นการเบียดเบียนเวลาในการเล่นของตนเองอีกด้วย ทักษณคดีดังกล่าวส่งผลทำให้มีความรับผิดชอบต่อการทำการบ้านหรือทำงานส่งน้อยลง เกิดลักษณะของการพลัดวันประกันพรุ่งโดยใช้เวลากับการเล่นเกมออนไลน์ก่อนแล้วจึงจะมาเร่งทำงานหรือ

การบ้านในภายหลัง นอกจากนี้ยังเกิดอาการสมาธิสั้นในการทำงาน ความอดทนในการเผชิญปัญหาต่ำ เบื่อง่ายจิตใจไม่อยู่กับเนื้อกับตัว ต้องใช้ความตั้งใจหรือแรงจูงใจเป็นอย่างมากในการทำงานในแต่ละครั้ง เนื่องจากถูกรบกวนจิตใจด้วยความรู้สึกต้องการจะเล่นเกมหรือออนไลน์เข้าสู่โลกของเกมอยู่เสมอ ทำให้งานที่รับผิดชอบเสร็จสิ้นล่าช้าหรือทำไม่ได้ไม่เต็มศักยภาพตามความตั้งใจมากนัก

การมีจิตใจจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป ทำให้ความสนใจและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือหรือทบทวนบทเรียนลดลงอีกด้วยเพราะจะเอาเวลาที่ไปเล่นเกมเสียส่วนใหญ่ ส่งผลต่อการเตรียมความพร้อมในการสอบ แม้จะมีความพยายามในการอ่านหนังสือและทบทวนบทเรียนแต่ก็จะเป็นไปในลักษณะของความจำเป็น ต้องจวนเจียนหรือจวนตัวจริงๆก็จึงจะคิดเริ่มให้ความสนใจกับการอ่านหนังสือเตรียมตัวสอบ ไม่มีการทำความเข้าใจหรือทบทวนบทเรียนล่วงหน้าตั้งแต่เนิ่นๆ แม้กระทั่งในช่วงสอบก็ยังคงหาเวลาสำหรับออนไลน์เข้าสู่โลกของเกม ต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมากที่จะดึงความสนใจของตนเองให้ออกห่างจากการออนไลน์เข้าสู่โลกของเกม ในขณะที่บางรายไม่อาจที่จะอดทนอดกลั้นหรือยับยั้งใจที่จะหยุดเล่นหรือปลีกตัวออกห่างจากการเล่นเกมออนไลน์ได้แม้จะเป็นเพียงช่วงระยะเวลาสั้นๆในช่วงสอบก็ตาม อย่างเช่นในกรณีของเพ็ญสที่ยืนยันว่าแม้ช่วงสอบก็ยังต้องหาเวลาเข้าไปเล่นเพราะกลัวว่าถ้าไม่ได้เล่นนานๆตัวละครของเพื่อนๆคนอื่นจะเก่งล้ำหน้ากว่าตนเอง ส่วนกรณีของเพ็ญสที่บอกว่าต้องเข้าไปเล่นเพราะความเคยชินไม่เช่นนั้นจะทำให้ไม่มีสมาธิในการอ่านหนังสือทบทวนบทเรียน และในกรณีของจอยซ์ที่หากจะทบทวนบทเรียนก็ต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมากที่จะดึงความสนใจของตนเองให้ออกห่างจากเกม ด้วยการไปอยู่ในที่ๆเข้าถึงเกมไม่ได้เช่นในห้องสมุดหรือถ้าอยู่ในห้องก็ต้องดึงโมเด็มที่เครื่องออกก่อน

นอกจากนี้จากการมุ่งมั่นเล่นเกมในแต่ละวันของผู้ที่เสพติดเกมยังทำให้ร่างกายไม่ได้รับการพักผ่อนเพียงพอส่งผลให้ประสิทธิภาพในการศึกษาเล่าเรียนลดลง ไม่มีความพร้อมสำหรับการทำกิจกรรมในแต่ละวันรวมทั้งการเรียน โดยจะเห็นจากการที่กลุ่มผู้เสพติดเกมในแทบทุกกรณีศึกษาจะเคย่วงหรือแอบงีบนอนหลับในห้องเรียนมาแล้วทั้งนั้น

ผลการศึกษามีจึงสามารถอธิบายได้ค่อนข้างชัดเจนว่าการหมกมุ่นและการใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์จนเกินพอดีของผู้เล่นที่เสพติดเกมออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อการศึกษาโดยตรง ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เสพติดเกมทุกกรณีศึกษาซึ่งล้วนแต่ทำให้เสียการเรียน อัน

เห็นได้จากที่ปัญหาในการเรียนที่เกิดขึ้น ผลการเรียนของแต่ละคนที่ไม่ดีมากนักและลดลงอย่างชัดเจน ซึ่งจะสอดคล้องกับการศึกษาของรพี มณีพงษ์(2533) ว่าการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มีองค์ประกอบที่สามารถทำให้การเรียนตกต่ำลง การเล่นเกมก่อนและระหว่างการสอบจะทำให้มีความสัมพันธ์ต่อการเรียนในเชิงลบ แม้ในบางกรณีกลุ่มผู้เสพติดเกมบางคนจะยังสามารถรักษาผลการเรียนเอาไว้ได้ในระดับที่น่าพอใจ แต่ในช่วงที่มีพฤติกรรมเสพติดการเล่นเกมนานๆก็จะส่งผลให้ผลการเรียนตกลงและต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมากในการรักษาผลการเรียนให้กลับมามีอยู่ในระดับปกติหรือน่าพอใจเท่าเดิม

ผลกระทบในด้านที่เกี่ยวกับเพื่อนและคนรอบข้าง

จากกรณีศึกษาทั้งหมด พบว่าการเล่นเกมนของกลุ่มผู้เสพติดเกมค่อนข้างที่จะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนและคนรอบข้างอยู่ไม่น้อย ทั้งนี้เนื่องจากการที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์จึงมักที่จะให้ความสำคัญกับเกมและความเป็นไปภายในโลกของเกมเป็นสิ่งสำคัญ ส่วนใหญ่จึงมักจะไม่สนใจเกี่ยวกับความเป็นไปรอบตัวหรือสิ่งที่อยู่ นอกเหนือจากในเกมมากนัก แม้จะไม่ได้ถึงขั้นเป็นคนตัดขาดจากโลกภายนอกและพอจะรับรู้เรื่องราวความเป็นไปอยู่เสมอแต่ถึงกระนั้นก็กลับไม่ได้สนใจหรือให้ความสำคัญเท่าที่ควร โดยผลกระทบที่เด่นชัดที่สุดก็คือการขาดความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนหรือกับคนรอบตัวในสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่

โดยทั้งนี้เนื่องจากการคลุกคลีให้ความสำคัญและทุ่มเทเวลาให้กับการเล่นเกมนับกับโลกเสมือนภายในตัวเกมมากเกินไป จึงทำให้เวลาที่ใช้ไปในการเล่นเกมนับเป็นเวลาที่จะได้ใช้ทำสิ่งต่างๆในชีวิตจริงแม้แต่กับการพูดคุยมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่ตนเองรู้จัก ส่งผลทำให้ได้พูดคุยหรือมีเวลาไปไหนมาไหนกับเพื่อนของตนเองน้อยลงเมื่อเทียบกับช่วงก่อนหน้าที่จะเริ่มเล่นเกม ส่งผลให้สนิทสนมกับเพื่อนน้อยลง ไม่สนใจหรือคิดที่จะเข้าร่วมทำกิจกรรมใดๆกับเพื่อนฝูงทั้งสิ้น แต่กลับให้ความสำคัญกับเกมมากขึ้น มองว่าไม่อยากจะสูญเสียเวลาที่ตนเองมีไปใช้ในสิ่งอื่นๆมากเท่ากับการเล่นเกม จนเพื่อนที่เคยมีเริ่มตีตัวออกห่างและเริ่มลดจำนวนน้อยลงเรื่อยๆ

นอกจากนี้การคบเพื่อนในเกมยังเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีส่วนสำคัญ ส่วนใหญ่พบว่ามักจะให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกมนานกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง โดยอาจจะเพราะกลัวที่จะพูดคุยในเรื่องต่างๆที่ปกปิดจากเพื่อนหรือไม่กล้าเปิดเผยให้ครอบครัวของ

ตนทราบ ในที่นี้อาจจะไม่ได้หมายความว่าให้ความไว้วางใจต่อเพื่อนในเกมมากกว่า แต่อาจจะ เป็นมาจากความสนิทสนม การที่ได้พบเจอกันผ่านเกมเป็นประจำ ได้พูดคุยในเรื่องต่างๆด้วยกัน ทุกวันแม้จะเป็นเพียงผ่านโลกในเกมแต่ก็อาจจะสะดุดใจปรึกษาในเรื่องต่างๆด้วยมากกว่า ทั้งนี้ อาจจะเป็นเพราะเพื่อนในเกมไม่รู้จักหน้าตากัน ตลอดจนปกปิดตัวตนจริงๆได้ง่ายกว่า

แต่อย่างไรก็ตามกับเพื่อนที่รู้จักผ่านเกม การที่ได้พบเจอกันในเกมแทบทุกวัน ได้ พบปะพูดคุย ได้พูดจาหยอกล้อ ค่อยๆเอาใจช่วยเหลือและให้หยิบยืมในสิ่งต่างๆแม้เพียงใน โลกเสมือนแต่ความรู้สึกที่ได้ก็อาจจะไม่แตกต่างอะไรกับการได้รู้จักและใช้ชีวิตร่วมกันเป็นระยะ เวลานาน จนรู้สึกเหมือนกับว่าได้คลุกคลีและรู้จักกันมานาน หลายครั้งที่พบว่ามีการพัฒนา ความสัมพันธ์จากในโลกเสมือนในเกมออกมาสู่โลกของความเป็นจริง มีการนัดออกมาพบปะ พูดคุยกันในบางรายและคบเป็นเพื่อนกันอย่างจริงจังไปในที่สุดจนต้องยอมรับว่าการพบปะและทำ ความรู้จักระหว่างกันผ่านทางโลกเสมือนไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการChatและเกมออนไลน์เป็น ช่องทางที่สามารถทำให้รู้จักกับผู้อื่นได้เป็นจำนวนมากโดยใช้ระยะเวลาอันสั้นอย่างได้ผลจริงๆ ซึ่ง กลุ่มผู้เสพติดเกมก็จะได้กลุ่มเพื่อนที่รู้จักผ่านการเล่นเกมในรูปแบบต่างๆนี้เองเข้ามาทดแทนเพื่อน ที่ขาดหายไปในชีวิตประจำวัน

แต่ถึงกระนั้นการมุ่งมั่นเอาแต่เล่นเกม คลุกคลีอยู่กับโลกของเกมและคนรู้จักผ่าน เกม ส่งผลทำให้บุคคลนั้นๆขาดพัฒนาการทางสังคม ขาดทักษะในการเข้าสังคมในชีวิตจริงส่งผล ให้เพื่อนในชีวิตจริงมีน้อยลง ก่อให้เกิดพฤติกรรมเก็บตัว เข้ากับคนอื่นๆได้ยาก ในหลาย กรณีศึกษาพบว่ามีคนที่มีพฤติกรรมเสพติดเกมจะมีคนที่รู้จักสนิทสนมและพร้อมที่จะให้ความ ช่วยเหลือผ่านทางเกมเป็นจำนวนมากกว่าคนที่รู้จักในชีวิตจริง

กลายเป็นการสร้างความเข้าใจผิดในกลุ่มผู้เสพติดเกมหลายรายว่าอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์เป็นหนทางในการเข้าสังคมที่ถูกต้องวิธีหนึ่ง การทำความรู้จักกับคนอื่นผ่านเกม หรือโลกเสมือนต่างๆเป็นการเข้าสังคมที่ถูกต้องสำหรับตนเองเพราะสามารถหาเพื่อนในแต่ละครั้ง ได้เป็นจำนวนมาก แต่ถึงกระนั้นถ้าหากไม่มีคอมพิวเตอร์หรือไม่ได้เล่นเกมก็จะมีวิธีหรือไม่กล้าที่จะ เริ่มต้นทำความรู้จักกับใคร เมื่อไม่อาจที่จะเริ่มต้นมีสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นได้อย่างที่หวังหรือมอง ว่าเป็นเรื่องยาก จึงเริ่มหันมามองว่าเพื่อนทางเกมเข้าหาและทำความรู้จักได้ง่ายกว่า สร้างสัมพันธ์ ได้ง่ายกว่า สนุกกว่า ไม่มีความเสี่ยงในเรื่องของการเสียหน้า ในขณะที่เข้าไปแนะนำตัวและพูดคุย

ด้วยทัศนคติดังกล่าวสุดท้ายเพื่อนและคนรู้จักที่มีในกลุ่มผู้เสพติดเกมแต่ละคนจึงเริ่มเปลี่ยนไปสู่เพื่อนที่รู้จักกันเนื่องมาจากการเล่นเกมหรือรู้จักผ่านโลกในเกมแทนที่เพื่อนกลุ่มอื่นๆ ในชีวิตจริง ในบางกรณีถึงอาจทำให้เป็นต้นตอให้เกิดความเข้าใจผิด ความน้อยอกน้อยใจในหมู่เพื่อนฝูง อาจจะได้ถึงกับโกหกเพื่อน ผิดนัดเพื่อนเพื่อที่จะได้เล่นเกมหรือเพื่อที่จะได้พบเจอกับเพื่อนในเกม และเกิดมีปากเสียงกับเพื่อนได้ และถึงแม้จะได้รับคำตักเตือน ตลอดจนถึงแม้จะรับทราบในคำเตือนดังกล่าวแต่ก็ไม่ปฏิบัติตาม แต่กลับมองเป็นว่าเพื่อนในเกมเข้าอกเข้าใจกันในตนเองมากกว่าเพื่อนในชีวิตจริงเสียอีก ถึงแม้กับบางกรณีในระยะแรกๆ เกมดูเหมือนจะช่วยให้กระชับความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนของตนได้ดีขึ้น แต่เมื่อเล่นไปได้นานๆ เข้าก็กลับกลายเป็นว่าเกมเป็นต้นเหตุที่ชักนำและทำให้ตนเองแยกตัวออกห่างจากเพื่อนคนอื่นๆ ที่เคยมีออกไปแทน

ยกตัวอย่างในกรณีศึกษาของเคน น็อต แก้ม จอยซ์ ที่มุ่งหวังแต่จะสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนใหม่ๆ ผ่านทางการเล่นเกมและโลกเสมือนในเกมเพียงอย่างเดียว โดยไม่สนใจที่จะมีปฏิสัมพันธ์หรือพยายามสร้างสัมพันธ์ภาพกับคนอื่นๆ ในโลกของความเป็นจริงเพิ่มเติมแม้แต่น้อย แต่ซ้ำร้ายการกระทำดังกล่าวกลับเป็นการพลักเพื่อนในชีวิตจริงที่ไม่ได้สนใจในเรื่องของเกมให้ออกไป จนในที่สุดจึงคงเหลือแต่คนที่รู้จักผ่านโลกเสมือนเท่านั้น ซึ่งแนวโน้มดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของศิริลักษณ์ ศรีวนาสณห์(2535) ที่พบว่านักเรียนที่เล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียว และนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุดมีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ และการศึกษาในเรื่องความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นวิดีโอเกมพบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมลดลงหลังจากที่ได้เล่นวิดีโอเกม

อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่าถ้าหากอยู่ในสภาวะที่ไม่อาจเข้าถึงเพื่อเล่นเกมได้ เช่นอยู่ในเวลาเรียน อยู่ในโรงเรียนหรือในห้องเรียน ก็จะกลับมามีปฏิสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนมากขึ้น แต่เมื่ออยู่ในสภาวะที่สามารถเลือกที่จะเข้าถึงเกมได้เช่นหลังเลิกเรียน หรืออยู่ที่บ้านก็จะกลับไปเน้นให้ความสนใจกับเกมและเพื่อนที่รู้จักกันจากเกมออนไลน์มากกว่าเช่นเดิม

ผลกระทบในด้านที่เกี่ยวกับครอบครัวและสังคมแวดล้อม

จากการศึกษาที่พบในหมู่ของผู้ที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์พบว่าความตั้งใจและมุ่งมั่นในเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่มากจนเกินไปจะทำให้กลุ่มผู้เสพติดเกมมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวของตนเองน้อยลง โดยพบว่ามักจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันดังต่อไปนี้คือ พุดคุยกับที่บ้านน้อยลง ไม่ค่อยสนใจเกี่ยวกับความเป็นไปของสมาชิกในครอบครัว

ของตนเอง มีพฤติกรรมเก็บตัวไม่ค่อยออกมาทำกิจกรรมกับที่บ้าน ก่อให้เกิดภาวะต่างคนต่างอยู่ โดยเฉพาะในรายที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัวในห้องตนเองเมื่อกลับบ้านก็แทบจะไม่ออกมาพบเจอกับผู้ใดอีกทั้งสิ้น

นอกจากนี้ยังพบว่าในรายที่เล่นเกมที่บ้านจะเกิดพฤติกรรมอยู่ติดบ้านไม่ค่อยมีความสนใจอยากออกไปข้างนอกกับใครแม้แต่กับครอบครัวของตนเอง มีความต้องการที่จะอยู่บ้านให้มากที่สุดเพื่อโอกาสในการเล่นเกมน ส่วนในรายที่พักอาศัยที่หอพักก็จะเกิดพฤติกรรมกินอยู่ที่ร้านเกม ไม่ค่อยจะได้อยู่ที่หอพักตนเองมากนักนอกจากเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมและเข้านอน

ในส่วนของการมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวโดยเฉพาะในเรื่องของการพูดคุยพบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมเมื่อมีปัญหาคับคั่งใจก็มักจะเก็บเอาไว้ไม่ยอมปรึกษากับผู้ปกครอง แต่มักจะเอาไปพูดคุยปรึกษากับเพื่อนที่รู้จักสนิทสนมในเกมแทน อาจเนื่องมาจากการที่เพื่อนในเกมมักจะรับฟังปัญหาให้ข้อเสนอแนะตลอดจนแสดงออกในรูปของการให้กำลังใจมากกว่า ในขณะที่ผู้ปกครองหรือครอบครัวมักจะใช้วิธีการบังคับและสั่ง ก่อให้เกิดช่องว่างในการสื่อสารระหว่างกันในครอบครัวผู้ปกครองจึงมักไม่มีโอกาสรับทราบปัญหาและความต้องการของผู้ที่เล่นเกมอย่างแท้จริง

อย่างไรก็ตามพบว่าพฤติกรรมในการเล่นเกมนของกลุ่มผู้เสพติดเกมออนไลน์ในบางรายอาจก่อให้เกิดปัญหาที่บ้าน โดยเฉพาะเรื่องระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่ค่อนข้างนานและช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมที่มักจะอยู่จนดึกดื่น ซึ่งพบว่าในบางคนมักจะเกิดอารมณ์หงุดหงิดและความคิดเห็นที่ขัดแย้ง บางรายอาจจะไม่แสดงออกแต่กับบางกรณีก็ถึงกับมีปากเสียงกับผู้ปกครอง ไม่สนใจหรือให้ความสำคัญกับคำตักเตือนของพ่อแม่ผู้ปกครองมากนัก อาจจะประชดประชันด้วยการฝ่าฝืนคำสั่งหรือจงใจเล่นเกมนานขึ้นกว่าเดิม อย่างไรก็ตามในบางรายอาจจะใช้วิธีแก้ปัญหาโดยอาจจะหลีกเลี่ยงการเล่นเกมให้ผู้ปกครองเห็นเพื่อความสบายใจของที่บ้าน แต่จะหันไปหาเวลาเล่นเกมที่ร้านหรือเล่นเกมในเวลาที่คุณปกครองไม่ทราบเป็นการทดแทนและอาจจะถึงขั้นยอมที่จะโกหกที่บ้านเพื่อที่จะได้มีโอกาสเล่นเกม

แม้จะไม่ได้ก่อให้เกิดเป็นปัญหาภายในครอบครัวหรือระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากนัก แต่อย่างไรก็ตามการปล่อยให้มีการเล่นเกมออนไลน์โดยไม่มีการพูดคุยก็มีแนวโน้มที่จะทำให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในครอบครัวลดลง ซึ่งแนวโน้มดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของศิริลักษณ์ ศรีวนาสณห์(2535) ที่ศึกษาพบว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นและ

เปลี่ยนแปลงไปหลังจากที่ได้เล่นวิดีโอเกมคือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน รวมทั้งของวิภา อุตมฉันท(2536)ที่ระบุว่าการเล่นเกมนำให้ยิ่งเล่นยิ่งติด ไม่ค่อยอยากจะทำกิจกรรมอื่นๆและทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ

ส่วนในรายที่ไม่อาศัยอยู่กับทางบ้าน เช่นอยู่หอพักนอกจากจะพูดคุยกับที่บ้านน้อยลงแล้ว ยังมักจะปกปิดเรื่องที่ตนเองเล่นเกมออนไลน์ไม่ให้ทางบ้านรับรู้ โดยมักคิดไปก่อนว่าจะถูกที่บ้านสั่งห้ามไม่ให้เล่น ส่งผลทำให้ไม่อยากกลับบ้าน ไม่อยากกลับไปพบเจอใครที่บ้าน เพราะจะทำให้ขาดอิสระและไม่ได้เล่นเกม ดังเช่นในกรณีของพันและจอยซ์ที่ปกปิดเรื่องเกี่ยวกับการเล่นเกมเอาไว้ไม่ให้ที่บ้านรู้และอิสระในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจไม่อยากรับกลับบ้าน

นอกจากนี้ในรายที่อยู่อาศัยที่บ้านพบว่าส่วนใหญ่ที่ผ่านมามากจะได้รับการสนับสนุนให้เล่นใช้งานคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์มาก่อนโดยตลอดกับเกมออนไลน์ผู้ปกครองก็รับทราบว่าเล่นและใช้งานอยู่แต่โดยส่วนใหญ่จะไม่ว่าอะไร และปล่อยให้เล่นไปตามอิสระและความพึงพอใจ โดยไม่มีการควบคุมใดๆทั้งสิ้น นอกจากการตักเตือนเล็กน้อยเป็นครั้งคราว ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากในเบื้องต้นผู้ปกครองมักมองว่าการเล่นเกมนออนไลน์อยู่ที่บ้านไม่น่าจะเป็นสาเหตุก่อให้เกิดเป็นปัญหาร้ายแรงใดๆเกิดขึ้นได้

ผลกระทบในด้านที่เกี่ยวกับในเรื่องของสุขภาพ

จากการศึกษาที่พบในหมู่ของผู้ที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ พบว่าผลกระทบที่เกี่ยวกับเรื่องสุขภาพในการใช้เวลาว่างที่มีเล่นเกมอย่างไม่เหมาะสมนั้นมักจะมีลักษณะอาการดังต่อไปนี้ คือ พบว่าในกลุ่มผู้เสพติดเกมออนไลน์ในทุกกรณีศึกษามักจะละเลยการออกกำลังกาย เนื่องจากเอาเวลาที่มีจำนวนมากไปใช้ในการนั่งเล่นเกมออนไลน์อยู่นำจอคอมพิวเตอร์จึงไม่ค่อยมีเวลาไปใช้ในการทำกิจกรรมที่ได้ออกแรงหรือเล่นกีฬา มองว่าเป็นเรื่องเสียเวลาและคิดว่าตนเองมีสุขภาพที่แข็งแรงดีอยู่จึงไม่ให้ความสำคัญใดๆทั้งสิ้นและในบางคนยังมีแนวโน้มที่จะไม่สนใจเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาใดๆอีกด้วย

ยังพบมากในกลุ่มผู้เสพติดเกมทุกรายว่าการมุ่งมั่นอยู่กับการเล่นเกมนออนไลน์อย่างต่อเนื่องไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถเป็นเวลานานๆ จะส่งผลทำให้เกิดอาการปวดเมื่อยบริเวณส่วนที่ใช้งานมากโดยเฉพาะตามข้อและส่วนต่างๆของร่างกาย เช่น ปวดเมื่อยนิ้วมือ ข้อมือ

ข้อศอก แขน สะโพก หลัง และยังพบว่าการใช้สายตาจ้องอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่พักผ่อนสายต้ามักก่อให้เกิดอาการแสบตา เคืองตา ปวดตาได้ และพบว่าบางรายที่เล่นเกมติดพันมากๆจะมีอาการฝันตัวเอง โดยแม้จะปวดมือ แม้จะง่วงนอน ตลอดจนแม้อยากเข้าห้องน้ำก็ยังคงอดทนและฝันเล่นเกมต่อไปเป็นการฝันร่างกายตนเองจนอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพในระยะยาว นอกจากนี้แม้จะพบว่ามีการใช้การเล่นเกมที่เพื่อนผ่อนคลายความเครียดแต่จากการศึกษาก็พบว่าในบางรายถ้ามึนหรือเอาจริงเอาจังอยู่กับเกมมากๆก็อาจจะทำให้มีอาการเครียดและปวดหัวได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ Young (1998) พบว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะก่อให้เกิดปัญหาทางด้านร่างกาย ทำให้พักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อเนื่องจากต้องอยู่ในลักษณะท่าทางเดิมมานานๆ การปวดหรือเสียวสายตาจากการจ้องจอคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานาน เป็นต้น

อีกทั้งยังพบอีกว่ากลุ่มผู้ที่เสพติดเกมออนไลน์มักมีปัญหาในเรื่องของการนอนหลับพักผ่อนในแต่ละวัน โดยทุกคนจะมีเวลาที่ใช้ในการนอนไม่เหมาะสมตรงตามเวลาที่สมควร ทั้งในเรื่องของเวลาที่เข้านอนและระยะเวลาที่ใช้ในการนอนหลับพักผ่อน ส่งผลให้สุขภาพเสื่อมโทรมเกิดอาการ นอนดึกตื่นสาย นอนน้อยอ่อนเพลียง่าย พักผ่อนไม่เป็นเวลา ร่างกายไม่พร้อมสำหรับทำกิจกรรมอื่นๆในแต่ละวันได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกรณีของแถมที่มักจะเล่นเกมเป็นระยะเวลานานจนดึกตื่นและใช้เวลาในการพักผ่อนเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวันเท่านั้นส่งผลให้เจ็บป่วยในห้องเป็นประจำ

อย่างไรก็ตามยังพบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมออนไลน์ในบางรายมักไม่ระมัดระวังและให้ความสำคัญในเรื่องของการทานอาหารมากนัก โดยอาจจะทานอาหารไม่ตรงเวลาเนื่องจากเล่นเกมติดพันจนหยุดไม่ได้ และทานอาหารไม่ครบทุกมื้อดังเช่นในกรณีของเฟี้ยวและจอยซ์ ที่จะทานอาหารเพียงแค่วันละ 2 มื้อเนื่องจากมักจะอยู่เล่นเกมดึกตื่นสายเป็นประจำส่งผลทำให้ไม่ค่อยได้ตื่นขึ้นมาทานอาหารในมือเช้าเท่าใดนัก

นอกจากนั้นการหมดเวลาเล่นเกมเป็นระยะเวลานานในแต่ละวันโดยที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ยังส่งผลทำให้เกิดการปล่อยปะละเลยจนไม่มีเวลาดูแลตัวเองใช้ชีวิตผิดแปลกไป กิน นอน ขับถ่าย ไม่เหมาะสมตามเวลาที่สมควรเนื่องจากใช้เวลาในการเล่นไปมากเกินไปจนอ่อนเพลียในแต่ละวัน อาจส่งผลต่อเนื่องทำให้ในบางรายเสียบุคลิกภาพ หลังค่อมเพราะนั่งเล่น

เกมในท่าทางที่ไม่ถูกต้องเป็นเวลานานและมีปัญหาทางอารมณ์เช่นหงุดหงิดง่ายเวลาที่ถูกขัดใจในเรื่องการเล่นเกมอีกด้วย

ผลกระทบในด้านที่เกี่ยวข้องกับค่าใช้จ่าย

จากการศึกษาที่ได้พบว่ากลุ่มผู้ที่มีพฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์ในทุกกรณีศึกษา จะสูญเสียค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ไปเป็นจำนวนมากเมื่อเทียบกับจำนวนเงินได้ที่รับมาจากทางบ้านในแต่ละเดือน

โดยทุกคนจะมีพฤติกรรมในการใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมเริ่มต้นจากที่เสียค่าใช้จ่ายจำนวนไม่มากนักหรือไม่เสียเลยและค่อยๆปรับเปลี่ยนเป็นการใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมมากขึ้นเรื่อยๆ ตามความต้องการของแต่ละบุคคล โดยกลุ่มผู้เสพติดเกมออนไลน์ที่เล่นเกมที่ร้านจะมีพฤติกรรมในการใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์เป็นจำนวนมากกว่าบุคคลที่เล่นเกมที่บ้านเนื่องจากต้องแบกรับค่าใช้จ่ายสองส่วนคือค่าเล่นเกมที่ร้านและบัตรเติมเงินไปพร้อมๆกัน

โดยในรายที่เน้นเล่นเกมตามร้านจะหมดค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่เพื่อเช่าเครื่องคอมพิวเตอร์เล่นเกมที่ร้าน และทุกคนมองว่าค่าเล่นเกมตามร้านที่มีราคาอยู่ที่ 15-20 บาทต่อชั่วโมงเป็นค่าใช้จ่ายบริการในอัตราที่ยอมรับได้และไม่แพงเท่าไรนัก

ในขณะที่ในรายที่เล่นเกมอยู่ที่บ้านแม้จะไม่มีค่าใช้จ่ายในส่วนดังกล่าวแต่ก็จะหมดค่าใช้จ่ายไปในส่วนของการซื้อบัตรเติมเงินเพื่อนำมาใช้จ่ายในเรื่องต่างๆตามที่ต้องการภายในเกม โดยบุคคลที่อยู่อาศัยและเน้นการเล่นเกมที่บ้านโดยมากมักจะมีแนวโน้มในการใช้จ่ายเงินสำหรับซื้อบัตรเติมเงินเพื่อเล่นเกมมากกว่า เนื่องจากไม่ต้องมีภาระค่าใช้จ่ายในด้านอื่นไม่ว่าจะเป็นในเรื่องการเช่าเครื่องเล่นเกมตามร้าน ค่าอาหาร ค่าโทรศัพท์มือถือและค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆ จึงสามารถที่จะนำเงินที่ตนเองมีไปใช้ทุ่มเทในส่วนนี้ได้อย่างเต็มที่

โดยผู้ที่เสพติดเกมออนไลน์จะต้องสูญเสียเงินเป็นจำนวนมากเพื่อตอบสนองความสนุกและความต้องการส่วนตนให้กับสิ่งที่ใช้ได้เพียงในโลกของเกมไม่อาจจะจับต้องได้ในชีวิตจริง ในบางรายถึงกับยอมตัดใจที่จะไม่นำเงินที่มีไปทำกิจกรรมหรือซื้อของอื่นๆที่ตนเองต้องการ ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะได้มีเงินมาใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ได้อย่างเพียงพอ

จากการศึกษายังพบว่าบุคคลที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์เมื่อยิ่งได้รับเงินมาใช้จ่ายมากก็ยิ่งอาจจะใช้เงินหมดไปกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ในปริมาณที่มากขึ้นอีกด้วย ส่งผลทำให้ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมไปเบียดเบียนค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆ ที่ควรจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน จนในบางเดือนกลุ่มผู้เสพติดเกมบางคนถึงกับไม่มีเงินไม่พอใช้จ่ายต้องกลับไปซื้อกับทางบ้านมาเพิ่มเติมซึ่งแนวโน้มการศึกษาที่ได้ทั้งหมดมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของวิภา อุดมพันธ์(2536)ระบุในด้านข้อเสียจากการเล่นเกมของเด็กไทยว่า ทำให้เสียเวลา เสียเงิน ยิ่งเล่นยิ่งติด ผลการเรียนตกต่ำ ไม่ค่อยอยากจะทำกิจกรรมอื่นๆ และทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ

5.6 การตระหนักรู้และรับทราบถึงภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ของตนเอง

จากผลการวิจัยที่ได้พบว่าสามารถที่จะแยกกลุ่มผู้ที่มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ที่ได้ทำการศึกษาออกได้เป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มแรกจะเป็นกลุ่มที่ไม่มีอาการตระหนักรู้และไม่ทราบถึงภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ของตนเอง อีกทั้งยังไม่มีความคิดที่จะยอมรับอีกด้วยแม้จะได้รับคำตักเตือนจากคนอื่นๆก็ตาม กลุ่มดังกล่าวจะมองว่าพฤติกรรมในการเล่นเกมนั้นเป็นเรื่องที่ปกติธรรมดา โดยมองการเล่นเกมออนไลน์ของตนออกมาในแง่ที่ค่อนข้างดีคือตนเองเล่นเกมเพียงเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด คลายเบื่อหน่าย ได้ระบายและแสดงออกได้อย่างมีอิสระโดยไม่ส่งผลกระทบต่อหรือความเสียหายให้แก่ผู้ใดแม้แต่กับตัวเอง ได้มีประสบการณ์ในชีวิตที่ดี อีกทั้งยังมีโอกาสได้มีเพื่อนได้มีคนที่รู้จักเพิ่มขึ้นมากมายอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน ถึงแม้จะพอรับรู้อยู่บ้างว่าตนเองมีปริมาณในการใช้งานและเล่นเกมที่มากกว่าผู้เล่นทั่วไปแต่ก็คิดว่าไม่ได้เป็นปัญหาต่อการใช้ชีวิตและส่งผลกระทบต่อตนเองใดๆทั้งสิ้น ทั้งๆที่ในความเป็นจริงพฤติกรรมในการเล่นเกมนั้นดังกล่าวส่งผลกระทบต่อตนเองและคนรอบข้างของผู้ที่เสพติดเกมออนไลน์เองในด้านต่างๆอย่างมากมาย แต่ถึงกระนั้นนั้นบุคคลเหล่านี้จะมองว่าไม่จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขพฤติกรรมของตนแต่ตรงกันข้ามกลับมีแนวโน้มที่จะทุ่มเทให้กับการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ตลอดทั้งยืนยันว่าตนเองจะยังคงมุ่งมั่นเล่นเกมออนไลน์ในลักษณะดังกล่าวต่อไป จากการศึกษพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ในกรณีของเฟียส เคน นีต เฟียว แก้ม จอยซ์ และ ไชคุง เป็นต้น

ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งคือ กลุ่มที่พอจะมีความตระหนักรู้และรับทราบถึงภาวะในการเสพติดเกมออนไลน์ของตนเองอยู่บ้าง แต่ก็ยังคงมุ่งมั่นและยืนยันว่าจะยังคงเล่นเกมออนไลน์

ต่อไป บุคคลในกลุ่มนี้มองว่าการทำงานเล่นเกมของตนเองก็เพื่อความสนุกสนาน ความแปลกใหม่ และท้าทาย ตามกระแสความนิยม พัฒนาความสามารถและความรู้ของตนเอง ได้มีเพื่อนและคนรู้จักเพิ่มขึ้นมากมาย และได้ทดลองทำในสิ่งที่แปลกใหม่จากที่เคย ซึ่งโดยรวมแม้จะไม่แตกต่างจากกลุ่มแรกมากนัก แต่ก็พอที่จะตระหนักไว้ในเรื่องระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่มากจนเกินพอดีของตนเอง รวมถึงผลกระทบในแง่ต่างๆที่พอจะรับรู้และรับทราบตลอดจนยอมรับอยู่บ้างว่ามีผลต่อตัวเองและคนรอบข้างในแง่ลบ แต่ถึงกระนั้นก็มองว่าการวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ของตนตลอดจนผลกระทบต่างๆที่ได้รับมีประโยชน์ในแง่บวกไม่น้อยไปกว่าแง่ลบ โดยแม้คิดว่าจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนแก้ไขพฤติกรรมของตนเองอยู่บ้าง แต่ก็เพียงเล็กน้อยเท่านั้น นอกจากนี้บางคนในกลุ่มยังได้มีการพยายามปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปในทางบวกเพิ่มขึ้นบ้างแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเวลาในการเล่นที่พยายามลดน้อยลงและพยายามลดจำนวนค่าใช้จ่ายที่ใช้เกี่ยวกับเกมตลอดจนจำนวนเกมที่เล่นอยู่ให้น้อยลงก็ตาม แม้ในภาพรวมแล้วถึงจะพอมีแนวโน้มที่ลดลงแต่ก็ยังคงมีปริมาณในการเล่นและใช้งานที่ค่อนข้างสูงมากกว่าผู้เล่นปกติทั่วไปและเกินความจำเป็นอยู่ดี แต่ถึงกระนั้นอย่างไรก็ตามผู้เล่นในกลุ่มนี้ก็ยังคงยืนยันว่าตนเองจะยังคงมุ่งมั่นที่จะเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวต่อไป จากการศึกษาค้นพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ในกรณีของเอฟ วิด พัน เป็นต้น

5.7 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. เนื่องจากการวิจัยในเรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นในระดับนักเรียน นักศึกษา” เป็นการเน้นศึกษาเฉพาะการศึกษาในเชิงลึกเจาะจงศึกษาเฉพาะกับผู้เล่นที่มีพฤติกรรมที่อยู่ในข่ายของการเสพติดเกมออนไลน์เท่านั้น โดยไม่ได้อิงหลักสถิติในการแสวงหากลุ่มตัวอย่าง กรณีศึกษาทั้งหมดที่มีในงานวิจัยชิ้นนี้จึงไม่อาจที่จะเป็นตัวแทนอ้างอิงพฤติกรรม ปัจจัย และผลกระทบของกลุ่มผู้ที่เสพติดการเล่นเกมนอนไลน์ในภาพรวมได้ทั้งหมด อีกทั้งอาจจะมีกรณีศึกษาอื่นที่มากกว่าในงานวิจัยชิ้นนี้ก็เป็นได้

2. งานวิจัยชิ้นนี้ เป็นการจำกัดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเฉพาะผู้เล่นเกมออนไลน์ในระดับนักเรียน นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลเท่านั้น ทำให้งานวิจัยชิ้นนี้ไม่สามารถอ้างอิงเป็นตัวแทนพฤติกรรมของกลุ่มผู้เสพติดเกมออนไลน์ของนักเรียน นักศึกษาในพื้นที่อื่นๆได้ทั้งหมด ผลการศึกษาและข้อสรุปต่างๆจึงเป็นเพียงแนวทางให้ทราบและทำความเข้าใจในบริเวณพื้นที่ทำการศึกษาเท่านั้น

3.งานวิจัยชิ้นนี้ เป็นการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ในช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากเกมออนไลน์มักมีรูปแบบเนื้อหาและประเภทของวิธีการเล่นที่พัฒนาขึ้นเรื่อยๆอย่างรวดเร็ว จึงเป็นไปได้ที่พฤติกรรมในการเล่นเกมนของผู้เล่นจะเปลี่ยนแปลงไป และอาจจะก่อให้เกิดผลกระทบในแง่อื่นๆเพิ่มมากขึ้นจากที่ได้ศึกษาไว้

5.8 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1.ในการวิจัยในครั้งต่อไป อาจจะมีการเพิ่มเติมการศึกษาในส่วนต่างๆหรือเน้นเจาะลึกลงไปในเรื่องเฉพาะทาง อย่างเช่นการสร้างจินตนาการและตัวตนในเกมออนไลน์แต่ละประเภทและการใช้งานเกมออนไลน์ในเรื่องอื่นๆ โดยอาจจะศึกษาเปรียบเทียบกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่ภายใต้เงื่อนไขและในสภาวะการณ์ใกล้เคียงกันไปพร้อมๆกัน หรือแม้แต่การมีปฏิสัมพันธ์กันภายในเกมและขยายความสัมพันธ์ที่มีออกมาสู่โลกภายนอก เป็นต้น

2.เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาถึงพฤติกรรมและผลกระทบของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ในภาพรวม ในการวิจัยในครั้งต่อไปควรจะมีการแยกทำการศึกษาเจาะจงลงไปในเรื่องตามแนวเกมในแต่ละประเภทแยกกันไป ว่าจะมีผลเช่นไรต่อผู้เล่นเกมบ้าง

3.เนื่องจากการศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักจะเน้นให้การศึกษาไปที่กลุ่มเด็กและวัยรุ่นตอนต้นเสียเป็นส่วนมาก ในขณะที่งานวิจัยฉบับนี้ได้เจาะกลุ่มศึกษาไปที่วัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ดังนั้นในการทำวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในครั้งต่อไปอาจจะลองเพิ่มการศึกษาในกลุ่มผู้ใหญ่ในวัยเริ่มทำงานไปจนถึงวัยทำงานแล้วดูบ้าง

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- กาญจนา แก้วเทพ กิตติ กัณฑ์ และปรีชาติ สถาปัตตานนท์. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่.
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพมหานคร :
เอ็ดดิสเพรสโปรดักส์, 2544.
- ทวีศักดิ์ กอนันตกุล ชฎามาศ ชูวะเศรษฐกุล สิรินทร ไชยศักดิ์ และ วันดี กริชอนันต์. ปัญหาที่
เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์.
สารเนคเทค, 2547.
- ธนะวัฒน์ วรณประภา. เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรม ของเกมออนไลน์หลากหลายผู้
เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชา
เทคโนโลยีทางการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา, 2547.
- ธนิกันต์ มาชะศิริานนท์. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการ
เสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ปรีชา จินดามณีศิริกุล. ฟรี!เกมส์ Online. กรุงเทพมหานคร: อินโฟเพรส, 2547.
- พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และ สมา โกมลสิงห์. เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็ก
เยาวชนในสังคมไทย. วารสารสิทธิมนุษยชน. สำนักงานคณะกรรมการสิทธิมนุษยชน
แห่งชาติ, 2546.
- พีระ จิรโสภณ. หลักและทฤษฎีการสื่อสาร. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช, 2540.
- รพีพร มณีพงษ์. ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- แร็กนาร์ออก เกมออนไลน์ แหล่งที่มา <http://www.doctor.or.th/default.htm>, 2546.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขต
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.

วรรณญา ภัทรสุข. ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร.

โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

วิภา อุตมพันธ์. วิดีโอเกม สื่อบันเทิงตัวใหม่ในยุคไฮเทค. เอกสารสรุปการเสวนาเรื่องผลกระทบของ

วิดีโอเกมต่อเด็ก. กรุงเทพมหานครโครงการส่งเสริมสื่อสารมวลชนเพื่อเด็ก

มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

ศักดิ์ชัย วงศกิตติรักษ์. เร็กรันร็อก เกมออนไลน์ กับมุมมองสุขภาพ. แหล่งที่มา

http://www.doctor.or.th/zone_hotnews/hotnews02.html, 2546.

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสถ. การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้น

ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และ

เทคโนโลยีแห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประจำปี

2547 แหล่งที่มา : <http://ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html>, 2547.

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ. เน็ตคาเฟ่แหล่งเกมออนไลน์. แหล่งที่มา

: <http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2003/0320/index.php?news=p1.html>,

2547.

สุรางค์ ไคว่ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

2541.

สุชา จันทร์อม. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2529.

ภาษาอังกฤษ

Caplan , E. S. Preference for Online Social Interaction. Communication Research. Boston:

Allyn And Bacon, 2003.

Fogg , B.J. Persuasive technology : using computers to change what we think and do.

Amsterdam : Morgan Kaufmann, 2003.

Griffiths , M.D. Internet addiction : Does it really exist?In J. Gackenbach (Ed.). Psychology

and the Internet Intrapersonal, Intrapersonal and Transpersonal Applications,

New York : Academic Press, 1998.

- Katz , Blumler , and Gurvich , Michael. Utilization of mass communications by the Individual. In the Uses of current perspectives on Gratification Research. Beverly-Hill : saga, 1974.
- Maslow , A. H. A Theory of Human motivation. Psychological Review vol 50. Available from <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm>, 1943 .
- Melvin L. Defleur and Everette E. Dennis , Understanding Mass Communication Boston : Houghton Mifflin Company, 1996.
- Skinner BF. The behavior of organisms : An Experimental Analysis. Englewood-Clif,NJ : Prentice-hall, 1938.
- Wenner , Lawrence A. and Rosengreen , Karl E. Uses and Gratification Research : The Past Ten Years. In Media Gratifications Research current Perspectives. Beverly-Hill : saga, 1985.
- Young , K.S. Psychology of computer use : Addictive use of the Internet : A case that breaks the sterotype. Psychological report, 1996.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์

ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา”

แบบสอบถามการวิจัยนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำตอบของท่านเป็นประโยชน์ในการพัฒนาทางด้านความรู้ ทางวิชาการ จะปกปิดเป็นความลับ ไม่มีการเผยแพร่ไปสู่สาธารณะชน เป็นรายบุคคลแต่อย่างใดทั้งสิ้น

เพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัย กรุณาเลือกตอบตัวเลือกที่มีความสอดคล้องกับตัวท่านมากที่สุดเพียงข้อเดียว

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ชื่อสถาบันที่กำลังศึกษา.....
2. กำลังศึกษาอยู่ในระดับ

<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษา <input type="checkbox"/> ปวช. แผนก/สาย <input type="checkbox"/> 1.คณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์ <input type="checkbox"/> 2.อังกฤษ – คณิตศาสตร์ <input type="checkbox"/> 3.อังกฤษ - ภาษาอื่น ๆ <input type="checkbox"/> 4.สังคมศาสตร์ <input type="checkbox"/> 5.พาณิชย ์ <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....	<input type="checkbox"/> อุดมศึกษา (มหาวิทยาลัย) <input type="checkbox"/> ปวส. คณะ <input type="checkbox"/> 1.ปีที่ 1 <input type="checkbox"/> 2.ปีที่ 2 <input type="checkbox"/> 3.ปีที่ 3 <input type="checkbox"/> 4.ปีที่ 4 <input type="checkbox"/> ปวส. ปี1 <input type="checkbox"/> ปวส. ปี2 <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....
---	---
3. ชั้นปีที่กำลังศึกษา

<input type="checkbox"/> ม.4 <input type="checkbox"/> ม.5 <input type="checkbox"/> ม.6 <input type="checkbox"/> ปวช. ปี1 <input type="checkbox"/> ปวช. ปี2 <input type="checkbox"/> ปวช. ปี3 <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....	<input type="checkbox"/> ปีที่ 1 <input type="checkbox"/> ปีที่ 2 <input type="checkbox"/> ปีที่ 3 <input type="checkbox"/> ปีที่ 4 <input type="checkbox"/> ปวส. ปี1 <input type="checkbox"/> ปวส. ปี2 <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....
--	---

4. เพศ

() ชาย () หญิง

5. อายุ

() ต่ำกว่า 15 ปี () 15 - 17 ปี

() 18 - 20 ปี () 21 - 23 ปี

() 24 - 25 ปี () มากกว่า 25 ปี

6. รายรับ (เฉลี่ยต่อเดือน)

() น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1000 บาท

() 1001 - 2000 บาท

() 2001 - 3000 บาท

() 3001 - 4000 บาท

() มากกว่า 4000 บาท ขึ้นไป

7. ที่บ้านท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมได้หรือไม่

() มี () ไม่มี

8. ท่านเคยใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในงานใดบ้าง

การใช้งาน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ใช้พิมพ์งาน รายงาน / ส่งงาน ส่งการบ้าน					
ติดตามข่าวสาร ความเป็นไปในสังคม(WWW)					
ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)					
พูดคุย สนทนา (Chat)					
ดาวน์โหลด ข้อมูล โปรแกรม					
สืบค้นหาข้อมูล เนื้อหาที่ต้องการ (Search Engine)					
แสดงความคิดเห็น ตั้งกระทู้ ถาม-ตอบ (Webboard)					
เว็บไดอารี่ , เว็บบันทึก (Blog)					
เล่นเกมคอมพิวเตอร์					
อื่นๆ โปรดระบุ.....					

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

9. ท่านเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

- เล่นอยู่เป็นประจำ
- เล่นบ้าง เป็นครั้งคราว
- เล่นอยู่ แต่เพิ่งเริ่ม
- เคยเล่น แต่เลิกไปแล้ว
- เคยทดลองเล่น
- ไม่เคยเล่น

10. ท่านเริ่มเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องมานานเท่าใด

- ไม่เกิน 3 เดือน มากกว่า 3 เดือน – ไม่เกิน 6 เดือน
- 6 เดือน - ไม่เกิน 1 ปี มากกว่า 1 ปี

11. ท่านเล่นเกมออนไลน์ครั้งล่าสุดเมื่อใด

- ไม่เกิน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา
- 2 สัปดาห์ที่ผ่านมา
- 3 สัปดาห์ที่ผ่านมา
- 1 เดือนที่ผ่านมา
- เกินกว่า 1 เดือน ขึ้นไป

12. จำนวนเวลา (ชั่วโมง) ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง

- ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง ตั้งแต่ 2 ชั่วโมง แต่ไม่ถึง 4 ชั่วโมง
- ตั้งแต่ 4 ชั่วโมง แต่ไม่ถึง 6 ชั่วโมง มากกว่า 6 ชั่วโมง ขึ้นไป

13. ในหนึ่งสัปดาห์ ท่านเล่นเกมออนไลน์ประมาณกี่วัน

- 1 – 2 วัน 3 – 4 วัน
- 5 – 6 วัน ทุกวัน

14. วันที่มักใช้ในการเล่นเกมออนไลน์

- () วันจันทร์-ศุกร์ () วันเสาร์-อาทิตย์
() วันหยุดพิเศษ () เล่นทุกวัน

15. ช่วงเวลาที่ท่านมักจะเข้าเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

- () 08:01 - 12:00 น. () 12:01 - 16:00 น.
() 16:01 - 20:00 น. () 20:01 - 24:00 น.
() 00:01 - 04:00 น. () 04:01 - 08:00 น.

16. จำนวนเงิน/ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกม(เฉลี่ยต่อสัปดาห์)

- () ไม่เกิน 100 บาท () 101- 200 บาท
() 201- 300 บาท () 301 - 400บาท
() 401- 500 บาท () 500 บาท ขึ้นไป

17. ท่านเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากช่องทางใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () นิตยสารเกมรายสัปดาห์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์
() รายการโทรทัศน์
() เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม, เกมออนไลน์
() จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหมู่เพื่อนๆ หรือผู้เล่น
() จากโฆษณาในหน้าหนังสือพิมพ์ นิตยสาร
() อื่นๆ โปรดระบุ.....

18. รูปแบบลักษณะในการเล่นเกมออนไลน์

- () เล่นเกมออนไลน์คนเดียว
() เล่นเกมออนไลน์ไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักผ่านการเล่นเกม
() เล่นเกมออนไลน์กับคนในครอบครัวญาติ พี่ น้อง
() เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน
() เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนเล่นที่สนิทกัน หรือ คนรู้จักอื่นๆ
() อื่นๆ โปรดระบุ.....

19. สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ บ่อยที่สุด

- () ที่บ้านตนเอง
 () ที่บ้านเพื่อน ญาติพี่น้อง หรือคนรู้จัก
 () ที่ร้านเกม หรือ อินเทอร์เน็ตคาเฟ่
 () ที่สถานศึกษา
 () ที่ห้างสรรพสินค้า ศูนย์คอมพิวเตอร์
 () อื่นๆ โปรดระบุ.....

20. ในปัจจุบัน ท่านกำลังเล่นเกมออนไลน์อยู่ทั้งหมดกี่เกม

- () 1-3 เกม () 4-6 เกม
 () 7-10 เกม () มากกว่า 10 เกม

21. ประเภทของเกมออนไลน์ที่ท่านชอบเล่น

ประเภทเกม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
เกมผจญภัยแสดงบทบาท (MMORPG)					
เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (MMOPSP)					
เกมจำลองสถานการณ์ วางแผน (MMORTS)					
เกมกีฬา (Sport)					
เกมปริศนา ฝึกสมอง (Puzzle)					
เกมต่อสู้ (Action)					
อื่นๆ โปรดระบุ					

ตอนที่ 3 โปรดเลือกตอบ ในข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ลักษณะพฤติกรรม	เห็นด้วย เป็นอย่าง ยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
ท่านมีความรู้สึกต้องการอยากเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ					
ท่านรู้สึกว่าไม่สามารถควบคุมเวลาเล่นเกมตามที่ตั้งใจได้					
บ่อยครั้งที่ท่านใช้เวลาพักผ่อนหรือเวลาว่างที่มีหมดไปในการเล่นเกม					
ท่านจะรู้สึกไม่พอใจเป็นอย่างมากถ้าถูกขัดขวางหรือมีเหตุจำเป็นให้ต้องเลิกเล่นเกม					
ท่านจะรู้สึกกระวนกระวายใจหากวันใดไม่ได้เล่นเกมออนไลน์					
ท่านมีการคำนึงและจินตนาการถึงเรื่องราวในเกมออนไลน์บ่อยครั้งเมื่อไม่ได้เล่น					
การเล่นเกมออนไลน์ช่วยตอบสนองความต้องการของท่านในด้านต่างๆได้ดีกว่าการทำกิจกรรมอื่นๆ					
ท่านปกปิดหรือหลีกเลี่ยงที่จะบอกรายละเอียดทั้งหมดให้คนรอบข้างทราบเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของท่าน					
ท่านรู้สึกว่าการเล่นเกมออนไลน์ของท่านทำให้มีเวลาพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวน้อยลง เกิดผลกระทบต่อน้ำที่ความรับผิดชอบ การรับรู้ความเป็นไปรอบข้าง					

ตอนที่ 4 ท่านคิดว่าตนเองมีบุคลิกลักษณะเช่นไร

บุคลิกลักษณะ	เห็นด้วย เป็นอย่าง ยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
ท่านมักจะโกรธบ่อยๆ จุนเดียวได้โดยง่าย					
รู้สึกอารมณ์เปลี่ยนแปลงบ่อย ควบคุมไม่ค่อยได้					
ท่านรู้สึกไม่พึงพอใจในตนเองเท่าใดนัก					
ท่านรู้สึกไม่พึงพอใจในชีวิตความเป็นอยู่ ของตนเอง					
ท่านรู้สึกอ่อนไหว ต่อสิ่งรอบตัวอยู่เสมอ					
ท่านมักจะคิดซ้ำๆในเรื่องราวที่ผ่านๆมา					
ท่านมักจะจำฝังใจในสิ่งที่ผิดพลาดและ ปวดร้าว ในอดีต					
ท่านมักจะปกปิดและเก็บปัญหาเอาไว้ โดยที่ไม่นำไปปรึกษาผู้อื่น					
ท่านมักรู้สึกอยากจะทำสิ่งการเผชิญ กับปัญหาต่างๆ					
ท่านมักจะเป็นฝ่ายประหม่าเมื่อต้องเริ่ม สนทนากับผู้อื่นก่อน					
ท่านมักจะสนทนาหรือพบปะกับบุคคล เดิมๆที่รู้จักคุ้นเคยกันอยู่เสมอ					
บ่อยครั้งที่ ท่านรู้สึกหงา และว่าเหว่					
ท่านมักรู้สึกวิตกกังวลในแง่ลบกับสิ่งต่างๆ อยู่เสมอ					

ตอนที่5 ท่านคิดว่าท่านมีความสัมพันธ์กับสังคมรอบข้างเช่นไร

ลักษณะความสัมพันธ์	เห็นด้วย เป็นอย่าง ยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
บ่อยครั้งที่ท่านกลัวหรือไม่มั่นใจที่จะเข้าไปสนทนากับผู้อื่น					
ท่านรู้สึกว่าการปรับตัวเข้ากับผู้อื่นในสังคม เป็นเรื่องยาก และต้องใช้ความพยายามสูง					
ท่านรู้สึกว่าไม่ค่อยได้ใกล้ชิดกับครอบครัวหรือบุคคลอื่นเป็นที่รัก					
หลายครั้งที่ท่านหลีกเลี่ยงหรือปฏิเสธที่จะทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหรือผู้อื่นๆ					
ในชีวิตจริงท่านรู้สึกว่าไม่ค่อยได้รับการยอมรับนับถือหรือเป็นที่จดจำในสังคม					
ในชีวิตจริงท่านรู้สึกว่าท่านน่าจะมีชีวิตที่มีความสุขมากกว่าที่เป็นอยู่					
ท่านมีเพื่อนไม่มาก และมักจะรู้จักกันเฉพาะในกลุ่มเท่านั้น					

ตอนที่ 6 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ด้านสุขภาพ

ประเภทเกม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ท่านรู้สึกกระหายเคืองหรือปวดตาเมื่อเล่นเกมนานๆ					
ในระหว่างการเล่นเกมท่านรู้สึกปวดศีรษะ คอ และกล้ามเนื้อ					
ท่านรู้สึกว่าตัวเองไม่ค่อยได้ออกกำลังกายหรือกิจกรรมต่างๆ					
เกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องเล่นเป็นเวลานาน ส่งผลทำให้เวลาในการพักผ่อนน้อยลง					
เกมออนไลน์ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินจนลืม หรือทานอาหารไม่เป็นเวลา					

ด้านเศรษฐกิจ

ปัจจุบันค่าใช้จ่ายในการเริ่มต้นเล่นเกมออนไลน์ยังคงค่อนข้างสูง					
ท่านคิดว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเป็นจำนวนมากเมื่อเทียบกับรายรับของท่าน					
ท่านนำเงินที่มีเหลืออยู่มาใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นมากกว่าเก็บออมหรือเพื่อทำกิจกรรมอื่นๆ					
ท่านมีปัญหาเกี่ยวกับที่บ้านหรือผู้ปกครองเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการเล่น					
ท่านพอใจที่จะใช้เงินจริง แลกเปลี่ยนกับไอเทม สิ่งของที่ใช้ในเกม					

ด้านการศึกษา

ประเภทเกม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ท่านคิดว่าเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง					
ท่านกับเพื่อนเคยขาดเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์					
ท่านกับเพื่อนเคยส่งงานไม่ทันเพราะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า					
ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่าเวลาในการทบทวนบทเรียน					
ท่านมักไม่มีสมาธิในการเรียนเพราะมัวแต่คิดถึงเรื่องเกมออนไลน์					
ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ต่อวันหมดไปในการเล่นเกมนาน					
การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ช่วยคลายเครียดจากการเรียน					

ด้านสังคม

ท่านใช้เวลาในการพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกับในครอบครัวน้อยลง					
ท่านเคยทะเลาะกับที่บ้านหรือผู้ปกครองอันเนื่องมาจากปัญหาเกี่ยวกับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม					
เนื่องจากต้องการเวลาในการเล่นเกมนานจึงพบปะเที่ยวเล่นกับเพื่อนๆน้อยลง					
ท่านได้รู้จักและมีเพื่อนมากขึ้นเพราะเกมออนไลน์					
ท่านรู้สึกว่าได้พูดคุยรู้จักเพื่อนในเกมออนไลน์ มากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง					

ประเภทเกม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ท่านรู้สึกสนิทสนม ชื่นชม เพื่อนในเกมออนไลน์ มากพอๆกับเพื่อนในชีวิตจริง					
เกมออนไลน์ทำให้ท่านและเพื่อนๆมีความสนใจตรงกัน					

22. ท่านคิดว่าจะมีความเป็นไปได้ที่การเสพติดเกมออนไลน์จะส่งผลให้ นำไปสู่การเสพติดในสิ่งอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด (เช่น เสพติดโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต การพนัน ยาเสพติด ฯลฯ) ได้หรือไม่

- () มีความเป็นไปได้
 () เป็นไปไม่ได้
 () ไม่แน่ใจ

ผู้วิจัย ขอแสดงความขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง ที่ให้ความร่วมมือ

สถาบันวิทยบริการ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ เกิดวันที่ 31 ธันวาคม 2523 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีในเทศาตรบัณฑิต จากคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ ปีการศึกษา 2546 และเข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี 2547 สำเร็จการศึกษาระดับนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ ปีการศึกษา 2549



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย