

บทที่ 5

พฤติกรรมการเล่น และการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง

เกมออนไลน์เร็กนาร์็อคได้จำลองชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ให้มาอยู่ในโลกเสมือนจริงบน Cyberspace ในโลกใบนี้ ผู้เล่นจะได้สัมผัสกับตัวละครที่สวมบทบาทโดยผู้เล่นที่เป็นคนมีความคิด มีชีวิตจิตใจ และความรู้สึก สัมผัสกับปรากฏการณ์แปลกใหม่ที่บนโลกแห่งความจริงไม่สามารถสัมผัสได้ ดินแดนเหนือธรรมชาติมากมาย สามารถกำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิต การกระทำ และแสดงออก ได้อย่างอิสระเสรีตามความต้องการ แตกต่างจากการเล่นเกมนับกับ AI (Artificial Intelligence) ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องเล่นเกมรูปแบบซ้ำ ๆ ตามที่โปรแกรมกำหนดด้วยลักษณะที่โดดเด่นดังกล่าว ทำให้วัยรุ่นเลือกเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อตอบสนองความต้องการในมิติต่าง ๆ

5.1 พฤติกรรมการเล่น กับ การสร้างจินตนาการ

จากการที่ผู้วิจัยได้ไปสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคแบบไม่มีส่วนร่วม (Observe) และสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน ที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคตามร้านเกมออนไลน์บริเวณห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง คือร้าน IQ Internet บริเวณห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลลาดพร้าว ร้าน IQ Internet Center ย่านห้างสรรพสินค้า The mall สาขางามวงศ์วานร้าน ร้าน T&Q ห้างสรรพสินค้ามาบุญครองเซ็นเตอร์ ร้าน WAR Internet ย่าน Siam Square และงานแข่งขันเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคชิงชนะเลิศ (Ultimate PC Game Thailand Championship 2003) ทราบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค กับการสร้างจินตนาการของวัยรุ่น มีผลมาจากความเป็นตัวตนที่แท้จริงของวัยรุ่น สภาพทางสังคมและสภาพทางจิตใจของวัยรุ่น โดยผู้วิจัยจะขอนำเสนอพฤติกรรมการเล่น กับการสร้างจินตนาการ ผ่านตัวละครที่วัยรุ่นเลือกสวมบทบาทดังนี้

อาซีพนักบวช (Acolyte) และบาทหลวง (Priest)



อาชีพนักบวช (Acolyte) และบาทหลวง (Priest) จะมีทักษะเพื่อการสนับสนุน และช่วยเหลือผู้อื่นเป็นหลัก เช่น การเปิดประตูมิติ (Warp portal) ให้เพื่อน ๆ เดินทางไปยังสถานที่ที่ต้องการได้ในทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไกล เพิ่มพลังชีวิตให้เพื่อน ๆ ขณะที่สู้รบกับสัตว์ประหลาด เพิ่มความเร็วในการโจมตี และพลังการป้องกันสัตว์ประหลาด (Blessing) ฯลฯ

จากการที่ผู้วิจัยได้ไปสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคแบบไม่มีส่วนร่วม (Observe) และสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) วิทยุกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 18 คน ที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนักรบว่า วิทยุกลุ่มเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนักรบเพราะต้องการสร้างสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ (Personal Relationship) ในโลกเสมือนจริง ชื่นชอบในความน่ารักของตัวละคร ชอบให้ความช่วยเหลือเพื่อน ชอบ Fantasy เช่น การชุบชีวิต และต้องการเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อน ๆ (Affiliative Motivation) จะเห็นได้จากจากที่วิทยุกลุ่มกล่าวว่า "อาชีพนักบวช เป็นอาชีพที่เนื้อหอมที่สุดในเกม ที่เพื่อน ๆ พรารถนาจะให้เข้ากลุ่มทางสังคมออนไลน์"

สำหรับพฤติกรรมการเล่น ก็กับการสร้างจินตนาการของวิทยุกลุ่มที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนักบวช จะมีผลมาจากตัวตนที่แท้จริงของวิทยุกลุ่ม สภาวะทางจิตใจและสภาวะทางสังคมของวิทยุกลุ่มที่วิทยุกลุ่มที่วิทยุกลุ่มไม่ได้รับการตอบสนอง เช่น วิทยุกลุ่มที่มีร่างกายผิดปกติทางเพศ (กะเทย) ซึ่งสภาวะทางจิตใจต้องการเป็นผู้หญิงแต่ร่างกายเป็นผู้ชายที่มาสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงในเกม วิทยุกลุ่มที่ขาดทักษะในการคบเพื่อนแต่ต้องการมีเพื่อนจึงมาแสวงหาเพื่อนในโลกออนไลน์ วิทยุกลุ่มที่ได้รับความกดดันจากการถูกเพื่อนแกล้งหรือรังแกแต่ไม่กล้าตอบโต้ จึงเลือกที่จะมาแสดงพฤติกรรมกลั่นแกล้ง และใช้วาจาขี้ขลาด เพื่อน ๆ ที่อยู่ในเกม วิทยุกลุ่มที่เป็นผู้หญิงแต่มีจิตใจเป็นชายมาจีบผู้หญิงผ่านการสนทนาออนไลน์ (Chat) ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค จนกระทั่งแฟนที่เล่นเกมด้วยแสดงอาการหึงหวง

กรณีศึกษา

1. วิทยุกลุ่มชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ (ตุ๊ด) ซึ่งสภาวะจิตใจต้องการเป็นผู้หญิงแต่ร่างกายเป็นผู้ชาย

~NaNny~ (ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อค) วิทยุกลุ่มชาย อายุ 14 ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศซึ่งสวมบทบาทเป็นตัวละครบาทหลวงผู้หญิงในเกม จะมาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่ร้าน IQ Internet ย่าน The mall งามวงศ์วานกับเพื่อนผู้หญิง โดยจะเล่นเกมทั้งที่บ้านและที่ร้านเกมออนไลน์ประมาณสัปดาห์ละ 5 วัน และเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค มาแล้วประมาณ 1 ปี ในเกม ~NaNny~ จะสนทนา (Chat) คุยกันกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มและจะสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ในเกมด้วยการใช้คำพูด "นะคะ" "จะ" "ดีคะ" เพื่อสื่อว่าตนเป็นผู้หญิง

ในขณะที่เดินทางไปล่าสัตว์ประหลาดกับกลุ่มเพื่อน ~NaNny~ จะช่วยเพิ่มพลังชีวิตให้กับเพื่อนในเกม สำหรับการแต่งกาย ~NaNny~ จะใส่ที่คาดผมเป็นสีสวยงาม และจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) ทราบว่าสิ่งที่ทำให้ ~NaNny~ เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศหญิงอาชีพนักบวช (Acolyte) เพราะตัวละครผู้หญิงน่ารัก สามารถเข้ากลุ่มกับเพื่อน ๆ ได้ง่าย ในเกมจะได้สนทนากับเพื่อน ๆ และจะได้แต่งกายสวยงาม (~NaNny~.สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 47)


Mylon W. Krueger (1991) กล่าวถึงการที่มนุษย์สามารถแยกร่าง (disembodiment) เข้าไปมีตัวตนใหม่ในโลกเสมือนจริงว่า มนุษย์จะมีเสรีภาพ ในการสร้างอัตลักษณ์ (identity) คือสามารถเลือกได้ว่าอยากให้ตนเองมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร พร้อมทั้งจะได้สัมผัสกับประสบการณ์แปลกใหม่หลังจากมีรูปร่างหน้าตาของตนได้เปลี่ยนแปลงไป

Bittner (1998) ได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่องอิทธิพลและผลกระทบของสื่อและความรุนแรง (catharsis theory) ทฤษฎีปลดปล่อยความคับข้องใจ โดยทฤษฎีนี้กล่าวว่าสื่อสามารถผ่อนคลายความคับข้องใจของปัจเจกบุคคลจากภาวะต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและช่วยให้ความรู้สึกเก็บกดหรือความรุนแรงทางอารมณ์ ภายในมีโอกาสปลดปล่อยผ่านสื่อ

จากกรณีศึกษา ~NaNny~ มีความปรารถนาที่จะเป็นผู้หญิงแต่ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถจะเป็นได้ จึงมาใช้โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อผ่อนคลาย และสร้างอัตลักษณ์ (identity) ขึ้นมาใหม่โดยการเลือกเพศตามความต้องการ คือ เลือกเป็นเพศหญิง เมื่อ ~NaNny~ เป็นเพศหญิงแล้ว ~NaNny~ จะได้สัมผัสประสบการณ์แปลกใหม่คือทุก ๆ คนในโลกเสมือนจริงรับรู้ว่าเป็นผู้หญิง และเลือกปฏิบัติต่อเธอแบบผู้หญิง

จากการกระทำของ ~NaNny~ ที่แยกร่าง (disembodiment) จากโลกกายภาพเข้าไปมีตัวตนใหม่ที่เป็นผู้หญิงในโลกเสมือนจริง และแสดงออกถึงความผู้หญิง ผ่านการสนทนาออนไลน์และการแต่งกาย นักจิตวิทยากล่าวว่าการสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศหญิงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคนั้น วัยรุ่นพยายามเลือกหาเอกลักษณ์ของตนเอง เมื่อเลือกที่จะเป็นตัวละครเพศหญิงแล้ว ก็จะเป็นการตอกย้ำเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น ผู้ที่มีทักษะในด้านดนตรี ถ้าเข้าเป็นสมาชิกชมรมดนตรีก็จะยิ่งตอกย้ำความเป็นนักดนตรี ฉะนั้นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเป็นเพียงองค์ประกอบของปัจจัยหนึ่งที่ย้ำเอกลักษณ์ของบุคคลได้

2. วัยรุ่นที่ขาดทักษะในการคบเพื่อนแต่ต้องการมีเพื่อน

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก @NUAOR@ อายุ 23 ปี ที่ร้าน IQ Internet Center บริเวณห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลลาดพร้าว ทราบว่าในชีวิตจริง @NUAOR@ มีเพื่อนน้อย เพราะไม่กล้าพูดหรือคุยกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน ไม่รู้ว่าจะเข้าไปทักทายอย่างไร เลือกเล่นเกมออนไลน์ แร็กนาร์โรคเพราะเรียนจบแล้วไม่มีอะไรทำ ในเกม @NUAOR@ เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละคร อาชีพนักบวช เพราะสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และมีเพื่อนได้ง่าย ขณะนี้มีเพื่อนในเกม ประมาณ 15 คน โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์แร็กนาร์โรคทุกวัน วันละประมาณ 12 ชั่วโมง บางครั้งเล่น 24 ชั่วโมง เพราะในเกมสนุกและมีเพื่อนได้ง่าย ขณะนี้เล่นเกมมาประมาณ 7 เดือนแล้ว จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นแบบไม่มีส่วนร่วม (Observe) @NUAOR@ จะพยายามสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ โดยการให้ความช่วยเหลือและมีการโอนเงินในเกมให้เพื่อน ๆ ให้ของมีค่า สำหรับคำพูดที่แสดงออกในเกมจะพูดว่า "ช่วยไหม" "เก่งจัง" และมีการใช้ Emotion Icon ชมเพื่อน ๆ เช่น  เยี่ยม และส่งยิ้มให้เพื่อน เพื่อแสดงความเป็นมิตร

จากที่กล่าวมาข้างต้น @NUAOR@ จะมีปัญหาในเรื่องทักษะการมีเพื่อน และการเข้าสังคม ทำให้ไม่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริงได้ จึงใช้เกมออนไลน์แร็กนาร์โรคเป็นตัวแทนในการสร้างปฏิสัมพันธ์ เมื่ออยู่ในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์แร็กนาร์โรคแล้ว @NUAOR@ รู้สึกมั่นใจในการสร้างปฏิสัมพันธ์ เนื่องจากโลกเสมือนจริงในเกมสามารถมีเพื่อนได้ง่ายและสะดวกกว่าโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ @NUAOR@ สนุกกับการใช้ชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริง และเลือกที่ใช้เวลาในการจะสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในเกมมากกว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์แบบพบหน้า (face-to-face) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Young (1998) เรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต ที่กล่าวว่า บุคคลที่มีความรู้สึกโดดเดี่ยว อ้างว้าง มีความเครียดซึ่งสัมพันธ์กับการงาน มีความรู้สึกเบื่อหน่าย วิตกกังวล มีขีดจำกัดทางสังคม ฯลฯ ทำให้ไม่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในชีวิตจริงได้ จะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวแทนของการสร้างปฏิสัมพันธ์ และงานวิจัยของ Scott E. Caplan (2003) เรื่องความชอบในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ (Preference for Online Interaction) ที่กล่าวว่า บุคคลที่รู้สึก โดดเดี่ยว ซึมเศร้า และมีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาตนเองไปสู่การสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์และมีแนวโน้มที่จะชื่นชอบการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากกว่าการปฏิสัมพันธ์แบบพบหน้า (face-to-face) เพราะจะรู้สึกมั่นใจและปลอดภัยมากกว่า

3. วัยรุ่นที่ได้รับความกดดันจากการถูกเพื่อนแกล้งหรือรังแกแต่ไม่สามารถตอบโต้ได้ จึงเลือกที่จะมาแสดงพฤติกรรมกลั่นแกล้ง และใช้วาจาขี้ขลาด เพื่อน ๆ ที่อยู่ในเกม

ART อายุ 17 ปี เป็นวัยรุ่นชายที่สวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิง เล่นเกมออนไลน์ แร็กนาร์โรคมา 2 ปีแล้ว จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) ทราบว่า ART ชอบเพื่อนในเกม มากกว่า เพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริง เพราะเพื่อนในเกมไม่สามารถแกล้งเราได้ ถ้าแกล้งก็สามารถโต้ตอบกลับได้ทันทีไม่ต้องกังวลการทำร้ายร่างกาย แต่เพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริงชอบแกล้ง และให้เหตุผลว่าสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงเพราะขี้ขลาด หรือเจรจาต่อรองกับเพื่อน ๆ ในเกมง่ายกว่าตัวละครผู้ชาย จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมทราบว่า ART จะแฉก (หรือแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาด) 'ไปทั่ว' โดย ART ให้เหตุผลว่าทำท่ายดี เก็บ level อย่างเดียว น่าเบื่อ นอกจากนั้น ART สนุกกับการใช้ Emotion Icon เพื่อการแกล้งเพื่อน และการใช้คำพูดเพื่อยั่วยุให้เพื่อนโกรธ เช่น เวลาแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดก็จะบอกว่าของ ก...งู เมื่อเพื่อนต่อว่า ก็จะ chat ว่าเพื่อนได้ตอบ เช่น สาด และ ฟา....ย โดย ART กล่าวว่าถ้าพิมพ์คำพูดไม่สุภาพตรง ๆ จะโดน block คำพูดไว้ ก็เลยประยุกต์คำ และพิมพ์....กัน ก็สามารถพูดได้ตามใจปรารถนา นอกจากนั้น ART ยังกล่าวว่าเคย โดน ban จากบริษัทเกม เนื่องมาจากเปิด bot ย่อมาจาก Robot หรือการใช้โปรแกรมช่วยเล่นเพื่อล่าสัตว์ประหลาดและแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดทั้งวันทั้งคืนเพราะต้องการเก่งในเกมทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลาสะสมประสบการณ์รบ

จากกรณีศึกษา ART จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์แร็กนาร์โรค เพื่อผ่อนคลายความรู้สึกเก็บกดภายในจิตใจ (catharsis) ที่ถูกเพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริงแกล้ง แต่วิธีการคิดการแก้ปัญหาของ ART จะเป็นการจินตนาการในเชิงทำลาย เนื่องมาจากการกระทำของ ART ที่ก่อให้เกิดเพื่อน ๆ ในโลกเสมือนจริงต้องเดือดร้อน

4. วัยรุ่นผู้หญิงที่มีจิตใจเป็นผู้ชาย (ทอม) ซึ่งมาจีบผู้หญิงผ่านการสนทนาออนไลน์ (Chat) ในเกมออนไลน์แร็กนาร์โรค จนกระทั่งแฟนที่เล่นเกมด้วยแสดงอาการหึงหวง

KILLER_A วัยรุ่นที่เป็นทอม อายุ 25 ปี มาช่วยเพื่อนดูแลร้านเกมออนไลน์ เล่นเกมกับแฟน ในเกม KILLER_A จะชอบสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน ๆ ชอบให้ความช่วยเหลือเพื่อน คำพูดที่ใช้ในเกมจะไพเราะ ให้คำปรึกษากับเพื่อน ๆ และ KILLER_A จะสอบถามเพื่อน ๆ ในเกมว่าเมื่อไหร่จะได้เจอกันอีกและขอเบอร์โทรศัพท์ จากที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ทราบว่า KILLER_A โดนเพื่อนในเกมปฏิเสธไม่ให้เบอร์โทรศัพท์ แต่ให้ E-mail แทน KILLER_A chat ตอบว่า ไม่สามารถสนทนาทาง E-mail ได้เพราะแฟนจะตรวจสอทุกวัน และในที่สุด KILLER_A ก็จะให้เบอร์โทรศัพท์มือถือกับคู่สนทนาแทน พร้อมย้ำบอกคู่สนทนาว่าถ้ามาเล่นเกมแล้วก็ให้

โทรศัพท์มาบอกจะได้พบกันและคอยช่วยเหลืออีก จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก KILLER_A กล่าวว่า โลกในเกมก็คล้าย ๆ กับโลกแห่งความเป็นจริง ต้องคอยดูแลแฟนตลอด ถ้าไปคุยกับใครนาน ๆ ในเกม หรือให้ความช่วยเหลือใครเป็นพิเศษแฟนก็จะโกรธและหึงหวง โดย KILLER_A ยอมรับว่าแอบมีกิ๊กในเกม 2 คน จะใช้คำสั่งกระซิบสวนตัวคุยกัน เวลาแฟนไปเรียน หรือไม่อยู่ และจะขอร้องเบอร์โทรศัพท์เพื่อนในเกมที่คุยกันถุกคอกเพื่อโทรศัพท์ไปคุย

จากที่กล่าวมาข้างต้น KILLER_A เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อความบันเทิงและปลดปล่อยอารมณ์ สำหรับตัวตนในเกมของ KILLER_A จะสะท้อนความเป็นตัวตนที่แท้จริง และตอกย้ำรสนิยมความชอบเพศเดียวกันซ้ำ ๆ เป็นผลให้ความชอบและความพึงพอใจในเพศเดียวกันคงอยู่ในจิตใจ

อาชีพนักดาบ (Swordsman) และอัศวิน (Knight)



อาชีพนักดาบ (Swordsman) และอัศวิน (Knight) เป็นอาชีพที่มีทักษะในการในการต่อสู้ระยะประชิด มีพลังในการสู้รบสูง สามารถต่อสู้กับศัตรูได้ระยะเวลานาน มีความสามารถในการใช้อาวุธดาบ หอก และมีพาหนะในการเดินทางเป็นนก Pecopeco (เมื่อเป็นอัศวิน)



จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) วิทยุร่นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 13 คน ที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนี้ทราบว่า อาชีพนักดาบไม่พบการปลอมแปลงเพศทางตัวละคร วิทยุร่นชายส่วนใหญ่ที่สวมบทบาทอาชีพนักดาบ (Swordsman) และอัศวิน (Knight) เปรียบว่าอาชีพนี้แสดงถึงความเป็น Hero เป็นนักรบผู้ปกป้องอาณาจักร เป็นทหารของพระราชินี มีพลังชีวิตเยอะที่สุดในเกม สามารถโจมตีได้อย่างรุนแรง สำหรับวิทยุร่นผู้หญิงที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนี้เพราะการแต่งกายของตัวละครน่ารัก อาชีพนี้เล่นง่ายและสามารถท่องเที่ยวไปในดินแดนแห่งโลกเสมือนจริงได้เพียงลำพัง

สำหรับพฤติกรรมการเล่น กับการสร้างจินตนาการของวิทยุร่นกลุ่มตัวอย่างที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนักดาบผู้วิจัยพบว่า วิทยุร่นจะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อสร้างเอกลักษณ์หรือความเป็นตัวตน (Personal Identity) เช่น ในชีวิตจริงเรียนไม่เก่ง จึงมุ่งมั่นเล่นเกมออนไลน์

เร็กนารีออคเพื่อสร้างความเป็น Hero ชีวิตจริงไม่หล่อ พุดไม่เก่ง ไม่กล้าเข้าไปจีบผู้หญิง จึงมาเล่นเกมออนไลน์เร็กนารีออคเพื่อสร้างเอกลักษณ์ขึ้นมาใหม่และใช้ตัวตนใหม่ในโลกเสมือนจริงมาจีบผู้หญิง และวัยรุ่นที่ต้องการความเป็นผู้นำแต่ในความเป็นจริงไม่สามารถเป็นได้จึงเลือกที่จะมาแสวงหาการเป็นผู้นำในเกม เช่น เป็นอัศวิน level 99

กรณีศึกษา

1. วัยรุ่นชายที่ชีวิตจริงมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ไม่หล่อ พุดไม่เก่ง ทำให้ไม่กล้าเข้าไปจีบผู้หญิง จึงมาเล่นเกมออนไลน์เร็กนารีออคเพื่อสร้างเอกลักษณ์ขึ้นมาใหม่และใช้ตัวตนใหม่ในโลกเสมือนจริงมาจีบผู้หญิง

เสื่อโบ (ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนารีออค) วัยรุ่นอายุ 21 ปี เล่นเกมนออนไลน์เร็กนารีออคมาประมาณ 1 ปี โดยจะเล่นเกมทุกวันวันละประมาณ 3 ชั่วโมง จากสัมภาษณ์แบบเจาะลึกทราบว่า เสื่อโบ มาเล่นเกมเป็นตัวละครอาชีพอัศวิน เพราะ เท่ และต้องการจีบผู้หญิง เนื่องจากในชีวิตจริงไม่กล้าที่จะเข้าไปสร้างปฏิสัมพันธ์ เพราะไม่มีความมั่นใจ แต่ในโลกเสมือนจริงจะรู้สึกกล้าพูด กล้าแสดงออกมากขึ้น เป้าหมายสูงสุดของเสื่อโบคือการเป็นอัศวิน level 99 เสื่อโบยอมรับว่าเคยซื้อเงินในเกม ด้วยเงินจริง ๆ จากเพื่อนในร้านเกม เพราะอยากเก่งเร็ว ๆ ไม่อยากเสียเวลามาสะสมเงิน และจะได้เอาเงินในเกม (Zeny) ไปซื้ออาวุธ ชุดเกราะสำหรับเพิ่มพลังในการโจมตีสัตว์ประหลาด และจากการที่ผู้วิจัยได้ไปสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนารีออคแบบไม่มีส่วนร่วม ทราบว่า ขณะนี้เสื่อโบสวมบทบาทเป็นอัศวิน level 75 และวางแผนในการเดินทางไปสู่สัตว์ประหลาด ให้ความช่วยเหลือเพื่อนผู้หญิงในเกม เช่น ให้สิ่งของ และเอาตัวเองเป็นตัวล่อสัตว์ประหลาด เพื่อให้เพื่อนผู้หญิงในเกมสังหารประหลาดเพื่อเพิ่มประสบการณ์รับ ในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนผู้หญิง มีการใช้ Emotion Icon  ในระหว่างการสนทนา และมีการใช้ Emotion Icon  ขณะล่าสัตว์ประหลาด

จากกรณีศึกษา เสื่อโบเล่นเกมออนไลน์เร็กนารีออค เพื่อต้องการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ขึ้นมาใหม่ โดยการแยกร่าง (Disembodiment) จากโลกกายภาพเข้าไปเลือกมีตัวตนใหม่ที่เป็นอัศวินในโลกเสมือนจริงของเกมนออนไลน์เร็กนารีออค เนื่องจากเสื่อโบได้สร้างเรื่องราวขึ้นมาในจิตใจว่าอาชีพอัศวิน เป็น Hero และถ้ามี level 99 ก็จะสามารถสร้างความประทับใจกับตัวละครผู้หญิงที่อยู่ในเกม และสามารถสัมพันธ์ภาพได้ง่าย จึงให้เงินสดซื้อเงินในเกม จากกรอบแนวคิดการสร้างจินตนาการของ (กันยา สุวรรณแสง, 2542) การสร้างจินตนาการเพื่อแก้ไขปัญหาของเสื่อโบจะเป็นจินตนาการในเชิงทำลายมากกว่าสร้างสรรค์เพราะเสื่อโบจะต้องเดือดร้อนและสิ้นเปลืองเงินในการที่จะเป็นอัศวิน level 99 และกรณีศึกษานี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ McKenna, Green and

Gleason (2002) ที่กล่าวถึงการปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตจะทำให้รับรู้ประสบการณ์แปลกใหม่ และรู้สึกมั่นใจในการสร้างปฏิสัมพันธ์มากกว่าแบบพบหน้า (face-to-face)

2. วัยรุ่นที่ชีวิตจริงเรียนไม่เก่ง แต่ต้องการสร้างความโดดเด่นให้กับตนเองโดยการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

Last Night วัยรุ่นอายุ 20 ปี สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพอัศวิน level 74 กล่าวว่า เพราะติดเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค (เล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมเวลาได้) จึงต้องพักการเรียน แต่ก็ยังเล่นเกมอยู่เพราะสนุก ในชีวิตจริงน่าเบื่อ ผมเรียนไม่เก่ง เรียนตามเพื่อนไม่ทัน ไม่อยากไปโรงเรียน เมื่อมาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคแล้วสนุก ในเกมผมเป็นผู้นำเพื่อน ๆ ในกลุ่ม เวลามีปัญหาเรื่องการเล่นเกมเพื่อน ๆ ก็จะมาปรึกษาผม เมื่ออยู่ในเกมผมรู้สึกว่าผมเป็น Hero และสนุกกว่าอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง

Orzack (1999) ได้กล่าวถึงอาการเสพติดอินเทอร์เน็ต ว่า เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตแล้วจะรู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกพอใจ ถ้าไม่ได้ใช้แล้วจะมีอาการกระสับกระส่าย หงุดหงิด หมกหมุ่นอยู่กับการใช้ หรือวางแผนใช้อินเทอร์เน็ต ต้องการใช้เวลาทุ่มเทให้กับการใช้อินเทอร์เน็ต ละทิ้งการเรียน สังคม หรือหน้าที่การงาน และโกหกเกี่ยวกับเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต

จากกรณีศึกษา และกรอบแนวคิดของ Orzack (1999) Last Night มีอาการเสพติดเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เพราะหมกหมุ่นอยู่กับการเล่นเกมเพื่อที่จะเป็น Hero ของเพื่อน ๆ ในโลกเสมือนจริง จนต้องพักการเรียน และทุกครั้งที่ Last Night เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค จะรู้สึกภูมิใจในความเป็น Hero ของตน นักจิตวิทยา กล่าวว่าอาการลักษณะนี้เรียกว่ามัว หรือหมกหมุ่นอยู่กับความ High-Tech ของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคทำให้ได้รับความภาคแต่ความ High-Tech เพียงมิติเดียว ขาดความภาคภูมิใจในมิติอื่น ๆ เช่น ความภาคภูมิใจจากการเล่นกีฬา ความภาคภูมิใจจากการเรียนหนังสือ

จอมเวทย์(Mage), ผู้วิเศษ(Wizard)



จอมเวทย์(Mage), ผู้วิเศษ (Wizard) เป็นอาชีพที่มีความฉลาดที่สุดในเกม สามารถใช้เวทมนตร์เป็นอาวุธในต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ในการโจมตีสัตว์ประหลาดแต่ละชนิดนักเวทย์จะต้อง

วางแผนการใช้พลังเวทมนตร์ และร้ายพลังธาตุ (ดิน, น้ำ, ลม, ไฟ) ที่เหนือกว่าสัตว์ประหลาด จึงจะสามารถเอาชนะสัตว์ประหลาดได้ เช่น ผิดิบต้องโจมตีด้วยธาตุไฟ นางเงือกจะต้องโจมตีด้วยธาตุลม ฯลฯ นอกจากนี้ นักเวทย์ยังสามารถใช้พลังเวทมนตร์โจมตีสัตว์ประหลาดในระยะไกลได้อีกด้วย และเมื่อนักเวทย์ พัฒนามาจนเป็นผู้วิเศษ Wizard แล้ว จะสามารถใช้พลังเวทมนตร์ที่รุนแรง และมีพลังในการทำลายล้างสัตว์ประหลาดสูง

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน ที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพจอมเวทย์ (Mage) จำนวน 1 คน และอาชีพผู้วิเศษ (Wizard) จำนวน 4 คน ทราบว่าวัยรุ่นเลือกสวมบทเป็นจอมเวทย์และผู้วิเศษเพราะชื่นชอบความ Fantasy ความแปลกใหม่ ร้ายเวทมนตร์แล้วภาพสวยและเป็นอาชีพท้าทายต้องอาศัยการวางแผนในการโจมตีสัตว์ประหลาด นอกจากนี้ยังสามารถโจมตีสัตว์ประหลาดได้ในระยะไกล และรุนแรง

สำหรับพฤติกรรมการเล่นกับการสร้างจินตนาการของวัยรุ่น ผู้วิจัยพบว่าวัยรุ่นจะเล่นเกมออนไลน์แรกนารีอคเพื่อความบันเทิง และผ่อนคลายความเครียด (Diversion) เช่น การใช้พลังเวทมนตร์เสกภูเขาน้ำแข็งแช่แข็งเพื่อน การได้เสพความบันเทิงจากความ Fantasy ในการเสกเวทมนตร์ที่สวยงามแตกต่างกัน

กรณีศึกษา

1. วัยรุ่นที่ชื่นชอบความเพ้อฝัน (Fantasy) ในการเสกเวทมนตร์คาถา

The bear 191 (ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์แรกนารีอค) วัยรุ่นชายอายุ 12 ปี เล่นเกมออนไลน์แรกนารีอคมาประมาณ 1 เดือน จะใช้เวลาในการเล่นเกมนครั้งละประมาณ 3 ชั่วโมง โดยจะเล่นเกมประมาณ 5 วันต่อสัปดาห์ เพราะในวันเสาร์และวันอาทิตย์คุณแม่จะให้ไปเรียนพิเศษทุกวัน จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกทราบว่า The bear 191 สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพจอมเวทย์ เพราะชื่นชอบในการเสกเวทมนตร์คาถา ใช้พลังเวทย์แล้วภาพสวย และชอบโลกเสมือนจริงมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง เพราะโลกเสมือนจริงมีสิ่งแปลกใหม่ ทำให้สนุกสนานตื่นตาตื่นใจได้ตลอดเวลา และในโลกเสมือนจริงไม่ต้องเรียนพิเศษ สัตว์ประหลาดในเกมน่ารัก การล่าสัตว์ประหลาดสนุก อยากล่าตัวใหม่ ๆ เพิ่ม เพราะจะได้เปรียบเทียบฝีมือ จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมทราบว่า The bear 191 จะเดินฝึกหัดเสกเวทมนตร์บริเวณเมือง Payon ซึ่งเป็นเมืองป่าไม้มีการเสกเปลวไฟใส่ต้นไม้ และเสกภูเขาน้ำแข็งแช่แข็งเพื่อน ๆ ที่กำลังนั่งเฝ้าจอตอรองซื้อขายสินค้า ทำให้เพื่อน ๆ ในเกมไม่สามารถขยับตัวได้ ต้องใช้อาวุธฟันน้ำแข็งออกมา โดย The bear 191 บอกว่าสนุกดี

จากกรณีศึกษา The bear 191 จะสร้างจินตนาการในทางทำลาย ตามแนวคิดของ (กันยา สุวรรณแสง, 2542) เห็นได้จากการกระทำที่ The bear 191 เสกภูเขาน้ำแข็งแช่แข็งผู้อื่นในเกมเพียงเพื่อตอบสนองความสนุกจากการเสกเวทมนตร์

สำหรับคำพูดของ The bear 191 ที่กล่าวว่า “สัตว์ประหลาดในเกมน่ารัก การล่าสัตว์ประหลาดสนุกทำให้อยากล่าสัตว์ประหลาดตัวใหม่ ๆ เพราะจะได้เปรียบเทียบกับฝีมือ” เป็นการสื่อให้เห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์แรกนารีคจะทำให้รู้สึกสนุกสนานตื่นเต้น และจะสนุกมากยิ่งขึ้นเมื่อได้ล่าสัตว์ประหลาดที่เก่งขึ้นเรื่อย ๆ สอดคล้องกับทฤษฎีความก้าวร้าว ของ Bittner, 1999 ในเรื่องการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงจะเพิ่มจะเพิ่มระดับความตื่นเต้น และจะไปกระตุ้นพฤติกรรมอื่น ๆ ที่ได้เรียนรู้มาแล้ว ซึ่งกระทำเช่นนี้สามารถนำไปสู่การกระทำที่จะใช้ความรุนแรงได้ในชีวิตจริง

นักธนู (Archer), นักล่า (Hunter)



Archer (นักธนู) มีความสามารถในการโจมตีระยะไกล และมีความแม่นยำในการยิงธนู สามารถสังหารสัตว์ประหลาดได้อย่างรวดเร็วและรุนแรง ก่อนที่สัตว์ประหลาดจะเข้ามาประชิดตัว นักธนูส่วนใหญ่มีข้อด้อยในเรื่องของความแข็งแรง เมื่อนักธนู พัฒนาอาชีพไปสู่การเป็นนักล่าจะสามารถใช้ทักษะในการวางกับดักและใช้เหยื่อยโจมตีศัตรูได้

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 13 คน ที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนักธนู จำนวน 1 คน และอาชีพนักล่า จำนวน 12 คน ทราบว่าวัยรุ่นมีแรงบันดาลใจมาจาก Hero ในเทพนิยาย เช่น โรบินฮู้ด ชื่นชอบในทักษะยิงไกล สามารถโจมตีศัตรูได้ก่อนที่จะศัตรูจะเข้ามาทำร้าย เป็นอาชีพที่ตลาดเกมโกงสามารถเก็บประสบการณ์รับได้อย่างรวดเร็ว เช่น การใช้ทักษะในการยิงไกลแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อเพิ่มประสบการณ์รับ

สำหรับพฤติกรรมการเล่น ก็การสร้างจินตนาการของวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนี้ ผู้วิจัยพบว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์แรกนารีคเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการผ่านตัวละครในด้านการทำลายมากกว่าการสร้างสรรค์ เช่น

การปลอมแปลงเพศตัวละครเพื่อการหลอกลวง แก๊งเพื่อน ๆ การที่วัยรุ่นใช้ทักษะของอาชีพในการแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้ได้ประสบการณ์ที่สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว และพบว่าวัยรุ่นมีหลายบุคลิกในการสวมบทบาทตัวละครหลายตัว

กรณีศึกษา

1. วัยรุ่นมีหลายบุคลิกในการสวมบทบาทตัวละครหลายตัว

(-:อิกคิวซัง:-) สวมบทบาทเป็นตัวละครทั้งหมด 4 อาชีพ ได้แก่ นักล่า โจร พ่อค้า และ อัศวิน จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Observe) ทราบว่าวัยรุ่นจะมีการแสดงออกหลายบุคลิก เช่น เมื่อสวมบทบาทเป็นอาชีพโจร ก็จะแต่งกายด้วยการคาบนูหรี ไส้แวนดำ และพูดจาลักษณะยั่วยุ เช่น "เสร็จ...ตุ" "ของ...ก...กู" และวัยรุ่นจะใช้ทักษะในการขโมยของจากสัตว์ประหลาดที่ผู้เล่นอื่นกำลังล่าอยู่ ทำให้ผู้เล่นอื่นสังหารสัตว์ประหลาดตายโดยไม่ได้รับของมีค่าตอบแทน แต่เมื่อสวมบทบาทเป็นอาชีพพ่อค้าก็จะพูดจาไพเราะ แต่งกายเรียบร้อย เพื่อจะได้ซื้อสินค้าได้ถูก เช่น "ลดหน่อยนะ" "ลดได้ไหมจะ" "ลดให้เราเถอะนะ" เมื่อสวมบทบาทเป็นนักล่า วัยรุ่นกล่าวว่าจะไม่ค่อยพูดเพราะนักล่าจะต้องเงียบ ไม่เปิดเผยตน และต้องซุ่มคอยโจมตีศัตรู แต่เมื่อเป็นอัศวินเป็นเหมือนทหารของพระราชาก็ต้องแสดงถึงความเป็น ผู้กล้า เป็น Hero

จากกรณีศึกษาของ (-:อิกคิวซัง:-) การสวมบทบาทตัวละครที่มีบุคลิกที่แตกต่างมีส่วนในการสร้างจินตนาการและการแสดงการกระทำที่แตกต่างตามมโนภาพ หรือประสบการณ์ที่วัยรุ่นได้รับบทบาทของตัวละครอาชีพนั้น เมื่อวัยรุ่นเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครหลายตัวจะทำให้เกิดบุคลิกภาพเชื่อมได้ เนื่องจากมีบุคลิกภาพซ้อนกันทั้งในโลกเสมือนจริง และในโลกแห่งความเป็นจริง คือเป็นคนที่มีหลายบุคลิกในตัว โดยมีตัวตนที่ต้องการจะเป็นในโลกเสมือนจริง และมีตัวตนที่เป็นอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง

อาชีพพ่อค้า (Merchant), ช่างตีดาบ (Blacksmith)



อาชีพนี้มีไว้สำหรับหาเงินโดยเฉพาะเพราะมีทักษะที่เน้นไปทางทำการค้า เมื่อพัฒนาอาชีพจากพ่อค้า ไปเป็นนักตีดาบจะสามารถรวมธาตุและตีดาบ ดาบที่ Blacksmith ที่นั้นสามารถ

เลือกชนิดของดาบ ธาตุของดาบ (ดิน น้ำ ลม ไฟ) เมื่อตีสำเร็จแล้วจะมีราคาสูงมาก และจะมีสัญลักษณ์ของ Blacksmith คนนั้นสลักอยู่ที่อาวุธ

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) วิทยุกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน ที่สวมบทบาทเป็นอาชีพพ่อค้า ทราบว่าชอบอาชีพนี้เพราะสามารถสร้างความมั่งคั่งร่ำรวยได้รวดเร็ว ได้รู้จักกับคนเยอะ ได้เจอต่อรองราคาสินค้ากับเพื่อน ๆ ผู้เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ส่วนใหญ่นิยมสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพพ่อค้า เป็นตัวละครตัวที่ 2 หลังจากมีตัวละครหลักอยู่แล้ว 1 ตัว เช่น อัศวิน, ผู้วิเศษ, นักธนู, นักบวช ฯลฯ เพราะจะใช้ตัวละครหลักเป็นผู้นำสิ่งของมาให้ตัวละครอาชีพพ่อค้าขายในตลาด เพื่อสร้างฐานะ เงินทอง

สำหรับพฤติกรรมการเล่น กับการสร้างจินตนาการของวิทยุกลุ่มตัวอย่างที่สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีส่วนสัมพันธ์กับตัวตนที่แท้จริง เช่น วิทยุที่ชอบการสนทนากับคนจำนวนมาก เลือกที่จะสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพพ่อค้า เพราะจะได้พูดคุยกับคนจำนวนมาก และวิทยุที่มีอาชีพค้าขาย มาเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพค้าขาย เพื่อประสบการณ์แปลกใหม่

กรณีศึกษา

1. วิทยุที่ชอบการสนทนากับคนจำนวนมาก ที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพพ่อค้า

โรจน์ หรือ ~.ข้าว.~ (ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อค) วิทยุอายุ 22 ปี เป็นคนชอบสนทนา และคุยสนุก กล่าวว่่าที่เลือกเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพราะเป็นเกมเริ่มแรกที่ทำให้การสื่อสารกับคนจำนวนมากสนุกกว่าการเล่น Chat ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต ในเกมผมจะสวมบทบาทเป็นตัวละครพ่อค้าเพราะจะได้สนทนากับคนจำนวนมาก ในเกมผมสามารถระบายความรู้สึก หรือสิ่งที่ได้พบในชีวิตประจำวันให้เพื่อนในโลกออนไลน์ฟังได้ สถานที่โรจน์ชอบไปคือตลาด Morroc เพราะมีคนจำนวนมาก โดย โรจน์จะทำการซื้อสินค้าในตลาดเพื่อมาขายต่อเอากำไร และใช้กลยุทธ์ในการต่อรองราคาสินค้า

จากที่กล่าวมา โรจน์จะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อความบันเทิง และสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ในโลกออนไลน์ (Personal Relationship) และจินตนาการออกมาในทางสร้างสรรค์ (creative imagination) ตามกรอบแนวคิดในการสร้างจินตนาการ (กันยา สุวรรณแสง, 2542) ซึ่งเห็นได้จากรูปแบบของการกระทำของโรจน์ขณะสวมบทบาทเป็นอาชีพพ่อค้า ที่คัดค้นวิธีการหาเงิน โดยการเดินสำรวจราคาสินค้าในตลาด และเลือกซื้อสินค้าราคาถูกไปขายเก็งกำไร

2. วิทยุที่มีอาชีพค้าขายและเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพค้าขายเพื่อประสบการณ์แปลกใหม่

โอดิน วัยรุ่น อายุ 25 ปี มีอาชีพค้าขาย จบการศึกษามัธยมปลาย โดยจะเล่นเกมออนไลน์ แรกนาร์โรคทุกวัน บางครั้งเล่นเกมเฟลีนจนสว่าง และเคยปิดร้านเพื่อมานั่งเล่นเกม กล่าวว่ายอมรับบทบาทเป็นอาชีพพ่อค้าในเกม เพราะต้องการเปรียบเทียบความแตกต่างว่าการเป็นพ่อค้าในเกมกับการเป็นพ่อค้าในชีวิตจริงเป็นอย่างไร ต้องการความร่ำรวย และความสนุก โดยโอดินกล่าวว่าในเกมสามารถหาเงินได้ง่าย และขายของได้กำไรมาก เป็นหมิ่นเป็นแสน เช่น ซื้อไม้ผีจากเมือง Payon ซึ่งเป็นเมืองไม้ ไปขายให้อศวินหัก.เล่นที่เมืองอศวิน หรือ เมือง Prontera ได้กำไรอันละประมาณ 4,000 – 5,000 บาท แต่ในความเป็นจริงแล้วทุกวันนี้ค้าขายลำบาก ได้กำไรน้อยคู่แข่งก็เยอะ ชีวิตในเกมสนุกกว่าเพราะไม่ต้องต่อสู้ดิ้นรน

โอดินเล่นเกมออนไลน์แรกนาร์โรคเพื่อต้องการเรียนรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมเสมือนจริง และความแปลกใหม่ ตามแนวคิดของ Jones เรื่องความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่หรือสังคมเสมือนจริง และเพื่อผ่อนคลายความเครียดที่ได้รับจากอาชีพขายของ โดยในเกมโอดินได้จินตนาการตนเองเป็นพ่อค้าเหมือนกับชีวิตจริง และเปรียบเทียบสิ่งที่ได้รับ เมื่อโอดินสัมผัสได้ว่าโลกเสมือนจริงในเกมสนุกกว่า หาเงินได้ง่ายกว่า จึงมาใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์แรกนาร์โรคมากขึ้น และจากกรณีศึกษาโอดินกำลังเสพติดเกมออนไลน์แรกนาร์โรค ตามแนวคิดของ Orzack MH. (1998)

5.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แรกนาร์โรคของวัยรุ่น

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์แรกนาร์โรคเพื่อตอบสนองความต้องการในมิติต่าง ๆ ดังนี้

1. ความทันสมัยและความแปลกใหม่

เกมออนไลน์แรกนาร์โรค เป็นเกมฮิตที่ได้รับการกล่าวถึงในกลุ่มวัยรุ่นขณะนี้ วัยรุ่นส่วนใหญ่ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า แรงจูงใจที่ทำให้เลือกเล่นเกมออนไลน์แรกนาร์โรค เพราะเป็นเกมเริ่มแรกที่ออกแบบให้ผู้เล่นสามารถสื่อสารกับเพื่อน ๆ ได้สนุกกว่าการเล่น (Chat) ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต ตัวละครในเกมออกแบบได้อย่างน่ารักเหมือนกับตัวการ์ตูนญี่ปุ่นเล่นแล้วไม่น่าเบื่อ จากในเกมใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกออกแบบได้สวยงามแปลกตา มีการพัฒนาจากใหม่ ๆ เพิ่มเข้ามาอย่างต่อเนื่อง และที่สำคัญสามารถที่จะเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ๆ ได้เป็นจำนวนมากพร้อมกันนับพันนับหมื่นคน แตกต่างจากการเล่นเกมในสมัยก่อน ที่ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมกับ AI (Artificial Intelligence) หรือหากต้องการเกมพร้อมกันกับเพื่อน ๆ ก็จะต้องนัดออกมาเจอกันที่ร้านเกม เพื่อเล่นเกมผ่านวงแลนที่ร้านเกมจัดไว้ให้ โดยจะสามารถเล่นเกมพร้อมกันได้เพียง 8-10 คนเท่านั้น

2. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เป็นโลกแห่งจินตนาการ ที่มีแต่ความสนุกสนานเพลิดเพลิน วัยรุ่นส่วนใหญ่ให้ข้อคิดเห็นว่าความสนุกที่พวกเขาได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคคือ การล่าสัตว์ประหลาดเพื่อลุ้นของรางวัลกับกลุ่มเพื่อน ๆ สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระเสรีตามความต้องการ ได้สัมผัสกับความแปลกใหม่ที่โลกแห่งความเป็นจริงไม่มีโอกาสได้สัมผัส ได้พบได้คุยกับเพื่อนใหม่ ๆ ได้สัมผัสกับการเสกเวทมนตร์คาถา ได้ซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริง ฯลฯ

"เร็กนาร์็อคเป็นเกมมีเรื่องราวระทึก ตื่นเต้นมากมาย สามารถพูดคุยกับผู้อื่นในเกมได้ ผมเล่นแล้วรู้สึกสนุกมาก" (@ArM@. สัมภาษณ์, 12 ก.พ. 47)

"ความสนุกสนานที่ผมได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค คือ การได้พูดคุยกับกลุ่มเพื่อน ๆ การสังหารสัตว์ประหลาดจนกลายเป็นเทพ (level 99) ความสามัคคีในกลุ่มเพื่อน ๆ ช่วยกันสังหารสัตว์ประหลาดที่มี level สูง ๆ และบุกยึดปราสาทในเกม"

(BEER OF ZRM, สัมภาษณ์, 16 ม.ค. 47)

"ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคหนูสามารถจะทำอะไรก็ได้ หลอกเพื่อน แกล้งเพื่อนก็ได้ สนุกดี" (~MIGI JUNG~. สัมภาษณ์, 18 ม.ค. 47)

"เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคแล้วสนุก ได้เจอเพื่อนที่หลากหลาย ได้ซื้อขายสินค้าในตลาด Morroc เสมือนได้ซื้อขายสินค้าในชีวิตจริง" ([Nomsod]. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

"ที่หนูเลือกเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพราะสนุก ในเกมหนูจะได้ผจญภัยมากมาย และได้พบเพื่อนใหม่ ๆ ได้รู้จักคนมากขึ้น" (*หมีพลู*. สัมภาษณ์, 15 ม.ค. 47)

"เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคแล้วเพลินดีไม่ต้องคิดอะไรมาก ในเกมลุยอย่างเดียว"

(ผีทะเล. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"ผมเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพราะจะได้สนุกสนานเฮฮากับกลุ่มเพื่อน ๆ ได้จีบหญิง"

(อาจารย์ตง. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

"ผมเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในเกมจะได้สัมผัสกับโลกใหม่ สังคมใหม่ ทำให้ผมกล้าพูด กล้าแสดงออกมากขึ้น"

(EVERTON. สัมภาษณ์, 30 ม.ค. 47)

3. ผ่อนคลายความเครียด และหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง

โลกในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเป็นโลกแห่งจินตนาการ วัยรุ่นสามารถเนรมิตรให้มีตัวตนได้ตั้งใจปรารถนา มีอิสระเสรีในการแสดงออก สามารถกำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิตได้ตามต้องการ จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นในกลุ่มเป้าหมายทราบว่าเมื่อวัยรุ่นมีความเครียดจากการการเรียน การทำงาน หรือไม่พึงพอใจกับชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงก็จะมาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อระบายความเครียด เนื่องจากโลกในเกมสามารถเริ่มต้นใหม่ได้ตลอดเวลาเมื่อผิดพลาดแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงที่มีการแข่งขันเมื่อพลาดแล้วยากที่จะกลับมาเป็นดังเดิม โลกในเกมสามารถเนรมิตรให้มีตัวตนได้ดังต้องการ เช่น เนรมิตรให้มีตัวตนเป็นผู้หญิง ได้แต่งตัวสวยๆ ทั้งๆ ที่ชีวิตจริงเป็นผู้ชาย เนรมิตรให้ตัวเอง Hero ของ เพื่อน ๆ ขณะที่ในโลกเสมือนจริงไม่กล้าสู้ใคร หรือในโลกแห่งความเป็นจริงไม่กล้าที่จะ พูดคุย หรือทักทายกับใคร แต่โลกในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคกลับกล้าพูดและกล้าแสดงออก ฯลฯ

"การเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจะช่วยให้ผมผ่อนคลายความเครียด ในเกมผมสามารถจะเก่งได้ตั้งใจต้องการ จะตื่น จะนอน หรือจะทำอะไรก็สามารถทำได้ ทั้งๆ ที่ในชีวิตไม่สามารถทำได้" (เสื่อโบ. สัมภาษณ์, 18 ก.พ. 47)

"โลกในเกมออนไลน์เป็นโลกที่ไม่เครียด ตัวละครในเกมน่ารัก การเล่นเกมเหมือนกับได้มาผ่อนคลาย มาสนุกสนานกับเพื่อน ๆ" (ชนมจีบไส้กึ่ง. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

"เวลาผมเครียดจากการทำงานผมก็จะมานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เพราะโลกในเกมเมื่อเราพลาด เราสามารถที่จะลุกขึ้นแก้ตัวใหม่ได้ตลอดเวลา แต่ในชีวิตการทำงานถ้าเราจะแพ้หรือล้มไม่ได้ เพราะมีคนคอยซ้ำเติม และพร้อมที่จะก้าวเข้ามาแทนที่เราได้เสมอ"

(AS แมน. สัมภาษณ์, 6 ก.พ. 47)

"ผมเล่นเกมเพื่อคลายเครียด ในเกมเราสามารถจะเก่งอย่างไรก็ได้ ถ้าหากมีเงิน แต่ในความเป็นจริงแม้มีเงินเท่าไรก็ไม่สามารถเรียนเก่งได้"

(TE 26019 ยาใจคนจน. สัมภาษณ์, 7 มี.ค. 47)

"จริง ๆ แล้วผมเป็นคนชอบชกต่อย แต่ชีวิตจริงไม่สามารถทำได้ เลยมาแสดงออกในเกมด้วยการสังหารสัตว์ประหลาดแทน" (<WEE>. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

"หนูเลือกเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เพราะบางสิ่งบางอย่างหนูไม่กล้าพูดในโลกแห่งความเป็นจริง แต่สามารถที่จะพูดคุย หรือปรึกษาเพื่อนสนิทในเกมได้"

(~Fan~. สัมภาษณ์, 10 ก.พ. 47)

"ในโลกแห่งความเป็นจริงกว่าผมจะขายของได้กำลังแต่ละพันแสนจะยากลำบาก แต่โลกในเกมผมขายของได้กำไรเป็นหมื่นเป็นแสนง่ายนิดเดียว" (โอดิน. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"เลิกงานแล้วรอดิต เลย์มานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค พอรอดิตแล้วค่อยกลับบ้าน" (shin yojombo. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

4. สร้างสัมพันธภาพกับเพื่อน หรือแฟน ผ่านโลกออนไลน์

ความโดดเด่นของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคนอกจากจะมีตัวละครสไตล์ญี่ปุ่น สัตว์ประหลาดที่รูปร่างหน้าตาคล้ายสัตว์ในเทพนิยาย มีฉากสวยงามแปลกใหม่แล้ว การสนทนาออนไลน์ (Chat) และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านภาษาสัญลักษณ์ (Emotion Icon) นับเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดใจให้วัยรุ่นเลือกเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค โดยวัยรุ่นที่ชื่นชอบการสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อน ๆ ในสังคมออนไลน์ ให้ข้อคิดเห็นว่าเป็นโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจะได้พบกับเพื่อนใหม่มากมาย ได้สนทนาและทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ได้เรียนรู้วิธีการเข้าสังคม และการคบเพื่อน และใช้พื้นที่ในเกมเป็นสถานที่นัดพบและพูดคุยกับเพื่อน หรือแฟน

"ในโลกแห่งความเป็นจริงหนูไม่ค่อยกล้าพูดหรือคุยกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน ไม่กล้าเข้าไปทักไม่รู้ว่าพูดอะไร แต่โลกในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคทำให้หนูกล้าพูดมากขึ้น ทำให้หนูเรียนรู้วิธีการทักทายหรือพูดคุยกับเพื่อน ๆ และวิธีการเข้าสังคม" (@NUAOR@. สัมภาษณ์, 29 ก.พ. 47)

"ความสนุกที่ผมชอบในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค คือการเข้าไป Chat คุยกันกับกลุ่มเพื่อน ๆ" (ART. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

"เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพราะชอบสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อน ๆ ในสังคมออนไลน์ชอบให้ความช่วยเหลือเพื่อน ๆ จนบางครั้งแฟนที่เล่นเกมด้วยกันหึง เพราะมัวแต่ช่วยคนอื่น ไม่ยอมช่วยแฟน ปล่อยให้ตัวละครของแฟนตาย" (Killer~A. สัมภาษณ์, 12 ม.ค. 47)

"เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เพราะแฟนชวนให้เล่น ในเกมนอกจากจะได้เล่นเกมสนุกสนานกับแฟน ได้ช่วยแฟนหาของมาขายแล้ว ยังได้พูดคุยปรึกษาปัญหากับแฟนผ่านการเล่นออนไลน์ด้วย" (Killer_M. สัมภาษณ์ 11 ก.พ. 47)

"โลกในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคก็เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง มีสังคม มีการซื้อขายสินค้า ในเกมเพราะจะได้พูดคุยกับกลุ่มเพื่อน ๆ ในสมาคม (Guild) ได้สนุกกับการวางแผนบุกยึดปราสาท และการล่าสัตว์ประหลาด" (Fentom Of ZRM. สัมภาษณ์, 16 ก.พ. 47)

"ผมมีอาชีพเป็นพ่อค้าไม่ค่อยมีเวลานัดเจอกับแฟน มาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพราะแฟนชวนให้เล่น ในเกมจะได้สนทนาและใกล้ชิดแฟน คอยช่วยเหลือแฟน และหาของให้แฟนขาย"

(โอดิน. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

5. สร้างเอกลักษณ์ หรือความโดดเด่น

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างที่เลือกเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับตนเอง จะมี 2 กลุ่ม 1.ให้ข้อคิดเห็นว่า ไม่ว่าจะเรียนหนังสือหรือเล่นเกม ถ้าเราให้ความสนใจที่จะฝึกฝนทักษะหรือพัฒนาความสามารถที่โดดเด่น ก็สามารถเป็นที่ยอมรับได้ 2. เรียนหนังสือไม่เก่ง จึงเลือกที่จะมาสร้างความเป็น Hero จากการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคแทน

"ผมเริ่มเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เพราะความสนุกสนาน และพัฒนาทักษะในการเล่นเกมนับกลุ่มเพื่อน ๆ จนได้เป็นแชมป์ของประเทศไทย" (Fentom Of ZRM. สัมภาษณ์, 16 ก.พ. 47)

"เรื่องการเรียนผมไม่เก่งเรียนซ้ำชั้น แต่ในเรื่งเกมผมเป็น Hero สำหรับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม"

(Last Night. สัมภาษณ์ 25 ม.ค. 47)

"เป้าหมายในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อคของผมคือ Level 99 เพราะการมี Level 99 จะสร้างความโดดเด่นให้กับเพื่อน ๆ ที่พบเห็นในเกม และสามารถเอาไปคุยกับเพื่อน ๆ ได้ด้วย" (AS แมน. สัมภาษณ์ 6 ก.พ. 47)

เวลาที่วัยรุ่นใช้ในการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

เกมออนไลน์เร็กนาร์็อคได้ถูกออกแบบมา เพื่อให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับชีวิตการผจญภัยในดินแดนเหนือธรรมชาติอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ในดินแดนแห่งนี้ผู้เล่นไม่สามารถจะเก่ง หรือรวยได้ในทันทีที่ต้องการ จะต้องใช้เวลาในการสร้างสมประสพการณ์รบ เงิน และของมีค่า จึงจะสามารถเก่งและรวยได้ดังใจปรารถนา

จากการสัมภาษณ์เจาะลึก (Indepth Interview) วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อค สามารถแบ่งวัยรุ่นออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้ กลุ่มแรก เป็นวัยรุ่นที่เสพติดเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อค กลุ่มที่สอง เป็นวัยรุ่นที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อความบันเทิง หรือผ่อนคลายความตึงเครียด ดังนี้

1. กลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาเพื่อการเสพติดเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อค

วัยรุ่นกลุ่มนี้จะทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นเกมนได้ และเล่นเกมจนละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ เช่น การออกกำลังกาย การเรียน การทำงาน การรับประทานอาหาร และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างในโลกแห่งความเป็นจริง ฯลฯ

โดยวัยรุ่นกลุ่มนี้ให้ข้อคิดเห็นว่าคุณในโลกในเกมออนไลน์แรกนาร็อคมีแต่ความสนุกสนาน ได้พูดคุยกับเพื่อน ๆ ชวนกันไปล่าสัตว์ประหลาด เมื่อล่าได้ก็อยากล่าตัวใหม่ไปเรื่อย ๆ โลกในเกมสามารถที่จะทำอะไรก็ได้ หาเงินง่าย และในเกมเก่งได้ไม่ยากถ้ามีเงิน (Zeny)

“โลกในเกมออนไลน์แรกนาร็อคเป็นโลกที่มีแต่ความสนุกสนาน หนูจะเล่นเกมกับเพื่อน ๆ อาทิตย์ละประมาณ 6 วัน พอเลิกเรียนก็จะรีบมาเล่นเกมกับเพื่อน ๆ ที่ร้านเกมออนไลน์บริเวณโรงเรียน กลับถึงบ้านก็จะเล่นอีก เล่นวันละประมาณ 12 ชั่วโมง บางครั้งเล่นเกมติดพัน 24 ชั่วโมงก็มี โกล์สออบก็เล่น เพราะแข่งขันเพื่อน ๆ ในกลุ่ม ถ้าไม่เล่นเดี่ยวเพื่อนจะเก่งกว่า”

(สาวาดดี. สัมภาษณ์, 18 ม.ค. 47)

“หนูจะเล่นเกมออนไลน์แรกนาร็อคทุกวันหลังเลิกเรียนจน Server ปิด สำหรับวันเสาร์อาทิตย์ จะเล่นตลอดทั้งวัน เพราะว่าในเกมหนูได้คุยกันกับกลุ่มเพื่อน ๆ ชวนกันไปล่าสัตว์ประหลาด พอฆ่าได้สำเร็จก็อยากฆ่าตัวใหม่ที่เก่งขึ้นเรื่อย ๆ สนุกดีทำหาย และได้ลุ้นของรางวัลด้วย” (~MIGI JUNG~. สัมภาษณ์, 18 ม.ค. 47)

“ผมจะเล่นเกมแรกนาร็อคทุกครั้งที่มีเวลา เพราะอยากเก่งที่สุดในเกม อยากมี level 99 เทห์ดี เวลาเดินไปไหนก็จะมีแสงไฟล้อมรอบตัวเหมือนเป็นเทพ ผมเคยซื้อเงินในเกม (Zeny) ด้วยเงินสด ประมาณ 200 บาท ต่อ 2,000,000 Zeny เพราะจะเอาเงินในเกม (Zeny) ไปซื้อดาบ และอุปกรณ์สวมใส่ สำหรับเพิ่มพลังในการป้องกัน และการโจมตีสัตว์ประหลาด จะได้เก่งเร็ว ๆ ไม่ต้องเสียเวลามานั่งเก็บเงินซื้อของเพิ่มพลังกว่าจะได้ล้านเซนนี่ต้องใช้เวลาตั้งหลายอาทิตย์ ”

(ฮา.เอ็ม. สัมภาษณ์, 20 ก.พ. 47)

“ผมแข่งขันกันเล่นเกมออนไลน์แรกนาร็อคกับกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียน โลกในเกมสนุกดีผลิตสัตว์ประหลาดให้ล่าได้เรื่อย ๆ ผมอยากจะเป็นผู้นำเพื่อน ๆ ในกลุ่มเลยต้องทุ่มเทเวลาเล่นเกมให้มากที่สุด วันจันทร์ถึงศุกร์ผมจะนั่งเล่นเกมที่บ้านตั้งแต่เลิกเรียนจน Server ปิด เคยโดดเรียนวิชาแนะแนวไปนั่งเล่นเกม และเคยซื้อเงินในเกม (Zeny) ด้วยเงินสด ประมาณ 300 บาท ต่อ 2,500,000 Zeny ซื้อจากพี่ ๆ เพื่อน ๆ ในร้านเกม เพราะอยากจะเก่งเร็ว ๆ สำหรับวันหยุดจะนัดกับเพื่อน ๆ ไปเล่นเกมออนไลน์แรกนาร็อคที่ร้านตั้งแต่เช้าจนค่ำ ประมาณ 10 คน และจะเหมาร้านเกมเป็นวัน เพราะว่าเวลาเข้าไปถล่มปราสาท และสังหารสัตว์ประหลาดที่เก่ง ๆ หรือ Boss Monster ต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยแบ่งหน้าที่การทำงานกัน มีทั้งฝ่ายตั้งรับ ฝ่ายรุก และกองหนุน ถึงจะเอาชนะได้ Chat คุยกันอย่างเดียวกว่าจะสื่อสารกันได้เข้าสู่ไม่คอยหัน ใช้วิธีตะโกนบอกเพื่อน ๆ จะเร็ว ได้อารมณ์และความมันส์สะใจกว่าเยอะ” (เซเบยะ. สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 47)

“หนูจะใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เร็กนาร์โรค ตอนเช้าก่อนไปโรงเรียนประมาณ 1 ชั่วโมง (6.00-7.00 น.) และหลังเลิกเรียนจน Server ปิด ถ้าเป็นวันหยุดก็จะเล่นประมาณ 10 ชั่วโมง พี่ชายหนูเปิดร้านอินเทอร์เน็ตหนูเลยเล่นได้ตามสบาย หนูจะเล่นเกมกับแฟน และกลุ่มเพื่อน ๆ โลกในเกมสนุกจะทำอะไรก็ได้ หาเพื่อนใหม่ในเกมก็ง่าย หนูเคยไปนั่งประกาศขายเงินในเกม (Zeny) ที่ตลาดเมือง Morroc ให้กับคนที่เล่นเกมแล้วรวยเลย ได้เงินมาตั้ง 400-500 บาท”

([Nomsod]. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

“ผมเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคแล้วสนุกไม่อยากจะเลิก จะใช้เวลาเล่นเกมทุกวัน ในเกมผมเล่นเป็นผู้หญิงได้แก่ลิ่งเพื่อน ๆ ขโมยของ และเข้าไปแจมขณะที่เพื่อนล่าสัตว์ประหลาดอยู่ ตอนสอบก็เคยโกหกพ่อ แม่ ว่าไปตีหนังสื่อกับเพื่อน และหนีไปนั่งเกมนอนไลน์ เร็กนาร์โรคที่ร้าน”

(ART. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

“เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคทุกวันเลยครับ อยาก level 99 เร็ว ๆ หนังสือไม่อ่าน การบ้านไว้ทำตอนเช้าก่อนไปโรงเรียน เล่นแล้วสนุกอยากฆ่าสัตว์ประหลาดตัวใหม่ ๆ ผมเคยซื้อเงินในเกม (Zeny) ด้วยเงินสด เพราะอยากรวย และเก่งเร็ว ๆ” (Eno Rouge. สัมภาษณ์, 12 มี.ค. 47)

“ผมนั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคตลอดทั้งวันทั้งคืน ในวันหยุด เพราะไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ในเกมจะทำให้โลกขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับขั้น ยิ่งสังหารสัตว์ประหลาดที่เก่งมากเท่าใดก็จะได้รับของรางวัลที่มีราคาสูงขึ้น และประสบการณ์ในการรบเพิ่มขึ้นตามลำดับ ทำให้มุ่งมั่นที่จะสังหารสัตว์ประหลาดในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคเพียงอย่างเดียว โดยไม่ได้คำนึงถึงการใช้เวลาไปทำอย่างอื่น” (<WEE>. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

“การเล่นเกมนอนไลน์เร็กนาร์โรคสนุกมาก เปรียบเหมือนการแทงหวย ผมจะเล่นเกมกับเพื่อน ๆ ทุกวัน บางครั้งเคยนั่งเล่นเกม 24 ชั่วโมง และเคยหนีเรียนมานั่งเล่นเกม การเล่นเกมทำให้แบ่งเวลาไม่ได้ แต่ไม่รู้ทำไมยังเล่นไม่ยอมเลิก” (พริกไท. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

“โลกในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคเป็นโลกที่อิสระ ผมเล่นจะเล่นเกมทุกวัน เช้าก่อนไปทำงาน ประมาณ 40 นาที ช่วงพักกลางวัน ประมาณ 40 นาที และหลังเลิกงานเล่นจน Server ปิด จนบางครั้งลาพักร้อนเพื่อมานั่งเล่นเกม เล่นเกมแล้วผมจะรู้สึกสนุกและมีความสุข”

(Robin snake. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

“ผมเล่นเกมทุกวัน ให้แฟนช่วยเล่นด้วย จะเล่นช่วง 22.00 – 03.00 น. บางครั้งเคยเล่นเกม 24 ชั่วโมง เล่นแล้วเพลินไม่รู้เวลา ช่วงสอบก็เล่น จะอ่านหนังสือก่อนสอบแค่ 2 ชั่วโมง”

(BEGE. สัมภาษณ์, 20 ก.พ. 47)

2. กลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เร็กนาร์็อคเพียงเพื่อความบันเทิง หรือ ผ่อนคลายความตึงเครียด

วัยรุ่นกลุ่มนี้ให้ข้อคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคทำให้สนุกเพลิดเพลิน สามารถผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนและการทำงานได้ แต่จะต้องแบ่งเวลาให้ถูกต้อง และ เลือกให้ความสำคัญกับการเรียน การทำงาน มาก่อนการเล่นเกม โดยวัยรุ่นกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะใช้ เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เร็กนาร์็อคประมาณ 3-4 วันต่อสัปดาห์ และจะเล่นเกมไม่เกินครั้งละ 4 ชั่วโมง

"หนูจะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค หลังจากทำการบ้านเสร็จ โดยจะเล่น ประมาณ 3 ชั่วโมงต่อครั้ง โลกในเกมสนุกหนูจะได้รู้จักคนมากขึ้น ได้เจอเพื่อนใหม่ ๆ"

(* หนีพลู*. สัมภาษณ์, 15 ม.ค. 47)

"ถ้าผมมีเวลาว่าง ไม่ได้ไปเรียนพิเศษ หรือเรียนกวดวิชา ก็จะมาเล่นเกมออนไลน์ เร็กนาร์็อค เพราะสนุก ๆ ได้ผ่อนคลายความเครียด ในเกมจะเพื่อนได้เจอเพื่อน ๆ ได้สนุก เฮฮาด้วยกัน ผมจะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคประมาณสัปดาห์ละ 4 วัน วันธรรมดาจะเล่น ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง แต่ถ้าเป็นวันหยุดก็จะเล่นประมาณ 4 ชั่วโมง"

(legendary_Hero. สัมภาษณ์, 8 ม.ค. 47)

"ผมเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคแล้วผู้ปกครองไม่ได้ว่าอะไร เพราะสามารถแบ่งเวลาได้ ว่าช่วงไหนจะเล่นเกม ทำการบ้าน หรืออ่านหนังสือ" (@ArM@. สัมภาษณ์ 12 ก.พ. 47)

"จะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เฉพาะวันจันทร์ – วันศุกร์ครับ เล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมงสำหรับวันเสาร์ อาทิตย์ ไม่เล่นเพราะต้องไปเรียนพิเศษ"

(~!~NaNg~!~. สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 47)

"เวลาเครียดจากการทำงาน ผมจะมานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ในเกมจะได้คุยกับ คนมากมาย สนุกกว่าการนั่งเล่น Chat ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต โดยผมจะใช้เวลาในการเล่น เกม วันทำงานประมาณ 2 ชั่วโมง วันหยุดประมาณ 4 ชั่วโมง จะเล่นเกมสัปดาห์ละ 3-4 วัน"

(~.ข้าว.~. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

"มอนสเตอร์ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคน่ารักดี เวลาใช้เวทมนตร์ภาพก็สวย หนูจะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเฉพาะวันหยุด ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ เรียนหนังสือ จะไม่เล่นเกม"

(The bear 191. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

"เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพราะสนุก ได้คุยกับกลุ่มเพื่อน ๆ หนูจะใช้เวลาเล่นเกม ออนไลน์เร็กนาร์็อคหลังจากทำการบ้านเสร็จ หรือถ้ามีรายงานส่งอาจารย์ก็จะรีบทำให้เสร็จก่อน

แล้วถึงมานั่งเล่นเกม เวลาที่หนูใช้เล่นเกมจะอยู่ที่ประมาณ 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง โดยจะเล่นประมาณ สัปดาห์ละ 3 วัน” (นางสาวเพลินจิต. สัมภาษณ์, 22 ม.ค. 47)

5.3 โลกเสมือนจริงจากจินตนาการของวัยรุ่น

วัยรุ่นสร้างจินตนาการเกี่ยวกับโลกเสมือนจริงขึ้นมาภายในจิตใจ 4 ลักษณะ ดังนี้

1. โลกที่ทุกคนมีอายุ และรูปร่างหน้าตา เหมือนกัน

วัยรุ่นกลุ่มเป้าหมายให้ข้อคิดเห็นว่าเมื่อแยกตัวออกจากโลกกายภาพ เข้ามาสู่โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค วัยรุ่นจะมีหน้าตา สวย หล่อ รูปร่าง และ อายุ เท่าเทียมกัน

ในโลกแห่งนี้จะไม่มีคนอ่อนแอ ไม่มีคนพิการ มีแต่นักรบที่กล้าแกร่ง และปราศจากการแบ่งแยกสีผิว

“หนูคิดว่าในเกมตัวละครจะมีหน้าตาเหมือนกันหมด ไม่รู้ว่าใครอายุเท่าไร ไม่มีเด็ก ไม่มีผู้ใหญ่ แต่ในโลกของความเป็นจริง ผู้ใหญ่กับเด็กจะมีความคิดที่แตกต่างกัน ”

(นางสาวเพลินจิต. สัมภาษณ์, 22 ม.ค. 47)

“ในเกมมีเพื่อนได้ง่ายกว่าโลกแห่งความเป็นจริง เพราะทุกคนหน้าตาเหมือน ๆ กัน อายุ เท่ากัน ทำให้ไม่ต้องเลือกมากพอใจก็คบกันไป ” ([Nomsod]. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

“ในเกมหนูไม่สามารถแยกได้ว่าใครอายุมากหรือน้อยกว่า เพราะในเกมทุกคนเหมือนกันไปหมด” (Note. United. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

“ผมว่าโลกในเกมเพื่อฝันดี ทุกคนหน้าตาเหมือนกันหมด ต่างจากในโลกแห่งความจริง บางทีเห็นหน้าแล้วรู้สึกไม่ถูกชะตา ไม่อยากคบ ไม่อยากที่จะเข้าไปพูดคุยด้วย”

(Blacksmith_~ ตี๊ดซิ่ง. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

2. โลกของการสวมหน้ากากแฟนซีใส่กัน และการอำพรางตัว

โฉมหน้าของตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค จะมีแต่ความสวยงาม คำพูดที่ปรากฏให้เห็นในเกมสามารถที่จะเสกสรรปั้นแต่งให้สวยงาม เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้ดูดีอย่างไรก็ได้

เปรียบเสมือนผู้เล่นกำลังสวมหน้ากากแฟนซีเข้าหากัน และการอำพรางตัวตนที่แท้จริง บางคนอาจใส่หน้ากากอำพรางโฉมหน้า ที่แท้จริงเพียงน้อยนิด ทำให้เราสามารถสัมผัสกับตัวตนที่แท้จริงได้บ้าง แต่บางคนอาจอำพรางโฉมหน้าไม่ให้ผู้ใดล่วงรู้ หรือสัมผัสตัวตนที่แท้จริงได้เลย

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) วิทยุณกลุ่มตัวอย่าง ทราบว่าโลกเสมือนจริงในเกมไม่สามารถล่วงรู้ได้เลยว่าใครเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย มีการใช้กลโกงต่าง ๆ เพื่อหลอกลวงให้หลงเชื่อและเอาทรัพย์สินเงินทอง โลกในเกมไม่สามารถรู้ได้ว่าใครจริงใจกับเรา เพราะในเกมจะรับรู้ได้เพียงคำพูด และเพื่อนในเกมมุ่งแต่จะเอาชนะ ทำลายล้าง เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ไม่จริงใจ ไม่มีความผูกพัน

"โลกในเกมผู้หญิงกับผู้ชายผมแยกไม่ออก บางครั้งเราคุยกับตัวละครผู้หญิงอยู่ พอคุยไปคุยมาก็กลายเป็นผู้ชายไปซะแล้ว" (นักดาบให้ฆ่า. สัมภาษณ์, 15 ก.พ. 47)

"หนูคิดว่าโลกในเกมเป็นโลกแห่งความฝันไม่ใช่เรื่องจริง มีการใช้กลโกงต่าง ๆ มาหลอกลวงให้เราหลงเชื่อ" (น้องฝ้าย. สัมภาษณ์, 15 ม.ค. 47)

"ในเกมหนูจะได้เจอคนมากมาย โลกในมีแต่ความสนุกสนาน แต่เพื่อนในเกมหนูไม่รู้จิตใจว่าเขาคิดอย่างไรกับเรา" (นางสาวเพลินจิต. สัมภาษณ์, 22 ม.ค. 47)

"โลกในเกม เราจะไม่รู้จักหน้า ไม่รู้จักใจ ไม่รู้ว่าคนที่เรากำลังเล่นหรือคุยด้วยเป็นใครมาจากที่ไหน ไม่มีความผูกพัน เขาจะทำอะไรก็ได้ ไม่เหมือนเพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริงที่รู้จักกันเป็นอย่างดี" (Robin snake. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"สังคมในเกมก็เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง มีคนไม่ดี คนเห็นแก่ตัว ผมก็เคยโดยหลอก ตอนแรกก็ทำเป็นพูดดีดีสนิทกับเราจะขายของให้เรา พอเวลาโอนสินค้าก็เอาสินค้าอื่นมาให้แทน เราต้องเสียเงินเป็นแสนเพื่อซื้อของราคาไม่ถึงสองหมื่น" (เสือโบ. สัมภาษณ์, 20 ก.พ. 47)

"ในเกมผมจะรับรู้แค่เพียงคำพูดของเพื่อน ๆ แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงผมจะได้เห็นหน้า เห็นกริยาท่าทาง และรู้นิสัยใจคอของเพื่อน ๆ" (พริกไท. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

"เพื่อนในเกมมุ่งแต่จะเอาชนะ ทำลายล้าง เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ไม่จริงใจ ไม่มีความผูกพัน ส่วนเหมือนในโลกแห่งความเป็นจริง เรามีความรักให้กัน ได้เห็นสีหน้า และแววตา" (<WEE>. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

"ผมว่าโลกในเกม เราไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่น ไม่เห็นหน้าเขา เขาจะพูดให้ตนเป็นคนดีอย่างไรก็ได้ เพื่อมาหลอกหลวง แต่สังคมเพื่อนในเกมเหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง เพราะนอกเกมสามารถบังคับเพื่อนให้ทำตามใจได้อย่างไร ในเกมก็สามารถทำได้เช่นนั้น

(ผีทะเล. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"โลกในเกมมีแต่ความฉาบฉวย หลอกหลวง ไม่รู้ตัวตนที่แท้จริง ไม่รู้จักใจ แต่ผมว่าเพื่อนในเกมก็เหมือนกับเพื่อนจริง ๆ นะ มีทั้งคนดี และคนไม่ดี (Last Night. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"คนในเกมทำเสมือนมีน้ำใจกับเรา แล้วก็หักหลังขโมยของ"

(Killer_M. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

3. โลกที่ปราศจากมิติของกาลเวลาและระยะทาง (Time and Space)

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างกล่าวว่าโลกในเกมจะอยู่เหนือกาลเวลา ตอนเช้าไม่มีพระอาทิตย์ขึ้น ตอนเย็นก็ไม่มีพระจันทร์ ไม่สามารถระบุได้ว่าขณะนี้อยู่ในยุคสมัยใด เวลาอะไร ไม่ว่าจะอยู่แห่งไหนของอาณาจักรโลกเสมือนจริงในเกมก็สามารถกระซิบคุยกันได้ หรือเดินทางประตุมิติไปหากันได้ในชั่วพริบตา

4. โลกแห่งจินตนาการ และบันเทิง

ในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค วัยรุ่นสามารถที่จะเนรมิตรตัวตนให้เป็น ได้ตั้งใจปรารถนา เช่น เป็นอัศวินที่เก่งกาจ พร้อมทั้งจะเข้าไปเผชิญหน้าต่อสู้กับศัตรู เป็น Hero ของเพื่อน ๆ ในโลก Cyberspace ทั้ง ๆ ที่ชีวิตจริงเป็นคนอ่อนแอไม่กล้าสู้ใคร, เป็นนักบวชที่สามารถต่อสู้กับภูตผีนาถชนิด และซุบซิบชีวิตคนได้ แต่ชีวิตจริงแสนจะกลัวผี ฯลฯ

ผู้คนที่อาศัยอยู่ในดินแดนโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค จะมีชีวิตที่เป็นอมตะ ปราศจากความแก่เฉาตามกาลเวลา

ดินแดนในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคจะเป็นดินแดนเหนือธรรมชาติ เช่น ดินแดนแห่งเมืองเวทมนตร์ ที่ชายป่านอกเมืองเต็มไปด้วยฝูงมังกร, ดินแดนแห่งเมืองหิมะที่บ้านพักอาศัยเป็นขนมเค้ก มีสัตว์ประหลาดเป็น Cookie ทหารของเล่นไซลาน กล้องของขวัญยักษ์, หมู่เกาะ Comodo ที่มีแต่ห้องฟ้ายามค่ำคืน ปราศจากกลางวัน และกลางคืน ตามกลไกของธรรมชาติ ฯลฯ

วัยรุ่นกลุ่มเป้าหมายให้ข้อคิดเห็นว่า ในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค พวกเขาสามารถที่จะทำอะไรก็ได้ที่ต้องการ เช่น ได้ต่อสู้กับผีดิบ ได้จับผู้หญิง ได้สนุกเฮฮากับเพื่อน ได้แต่งตัวเป็นผู้หญิงทั้ง ๆ ที่ในโลกแห่งความจริงเป็นผู้ชาย ได้ต่อสู้กับสัตว์ประหลาดนานาชนิดในโลกแห่งความเป็นจริงไม่มี ได้ขโมยของ ได้ระบายอารมณ์ความรู้สึก และมีเวทมนตร์คาถา ฯลฯ

"ในเกมหนูจะได้ทำในสิ่งที่โลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถทำได้ เช่น การต่อสู้กับพวก ผีดิบ ได้เป็นผู้หญิง แต่งตัวสวย ๆ ได้พูดคุยกับคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน"

([kasumi Jang]. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"ผมชอบโลกในเกมออนไลน์เร็วกว่าหรือมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง เพราะในเกมผมมีอิสระเสรี จะทำอะไรก็ได้ มีแต่ความสนุกสนาน ไม่ต้องยึดติดกับกฎระเบียบ"


(Robin snake. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"โลกในเกมผมจะได้จีบหญิง ได้สนุกเฮฮา ได้เพื่อนใหม่"

(อาจารย์ตง. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

"ผมคิดว่าโลกในเกมเป็นโลกที่แปลกใหม่ ในนั้นผมจะได้ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ได้ค้าขายสินค้า" (~.ข้าว.~. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

"ในเกมเราสามารถที่จะเป็นในสิ่งที่เราไม่สามารถทำได้บนโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ผมชอบโรบินผู้ดีมาก เลยมาสวมบทบาทเป็นนักธนูในเกม" ((-อีกคิวซัง-). สัมภาษณ์, 9 มี.ค. 47)

"โลกในเกมหนูจะได้ไล่ล่าสัตว์ประหลาด เช่น Poring  แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่มี" (ถั่งถั่งโป๊ย. สัมภาษณ์, 22 ม.ค. 47)

"ในเกมผมสามารถที่จะสังหารศัตรูได้โดยไม่มีคามผิด แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถทำได้อย่างใจต้องการ"(TE 26019 ยาใจคนจน. สัมภาษณ์, 7 มี.ค. 47)

"ในเกมเพื่อความสนุกสนานแล้วสามารถทำได้ทุกอย่าง เช่น การขโมย การแจมผู้อื่นขณะล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้มีประสบการณ์รอบเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว"

(shin yojombo. สัมภาษณ์, 17 ก.พ.47)

"โลกในเกมเราได้ผ่อนคลาย และระบายอารมณ์ เช่น ผมเป็นคนชอบชกต่อย แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถทำได้ ก็เลยมาแสดงออกกับสัตว์ประหลาดในเกม"

(<WEE>. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

"ในเกมผมจะได้พบกับสังคมในรูปแบบใหม่ ทำให้กล้าพูด กล้าแสดงออกมากขึ้น"

(EVERTON. สัมภาษณ์, 30 ม.ค. 47)

"โลกในเกมผมสามารถที่จะมีเวทย์มนต์ เสกเปลวไฟ เสกภูเขาน้ำแข็งได้ ได้รู้ได้เห็นในสิ่งที่ไม่มีให้เห็นในโลกจริงๆ ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่" (B-hunter. สัมภาษณ์, 12 ก.พ. 47)

5.4 การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

ก่อนที่วัยรุ่นจะดำเนินชีวิตในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค วัยรุ่นได้ทำการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ของตนขึ้นมาใหม่ ตามที่ได้วาดภาพเอาไว้ภายในจิตใจ โดยเริ่มต้นจากการเลือกเพศของตัวละคร การตั้งชื่อ และรูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคม Online

การเลือกเพศตัวละคร

วัยรุ่นจะทำการเลือกเพศตัวละคร 2 ลักษณะด้วยกัน คือเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศเดียวกับความเป็นจริง และวัยรุ่นที่สวมบทบาทเป็นตัวละครที่เพศตรงข้ามกับความเป็นจริง

1. วัยรุ่นที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศเดียวกับความเป็นจริง

วัยรุ่นที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศเดียวกับความเป็นจริง จะมี 3 ลักษณะ คือ วัยรุ่นชายที่สวมบทเป็นตัวละครผู้ชาย วัยรุ่นหญิงที่สวมบทเป็นตัวละครผู้หญิง และวัยรุ่นหญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ (ทอม) สวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิง

วัยรุ่นชายที่สวมบทบาทเป็นตัวละครผู้ชาย ส่วนใหญ่ ให้ความคิดเห็นว่า ตัวละครผู้ชาย เทห์ดี เวลาต่อสู้ดุแข็งแรงแรง เหมือนเป็นนักรบพิทักษ์อาณาจักร และ Hero ในใจพวกเขาก็เป็นผู้ชาย "ผมชอบเรื่องการต่อสู้ใช้หมัด จะให้ผมเป็นผู้หญิงได้อย่างไรละครับ"

(shin yojombo. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

"ในเกมผมเป็นอัศวิน ดูเทห์ดี " (AS แมน. สัมภาษณ์, 12 ม.ค. 47)

"โรบินผู้ดีเป็น Hero ของผม ผมเลยมาเล่นเป็นอาชีพนักรบ"

((:อีกคิวซัง-:). สัมภาษณ์, 9 มี.ค. 47)

"ผมเป็นผู้ชายนะครับจะให้เล่นเป็นผู้หญิงได้ไง ไม่แมนเลย"

(หลงเพยอู๋. สัมภาษณ์, 15 ก.พ. 47)

วัยรุ่นผู้หญิงที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศหญิงส่วนใหญ่ ให้ความคิดเห็นว่า ตัวละครผู้หญิงน่ารัก โดยเฉพาะชุดที่สวมใส่ และเมื่อสวมเครื่องประดับ เช่น ที่คาดผม หมวก โบ ดูสวยงามกว่าตัวละครผู้ชาย

วัยรุ่นผู้หญิงที่เป็นทอมซึ่งสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิง ให้ความคิดเห็นว่า การสวมบทเป็นตัวละครผู้หญิงสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมได้ง่ายกว่าตัวละครผู้ชาย ให้ความช่วยเหลือเพื่อนในเกมที่เป็นผู้หญิง และจีบผู้หญิงได้ เพราะสังคมในเกมก็คล้าย ๆ กับสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง (Killer_A. สัมภาษณ์, 12 ม.ค. 47)

2. วัยรุ่นที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เพศตรงข้ามกับความเป็นจริง

การปลอมแปลงเพศของผ่านทางตัวละคร จะพบในวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 12- 17 ปี) ที่เป็นตุ๊ด และเป็นผู้ชาย สำหรับวัยรุ่นตอนกลาง (อายุ 18-22 ปี) จะพบในวัยรุ่นที่เป็นผู้ชาย และจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกทราบว่าอาชีพที่ถูกปลอมแปลงเพศผ่านตัวละครคืออาชีพนักบวช

วัยรุ่นชายที่ปลอมแปลงเพศผ่านทางตัวละครส่วนใหญ่ ให้เหตุผลว่าตัวละครผู้หญิง สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมได้ง่าย ผู้เล่นเกมที่เป็นผู้ชายส่วนใหญ่จะให้ความช่วยเหลือตัวละครเพศหญิง มากกว่าตัวละครเพศชาย สามารถสร้างความสนิทสนมและเข้ากลุ่มกับเพื่อน ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และที่สำคัญสามารถต่อรองราคาสินค้าได้ง่ายและถูกกว่าตัวละครชาย

"ผมสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงเพราะ หาเพื่อนง่าย ตัวละครน่ารัก และได้แกล้งเพื่อน ๆ ในเกมสนุกดี" (ART. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

"ผมเล่นเป็นผู้หญิงเพราะแปลกดีครับ คบเพื่อนได้ง่าย แล้วก็มันเป็นแค่เพียงในเกมตัวจริงผมก็เป็นผู้ชาย" (fern. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

"ผมเล่นเป็นตัวละครผู้หญิง เพราะจะได้ช่วยเพื่อน ๆ เวลาซื้อของ ตัวละครผู้หญิงเวลาต่อรองราคา จะได้สินค้าราคาถูก และสนุกดีเวลาเข้าไปทักสาว ๆ ในเกม เขาจะแปลกใจ เพราะผมจะใช้คำว่าดีครับ น้องสาวสวยจัง และใส่หนวดให้ตัวละครผู้หญิง แล้วก็สูบบุหรี่ด้วย

(*คาลิ. สัมภาษณ์, 26 ก.พ. 47)

วัยรุ่นชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ (ตุ๊ด) และสวมบทเป็นตัวละครผู้หญิง ให้เหตุผลว่าตัวละครผู้หญิงน่ารัก ได้แต่งตัวสวยกว่าตัวละครผู้ชาย สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ได้อย่างง่ายดาย

"ในเกมหนูจะได้ทำในสิ่งที่โลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถทำได้ เช่น ได้เป็นผู้หญิง แต่งตัวสวย ๆ ได้พูดคุยกับคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน" ([kasumi Jang]. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

"ตัวละครผู้หญิงน่ารักดี หนูชอบ สร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนใหม่ได้ง่าย ทำให้รู้จักคนมากขึ้น" (* หมี่พลู*. สัมภาษณ์, 15 ม.ค. 47)

การตั้งชื่อตัวละครในเกมออนไลน์เร็กซ์นารีออค

วัยรุ่นจะเลือกตั้งชื่อตัวละครให้โดดเด่นสะดุดตา และเน้นถึงความสนุกสนานเป็นหลัก ชื่อตัวละครที่ตั้งอาจมาจาก Hero ในเทพนิยาย หรือเป็นศัพท์แสลงที่วัยรุ่นตั้งขึ้นเอง ไม่สามารถบอกที่มาที่ไปและอธิบายความหมายไม่ได้ หรือชื่อที่วัยรุ่นนำมาจากการใช้ชีวิตประจำวัน และชื่อตัวละครที่วัยรุ่นตั้งขึ้นโดยส่วนใหญ่ไม่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นเพศหญิง หรือเพศชายได้

สาวาดดี "หนูไม่รู้ว่าจะตั้งชื่ออะไรดี ยกมือไหว้คุณพ่อ คุณแม่ ทุก ๆ วัน เลยตั้งว่าสาวาดดี" (สาวาดดี. สัมภาษณ์, 18 ม.ค. 47)

@ArM@ "ชื่อผมไม่มีความหมาย พยายามตั้งให้ไม่ซ้ำกับผู้เล่นคนอื่นเท่านั้นเองครับ"

(@ArM@. สัมภาษณ์ 12 ก.พ. 47)

~MIGI JUNG~ "ใช้ชื่อนี้เพราะว่าน่ารักเหมือนญี่ปุ่นดีค่ะ"

(~MIGI JUNG~. สัมภาษณ์, 18 ม.ค. 47)

ฮา.เอ็ม "ตัวจริงผมชื่อเอ็มครับ เล่นเกมแล้วได้สนุกเฮฮาก็เลย ใช้ชื่อว่า ฮา.เอ็ม"

(ฮา.เอ็ม. สัมภาษณ์, 20 ก.พ. 47)

*คาลิ "ผมเล่นเป็นตัวละครผู้หญิง ก็เลยตั้งชื่อให้สมกับตัวละคร"

(*คาลิ. สัมภาษณ์, 26 ก.พ. 47)

[Nomsod] "ใช้ชื่อนมสดเด่นดี จำง่าย ไม่คิดอะไรมาก"

([Nomsod]. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

หมีพลู "ใช้ชื่อนี้เพราะชอบหมีพลู น่ารักออก"

(*หมีพลู*. สัมภาษณ์, 15 ม.ค. 47)

คนเหล็ก "ผมเอาชื่อนี้มาจากในหนังเรื่องคนเหล็กไงครับ บู้เหล็กดี"

(คนเหล็ก. สัมภาษณ์, 2 ม.ค. 47)

(-:อิกคิวซัง-:) "ใช้ชื่อ อิกคิวซัง เพราะ ชอบ อิกคิวเป็นพระที่ฉลาด ผมได้อ่านประวัติของอิกคิวซัง ทราบว่าท่านอิกคิวค้นพบการเป็นพระอรหันต์ก่อนพระอาจารย์เสียวอีก"

((-:อิกคิวซัง-:). สัมภาษณ์, 9 มี.ค. 47)

หลงเพยอู๋ "ผมเอาชื่อนี้มาจากในหนังจีน เอามา Adapt จากหลงเพยหงษ์ เป็นหลงเพยอู๋"

(หลงเพยอู๋. สัมภาษณ์, 15 ก.พ. 47)

ผีทะเล "ผมฟังเพลงอยู่มีคำว่าคนผีทะเล ก็เลยเอามาตั้งชื่อตัวละครว่า ผีทะเล"

(ผีทะเล. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

ขนมจีบไส้กุ้ง "ชอบกินขนมจีบไส้กุ้งเลยเอามาตั้งชื่อ เพื่อคนที่อ่านจะได้อยากกิน"

(ขนมจีบไส้กุ้ง. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

การแสดงออกในโลกเสมือนจริงของวัยรุ่น

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างได้คิดสร้างเรื่องราวขึ้นมาในจิตใจและแสดงการกระทำผ่านทางตัวละครในเกมเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ปรารถนา 2 รูปแบบ คือ รูปแบบแรกวัยรุ่นคิดและแสดงการกระทำเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตนปรารถนาในเชิงสร้างสรรค์ และแบบที่สองวัยรุ่นคิดและแสดงการกระทำออกมาในเชิงทำลายเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ

1. การแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ของวัยรุ่น

วัยรุ่นกลุ่มที่แสดงออกในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเชิงสร้างสรรค์ได้ให้ข้อคิดเห็นว่าโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเปรียบเสมือนโลกใบที่สองที่พวกเขาจะต้องดำเนินชีวิต ดังนั้นในการแสดงออก และการกระทำในเกม จะต้องคำนึงถึงจิตใจของผู้อื่น และไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน เช่น ไม่ขโมยของใคร ไม่เข้าไปแย่งคนอื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้มีประสบการณ์รบบสูงขึ้น ไม่ใช่ กลโกงหรือโกหกหลอกลวงเพื่อน ๆ ในเกม

1.1 การแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้มี level 99

ในโลกของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคการมี Level 99 จะเปรียบเสมือนการเป็นเทพ ร่างกายของผู้ที่มี Level 99 จะส่องประกายไฟเจิดจ้า สร้างความโดดเด่น แก่ผู้พบเห็น โดยวัยรุ่นกลุ่มนี้จะใช้ความพยายามในการล่าสัตว์ประหลาด ไม่ขโมยของใคร ไม่เข้าไปแย่งคนอื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อจะได้แบ่งค่าประสบการณ์รบบ ไม่ใช่กลโกง แต่จะใช้วิธีในการไปล่าสัตว์ประหลาดกับกลุ่มเพื่อน ๆ โดยแบ่งหน้าที่กัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

รูป 39 ภาพตัวละครที่เป็นเทพ



“ความปรารถนาของหนูคือการมี level 99 วิธีการทำความปรารถนาให้เป็นจริงก็คือ อดทน ตั้งหน้าตั้งตาล่าสัตว์ประหลาดไปเรื่อย ๆ และแชร์ประสบการณ์รบบกับเพื่อน ๆ จะได้ช่วยเหลือกัน”

(~MIGI JUNG~. สัมภาษณ์, 18 ม.ค. 47)

“ผมอยาก level 99 ครบเทหีดี ผมจะสังเกตและสอบถามเทคนิคการเล่นเกมจากเพื่อนที่เก่ง ๆ เพื่อเอาพัฒนาการเล่น แล้วก็เก็บเงินซื้อเฉพาะของที่จำเป็น ไม่ซื้อของแต่งตัว หรือเครื่องประดับเพราะเปลืองเงิน และช่วยเหลือเพื่อน ๆ เพราะเพื่อนจะได้ช่วยเราเวลาโดนสัตว์ประหลาดลุมทำร้าย” (St. Adinus. สัมภาษณ์, 27 ม.ค. 47)

“ถึงผมมีอาชีพเป็นโจรในเกม ผมก็เป็นคนดีนะครับไม่เคยไปขโมยของใคร ตั้งหน้าตั้งตาสู้กับสัตว์ประหลาดอย่างเดียว จะได้มี level 99 เร็ว ๆ บางครั้งเพื่อนโดนสัตว์ประหลาดลุมทำร้ายก็เข้าไปช่วยเหลือ” (legendary_Hero. สัมภาษณ์, 8 ม.ค. 47)

1.2 การสะสมเงิน และของมีค่าเพื่อให้ได้สวมใส่เครื่องประดับราคาแพง

การสวมใส่เครื่องประดับราคาแพง เป็นค่านิยมของวัยรุ่น ที่จะแสดงถึงความโดดเด่น และความมีฐานะ ในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค วัยรุ่นที่แสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ จะใช้กลยุทธ์ทางการค้า การเจรจาต่อรอง การเลือกโจมตีสัตว์ประหลาดที่ให้ของราคาสูง และการวางแผนไปล่าสัตว์ประหลาดกับเพื่อน ๆ พอได้ของมีค่าก็นำมาแบ่งกัน

“ผมอยากได้หมวก Solar God Helm ใส่แล้วดูรวยดี เลยต้องต้อมานั่งขายของ ที่ตลาดเมือง Morroc ขายของก็สนุกดี ได้เจอกับคนเยอะ ได้พูดคุยกับเพื่อน ๆ ที่หลากหลาย ” (C_Hunteuye. สัมภาษณ์, 20 ก.พ. 47)

รูป 40 ภาพตัวละครหญิง ที่สวมใส่หมวก Solar God Helm



“หน้าที่ของหนูสนับสนุนช่วยเหลือ และเพิ่มพลังชีวิตให้กับเพื่อน ๆ เวลาเพื่อน ๆ ไปต่อสู้กับสัตว์ประหลาด หนูอยากใส่หูเอลฟ์ ใส่แล้วน่ารักดี เพื่อน ๆ ก็ช่วยกันหาให้”

(* หมี่พลุ*. สัมภาษณ์, 15 ม.ค. 47)

Elven Ears หรือ หูเอลฟ์



“หนูอยากได้ที่คาตมม Angel Wing ค่ะ ใส่แล้วน่ารัก ดูเซ็กซี่ตรงศีรษะดูดี วิธีการก็คือ เล่นเกมกับเพื่อน ๆ เป็นทีม ช่วยเหลือกัน ขยันล่าสัตว์ประหลาด ตั้งหน้าตั้งตาเก็บเงิน และเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมในเกม เพราะจะได้ของขวัญราคาแพงเป็นการตอบแทน” (fern. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

Angel Wing



1.3 การสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในโลกออนไลน์เชิงสร้างสรรค์

ความโดดเด่นของเกมออนไลน์แรกๆ หรือคอกอย่างหนึ่ง คือ การสนทนาออนไลน์ และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านตัวละคร วิทยุกลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งจะใช้การสนทนาออนไลน์ในการสร้างมิตรภาพกับเพื่อน ๆ ให้คำปรึกษา และระบายความรู้สึกคับข้องใจที่ไม่กล้าจะปรึกษาใครในโลกแห่งความเป็นจริงให้เพื่อน ๆ ได้รับรู้

“ผมสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงอาชีพนักบวช เพราะชอบสนทนากับเพื่อน ๆ ในเกมจะได้เจอคนที่หลากหลาย ส่วนมากจะคุยเรื่องเทคนิคการเล่น เกม วิธีการหาของหาเงิน บางครั้งคุยกันถูกคอเพื่อนก็ให้ของมีค่า เพื่อนไปล่าสัตว์ประหลาดผมก็ไปช่วยเพิ่มพลังชีวิตให้เป็นการช่วยเหลือกันเพื่อนในเกมใจดีคุยสนุก” (*คาลิ. สัมภาษณ์, 26 ก.พ. 47)

“โลกในเกมมีแต่ความสนุก หนูได้เจอเพื่อน ๆ มากมาย ได้คุยกับเพื่อน ๆ ในเกมหนูมีเพื่อนสนิทเกือบสิบคนแล้ว นอกจากนั้นยังได้สัมผัสประสบการณ์แปลกใหม่ เช่น ช่วงเทศกาลวันวาเลนไทน์ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคก็จะให้ล่าสัตว์ประหลาดเพื่อเอาของมาทำ Chocolate หนูก็ไปล่าสัตว์ประหลาดเพื่อหาของมาทำ Chocolate แล้วนำไปแจกเพื่อน ๆ ในเกม และเอาไปขายในตลาดเมือง Morroc ด้วย สนุกมาก เหมือนกันโลกแห่งความเป็นจริงเลย ที่ช่วงเทศกาลวันวาเลนไทน์หนุ่มสาวจะให้ดอกไม้ และแจก Chocolate เพื่อแสดงความรัก” (นางสาวเพลินจิต. สัมภาษณ์, 22 ม.ค. 47)

“ผมสวมบทบาทเป็นอาชีพนักบวช เพราะสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ๆ ได้ง่ายและช่วยช่วยเหลือเพื่อน ๆ ในเกมได้” (~!~NaNg~!~. สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 47)

“ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคผมจะคุยกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม เรื่องการวางแผนการสู้รบ เราจะเล่นเกมกันเป็นทีม ช่วยเหลือกัน เวลาได้ของมาก็แบ่งกัน” (ViewZ. สัมภาษณ์, 5 ม.ค. 47)

2. การแสดงออกในเชิงทำลายของวัยรุ่น

กลุ่มวัยรุ่นที่แสดงออกในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเชิงทำลาย ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค พวกเขามีอิสระเสรีในการแสดงออก สามารถทำอะไรก็ได้เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ เช่น การขโมยของ การแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้มีประสบการณ์ระดับที่สูงขึ้น การโกหกหลอกลวงเพื่อให้ได้เงินและของมีค่า การระบายอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางสนทนาออนไลน์ (Chat) ที่เน้นความสนุกสนานโดยไม่คิดถึงความรู้สึกของผู้อื่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เล่นเกมแทนคนเพื่อให้เก่งและรวยอย่างรวดเร็วโดยไม่เคารพกฎที่บริษัทเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคตั้งไว้ และยอมเสียเงิน เพื่อซื้อเงินในเกม (Zeny) และของมีค่า เพื่อให้เก่งและรวยทันที

2.1 การแสดงออกในเชิงทำลาย เพื่อให้มี level 99

เพื่อที่จะให้เก่งในเกม วัยรุ่นกลุ่มนี้ จะใช้กลยุทธ์และกลโกงต่าง ๆ เช่น ขโมยของ หลอกลวงเอาของมีค่า การโกหก การเข้าไปแย่งเพื่อนล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้มีประสบการณ์ระดับที่สูงขึ้น การใช้โปรแกรมช่วยเล่น (robot) หรือที่เรียกว่าสั๊น ๆ ว่า bot โดยไม่เคารพกฎกติกาในเกม และซื้อเงินในเกมด้วยเงินสด

“ผมอยากมี level 99 เร็ว ๆ เลยใช้เงิน ซื้ออาวุธ และเสื้อเกราะ ในเกมเพราะจะได้ไม่ต้องเสียเวลาหาเงินมาซื้อของเพิ่มพลัง กว่าจะได้ล้านเซนนี่ใช้เวลาเกือบเดือน”

(ฮา.เอ็ม. สัมภาษณ์, 20 ก.พ. 47)

“ในเกมผมมีอาชีพเป็นนักล่า (Hunter) ครับ เป้าหมายของผมคือ การเป็นเทพ (level 99) slogan ของผมคือ “แจมเก่ง loot ดี มีเงิน” (แจมเก่งคือการเข้าไปแย่งคนอื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้ได้ประสบการณ์สูงขึ้น loot คือ การขโมยของคนอื่น) (เต้าหู้ยี้. สัมภาษณ์, 22 ม.ค. 47)

2.2 การใช้เงินสด และกลโกงในเกม เพื่อให้ได้สวมใส่เครื่องประดับราคาแพง

วัยรุ่นที่ต้องการเก่ง และรวยในเกมทันที จะใช้วิธีการซื้อของมีค่าในเกมด้วยเงินสด และใช้กลโกงต่าง ๆ เพื่อหลอกหลวงเอาของมีค่าจากเพื่อน ๆ ในเกม

“ผมอยากเป็นผู้นำทีม เลยต้องพยายามเล่นเกมให้ได้ level 99 ก่อนเพื่อน ๆ ไม่อยากเสียเวลาสะสมเงินซื้อของเพิ่มพลังป้องกัน เลยเอาเงินสดซื้อเงินในเกม เพื่อเอามาซื้อชุดเกราะราคาประมาณ 3.5 ล้านเซนนี่” (เซเบยะ. สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 47)

“ผมอยากเก่งเร็ว ๆ ก็เลยใช้วิธีการล่าสัตว์ประหลาดที่ให้ของราคาแพง และใช้เงินซื้อสิ่งของมีค่าในเกม” (ENO R. สัมภาษณ์, 14 มี.ค. 47)

2.3 การใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์เพื่อแกล้งหรือหลอกหลวงเพื่อนในเกม

ความสนุกของวัยรุ่นกลุ่มนี้อยู่ที่การได้แกล้ง หรือโกหกเพื่อน ๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ

“ในเกมเป็นโลกที่อิสระเสรีอยากจะทำอะไรก็ได้ทำ หนูเคยไปนั่งขอสตังค์คนในเกมหลอกเขาว่าโดนขโมยของ เขาส่งสารก็เลยโอนเงินให้สนุกดี บางครั้งก็แกล้งเพื่อน เคยทะเลาะกับเพื่อนเพราะแย่งของกันด้วย” ([Nomsod]. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

“ผมเล่นเป็นตัวละครผู้หญิงครับ ชอบแกล้งคนในเกม เพราะล่าสัตว์ประหลาดอย่างเดียว น่าเบื่อ บางครั้งก็แย่งคนอื่นล่าสัตว์ประหลาดด้วยทำหายดี” (ART. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

“หนูเคยพูดคำหยาบซ้ำ ๆ แกล้งเพื่อน จนโดนผู้ดูแลเกม ban ไม่ให้พูดประมาณ 15 นาที พอเลิก ban หนูก็พูดใหม่สนุกดี เวลาเครียดก็ไปขโมยของคนในเกม เพราะสนุกทำหาย ได้วิงหนี”

(kapuk. สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 47)