

ผนวก ค

บทสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims

29 มกราคม 2547

ผู้วิจัย -- ที่บ้านน้อง ๆ มีเครื่องคอมพิวเตอร์กันรึเปล่าคะ

ประสานเสียงดัง -- มี (หัวเราะ)

คนที่ 7 -- มีมาตั้งนานแล้ว (ทำเสียงเล็กเสียงน้อย)

ผู้วิจัย -- แล้ว...พอจะจำได้ไหมคะว่าเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกตอนอายุเท่าไร

คนที่ 2 คนที่ 4 และ คนที่ 6 (ตอบเสียงดังพร้อมแสดงสีหน้าภาคภูมิใจ) -- 4 ขวบ

คนที่ 1 -- พักหน้ารับ

คนที่ 8 -- 5 ขวบ ทำนองนั้น

คนที่ 9 คนที่ 10 -- เท่ากัน ๆ

คนที่ 3 -- อืม...ไม่แน่ใจเหมือนกันคะ คิดว่า...ป.4

ผู้วิจัย -- อายุสัก 10 ขวบ ได้ไหม

คนที่ 3 -- ค่ะ

ผู้วิจัย -- คนอื่น ๆ หละคะ คนที่ 5 ว่าไง

คนที่ 5 -- 7 ป.1

คนที่ 7 -- 9 เกือบ 10 น่าจะได้

ผู้วิจัย -- แล้วเริ่มจากเกมอะไร แบบไหนกันบ้างคะ

คนที่ 6 -- พวก Hang Man คำศัพท์

คนที่ 1 -- เกมคณิตศาสตร์ฝึกคิดเลข

คนที่ 10 -- เหมือนเค้า

คนที่ 4 -- ก๊วยหอมจอมซน (พูดกับ คนที่ 6 ที่เป็นเพื่อน)

คนที่ 6 -- ไซ่ ๆ น่ารักมาก ๆ

ผู้วิจัย -- อ้อ ที่มันฉายช่อง 7 ไซ่ใหม่ มีเป็นเกมด้วยหรอ

คนที่ 8 -- ไซ่เลยพี่ ไซ่เลย B1 B2 โดดไปโดดมา สอนอังกฤษ

คนที่ 2 -- English for fun (ทำเสียงเลียนแบบตัวการ์ตูน)

คนที่ 9 -- ชอบพวกเกมที่มีสอนไทยมากกว่า สนุกกว่า แสงค์แมนภาษาไทยก็สนุกดีนะ

ผู้วิจัย -- แล้วคนอื่น ๆ หละคะ พอจะจำได้ไหมว่าเกมแรกที่เล่นเกมอะไร

คนที่ 5 -- เล่น Sims อย่างแรกเลย

คนที่ 3 -- Sims เหมือนกันค่ะ

คนที่ 7 -- Lion King

ผู้วิจัย -- ทำไมถึงคิดอยากจะเล่นเกมหนัก ๆ แบบเกมบวกลบเลข เลข เกมคำศัพท์ การเรียน อย่างนี้ล่ะคะ

คนที่ 4 -- ไม่ยาก น่ารักดี

คนที่ 6 -- ไซ่ ๆ คิคุ โนะนะ

ผู้วิจัย -- คือ เน้นที่ความน่ารักไว้ก่อน

ช่วยกันตอบ -- ไซ่

คนที่ 8 -- เกมพวกนี้สีมันแบบจะสวยมากเลยพี่ ชมพูเป็นชมพู ฟ้ำก็ฟ้า ฟ้ำ

ผู้วิจัย -- เป็นเพราะตอนเด็กคุณพ่อ คุณแม่ท่านซื้อมาให้เล่นด้วยรีเปล่า

ประธานเสียงดัง -- ไม่ หนูขอเค้าซื้อเอง

ผู้วิจัย -- ไม่คิดว่ามันน่าเบื่อหรือ

ตอบพร้อมกันหลายคน -- ไม่เบื่อ/ น่ารักดี / สนุกดี/ เออ สนุกดีแต่ให้เล่นตอนนี้นั้นต้องไปหน่อย

ผู้วิจัย -- ปกติเราเล่นเกมที่ไหนกันบ้างคะ

ประธานเสียง -- บ้าน

ผู้วิจัย -- แล้วยุ่ที่ร้านล่ะคะ มีไปเล่นที่ร้านกันบ้างไหม

พร้อมกัน -- ไม่

คนที่ 9 -- มีไปที่ร้านพี่ พี่เปิดร้านเกม

ผู้วิจัย -- แล้วเคยเล่นที่อื่นไหมคะ

ทุกคน -- บางคนสายหน้า บางคนเงียบ

ผู้วิจัย -- แล้วเราไม่อยากจะลองไปเล่นเกมตามร้าน แบบว่าลองดูเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศดูบ้างหรือ

คนที่ 6 -- ไม่ ไม่ชอบ ไม่ปลอดภัย

คนที่ 5 คนที่ 10 -- อันตราย แม่ไม่ให้ไป

คนที่ 3 -- เราเป็นผู้หญิงไปเล่นที่ร้าน บางทีก็อาจจะเสียง

ผู้วิจัย -- เสียงยังไงล่ะ

คนที่ 3 -- ก็ไม่แน่ว่า...ถ้าเกิดเค้ามีเรื่องกัน เขม่นกันเราก็คงจะโดนลูกหลงไปด้วย บางคนเค้าก็พนันกัน เดี่ยวมาชู้ ๆ ไถดั่งค์เราอะไรแบบนี้

ผู้วิจัย -- คนอื่นล่ะคะ กลัวไหม

คนที่ 7 -- เคยอ่านข่าวเจอว่ามีพวกไถดั่งค์ รังแกเด็ก

คนที่ 4 -- พี่หนูเค้าก็เคยอ่านข่าวเจอว่ามีร้านที่เค้าแอบเอาอะไรไม่รู้ใส่มาให้ดื่ม เราจะได้ติด

คนที่ 6 -- อู้ย น่ากลัวง่า

คนที่ 8 -- แต่ตามหยาม (สยาม) บางร้านก็โอนะ

คนที่ 9 -- ไซ่ ๆ ร้านพี่เราก็โอ (หัวเราะ)

คนที่ 7 -- อย่างนั้นมันจะสะอาดหน่อย สว่างดีด้วย

ผู้วิจัย -- คนที่ 1 หล่ะคะ

คนที่ 1 -- ก็...คิดว่าไม่ปลอดภัยด้วย ไม่ชอบบรรยากาศด้วย

คนที่ 8 -- บางร้านมีดีไปหน่อยนะ ติดฟิล์มดำ ๆ

คนที่ 2 -- ไซ้ ๆ เคยสงสัยเหมือนกัน คำสบุนุหรือกันในบ้านได้ด้วยหรอ

ผู้วิจัย -- สมมติว่าพ่อแม่อนุญาต อยากจะลองไปเล่นตามร้านสักครั้งใหม่

ช่วยกันตอบ -- ไม่ เล่นที่บ้านดีกว่า/ เดี่ยวเค้าห้วงอะคะ

คนที่ 6 -- อย่างถ้าเป็นร้านอาหาร มีเน็ตให้เล่นด้วย ก็เออ...น่าสนใจ อย่าง UCC อย่างนี้ แต่ถ้าเป็นร้านเกมเลย ไม่เอา เหมือนนุหรือ

คนที่ 4 -- บ้านดีสุด เล่นก็เล่น กินขนม เปิด T.V. ไปด้วย

คนที่ 8 -- เล่นเกม ดู T.V. บางทีก็เปิดเพลงคลอ ๆ ไปด้วย กินข้าว

ผู้วิจัย -- ชอบแบบไหนมากที่สุด พี่ให้เลือกระหว่างเล่นเกมคนเดียว เล่นกับเพื่อน/ พี่น้อง/ คุณพ่อคุณแม่
พร้อมกัน -- คนเดียว

คนที่ 6 -- ชอบเล่นกับพี่ ให้พี่ดู จะได้ช่วยกันคิด บางทีเค้าก็สอนหนูว่าต้องเล่นยังไง

ผู้วิจัย -- คนอื่นทำไมถึงชอบเล่นคนเดียวหล่ะคะ

คนที่ 8 -- คอม...ส่วนใหญ่ มันจะสร้างมาให้เล่นคนเดียวอยู่แล้วอะคะ

คนที่ 10 -- เล่นหลายคน ต้องออนไลน์

ผู้วิจัย -- มีใครเล่นออนไลน์บ้างคะ

คนที่ 2 คนที่ 8 คนที่ 10 -- (พูดชื่อตัวเอง)

คนที่ 5 -- พ่อไม่ให้เล่น Rag บอกว่าเปลืองตังค์ ก้าวร้าว

คนที่ 4 คนที่ 6 คนที่ 7 -- เคยลอง แต่ไม่ชอบ

คนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 9 -- ไม่เล่นออนไลน์

ผู้วิจัย -- ปกติแล้วเราไปซื้อเกมคนเดียวหรือไปกับใคร

คนที่ 1 คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 7 -- พ่อแม่พาไปตลอด

คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 9 คนที่ 10 -- พี่พาไป

คนที่ 8 -- ไปเองเดี่ยว ๆ คนเดียว จะได้ดูนาน ๆ ว่ามีเกมอะไรออกใหม่บ้าง ไปทุกอาทิตย์

ผู้วิจัย -- คนที่ไปกับผู้ปกครองทั้งคุณพ่อ คุณแม่ พี่ นี้เค้าไปกับเราเพื่อจะไปช่วยเราเลือกหรือเปล่า

คนที่ 1 คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 6 คนที่ 7 คนที่ 9 คนที่ 10 -- เปล่า/ เลือกเอง

คนที่ 5 -- แม่เลือกให้

คนที่ 2 -- ถ้าพี่จะออกตังค์ให้ ค่อยให้พี่เลือก (หัวเราะ)

ผู้วิจัย -- วิธีอื่น ๆ หล่ะ ก็อปปี้เกม แลกเกม ยืมเกมจากกันกับเพื่อนกันบ้างไหม

พร้อมกัน -- ไม่

ช่วยกันตอบ -- ชื่อดีกว่า/ ชื่ออย่างเดียว/ ชื่อสะดวกกว่า หาง่าย/ ตลาดหมู่บ้านหนูยังมีเลย

คนที่ 6 -- แบบว่าชอบมีอะไรเป็นของตัวเอง (มีเสียงสนับสนุนว่า ไข่ ๆ)

คนที่ 7 -- สบายใจกว่า ถ้าไม่ซีเรียสว่าต้องเล่นแผ่นจริง แผ่นก็อปก็แคร์อย่างเดียว

คนที่ 8 -- พันธุ์ทิพย์ 50

คนที่ 4 -- ชื่อแผ่นแท้ กลัวเครื่องเจ๊ง

คนที่ 9 -- เหมือนกัน

ผู้วิจัย -- แบบว่าไปห้างปั๊บ อย่างนึงในใจที่อยากทำเลย ก็คืออยากจะไปดูเกมรีเปลา

คนที่ 2 -- ไม่อะค่ะ รอเพื่อน รอมันบอก (หันหน้าไปทางคนที่ 8) เออ อันไหนหนุกก็อันนั้น มันถึงจะอยากซื้อขึ้นมา (หัวเราะ) จะนึกถึงพวกการ์ตูนอะไรมากกว่า (มีเสียงสนับสนุนว่า อือ ๆ)

คนที่ 7 -- ปกติแค่เดินผ่านร้านแว็บ ๆ ผ่าน ๆ แต่ถ้าเพื่อนบอกว่ามันส์ ก็อยากเข้าไปดู

คนที่ 4 -- จะซื้อเองแต่ตอนมันลดราคา ถ้าเห็นลดราคา เห็นกระยะกอง ๆ อยู่หน้าร้านก็เข้าไปเลย (หัวเราะกันทั้งกลุ่ม) ถ้าบางเกมมันหลายแผ่นไม่ลดราคา ก็ซื้อไม่ไหว

คนที่ 10 -- เหมือน คนที่ 2 ค่ะ แต่จะเป็นเพื่อนแถวบ้าน

คนที่ 3 คนที่ 6 -- อือ พอถึงร้านก็บอกไปเลย พี่ เอาเกมนี้

คนที่ 5 -- ต้องปรึกษาแม่ก่อนว่าอยากได้เกมอันนี้ ชื่อดีใหม่ ดูลักษณะว่ามันทำให้คอมพิวเตอร์เราช้ารีเปลา เครื่องเราเล่นได้ไหม (มีเสียงแซวแทรกเข้ามาว่าสุดยอด ๆ)

คนที่ 8 -- ไม่เคยมีใครบอกเลย มีแต่เราที่เป็นคนบอกเพื่อน (น้ำเสียงภูมิใจ)

ผู้วิจัย -- คิดยังไงกับคำว่าวัยรุ่นมักเล่นเกมตามเพื่อน จริงไหม

พร้อมกัน -- จริง (หัวเราะ)

ผู้วิจัย -- อ่าวเหออ นึกว่าจะเถียงซะอีก

คนที่ 3 -- มันก็มีส่วนนะคะ บางทีถ้าเพื่อนเล่นกันเยอะ ๆ เราก็อยากเล่นบ้างอย่างนี้แหละคะ อยากรู้ว่ามันเป็นยังไง ถ้าเค้าคุยกันเราก็รู้เรื่อง

คนที่ 2 -- ไม่ป้อ อยู่คนเดียว

ผู้วิจัย -- แล้วมันจะสนุกเหออ เชื้อเพื่อนได้เหออ

คนที่ 4 คนที่ 5 -- (พูดแข่งขึ้นมา) เรากับเพื่อนก็ชอบเหมือน ๆ กัน แนวเดียวกันอยู่แล้ว

คนที่ 1 -- อย่างเราเล่นเกมเดียวกันกับเพื่อนอย่างนี้แหละคะ มีอะไรก็ปรึกษากันได้ ทำให้มีคุยกับเพื่อนได้อีกทางหนึ่ง

คนที่ 5 -- มันปลั่งสังคม

คนที่ 2 -- เล่นคนเดียว พอติดมันจะแย่ ซีด เครียด ไม่รู้จะถามใคร เล่นก็ไม่ผ่าน เปลืองตังค์

คนที่ 4 คนที่ 6 -- มันจะเล่นได้ยาวนานกว่า เล่นได้จนเคลียร์ คุ่ม

คนที่ 5 -- ก็ดูเฉลยในเว็บดี สูตรก็มี

คนที่ 8 -- ไม่ ไม่เสมอไป ถ้าไม่ดัง บางทีเน็ตก็ไม่มี

คนที่ 7 -- อือ หนังสือก็ไม่มีนะ

ผู้วิจัย -- เดียวนี้เราคุยกับเพื่อนเรื่องเกมมากสุดเลยรีเปลา เวลาเมาทักกันเมาท่เรื่องอะไร

คนที่ 4 -- คุยทุกเรื่อง

คนที่ 10 -- เรื่องเกมด้วย เรื่องอื่นด้วย

คนที่ 7 -- ถ้าเพิ่งเล่น เพิ่งเอามาลงจะคุยเรื่องเกม ใครเล่นถึงตรงไหน อะไรยังงี้แล้ว

ผู้วิจัย -- คนอื่นล่ะคะ

ตอบพร้อมกันหลายคน จับรายละเอียดไม่ได้ว่าเป็นเสียงใคร -- ก็แล้วแต่ อย่างเกมมันจะคุยได้เรื่อย ๆ แต่ถ้าเป็นเรื่องอื่นก็แล้วแต่ว่าตอนนั้นมันมีเหตุการณ์ที่น่าสนใจรีเปลา

ผู้วิจัย -- ชื่อเกมคอมพิวเตอร์กันบ่อยไหม

พร้อมกัน -- ไม่

คนที่ 8 -- เกมคอมฯ จะเล่นได้ยาวนานกว่า Play (Play Station/ ผู้วิจัย)

คนที่ 4 คนที่ 6 -- เล่นที่มีให้จบก่อน หรือถ้า Sims ออกภาคใหม่ก็ค่อยไปซื้อ

คนที่ 8 -- เคยซื้อทีเดียว 4 เกมรวด แบบว่าว่างจัด ไม่มีไรทำ

ผู้วิจัย -- ลองเฉลี่ย ๆ แล้ว คิดว่าเราซื้อเกมเดือนละกี่แผ่น ลองประมาณตัวเอง

คนที่ 2 คนที่ 7 -- ถ้าเอาแบบเฉลี่ยจริง ๆ ก็...สาม-สี่เดือนแผ่น บางทีก็นาน ครึ่งปีไม่ได้ซื้อเลย

มีเสียงสนับสนุนว่า -- อ้อ ๆ/ ใช่

คนที่ 8 -- ไม่อะ ชื่อเดือนละแผ่น ชอบลองของใหม่

ผู้วิจัย -- ชื่อเกมคอมพิวเตอร์แนวไหนมากที่สุด เพราะอะไร

พร้อมกัน -- จำลองสถานการณ์/ Simulation/ เกมชีวิต/ สร้างสถานที่ สร้างคน

คนที่ 8 -- ชอบ Simulation มันต้องใช้สมอง ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเรา แต่บางอันมันก็ยากไป อย่าง Sims City ไม่รู้เรื่องเลยสักภาค (เน้นเสียง) อะไรไม่รู้เต็มไปหมด คู่มือก็หนา ลงไว้แล้วก็ลบทิ้ง อย่าง Sims กำลังหนักดี

คนที่ 1 -- เท่าที่ทราบมา คนที่สร้างเกมพวกนี้เค้าจะอิงกับเรื่องจริงนะคะ มันไม่เหมือนกับเกมบางอย่างที่เค้าจะสร้างเรื่องเองทั้งหมด อย่าง Sims ก็เป็นเกมที่มีภาพลักษณ์ของมนุษย์

คนที่ 3 -- ชอบที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว อย่างเกมผ่านด่าน เค้าก็จะบังคับเรา อย่างนี้ใช้ใหม่คะ ต้องเก็บของตรงนี้ ฆ่าศัตรูตรงนี้ แต่ Sims เราเลือกเองได้หมด จะทำอะไรบ้าง ไม่เครียด

คนที่ 9 -- Roller Coaster ก็ดีนะ

คนที่ 2 -- ได้ใช้เหตุผลในการเล่น

ผู้วิจัย -- คนอื่น ใครที่ยังไม่ได้ตอบ มีเหตุผลอื่น ๆ อีกไหม

คนที่ 4 -- เล่นได้เรื่อย ๆ เหมือนจริง ไม่มีวันจบ

คนที่ 5 คนที่ 6 -- สนุก เหตุการณ์ไม่ซ้ำ ไม่ทำให้เครียด

คนที่ 10 -- ชอบที่สร้างเรื่องเองได้ สมจริง มีอะไรให้ค้นหาเยอะ

ผู้วิจัย -- คราวนี้เราก็จะพูดถึง The Sims อย่างเดียวแล้วนะคะ ลืมเกมอื่น ๆ ไปให้หมด พวกนี้ลอง ๆ มาเล่นเกมนี้ได้ยังไง

คนที่ 2 -- พี่เอามาลง

คนที่ 3 คนที่ 5 -- เห็นคนอื่นเล่น เราก็อยากรู้ว่าเป็นยังไง

คนที่ 6 คนที่ 4 -- เพื่อนเค้าเล่นเกือบทั้งห้อง

คนที่ 8 -- รู้ข่าวมาก่อน เคยดู Demo พอออกก็ไปซื้อเลย

คนที่ 7 -- เค้า (หมายถึง คนที่8) เล่น Sims เป็นคนแรก ๆ ของห้องเลย

คนที่ 1 คนที่10 -- เหมือนกันคะ ได้ยินเพื่อนพูด คิดว่าก็น่าสนใจดี

คนที่ 5 -- เล่นตั้งแต่ภาคแรกเลย

คนที่ 6 -- เหมือนกัน

คนที่ 10 -- เล่นทุกภาค มีครบทุกภาค มีหนังสือด้วย

คนที่ 2 -- เจ้าแม่คู่มือ หนังสือ Sims มีทุกเล่ม ชื่อทุกเล่ม (แซว คนที่ 10)

ผู้วิจัย -- งั้นเรามาตกลงกันก่อนนะคะว่าเวลาตอบคำถามที่ในวันนี้ เราพูดถึงภาคแรกที่เป็นภาคพื้นฐาน
อย่างเดียวนะ เพราะว่าคนที่เล่นทุกคนต้องเล่นภาคนี้

คนที่ 5 -- เล่นหมดเลย เล่นทุกภาคเลย

ผู้วิจัย -- อาทิตย์นึงเล่น Sims สักกี่วัน เขาเฉพาะ Sims นะคะ ไม่รวมเกมอื่น (มีเสียงแทรกมาว่าสองสามวัน
แต่ไม่สามารถระบุได้ว่าเสียงใคร)

ผู้วิจัย -- เล่นวันไหนกันบ้าง

คนที่ 5 -- เล่นแต่วันศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ (คนที่ 6 พักหน้า)

คนที่ 6 -- จะเลือกเล่นวัน ศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ กับวันที่ไม่มีการบ้าน

ผู้วิจัย -- มีใครที่คุณแม่พ่อคุณแม่ตั้งกฎไว้ไหมคะ เช่น ห้ามเล่นวันธรรมดา

คนที่ 4 คนที่ 6 -- ไม่ เล่นแค่นั้นเอง/ กำหนดเอง

คนที่ 8 -- อยู่ประจำ กลับบ้านถ้าไม่มีการบ้านหรือปิดเทอมก็เล่นทั้งวัน เขาเวลาเท่าที่มีมาเล่นมากกว่า

คนที่ 2 -- 2-3 วัน แล้วแต่เรา อยากเล่นวันไหนก็เล่น

คนที่ 7 -- แล้วแต่อารมณ์คะ วันที่เซ็คเมล์ แซดอย่างนี้ก็ได้เล่น ถ้าเล่นได้ดี ๆ ไม่มีอะไรทำก็จะเล่นทุกวัน

ผู้วิจัย -- น้องคนที่ 1 หล่ะคะ

คนที่ 1 -- ตามอารมณ์ บางวันก็อยากทำอย่างอื่นมากกว่า

ผู้วิจัย -- เช่น ๆ

คนที่ 1 -- อ่านการ์ตูน หาข้อมูล...อ่านนิตยสาร ดูโทรทัศน์

คนที่ 10 -- ไม่แน่ใจเหมือนกันคะ มากกว่า 3 แ่น ๆ แต่ก็ไม่ถึงกับเล่นทุกวัน

คนที่ 3 -- จะดูก่อนว่าเรามีอะไรที่ต้องทำไหม ไกล่สอบไหม มีงานต้องส่งไหม ถ้าปิดเทอมหรือเปิดเทอมใหม่ ๆ
จะเล่นเยอะหน่อย

คนที่ 9 -- เหมือน คนที่ 10 เล่นเกือบทุกวัน ถ้าไม่ใช่ช่วงสอบ

ผู้วิจัย -- แสดงว่าเราก็จะคุมตัวเองอยู่เหมือนกันว่าเล่นได้แค่ไหน

ประสานเสียงตอบ -- ใช่

ผู้วิจัย -- มีบ้างไหมที่เราผลอไป เช่น เล่นตอนใกล้สอบ ลืมทำการบ้านอะไรประมาณนี้

พร้อมกัน -- ไม่เคย

คนที่ 7 -- ปีที่แล้วต้องเลือกแผน ปีนี้ก็เลือกสายอีก เรียนหนักมาก (เน้นเสียง) จะมามัวเล่นเกมมันก็ได้

คนที่ 9 -- ต้องแบ่งเวลา

คนที่ 3 -- เห็นด้วยค่ะ ต้องรู้หน้าที่

คนที่ 6 -- แม่จะมาเตือน ทำการบ้านรียัง ทำงานเสร็จหมดรียัง ทำโน่นทำนี่รียัง จืด ๆ ๆ

ผู้วิจัย -- (คนที่ 10) หล่ะ

คนที่ 10 -- คอม่อยู่ในห้องค่ะ แล้วแต่เรา แต่ก็ต้องคุมตัวเองด้วย

คนที่ 2 -- หู ๆ เด็กหู (แซวคนที่ 10)

ผู้วิจัย -- ปกติเวลาเราปิดเกมแล้ว จะกลับมาเล่นอีกได้ไหม หรือ เลิกแล้วเลิกเลย

ช่วยกันตอบ -- เสาร์-อาทิตย์/ ปิดเทอม/ ว่าง ก็เล่นอีก

คนที่ 9 -- เสาร์อาทิตย์ก็ได้ค่ะ ถ้าไม่ต้องเลี้ยงน้องก็จะเล่นอีก วันเรียนกว่าจะทำการบ้านเสร็จก็จะแยะ

คนที่ 5 -- จะเปิดแช่ทั้งวันเลยที่ กินข้าว ทำไรเสร็จก็จะมา เล่นต่อ

คนที่ 4 -- วันหยุดเล่นก็รอบก็ได้ ไม่เคยโดนดุเรื่องเกมเลย

คนที่ 2 -- เราว่าว เครื่องว่าง ก็เล่นอีก แบ่งกันกับพี่ พี่เลิกเราเล่น

คนที่ 1 -- ถ้าช่วยงานบ้าน ทำการบ้านเสร็จแล้ว ก็จะเล่น ยังไงก็ได้ค่ะ บางทีก็จะขี้เกียจ

ผู้วิจัย -- แล้วเล่น Sims ครั้งละกี่นาที ที่ชั่วโมง เคยเล่นนานสุดกี่ชั่วโมง ตอบเรียงไปเลย

คนที่ 1 -- ประมาณ 3-4 ชั่วโมง นานสุด 4

คนที่ 5 -- 4-5 มากสุด 6

คนที่ 4 -- 3-4 ชั่วโมง มากสุด 4

คนที่ 6 -- ชั่วโมง 2 ชั่วโมง นานสุด 4

คนที่ 2 -- เหมือน คนที่ 6 แต่เคยเล่นนานสุด 6

คนที่ 7 -- 3-4 ชั่วโมง มากสุด 6

คนที่ 8 -- 5-6 ชั่วโมง นานสุด...เดี๋ยวนับก่อน...17 (มีเสียงฮือฮาจากรอบกลุ่ม)

คนที่ 3 -- 3-4 ชั่วโมง มากสุด 5

คนที่ 9 -- 1-2 ชั่วโมง นานสุด 4

คนที่ 10 -- 3-4 ชั่วโมง มากสุด 5

ผู้วิจัย -- โห...ทำไมเล่นกันนานจัง

พร้อมกัน -- ติด

คนที่ 8 -- มันก็เพลิน ๆ ดีอะพี่ บางทีเล่น ๆ ไป ดูนานาฟีกาอีกที แฮ้ย จะตีสามแล้ว

คนที่ 9 -- ตอนเล่น Sims รู้สึกเหมือนว่าเวลาผ่านไปเร็ว ทำโน่นทำนี่ แป๊บเดียว ชั่วโมงนึงละ

คนที่ 6 -- อ้อ ยังไม่ทันได้เงินเดือนเพิ่ม ยังไม่มีตั้งค้เลย แต่งบ้านก็ชั่วโมงเข้าไปละ

คนที่ 5 -- เล่นแต่เสาร์-อาทิตย์ต้องก็เอาให้คุ้ม

ผู้วิจัย -- ตอนนี่เล่น Sims แล้วเล่นอะไรกันอีก

คนที่ 2 คนที่ 8 -- หลายเกม Rag. Fairy Land สามก๊ก สลับ ๆ กันไป แล้วแต่วันนั้นอยากเล่นเกมไหน (มีเสียง

คนที่ 6 แทรกเข้ามาว่าหลายใจ)

ผู้วิจัย -- เบื่อ Sims รึยัง ถ้ามีภาคต่อ ๆ ต่อ ๆ ไปยังจะเล่นกันอีกไหม

คนที่ 8 -- ไม่เบื่อ ก็เล่น Sims ด้วย อันอื่นด้วย (คนที่ 2 เห็นด้วย)

ที่เหลือ -- เล่น Sims อย่างเดียว/ เน้น ๆ ที่ Sims เลย

ผู้วิจัย -- ไม่เบื่อแยหะรอ เล่นแค่เกมเดียว

คนที่ 4 -- ก็...เกมอื่น มันไม่ค่อยสนุก (มีเสียงว่า ใช่ ๆ)

คนที่ 3 -- ไม่เบื่อนะคะ เหตุการณ์มันก็เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ทุกวัน มีอะไรให้ทำทุกวัน

คนที่ 6 -- ไม่สนุกเท่า

คนที่ 5 -- Sims ไม่มีวันเหมือนใคร

คนที่ 10 -- ไม่รู้ทำอะไรก็ไปหาของจากเว็บมาแต่งบ้าน เกมอื่นไม่มีแบบนี้

คนที่ 9 คนที่ 3 -- ชอบแต่งบ้านเหมือนกัน

คนที่ 2 -- ชอบเพื่อนบ้านหล่อ ๆ สร้างเพื่อนบ้านหล่อ ๆ มีให้เลือกเยอะ ๆ (หัวเราะกันคึกครื้น)

ผู้วิจัย -- ตอนวันธรรมดาจันทร์-ศุกร์นี่ห้อง ๆ หาเวลาไปเล่นเกมตอนไหนกัน

ช่วยกันตอบ -- ก่อนนอน/ ทำการบ้านเสร็จ/ ทำการบ้าน กินข้าว เล่นเกม นอน (เสียงคนที่ 2)

คนที่ 7 -- ชอบทำการบ้านให้เสร็จก่อน แล้วค่อยเล่นทีเดียวเลย ไม่งั้นมันกัก ๆ

ผู้วิจัย -- เสาร์-อาทิตย์ หรือวันหยุดอันอื่นล่ะ

ช่วยกันตอบ -- นอนจนถึงได้เล่น/ แล้วแต่ว่าง/ ตอนไม่มีการ์ตูน/ ต้องทำงานบ้านเสร็จก่อน

ผู้วิจัย -- เอาล่ะ ๆ คราวนี้ลองมาคุยกันเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกันบ้างดีไหม เอาตามที่คุณคิดเลยนะคะ

ไม่มีผิด ไม่มีถูก คิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์หรือโทษกับเรามากกว่ากัน

คนที่ 3 -- น่าจะมีประโยชน์มากกว่า คือ เราก็แบ่งเวลาได้ การเรียนไม่เสีย

คนที่ 7 -- อย่าไปยึดติดกับมันมาก เอาแค่พอสนุกน่าน แก่แข็ง

ผู้วิจัย -- เอ...แต่เมื่อกี้ก็เห็นเล่นกันคนละ 3 ชั่วโมงขึ้นไปทั้งนั้นเลยนี่

คนที่ 8 -- แหม...มันก็ใช่ แต่เราก็งี้ชั่งแล้วไงพี่ ว่าเล่นได้ เล่นไม่ได้ (มีเสียงสนับสนุนว่า ใช่ ๆ)

คนที่ 10 -- ประโยชน์มากกว่า

คนที่ 9 -- มากกว่าเหมือนกัน

คนที่ 6 -- มีประโยชน์ (เน้นเสียง)

ผู้วิจัย -- ที่เหลือล่ะคะ มีใครคิดต่างไปไหม (เสียง)

ผู้วิจัย -- ประโยชน์จากการเล่นเกม ที่เกิดขึ้นกับตัวเรามีอะไรบ้าง

ช่วยกันตอบ -- สนุก/ ผิกใจหวพริบ/ เพลิน ๆ ดี / ได้แก้ปัญหาคำ / ก้าวทันโลก/ คลายเครียด/ หายเฉื่อย / ทำให้ตื่น/

ทำให้มีเรื่องคุยกับเพื่อนได้/ เป็นการใช้เวลาว่างที่ดี/ เล่นเสร็จแล้วอารมณ์ดี

คนที่ 5 -- มันเป็นสิ่งสังคม

ผู้วิจัย -- ใ้ที่ว่าหายเฉื่อยนี่ หายหะรอ ไม่ใช่ที่เราเล่นเกมแล้วยิ่งเฉื่อยหะรอ แบบว่าไม่เล่นแล้ว ซึม...เหม่อ

ไม่อยากอยู่กับใคร อยากเล่นเกม

คนที่ 4 คนที่ 5 คนที่ 9 และ คนที่ 10 -- ไม่ เห็นด้วย

คนที่ 8 -- คึกตลอค มั่นคึกตลอคแหละ (คนที่ 6 -- เห็นด้วย)

คนที่ 3 -- เวลาเล่นเกมจะตื่น แต่ปกติจะเฉื่อย

คนที่ 7 -- ไม่อะ คุยกะอยู่แล้ว เล่นเกมก็ยิ่งคุยกะขึ้น

คนที่ 2 -- โห...หนูไปอยู่กับพี่เค้า ตีจอนเค้ารำคาญเลย มีสูตรไร เจอไรใหม่บอกด้วยดิ แทกทีมกันเล่นกันทั้งบ้าน

คนที่ 5 -- คือ หนูมีพ่อแม่ น้องอีกคนนึง เราก็เล่นด้วยกันแหละคะ แล้วเราเปิดกันคนละเครื่อง ถ้าเราไม่เข้าใจ ก็จะถามกัน แม่ไม่เข้าใจมากที่สุด จะมาถามว่าไฉน ๗ เล่นยังไงก็ต้องอธิบายให้แม่เข้าใจ

คนที่ 1 -- (ชื่อ)... ว่า... (ชื่อ) คุยกับที่บ้านมากขึ้นนะคะ ปกติเราจะขี้เกียจคุย แต่เหมือนพอเราเล่นเกม บางทีก็จะถามพ่อเรื่องศัพท์ เรื่องคอมฯ

ผู้วิจัย -- แล้วข้อเสียของการเล่นเกมล่ะ มีไหม?

คนที่ 10 -- เล่นออนไลน์อย่างเดียว ไม่ได้ทำอย่างอื่น

คนที่ 1 -- ตาเสีย แม่ว่าถ้าเล่นนาน บางทีการบ้านยังไม่เสร็จหมด ก็จะอยากเล่นแล้ว

คนที่ 5 -- โดนดุ บางคนก็อาจจะเรียนแย่ง

คนที่ 4 คนที่ 6 -- (สายหัว) เรียนไม่แย่ง

คนที่ 4 -- ไม่เคยโดนดุเรื่องเล่นเกมเลย พ่อแม่เข้าใจเสมอ (น้ำเสียงแสดงความภาคภูมิใจ)

คนที่ 9 -- อยากเล่นก่อนทำการบ้าน

คนที่ 3 -- เหมือนคนที่ 9 ค่ะ ถึงจะอยากเล่น Sims ก่อน แต่ก็ยัง ๗ ไร่ ทำการบ้านก่อน

คนที่ 2 คนที่ 10 -- ช่วงไหนเล่นมากจะติด ว่าง ๗ จะคิดแต่เรื่องเกมว่าเอาไงดี

ผู้วิจัย -- เคยใจลอยหรือขาดสมาธิตอนเรียนเพราะเราคิดเรื่องเกมไหม

ประสานเสียงดัง -- ไม่

คนที่ 1 -- ตอนอยู่บ้านว่าง ๗ ก็มีบ้างคะ แบบว่าคิดว่าจะวางแผนชีวิตตัวละครยังไง

คนที่ 7 คนที่ 8 -- เคยคิดแว็บ ๗ ว่าวันนี้จะกลับไปเล่น

ผู้วิจัย -- ในส่วนเนื้อหาเกมล่ะ คิดว่าจริง ๗ แล้วมันมีส่วนใหม่ เช่น เกมนี้จะมีประโยชน์กว่าเกมนั้น เกมนี้มีประโยชน์ เกมโน้นมีโทษ

คนที่ 3 -- ก็เกี่ยวนะคะ แต่คนเล่นสำคัญกว่า

ผู้วิจัย -- ยังไงคะ

คนที่ 3 -- เกมใช้สมอง ก็ต้องดีกว่าเกมที่ฆ่า ๗ กันโหด ๗ อยู่แล้วใช้ใหม่คะ แต่ก็ไม่ใช่ว่าเค้าจะต้องก้าวร้าวทุกคน

คนที่เล่นเกมรุนแรงแหละคะ เค้าอาจจะแค่ชอบแบบนั้น ไร่เล่นเพลิน ๗

คนที่ 8 -- ถ้าไม่รุนแรงก็ไม่สนุก (คนที่ 2 เสริมว่าเห็นด้วย)

คนที่ 9 -- ไม่นะ ไม่รุนแรง ก็สนุกได้

คนที่ 6 -- อยากจะบอกว่าเล่น Sims ก็สะใจ

คนที่ 8 -- จริง ๗ อย่างพวก Counter (Counter Strike/ ผู้วิจัย) ก็ได้ฝึกวางแผนนะ คิดว่าจะต้อง ลอบยิงยังไง ตรงไหนมั่ง เคยเล่นติดกันทั้งคืนไม่เห็นเป็นไรเลย ไม่เห็นอยากลุกขึ้นมาฆ่าใคร

คนที่ 2 -- ไซ่ อย่าง Rag. ก็สอนเรื่องการใช้จ่ายเงินเหมือนกันนะ สอนว่าต้องใช้จ่ายยังไง ขายของยังไงให้ได้เงิน เยอะ ๆ เก่งกำไร

คนที่ 6 -- ทุกเกมมันก็มีข้อดีอยู่แล้ว (มีเสียงสนับสนุนว่า ไซ่ ๆ)

ผู้วิจัย -- ไหน แล้วมีใครที่เล่นเกมรุนแรงบ้าง

คนที่ 2 คนที่ 8 -- หนู

คนที่ 7 -- ไม่เล่นเกมรุนแรง แต่ก็คิดว่าอยู่ที่วิจารณ์ญาณของคนเล่น ต้องแยกแยะ อยู่นานไป

คนที่ 10 -- จะดีหรือไม่ดีอยู่ที่ตัวเรา ต้องคิดก่อนเล่น

คนที่ 2 -- เกมรุนแรงมันก็สะใจดี ไม่ต้องคิดมาก บางคนเล่นเกมดี ๆ ไป แต่ไม่คิด ก็อยู่เท่านั้น

คนที่ 5 -- ไม่อะ ไม่เห็นด้วยอย่างแรง ยังไงเรื่องก็สำคัญ บางอย่างมันจะซึมเข้าไป ไม่รู้ตัวหรอก

คนที่ 1 -- บางทีเราอาจจะมันใจเกินไปก็ได้ แบบว่าเราคิดว่าเราไม่ก้าวร้าว แต่ผู้ใหญ่เค้าเห็น

คนที่ 10 -- แต่คนที่เล่นเกมแล้วมีปัญหา เนี่ยะน้อยมากเลยนะ เทียบดูดี

คนที่ 2 -- ไซ่ ๆ ๆ ไตแล้ว แยกแยะเองได้ (มีเสียงแซว โห โห)

คนที่ 5 -- ไม่มีทาง ๆ ไม่มีทางรู้ทั้งหมด เกมรุนแรงทำให้ก้าวร้าว ชัวร์

คนที่ 1 -- บางอันฝึกความคิด บางอันฝึกก้าวร้าว เล่นอะไร ได้อย่างนั้น

คนที่ 8 -- แต่เกมรุนแรงมันก็ได้ระบายความเครียดดีนะ อารมณ์เสียก็ไปลงในเกมแทน

คนที่ 9 -- ต้องแบ่งแยกในคอมฯ กับความเป็นจริงให้ได้ ในคอมฯ เล่นแล้วมันก็สะใจดี แต่อย่าเอาไปลงกับคนอื่น
คุมตัวเองเล่นให้พอประมาณ (มีเสียงสนับสนุนว่า ไซ่/ อือ/ เห็นด้วย)

คนที่ 4 -- มองในแง่บวก

คนที่ 7 -- อะไรที่มันไม่ดี ๆ มันมักจะเพราะคนนี่แหละ อย่าไปโทษเกม (เดินเสียงในลำคอ)

คนที่ 6 -- เกมไม่ผิด (พูดเสียงดัง ทันทันที่พูดจบมีเสียงปรบมือและหัวเราะกันอย่างสนุกสนาน)

ผู้วิจัย -- สรุป ๆ อีกที การเล่นเกมแล้วจะดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับอะไร

คนที่ 1 คนที่ 5 -- เนื้อเรื่อง/ เนื้อหา

คนที่ 7 -- สำคัญต้องอยู่ที่คน แล้วค่อยอยู่ที่เกม (มีเสียงสนับสนุนว่า ไซ่ ๆ)

คนที่ 4 -- คนเป็นผู้กำหนด

ผู้วิจัย -- เอาละคราวนี้เข้า The Sims แล้วนะคะ คิดว่าเกมนี้เป็นยังไงบ้าง

ตอบพร้อมกัน -- ดีมาก ๆ/ สนุกมาก ๆ/ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์

คนที่ 1 -- ได้ใช้ไหวพริบ แก้ปัญหา มีเหตุผล

คนที่ 5 -- สอนให้เรารับผิดชอบ ได้ศัพท์อังกฤษ บางทีก็...ใช้เล่นให้เพลิน (ทุกคนหัวเราะ)

คนที่ 8 -- เป็นเกมที่มีเหตุผล สร้างได้เหมือนจริง สนุก เล่นก็ไม่อยากไป เด็ก แก่ เล่นได้หมด

คนที่ 6 -- ได้ใช้สมอง

คนที่ 3 -- เป็นเกมที่ใช้ความคิด เอาความรู้จากเกมบางเรื่องมาใช้ได้

คนที่ 9 -- ฝึกให้เราแก้ปัญหาตรงหน้า เห็นอกเห็นใจคนอื่น

คนที่ 7 -- ช่วยพัฒนาสติปัญญาของผู้เล่น

- คนที่ 10 -- สมจริง ไม่เวอร์ไป สีสันสดใส ดูแล้วสบายใจ
- คนที่ 2 -- ไม่รุนแรง ไม่มีเลือดสาด กระจาย (เน้นเสียง)
- คนที่ 4 -- ให้เราแก้ปัญหาแบบใช้เหตุผล ไม่ใช่ความรุนแรงในการแก้ปัญหา
- คนที่ 7 คนที่ 8 -- คนสร้างเก่งมาก ๆ คิดได้ยังไง (หัวเราะ)
- คนที่ 6 -- สนุกแบบมีสาระ
- คนที่ 1 -- เกมสอนเราหลายอย่าง เกี่ยวกับครอบครัว การอยู่ร่วมกันในสังคม
- คนที่ 3 -- เล่นแล้วทำให้แคร์ความรู้สึกคนอื่นมากขึ้น ต้องดูใจเขาใจเรา
- ผู้วิจัย -- แล้วข้อเสียของเกมล่ะคะ หรือ จุดที่เรามองว่าไม่ดีในเกมมีไหม
- พร้อมกัน -- ไม่มี
- คนที่ 1 -- ไม่ชอบวิธีการในหนังสือเฉลย หาเงินด้วยการฆ่าตัวละคร ใช้แรงงานทาส แรงไป
- คนที่ 6 -- มนุษย์ต่างดาวลักพาตัว
- คนที่ 2 -- อะ เวอร์เขียว (หัวเราะ)
- คนที่ 4 -- ฆ่าเอาสมบัติ
- คนที่ 8 -- เคยปล่อยให้วันวายน้ในสระตาย
- คนที่ 7 -- ไม่เอา ต้องชงห้องให้มันฉีราดตาย
- คนที่ 9 -- หลายใจ คบหลายคน มันก็จะตบกัน
- คนที่ 4 -- ใส่อสูตร
- ผู้วิจัย -- คือ ยังไงนะ คือมันก็หนักดี อย่างนี้ใช่ไหม
- พร้อมกัน -- ไม่เลย ๆ โหดไป
- คนที่ 2 -- แต่แบบ พอเห็นเฉลยมันก็อยากรู้แหละ เอ๊ย มันตายได้ด้วยหรือ (คนอื่นพยักหน้า) ของอย่างนี้มันต้องลอง (เน้นเสียง)
- คนที่ 10 -- ไม่ชอบเลย (เน้นเสียง) สงสารมัน
- คนที่ 1 -- คนสร้างเค้าก็เนอะว่าจะมีคนเอาเฉลยแบบนี้
- คนที่ 8 -- ไซ่ ๆ คู่มือหนะตัวดีเลย ทำเอาเสียเกมหมด
- คนที่ 9 -- ในชีวิตจริง จริง ๆ มันก็มีนะคะ ฆ่าเอาสมบัติอย่างนี้ แต่ก็ไม่น่าคิดอย่างนี้ขึ้นมาเลย
- คนที่ 3 -- พอมาอยู่ใน Sims แล้วมันก็แปลก ๆ นะ ไม่รู้ดี
- ผู้วิจัย -- อ้าว...ไม่จั้นมันก็ไม่สมจริงสิ
- คนที่ 7 -- ไม่มีมันก็ไม่ขาดนะพี่ ลองดิ ไม่มีหรือหนังสือมันไม่บอก ไม่มีคนคิดบ้า ๆ เล่นอย่างจิ้งจิวร์
- คนที่ 5 -- แบบพอเค้าเฉลยมา เราก็จะอยากรู้ว่ามันตายได้ไหม ตายยังไง แล้วไงต่อ มันจะเป็นผีมาหลอกไหม
- คนที่ 7 -- ไปเล่นตามมันก็อาจจะก้าวร้าวได้ ชี้โง่งด้วย
- คนที่ 2 -- (หัวเราะ) กลายเป็น Sims หมู่บ้านมรณะ
- ผู้วิจัย -- แล้วชอบอะไรในเกมมากที่สุดคะ
- คนที่ 1 -- บังคับชีวิตเขาได้ไซ่ใหม่คะ คือแบบอยากให้เขารักคนนี้นะ ให้เขารักได้ให้แต่งงานได้ชอบให้คนรักกัน
- คนที่ 4 คนที่ 6 -- พักหน้า เห็นด้วย

คนที่ 5 -- สนุกบังคับชีวิตเขาได้

คนที่ 3 -- ชอบที่สามารถพัฒนาตัวละครได้ ดูแลชีวิตเขาได้ ชอบสร้างบ้านชอบสร้างบ้านให้มันไม่ซ้ำกัน...ทำเองหมดเลย 40 หลัง (เพื่อนในกลุ่มอุทยานขึ้นมาพร้อมกันว่า ไอ้โห) ก็ค่อย ๆ คิดไป หมู่บ้านละแบบ อันแรกเป็นหมู่บ้าน Retro ย้อนยุคหน่อย ๆ อันที่สองเป็นญี่ปุ่น ยุโรป อันสุดท้ายเป็น Never Land เป็นบ้านเด็กหมดเลย (มีเสียงว่าไอ้โหตามมาอีกครั้ง)

คนที่ 9 -- ชอบที่มันเหมือนจริง รายละเอียดเยอะ เหตุการณ์ไม่ซ้ำกัน เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ เหมือนจริง

คนที่ 5 -- ชอบซื้อรถมากที่สุด แต่ไม่ชอบสร้างบ้าน ชอบการที่ได้คุมชีวิตคน

คนที่ 4 -- (เสริม) บางทีคุมไม่ดีก็เดินไปไหนเรื่อยเปื่อย

คนที่ 3 -- ไม่ชอบการคุมชีวิตคนเลย เหมือนกับว่าบางครั้งเรา เราบังคับให้เขาต้องทำโน่นทำนี่มากเกินไปแล้วเขาเหมือนว่าเขาอยากจะทำอะไรบางอย่างเหมือนเราอย่างนั้นแหละค่ะ กำหนดให้ต้องมาเรียนอย่างนี้ค่ะ แต่บางครั้งเราก็เบื่อการเรียนเหมือนกัน เขาก็อยากดำเนินชีวิตของเขาเอง บางทีก็สงสารเหมือนกัน

คนที่ 9 -- พักหน้า

คนที่ 10 -- ชอบแต่งบ้าน หาเงิน

คนที่ 7 -- ชอบสร้างบ้าน เพราะมันมีของน่ารัก ๆ เยอะ

คนที่ 8 -- ไม่ชอบสร้างบ้าน ให้พี่สาวสร้าง หรือ พวก skin ก็ไปโหลดจากอินเทอร์เน็ตมา

คนที่ 2 -- ชอบการคุมชีวิตคนมากก็เก๋มันให้มาคุม

ผู้วิจัย - - จากที่เราคุยกันตะกี้ว่าเล่น The Sims แล้วได้ประโยชน์หลายอย่าง เยอะแยะไปหมด คราวนี้ช่วยขยายให้ฟังหน่อยสิคะว่าอะไร ยังไง เดียวพี่สรุปจากที่ตอบเมื่อทำให้รอบหนึ่งแล้วกันนะคะ ว่ามีอะไรบ้าง ก็มี...ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ใช้ไหวพริบแก้ปัญหา ใช้เหตุผล สอนให้รับผิดชอบ ใช้สมอง ใช้ความคิด เอาความรู้จากเกมมาใช้ได้ เอาใจเขามาใส่ใจเรา ได้ข้อคิดเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกัน ไม่เครียด

มีเสียงพูดขึ้นมาพร้อมกันหลายคน ระบุไม่ได้ว่าเป็นเสียงใคร - - เยอะเนอะ/ Sims สุดยอดมาก/ ดีสุดแล้ว/ อยากให้แม่มาฟัง

ผู้วิจัย - - เอาในแง่ความคิดสร้างสรรค์ก่อนก็ได้ค่ะ ที่เราว่าสร้างสรรค์ ๆ นี้ เราได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเราส่วนไหนในเกมบ้าง

คนที่ 4 -- ได้สร้างเรื่องเอง ว่าอยากจะทำให้ตัวเราเป็นยังไง มีอาชีพอะไร เป็นคนยังไง ทำอะไร สิ่งได้ทุกอย่าง จะทำไม่ทำอะไรก็ได้

คนที่ 9 -- ลองมีชีวิตหลาย ๆ แบบ สร้างเรื่องตามใจเรา

คนที่ 10 -- สร้างสรรค์ชีวิตตัวละครได้ กำหนดเป้าหมายของเราได้

คนที่ 7 -- แล้วแต่ที่เราสร้างเรื่องให้เป็นยังไง

คนที่ 6 คนที่ 9 -- แต่ละคนก็เรื่องไม่เหมือนกัน

คนที่ 3 -- สิบคนก็สิบเรื่อง

คนที่ 9 -- จะเน้นอาชีพ รวย บ้านสวย มีอาชีพ ไม่เน้นความสัมพันธ์เท่าไรเอาแค่ให้พอกับอาชีพ ก็พอ

คนที่ 5 -- เน้นบ้าน โหลดจากเน็ตเปลี่ยนบ้านไปเรื่อย ๆ ความสัมพันธ์นิดหน่อย

คนที่ 4 -- สร้างบ้าน มีของน่ารัก บ้านสวยได้คะแนนเต็ม

คนที่ 1 -- เน้นบ้านกับอาชีพเหมือนกัน แต่ไม่ต้องรวย เอาแค่หลังเล็ก ๆ น่ารัก ๆ ก็พอแล้ว

คนที่ 4 -- จะดูว่าบ้านจริง ๆ เราขาดอะไร อยากให้มีอะไร ก็จะไปเล่นในเกม ว่าอยากให้เรากับบ้านเราเป็นยังไง

คนที่ 8 -- ทำให้ตัวเราในนั้นเป็นไงก็ได้ สวย รวย เก่ง ฉลาด

คนที่ 2 -- แฟนหล่อ

คนที่ 3 -- มีครอบครัวที่ดี มีลูกที่ดี มีความสุข

ผู้วิจัย -- เรื่องที่น้อง ๆ สร้างขึ้นในเกม มีส่วนมากจากชีวิตเราจริง ๆ บ้างใหม่คะหรือว่าเราสร้างจากจินตนาการของเรา แบบนี้ ๆ เอง

ช่วยกันตอบ -- ปน ๆ กัน/ แล้วแต่/ แล้วแต่ตัว

คนที่ 5 -- แล้วแต่ อย่างหลังนี่ก็เป็นเราปัจจุบัน อีกหลังเป็นเราตอนอนาคต หรือบางทีก็เป็นคนอื่นไปแล้ว สร้างขึ้นมาเอง แต่งเอง

คนที่ 9 -- จะแต่งเป็นเรื่องโน้นเรื่องนี้ ตามใจเรา เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ

ผู้วิจัย -- น้อง คนที่ 10 หละคะ

คนที่ 10 -- ไม่แน่เหมือนกันคะ แต่ส่วนใหญ่หนูจะชอบตั้งเป็นเรื่องเอาไว้เลยว่าจะสร้างให้เค้าเป็นแบบนี้ แบบนี้แบบนี้ มีลูกกี่คน แต่งงานกับใคร หน้าตาแบบนี้ต้องอยู่บ้านแบบไหน แล้วก็เล่นตามนั้น เป็นละครขึ้นมา

คนที่ 2 -- เป็นไงอะ หน้าตาายังไงต้องอยู่บ้านแบบไหน

คนที่ 10 -- ก็อย่างหน้าหมวย ๆ อย่างนี้ (หมายถึง คนที่ 2) อยู่บ้านรวยเงิน ๆ อย่างเดียวเลยอยู่บ้านแบบกรีกโรมัน ไฮโซไป มันก็ไม่เข้า (หัวเราะทั้งกลุ่ม)

คนที่ 8 -- ไม่อินเตอร์พอล (หัวเราะ)

คนที่ 7 -- ชอบที่มันทำท่าย ได้ลองเล่นรูปแบบชีวิตหลาย ๆ แบบ คนสร้างไม่ต้องมากำหนดให้เราว่าต้องเล่นแบบไหน ได้ลอง ๆ ดูว่าเออ...ถ้าเราทำอย่างนั้นอย่างนี้ แล้วมันจะเป็นยังไง เหมือนกับที่คิดใหม่

คนที่ 8 -- ส่วนใหญ่เค้าจะเล่นกันเป็นตัวผู้ใหญ่มากกว่า มันจะมีอะไรให้ทำเยอะ อาชีพ หาเงิน พัฒนาทักษะ แต่งงาน

คนที่ 4 -- สร้างตัวเราในอนาคตยังไงก็ได้

คนที่ 3 -- คิดว่าได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเราที่ว่าเราต้องทำบ้านของเราให้ดี ๆ เอง ได้เอาความคิดของเราเอามาสร้างในเกม ดูว่า เออ มันจะเวิร์คไหม จะตกแต่งให้มันเป็นยังไง

คนที่ 4 -- ต้องนึกเองหมด

คนที่ 1 -- ถึงจะมีเครื่องมือแต่มันก็ไม่ง่ายนะคะ ต้องคิดให้ดีกว่าเราจะสร้างยังไง เหมือนกับบ้านจริง ๆ

ผู้วิจัย -- อ้อ ยังไงคะ เหมือนยังไง

คนที่ 1 -- ก็อย่างเช่น...เราต้องคิดโครงสร้างบ้านก่อน จะเอาชั้นเดียวหรือสองชั้น แบ่งห้อง พอแบ่งเสร็จก็ติดประตู ติดหน้าต่าง...แล้วค่อยมาทาสีผนัง ปูพื้น แต่งห้อง เลือกกระเบื้อง ควรจะนึกภาพรวมคร่าว ๆ ให้ออกก่อนว่าทั้งหมดมันจะเข้ากันไหม จะมีกี่ห้อง อะไรอยู่ตรงไหน

คนที่ 4 -- พอมีเงินมา มันก็อยากจะทำบ้านให้มันน่ารัก ๆ มากขึ้น Sims มันสร้างได้ รั้วได้ตลอด (มีเสียงสนับสนุนว่า อ้อ ๆ)

คนที่ 8 -- ไม่สร้างอะ คมชีวิตอย่างเดียว

คนที่ 6 -- ถ้าคนเก่ง ๆ แบบพีหนู บ้านเค้าจะสวยแต่แรกเลย เล่นก็สวยเลย ทำได้ไงอะ เห็นแล้วกรี๊ด บ้านชั้น
จะต้องสวยให้ได้ เลยดูนี่อะบ้านและสวน อย่างหุ

ผู้วิจัย -- แล้วตอนนี้บ้านของน้อง คนที่ 6 สร้างเองเป็นยังไง...ยังละใหม่

คนที่ 6 -- โห ไม่เลย แบบว่าสวย สวยกว่าของพีหนูอีก ฟอกกะแม่ยังชม (น้ำเสียงภาคภูมิใจ)

คนที่ 7 -- พี่เหมือนกัน ตอนแรกที่สร้างนี่ห่วยมาก เหมือนกับกล่องอะไรสักอย่าง มีชั้นเดียว ห้องน้ำ ห้องนอน
ห้องครัว จบ หลังสุดทำยี่ห้อไฮโซมากบ้านเป็นแปดเหลี่ยม Sims มันตบมือใหญ่

คนที่ 4 -- ตอนแรกไม่ได้เหมือนกัน จะเลียนแบบบ้านเราจริง ๆ ก่อน ห้องเหมือนเป็บบ แล้วยัด ๆ ของเข้าไป
แล้วแต่ที่เราอยากให้บ้านจริง ๆ ของเราเป็นยังไง พอเริ่มเป็นล่ะก็สร้างเอง เดี่ยวนี่นะคะหุหุหุ สง่างาม
แถมสวยปัง (มีเสียงโห่ล่อเลียนดังมาจากทุกคน)

คนที่ 9 -- ชอบเอาเครื่องมือสร้างบ้านไปสร้างอย่างอื่น เคยสร้างเป็นโรงเรียนเลย เป็บบ้านละ มีห้องวิทย์
ห้องพละ ห้องดนตรี โรงอาหาร ครู 1 คน ที่เหลือ 8 คน เป็นนักเรียน หหมดเลย (มีเสียงปรบมือ พร้อมมีเสียงแซวว่า
โห เจ๋ง ๆ ทำเหมือน)

คนที่ 1 -- เคยสร้างเป็นสปอตคลับเหมือนกัน

คนที่ 3 -- สร้างเป็นโรงแรม แบบเป็นโรงแรมตากอากาศ มีกิจกรรมพักผ่อน เยอะ ๆ ทำนู่นทำนี่

คนที่ 2 -- สร้างโรงเรียนสอนเวทย์มนตร์ มีแฮร์รี่ เฮอร์ไมโอนี่ แล้วก็รอย

คนที่ 8 -- สเนปไปไหนหละ สเนป (หัวเราะกันทั้งกลุ่ม)

คนที่ 5 -- เน้นแต่งบ้าน จะโหลดของจากเน็ตมาแต่งเอาแบบที่เดียวให้สวยคุ้มไปเลย หุหุหุไฮโซ ห้องเดินจำ
สีสนันนี้ ตัดกันสุดฤทธิ์ มีเปียโน มีกีตาร์ ลานเต้นดิสโก้แบบนี้ ห้องญี่ปุ่นเรียบ ๆ หน่อยเอาไว้กินข้าว ห้องยุโรปไว้
อ่านหนังสือ แต่ห้องนอนเอาแบบไม่มีสไตล์อะไรเลย เน้นการใช้งาน เอาแต่ของที่ชอบมาวาง ๆ รวมกัน

ผู้วิจัย -- คนที่ 10 หละคะ

คนที่ 10 -- ก็คล้าย ๆ เค้าบ้างคะ สร้างบ้านเฉย ๆ แต่ชอบแต่งบ้านมากกว่า สร้างบ้านมันไกลกับเราไป
อย่างแต่งบ้านเราก็ลองเอามาจัดห้องดูได้

คนที่ 6 -- ไซ้ เล่นแล้วมีพลังฮีด (ทำท่าเบ่งกล้ามเนื้อ) อยากลุกขึ้นมาแต่งบ้านเราให้สวย ๆ

คนที่ 3 -- ลองสร้างบ่อย ๆ สิ ก็คิดได้แปลกขึ้นเอง (มีเสียงว่าไซ้ ๆ)

คนที่ 4 -- เคยออกแบบห้องนอนในเกม แบบว่าจะย้ายอะไรไว้ไหน เอาเตียง ตู้ อย่างนี้คะ มาวาง ๆ ดู ถ้าในเกม
มันใช้ได้ ค่อยมาย้ายของเรา (คนที่ 2 คนที่ 6 คนที่ 7 -- เคยเหมือนกัน)

ผู้วิจัย -- คนที่ 3 หละ เห็นคุณแม่เล่าให้ฟังว่าถึงขนาดจะเปลี่ยนไปเป็นแผน ก. เลยเหวอ

คนที่ 3 -- อ้อ ค่ะ ตอนแรกคิดว่าจะเรียนศิลป์คำนวณ แต่พอเล่น Sims แล้วเลยคิดว่าจะเปลี่ยนไป วิทยุคณิต
อยากเรียนสถาปัตย์ อยากลองออกแบบบ้านจริง ๆ ดูบ้าง

คนที่ 9 -- ไม่รู้เกี่ยวกับรีเปลาณะคะ (หัวเราะ) แต่รู้สึกว่าการเล่น Sims แล้วเวลาวาดรูปจะลงสีไม่ละเหมือนก่อน
เหมือนเราจะซึบซับเข้ามาว่าสีไหนเข้ากันได้ ไม่ได้ แบบนั้น

คนที่ 2 -- เคยเดินผ่านร้านเฟอร์นิเจอร์อย่างเนี่ย เคยคิดว่าจัดร้านอะไรกันอะ ถ้าเป็นเราจะจัดเอาอันโน้นไว้ตรง
นั้น แบบว่าจัดสวยกว่า (หัวเราะ)

ผู้วิจัย - - ได้ประโยชน์อะไรจากเกมอีกบ้าง

คนที่ 7 - - ชอบที่ได้ลองแบ่งเวลาชีวิต ได้วางแผนให้กับตัวเอง ของจริงตารางมันก็ซ้ำ ๆ กันหมด ตื่นมาอาบน้ำ กินข้าว ไปโรงเรียน กลับบ้าน ทำการบ้าน อาบน้ำ นอน ตื่นมากก็ไปเรียน

คนที่ 5 - - เสาร์-อาทิตย์ เรียนพิเศษอีก เปลี่ยน ๆ มั่ง (มีเสียงสนับสนุนว่า ใช่)

คนที่ 7 - - อือ ในเกมมันจะได้วางแผน แต่วันจะใช้เวลาทำอะไรบ้าง อย่างวันนี้อาจจะพัฒนาทักษะ ฟรุ้งนี้ เลิกงานมาพัฒนาสังคม จัดปาร์ตี้เสร็จ เออ...ต้องเหลือเวลาอีกนิดเก็บบ้าน เขาไปใช้ประโยชน์ได้ เขาไปใช้ประโยชน์ได้

ผู้วิจัย - - เคยได้ยินมาเหมือนกันว่าการแบ่งเวลาเป็นเรื่องสำคัญในเกม มันเป็นอย่างนั้นหรือเปล่านั้น

คนที่ 9 - - จริงค่ะ ต้องให้มันสมดุลกัน ต้องกะเวลา สมมติอย่างหนูเป็นนักข่าวต่างประเทศอย่างนี้ใช่ไหมคะ ทำงาน 9 โมงถึง 2 ทุ่ม เราก็จะต้องจัดสรรเวลานะ ว่าเออ...ตอนนี้ควรจะพัฒนาอะไร พลังอันไหนมันน้อยสุด ก็ต้องเอาเวลาไปทำอย่างนั้นก่อน พอ 4 ทุ่ม เก็บบ้าน อาบน้ำ นอน เพราะ Sims ต้องตื่น 8 โมงเช้า ต้องแบ่งเวลากัน

คนที่ 6 - - ถ้าไม่แบ่งเวลาบางที่ทำงานมาเหนื่อย ๆ มาทำงานบ้านอีก ก็สลับตรงนั้นเลย

คนที่ 5 - - ต้องตื่นก่อนไปทำงาน 1 ชั่วโมง จะได้มีเวลาอาบน้ำกินข้าว ไม่งั้น Sims มันจะอารมณ์ไม่ดี พออารมณ์ไม่ดีงานก็ไม่ก้าวหน้า คือ มันจะมีพลัง 8 อย่างให้ดูแลอะไรอย่างนี้

คนที่ 2 - - ไม่ได้ดูทีวีก็อารมณ์เสีย ความสามารถไม่พอ ไปทำงานไม่สม่ำเสมอเงินเดือนก็ไม่ขึ้น ไม่มีเวลาเมาท์เพื่อนบ้านเลิกคบอีก

คนที่ 9 - - อะไรที่ต้องทำก็จะ fix ไว้เลย กินข้าว อาบน้ำ ทำความสะอาด วางก็ทำอย่างอื่น

คนที่ 1 - - มันก็เหมือนคนนะคะ คือเราต้องตั้งเป้าหมายชีวิตไว้ แล้วก็วางแผนว่าจะต้องทำอะไร ค่อย ๆ ไปให้ถึง ถ้าไม่วางแผนก็จะไม่สำเร็จ (คนที่ 2 - - อืม คม ๆ)

คนที่ 4 - - แบบว่าเพิ่มรู้ว่าตอนว่าง ๆ นี่จะสำคัญอะไรขนาดนี้

คนที่ 1 - - อย่างต้องการให้เค้าเป็นศาสตราจารย์ เริ่มเกมมาก็ต้องกำหนดให้เค้าเป็นคนขี้อายกับเคร่งเครียดเลย จะได้เป็นเด็กเรียน ชอบอ่านหนังสือ ทักษะจะได้ขึ้นไว ๆ ต้องมีการวางแผนชีวิต

คนที่ 4 - - อือ อันนี้ก็สำคัญ (ทำสีหน้าจริงจัง) อย่างถ้าเราอยากได้เงินเดือนสูง ๆ ก็ต้องตัดสินใจก่อนว่าเอาไงดี จะหยุดงานวันเว้นวันพัฒนาทักษะดี หรือทำให้ชิมมันออกไปทำงานนอกบ้านแบบอารมณ์ดี ๆ หล้นลำทุกวัน ๆ เงินเดือนจะได้ขึ้น ... หรือก็บั้งคับให้มันลาออกเลยไปเลย พัฒนาทักษะมันอย่างเดียว พอเงินใกล้หมดค่อยหางานใหม่ แต่ละตัวก็วางแผนไม่เหมือนกัน แล้วแต่เหตุการณ์ เลือกอันที่มัน perfect สุด

คนที่ 9 - - ทางที่ดีเราต้องวางแผนเอาไว้ยาว ๆ เลย ดูจังหวะว่าตอนไหนควรทำอะไร รักษาสมดุลชีวิตให้พลังเป็นสีเขียว

คนที่ 3 - - จะเอาเวลาตรงนี้ให้กับคนในครอบครัวมากกว่า ดูทีวี ดูหนังเดินรำด้วยกันอะไรแบบนี้

คนที่ 2 - - จะพัฒนาความสร้างสรรค์อย่างเดียว วาดรูป เล่นดนตรี

คนที่ 5 - - ต้องวางแผนจัดสรรเวลาให้ถูก

คนที่ 7 - - แต่ละอาชีพนะพี่มันจะกำหนดทักษะ กำหนดเพื่อนที่ต้องการมาไม่เท่ากัน ดารา กับนักการเมือง เพื่อนก็ต้องเยอะ

คนที่ 10 -- เป็นตำรวจต้องแข็งแรง เป็นนักการเมืองต้องพูดหน้ากระจก

คนที่ 4 -- ได้เงินมากก็ต้องเก็บ เผื่อเอาไว้ อย่าแต่งบ้านเพลิน เดี่ยวตั้งค์หมด โดนยึดทรัพย์

คนที่ 10 -- อย่างแต่งบ้านก็ต้องคิดนะคะ ว่ามันคุ้มไหม ของแต่ละอย่างมันก็มีคุณสมบัติของมัน บางทีของแพงก็ไม่ใช่ดีเสมอไป ต้องค่อย ๆ คิดเหมือนกัน แล้วก็ต้องดูสิ่งแวดล้อมว่าตัวละครเค้าชอบไหม ถ้าไม่ชอบ เค้าจะไม่ไปนั่งเล่นนะคะพี่ แล้วก็ต้องวางของเผื่อไฟไหม้ด้วย

คนที่ 2 -- Sims จะร้องห่ม ร้องไห้ บอกว่าฉันหุดหุจนไม่อยากจะทำอะไร ต้องคิดเลย สีเข้ากันใหม่กับของเดิมสวยไหม คุ้มตั้งค์ไหม มันจะชอบไหม แบบถ้าเราแต่งบ้านมาสวย ๆ อยู่อย่างนี้ ดิ้นเอาของที่ไม่น่าเข้ากันมาวางมันไม่ได้ ซิมเครียด คุณแม่ขอร้อง (หัวเราะทั้งกลุ่ม)

คนที่ 7 -- ต้องไม่ใช้เงินเกินตัว จะซื้ออะไรคิดให้ดี ๆ ก่อน ทุกอย่างต้องใช้เงินหมด

คนที่ 5 -- สร้างบ้านก็เหมือนกันทาสี ปูกระเบื้อง ทำสวน อะไรมันก็คิดตั้งค์เราหมด ต้องวางแผนการสร้างก่อนแม่บ้าน คนสวนก็ไม่ต้องจ้าง มันเปลือง

คนที่ 8 -- สร้างบ้านก็ต้อง ดูประโยชน์การใช้สอย ดูแปลนบ้าน

คนที่ 4 -- อย่างวางบันไดไว้ห้องข้างหน้าบ้านก็ไม่ดีมันจะไม่สวย ผิดหลัก พลังพื้นที่ก็จะตกห้องนอนกับห้องน้ำ ต้องเป็นสัดส่วน ไม่งั้นซิมมันสุขภาพจิตจะไม่ดี เวลาโทรศัพท์มาเสียงดังมันจะกวนทำให้นอนหลับไม่สนิท

คนที่ 1 -- ต้องให้ห้องทะเลถึงกันได้ง่ายจะได้ประหยัดเวลาในการเดิน

คนที่ 3 -- เหมือนกับเราเป็นวิศวกรกับมัณฑนากรในคนเดียวกัน แบบเราต้องคำนวณหมดว่าทำยังไงให้คนอยู่ในบ้านมีความสุข (มีเสียงแทรกมาว่าใช่ ๆ)

คนที่ 6 -- อย่างจริง ๆ ห้องทำงานมีโต๊ะ มีเก้าอี้ คอมพิวเตอร์ แล้วก็ขึ้นวางหนังสือให้กับเค้าก็พอแล้วใช่ไหมคะ แต่ของหนูนะ ต้องมีตู้ปลา กับหน้าต่างบานใหญ่ ๆ ให้เค้ามองเห็นสวนกับ สระว่ายน้ำด้วย เวลาทำงานเค้าจะได้ไม่เครียด

คนที่ 8 -- มันต้องคิดตลอดแหละ มันต้องวางแผนก่อนทุกอย่าง

คนที่ 6 -- เล่นซุ่ย ๆ แล้วมันจะเจ๊ง

คนที่ 7 -- มันมีทางเล่นหลายทาง แต่ทางที่ดีที่สุดมันมีไม่กี่ทาง ต้องระวัง

คนที่ 10 -- เคยลองจะเล่นเรื่อย ๆ แบบช่างมันดู พอพลังตก เงินหมด อี๊ย...ทนไม่ได้อาย (เสียงสูง)

ผู้วิจัย -- แล้วได้เอาเรื่องการวางแผนที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริงเราบ้างไหมคะ

คนที่ 1 คนที่ 7 และ คนที่ 8 -- โดยมากจะเป็นเรื่องการแบ่งเวลาอ่านหนังสือ กับการใช้ชีวิต

คนที่ 4 -- จะเป็นเรื่องการใช้จ่ายเงินมากกว่า

คนที่ 3 คนที่ 6 และ คนที่ 9 -- ซื้ออะไรจะคิดหน้าคิดหลังมากขึ้น คิดว่าจะคุ้มรึเปล่านั้น

คนที่ 5 -- คิดว่าจะวางแผนให้รวยเก็บเงินให้ได้ 1 ล้าน ก่อน 35 จะต้องเก็บเงินมีบ้านแบบใน Sims ให้ได้ (มีเสียงแทรกมาว่า ไอ้โห)

ผู้วิจัย -- คิดว่าได้เรียนรู้อะไรจากเกมบ้าง มีไหม

คนที่ 8 -- ถ้าเล่นภาษาอังกฤษ จะได้คำศัพท์เพิ่ม

คนที่ 4 -- บางทีไม่รู้ก็กดมั่วไปก็รู้ว่า เออ อันนี้นะ สั่งแล้วก็ดูว่าตัวละครมันจะทำอะไรต่อไป

ผู้วิจัย -- ยกตัวอย่างคำศัพท์ที่ได้หน่อยได้ไหมคะ

คนที่ 2 -- ส่วนใหญ่เป็นศัพท์ในชีวิตประจำวันอย่างให้ เชิญ กิน ทั้งขยะ ทำความสะอาด จ่ายบิล ชมเชย ขอแต่งงาน ยกยอ โอบ...เออะ ยิ่งศัพท์เกี่ยวกับเฟอร์นิเจอร์นี่เยอะมาก ๆ

คนที่ 1 -- แต่ส่วนใหญ่เค้าจะเล่นภาษาไทยกัน

คนที่ 6 -- (สายศิระชะ) เล่นภาษาอังกฤษ

คนที่ 5 -- ชี้เกี่ยอ่าน อ่านหนังสือเรียนก็เยอะแล้ว ต้องมานั่งเปิดดิกเล่นเกมอีก

ผู้วิจัย -- ใครเล่นภาษาอังกฤษอีกคะ

คนที่ 4 คนที่ 8 คนที่ 9 และ คนที่ 10 -- ยกมือ

คนที่ 2 -- แหม (คนที่ 9) มันเด็กนอกที่ เพิ่งกับจากบ้านนอก เขีย เมืองนอก (หัวเราะทั้งกลุ่ม)

คนที่ 4 -- อยากได้ a+ ตอนว่างต้องอ่านหนังสือเยอะ ๆ ต้องขยันอดทน อดออม

คนที่ 9 -- ต้องเตรียมพร้อมก่อน ระวังอันตรายอะไรอย่างนี้ ต้องไม่ประมาท

คนที่ 1 คนที่ 6 คนที่ 9 คนที่ 10 -- พอมีของมาเราต้องดูแลของ ๆ เราด้วยต้องป้องกันไว้ล่วงหน้า

คนที่ 2 -- ติดสัญญาณกันขโมย ติดสัญญาณเตือนภัย ต้องช่างสังเกตด้วยว่าต้องติดจุดไหน

คนที่ 8 -- คนเราจะก้าวหน้าในชีวิตได้ต้องมีความสามารถ ต้องพัฒนาตัวเองขึ้นไปเรื่อย ๆ อย่ายูไปวัน ๆ

คนที่ 5 -- ต้องมีการแบ่งเวลาให้ครอบครัว การเห็นค่าของการมีมนุษยสัมพันธ์ทำให้การงานเจริญขึ้น

คนที่ 1 -- รากฐานคนเราอยู่ที่ครอบครัว เรียนรู้ว่าต้องมีความซื่อสัตย์ระหว่างสามีภรรยา ไม่งั้นจะเกิดปัญหาตามมา อย่างหลายใจ

คนที่ 9 -- อยู่กับคนจริง ๆ ต้องช่างสังเกตให้มากกว่าในเกม มันไม่ดูออกง่ายเหมือนใน Sims

คนที่ 6 -- เวลาเกิดปัญหาต้องช่างสังเกต อย่างนี้ปัญหา แล้วจะแก้ได้

คนที่ 2 คนที่ 7 คนที่ 10 -- บางทีปัญหาเดียวกันก็อาจจะแก้ได้หลายอย่างนะ

คนที่ 4 -- ทุกปัญหามีทางออก

ผู้วิจัย -- ยกตัวอย่างให้หน่อยได้ไหมคะ

คนที่ 5 -- ชื่อของ อยากได้ของแล้วไม่มีดิงค์ เจอบ่อยสุด ๆ (หัวเราะ)

ผู้วิจัย -- ได้เลย ๆ เอาที่ละวิธีนะ อยากได้ของในเกมแล้วไม่มีดิงค์จะทำยังไง

คนที่ 5 -- ลาออกเลย ต้องเปลี่ยนงาน อยู่บ้านบั้นทักชะอย่างเดียว

คนที่ 3 คนที่ 4 -- ถ้าเป็นงานที่ชอบอยู่แล้วจะไม่เปลี่ยน แต่จะพัฒนาทักษะ

คนที่ 8 -- ใ้สูตร

คนที่ 4 -- ไม่เอา ไม่ภูมิใจ

ผู้วิจัย -- คนอื่นล่ะคะ

คนที่ 1 -- เป็นหนูจะไม่ซื้อคะ ทำงานเก็บเงินให้พอก่อนดีกว่า ไม่ประมาท

คนที่ 5 -- ชื่อไปเลยแล้วค่อยไปดั้นเอา

ผู้วิจัย -- คือยังไงคะ

คนที่ 5 -- ชื่อไปก่อนแล้วค่อยไปคิดทีหลัง หาตั้งค้เอาอย่างอื่น ทำงานให้หนักขึ้น เปลี่ยนงานที่ให้เงินดี ๆ หน่อย

คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 6 -- ไม่เอาเดี่ยวโดนยึดทรัพย์

- คนที่ 10 -- ฉันสู้เปลี่ยนงาน พัฒนาความสามารถเราให้ดีขึ้นก่อนค่อยมาซื้อไม่ดีกว่าหรือ
- คนที่ 8 -- ข้าเหนื่อย แต่ซัวร์ (มีเสียงสนับสนุนเชิงเห็นด้วย)
- คนที่ 7 -- ตามโอกาสว่าอันไหนดีที่สุด
- คนที่ 8 -- แต่บางทีมันก็มีอารมณ์งี่เง่า (หัวเราะ)
- คนที่ 2 -- มันก็ต้องสังเกตหมด รายละเอียดมันเยอะ
- คนที่ 5 -- สังเกตว่ามันชอบทำอะไร เราก็ปล่อยให้มันทำ แล้วมันจะมีความสุข
- คนที่ 2 -- ไม่ติดสัญญาณกันขโมย โจรขึ้น ไม่ล้างจานเกิน 24 ชั่วโมง แมลงสาบ แมลงวันมาตอมจานสกปรก
- คนที่ 4 -- ไฟไหม้เพราะไม่มีทักษะทำอาหาร ไม่นั่งเก้าอี้เพราะที่ว่างไม่พอ บางทีเค้ก็ไม่ใช่ของในบ้าน
- คนที่ 10 -- อย่างเรื่องความสัมพันธ์ก็สอนนะ แบบว่าคนเราต้องมีเพื่อน ต้องมีสังคม
- คนที่ 1 -- สอนให้รับผิดชอบหน้าที่ คือ ต้องทำงาน ต้องไปเรียน ต้องดูแลบ้านเอง ถ้าเราไม่มีความรับผิดชอบ คนในบ้านเราก็ไม่มีความสุข
- คนที่ 9 -- ทุกคนต้องทำหน้าที่ของตัวเอง
- คนที่ 7 -- การดูแลบ้านไม่ใช่เรื่องง่าย ต้องเผื่อเวลาให้ซิมกลับมาทำความสะอาดบ้าน ไม่งั้นเดี๋ยวพุงนี้เข้ามันละ
- คนที่ 8 -- ถึงจะมีคนใช้ก็ต้องดูแลความสะอาดเองด้วย อย่าหมัก คนรับใช้ในบ้านนี้ทำงานหุดาเหลือก
- คนที่ 3 -- เคยคิดเหมือนกันเวลาเราโตไปมันจะวุ่นวายขนาดไหน
- คนที่ 2 -- อนาคตต้องทำงาน ดูแลบ้าน เลี้ยงหมา เลี้ยงลูก ต้องพักผ่อนให้พอ ต้องมีเวลาให้ลูกด้วย เหนื่อย
- คนที่ 4 -- ต้องมีเวลาให้ครอบครัว พาเขาไปเที่ยวบ้าง
- คนที่ 5 -- ต้องหมั่นพัฒนาความสามารถตัวเองอยู่ตลอดเวลา ต้องมีสังคม ต้องอ่านหนังสือ พยายามรู้จักคนให้มากที่สุด
- คนที่ 1 -- ชีวิตจริงเราต้องระวังให้มาก ขนาดในเกมเพลอหน่อยเดียว มันจะมีเหตุการณ์ไม่ดีเกิดขึ้นมาหะคะ ชีวิตจริงเริ่มใหม่ไม่ได้
- คนที่ 10 -- มันได้เอาไปใช้ในกรวางแผนชีวิตนะคะ เหมือนเราได้ข้อคิดว่าทำอะไรมันต้องวางแผนให้รอบคอบ ถ้าเราตัดสินใจพลาด ชีวิตเราอาจเปลี่ยนไปอีกอย่างนึงเลยก็ได้
- คนที่ 5 -- เงินทองของหายาก ต้องประหยัดไม่สุรุ่ยสุร่าย กว่าจะหามาได้แต่ละบาท ๆ
- ผู้วิจัย -- Sims ต้องจำเยอะไหม
- ช่วยกันตอบ -- ก็มีบ้างแต่ไม่ค่อยเยอะ จำศัพท์อะไรพวกนี้ละ
- คนที่ 7 -- คลิ๊กดูเขาก็ได้ หรือ เล่นนาน ๆ ไปมันก็จำได้เอง
- ผู้วิจัย -- จำอะไรได้บ้างคะ
- ช่วยคำตอบ -- ศัพท์/ ราคาสินค้า/ นิสัยตัวละคร/ เวลาทำงานของตัวละคร/ เงินเดือนแต่ละอาชีพ
- คนที่ 4 -- ราคีที่เข้ากันได้และไม่ได้
- คนที่ 10 -- จำได้ก็จะดี ไม่ต้องไปเปิดคู่มือ

คนที่ 8 -- Sims มันจะไม่ค่อยเน้นเรื่องให้จำเท่าไรนะ ถ้าเทียบกับ RPG. มันจะเน้นให้เราคิดวางแผนชีวิตในเกม หาเคล็ดลับว่าทำยังไงถึงจะคุมชีวิตได้

คนที่ 1 -- มันเป็นความเคยชิน

คนที่ 9 -- แต่เราว่ามันก็เป็นการจำอย่างหนึ่ง

คนที่ 7 -- อ้อ เหมือนมันจำได้ แต่ก็ไม่ได้ตั้งใจจะจำ

ผู้วิจัย -- แล้วสมาธิในการเล่น হচ্ছে เวลาเล่น Sims ต้องใช้สมาธิหรือต้องตั้งใจไหม

พร้อมกัน -- โห ไม่เลย ไม่ต้องใช้เลย

คนที่ 4 -- กินขนม เปิดทีวีไปด้วย สั่งให้มันทำอะไรหลายๆ อย่าง ระหว่างนั้นเราก็ทำอย่างอื่น

คนที่ 9 -- สั่ง ๗ ๗ ไว้เป็นชุดให้ทำโน่นทำนี่ แล้วเราก็ทำการบ้าน รอกเกมโหลด

คนที่ 6 -- เล่นไปด้วย คุยโทรศัพท์ไปด้วย บางทีก็กินข้าว

คนที่ 10 -- เล่นไปเรื่อย ๆ ไม่ไปเครียดกับมันมาก

คนที่ 8 -- คลิก ๆ ไว้ไปทำอย่างอื่นแล้วค่อยกลับมาเล่น

ผู้วิจัย -- เหนื่อยเวลาเล่นไม่ได้เล่นอย่างเดียวหรือ

ประสานเสียง -- ไม่

ผู้วิจัย -- อ้าวแล้ว ทำอะไรกันบ้าง

คนที่ 1 -- กินข้าว ฟังเพลง ดูโทรทัศน์

คนที่ 5 -- ดูทีวี กินข้าว เล่นเกม ทำการบ้าน

คนที่ 6 -- ดูทีวี ฟังเพลง ทำการบ้าน คุยโทรศัพท์

คนที่ 9 -- เลี้ยงน้อง ทำการบ้านตอนรอกเกมโหลด

คนที่ 3 -- ดูทีวี ฟังวิทยุ ทำการบ้าน

คนที่ 8 -- เล่นเกม ดูทีวี เปิดเพลงคลอ ๆ ไปด้วย บางครั้งก็กินข้าว

คนที่ 2 -- ทำทุกอย่างเท่าที่ทำได้

คนที่ 7 -- อ่านการ์ตูน กิน ฟังเพลง ฟังวิทยุ

คนที่ 10 -- ทำการบ้าน ดูทีวี กินข้าว

ผู้วิจัย -- งั้นคราวนี้ลองมาคุยเกี่ยวกับผลทางด้านอารมณ์บ้าง อารมณ์ความรู้สึกตอนเล่น Sims หล่ะคะ รู้สึกยังไงกันบ้าง

ช่วยกันตอบเสียงดัง -- หายเครียด สนุก ตื่นเต้น อารมณ์ดี หายหงุดหงิด คึก ก็เพลิน ๆ ดี

คนที่ 6 -- วันไหนที่เล่นดี มันจะคึก

คนที่ 5 -- โห...วันไหนเงินเดือนขึ้น ถูกล้อตเตอร์รี่ แฮปปี้

คนที่ 9 -- บางทีเราหงุดหงิด หรือเจอเรื่องอะไรไม่ดี ๆ มาหยั่งงี้ พอเล่นเกมมันก็ เออ...จะหาย

คนที่ 4 -- ไซ้ ๆ เล่นแล้วมันจะดีขึ้น

ผู้วิจัย -- มีเนื้อหาส่วนไหน หรือ เหตุการณ์ไหนในเกมที่พอเราเจอมันทำให้หงุดหงิด เครียด หรือ กังวลอะไร แบบนั้นบ้างไหม

คนที่ 8 -- ส่วนใหญ่ก็หนักดี แต่บางทีก็...เซ็งบ้าง

ผู้วิจัย -- จะเบื่อหรือหงุดหงิดตรงไหนคะ

คนที่ 8 -- จริง ๆ มันก็ไม่ได้เป็นอะไรมากอะพี่ แค่แบบ เฮ้ย..ไม่ได้ตั้งใจเลย

คนที่ 4 -- เบื่อตอนเล่นใหม่ ๆ โยโย่ปุมไหนเนี่ยะ ชีวิตสับสน

คนที่ 6 -- เบื่อเหมือนกันตอนที่มันการงานไม่ขึ้น

คนที่ 1 -- จะเบื่อนิดหน่อยตอนที่กำลังเล่นพัฒนาทักษะอยู่ดี ๆ เดี่ยวไฟไหม้ เดี่ยวห้องน้ำเสีย ไฟดับ ต้องไปซ่อม
มันอีก คือเราต้องหยุดไปทำก่อนไงคะ แล้วถึงจะได้กลับมาพัฒนาทักษะต่อ พวกนี้ทำให้พลังพื้นที่ลด

คนที่ 9 -- หงุดหงิดบางครั้งถ้างานไม่ขึ้น

คนที่ 7 -- ไม่ชอบเลยตอน Sims มันอารมณ์เสีย พออารมณ์เสียเราก็จะทำอะไรไม่ได้

คนที่ 10 -- เซ็งตอนไฟไหม้ กะโจรปล้นบ้าน เคยหายไปทั้งห้องเลย

คนที่ 2 -- ไม่เคยหงุดหงิดเลย ก็มันเป็นแค่เกม

คนที่ 3 -- จะมีไม่พอใจบ้าง เวลาที่เจอตัวที่มันชอบมาแกล้งเรา หรือทำเค้าตายหรือทำเค้าไม่มีความสุข
อย่างนั้นนะคะ ก็จะสงสารเค้า

ผู้วิจัย -- ถ้าเทียบกับอารมณ์ตอนเล่น Sims กับเกมอื่น ๆ หล่ะคะ สนุก เครียด มากกว่า น้อยกว่ากันยังไง
ขอห้องคนที่ 10 บ้าง

คนที่ 10 -- Sims ก็...มีหลายอารมณ์ดีคะ ตีใจ เสียใจ ตื่นเต้น เศร้า

ผู้วิจัย -- เล่นแล้วเครียดไหม

คนที่ 10 -- เครียด...อืมม มันก็ไม่เครียดนะคะ เกมที่แบบเค้าตั้งใจจะให้เครียดจริง ๆ เลย มันจะกดดันกว่านี้
บางทีก็ โอย...ปวดหัว ไปเลย

คนที่ 7 -- Sims พลาดแล้วแก้ใหม่ก็ได้ อย่าไปเครียด

คนที่ 1 -- ส่วนตัวคิดว่า Sims ทำให้ใจเย็นมากขึ้น

คนที่ 6 -- สอนให้อดทนมากขึ้น มีความพยายาม (มีเสียงสนับสนุนว่า อือ ๆ)

ผู้วิจัย -- ยังไงนะคะ

คนที่ 3 -- คือ...กว่าเราจะสร้างอะไรขึ้นมาสักอย่าง สร้างบ้านสร้างตัวละครขึ้นมาอย่างนั้นนะคะมันใช้เวลานาน
กว่าทักษะจะขึ้น กว่าจะมีเงินเดือนสูง ๆ

คนที่ 5 -- ต้องสร้างขึ้นมาเอง บางอย่างถึงไปโกงเกมมันก็ได้ โกงได้แต่เงิน

ผู้วิจัย -- แล้วเวลาเราอยากให้เกมมันเป็นอะไรสักอย่าง แล้วต้องรออย่างนี้ เบื่อบ้างไหม

พร้อมกัน -- ไม่

คนที่ 2 -- เบื่อ แต่ภูมิใจ

คนที่ 4 -- อยากได้อะไรต้องพยายาม

ผู้วิจัย -- โอเค.แล้วถ้าแบบเราพยายาม ๆ อยู่ แล้วแบบว่าเจอเหตุการณ์แบบที่ทำให้เซ็งมาก ๆ เช่น ไฟไหม้หรือ
อะไรก็แล้วแต่ ทำยังไง หงุดหงิดแบบ...อยากจะเลิกเล่นเลยไหม

คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 5 คนที่ 8 -- ไม่/ ก็หงุดหงิด แต่ก็เล่นต่อ แก้วไขมัน

คนที่ 6 -- ช่างมัน (เน้นเสียง) หาใหม่ สร้างใหม่ก็ได้

คนที่ 1 -- เริ่มเล่นก็หงุดหงิด ท้อ บางทีก็อยากเลิกเล่น เจอเข้าบ่อย ๆ ก็หงุดหงิดน้อยลง

คนที่ 5 -- อ้อ มันชินแล้วเดี๋ยวก็ใหม่ ๆ

คนที่ 3 -- ตอนแรกก็ตกใจ แต่ตอนหลังก็สนุกดีแหละคะ คือมันก็ได้เปลี่ยนอารมณ์ จากเวลาปกติก็จะเรียบ ๆ ใช้นิยามคะ ถ้าเกิดอะไรที่มากกระตุ้นเราอย่างนี้แหละคะ มันก็ทำให้อารมณ์เปลี่ยนไปที่ตื่นเต้นไปอีกแบบ

คนที่ 9 -- ตอนแรกตกใจ ตอนหลังชิน

คนที่ 7 -- ตอนแรกตกใจตอนหลังเฉย ๆ มันก็ตกลงดี เห็นมันวิ่งตอนขโมยขึ้นบ้าน

คนที่ 10 -- เครียดไปก็ทำอะไรไม่ได้ มันเป็นไปแล้ว

คนที่ 5 -- ต้องใจเย็น เวลาไฟไหม้ก็ใจเย็น ไม่กระตือรือร้นมากเกินไป ไม่จ้องเดี๋ยวดับไฟไม่ทัน

ผู้วิจัย -- แล้วเวลาเราเจอเหตุการณ์ที่ไม่ชอบแบบนี้ ทำไงกันคะ เลิกเล่นเลยไหม

คนที่ 5 -- ก็ไม่ทำอะไร เล่นต่อไป บางทีก็บ่นให้น้องฟัง เพราะน้องเล่นด้วย

คนที่ 10 -- ไม่ทำอะไรคะ อยู่เฉย ๆ เล่นต่อ

คนที่ 2 -- อี๊ด แบบมาขโมยของเราไซ้ไหม เก็บตั้งคั้งชื่อของให้ลูกว่าเดิมอีก แล้วติดสัญญาณกันขโมยทุกห้องเลย ไม่ให้ขโมยเอาไปได้

คนที่ 1 -- เล่นต่อไปคะ แต่ถ้ามันแย่มาก ก็มีบ่น ๆ กับตัวเองบ้าง

คนที่ 3 -- เหมือนกันคะจะเสียดาย แบบว่าไม่น่าเลย เราต้องระวังให้มากขึ้น

คนที่ 7 -- จะแบบ อัยย... (ทำท่าตกใจประกอบ) ทำไม่เป็นงี้ละ แค่นี้...แล้วก็เล่นต่อ

คนที่ 4 -- บ่นให้พี่ฟัง บางทีก็เล่าให้เพื่อนฟัง

คนที่ 6 -- เล่าให้เพื่อนฟังเหมือนกัน เล่นไปบ่นไป

คนที่ 8 -- ไม่ทำอะไร ก็เฉย ๆ แก่ใหม่ได้อยู่แล้ว

คนที่ 4 -- Sims เราแก่มือใหม่ได้ตลอดเวลา

คนที่ 9 -- ไม่ค่อยอารมณ์เสียเรื่องเกมคะ

ผู้วิจัย -- มีลืมหิด โมโหมาก ผลอึดแบบอะอะ ต่ำ อะไรอย่างนี้มีรีเปล่า

พร้อมกัน -- ไม่มี

คนที่ 2 -- ไม่ได้คะ ไม่มีสมบัติผู้ดี (หัวเราะทั้งกลุ่ม)

ผู้วิจัย -- ตามจริง ไม่มีเลยเหรอ

คนที่ 9 -- ถ้ามีละโดน (เน้นเสียง)

คนที่ 5 -- ไม่ต้องเล่นอีกเลย (หัวเราะ)

ผู้วิจัย -- อ้อ...แล้วอย่างที่คุณบอกว่าสงสารตัวละครนี่ยังไงคะ คือเราเล่นแล้วมันอินรีเปล่า

คนที่ 1 -- คำสร้างมาให้เหมือนคนใจคะ เราก็จะสงสารเค้า

คนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 6 คนที่ 9 คนที่ 10 -- มันก็เหมือนคือตัวเรา ต้องดูแลเค้าให้ดี

คนที่ 2 คนที่ 7 คนที่ 8 -- ไม่งะ ไม่คิดว่าเป็นตัวเรา รู้สึกว่าเป็นพระเจ้า ทำอะไรก็ได้

ผู้วิจัย -- แล้วเรารู้สึกเห็นใจตัวละครด้วยไหม

คนที่ 7 -- สงสารเฉพาะตัวที่เราเล่น ตัวอื่นนอกบ้านที่ไม่ใช่ตัวเรา บางครั้งก็ตัวใครตัวมันปล่อยให้ไป เว้นแต่ตอนมาเป็นแขกที่บ้านค่อยดูแล

คนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 6 คนที่ 10 -- สงสารทุกหมัดตัว

คนที่ 3 -- ตัวอื่นก็เหมือนกับเป็นเพื่อนเรา เป็นครอบครัวเรา อยากให้เขามีความสุข เป็นห่วงเหมือนกัน ต่อเนื่องกัน

คนที่ 9 -- บางทีเราเอาพ่อแม่ ครอบครัวเราใส่ไปด้วย ถ้าเกิดอะไรกับเค้า แบบยังไงดีหละคะ...เราก็รู้สึกผิด

คนที่ 8 -- ไม่รู้สึกอะไรเลย...สนุกกับได้บงการชีวิตคนอื่น

คนที่ 5 -- สงสารเหมือนกัน เวลามันทำงานเหนื่อย เครียด

คนที่ 2 -- มันก็ต้องเกี่ยวเนื่องกัน หากตัวไหนไม่ดีมันก็ต้องมาทะเลาะกับตัวของเรานะอีก

คนที่ 4 -- ก็แล้วแต่ว่า ถ้าสมมติเราอยากเล่นอะไรอย่างนี้ ไม่มีอะไรทำ เล่นเป็ลละ ๆ ก็จะไปเล่นบ้านอื่น ไม่ฆ่ามันสงสาร

คนที่ 10 -- มันแบบมีดีใจ เสียใจ ร้องไห้ น่ารักมาก ๆ

คนที่ 7 -- ชอบดูเวลามันได้ของที่มันชอบ มันจะตบมือ เดินใหญ่เลย (มีเสียงเชิงเห็นด้วย)

คนที่ 6 -- รู้ว่ามันตายได้ตอนไฟไหม้

คนที่ 1 -- สงสาร เลี้ยงมาจนเป็นศาสตราจารย์ อยู่ดี ๆ ไฟไหม้บ้านจะเสียความรู้สึก

คนที่ 4 -- หากสมมติเล่นมาจนเขามั่งงาน หรือแบบมีตำแหน่งสูง ๆ ก็เสียใจเหมือนกัน

คนที่ 7 -- ก็แล้วแต่ถ้าแบบไฟไหม้ อุบัติเหตุตายอย่างนี้ก็ต้องทำใจ

คนที่ 5 -- เสียตาย ตายทำไม

คนที่ 3 -- เสียตาย เสียใจ

คนที่ 9 -- ถ้าเล่นมาจนผูกพันก็จะเสียตาย

คนที่ 8 -- เกมนี้มันให้เราดูแลตัวละคร ส่วนเกมฆ่า ๆ อันนั้นมันให้ฆ่าอยู่แล้วก็เฉย ๆ หนะ

คนที่ 4 -- ถ้าไม่ฆ่าเราก็แพ้ เราก็ตาย

คนที่ 8 -- เกมอื่นกำหนดมาอยู่แล้วว่าต้องมีใครอยู่ใครไป ฆ่าแล้วเดี๋ยวมันก็ขึ้นมาใหม่

ผู้วิจัย -- แล้วเกมอื่นเราผูกพันกับตัวละครที่เป็นตัวเราเท่าเกมนี้ไหม

พร้อมกัน -- ไม่

ผู้วิจัย -- ทำไมหละคะ

ช่วยกันตอบ -- เกมนี้มันสร้างมาให้ดูแล/ อันนี้มันเหมือนจริงมากกว่า/ อย่าง RPG. มันสร้างมาให้ฆ่ากันอยู่แล้ว ตายไปก็งั้น ๆ ฆ่ากันทั้งเรื่อง

ผู้วิจัย -- เวลาเราเล่นเกมนี้จะรู้สึกแบบไหนบ่อยสุด เช่น สนุก คลายเครียด โมโห อารมณ์เสีย หงุดหงิด เช็งเศร้า ให้เราลองประเมินตัวเอง

ช่วยกันตอบ -- สนุกสนาน/ ร่าเริง / อารมณ์ดี/ แจ่มใส

คนที่ 8 -- รวม ๆ แล้วสนุกมากที่สุด หงุดหงิดนิดนึง เศร้านิดนึง เช็ง เบื่บเดียวก็หาย (มีเสียงสนับสนุนว่า ใช่ ๆ)

คนที่ 2 -- ถ้าหงุดหงิดมากเล่นไม่ผ่านสักที บางเกมเลิกเล่นไปเลย (หัวเราะ)

คนที่ 9 -- อาจจะไม่เล่นไปก่อน อารมณ์ดีค่อยกลับมาเล่น

คนที่ 1 -- เล่นไปเลย ขอผ่าน

ผู้วิจัย -- ถ้ากำลังเล่น Sims อยู่ แล้วคนมาขัดจังหวะตอนเล่น เราจะโกรธหรือหงุดหงิดไหม

คนที่ 4 -- หงุดหงิดเวลาที่ไฟไหม้อยู่แล้วแม่บอกให้ปิดไปทำการบ้าน

ผู้วิจัย -- เพราะอะไร

คนที่ 6 -- ตอนไฟไหม้มันเซฟเกมไม่ได้

คนที่ 7 -- บางอย่างที่เราได้มา ไม่ได้เซฟมันเสียตาย

คนที่ 9 -- อย่างเลื่อนตำแหน่งอย่างนี้ ถูกห่วยอย่างนี้ไม่ใช่ว่ามาเล่นใหม่แล้วมันจะได้

คนที่ 10 -- ขอแค่เซฟก่อน (มีเสียงสนับสนุนเชิงเห็นด้วย)

คนที่ 7 -- แต่ถ้ากำลังเล่นแล้วอารมณ์ดีแล้วแม่มายุ่งก็ไม่ใช่ไร

คนที่ 2 -- โจรเข้าบ้านก็จะหงุดหงิดเวลาที่โดนขัดจังหวะ พอผ่านก็ผ่านไป

คนที่ 1 -- แล้วแต่ว่าตอนนั้นอารมณ์เป็นยังไง ถ้ามีเรื่องสำคัญหน่อย ก็อาจจะหงุดหงิด

คนที่ 3 -- เฉย ๆ

คนที่ 5 คนที่ 8 -- ไม่ ถ้าแม่อารมณ์ดี ลากแม่มาเล่นด้วยเลย

ผู้วิจัย -- รู้สึกยังไงหลังเล่นเกมเสร็จ

ช่วยกันตอบ -- สนุก หายเครียด อารมณ์ดี อยากคุยมากขึ้น อยากเล่นอีก

ผู้วิจัย -- อยากคุยมากขึ้น นี่อยากคุยกับเพื่อนรีเปล่า

พร้อมกัน -- ไม่ คุยหมด พ่อแม่ พี่

คนที่ 2 คนที่ 7 คนที่ 8 -- เล่นเสร็จแล้วมันจะคึก

คนที่ 5 -- จะคุยให้แม่กับน้องฟัง ว่าตอนนี้ใครเล่นถึงไหนแล้วเป็นยังไง

คนที่ 10 -- โทรไปคุยให้เพื่อนฟัง

คนที่ 6 -- เล่นเกมแล้วคึก อารมณ์ดีขึ้น ดีกับน้องน้อยลง (หัวเราะ)

คนที่ 4 -- มีเรื่องคุยกับพี่มากขึ้น เมทาที่เรื่องเกมกับพี่สาว

คนที่ 9 -- เมื่อก่อนไม่สนิทกับพี่เขยเลย สนิทกันเพราะ Sims

ผู้วิจัย -- อย่างที่รู้จักกันใช้ใหม่คะว่าคนสร้างเกมเค้าสร้าง The Sims โดยจำลองมาจากชีวิตมนุษย์ แล้วตัวน้อง ๆ เอง คิดว่ามันเหมือนจริงขนาดไหน

คนที่ 7 -- เหมือนแค่ว่า กับเนื้อเรื่องว่าเป็นชีวิตครอบครัวอะไรอย่างนี้

คนที่ 8 -- พวกอุปกรณ์หรือการดำเนินชีวิตก็มีคล้าย ๆ บ้าง แต่เกมก็คือเกม

คนที่ 9 -- ในชีวิตจริงไม่ง่ายเหมือนในเกม บางอย่างเล่นในเกมได้ แต่ในชีวิตจริงห้ามทำ ไปแย่งแฟนเค้า ไปตบเขาก็ไม่ได้ (เพื่อน ๆ หัวเราะ)

คนที่ 10 -- ชีวิตจริงใส่สูตรไม่ได้ อยากได้อะไรต้องหามาเอง

- ผู้วิจัย -- พอเราเล่น Sims แล้วอยากมีบ้านสวย ๆ เหมือนในเกมไหม
- คนที่ 5 -- ได้ก็ดี แต่เงินมันไม่ได้หาง่ายอย่างงั้นไงพี่ แมื่กับน แต่ละบาทแต่ละบาท ถ้าจริง ๆ มีเงินอย่างนั้นนะหนู
เอาไปเล่นหุ่นดีกว่า
- คนที่ 7 -- บ้านอยู่แบบรูกูก็ได้ เอายอดเงินในบัญชีดีกว่า
- คนที่ 4 -- อ้อ ชีวิตจริงมีเรื่องสำคัญกว่านี้เยอะ
- คนที่ 8 -- ชีวิตจริงใส่สูตรไม่ได้ อยากได้อะไรต้องหามาเอง ถ้าบ้านในอนาคต ไม่เหมือนในเกมก็ไม่เป็นไรหรอก
ไม่ตาย (หัวเราะ) เกมนี้มันเหมือนแบบเป็นความใฝ่ฝัน
- คนที่ 9 -- แล้วเกมกับชีวิตจริง เฟอร์นิเจอร์ก็อาจไม่เหมือนกัน
- คนที่ 6 -- ชีวิตจริงต้องระวัง ต้องวางแผนให้รอบคอบ ในเกมเล่นแล้วถ้าไม่พอใจอย่างไฟไหม้อย่างนี้
ขโมยขึ้นบ้านอย่างนี้ เราไม่ต้องเซฟเกมก็ได้ กลับไปเล่นใหม่ได้ แต่ในชีวิตจริงมันก็ทำไม่ได้
- คนที่ 7 -- ชีวิตจริง Restart ไม่ได้
- คนที่ 3 -- ในเกมจับติดง่าย ใช้สูตรได้ ในชีวิตจริงเราจะมาเล่นกับอารมณ์ความรู้สึกของคนเหมือนในเกมไม่ได้
- คนที่ 10 -- ต้องทำตัวดี ๆ อย่าอารมณ์เสีย อย่าเกร เดี่ยวไม่มีคนคบ
- คนที่ 9 -- กว่าจะจับติดก็ต้อค่อย ๆ สร้าง ก็ต้องใช้เวลา บางเกมเหมือนมันกำหนดมาให้เป็นแฟนกัน เจอกันก็
บึ้งกันเลย ไม่ต้องดูนิสัย ไม่ต้องดูว่าเค้าชอบกันไหม
- คนที่ 5 -- ชีวิตจริงอยู่ที่การปรับตัว
- คนที่ 1 -- ยังไงมันก็แค่เกม ไม่สามารถมาแทนโลกในชีวิตจริงได้ อย่างในเกมฝันอยากให้ลูกเป็นต็อกเตอร์
แต่จริง ๆ ก็ไม่ต้องเป็นอย่างนั้น
- คนที่ 7 -- เราไปจีบผู้ชายก่อน อย่างในเกมก็ไม่ได้
- คนที่ 2 -- ไม่ได้คะ มันไม่งาม ไม่มีสมบัติผู้ดี (หัวเราะคิกคัก)