## ผนวก จ

## บทสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04

9 กุมภาพันธ์ 2547

ผู้วิจัย - - น้อง ๆ เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุเท่าไหร่คะ

คนที่ 10 - - 8 ขวบ

คนที่ 7 - - 6 ครับ (คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 6 คนที่ 8 - - เท่ากัน)

คนที่ 1 - - 10 ฮะ เล่น Doom (คนที่ 4 คนที่ 5 คนที่ 9 - - เท่ากัน)

ผู้วิจัย - - เล่นเกมอะไรคะ

ตอบพร้อมกัน - - ก็เกมคอมทั่วไป / ฮิตอะไรก็เล่นอันนั้น / อันไหนดังก็เล่นอันนั้น

คนที่ 9 - - ตอนนั้นพวกตระกูล Craft กับ C&C นี่จะดัง

คนที่ 1 - - Red Alert

คนที่ 2 - - Sims City, Civilization

ผู้วิจัย - - ไม่มีใครเล่นเกมการศึกษาเลยเหรอ พวกที่คิดเลขบวกเลข สอนคำศัพท์พวกนั้น

คนที่ 1 - - ไม่มีทาง (ลากเสียง)

คนที่ 2 - - เด็กไป

คนที่ 7 - - จะเล่นไปเพื่อ...

คนที่ 6 - - เกมแบบนี้ ผู้ชายเค้าไม่เล่นกันหรอกครับ

ผู้วิจัย - - คือเด็กผู้ชายนี่ พอเริ่มแตะคอมฯ คือเล่นเกมคอมพิวเตอร์เลยรึเปล่า

ตอบพร้อมกัน - - ใช่

ผู้วิจัย - - ส่วนใหญ่แล้วเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันที่ไหนบ้าง

คนที่ 3 - - บ้าน ร้าน

คนที่ 7 - - ทุกที่ที่มีให้ เล่นได้หมดหล่ะฮะ บ้าน ร้าน บ้านเพื่อน ที่ทำงานแม่ ลงเกมไว้หมด

คนที่ 1 - - บ้านกับร้าน แต่ชอบเล่นร้านที่มากกว่า ได้เพื่อนเยอะ

คนที่ 6 - - ตอนเย็นผมจะไปเล่นร้าน ให้น้องเล่นก่อน ผมก็จะเล่นพวก Rag. อะไรอย่างนี้ กลับบ้านค่อยเล่น CM.

ผู้วิจัย - - ผู้ชายนี่ถึงจะมีคอมฯ ที่บ้าน แต่ก็ยังไปเล่นที่ร้านด้วยใช่ไหม

ตอบพร้อมกัน - - ใช่

ผู้วิจัย - - ทำไมหล่ะ พี่ว่าเล่นที่บ้านก็สบายดีออก

คนที่ 9 - - มันก็ได้สังสรรค์กับเพื่อนไปในตัวไงฮะ

คนที่ 4 - - อย่างรอกลับบ้าน รอเพื่อน รอเรียนพิเศษ ไม่มีเกมก็เซ็ง ใช้ฆ่าเวลา

คนที่ 7 - - บรรยากาศที่ร้านมันมันส์กว่า เล่นไป ด่าไป

คนที่ 5 - - แบบ Counter เค้าจะรู้กันอยู่แล้วไงฮะ มันจะมีคนมาเชียร์ เปิดลำโพงกระหึ่ม ๆ

ผู้วิจัย - - แล้วบ้านเพื่อนหล่ะ ไปกันบ่อยไหม

คนที่ 1 - - ไม่

คนที่ 3 - - ไปตอนที่พ่อแม่เพื่อนไม่อยู่บ้าน

คนที่ 9 - - ส่วนใหญ่จะตอนทำรายงานอะไรอย่างนี้ฮะ พอเสร็จก็มีต่อ

คนที่ 2 - - เกรงใจ

คนที่ 10 - - ต้องไปเป็นกลุ่ม ไปคนเดียวมันหนาว

ผู้วิจัย - - ถ้าเป็นออฟไลน์ชอบเล่นเกมแบบไหนมากกว่ากันเล่นคนเดียว/ เล่นกับเพื่อน/ เล่นกับคุณพ่อคุณแม่/ พี่น้อง

คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 6 คนที่ 8 คนที่ 9 คนที่ 10 - - คนเดียว

ผู้วิจัย - - ทำไมชอบเล่นคนเดียวหล่ะคะ

ช่วยกันตอบ - - สบายดี/ ไม่มีใครมากวนใจ

คนที่ 10 - - เกมที่ผมเล่นต้องใช้สมาธิ

คนที่ 9 - - พวก home user จะเล่นได้ทีละคนอยู่แล้วฮะ

ผู้วิจัย - - ที่เหลือหล่ะคะ

คนที่ 1 คนที่ 5 คนที่ 7 - - เล่นกับเพื่อน

ผู้วิจัย - - เพราะ

คนที่ 7 - - บางเกมคอมฯ มันจะเก่งไป สู้กับเพื่อนค่อยค่อยสูสี ๆ กันหน่อย ท้าทายกว่า

คนที่ 1 - - ไม่เหงา

ผู้วิจัย - - ได้เกมมายังไงกันบ้าง เช่น ซื้อ ไรท์

ตอบพร้อมกันหลายคน - - ซื้อ/ ไรท์/ ยืม/ ก๊อป/ แลกกัน

ผู้วิจัย - - ปกติเราไปซื้อเกมกับใคร

คนที่ 10 - - คนเดียว (คนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 9)

คนที่ 2 คนที่ 8 - - ไปกับพ่อแม่

คนที่ 7 - - เพื่อน

ผู้วิจัย - - คุณพ่อ คุณแม่ รู้ถึงการซื้อของเราดีแค่ไหน เออ...เช่น รู้ว่าวันนี้เราซื้อเกมใหม่นะ

คนที่ 5 - - ไปห้างด้วยกันถึงจะรู้

คนที่ 9 - - รู้...มั้งครับ แต่ก็อาจจะช้าหน่อย

คนที่ 7 - - โห่ พี่ มันก็เหมือนเราซื้อการ์ตูนมาเล่มนึง ดู ๆ ชอบก็จ่ายตังค์ไม่ได้คอขาดบาดตาย

คนที่ 10 - - ใส่กระเป๋าก็จบ

คนที่ 1- - ไม่ได้ซีเรียสอะไร

ผู้วิจัย - - ซื้อเกมกันบ่อยไหม

คนที่ 1 - - เดือนละสอง สามเกม ไม่แน่

คนที่ 4 คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 7 คนที่ 9 คนที่ 10 - - เท่า ๆ กัน ประมาณนั้น

ผู้วิจัย - - เรียกว่าน้อยไหม

คนที่ 5 - - แหมพี่ฮะ เกมคอมมันต้องใช้สมอง ไม่ได้ง่ายเหมือน Play นะฮะ

คนที่ 2 - - ลงมากไม่ได้คอมฯ แฮงค์

คนที่ 10 - - แค่ CM. อย่างอืด

คนที่ 3 คนที่ 8 - - เดือนละเกมก็หรูแล้ว

ผู้วิจัย - - คิดว่าเล่นการซื้อเกมบ่อย ๆ เป็นการเปลืองไหม

พร้อมกัน - - ไม่

คนที่ 6 - - แหม ความสุขเล็ก ๆ น้อย ๆ

คนที่ 9 - - ผมว่ามันก็ยังถูกกว่าไปทำอย่างอื่นนะฮะ อย่างเรากินแมคฯ ทีก็เป็นร้อย

คนที่ 5 - - ดูหนัง ไป Discovery ไปเดินหยามซื้อเสื้อผ้า จ่ายมากกว่านี้อีก

คนที่ 7 - - วันไหน (ชื่อคนที่ 7) เลี้ยงสาวที่เรียนพิเศษด้วยนะฮะพี่ เสียตังค์เย๊อะ เยอะ

คนที่ 1 - - ก็ซื้อจากเงินตัวเอง ไม่ได้ขอเพิ่ม (มีเสียงสนับสนุนว่าใช่ ๆ)

ผู้วิจัย - - ส่วนใหญ่ซื้อเกมกันที่ไหนคะ

ช่วยกันตอบ - - ห้าง/ ข้างโรงเรียน / แล้วแต่สะดวกฮะ สะดวกอันไหนก็ไป

ผู้วิจัย - - แล้วที่ว่ามานี้ซื้อกันที่ไหนมากสุด

ตอบพร้อมกันหลายคน - - ข้างโรงเรียน/ ใกล้ดี/ สะดวก

ผู้วิจัย - - ซื้อเกมข้างโรงเรียนกันทุกคนเลย

พร้อมกัน - - ฮะ

ผู้วิจัย - - มันเป็นแผ่นจริงหรือแผ่นปลอม

คนที่ 5 - - แผ่นก๊อปครับ

ผู้วิจัย - - แล้วห้างนี่ส่วนใหญ่เราซื้อแบบไหน จริงหรือก๊อป

พร้อมกัน - - ทั้งจริงทั้งก๊อป

คนที่ 2 - - ถ้าเป็นเกมดี ๆ จะซื้อแผ่นจริง

คนที่ 7 - - ใช่ ๆ อย่าง CM. สามก๊ก (ชื่อคนที่ 7) จะต้องซื้อแผ่นจริง เกมอื่นช่างแม่ง

ผู้วิจัย - - ไรท์เกมกันบ่อยไหม

พร้อมกัน - - บ่อย/ ประจำ

ผู้วิจัย - - เกมมันก็ถูกนะ ทำไมต้องไรท์

คนที่ 7 - - บางเกมอย่างแพง จะซื้อตลอดก็ไม่ได้ ต้องเลือกเอาอันที่เราอยากได้จริง ๆ

คนที่ 4 - - ผมจะหุ้นกับเพื่อนซื้อของจริงมาไรท์ต่อ บางทีก็ซื้อคนละเกมแล้วไรท์ให้เพื่อน

คนที่ 6 - - จริง ๆ มันก็ต้องเป็นลิขสิทธิ์ทางปัญญานะครับพี่ แต่คนไทยมันก็อีกระดับหนึ่ง

คนที่ 7 - - ถ้าเราไม่ซื้อแผ่นจริงนะก็ก๊อปแม่งเลยดีกว่า แผ่นจริงถึงจะแพงก็ยังเข้าใจ แผ่นผี คนขายมันไม่ได้ทำไร ไม่ต้องใช้สมองยังขายแพงอีก

คนที่ 5 - - ส่วนนึงการไรท์มันง่ายขึ้นด้วยไงครับ ใครก็ไรท์ได้ อย่างเราเอามาไรท์อย่างนี้ ตกแผ่นละ 8-9 บาท แผ่นก๊อปมาขายเราอย่างถูก ก็ 80

คนที่ 2 - - ก๊อปจากแผ่นจริง ประหยัดดี

คนที่ 9 - - แผ่นปลอมมันไม่ได้แพงมากไงฮะ ถ้าไม่ได้มากถึงสี่ห้าแผ่นก็จะซื้อเอา

คนที่ 1 - - แผ่นผีกับแผ่นจริงคุณภาพมันคนละเกรด ซวยหน่อยเจอภาพแตก เสียงแตก

คนที่ 9 - - แผ่นที่เอามาไรท์แผ่นผี คุณภาพต่ำ บางทีเนื้อเรื่องก็จะด้วนไป เบื้องหลังก็ไม่มี เล่นไปก็เสียอารมณ์

คนที่ 3 - - อันไหนเกมเก่า ไม่คิดเล่นแล้ว จะแลกเพื่อน

คนที่ 7 - - บางอันก็ต้องยืมสิครับ...ไม่กล้าซื้อ

ผู้วิจัย - - บางอันนี่หมายถึงอะไร ทำไมไม่กล้า? (ไม่มีใครตอบ แต่ คนที่ 6 คนที่ 7 และ คนที่ 9 สบตากัน ภายหลังผู้วิจัยได้สอบถาม คนที่ 7 เพิ่มเติมจึงได้ทราบว่า หมายถึง แผ่นเกมลามกต่าง ๆ)

ผู้วิจัย - - อย่างยืมเกมมาไรท์ หรือ แลกเกมกันเล่นที่บ้านรู้ไหม?

ตอบพร้อมกันหลายคน - - จะเหลือรึ๊/ ไม่มีทาง(เน้นเสียง)/ แม่เค้าไม่สนใจหรอก/ยาก

คนที่ 2 - - แต่ผมจะบอก

คนที่ 1 - - ไอ้ขี้โม้

คนที่ 4 - - รู้ไปก็เฉย ๆ ธรรมดา

ผู้วิจัย - - ตัดสินใจซื้อเกมกันยังไงอะไรที่มีอิทธิพลกับตัวเรามากที่สุด

คนที่ 6 - - คือ ผมเป็นคนชอบตัดสินใจเอง ชอบอ่านหนังสือเกม ชอบ Research ข้อมูลจากเน็ต จะศึกษาก่อน ถ้าปิ๊งก็ซื้อ

คนที่ 9 - - มันจะชัวร์กว่าถ้าจับกระแสจากคนในเว็บ บางทีก็โพสถามเค้าดูว่าเค้าคิดยังไง

คนที่ 3 - - หนังสือพิมพ์ก็ดีฮะ มันจะมีข้อมูลให้เราเปรียบเทียบได้ว่าจะซื้อเกมอะไร

คนที่ 1 - - ใช่

คนที่ 6 - - พวกทำหนังสือ พวกเว็บมาสเตอร์นี่อย่างเซียน มีเรื่องย่อ มีแต้มบอก

คนที่ 10 - - อือ ไม่พลาด

คนที่ 1 - - ชอบดูทางเน็ต ได้เห็น Demo เลย อย่างเคเบิ้ลก็จะมีรายการเกม

ผู้วิจัย - - ใครที่ตัดสินใจจากสื่อบ้าง

คนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 9 คนที่ 10 - - สื่อด้วย เพื่อนด้วย

ผู้วิจัย - - ทำไมถึงเชื่อสื่อหล่ะ

ช่วยกันตอบ - - เชื่อถือได้/ เป็นข้อมูลที่ดี/ ชอบตัดสินใจเอง

ผู้วิจัย - - ที่เหลือหล่ะคะ

คนที่ 2 - - เพื่อน

คนที่ 8 - - เพื่อนฮะ

คนที่ 7 - - ถ้าเพื่อนมันยุ แล้วฟังขึ้น ก็โอเค

ผู้วิจัย - - คราวนี้มาถึงแนวเกมที่ซื้อกันบ่อย ๆ บ้าง ชอบซื้อเกมแนวไหน
คนที่ 8 - - ขอให้เป็นกีฬา แนวไหนก็ได้ อย่าง CM. FIFA หรือ Tiger Wood PGA. ก็ได้ฮะ
คนที่ 10 - - ใช่ ๆ NBA. เจ๋งดี (คนที่ 2 เห็นด้วย)
คนที่ 9 - - วางแผนแบบ CM. ตรงแนวผมเลย ผมชอบบอลอยู่แล้วฮะ ท้าทาย สมจริง
คนที่ 1 - - ชอบออนไลน์ ได้เพื่อนมาหลายคนแล้ว (น้ำเสียงภูมิใจ)
คนที่ 7 - - ไม่เห็นชอบเลย คนเล่นมันเหี้ย
คนที่ 5 - - ออนไลน์ ได้รู้จัก ได้คุยกับคนใหม่ ๆ ถ้าเราไม่เล่นเกมอาจจะไม่เจอกันเลยก็ได้
คนที่ 1 - - ออนไลน์ได้เพื่อนเยอะ
คนที่ 7 - - มีแต่เพื่อนเลว ๆ อ่ะดิ
ผู้วิจัย - - แล้ว คนที่ 7 ชอบเกมแนวไหน
คนที่ 7 - - Strategy ระดับอย่าง (ชื่อคนที่ 7) นี่ต้องเล่นเกมแบบใช้สมอง
คนที่ 3 - - ผมก็ชอบ Strategy แนววางแผนรบ Fantasy ดี
คนที่ 4 - - Strategy
คนที่ 10 - - ผมชอบเกมกีฬา เพราะว่าชอบกีฬา
ผู้วิจัย - -ชอบเพราะ
ช่วยกันตอบ - - เล่นได้เรื่อย ๆ ได้ใช้สมอง ทักษะ ไม่เครียด
คนที่ 6 - - RPG. ต้องใช้ความคิด แก้ปริศนา

ผู้วิจัย - -อาทิตย์นึงเล่น CM. กี่วัน
คนที่ 1 - - เล่น CM. กับ Rag. ทุกวัน
ผู้วิจัย - - ไหนใครเล่นทุกวันเลยคะ (คนที่ 4 คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 7 คนที่ 9 คนที่ 10)
คนที่ 8 - - ผมเล่นแต่ศุกร์ เสาร์ อาทิตย์
คนที่ 2 คนที่ 3 - - เออ
ผู้วิจัย - - ทำไมเล่นน้อยจังหรือคุณพ่อคุณแม่ตั้งกฎไว้
คนที่ 8 - - ฮะ ถ้าเรียนดีก็จะได้เล่นทุกวัน (มีเสียงคนที่ 1 แทรกมาว่า แสดงว่าตอนนี้เรียนไม่ดี)
คนที่ 3 - - ตกลงกับแม่ไว้ว่าจะแต่เสาร์-อาทิตย์ ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
คนที่ 2 - - เล่นเองแค่นั้น
คนที่ 1 - - ไอ้นี่ มันติดการ์ตูน UBC. ฮะ ฮะ ฮะ
คนที่ 5 - - ต้องเล่นทุกวัน CM. มันซึมเข้าเส้นเลือดไปแล้ว กรีดมาเป็นตารางการฝึก
คนที่ 4 - - ไม่เล่นแล้วมันแปลก ๆ เหมือนขาดอะไรไป
คนที่ 10 - - วัยรุ่นเซ็ง (พูดกับคนที่ 4)
ผู้วิจัย - - อย่างงั้นเลยเหรอ

คนที่ 7 - - คอมฯ คนที่ 7 เจ๊งอยู่ไงฮะ เซ็งโคตร ซ่อมเองก็ไม่หาย ต้องให้แม่ยกไปซ่อม
คนที่ 9 คนที่ 5 - - พอไม่ได้เล่น มันก็จะอยากเล่นนะฮะ
คนที่ 7 - - แบบอาทิตย์ที่แล้วจะสอบมิดเทอม เที่ยงคืน (ชื่อคนที่ 7) ยังเล่นอยู่เลย
ผู้วิจัย - - น้อง ๆ เล่น CM. นานไหม เล่นครั้งนึงประมาณกี่นาที กี่ชั่วโมง
คนที่ 9 คนที่ 4 - - ชั่วโมงกว่า ๆ สองชั่วโมง
คนที่ 2 คนที่ 8 - - 3-4 ชั่วโมง
คนที่ 1 คนที่3 คนที่ 7 และ คนที่10 - - ไม่สองก็สามชั่วโมง
ผู้วิจัย - - ครบยังคะ
คนที่ 5 คนที่ 6 - - ก็ 5-6 ชั่วโมง ประมาณนั้นหน่ะฮะ
ผู้วิจัย - - หา...เล่นแบบนี้ประจำเลยไหมเนี๊ยะ สอบหล่ะจะทำไง
คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 9 - - ช่วงสอบก็จะเพลา ๆ ลง
คนที่ 1 - - ผมเล่นเท่าเดิม
คนที่ 7 - - มิดเทอมหน่ะเล่นชัวร์ Final ไว้ดูอีกที ถ้าอ่านไปทันจริง ๆ ค่อยว่ากันอีกที
คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 8 - - หยุดก่อน ไว้สอบเสร็จค่อยเล่น
คนที่ 10 - - เท่าเดิม วันนึงผมก็เล่นไม่นานอยู่แล้ว มันแบ่งแยกเวลากันได้
คนที่ 4 - - เหมือนกัน
ผู้วิจัย - - งั้นถ้าปิดเทอมหล่ะ
ช่วยกันตอบ - - เล่นกระจาย/ ทั้งวัน/ นิ่งคือหลับ ขยับคือเล่น (เสียงคนที่1)

ผู้วิจัย - - แล้วเล่น CM. กันมานานรึยัง
พร้อมกัน - - นานแล้ว
ผู้วิจัย - - กี่ปี
คนที่ 1 คนที่ 4 คนที่ 10 - - 3 ปี
คนที่ 2 - - ปีเดียว
คนที่ 3 คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 7 คนที่ 8 คนที่ 9 - - 5 ปี
ผู้วิจัย - - คิดว่าถ้ามีภาคต่อจะเล่นต่อไปไหม
พร้อมกัน - - ซื้อ/ จนกว่ามันจะเจ๊ง
ผู้วิจัย - - แล้วแบบเราเล่นแต่ CM. เลยรึเปล่าช่วงนี้
พร้อมกัน - - ไม่
คนที่ 1 - - เล่น Rag. ด้วย
คนที่ 9 - - ก็จะเล่นเกมอื่นด้วยฮะ แต่ CM. นี่ตัว Top (มีเสียงว่า ใช่ ๆ )
คนที่ 2 - - แล้วแต่
คนที่ 10 - - ในเครื่องผมลงไว้ 5 เกม มีออนไลน์ด้วย
ผู้วิจัย - - วันธรรมดาเล่นเกมกันตอนไหนคะ

คนที่ 7 - - เย็น ๆ

ผู้วิจัย - - ทำการบ้านก่อนรึเปล่า

คนที่1 คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 7 - - อ๋อ ไม่ฮะ เล่นแล้วค่อยทำการบ้าน

คนที่ 9 - - เล่นหลังทานข้าวฮะ

คนที่ 10 - - หลังกินข้าว กับก่อนนอน

คนที่ 6 - - เลิกเรียนก็เล่น ถ้าว่างก็ดึก ๆ อีกรอบ

คนที่ 5 - - ก่อนนอน

ผู้วิจัย - - เสาร์-อาทิตย์หล่ะคะ ส่วนใหญ่เล่นกันตอนไหน

ตอบหลายคนพร้อมกัน - - แล้วแต่/ แล้วแต่ว่าง/ แล้วแต่อารมณ์/ แล้วแต่สะดวก/ วันหยุดมันมีหลายอย่างให้ทำไงฮะพี่ กินข้าว เตะบอล เรียนพิเศษ

ผู้วิจัย - - คิดว่าการเล่นเกมมีประโยชน์หรือโทษยังไงบ้าง

คนที่ 1 - - เล่นเกมมันได้แก้เครียดดี ได้เพื่อน ได้ฝึกสมอง

คนที่ 9 - - ผมว่าถ้าแบ่งเวลาได้ ก็ไม่น่าจะมีปัญหาอะไรนะครับ

คนที่ 5 - - บางเกมก็ได้ฝึกการคำนวณอะไรอย่างนี้หน่ะครับ อย่าง CM. ต้องคำนวณเงิน ต้องคูณเลขเวลาซื้อนักเตะอย่างนี้

คนที่ 7 - - ทุกเกมที่ ผมเล่น ผมก็ว่าดีกับตัวผมหมดแหละ ไม่สน คนอื่นจะว่าไง

คนที่ 6 - - เกมก็อยู่ที่ผู้บริโภคจะเลือกเล่นใช่ไหมครับ แล้วก็อยู่ที่คนเล่นด้วยว่ามีวิจารณญาณพอรึเปล่า

ผู้วิจัย - - อย่างที่โรงเรียนเค้าก็เป็นห่วงเราใช่ไหมคะ เค้าห่วงเราในแง่ไหนคะพอจะรู้ไหม

ตอบพร้อมกันหลายคน - - เกรด/ เดี๋ยวโง่/ ก้าวร้าว

คนที่ 6 - - คือ...ถ้าเป็นห่วง ส่วนตัวผม ผมก็เข้าใจนะฮะ แต่ก็หงุดหงิดบ้าง ไม่อยากให้มากดดันเหมือนทำอะไรผิด เรียนผมไม่ได้เสีย ไม่ได้เกรด การบ้าน รายงานผมก็ส่งครบ

คนที่ 10 - - เออ อย่าเหมาว่าไม่ดี อย่าบั่นทอน

ผู้วิจัย - - แต่เกมมันก็ทำให้เราติดจริง ๆ รึเปล่า ทำให้เสียการเรียนอะไรทำนองนั้น

คนที่ 9 - - (หัวเราะ) คนที่ติดเกม แล้วโทษเกม ผมมองว่าเป็นข้ออ้างนะครับ มันก็เป็นแค่โปรแกรม โปรแกรมนึงที่เราเป็นผู้ใช้ ถ้าคุณรับผิดชอบตัวเองไม่ได้ อ่านหนังสือไม่จบ ก็ต้องแก้ที่ต้นเหตุคือตัวคุณเองจะใช่กว่า

คนที่ 2 - - สอบก็อย่าเล่น (เสียงคนที่ 1 แทรกเข้ามาว่า ขี้โม้)

คนที่ 5 - - พ่อผมเค้าก็มองเกมเป็นสิ่งยั่วยุ (หัวเราะ) ผมก็บอก เฮ้ย...มันไม่ใช่นะ ชอบก็ชอบอยู่ แต่มันไม่ได้จะทำให้เสียคนหรือเลวไปซะทุกคน ผมยังอยากบอกมาสเซอร์เลย มาสเซอร์ครับผมเล่นเกมแต่ผมก็อ่านหนังสือจบนะ

คนที่ 1 - - Counter เค้าก็เล่นคลายเครียด พอมีเรื่องนิดเดียว เดี๋ยะเป็นเรื่อง

ผู้วิจัย - - แต่ก็รู้ใช่ไหมว่าเพราะผู้ใหญ่เค้าก็เป็นห่วง? ที่พี่ดูเกมมันก็รุนแรงจริง ๆ นะ

ตอบพร้อมกันหลายคน - - รู้

ผู้วิจัย - - แล้วไม่คิดเหรอว่ามันจะทำให้เราก้าวร้าวรึเปล่า

คนที่ 3 - - ถ้าไม่โหดแรงมาก มันก็คลายเครียดดีออกฮะ ไม่ต้องคิดอะไร

คนที่ 1 - - ขำ ๆ ขำ ๆ

คนที่ 4 - - บางวันมันก็อยากพักสมอง ไม่ได้อยากจะซีเรียส

คนที่ 2 - - เล่นไปเรื่อย ๆ ไม่ต้องคิดมาก

คนที่ 8 - - ได้เล่นอะไรที่มั่ว ๆ ไม่มีสาระบ้าง มันก็มันส์ดี (มีเสียงแทรกว่า อือ ๆ)

คนที่ 10 - - เป็นการระบายอย่างนึง

คนที่ 4 - - แล้วแต่สติของคนเล่น

คนที่ 3 - - เออ ไม่ได้จะงี่เง่า ไร้สาระ เหมือนกันหมด

คนที่ 5 - - แต่พวกที่มันเถื่อน ๆ แบบสุดตีน อันนั้นก็ไม่ไหว

คนที่ 7 - - แบบคน need แนวนั้นเลย จริง ๆ เลย มันต้องจิตอยู่แล้วหล่ะฮะ อยู่ในสันดาน

ผู้วิจัย - - จิต คือ

พร้อมกัน - - โรคจิต

คนที่ 7 - - อย่างเกมที่ (ชื่อคนที่ 7) ไปเห็นอาทิตย์ที่แล้ว พี่รู้ไหมฮะว่ามันชนะกันยังไง

ผู้วิจัย - - ก็ เตะ ๆ ต่อย ๆ รึเปล่า

คนที่ 7 - - ใช่ฮะ แต่อันนี้พอมันแพ้ใช่ไหมฮะ ไอ้ตัวที่ชนะมันจะขึ้นไปขี่คอตัวแพ้ แล้วกระชากคอหลุดติดมือมา เลือดก็พุ่งเต็มพื้นไปหมด ทุเรศลูกตามาก

คนที่ 5 - - วิธีชนะมันเป็นท่าไม้ตาย ก็แล้วแต่เราเลือกตัวไหนไงฮะ บางตัวจะควักหัวใจ เอามีดฟันแสกหน้า เอามีดปาดคอ ตายสยอง

ผู้วิจัย - - โห สยองจริง ๆ แต่ก็เล่นใช่ไหม

ตอบพร้อมกันหลายคน - - ไม่ / ไม่ โอ้...ไม่/ แรงขนาดนี้ ผมก็ไม่เล่น/ จะเล่นไปเพื่อ

คนที่ 9 - - เกมมันก็มีเกรดเหมือนหนังแหละฮะ จริง ๆ เกมที่พวกผมเล่นกันมันจะอยู่แค่ Teen แต่พวกตัวปัญหามันเป็น M. กะ Ao. (มีเสียงแทรกว่า ใช่ ๆ)

คนที่ 6 - - จะ Sense อยู่แล้วว่าเล่นแค่ไหน

คนที่ 9 - - คือ...อยากจะบอกว่าพวกผมก็รู้นะครับว่าเกมไหนไม่ดี ไม่น่าเล่น ไม่ควรเล่น มีข่าวขึ้นมาที ก็ดูกันให้ดีก่อนว่ามันเป็นพวกไหน เพราะอะไร เพราะคนเล่นรึเปล่า อย่าคิดว่าวัน ๆ เนี่ยะ พวกผมเอาแต่เล่นเกมก้าวร้าวอย่างเดียว มันไม่ใช่อย่างนั้น มันไม่จริง

คนที่ 5 - - มันพูดยากครับพี่ ผมว่าต้องแบ่งเป็นสองระดับ ทั่วไป ๆ ผมเชื่อว่าอยู่ที่คนแล้วก็อยู่ที่เนื้อหา ถ้าคนที่เขาเล่นเกมก้าวร้าวแล้ว เค้าอาจจะเอาพอสนุกก็ได้ แต่ไม่จริงจังกับตรงนั้น ไม่เก็บมาใส่ใจก็ไม่มีอะไรเหมือนกัน แต่ที่มันแรงไปยังไง...ผมว่าก็ไม่ควรซื้อมาเล่น เกมโป๊ อะไรก็เหมือนกัน มันค่อนข้างยั่วยุ

คนที่ 6 - - ให้ไปมีอะไรกัน

ผู้วิจัย - - พอจะยกตัวอย่าง Ao. ให้ฟังคร่าวๆ สักเกมไหม เอาเมื่อกี้ก็ได้ ลวนลามบนรถไฟ (ไม่มีใครกล้าตอบ ผู้วิจัยจึงเจาะจงให้ คนที่ 7 อธิบาย)

คนที่ 7 - - เปิดมา มันจะมีตัวละครมาให้เลือกก่อนไงฮะว่าเราจะเป็นนักเรียนไฮสคูล นักศึกษา หนุ่มออฟฟิศ ลุงตกงาน ก็เลือก ๆ ไป แล้วตัวเรามันก็จะขึ้นรถไฟไปทำธุระ พอเจอสาวบนรถไฟก็เลือกเป้าหมายแล้วก็เข้าไปลวนลามอะไรอย่างนั้น ถ้าคนไม่เห็นคะแนนจะเยอะ

ผู้วิจัย - - คิดว่าผลที่ได้จากการเล่นเกมจะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับอะไรมากกว่ากันคนหรือเกม

พร้อมกันหลายคน - - พอ ๆ กัน/ เท่ากัน/ สองอย่างเลย

คนที่ 8 - - คน ความคิด เกม เฉลี่ยออกมาเท่ากัน

ผู้วิจัย - - ทั่วไป ๆ คิดว่าการเล่นเกมมีผลกับตัวเรายังไง

คนที่ 8 - - ฝึกสมอง คลายเครียด เพิ่มความคิดสร้างสรรค์

คนที่ 4 - - สนุก คลายเครียด ฝึกภาษา เปิดโลกให้กว้างขึ้น

คนที่ 10 - - ไม่ซ้ำซาก น่าเบื่อ เจอเรื่องใหม่ ๆ เหตุการณ์ใหม่ ๆ โลกแฟนตาซี

คนที่ 1 - - ลองดูว่าจะรับมือยังไง

คนที่ 2 - - ฝึกความคิด ตัดสินใจ แก้ปัญหาให้ไว

คนที่ 8 - - ถ้าเป็นแนววางแผนก็จะต้องใช้ความคิดเล่น

คนที่ 4 - - ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

คนที่ 3 - - พัฒนาสมอง ใช้คอมเก่งขึ้น พิมพ์เร็วขึ้น ประสาทสัมผัส

คนที่ 6 - - ได้เพื่อน ได้สังคม มีไว้เล่นกับเพื่อน

คนที่ 4 - - จะได้รู้ว่าตัวเองชอบแนวไหน สนใจอะไร

คนที่ 10 - - เชี่ยวคอมฯ ขึ้น

คนที่ 7 - - เอาไว้เกทับกัน กูเล่นถึงนี่ละ มึงล่ะถึงยัง (หัวเราะทั้งกลุ่ม)

ผู้วิจัย - - เรื่องเกมเป็นประเด็นหลัก ๆ เรื่องนึงที่เราไว้คุยกันที่โรงเรียนเลยไหม

พร้อมกัน - - ใช่

ผู้วิจัย - - แล้วโทษของการเล่นเกมหล่ะคะ

คนที่ 5 - - เล่นมากก็ตาเสีย ปวดตา ปวดหัว

คนที่ 7 - - ปวดนิ้ว ปวดข้อมือปวดหลัง

คนที่ 6 - - ทำลายประสาท ปวดหัว

คนที่ 10 - - บางเกมทำให้เครียด

คนที่ 9 - - เล่นมากไปก็เบียดเบียนเวลาอ่านหนังสือ

คนที่ 3 - - โดนบ่น

คนที่ 4 - - เล่นนาน ๆ ก็อาจจะเบลอ ภาพติดตา

คนที่ 2 - - ไม่ได้ออกกำลังกาย

คนที่ 7 - - ทำแม่น้อยใจบ่อย ๆ

ผู้วิจัย - - เพราะ

คนที่ 7 - - เวลาเล่นเกมเราก็ฟังแม่ผ่าน ๆ ไม่รู้หรอกว่าเค้าพูดอะไร

คนที่ 3 - - เล่นเกมมันต้องใช้สมาธิ

ผู้วิจัย - - ต้องใช้สมาธิทุกเกมเลยรึเปล่า หรือเป็นแนว ๆ ไป

คนที่ 4 - - ส่วนใหญ่จะเป็น Shooting, Fighting

คนที่ 2 - - แข่งรถ

ผู้วิจัย - - แล้วเล่น CM. เราเป็นไหม

พร้อมกันหลายคน - - ไม่/ เซฟได้/ ไม่เร่ง

คนที่ 4 คนที่ 8 - - บางครั้งก็เป็น

ผู้วิจัย - - เป็นคือ

คนที่ 4 คนที่ 8 - - ตอนแข่งหรือตอนเซตคำสั่ง มันต้องตั้งใจไงครับ มันต้องคิด

คนที่ 9 - - เหรอ แต่ผมไม่นะ ก็ฟังเพลง ฟังเพลง ทำอะไรไปได้เรื่อย ๆ รอนานเวลา Continue Game โหลดนาน จะคุยหรือทำอะไรตอนนั้นก็ได้

ผู้วิจัย - - คนอื่นหล่ะ

พร้อมกัน - - เฉย ๆ/ เท่าเดิม

ผู้วิจัย - - อย่างนั้นเราเล่น ๆ อยู่ พ่อแม่มาขัด หรือ บอกให้ปิด ให้ทำอะไรเราจะว่ายังไง

คนที่ 3 - - ก็จะขอเซฟก่อนแล้วค่อยเลิก (มีเสียงว่าใช่ ๆ)

ผู้วิจัย - - หงุดหงิดไหม โดนขัด

คนที่ 10 - - มีบ้าง กำลังลุ้น ๆ อยู่ ปั่นโค้งมากำลังจะเข้าประตูละ

คนที่ 5 - - ใช่ ๆ เป็นผม ผมก็ไม่หัน

คนที่ 6 - - จะหมดเวลาอยู่แล้ว แบบขออีกแว๊บได้ไหม

คนที่ 2 - - ไม่ พ่อจะบอกก่อน อีก 15 นาทีให้ปิด

คนที่ 3 - - จะได้เคลียร์ตัวเอง

คนที่ 4 - - ก็ทั้งหมดแหละฮะ ทำการบ้านก็ได้ อ่านหนังสือก็ได้ มาโดนขัดหรือมาพูด ๆ อยู่ข้าง ๆ บางครั้งมันก็ต้องเซ็ง

คนที่ 6 - - ผมก็เคยไม่สบายใจนะฮะ คือ เตี่ยบอกให้ปิด ผมก็ปิด รอโหลดเซฟอยู่ ให้ทำไงเล่นมาเป็น 10 แมชท์ เตี่ยก็โวยวายเลย หาว่าผมกวนโอ๊ย เค้าพูดไม่ฟัง

คนที่ 8 - - ไม่มีอะไรเลย แต่กลายเป็นเรื่องใหญ่ อยากให้เข้าใจกันนิ๊ดนึง

ผู้วิจัย - - แล้วถ้าให้ชั่งน้ำหนักดู คิดว่าการเล่นเกมมีผลกับตัวเราในทางที่ดีหรือไม่ดีมากกว่า

คนที่ 1 - - ดีมากกว่า

คนที่ 7 - - คนที่ 7ก็ว่ากับ คนที่ 7มันดีกว่านะ (คนที่ 4 คนที่ 10 เห็นด้วย)

คนที่ 9 - - ถ้าเราไม่เล่นมากไปก็มีจะดีมากกว่า (คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 5 คนที่ 8 เห็นด้วย)

คนที่ 6 - - ดีกว่าครับ ผมเก่งภาษาเพราะเกม

ผู้วิจัย - - คราวนี้มาพูดถึงแต่ CM. แล้วนะคะ คิดว่าเนื้อหาของ CM. เป็นยังไง

คนที่ 4 - - หลากหลายดีฮะ ซื้อนักเตะ ดูอะไรก็ได้ อันนี้มันหลากหลายจริง ๆ ทุกอย่าง คนสร้างเกมมันเก็บรายละเอียดได้หมด นักเตะ สเก๊าท์ ราคานักเตะ เจ๋ง ๆ ครบสูตร

คนที่ 10 - - สถิติ ข้อมูล กับระบบทีมก็ของจริง CM. มีทีมงานวิจัยข้อมูลขึ้นมา เหมือนเด๊ะ

คนที่ 2 - - เล่นยาก ต้องใช้สมองเยอะมาก คิดตลอด

คนที่ 4 - - ใช่ ๆ ต้องใช้สมองมากกว่าเกมอื่น พัฒนาสมอง วางแผน ความคิด

คนที่ 3 - - มันจะต่างกับ Strategy อื่น ก่อนหน้านี้เป็นพวก สะสมกองทัพ สะสมอาหาร แล้วยกพวกไปตีเมืองตีกันอย่างนี้ CM. เล่นยากกว่าด้วย วิเคราะห์ วางแผน เยอะกว่า (มีเสียงแทรกว่า ใช่ ๆ/ CM.คิดโครตเยอะ)

คนที่ 9 - - ผมว่าจุดเด่นของ CM. คือ เหมือนจริง ข้อมูลค่อนข้างแน่น ข้อมูลก็ข้อมูล มาจากพื้นฐานจริง มันป็นความรู้สึก คือ จริง ๆ เราไม่สามารถทำอย่างนั้นได้คือมันเป็นไปไม่ได้เลยที่เราจะเป็นอย่างนั้นได้ เป็นผู้จัดการทีมอะไรอย่างนี้หน่ะครับ เราก็ต้องมาสร้างในเกมของเรา

คนที่ 5 - - CM. มันเป็นอีกอารมณ์หนึ่ง ที่เราเป็นผู้บริหาร เข้าไปวาง Tactic วางแผนสร้างทีม

คนที่ 7 - - CM. ทำให้ คนที่ 7 รู้พื้นฐานของฟุตบอลเพิ่มขึ้นเย๊อะมาก

ผู้วิจัย - - ยังไงคะ

คนที่ 7- - เหมือนของจริงทุกด้านการบริหารทีม การฟอร์มทีม หลักการซื้อ–ขายนักเตะ แต่ก่อนเวลาแมน ยู แข่ง คนที่ 7 ก็จะแค่เชียร์เฉย ๆ แต่ตอนนี้ คนที่ 7 จะวิเคราะห์เกมไปด้วยว่าแต่ละทีมมันจัดแผนยังไง มันวางตัวนักเตะยังไง มันถึงเก่งนัก

คนที่ 10 - - ท้าทายดี ทุกอย่างในเกมมันขึ้นอยู่กับการวางแผนของเรา ต้องมองให้ขาด

คนที่ 8 - - ทีมจะพัฒนาได้ต้องขึ้นอยู่กับวิธีการบริหารคนของเราด้วย อย่างการวางตำแหน่ง การใช้งาน การฝึกอะไรอย่างนี้ ก็ต้องวางให้เหมาะกับคน ต้องดึงความสามารถมันออกมา

คนที่ 3 - - ต้องประเมินทั้งสถานการณ์ในทีมเราเอง ทีมคู่แข่ง คอยคิด คอยเปลี่ยนแผน วางแผน คิดแผนใหม่ ๆ ตลอด แบบผู้จัดการทีมของจริงเป็นไงในเกมก็แบบนั้น

ผู้วิจัย - - หลัก ๆ แล้วคิดว่าเกมนี้มันมีประโยชน์หรือโทษต่อเรายังไง

ตอบพร้อมกันหลายคน - - ฝึกวางแผน/ ฝึกความคิด/ พัฒนาสมอง/ ได้หัดวิเคราะห์/ ได้เป็นอเล็กซ์ เฟอร์กูสัน/ หัดบริหาร/ ฝึกสมอง/ ชิงไหวชิงพริบกับทีมตรงข้าม/ วิเคราะห์บอลได้ดีขึ้น/ เป็นเกมที่ให้การใช้เหตุผล

คนที่ 9 - - หัวใจของ CM. คือ 1. ต้องคิด ต้องวางแผนตลอด 2. ต้องรอบคอบตลอด 3. ต้องประเมินเหตุการณ์ตลอด 4. ต้องพัฒนาทีม พัฒนากลยุทธ์

ผู้วิจัย - - แล้วเกมอื่นเล่นแล้วมันก็ต้องคิด เหมือนกันไม่ใช่เหรอ

คนที่ 10 - - ก็ใช่ แต่ CM. คิดเยอะกว่า ทุกอย่างเราเซตได้หมด ผมเคยเล่นกับเพื่อนเซตทุกอย่างเหมือนเป๊ียบเลย แต่วางแผนประกบปีกซ้ายไว้คนละอย่าง ไปแข่งกับเซลซี โดนยิงยับ

ผู้วิจัย - - แล้วของเพื่อนหล่ะ

คนที่ 10 - - ชนะ 3-1

คนที่ 8 - - คือ คนสร้างเกมเค้าวิจัย แล้วเค้าเซตให้โปรแกรมมันใกล้กับของจริง ๆ ที่สุดไงฮะ คือ เราจะชนะแบบฟลุ้ก ๆ ไม่ค่อยจะได้ ต้องวางแผนเท่านั้นถึงจะชนะ

คนที่ 6 - - ใช้แผนเดิมซ้ำซากก็ไม่ได้ เดี๋ยวทีมอื่นมันจะจับทางเราถูก ก็จะต้องคิดแผนใหม่ไปเรื่อย ๆ อย่างเกมอื่นจับทางมันได้ก็จบ แต่อันนี้พอมีอะไรใหม่ ก็ต้องเซตกันตลอด

ผู้วิจัย - - แล้วข้อเสียหล่ะคะ มีไหม

คนที่ 7 - - ก็เกมมันพัฒนาสมอง มันจะมีข้อเสียได้ไงฮะ

คนที่ 4 - - CM. เคยได้รับรางวัลเกี่ยวกับ AI. ว่าระบบวิเคราะห์ของคอมฯ มันสุดยอด

คนที่ 2 - - เล่นแล้วติด (มีเสียงค้านว่า ไม่เกี่ยวกับเกมหรอก)

ผู้วิจัย - - อ้าวแล้วติดไหม

พร้อมกัน - - ติด

คนที่ 2 - - ได้ศัพท์ ศัพท์เยอะมาก

คนที่ 3 - - กว่าจะเข้าใจนานมาก ต้องเปิดดิก พยายามอย่างแรง

คนที่ 7 คนที่ 8 - - ตอนแรกที่เล่นหน่ะโคตรนาน กว่าจะเข้าใจ

คนที่ 10 - - นานครับ ประมาณเดือนนึงฮะ

คนที่ 9 - - ภาษาอังกฤษเก่งอยู่แล้วครับ เปิดมาก็รู้เรื่องเลย (พูดประชดเล่น)

คนที่ 6 - - เปิดดิกทำไม ๆ (แซวเพื่อน)

คนที่ 9 - - แล้วมึงไม่เปิดรึไง

คนที่ 6 - - เปิด

คนที่ 1 - - ผมไม่นาน

คนที่ 2 - - พี่อย่าไปฟังมัน มันถามพ่อเอา พ่อมันเป็นนักฟุตบอลทีมชาติ

คนที่ 4 - - นาน แต่อยากเล่นก็ต้องลุยไปก่อน เดา ๆ เอา ค่อย ๆ รู้ไป

คนที่ 5 - - อันไหนไม่เข้าใจก็กดซุ่ม ๆ เอา ไม่งั้นก็ resume กลับมาใหม่

คนที่ 6 - - ศัพท์ยาก แต่แทคติกอะไรอย่างนี้มันยากกว่า กว่าจะคิดว่ารู้เรื่องระดับนึงก็นาน

ผู้วิจัย - - รู้เรื่องในระดับหมายถึงอะไรคะ

คนที่ 3 - - คือ กว่าเราจะรู้ว่านักเตะคนไหนเด็ด คนไหนเจ๋ง แผนยังไงเหมาะกับทีมเรามากที่สุดจะซื้อตัวนักเตะยังไง ขายยังไง วางแผนยังไง

มีเสียงพูดพร้อมกันขึ้นมา - - นานโคตร

คนที่ 8 - - นานครับพี่ นาน ถ้ากว่าจะรู้อย่างที่บอก 2-3 เดือน

ผู้วิจัย - - แล้วไม่เบื่อเหรอ

คนที่ 7 - - มันส์ ถึงเล่นไม่เป็นก็ยังมัน

คนที่ 10 - - เราก็พัฒนาทีมเราขึ้นเรื่อย ๆ ก็จะค่อย ๆ รู้มากขึ้นเรื่อย ๆ

คนที่ 3 คนที่ 5 - - ยิ่งรู้เยอะ จะยิ่งมันส์ เวลาได้ตัวนักเตะมาเพิ่ม หรือ แข่งชนะมันจะสุดยอด

ผู้วิจัย - - ที่บอกว่าเล่นเกมนี้ได้ใช้ความคิดได้วางแผน มันวางแผนยังไงบ้าง

คนที่ 5 - - ตอบยากฮะเพราะมันต้องวางแผนทุกเรื่อง คือ เราต้องเอาข้อมูลเกี่ยวกับทีมเราทั้งหมดมาวิเคราะห์ดูวางแผนงบซื้อขายนักเตะอย่างนี้ การซ้อม การใช้คน การแข่งอย่างนี้ ต้องวางแผนเองหมด

คนที่ 1 - - ต้องตัดสินใจให้ถูก วางแผนให้ถูก

ผู้วิจัย - - ขยายความให้ฟังหน่อยได้ไหมคะ ตัดสินใจยังไงถึงจะถูก

คนที่ 7 - - อยากให้นักเตะมันเก่งต้อง Training ก่อนเลย Cancel นัดกระชับมิตรเพราะว่ามันไม่สำคัญ แล้วก็หาตัวนักเตะ แล้วก็รอ Community Ship เดี๋ยวนักบอลกรอบ

คนที่ 6 - - ถ้าอยากให้ทีมปี๊กก็อาจจะฝึก หรือ ซื้อตัวนักเตะที่จำเป็น แล้วแต่ตังค์

คนที่ 4 - - ถ้ามีแข่งบ่อย ๆ สามวันทีต้องหานักเตะที่ทดแทนกันได้ เตะบ่อยนักเตะก็กรอบ มันเหนื่อย ต้องพยายามหาแทคติกที่ทำให้ทีมมันสมบูรณ์ที่สุด

คนที่ 10 - - ก็ฝึกนักเตะ แล้วต้องเปลี่ยนแผนไปเรื่อย ๆ ลองดูว่าอันไหนดีก็ใช้อันนั้น

คนที่ 1 - - ถ้าไม่ดี แพ้ก็วางแผนเล่นใหม่ครับ มันเป็นเรื่องธรรมชาติ

คนที่ 3 - -Quit Game ออกไปเลยแล้วค่อยเข้ามาแก้ใหม่

คนที่ 6 - - ผมจะเซฟก่อนเข้าแมชท์ครับ แพ้ก็เล่นใหม่

คนที่ 9 - - ผมว่าเป็นเรื่องปกตินะฮะ แบบเราเล่นไม่ใช้หนังสืออย่างนี้ ลองเอง เล่นเองหมด ถ้าเราจะต้องค่อย ๆ เรียนรู้ไป ถ้าผิดก็เอาใหม่มันก็ไม่น่าจะเสียหายอะไร เพราะมันไม่เหมือนออนไลน์ที่เราทำแบบนี้มันไม่ได้ไปโกงใคร หรือ ทำให้ใครเดือดร้อนอยู่แล้ว

คนที่ 7 - - ผิดถูกเป็นครูเรียนรู้เริ่มใหม่ แต่ของ (ชื่อคนที่ 7) ตั้งแต่เล่นมายังไม่เคยโกงไงครับ ไม่เคยเล่นใหม่ ไม่เคยแพ้แล้วเล่นใหม่เลยมันเหมือนโกง มันไม่ภูมิใจ ไม่ซื้อหนังสือด้วย

ผู้วิจัย - - อ้าวเหรอ แล้วเกมอื่นซื้อไหม

คนที่ 5 คนที่ 7 - - ซื้อบ้าง แต่ CM. ไม่ซื้อ เสียเชิง

คนที่ 4 - - เกมมันกว้างมากไงครับ มันไม่สามารถมีสูตรตายตัวว่าต้องทำตรงไหน อะไร คนเฉลยมันก็เลยไม่รู้จะเฉลยอะไร บอกได้แค่หลัก

คนที่ 10 - - ใช้หนังสือแล้วมันไม่ภูมิใจ

คนที่ 6 - - ผมว่า CM. ที่มันสนุกเพราะเราได้ใช้สมองนะฮะ เอาชนะกันที่สมอง อย่างเวลาที่เราฟอร์มทีมหรือทำประตูได้เยอะ ๆ เพราะเราทำทีมมาดีมันก็ภูมิใจ เอาไปคุยทับเพื่อนได้ ถ้าเล่นใส่สูตรมันก็จะไม่มันส์

คนที่ 8 - - ถ้าเล่นบ่อย ๆ ลองสังเกตหน่อย เราก็จะจับทางได้เองว่าแบบเกิดปัญหาแบบนี้เราต้องเล่นแบบนี้นะฮะ ใช้สมองของเราเอง

ผู้วิจัย - - คิดว่าเล่น CM. นี่ เราต้องใช้สมาธิในการเล่นไหม

คนที่ 1 คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 8 คนที่ 10 - - ใช้

คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 9 - - มันไม่ใช่สมาธิโว๊ย มันเรียกว่าตั้งใจ แบบตั้งใจเล่นอย่างนี้

ผู้วิจัย - - อ้าว พวกที่คิดว่าใช้สมาธิว่าไง

คนที่ 3 - - ใช้ ยังไงก็ใช้ เวลาเล่นเกมนาน ๆ 4-5 ชั่วโมง ไม่ใช่สมาธิแล้วเรียกอะไร

คนที่ 9 - - (ส่ายหัว) ไม่ใช่สมาธิมันอีกอย่าง แบบมันต้องอ่านหนังสือ วาดรูปอย่างนั้น

คนที่ 7- - ไม่จริงว่ามันไม่เห็นต้องใช้สมาธิทำอะไรเลย กินข้าว ทำการบ้าน ดูทีวี ฟังเพลง ตอนเล่น CM. ก็ได้ เพราะพอเราเซตแล้วมันก็เล่นไปตามนั้น

คนที่ 1 - - ใช้ ยังไงก็ใช้
คนที่ 5 - - ไร้สาระน่า

ผู้วิจัย - - เอาหล่ะ ๆ เดี๋ยวตีกันก่อน แล้วสถานการณ์อะไรที่เจอในเกม แล้วไม่ชอบเลย
พร้อมกัน - - ซื้อตัวไม่ได้/ เจ็บ นักเตะเจ็บนาน/ โหลดโคตรนาน/ เงินน้อย / แข่งแพ้
ผู้วิจัย - - รู้สึกยังไงเครียดไหม
คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 8 คนที่ 10 - - แรก ๆ ก็หงุดหงิดเหมือนกัน
คนที่ 6 - - อย่างเซ็งครับ
คนที่ 7- - แต่แพ้แล้วก็ต้องเอาใหม่นะ แต่ไม่แค้นมันนะ เครียดแต่สนุก
คนที่ 5 - - มันไม่ได้เรียกว่าเครียดขึ้นแต่ว่ามันคิดขึ้น
ผู้วิจัย - - เคยไหมแบบว่าไม่ได้ดั่งใจเลย แล้วกระแทกแป้นพิมพ์ เตะโต๊ะ เตะคอม
ตอบพร้อมกันหลายคน - - บ่น/ บ่นอย่างเดียว/ จะด่ามัน ไอ้เกมโกง/ เออ ๆ เม่ง ไอ้ขี้โกง
ผู้วิจัย - - มีอย่างอื่นอีกไหม
คนที่ 3 - - ทำไปก็ไม่ได้อะไร แก้ปัญหาไม่ได้
คนที่ 4 - - จะเวอร์แต่ตอนชนะ ตะโกนวิ่งไปรอบห้อง (หัวเราะ)
คนที่ 6 - - Yes (ทำท่าประกอบ)
คนที่ 7 - - คนที่ 7 เล่น CM. แล้วใจเย็นขึ้นนะครับ โมโหไป คนที่ 7 คิดไม่ออก
คนที่ 10 - - ลนแล้วลืม ประมาท
คนที่ 8 - - ยิ่งเครียดจะยิ่งพลาด คือเราจะเร่ง ๆ ๆ จนเราประมาท ต้องใจเย็นถึงจะเอาชนะได้

บทสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นถึงเกม Championship Manager 03/04 ครั้งที่ 2

27 เมษายน 2547

ผู้วิจัย - - เอาหล่ะนะคะ วันนี้เรามาต่อกันจากประเด็นที่ค้างไว้ คิดไม่ออก ตอบไม่ได้จากคราวที่แล้วกัน
คนที่ 2 - - ปี๊ก คราวนี้ปี๊ก
คนที่ 1 - - โม้ ๆ คราวที่แล้วไม่เห็นตอบได้สักอย่าง
ผู้วิจัย - - งั้นคราวนี้พี่เริ่มจากเราเลยแล้วกัน ไหนคราวที่แล้ว คนที่ 2 ตอบว่าเล่น CM. ได้คำศัพท์ ใช่ไหม ยังไงคะ
คนที่ 2 - - ได้ศัพท์ ได้วางแผน ได้ตัดสินใจ ฝึกสมอง
ผู้วิจัย - - เดี๋ยวเอาแบบเรื่อย ๆ ต่อจากคราวที่แล้วก่อน เห็นคราวที่แล้วบอกพี่นี่ว่าเล่นแล้ว ได้คำศัพท์ ช่วยยกตัวอย่างให้พี่ได้ไหมว่ามันเป็นศัพท์พวกไหน
คนที่ 2 - - ก็พวกตำแหน่งนักเตะต่าง ๆ หน่ะฮะว่าสะกดยังไง หมายความว่ายังไง

คนที่ 1 - - ไอ้อ่อน...อะแฮ่ม คือ ว่าอย่างนี้นะฮะ (เก็กเสียงหล่อ) คือว่า เวลาเล่นเกมเราต้องรู้จักศัพท์ภาษาอังกฤษทางด้านต่าง ๆ นะครับ อย่างเช่น ศัพท์กีฬา ศัพท์เทคนิค ศัพท์เกี่ยวกับสภาพร่างกาย สภาพจิตนักเตะอะไรพวกนี้ ถ้าเราไม่รู้ก็จะเล่นไม่ได้ งง

คนที่ 3 - - ศัพท์การแพทย์จากอาการบาดเจ็บของนักเตะ ศัพท์การเงินเวลา ศัพท์จากข่าวต่าง ๆ พวกการต่อรองสัญญาทางธุรกิจ

คนที่ 2 - - ผมว่าคนเล่น CM. มันจะมั่วศัพท์ได้เก่งขึ้น เดา ๆ เอาพอเปิดดิกดู เออ ก็ถูก

คนที่ 6 - - ผมว่ามันทำให้เราเคยชินกับการอ่านภาษาอังกฤษด้วยนะ ถ้าอ่านไม่ทันมันก็ไม่มันส์ เพราะเราต้องค่อยอ่านข่าวความเคลื่อนไหวของทีมต่าง ๆ ในเกมตลอด

คนที่ 7 - - CM. ภาคเก่า ๆ นี่จะไม่มีภาพให้ดูเลย ต้องอ่านอย่างเดียว อย่างภาคนี้จะเป็นสองมิติก็จะเห็นภาพชัดกว่าภาคก่อน

ผู้วิจัย - - เหรอ ลูกกลม ๆ นี่นะ เห็นภาพยังไง พี่ก็เห็นมันเป็นแค่ลูกกลม ๆ

คนที่ 7 - - แสดงว่าพี่ไม่เป็นเอ๊ย

คนที่ 1 - - โห่ ไม่เป็นเลย

คนที่ 10 - - อย่างลูกกลม ๆ มันเด้งขึ้น มีเงาก็คือกระโดดโหม่งไงฮะพี่ อย่างถ้ามันหดเล็กลง ๆ ก็แสดงว่าตัวเรานอนเจ็บ สักพักมันจะโดนหามออกไปข้างสนาม ทำนองนี้หน่ะฮะ

คนที่ 5 - - ตอนผมเล่นนี่บางช็อตผมจะนึกเป็นภาพเหมือนดูทีวีเลย มันจะนึกเห็นภาพตามไปได้

คนที่ 8 - - จริง ๆ นะฮะพี่ไม่ได้โม้ มันเหมือนจะเป็นไปเองคือดูแล้วมันรู้สึกได้ว่านักเตะเราทำไรอยู่ อธิบายไม่ถูกเหมือนกัน

คนที่ 3 - - อือ มันจะรู้สึกได้

คนที่ 10 - - ถึงภาพมันอาจไม่ใช่นะครับ แต่อารมณ์มันได้

คนที่1 คนที่ 2 - - (ร้องเพลงขึ้นมาพร้อมกัน) ใช่เลย... โดนใจฉันเลย ไม่มีมากไป ไม่มีน้อยไป ถูกใจทุกอย่าง ช่าย.ย.ย.ย เลย (หัวเราะกันทั้งกลุ่ม)

ผู้วิจัย - - คือ...เราจะเห็นภาพตามไปอย่างนั้นเลยเหรอ

พร้อมกัน - - ฮะ/ ครับ

ผู้วิจัย - - แล้วจำเหตุการณ์ตอนเล่นได้ทั้งแมชท์เลยไหม...พี่หมายความว่าเราคิดภาพแล้วเราเอามาต่อ ๆ กันเหมือนเรากำลังดูบอลอย่างนั้นเหรอ เก๋าจริง ๆ

คนที่ 7 - - ฮะ เห็นตลอดฮะ อย่างของ (ชื่อคนที่ 7) นะพี่ แข่งคราวแล้วนะ โรนัลโด้เล่นโคตรดีเลย แบบสับขาหลอก ทำเอาแอชลีย์ โคล งงตึ๊บ เสร็จแล้ว โรนัลโด้ก็เลี้ยงหลบ ยิงเข้าไปอย่างงดงาม

คนที่ 6 - - โห่ สู้ ดูเดก ของกูก็ไม่ได้ อลัน สมิต ดึงเกมกลับไว ซัดบอลยิงไกลมาจากนอกกรอบเขตโทษแบบสุดตีนเลยหน่ะ อู้หู้ ดูเดก เม่ง วิ่งออกมาชกบอลออกไปได้ เก่งเหี้ย ๆ ขอบอก

คนที่ 2 - - เล่นแมนยูเหมือนกัน ฟิลลิปป์ เนวิลล์ สองลูกสี่นาที ลูกแรกในซีซั่นเลย หลุดเข้าไปยิง เหมือนจะเป็นไปไม่ได้ แต่เป็นไปแล้ว ให้มันเล่นเป็นกองหลังแต่ยิงได้นะเว้ย

คนที่ 4 - - วันนั้นเจอเชลซี คิดว่าแพ้แน่ ๆ แล้ว 1-0 กำลังคิดว่า จะแก้เกมดีไหมจนนาทีที่ 91 ไมเคิล โอเว่น หลุดเข้าไปยิง มันต้องเสมอแน่ ๆ ใช่ไหมครับ นาทีที่ 93 ทดเวลาบาดเจ็บ โอเว่น หลุดเข้าไปอีกรอบนึง แล้วยิงเผาขนเข้าไปทำให้ลิเวอร์พูล ชนะเป็น 2-1 ประทับใจมากนัดนี้

ผู้วิจัย - - โอเค ๆ ปกติเราก็คุยกันเรื่องเกมอย่างนี้ที่โรงเรียนเหรอ

ตอบพร้อมกัน - - ฮะ

ผู้วิจัย - - แล้วมีแบบเอาไปอวด ไปทับถมกันไหม

พร้อมกัน - - ประจำ/ ตลอด/ มีดีก็ต้องอวด

คนที่ 4 - - อย่างแมชท์ดี ๆ จะไรท์เป็นซีดีเอาไว้เลย (คนที่ 5 คนที่ 6 คนที่ 7 คนที่ 9 เห็นด้วย)

ผู้วิจัย - - เอาไปเปิดให้เพื่อนดูอย่างนั้นเลยเหรอ อ้าวแล้วเพื่อนเรามันยอมดูเหรอ

คนที่ 8 - - ก็สลับ ๆ กัน มันต้องมีแมชท์ประทับใจ

ผู้วิจัย - - เคยเอาเรื่องเกมไปเกทับกันไหม

ตอบพร้อมกัน - - เคย

ผู้วิจัย - - เกทับกันจนเคืองรึเปล่า มีแอบหมั่นไส้มันบ้างไหม โม้อยู่ได้

คนที่ 9 - - ผมว่ามันธรรมดานะครับ สนุก ๆ

คนที่ 2 - - จะว่าเก ก็เกได้ จะว่าคุยกันเฉย ๆ มันก็ได้

ผู้วิจัย - - คิดว่าเราเล่นเกมนี้มันทำให้เราเป็นพวกขี้โอ่ ขี้โม้ไหม เล่นเกมเจ๋งแล้วต้องไปโอ่ ไปข่มเพื่อน

คนที่ 5 - - หึ ๆ (ส่ายหัว) เรื่องนี้ผมว่ามันชิ้น ๆ มากเลยนะพี่

คนที่ 1 - - เด็ก ๆ

คนที่ 3 - - เออ เรื่องปกติ

คนที่ 7 - - ไม่งั้นมันก็ไม่มันส์เดะ

คนที่ 6 - - ไม่รู้นะครับ ผู้ใหญ่อาจจะมองเราอย่างนั้นอย่างมาสเซอร์นี่ บางคนค้ามองว่าเล่นเกม แม่ง โคตรไร้สาระเลย แต่ให้ผมมองเรื่องนี้ผมมองว่า ก็ไม่ดีเหรอ พวกผมจะได้ฝึกสมอง เอาไว้คุยกับเพื่อน คุยเรื่องเกม เรื่องบอล ดีกว่าคุยเรื่องหญิง พี่ว่าจริงไหมครับ

ผู้วิจัย - - แล้วเกมนี้มีผลเสียกับอารมณ์เราไหม เช่น ใจร้อน อยากเอาชนะ ก้าวร้าว หงุดหงิด เอา CM. นะ

คนที่ 6 - - หงุดหงิดคือ ผมว่าแรก ๆ มันก็ต้องมีบ้างเวลาที่เราเล่นไม่ได้ดั่งใจ มันก็จะต้องหงุดหงิดบ้าง เป็นเรื่องธรรมดา

ผู้วิจัย - - แล้วตอนนี้หล่ะ

ตอบพร้อมกันหลายคน - - ชิน/ ตายด้านไปแล้ว/ หลุดพ้น รัก โลภ โกรธ หลง

คนที่ 9 - - ทีมเล็ก ๆ หน่ะครับเงินก็ไม่มี นักเตะก็ไม่มีมันต้องใช้เวลาวางแผนอะไรอย่างนี้ อย่างเล่นพวกวูฟ อย่างนี้หน่ะครับเจอแมนยู คิดแล้วคิดอีก มันจะแพ้ไหมมันจะทำยังไงให้ชนะแมนยู มันก็ต้องทนนะ

ผู้วิจัย - - แล้วแบบมีฉุนเฉียวเลยไหม เห็นไรขวางหูขวางตาไปหมด

คนที่ 9 - - (หัวเราะ) พี่ ถ้าใครเป็นอย่างที่พี่ว่า ผมว่าแม่งจิตแล้ว

คนที่ 2 - - หงุดหงิดไปมันก็ได้อะไร มันก็ต้องลุย ต้องวางแผนให้รัดกุมขึ้น

คนที่ 7 - - (ชื่อคนที่ 7) ว่า เล่น CM. มันต้องใจเย็นนะ อย่างปกติ (ชื่อคนที่ 7) หน่ะใจร้อนจะตาย แต่ CM. ก็รู้ว่ามันเป็นเกมที่ใช้สมองไงฮะ ใช้อารมณ์มันก็ไม่ได้ประโยชน์อะไร ไม่ได้ทำให้เราชนะ

ผู้วิจัย - - เหรอ ไม่มีใครมองว่าเกมนี้ทำให้จะร้อนเลยเหรอ แปลกดี

ตอบพร้อมกัน - - ไม่

ผู้วิจัย - - อธิบายให้ฟังหน่อยได้ไหม ว่าทำไมถึงคิดอย่างนี้

คนที่ 1 - - ถ้าเทียบกับออนไลน์มันต้องแข่งกับคนอื่นไงฮะ ถ้าไม่ได้เล่นเราก็จะหงุดหงิด เดี๋ยวคนอื่นเค้าทำแต้มได้มากกว่า แต่ CM. ไม่ต้องแข่งกับใคร

คนที่ 3 - - มันเป็นระบบสะสมแต้มอยู่แล้วไงฮะ ถึงเราไม่ชนะแมชท์นี้เราไปเก็บเอาคะแนนใหม่แมชท์หน้าก็ได้แต้มในตารางมันถ่วงดุลกัน บอลมันก็ต้องมีแพ้มีชนะ

คนที่ 8 - - ใจร้อนไปมันพลาด ไม่ทำให้อะไรดีขึ้น แก้ปัญหาอะไรไม่ได้ มันต้องใช้สมอง

คนที่ 10 - - มันก็เหมือนบอลเล่นแล้วต้องเป็นสุภาพบุรุษ ต้องมีน้ำใจนักกีฬา อย่าใจตุ๊ด

คนที่ 2 - - ไม่มีใครชนะไปทุกอย่าง อย่างนักเตะมันจะเจ็บเราก็ไปห้ามมันไม่ได้ ต้องรับสภาพ

ผู้วิจัย - - แล้วคำศัพท์ที่ว่าเราได้ ๆ กันนี้ เป็นแบบไหน คือ เห็นในเกมแล้วจำได้แล้วไปเห็นข้างนอกจำได้ไหม

ตอบพร้อมกัน - - ได้

ผู้วิจัย - - เช่นอะไร ลองสะกดพร้อมคำแปลให้ฟังหน่อยได้ไหมคะ

คนที่ 2 - - อย่างพวกตำแหน่งนักเตะหรือสภาพนักเตะที่มันเห็นประจำมันก็จำได้

คนที่ 7 - - นี่ วันนี้พี่มาสอนคำศัพท์หรือไงครับ

ผู้วิจัย - - คือ อยากรู้ไงว่าที่จำ ๆ ได้ เป็นระดับไหน เอาไปเขียนต่อได้ไหมหรือแบบว่าแค่คุ้น ๆ

คนที่ 4 - - อย่าง Stamina อย่างนี้นะฮะ เปิดดิก แต่ก็ไม่เข้าใจว่าต่างกับ Strength ยังไง เล่นไปถึงรู้ความต่าง ดิกอังกฤษ-ไทย บางทีมันก็ไม่ได้ละเอียดมาก

ผู้วิจัย - - เออ แล้วมันต่างกันยังไงเหรอคะ พี่ยังไม่เห็นรู้เลย

คนที่ 4 - - Stamina มันเหมือนกับว่านักเตะเราเล่นอึด เล่นทน อย่างนี้นะฮะ เอ่อ...แบบตัวที่มีพลังด้านนี้มาก ๆ ฟอร์มการเล่นมันจะคงที่ มันจะไม่เหนื่อย เล่นเต็มเวลาก็ได้

ผู้วิจัย - - แล้วอีกอันหล่ะ

คนที่ 4 - - มันจะทำนองว่านักเตะเราแกร่ง ล่ำ ฐานปึก มีตัวอื่นวิ่งมาเสียบแต่ตัวเรายังวิ่งต่อ โหม่งแข่งกันก็ทนแรงปะทะได้

คนที่ 2 - - บางทีมันวิ่งมาชนเรา มันจะกระเด็นออกไปเลย

คนที่ 1 - - ของผมได้คำนี้ Eccentricity ถามพ่อ ไม่ได้เปิดดิก แต่ก็จำได้เขียนได้

คนที่ 2 - - คนที่ 1 ชอบโม้

คนที่ 8 - - ง่าย ๆ อย่างนี้ก็... Injury Shocker บาดเจ็บข้ามปี

คนที่ 7 - - บาดเจ็บต้องใช้นักกายภาพบำบัด คลิ๊กขวาขอความเห็นจากมันไปเลย ถ้าเป็นพวกกระดูก ข้อต่อกล้ามเนื้อ ผ่าตัดมันจะหายไวกว่า แต่มันจะ Random เอานะเว้ย ต้องเสี่ยงเอา บางทีก็เจ็บหนักกว่าเดิม ออกเลยแล้วเข้าใหม่ 5 เดือนเหลือสองเดือน ดีใจโคตร ๆ

คนที่ 8 - - เหรอ รู้แต่กล้ามเนื้อบาดเจ็บต้องใช้ Weight Training

ผู้วิจัย - - แล้ว คนที่ 7 ได้ศัพท์บ้างไหม

คนที่ 7 - - ได้สิครับพี่ ระดับไหนแล้ว สะกดให้ฟังยังได้

ผู้วิจัย - - ลองสักคำ ๆ

คนที่ 7 - - เดี๋ยว ขอคิดคำหรู ๆ ก่อน อย่างผ่าตัดใช้ไหมฮะ R-E-H-A-B-I-L-I-T-A-T-I-O-N Rehabilitation (ตะโกนพร้อมกันทั้งกลุ่ม)

ผู้วิจัย - - เก่งมาก ๆ แสดงว่าศัพท์นี่เราจำกันได้หมดเลยนี่

พร้อมกัน - -ฮะ/ ครับ

คนที่ 10 - - ก็อย่างที่คนที่ 2 ว่า ถ้าเป็นคำที่เจอบ่อย ๆ ก็จะสะกดได้

ผู้วิจัย - - แล้วประโยชน์ของ CM. มีอะไรอีก

คนที่ 10 - - ผมชอบที่ข้อมูลนักเตะ ชอบเข้าไปดูข้อมูลนักเตะว่าใครอยู่ลีกไหนเล่นประเทศอะไร อย่าง UBC จะมีแค่ลีกใหญ่ๆ อังกฤษ อิตาลี สเปน แต่ใน CM. มันจะเรียกข้อมูลนักเตะหรือทีมมาดูได้เกือบทั้งโลก จะชอบหาข้อมูลมาเทียบ ดูว่าเวลามันแข่งข้อมูลในเกมกับตัวจริงมันตรงกันรึเปล่า (มีเสียงแทรก ว่า ใช่ ๆ)

คนที่ 1 - - มันก็ใกล้เคียงหมดทั้งนักเตะ โค้ช แมวมอง CM. เค้ามีทีมวิจัยอยู่แล้ว

คนที่ 9 - - ก็จะมีเป็นบางตัวที่อาจจะไม่ตรงกันบ้าง อย่าง โอบาเฟมีร์ มาร์ติน ของ อินเตอร์ มิลาน ตัวจริงก็งั้น ๆ

คนที่ 5 - - ดิเอโก ฟอรัน ไง เก่งกว่าตัวจริงเยอะ

คนที่ 2 - - เบลลิยง

คนที่ 3 - - เอเดรียน มูตู ด้วย

คนที่ 7 - - แต่ คริสเตียนโน โรนัลโด ตัวจริง เก่งกว่าในเกมนะ (มีเสียงวิพากษ์วิจารณ์ขึ้นมา ซีดาน/ อังเดร เชฟเชนโก้/ เชียร์เรอร์ เกมมันเก่งกว่าตัวจริงหมดแหละ)

คนที่ 7 - - เออ ตัวจริงมันยังนิ้ง แต่ในเกมอย่างแก่

ผู้วิจัย - - สรุปคือ…

คนที่ 5 - - ฐานข้อมูลก็อิงมาจากความจริงครับ แต่ที่เหลือต้องขึ้นอยู่กับการเซตตำแหน่ง เซตการ เทรนนิ่งของเราด้วย สภาพอากาศ

คนที่ 9 - - หลายปัจจัยครับผม ถ้าจะให้ดีพี่ต้องเอาสถิติของมันมาดูครับ ย้อนหลังว่าที่ผ่านมาสัก 5 นัด นี่ แต่ละคนในทีมเรามันเล่นยังไง ผ่านบอล ส่งบอล ตัดบอลดีไหม ต้องเช็คสถิติดูเทียบทีมเรากับตรงข้าม ต้องเอามาวางแผน วิเคราะห์ อ่านเกมให้ขาดว่าอะไรที่ทำให้เกมเปลี่ยน มีอะไรที่เราแข็งกว่า ได้เปรียบกว่าก็เน้นตรงนั้นให้มาก ๆ

คนที่ 1 - - ความรู้สึกต่อสโมสร ถ้ามันไม่มีความสุขก็จะเล่นไม่ดี

คนที่ 2 - - พี่ฮะ ๆ มีใครรู้บ้างว่าปีกขวาดี ๆ ใน CM. มีตัวไหนบ้าง

คนที่ 8 - - ปีกขวาดี ๆ หายากหว่ะ ยิ่งหลังขวาด้วยนะ ยังไม่เห็นใครเข้าขั้นระดับโลกเลยมีปัญหากับหลังขวามาก ลองมาหลายคนแล้วจนต้องเปลี่ยนมาเล่นหลังสามเลยอ่ะ

คนที่ 3 - - ลองโรโด้จอมสับดิว่ะ รองลงมาเป็นโจอาควิน ตามด้วยซไนเดอร์ แล้วเอาเบ็คส์เสียบแทน

คนที่ 6 - - โจอากิน/ ฌอน ฟิลลิป์/ ซีดาน/ บีรอฟก้า

คนที่ 8 - - นี่ก็ดีนะเว้ย ไกเบ ทั้งถูกทั้งเก่ง ทีมชาติอียิปต์ แล้วใครเลี้ยงบอลหนึบ ๆ บ้างว่ะ

คนที่ 10 - - เลี้ยงบอลดีต้องนี่เลย โทเรโด้ บราซิล เลี้ยงหลบได้ทีละ 8-9 คน

คนที่ 4 - - โจฮาน แอ็บซาลอนเซน หรือ พาทริกของลิเวอร์พูลก็ดี เจ๋งดี

ผู้วิจัย - - ทำไมเรารู้จักนักเตะกันเยอะจัง

ช่วยกันตอบ - - เราต้องหานักเตะมาเสริมทีม/ ศึกษาคู่แข่งไว้/ ชอบดูข้อมูลเล่น ๆ

ผู้วิจัย - - คือ เราจะรู้จักนักเตะเยอะขึ้นจากเกมอย่างนี้เหรอ

ตอบพร้อมกัน - - ใช่

คนที่ 1 - - รู้ความสามารถกับคุณสมบัตินักเตะด้วย ว่าเป็นนักกีฬาต้องอึดพยายาม ต้องขยันซ้อม มีระเบียบ รักความก้าวหน้า

คนที่ 2 - - ต้องตรงต่อเวลา มันก็เหมือนเราต้องมีขยันอ่านหนังสือ

คนที่ 10 - - รู้กฎ กติกา รายละเอียด รู้หน้าที่ความสำคัญของผู้จัดการทีมว่ามีอะไรบ้าง รู้คุณสมบัติของผู้จัดการทีมที่ดีว่าต้องมีอะไรบ้าง

ผู้วิจัย - - เช่น

ช่วยกันตอบ - - กล้าตัดสินใจ กล้าได้กล้าเสีย เป็นผู้นำ ต้องรับมือกับแรงกดดันได้ รู้คุณสมบัติของผู้ช่วย สต๊าฟโค้ช นักกายภาพ ฝึกคิด ฝึกการวางแผน

ผู้วิจัย - - ความรู้อย่างนี้เราจะได้เอาไปใช้เหรอ

คนที่ 7 - - มันเป็นเกมให้รู้จักพัฒนาสมองไงครับ ไอ้ประโยชน์ของผู้ใหญ่มันไม่เกี่ยวกับฝึกสมองหรือใช้ความคิดเหรอ แล้วเวลาคนที่เล่นโกะเก่ง ๆ นี่หน่ะครับ เขาเล่นเพราะว่าโกะคงเอาไปใช้ในชีวิตจริงได้ใช่ปะ มันเป็นการฝึกสมองมากกว่า คนที่เล่นโกะเก่ง ๆ ความคิดจะไม่ได้ออกมาจากความจำว่าเราต้องเดินยังไง แต่มันจะออกมาจากความคิดส่วนลึกนะครับพี่แม่เคยบอก รู้สึกว่าสมองอย่างนั้นมันจะอยู่ด้านหลังหัว มันเป็นการฝึกทักษะ (เงียบไปทั้งกลุ่ม)

คนที่ 3 - - ก็ได้ฝึกฝนการวิเคราะห์ วางแผนสถานการณ์ไงฮะ อย่างอาเซนอลนี่ครับ ถ้าเข้าไปไม่มีงบประมาณเลยก็ซื้ออะไรไม่ได้ ก็ต้องวางแผนล่ะต้อง ฟอร์มทีมถึงบาดเจ็บก็ต้องตัวนั้น แต่ถ้าเรามีเงินก็ซื้อดาวรุ่งมาปั้นมาสำรองได้ ถ้ามีเงินก็จะต้องลงทุนซื้อนักเตะก่อน แล้วก็ดูว่าไหม แล้วถ้าเจอในแชมเปี้ยนลีกอย่างนี้ เรามีแต้มเก็บอยู่หัวตารางทีมเราก็ไม่จำเป็นต้องชนะ เราก็ไม่จำเป็นต้องใช้ตัวจริงลงเล่น เอาแค่เสมอก็พอเอาตัวจริงไปชนะในพรีเมียร์ดีกว่า

คนที่ 9 - - ต้องใช้ทีมงานให้เป็นครับ เสียเงินจ้างมามันจะได้มาช่วยแบ่งเบาภาระเรา อยากได้อะไร อยากรู้อะไรสั่งให้มันทำ Report มา แล้วเราสั่งการอย่างเดียว

คนที่ 10 - - ชอบเข้าไปดูแฟ้มข้อมูลนักเตะตามสโมสร ชอบหาเองมากกว่า อย่างนักเตะชาติเดียวกับเราแต่ไปค้าแข้งกับต่างชาติอย่างนี้ กว้านซื้อมาเนาะ ๆ เลย นักเตะมันก็ต้องอยากมาอยู่กับทีมประเทศตัวเองอยู่แล้ว อีกอย่างนะฝีมือมันต้องเจ๋งจริง ไม่งั้นทีมต่างชาติไม่เรียกตัวมันหรอก

คนที่ 4 - - หาเอาจากทีมสำรองหรือทีมเยาวชนของทีมก็ได้เว้ย ตัวเก่ง ๆ ก็จับมันลงชุดใหญ่ ให้วิ่งในแมชท์ใหญ่ ๆ สัก 5 นาที 10 นาทีสุดท้าย มันจะได้มีกำลังใจ

คนที่ 3 - - ไม่อ่ะ ใช้วิธี Sign นักเตะที่หมดสัญญาดีกว่า เลือกที่มีระดับหน่อย พอได้มาก็จับขายต่อ กำไรเห็น ๆ

คนที่ 8 - - ซื้อ รุสตูมาตั้ง15 ล้านปอนด์ ต่อมาเชลซีติดต่อไปแล้วได้ราคาแค่ 5 ล้านปอนด์เองอ่ะ ขาดทุนยับ ขายโอเว่นให้แมนยู 3 ล้าน ขายวิเอร่า 120 ล้านปอนด์ ให้บาเซโลน่า ขายอองรีได้ 98 ล้านปอนด์ ขายต้อตติ 49 ล้านปอนด์ ขายคาลเบอร์สัน ไปมิลาน 21 ล้าน เพิ่งมา Get ตอนหลัง ว่าทำไงให้ขายได้แพง คือ นักเตะต้องมีผลงานดีพอสมควร ยังไม่หมดสัญญาในเร็ว ๆ นี้ โก่งราคาเข้าไว้อย่าไปยอมมันง่าย ๆ

คนที่ 9 - - ใช่ ทำธุรกิจต้องไม่มีคำว่าเกรงใจ เรียกถูกก็เหมือนว่านักเตะเราไม่มีค่ามันเป็นสงครามจิตวิทยา

คนที่ 6 - - ชอบทำทีมไว้ขายนักเตะมันส์สุดแล้ว ยิ่งถ้าทีมเป็น All Star นะ ขายตัวที่เกินเอาตังค์ไปเลย เปลืองปล่อยไว้นาน มันก็ขายไม่ออก

คนที่ 5 - - เออ พวกแก่ ๆ แล้วก็พวกที่กำลังจะหมดสัญญา ถ้าไม่ลดค่าตัวลงมากกว่าครึ่งส่วนใหญ่จะขายไม่ค่อยออก

คนที่ 2 - - ผมว่าอยู่ที่ตัวนักเตะว่าเก่งรึเปล่ากับสโมสรว่าอยากได้แค่ไหน เคยซื้อดีสเลอร์มา 3 ล้าน เล่นหนึ่งฤดูกาลค่าตัวเพิ่มมาเป็น 6.5 เสนอขายไป 15 ล้าน มีทีมยื่นมาตั้ง 3-4 ทีม มีทีม Want ทีมเดียว นอกนั้นเป็นทีมที่ให้ผู้ช่วยผู้จัดการช่วยเลือก

คนที่ 1 - - ที่ดู ๆ ส่วนใหญ่ที่จะขายได้ราคาดี ต้องเป็นนักเตะสัญชาติเดียวกับลีกที่เราเล่นด้วยตอนเล่น Serie A เคยซื้อตัว เดวิด ฟอกซ์ ของ แมนยู มาแค่ประมาณสองล้าน แต่พอเปลี่ยนมาเล่นพรีเมียร์ลีก ค่าตัวมันพุ่งขึ้นไปที่ราคาต่ำสุด 12 ล้าน

คนที่ 7 - - ฟุตบอลมันก็เหมือนโชว์อย่างหนึ่งทั้ง ๆ ที่ทีม (ชื่อคนที่ 7) ประสบความสำเร็จท่วมท้น พรีเมียร์ แชมเปี้ยนลีกไม่เคยพลาดแชมป์ โอลแทรฟฟอร์ดจุได้ 68,500 แต่ฤดูกาลนึงมาคนดูทีม (ชื่อคนที่ 7) เฉลี่ยแค่ 59,000 กว่า ๆ ไอ้เราก็ทำไมว่ะ ทำไมมันไม่เข้ามาดู เลยลองเปลี่ยนมาเล่นเล่นแบบ gung-ho บุกแหลก ได้ผลเลยครับ เล่นดี ยิงกระจุย 5 วันคนดูเพิ่มมาที่ 63,000

คนที่ 6 - - เราต้องมีนักเตะระดับแม่เหล็กด้วยไง แล้วก็ต้องได้แชมป์สักแชมป์ หรือ เคยเจอกับทีมใหญ่ ๆ ในถ้วยสโมสรยุโรป

คนที่ 5 - - ก็นั่นอ่ะดิ ถ้าทีมไม่ดังใครมันจะอยากเสียตังค์มาดูใช่ปะ ก็ต้องหาตัวที่มีมันเด่น ๆ มาสักตัวมาชูโรง

คนที่ 1 - - เคยขายนักเตะที่แฟนสโมสรชื่นชอบไป ซวยเลย โดนเกลียดขี้หน้า โดนบอร์ดด่าอีก

ผู้วิจัย - - หมดแล้วใช่ไหม

พร้อมกัน - - ยัง! (ค้านขึ้นมาเสียงดังมาก)

ผู้วิจัย - - อ่ะ ต่อ ๆ

คนที่ 10 - - สำคัญสุดผมว่านักเตะที่ซื้อต้องไม่แก่ อายุไม่เกิน 21-22 จะได้ปั้นได้ราคาถูก พัฒนาต่อไปได้อีกไกลอย่าง ดีน แอชตัน ของ ครีวีย์

คนที่ 2 - - ถ้าไม่แน่ใจ จะเรียกให้มันมาทดสอบฝีเท้าก่อนสักเดือนในทีมสำรองหรือ ยาวชน ถ้าผลงานดีก็ยื่นข้อเสนอซื้อเลย ถ้าไม่ดีก็ไล่มันกลับบ้านไป

คนที่ 10 - - ต้องทำสโมสรให้รวยก่อนเลย ถ้าไม่ดังไม่รวย อย่าไปประเคนใส่ให้ลูกพี่เค้าทุกอย่างหมดเลย ค่าย้ายทีม ค่าส่ง ค่ายิง ค่าลง ถ้าไม่ได้ตัวมันก็ต้องทำใจ หวังสูงอยากได้ตัวที่มันท็อปคลาสที ตอนยื่นค่าเหนื่อยก็ต้องกัดฟัน มันเกินตัว

คนที่ 1 - - หงส์ ต้องใช้แผน New Year ซื้อ DC , DR , AMR , AML , AMC และ SC มาด้วย DC เอเดรียนโน่ ของ พาเลอโม่ ค่าตัว 3.1 ล้าน DR แฮนโน่ บารีตริช 1.6 ล้าน AMR ซาโลมอนคาลู 6.5 ล้าน AML เอมิลล์ การ์โกรอฟ 1.4 ล้าน AMCF โมโคอีน่า ยิงกระจายเลยตัวนี้ แล้วขาย ฟินเนน กับ บารอส ทิ้ง

ผู้วิจัย - - หา! นี่เราจำกันได้ขนาดนี้เลยเหรอ

คนที่ 5 - - ธรรมดาครับพี่ ถ้าคนเล่น CM. ก็จะจำได้

คนที่ 10 - - ถ้าจำไม่ได้มันจะไม่สนุกไงฮะ

คนอื่น - - จริง ๆ

คนที่ 2 - - ทูนเคย์ ซื้อมาตอนฟรี แต่ปั้นขายให้ลิเวอร์พูล 35 ล้าน โยโบ้ก็ได้มาตอนฟรี ปั้นขายให้ลิเวอร์พูล 30 ล้าน โจนาธาน บลอนเดล ซื้อมา 3 ล้าน ปั้นขายให้แมนยู 27 ล้าน ตอนนี้กำลังปั้นอีกหลาย ๆ ตัว

คนที่ 1 - - คุม เอฟเวอร์ตัน เปิดมาเงิน ติดลบ อยู่ เท่าไหร่ ไม่รู้ จำไม่ได้ แต่ให้เงินซื้อ นักเตะ ประมาณ 7-8 ล้าน เล่นจบ ฤดูกาล ได้อันดับ 4 เปิดฤดูกาลใหม่ เงินสโมสร มี 40 ล้าน ได้เล่น แชมเปียนลีก แต่ขอโทษครับให้เงินซื้อตัวนักเตะเพิ่มแค่ 5 แสน แถมถูกบอร์ดด่าอีกว่าผลงานไม่ดี บอร์ดแม่งลืมตัว ไม่รู้เลย ว่าเงินที่ได้มาอ่ะ มาจากใคร

คนที่ 4 - - เรื่องนี้น่าจะเป็นทุกทีมเลย ลิเวอร์พูลฤดูกาลแรกขายนักเตะได้เงินเหลือประมาณ 15 ล้าน แต่พอเปิดฤดูกาล บอร์ดมันให้ 12 ล้านเอง คิดดู เอาตังค์เราไปเฉยเลย นี่เล่นไป 5 ปี ยังไม่เห็นมันจะให้มากกว่าเงินที่เหลือจากปีที่แล้วเลย ขนาดเงินในสโมสรเกือบ 200 ล้านแล้ว มันงกจริง ๆ

คนที่ 7 - - ถ้าอยากได้นักเตะจริง ๆ จะต้องยื่นการแบ่งเปอร์เซ็นต์ในการขายนักเตะต่อไปข้างหน้าให้กับทีมเก่ามันด้วยไงฮะพี่ ทีมเก่ามันก็จะปล่อยมาให้เราง่ายขึ้นเพราะมันได้กินประโยชน์สองเด้ง แล้วจะเน้นเรื่องความซื่อสัตย์ของนักเตะกับทีมด้วย ไม่งั้นก็ทำธุรกิจด้วยกันไม่ได้

คนที่ 6 - - ใช่คุณสมบัติของคนก็สำคัญ พวกนี้มันต้องมาช่วยแบ่งเบาภาระเรา ไม่ใช่มาเพิ่มภาระ คนที่เก่งจริง ๆ ผมจ้างนี่ผมไม่เสียดายเงินเลยนะ ทีมผมมีนักกายภาพตั้ง 10 คน นักเตะเจ็บรักษาแป๊บเดียวก็หาย

คนที่ 10 - - ถ้ามันเล่นดี จะชมมันด้วย แต่ไม่พร่ำเพรื่อ แต่ถ้ามันเล่นไม่ดี มาสายเบี้ยวซ้อม ไม่มีระเบียบ ฟอร์มตกก็จะด่ามันบ้าง ยิ่งนักเตะเยาวชนมันจะยิ่งงอแง

คนที่ 7 - - อย่างถ้ามันเล่นโง่ ๆ ให้ต้องโดนไล่ออกจากสนาม ก้าวร้าวหรือชอบมีเรื่องอย่างแบ็คส์จะเตือนแค่ทีเดียว ไม่ดีขึ้น ก็ลงดาบเลย ตัดเงินมันเลย ทำดีก็ชมเชย ทำผิดต้องมีหวดกลับ อย่าปล่อยไว้เป็นเยี่ยงอย่างลูกน้องคนอื่นจะไม่นับถือ

คนที่ 9 - - ไม่ง้อนักเตะหว่ะ ทีมต้องมาก่อน ใช้วิธีให้มันแข่งกันเอง ตัวจริงถ้ามีใคร โชว์ฟอร์มต่ำกว่า 5-6 ต้องดร็อปให้เป็นตัวสำรอง ใครขอขึ้นบัญชีขายเองก็ไล่ให้มันไปเล่นในทีมสำรอง

คนที่ 3 - - ใช่ ๆ ๆ ทีมควรมาก่อนคน ถ้าผมเจอเรื่องมาก ขายทิ้งหรือยกเลิกสัญญาไปเลย เสียค่าปล่อยสัญญาแต่ก็ไม่เยอะมาก ไม่กี่แสนปอนด์ คุ้มกว่า

คนที่ 1 - - ลองให้ทีมอื่นยืมตัวดูดิ เดี๋ยวมันกลับมามันก็จะนิสัยดีขึ้นเอง

คนที่ 4 - - จับปรับอย่างเดียว ๆ (หัวเราะ) แล้วก็เซตให้มันเป็นตัวที่สโมสรไม่ต้องการ ไม่ให้ลงเล่นไม่ให้ซ้อมกับเพื่อน ปรับเงินมันทุกอาทิตย์ ดองให้เสียอนาคตไปเลย ไม่รักดี

คนที่ 8 - - เออ ปรับทีละสองอาทิตย์ให้เข็ด ต้องเลือกด้วยว่าเพราะมันไม่เป็นมืออาชีพปรับไปสองสามครั้งก็ไม่เคยโดดอีกเลย แต่บางทีขาดไม่บ่อยก็ไม่ทำไร

คนที่ 7 - - ด่าเม่งไปที ก็รู้เรื่อง

คนที่ 2 - - ของผมนี่มันไม่เคยมาซ้อมครบเลยมั้ง ทุกอาทิตย์ขาดตลอด ผมก็ปล่อยมันไว้ ตอนนี้ก็คงเกือบ 20 ครั้งแล้วมั้ง ผ่านมาครึ่งฤดูกาลอ่ะ ผมก็ยังปล่อยไว้งั้นแหละ จะดูว่ามันจะยอมกลับมาเองป่าวเพราะมันไม่ได้จำเป็นต่อทีมผม อย่างมากก็ขายทิ้ง

คนที่ 3 - - ถ้าปรับแบบมีเหตุผลคะแนนเราไม่ลดนะ เพิ่มด้วยซ้ำไป ถ้าไม่ปรับมันก็จะโดดซ้อมเรื่อย ๆ แล้วเพื่อนมันก็จะทำตามด้วย จ้างมาทำอาชีพที่มีความสุขที่สุดแล้ว ยังไม่ยอมมา จ่ายตังค์ฟรีได้ไง

(พัก 10 นาที)

ผู้วิจัย - - นอกจากวางแผนเรื่องเงินที่เพื่อนว่าแล้ว ยังมีการวางแผนเรื่องอะไรอีก เอาแบบสรุป ๆ ก็ได้จ้ะ เดี๋ยวไม่ได้กลับบ้านกันพอดี

คนที่ 2 - - ไม่เป็นไรครับพี่ หนุกดี จะได้เอากลับไปใช้

คนที่ 10 - - อยากเล่นขึ้นมาเลยหว่ะ

คนที่ 5 - - อ๋อ ว่างครับว่าง ไม่เป็นไร พี่ใช้เสร็จ อัดให้ผมม้วนนึงได้ไหม

เซ็งแซ่ขึ้นมา - - เฮ้ย เอาด้วย ๆ

คนที่1 - - ผมว่า CM. มันไม่ได้สำคัญเฉพาะที่นักเตะนะครับ พวก สต๊าฟโค้ช สเก๊าท์ นักกายภาพ หรือทีมงานมันก็มีอิทธิพลกับทีมด้วย

คนที่ 2 - - เอาเรื่องอาชีพพ่อมาพูดอีกล่ะ (หัวเราะ)

คนที่ 1 - - ก็ต้องดูคุณสมบัติด้วย ไม่ใช่ว่า CM. มันจะจบแค่ที่นักเตะเหมือนเกมบอลทั่วไป (มีเสียงแทรกขึ้นมาแต่ไม่ทราบว่าเสียงใคร - - อันนี้จริง ๆ) มันเป็นจุดเด่นอีกอย่างของ CM.

ผู้วิจัย - - คือ

คนที่ 1 - - อย่างพื้น ๆ เลย ต้องเลือกตัวที่มีพลังความตั้งใจกับการกระตุ้นจิตใจให้สูง ๆ จะได้ทุ่มเทกับทีม เพราะถ้ามันทำงานไม่ดีนักเตะเราก็จะอารมณ์เสียไปด้วย

คนที่ 10 - - สต๊าฟต้องเข้มงวด ไม่งั้นเด็กไม่นับถือ สไตล์การเล่น การฟอร์มทีมก็ต้องใกล้เคียงกับเรา เดี๋ยวนักบอลมันสับสน ดันมาจัดแผนการซ้อมการแข่งคนละอย่างกับเรา อย่างงี้นักเตะงงตาย

คนที่ 9 - - ความรู้ด้านแทกติกก็สำคัญนะ หากมันคุมดี เก่ง รู้เรื่อง ๆ หน่อยเราก็สบาย ยิ่งตัวขยัน ๆหน่อย มันจะส่งรายงานเรามาเป็นระยะ ๆ ว่านักเตะแต่ละตัวเป็นยังไง แบบละเอียดเลย ทั้งผลการฝึก ผลว่าตัวไหนควรขึ้นมาเป็นทีมหลัก ตัวไหนควรขายทิ้ง บางทีผมตัดสินใจไม่ถูกก็ไปถามมันนี่แหละ (หัวเราะ) สบายดี มีเงินจะจ้างไว้มาก ๆ เพราะแต่ละตัวมันก็ถนัดไม่เหมือนกันนะฮะพี่ ต้องเช็คพลังมันด้วย

คนที่ 5 - - ต้องมีสำรองเผื่อไว้ด้วย ทีมอื่นแม่งชอบมาฉกไปด้วยนะเว้ย

คนที่ 1 - - ไอ้นี่ก็สำคัญ สต๊าฟต้องมี Judging Player Ability

ผู้วิจัย - - คืออะไรเหรอคะ

คนที่ 1 - - มันก็...คล้าย ๆ กับว่าเป็นความสามารถในการประเมินศักยภาพของผู้เล่น คือมันจะดูให้เราได้เลยว่าคนไหนมีแววรุ่ง ปั้นต่อได้ไว

คนที่ 3 - - ของผมมีสี่ตัวเลย ไว้มองทีมเราสาม ชุดหลักหนึ่ง สำรองหนึ่ง เยาวชนหนึ่ง อีกตัวไว้มองทีมคู่แข่ง มองทีมชาติอื่นเผื่อเราจะดึงตัวเข้ามา

คนที่ 7 - - อีริค ฮาริสัน แมวมองตาเพชรประจำแมนยู คิท คาร์สัน หมอนี่ก็เพชรตาแมวเลย

คนที่ 8 - - ลองลีโอนาโด้ ของมิลาน ดิสุดยอดมาก ๆ เลย

คนที่ 5 - - มีใครใช้ Press กันบ้างไหมว่ะ

คนที่ 4 คนที่ 6 คนที่ 7 คนที่ 9 คนที่ 10 - - ใช้

คนที่ 10 - - ทำไมฮะพี่

คนที่ 5 - - ไซโคกันยังไง

คนที่ 10 - - เท่าที่ผมเล่นมามันก็ทำได้ตลอดนะครับ ผมว่าเดือนนึง อย่าชมนักเตะเกินสองคนก็กำลังดี แล้วต้องชมคนที่มันท็อปฟอร์มจริง ๆ ชมถูกจังหวะคะแนนมืออาชีพก็ขึ้น

คนที่ 4 - - เพราะว่าแฟนบอลมันจะมองว่าเรามีความทะเยอทะยานสูง แต่ว่ามันต้องเสี่ยงดูเหมือนกันนะ เพราะถ้าชมไม่ดีคะแนนก็จะลดฮวบได้

คนที่ 7 - - แล้วมันจะตัดกำลังใจนักเตะคนอื่นด้วย เหมือนพี่มีเด็กเส้นอย่างนี้นะฮะ

คนที่ 6 - - เออ ตอนมึงด่า มึงชมผู้จัดการฝ่ายตรงข้ามก็ต้องดูตาม้าตาลิงด้วยนะเว้ย ไม่ใช่มึงเพิ่งด่ามันไปแหมบๆ แล้วจะมาชมมันอย่างนี้ไม่ได้นะเว้ย เกลียดกันเข้าไส้

คนที่ 10 - - เท่าที่ผมลองมานะฮะ สมมติว่าเราโดนด่ามา ผมจะตอกกลับไปว่าผมภูมิใจที่ได้มาคุมทีมนี้ แค่นี้ก็กินใจนักเตะแล้วฮะ เดี๋ยวเกมมันจะมารับลูกต่อให้เอง มันจะขึ้นข่าวบอกเลยว่าทุกคนในทีมเต็มใจเล่นเพื่อเรา แล้วจะแสดงให้เห็นว่าที่มันด่าเรา มันหน่ะแหละคิดผิด

คนที่ 4 - - อันบน ๆ เป็นคำด่า อันล่าง ๆ เป็นคำชม แต่ถ้าเราแพ้มันเห็น ๆ อยู่แล้ว ชมไปเลยพี่ ชมเข้าไปเลยโห นักเตะคุณแม่งเก่งจังเลย ผมเลื่อมใสคุณเหลือเกิน แล้วเราก็จะได้มันมาเป็นเพื่อน หรือ ทีมไหนกำลังแพ้บ่อย ๆ ก็รีบแทรกเข้าไปชม ไปให้กำลังใจมันซะ เราก็จะได้มันมาเป็นเพื่อน ฮ่า ฮ่า ฮ่า ทีนี้เวลาจะยืมตัวก็มันก็จะหยวน ๆ กับเราหน่อย

คนที่ 1 - - ตารางฝึกก็ลองจัด ๆ ดู แล้วก็ดูกราฟว่าพลังมันขึ้นมากแค่ไหน ถ้าจัดแล้วมันไม่ดี ความสามารถมันลดลงก็จัดใหม่

คนที่ 9 - - แต่ของผมดูละเอียดนะว่าเราอยากให้นักเตะเราพัฒนาอะไร ผมก็จะเน้นฝึกด้านนั้นเป็นพิเศษแล้วอย่างตัวจริง ตัวสำรอง โกลด์ อย่างนี้ ผมก็จะเซตตารางต่างกันจัดสต๊าฟโค้ชกับนักกายภาพเข้าไปดูแลเป็นชุด ๆ ทีมเยาวชนก็ต้องใช้ทีมงานที่ชอบทำงานกับเยาวชน มันก็ต้องดูความสมดุลของตารางการซ้อมด้วย หนึ่งวันหลังแมชท์ทุกแมชท์ผมจะให้ลูกทีมพัก ขืนแข่งเสร็จซ้อมต่อตายพอดี แข่งก็ต้องให้นักเตะมันผลัดกันบ้าง นัดที่ไม่สำคัญก็ถอดตัวจริงออกมานั่งพักบ้างหรือให้ตัวสำรองลงเล่น

คนที่ 8 - - ถ้าเป็นกองหน้าต้องเน้นซ้อมการบุกและการยิงประตูให้มาก กองหลังอาจจะเน้นการฝึกซ้อมประเภทการประกบคู่ต่อสู้การโหม่งและการกระแทกให้มาก ๆ ถ้าหาโค้ชได้เหมาะกับทีมและผู้เล่นได้ด้วยก็จะยิ่งดีมาก

คนที่ 7 - - ป๊ทโธ้ แค่นี้ไม่เห็นจะได้ประโยชน์อะไร

คนที่ 6 - - อ้าว แล้วมึงจะเอาอะไร ก็มันมีแค่นี้มึงจะเอาอะไร

คนที่ 7 - - ก็กู ก็นึกว่ามันจะมีทริกมากกว่านี้ไง

คนที่ 6 - - นึกออกล่ะ อันนี้เพิ่งรู้เมื่ออาทิตย์ที่แล้ว เวลาที่นักเตะมันเบื่อการซ้อมมึงรู้ป่ะ ว่าต้องทำไง

คนที่ 7 - - ไอ้ คนที่ 6...น่ารักโคตร (ดึงเพื่อนมากอด)

คนที่ 6 - - อย่างเวลามันเบื่อการซ้อมหรือมันกัดกัน ต้องเพิ่มให้มันซ้อมแบบ Pig in the Middle ด้วยเยอะ ๆ ตอนบ่ายจะได้ช่วยคลายเครียด มีกิจกรรมด้วยกัน มันก็จะเลิกทะเลาะกัน

คนที่ 2 - - อ้าว ไม่เคยรู้เลย ปกติจะเปลี่ยนผู้เล่นเอาคนที่เล่นเข้าขามาเล่นด้วยกันแทน

คนที่ 10 - - ชีวากับเฮนรี่ /เปเล่กับฟาน บาสเท่น เล่นเข้าขากันสุดยอด

คนที่ 4 - - วิธีแก้นักเตะเจ็บทั้งชาติ พี่ลองอันนี้ดูครับพี่ ลอง Set training เป็น Rest แล้วให้ Coach ที่เป็น Fitness Base ดูแลพร้อมกายภาพ 1 คน ปล่อยให้มันฟิตให้ถึง 100 จากนั้นให้ Set การฝึกซ้อมให้เป็นปกติเหมือนคนอื่น แล้วส่งมันลงเล่นในทีมสำรอง 1 นัด ดูอาการก่อนต้องใจเย็น ถ้าไม่เจ็บอีกก็ค่อยเอาไปเล่นชุดใหญ่

คนที่ 7 - - เฮ้ย พูดแผนการแข่งก่อนดิ๊

ผู้วิจัย - - ถ้ารีบ น้อง คนที่ 7กลับบ้านก่อนก็ได้ค่ะ ไม่เป็นไร

คนที่ 7 - - ไม่ใช่ครับพี่ คือ (ชื่อคนที่ 7) มีปัญหาเรื่องนี้ คือ (ชื่อคนที่ 7) จะเอาไปใช้ไงฮะ

คนที่ 2 - - แผนการแข่งอันนี้คิดเยอะมากสุด ต้องเลือกให้เหมาะกับตำแหน่งที่มันจะลง (ผู้วิจัย- - เช่น ๆ) อย่างปีกต้องมีพลัง Dribbling สูง ๆ 20 ได้ยิ่งดี เลี้ยงกระจาย มี Crossing Pace Passing Acceleration Finishing

คนที่ 4 - - ต้องวางแผนการเล่นให้เหมาะสมกับรูปแบบและแผนการของทีมคู่แข่งด้วย ถ้าคู่แข่ง เป็นพวกชอบบุก แล้วมันเก่งกว่าเรามาก ๆ ไปลุยกับมันก็มีแต่เสียกับเสียใช่ไหมครับ ก็ต้องปรับแผนให้ตั้งรับเป็นพิเศษ แล้วค่อยหาจังหวะ ใช้การโต้กลับไววางกองหน้าให้เป็นพวกที่มีความเร็ว ในการวิ่งสูง แล้วก็ดวง

คนที่ 10 - - ถ้าเรายิงนำไปแล้ว แล้วใกล้หมดเวลาก็ควรจะเปลี่ยนแผนให้มัน อุดประตูไปเลย Utra Defensive อย่างแมชท์วอร์มอัพหรือนัดกระชับมิตรที่เราไม่อยากเสี่ยงให้ตัวเราเจ็บตัวมาก ครึ่งแรกผมอาจให้มัน Attracking ไปก่อน พอครึ่งหลังค่อย Defensive แต่แมชท์ใหญ่หรือแมชท์ที่เราต้องเก็บคะแนนมาให้ได้ ก็ต้อ Gung-Ho

คนที่ 1 - - แข่งแต่ละแมชท์จะดูคุณสมบัติของศัตรูก่อน ต้องดูให้ละเอียด ศึกษาแผนการเล่นของฝ่ายตรงข้ามว่ามีช่องว่างตรงไหน จัดแผนแข่งไปสุ่มสี่สุ่มห้า มีแต่ตายกับตาย

คนที่ 3 - - อย่างสมมติมันมีปีกสองตัว ปีกซ้ายมันอ่อนกว่าปีกขวาใช่ไหมพี่แต่กองหน้าซ้าย เราดันเป็นตัวบุกก็ต้องวางแผนให้ปีกขวามันเลี้ยงลูกขนานเส้นข้างมาก่อน พอถึงกรอบเขตโทษก็โยนยาวข้ามไปทางซ้าย แล้วหาตัวที่โหม่งเก่งมารอไว้ ให้โหม่งเข้าไปเลย

คนที่ 2 - - เตะมุมก็เหมือนกัน สมมติถ้าเรามีตัว ถ้ามีตัวโดดเก่ง โหม่งเก่งก็ใช้สูตรนี้ จะส่งไปเสาไกล เสาใกล้ ก็ดูเอาว่าตัวโหม่งทำแต้มของเราอยู่ฝั่งไหน แต่ถ้าเรามีตัวที่จับบอลเก่ง ๆ จับบอลได้ แล้วยิงทันทีเลยแบบเซอริงแฮมอย่างนี้สบายเลย สั่งได้เลย ถ้าเตะมุมให้เซอริงแฮมไปดักรอที่กรอบเขตโทษ แล้วให้มันหวดเข้าไปเลย

ผู้วิจัย - - อันนี้เราต้องรู้อยู่แล้วรึเปล่าหรือเพราะเรามาเช็คจากข้อมูลในเกม

คนที่ 2 - - ของผม ผมเชียร์ Hotspurs อยู่แล้ว แต่ถ้าพี่เล่นแล้วพี่ไม่รู้ ต้องดูที่พลัง Longshot กับ Finishing สูง ๆ ฮะ แล้วเซตแผนตามนี้เลย

คนที่ 8 - - โกลด์ ก็สำคัญ โกลด์ ต้องมี Arial Ability (หมายถึง ความสามารถกลางอากาศ) ต้องคว้าลูกก่อนที่ฝ่ายตรงข้ามจะได้โหม่ง ทำให้โอกาสการทำประตูฝ่ายตรงข้ามลดลง เพิ่มความมั่นใจในกองหลัง ลดอัตราการเสี่ยงจากการยิงลูกระยะไกล

คนที่ 3 - - ต้องสื่อสารกับที่ดีกับผู้เล่นจะได้สั่งงานเพื่อนได้ มีความสามารถในการคุมพื้นที่กรอบเขตโทษ ตอบสนองต้องเร็ว ขว้างบอลไปแดนหน้าต้องเร็ว เพราะมันจะทำให้เรารุกได้ไว อย่างปีเตอร์ ชไมล์เคิล ที่มันขว้างบอลไปกลางสนามได้ทันที

คนที่ 8 - - เออ อย่างใช้มือปัดบอลอย่างนี้ก็พื้น ๆ ถ้ามันทำไม่ได้ก็เสียชาติเกิด ไม่ควรมาเป็นโกลด์ เวลาเจอกันตัวต่อตัวต้องมีสมาธิ

คนที่ 7 - - ปีก กองกลาง ฟูลแบ็คที่เข้ามาเสริมเกมรุกหรือตัวหน้าสองตัวพวกนี้ ควรจะโยนบอลเก่ง ยิ่งมีกองหน้าโดดโหม่งเก่ง ๆ ด้วยนะ เปอร์เซ็นต์การได้ประตูจะสูงมากเลยฮะ การทรงตัวต้องดี โดนสกัดหนัก ๆ แล้วต้องเลี้ยงลูกต่อไปได้ เท้าข้างที่ถนัดต้องตรงกับตำแหน่งที่อยู่ด้วย ถนัดเท้าขวา แต่เราเสร่อให้มันอยู่ปีกซ้ายก็เหมือนเราจ้างคนพิการมาเป็นปีกหน่ะฮะ ไม่ได้ใช้ประโยชน์อะไรปีกไหนต้องดูว่าถนัดเท้าไหน กัปตันก็ต้องมีอิทธิพลกับคนอื่น อย่างรอย คีน ที่มันให้กำลังใจเพื่อนได้ เพราะเวลาลงสนามมันต้องเป็นตัวกระตุ้นเพื่อนแทนเราแล้วไงฮะ ถ้าตัวนี้ยืนตำแหน่งดี ๆ มันก็กระตุ้นให้เพื่อนฮึดขึ้นมาได้ เกมเปลี่ยน

คนที่ 10 - - ถ้าตัวไหนดุ ๆ หน่อย ให้มันเป็นตัว Marking (ประกบ) เลยเหมาะมาก

คนที่ 2 - - กล้าได้กล้าเสีย กล้าตัดบอล แย่งบอลสุดตัว แต่ก็ต้องสำรองตัวไว้ตลอดบางทีมันจะประกบมากจนโดนใบเหลือง

คนที่ 1 - - กองหน้ามีอันนี้ก็ดีนะ มันจะได้ไม่ถูกคู่แข่งกดดันง่าย

คนที่ 3 - - ต้องแก้เกมให้ได้ ว่าแต่ละทีมถูกกับแผนอะไร หลักการใหญ่ ๆ ทฤษฎีว่าตำแหน่งไหนต้องมีคุณสมบัติอะไรมันจะค่อนข้างตายตัวนะฮะ ส่วนรูปแบบการส่งบอล การบุก การประกบ หรือ กำหนดการยิงลูกโทษอะไรทำนองนี้เราต้องดูเป็นเกม ๆ ไป คู่แข่งเราแต่ละทีมกับความสำคัญของแต่ละนัดมันก็ไม่เท่ากัน อย่างการส่งบอลของทีมอย่างนี้ ถ้าเราเลือกทีมที่มีตัวนักเตะเก่งมาก ๆ มีความสามารถมาก มีค่าความตั้งใจค่าการครองบอลได้ดี ก็จะตั้งค่าให้แผนการส่งลูกของทีมเป็นการส่งลูกในระยะใกล้ ๆ ได้ แต่ถ้าหากเราอยู่ดิวิชั่นสามยังห่วย ๆ ไปตั้งอย่างนั้นมันก็ไม่ไหว

คนที่ 5 - - แข่งกับทีมที่เก่งกว่าเรามาก ส่งลูกยาวท่าจะดีกว่า มัวแต่ขี้เลี้ยง จ่ายบอลมันจะโดนตัดบอลตั้งแต่กองกลาง แต่กองหน้าต้องแข็ง โหม่งเก่ง โดดสูง นะพี่ ไม่งั้นมันก็เอาบอลเราไปหมด

คนที่ 4 - - ผมถึงบอกไงฮะพี่ว่ามันเป็นเกมที่มันต้องวางแผน บางทีผู้ใหญ่ไม่เคยมาดูเลยว่าเราเล่นอะไรอยู่ มองว่ามันไม่ได้ใช้ความคิด อ่ะ จะเซตเรื่องเสียบสกัด จะเบาจะแรงอย่างนี้ ก็ต้องคิดแล้ว

คนที่ 4 - - สกัดเบาก็เซฟตัวเรา แต่ถ้านัดที่ต้องการนำให้ตลอด ต้องการกันให้มันไม่ได้ประตูเพิ่มก็ต้องใช้แผนสกัดให้มันหนักนะพี่ ได้ใบเหลืองช่างมัน ดีกว่าโดนไปอีกลูก ทีนี้ไล่ตามไม่ทันแน่

คนที่ 3- - คือ เราต้องประเมินสถานการณ์ ต้องวิเคราะห์ว่าถ้าเราจะแลกกับมัน มันจะคุ้มไหม อย่างนี้นะฮะ

คนที่ 2 - - บีบพื้นที่ ถ้านัดไม่สำคัญถ้าคู่ต่อสู้มันครองบอลอยู่ ก็ยืนรอก็ได้ มาใกล้ ๆ ค่อยไปจี้เอาบอล มันไม่เปลืองแรง แต่อย่างนัดสำคัญนี่ต้องบีบพื้นที่ให้มันทั่วสนามเลย กดดันมันให้ซีด

คนที่ 7 - - แผนการเล่นหน่ะ แผนการเล่น เอาสักที ๆ

คนที่ 6 - - ใช้สองแผนครึ่งแรกใช้แผน 3-1-3-1-2 ก่อน ถ้าเจาะไม่เข้าก็เปลี่ยนไปใช้ 3-1-3-2-1 ให้ยืนตำแหน่งเดิมเคยชนะมากสุด 13-0 เล่นกับแมนยู

คนที่ 7 - - ไอ้ขี้โม้ 13-0 แมนยู

คนที่ 6 - - ไอ้คนไม่ยอมรับความจริง

คนที่ 4 - - ถ้าเล่นลิเวอร์พูลต้องใช้มิดฟิลด์ตัวกลางคู่ 4-4-2 ตอนเล่นเป็นเจ้าบ้านใช้ตัวถนัด เกมรุกหนึ่งตัว รับหนึ่งตัว เป็นทีมเยือนก็ใช้ตัวที่เล่นเกมรับดีทั้งสองตัว เป็นพระเจ้าเลยครองบอลได้เหนียวหนึบ

คนที่ 10 - - เป็นเจ้าบ้านใช้ คีวเวลล์ เจอราด ทีมเยือน เจอราดกับอลองโซ่ รับรองเด็ดชนะไม่ค่อยเยอะแค่ 6-0 เอง

คนที่ 8 - - ลองเอาสูตรไปใช้ก็ได้นะ 4-1-2-1-2 คิดเอง เสียประตูในลีก 1 ฤดูกาล ไม่เกิน 20 ประตู กองหลังตัวกลาง 2 ตัว ใช้ Ultra Defensive ฟูลแบ็กใช้ Defensive ไม่ต้องเซ็ตให้ Forward Runs แล้วเน้นโยนบอลยาวไปข้างหน้า เน้นที่กลางรับ ตัดเกมในแดนกลางต้องมีอย่างน้อย 3 ตัว เปลี่ยนกันเล่นส่วนข้างหน้าก็เล่นเกมบุกธรรมดา

คนที่ 3 - - ชอบ 3-4-1-2 มากกว่าแล้ว Set ให้หลัง 3 ตัว Defensive ตลอด กองกลาง 4 ตัว Normal แล้วตัวรุกหน้าอีก 2 Attack เพิ่ม Creative อิสระให้ 3 ตัวบน หลัง 2 ข้าง Man Mark ที่เหลือ Zonal แต่ใช้ Tight Marking Offside Trap ด้วย ในบ้าน Set Mental Team เป็น Normal หรือ Attack ตามทีมเยือน นอกบ้าน Defense ตลอด แล้วก็มีปรับรายละเอียดพวก Set piece กับ Corner แพ้ยาก เสียน้อย ยิงกระจาย ลองดู ๆ

ผู้วิจัย - - เวลาเล่นเกมนี้มันไม่มีภาพคนหรือตัวละครเป็น ๆ มาให้เห็นใช่ไหมคะ แล้วเราสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ไหมว่าเป็นยังไง

คนที่ 9 - - ผมว่ามันก็เหมือนจริงนะครับผม ในเกมเราเป็นผู้จัดการทีมใช่ไหมฮะ หน้าที่เราในเกมก็จะต้องดูแลความเป็นอยู่ ความสุขของนักเตะในทีมด้วย ถ้าเราดูแลนักเตะไม่มี มันก็จะทำงานให้เราได้ไม่ดี ต้องอ่านข่าวต้องไปเช็คต่อว่าที่มันรู้สึกอย่างนั้นเพราะอะไร อาจให้โค้ชช่วยดู ไปดูสัญญานักเตะเรื่องค่าจ้างอะไรอย่างนี้

คนที่ 5 - - จริง ๆ รายละเอียดตรงนี้มันก็เยอะเหมือนกันนะครับ ต้องเจาะให้ได้ว่าเป็นเพราะอะไร แต่ละคนก็จะไม่พอใจต่าง ๆ กันไป

คนที่ 1 - - ทะเลาะกับเพื่อน เป็นตัวสำรองนานไป เงิน ทีมตกต่ำ บางทีมันก็เกลียดเรา

คนที่ 4 - - เจอราดด์ ให้เหตุผลว่าที่ฟอร์มไม่ดี เพราะมันลงสนามน้อย ผมก็งง อะไรอ่ะ อุตส่าห์ให้มันพักเอาลงนัดสำคัญ ๆ ดันไม่ชอบ สักอาทิตย์ผ่านไปมันฟ้องเลยครับว่าไม่ชอบผมออกข่าวเลย กรรมเลยตูคราวนี้จะขายทิ้งราคามันตกแน่ ๆ เลยจำใจเอา สรุปคือจับมันลงเยอะ ๆ ต่อสัญญาให้มันงาม ๆ แล้วจะลองให้มันลงเล่นยันเจ็บตาย

คนที่ 5 - -.อย่างนักเตะต่างชาติบางตัถ้ามันไม่ Happy ก็ต้องให้เวลามันปรับตัวสักเดือนนึง

คนที่ 6 - - ใช่ ๆ ผมว่ามันไม่จำเป็นจะต้องแสดงผลออกมาเป็นคน มันอยู่ที่ความรู้สึก อยู่ที่การแก้ปัญหาอย่าง CM. ผมว่ามันก็สอนเรานะครับ อย่างจะเป็นผู้บริหารที่ดีก็ต้องเลี้ยงคนให้เป็น ต้องรู้จักดูแลเอาใจใส่ความรู้สึกลูกน้อง มันเป็นเรื่องของจิตใจ

ผู้วิจัย - - ทำได้ด้วยเหรอ ทำยังไง

คนที่ 6 - - อย่างที่คนที่ 5 บอกนะครับ อย่างที่เวลาเราซื้อตัวนักเตะต่างชาติมาแล้วมัน Unhappy ถ้าเราดูว่าเราให้ตำแหน่ง ให้ค่าจ้าง ค่าเหนื่อยอะไร ๆ ในอัตราที่เหมาะสมแล้ว มันก็อาจจะเป็นเรื่องของจิตใจ เหงาอะไรอย่างนี้ ก็ต้องให้เวลาปรับตัว อยากให้ไวหน่อย แล้วเงินพร้อมเราก็อาจจะหานักเตะหรือโค้ชที่พูดภาษาเดียวกันกับมันได้มาเสริม

คนที่ 1 - - เอานักเตะอิตาลีเข้ามา 3 ตัว โคลอมโบ อัซเซลโล คาสซาโน แต่มีคาสซาโนคนเดียวที่มีความสุขกับสโมสร ถ้าปรับไม่ได้ ทำอะไรก็ไม่ได้มันก็จะร้องขอขึ้นบัญชีขาย

คนที่ 8 - - ปัญหานักเตะที่ความจงรักภักดีต่อทีมต่ำ แก้ไม่ยากนะ ถ้ามีคนมาขอซื้อนักเตะก็ปฏิเสธไปเลยปฏิเสธแบบไม่ให้เหตุผล พอเกือบเกือบหมดฤดูความจงรักภักดีจะขึ้น

คนที่ 7 - - เจออยู่ตัว เล่นดีนะแต่เป็นตัวที่ 12-13 ประมาณนั้น ยังแทรกเป็น 11 ตัวแรกไม่ได้สักที แต่ก็ให้ลงจัดว่าเยอะมากแล้วนะ เปลี่ยนลงเกือบทุกนัด ถ้าเป็นนัดไม่สำคัญ ก็เป็นตัวจริงบ่อยๆ ปลายฤดูกาลพี่ก็เริ่ม Unhappy บอก (ชื่อคนที่ 7) ไม่จริงใจกะบทบาทของมันในทีม (ชื่อคนที่ 7) ยังเสียดาย เลยต่อสัญญาให้ใหม่ Up บทบาทให้สูงขึ้น จาก Hot Prospect เป็น Rotation Squad ประมาณนี้ มันได้ค่าเหนื่อยเพิ่มก็ดีใจอยู่พักแล้วก็อีหรอบเดิมอีก Unhappy เหตุผลเดิม เห็นว่าซักไม่ดีเลยเฉยกะว่าคงหายเอง แต่ก็ยังให้ลงปกติ ซักเดือนได้คราวนี้พี่เริ่มให้ Agent หาสโมสรใหม่เลย แถมเกลียด (ชื่อคนที่ 7) เข้าให้อีก ไม่ได้ทำไรให้ซักหน่อย เลยขึ้นบัญชีขายซะ แต่ไม่มีใครมาสนใจเลย ทั้งที่ลดแหลกแจกแถมแล้วนะ เลยติดแหงกอยู่เนี่ย รำคาญมากจะปล่อยฟรีก็ต้องจ่ายเยอะเลยเพราะสัญญาเหลือยาว แล้วพี่ก็หายต่อมขาดซ้อมแทบจะทุก ๆ 2-3 อาทิตย์ ปรับทีละ 2 อาทิตย์พี่แกก็เฉยยอมรับโดยดี จะทำไงกะมันดี ใครมีโปรแกรมจ้างนักเลงมาอุ้มนักเตะไปหมกมั๊ย (หัวเราะกันทั้งกลุ่ม)

คนที่ 3 - - ชอบสร้างปัญหาในทีมก็ต้องคนนี้เลย โรนัลดินโญ่ ค่าตัวแพงมหาแพง กัดฟันซื้อมาตอนช่วงตลาดเปิดรอบสอง มานัดแรกมันเล่นได้ระดับ 5 แพ้เซลซีไป ในลีกเราก็เอามันลงตัวจริงทุกนัด แล้วพอจบซีซั่นมันก็ดันออกมาขอย้ายทีม เพราะไม่พอใจที่ไม่ได้ลงบ่อยเท่าที่ควร ไอ้หอก ก็เอาลงทุกนัด ยังจะมาบ่นอีกไอ้เบื๊อกนี่เซ็ง

คนที่ 1 - - แสดงว่ายังไม่ใครเคยลองคาสซาโน อย่างที่บอก ใครอยากปวดหัวลองไปซื้อมันมาเล่นดู แล้วจะรู้ว่าที่ผ่าน ๆ มามันสวรรค์

ผู้วิจัย - - จะเย็นเกินไปล่ะ พี่ถามสุดท้ายแล้วนะ คิดว่า CM. ผีผลดีหรือผลเสียกับอารมณ์ของเรามากกว่ากัน เห็นเอาจริงเอาจังกันมาก มีด่าด้วย

คนที่ 7 - - ปกติก็พูดหยาบอยู่แล้วครับ ไม่ใช่เพราะเกมครับ (ทำตาปริบ ๆ)

คนที่ 6 - - ผมว่ามันอยู่กาลเทศะมากกว่าครับ ถ้ากับผู้ใหญ่เราก็ไม่พูดอย่างนี้ (มีเสียงว่าใช่)

คนที่ 4 - - เพื่อนที่ไม่ได้เล่น CM. ก็คุยอย่างนี้ ไม่เกี่ยว ๆ

คนที่ 2 - - ก็มีบ้าง อาจจะขี้บ่นบ้าง แต่ไม่ก้าวร้าว

ผู้วิจัย - - ความรู้สึกเมื่อเล่นเสร็จหล่ะ สมมติเล่นเสร็จปิดเครื่องแล้ว รู้สึกยังไงกันบ้าง

ตอบพร้อมกันหลายคน - - สนุก/ มันส์/ สะใจ/ สะใจโคตรอ่ะ

ผู้วิจัย - - ให้มองตัวเองคิดว่าเราอินไปกับเกม กันมากไปไหม

คนที่ 7 - - ไม่หรอกฮะพี่ มันก็เหมือนเวลาเราดูหนัง มันก็ต้องอิน แต่เราก็รู้ว่ามันไม่ใช่ ขนาด (ชื่อคนที่ 7) ดูบอลจริง ๆ ยังไม่เอามาปนกับเกมเลย เรื่องจะเอาเกมไปปนกับชีวิตจริงไม่มีทาง

คนที่ 6 - - ปล่อยพวกผมไปบ้างเถอะคร้าบ ความสุขเล็ก ๆ น้อย ๆ ของชีวิตนะคร้าบ

คนที่ 4 - - ผู้ใหญ่คิดมากไป

คนที่ 2 - - คุยเรื่องเกม เล่นเกมอย่างนี้ก็สนุกดี แต่ก็ไม่ได้จริงจังมาก เล่นเพราะมันก็คลายเครียด ได้ใช้สมองแล้วก็สนุก

คนที่ 3 - - จริง ๆ มันก็เหมือนช่วยกันเล่น ช่วยกันบอกมากกว่า ผมรู้ตรงนี้ แต่เพื่อนรู้ตรงนั้น อะไรที่ผมไม่รู้เพื่อนก็บอก