



Journal of Human Rights and Peace Studies

journal homepage: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/HRPS/index>



Rights Card Game: The Impacts of an Innovative Human Rights Education Tool on the Players' Understanding of Human Rights

เกมการ์ดพลังสิทธิ: ผลกระทบของนวัตกรรมเครื่องมือสิทธิมนุษยชนศึกษาต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น

Pimrapat Dusadeeisariyakul/พิมพ์รภัช ดุษฎีอิสริยกุล¹

Friedrich Naumann Foundation, Thailand/มูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย

Wasin Punthong/วสิน ปั่นทอง²

Faculty of Political Science, Thammasat University, Thailand

คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

Corresponding author: wasin.punthong@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article History:

Received: 05-Apr-2020

Revised: 19-Nov-2020

Accepted: 06-May-2021

Keywords:

*Rights Card Game,
Human Rights Education,
Serious Game,
Understanding of Human
Rights*

The research investigates the impacts of Rights Card Game as an innovative human rights education tool on the players' understanding of human rights in a private university in Bangkok. This research utilizes grounded theory. Data collection is executed through in- depth interviews of 18 players supplemented by non-participant observation of 70 players who participate in the Rights Card Game session. Data analysis consists of coding, interpreting and creating core themes. The result suggests five prominent impacts of Rights Card Game on the players' understanding of human rights, namely 1) the understanding of fundamental human rights principles 2) tolerance towards different opinions 3) the principle of proportionality and appropriate solutions for human rights problems 4) the participation in tackling human rights problems and 5) the creativity in delivering human rights solutions.

¹ Pimrapat Dusadeeisariyakul, programme manager of the Friedrich Naumann Foundation in Bangkok, พิมพ์รภัช ดุษฎีอิสริยกุล ผู้จัดการโครงการ มูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย

² Wasin Punthong, lecturer at Faculty of Political Science, Thammasat University, วสิน ปั่นทอง อาจารย์สาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

บทคัดย่อ

คำสำคัญ:

เกมการ์ดพลังสิทธิ, สิทธิ
มนุษยชนศึกษา, เกมคิด
ไตร่ตรอง, ความเข้าใจเรื่อง
สิทธิมนุษยชน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของเกมการ์ดพลังสิทธิ ในฐานะนวัตกรรมเครื่องมือสิทธิมนุษยชนศึกษาต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น ในมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีฐานราก (*Grounded Theory*) และเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (*In-depth Interview*) จำนวน 18 คน ร่วมกับการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (*Non-participant Observation*) ของผู้เล่นจำนวน 70 คน งานวิจัยนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการลงรหัส (*Coding*) และตีความข้อมูล จากนั้นจัดหมวดหมู่เป็นสาระสำคัญ (*Core Theme*) ผลการวิจัยพบว่า สาระสำคัญ (*Core Theme*) 5 ประการ ได้แก่ 1) ความเข้าใจหลักการพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน 2) การอดทนอดกลั้นต่อความคิดเห็นที่แตกต่าง 3) หลักความได้สัดส่วนกับแนวทางการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน 4) การตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการละเมิดสิทธิในสังคม และ 5) ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน สะท้อนผลกระทบของเกมการ์ดพลังสิทธิต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น

1. บทนำ

ข้อ 26 (2) ของปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (*Universal Declaration of Human Rights*) บัญญัติไว้ว่า “การศึกษาจะต้องมุ่งไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพของมนุษย์อย่างเต็มที่ และการเสริมสร้างความเคารพต่อสิทธิมนุษยชนและอิสรภาพขั้นพื้นฐาน การศึกษาจะต้องส่งเสริมความเข้าใจ ขันติธรรม และมิตรภาพระหว่างประชาชาติ กลุ่มเชื้อชาติ หรือศาสนาทั้งหมด และจะต้องส่งเสริมกิจกรรมของสหประชาชาติเพื่อการดำรงไว้ซึ่งสันติภาพ” (*Department of International Organizations, 2008: 29*) บทบัญญัตินี้วางรากฐานให้กับสิทธิมนุษยชนศึกษา (*Human Rights Education*) ทั่วโลก ในปัจจุบันการให้การศึกษาเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนปรากฏทั้งในนโยบายการศึกษา หลักสูตร หนังสือเรียน และการฝึกอบรมตั้งแต่ในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ ไปจนถึงระดับนานาชาติ (*Buergenthal and Tomey, 1976; Ramirez, Suarez and Meyer, 2007; Andreopoulos and Claude, 1997*) กลายเป็นส่วนสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมการเคารพสิทธิให้เป็นสากล (*Andreopoulos, 2002*) และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการส่งเสริมมาตรฐานสิทธิมนุษยชนสากล (*International Human Rights Standards*) (*Mihr and Schmitz, 2007*) นอกจากนั้น สิทธิมนุษยชนศึกษา ยังยึดโยงอยู่กับกรอบการคุ้มครองสิทธิในทุกระดับด้วย

ในกรณีของประเทศไทย รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 รับรองสิทธิมนุษยชนของ

พลเมืองและการสนับสนุนสิทธิมนุษยชนศึกษา ผ่านกลไกองค์กรอิสระ เช่น คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ ที่มีอำนาจหน้าที่ในการส่งเสริมทุกภาคส่วนของสังคมให้ตระหนักถึงความสำคัญของสิทธิมนุษยชน และส่งเสริมสิทธิมนุษยชนศึกษา โดยคำนึงถึงการให้การศึกษาให้กับทุกคน (Inclusive) การพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้เท่าเทียมกัน รวมทั้งการให้การศึกษาตลอดชีวิต ตลอดจนยอมรับในอัตลักษณ์ที่แตกต่างและสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดการเคารพสิทธิมนุษยชน เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและครอบคลุมทั้งด้านความรู้สิทธิมนุษยชน (Knowledge) ทักษะด้านสิทธิมนุษยชน (Skill) และทัศนคติด้านสิทธิมนุษยชน (Attitude) (Office of the National Human Rights Commission of Thailand, n.d.)

พันธกิจด้านสิทธิมนุษยชนศึกษานี้สอดคล้องกับนิยามของสำนักงานข้าหลวงใหญ่เพื่อสิทธิมนุษยชนแห่งสหประชาชาติ (OHCHR) ที่ว่า สิทธิมนุษยชนศึกษา คือ “คุณค่า ความเชื่อ และทัศนคติที่ส่งเสริมให้ปัจเจกบุคคลเห็นคุณค่าและเคารพในสิทธิมนุษยชนของตนเองและผู้อื่น” ในแง่นี้ สิทธิมนุษยชนศึกษามีส่วนสร้างสังคมที่เป็นธรรม (Just Society) และป้องกันไม่ให้มีการละเมิดสิทธิมนุษยชน (OHCHR, 2019) ในทำนองเดียวกัน Gabriel (2018) สรุปไว้ว่า วัตถุประสงค์ของสิทธิมนุษยชนศึกษามักจะแบ่งออกเป็น 3 เป้าหมาย คือ 1) ศึกษาเกี่ยวกับ (About) ข้อเท็จจริง เอกสาร และองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชน รวมถึงสามารถคิดวิเคราะห์ในมุมมองสิทธิมนุษยชนได้ 2) เรียนรู้โดยมุมมองสิทธิมนุษยชน (By) หมายถึง คุณค่า ทัศนคติ และการสะท้อนมุมมอง วิพากษ์การละเมิดสิทธิมนุษยชนได้ 3) เรียนรู้เพื่อสิทธิมนุษยชน (For) หมายถึง การมีความรับผิดชอบ การตัดสินใจ และการส่งเสริมที่เป็นวิถีแห่งสิทธิมนุษยชน ทั้งนี้ภารกิจด้านสิทธิมนุษยชนศึกษา มิได้จำกัดอยู่ภายใต้องค์กรอิสระหรือหน่วยงานราชการ หากแต่ยังมีหน่วยงานภาคส่วนอื่น ๆ เช่น สถาบันการศึกษา และองค์กรเอกชนไม่แสวงผลกำไรขับเคลื่อนสิทธิมนุษยชนและส่งเสริมสิทธิมนุษยชนศึกษา

อนึ่ง แอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล ประเทศไทย ให้คำจำกัดความสิทธิมนุษยชนศึกษาว่า “เป็นกระบวนการเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสิทธิมนุษยชน เข้าใจบริบทและปัญหาในสังคมผ่านมุมมองสิทธิมนุษยชน รวมถึงแก้ปัญหาสังคมถ่ายทอดประสบการณ์และฝึกฝนทักษะใหม่ ๆ เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์” (Amnesty International Thailand, 2020) เพราะฉะนั้นการให้การศึกษาเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนจึงเป็นภารกิจที่สำคัญในการวางรากฐานให้กับสังคมเคารพสิทธิ

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย

จากการนำเสนอที่มาและความสำคัญข้างต้น งานวิจัยนี้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังต่อไปนี้

- 1) เพื่อศึกษาผลกระทบของเกมการ์ดพลังสิทธิต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น
- 2) เพื่อเสนอแนะแนวทางในการใช้วัตกรรมการคิดไตร่ตรองในการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนศึกษา

3. ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเรื่องกระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษา (Approaches to Human Rights Education Practices)

กระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษา (Human Rights Education Practices) ในข้อถกเถียงร่วมสมัย มิได้เป็นเพียงแค่เรื่องการให้ความรู้เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนสากลผ่านเอกสารสำคัญอย่างปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนในระบบการศึกษาที่เป็นทางการ แต่ยังเป็นเรื่องของการสร้างความเปลี่ยนแปลงและการปลดปล่อยทางสังคม (Guilhot, 2005) เพราะฉะนั้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษาจึงมีมิติเชิงปทัสฐาน (Normative) ซึ่งมักจะถูกเชื่อมโยงกับคุณค่าอื่น ๆ เช่น ประชาธิปไตย ความเป็นพลเมือง และสันติภาพ (Cho, 2019; Zembylas, Keet and Mayo, 2018) ในแง่นี้เป้าหมายของกระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษาจึงอยู่ที่การปรับเปลี่ยนวิธีคิดและกระตุ้นให้ผู้เรียนใส่ใจ (Commit) ในการเคารพสิทธิ ฉะนั้นวิธีการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นทั้งการให้ความรู้และการขับเคลื่อนวาระสิทธิมนุษยชนไปพร้อม ๆ กัน กล่าวอีกนัยหนึ่ง สิทธิมนุษยชนศึกษาคือการสอนเชิงเคลื่อนไหวทางสังคม (Teaching Advocacy) ซึ่งมีศักยภาพในการกระตุ้น (Galvanise) ให้เกิดการรณรงค์ขับเคลื่อนทางสังคม (Cargas, 2019)

ยิ่งกว่านั้น กระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษาเป็นสิ่งสำคัญยิ่งโดยเฉพาะในสังคมที่เพิ่งผ่านพ้นจากความขัดแย้ง (Post-conflict Society) และสังคมที่เพิ่งหลุดออกจากระบอบการปกครองที่กดขี่ข่มเหงประชาชน เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะในสังคมดังกล่าว ผู้คนต่างเผชิญกับการละเมิดสิทธิมนุษยชนในหลายรูปแบบ เมื่อพ้นจากสภาพดังกล่าว ผู้คนจึงเรียกร้องให้มีการเคารพสิทธิอย่างกว้างขวาง (Osler and Leung, 2011) นอกจากนี้ Tibbitts (2002: 163) ได้เสนอตัวแบบคุณค่าและการตระหนักรู้ (Values and Awareness Model) ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษา ซึ่งมีฐานคิดมาจากกระบวนการเชิงปรัชญาประวัติศาสตร์ของสิทธิมนุษยชน โดยมุ่งทำให้องค์ความรู้ด้านสิทธิมนุษยชนกลายเป็นคุณค่าสาธารณะ (Public Values) และทำให้เรื่องสิทธิมนุษยชนกลายเป็นที่ตระหนักรู้โดยทั่วไป ตัวแบบนี้เน้นที่กลุ่มผู้เรียน (Learner Groups) ในแง่กลยุทธ์การสอน (Pedagogical Strategy) ตัวแบบนี้ให้ความสำคัญกับการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ดังนั้น ตามตัวแบบนี้ สิทธิมนุษยชนศึกษาจึงเป็นเรื่องของการสร้างความเปลี่ยนแปลงในเชิงวิธีคิดในเรื่องสิทธิมนุษยชนของสังคมโดยเริ่มจากความเข้าใจของผู้เรียน งานวิจัยนี้ต่อยอดข้อถกเถียงข้างต้นโดยชี้ให้เห็นว่าเกมการ์ดพลังสิทธิเป็นเครื่องมือที่เชื่อมตัวแบบคุณค่าและการตระหนักรู้เข้ากับเป้าหมายในเชิงปทัสฐานที่ต้องการสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคมให้เกิดการเคารพสิทธิมนุษยชน

แนวคิดเรื่องเกมคิดไตร่ตรองกับเครื่องมือสิทธิมนุษยชนศึกษาที่มีนวัตกรรม (Serious Game and Innovative Human Rights Education Tool)

ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เกมการ์ดพลังสิทธิเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษา สะท้อนให้เห็นศักยภาพของเกมคิดไตร่ตรองที่สามารถนำมาใช้เป็นนวัตกรรมในการเรียนการสอนเรื่องสิทธิมนุษยชน หลายปีที่ผ่านมา เราจะพบความพยายามในการใช้เกมคิดไตร่ตรอง (Serious Game) ในการสร้างและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้านสิทธิมนุษยชน อีกทั้งยังใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความเปลี่ยนแปลงในเชิงวิถีคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิ เกมคิดไตร่ตรองในที่นี้หมายถึง “เกมที่สร้างจากสื่อประสม (Multimedia) ที่เน้นประสบการณ์ (Experience) และปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของผู้เล่น โดยไม่ละเลยความสนุกสนาน (Entertainment)” (Laamarti et al, 2014) เพราะฉะนั้นเกมคิดไตร่ตรองจึงเป็นมากกว่าสื่อการสอนสิทธิมนุษยชนที่เพิ่มความสนุกสนาน แต่ยังย่อยประเด็นหรือสาระสำคัญให้เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ในเชิงการจัดการเรียนการสอน (Instructive) (Iten and Petko, 2014)

Gabriel (2018) ศึกษาการใช้เกมกับสิทธิมนุษยชนศึกษา โดยได้เสนอผลการศึกษาว่าในช่วงที่ผ่านมา มีการผลิตเกมคิดไตร่ตรองในประเด็นสิทธิมนุษยชนเป็นจำนวนมาก เกมส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องการถูกละเมิดสิทธิมนุษยชน โดยจำลองให้ผู้เล่นเป็นผู้ถูกละเมิด หรือเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือในสถานการณ์ที่ถูกละเมิด ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นในสาขา (Field) สิทธิมนุษยชนศึกษา ในขณะเดียวกัน Gabriel เองก็ตระหนักถึงศักยภาพของเกมคิดไตร่ตรองในการช่วยขับเคลื่อนเรื่องสิทธิมนุษยชนให้ไปได้ไกลขึ้น ในทำนองเดียวกัน Klimmt (2009) ก็ชี้ให้เห็นว่าเกมคิดไตร่ตรองมีศักยภาพในการช่วยให้ผู้เล่นได้มาซึ่งองค์ความรู้ (Knowledge Acquisition) และสามารถเปลี่ยนทัศนคติของผู้เล่น (Attitude Change) นอกจากนี้ เกมคิดไตร่ตรองยังสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อีกด้วย ทั้งผ่านการเป็นเครื่องมือกำหนดวาระทางสังคม หรือกำหนดนโยบายสาธารณะ (Singhal and Rogers, 2004: 6) เพราะฉะนั้นการใช้เกมคิดไตร่ตรองในสิทธิมนุษยชนศึกษาจึงเป็นอีกนวัตกรรมหนึ่งในการสื่อสาร และถ่ายทอดองค์ความรู้ในประเด็นเรื่องสิทธิมนุษยชน โดยไม่ละเลยการมีส่วนร่วมของผู้เล่น ในแง่นี้ ประสบการณ์ของผู้เล่นจึงกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้สิทธิมนุษยชน ซึ่งสามารถผลักดันให้เกิดเป็นพลังในการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ยึดมั่นในการเคารพสิทธิ ทั้งนี้ งานวิจัยนี้เสนอข้อสรุปที่สอดคล้องกับการอภิปรายข้างต้น และยังแสดงให้เห็นเพิ่มเติมในแง่ผลของการใช้เกมคิดไตร่ตรองในรูปแบบของเกมการ์ดในการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนศึกษาด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษาสามารถแบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มที่สนใจรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษา และกลุ่มที่สนใจผลลัพธ์ของการจัดกระบวนการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษา

ตัวอย่างของงานที่สนใจรูปแบบกระบวนการมักจะเป็นการศึกษาเพื่อทำเป็นคู่มือเผยแพร่ หรือเอกสารถอดบทเรียน โดยองค์การระหว่างประเทศ และองค์กรภาคประชาสังคมที่มีภารกิจในการส่งเสริมสิทธิมนุษยชน ไม่ว่าจะเป็นองค์การศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) สภายุโรป (Council of Europe) หรือแอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล (Amnesty International) เนื่องจากองค์การดังกล่าวมุ่งสื่อสารกับผู้ปฏิบัติ งานศึกษาส่วนใหญ่จึงเป็นการรวบรวมรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนที่เป็นแบบอย่าง (Best Practice) เพื่อนำไปใช้ต่อ นอกจากนี้ งานศึกษาที่มีลักษณะเชิงวิชาการที่สำคัญได้แก่ Teleki (2007) ซึ่งวิจัยเพื่อประเมินผลการออกแบบ การนำไปใช้ และการติดตามกระบวนการฝึกอบรมด้านสิทธิมนุษยชนศึกษา (Human Rights Education Training) งานชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการมีส่วนร่วมเป็นรูปแบบที่พบมากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษา โดยใช้เครื่องมือได้แก่ การแก้ปัญหาร่วมกัน, การแสดงบทบาทสมมติ, การใช้กรณีศึกษาเพื่อระดมสมอง, กิจกรรมการสร้างฉากทัศน์ และกิจกรรมการมีส่วนร่วมออนไลน์

ตัวอย่างงานวิจัยที่ศึกษาผลลัพธ์ของการจัดกระบวนการ ได้แก่ งานของ Torney-Purta, Wilkenfeld and Barber (2008) ซึ่งศึกษาเรื่องความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนของวัยรุ่นใน 27 ประเทศ พบว่าความรู้เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนอยู่ในเกณฑ์ดี และแนวโน้มที่สูงขึ้นในการสนับสนุนการเคลื่อนไหวทางการเมืองเพื่อส่งเสริมสิทธิมนุษยชน มีความสัมพันธ์กับรัฐบาลที่ส่งเสริมการจัดการกระบวนการสิทธิมนุษยชนศึกษาภายใต้วาทกรรมสิทธิมนุษยชนสากล ในทำนองเดียวกัน จากงานศึกษา หลักสูตรสิทธิเด็กในแกนวิชาสังคมและสุขศึกษาระดับเกรด 8 ในแคนาดา Covell and Howe (2010) ชี้ให้เห็นว่านักเรียนที่ได้เรียนเรื่องสิทธิเด็กมีการเคารพในตัวเอง และมีทัศนคติเคารพสิทธิมนุษยชนมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้เรียนหลักสูตรนี้ นอกจากนี้ งานวิจัยในกลุ่มนี้ยังมีงานที่ศึกษาเชิงวิพากษ์ เช่น Shiman and Fernerkes (1999) เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการพูดถึงการละเมิดสิทธิมนุษยชนในการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวโดยนาซี ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสังคมศึกษา เพราะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้ตั้งคำถามเชิงศีลธรรม ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ความสมเหตุสมผลในการเชื่อฟังรัฐ หรือการทำลายอำนาจที่ไม่ชอบด้วยศีลธรรม ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนตระหนักในการที่จะยืนอยู่ข้างผู้ถูกละเมิดสิทธิในสังคม ทั้งนี้ ยังมีงานของ Reardon (1995) ที่เสนอว่าในแต่ละช่วงชั้นการศึกษา ควรให้เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนในมิติใด เพื่อที่จะสอดคล้องกับช่วงวัย และได้

ผลลัพธ์จากการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนที่มีคุณภาพ เช่น เด็กปฐมวัยควรเริ่มต้นจากการรู้จักกับความรักและความใส่ใจ ซึ่งจะส่งผลต่อการมองโลกรอบตัวของเด็กอย่างมาก ในระดับประถมปลาย นักเรียนควรเรียนรู้ในเรื่องสายสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ในสังคม ซึ่งเชื่อมโยงกับเรื่องการเคารพในความเป็นมนุษย์ซึ่งกันและกัน ในระดับมัธยมต้น นักเรียนควรเรียนเรื่องจริยธรรมที่เกี่ยวกับความเป็นชุมชน ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้เริ่มตระหนักในปัญหาเชิงศีลธรรมในความเป็นมนุษย์ และในระดับมัธยมปลาย นักเรียนควรได้รับการศึกษาเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนอย่างลึกซึ้ง ครอบคลุมทั้งมิติทางประวัติศาสตร์ นโยบาย และการลงมือปฏิบัติจริง การวิจัยครั้งนี้เน้นไปที่ผลลัพธ์ของการจัดกระบวนการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชน กล่าวให้เฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น งานวิจัยนี้ศึกษาความเข้าใจเรื่องสิทธิมนุษยชนของผู้เล่นเกมในฐานะที่เป็นผลของการใช้เกมการ์ดพลังสิทธินั้นเอง

แม้ว่าสิทธิมนุษยชนศึกษาในประเทศไทยจะได้รับความสนใจมากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งในกลุ่มนักวิชาการ นักการศึกษา และผู้ปฏิบัติงานด้านสิทธิมนุษยชนในทุกภาคส่วน แต่งานศึกษาเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผลกระทบของเครื่องมือส่งเสริมสิทธิมนุษยชนศึกษาต่อความเข้าใจเรื่องสิทธิมนุษยชนยังมีไม่มากนัก ดังนั้นเพื่อต่อยอดการอภิปรายและองค์ความรู้ในเรื่องสิทธิมนุษยชนศึกษา งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาการนำเกมคิดไตร่ตรองด้านสิทธิมนุษยชนไปใช้ นั่นคือเกมการ์ดพลังสิทธิ (Rights Card Game) โดยมีคำถามวิจัยคือ 1) เกมการ์ดพลังสิทธิส่งผลกระทบต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่นอย่างไร และ 2) เกมคิดไตร่ตรองส่งเสริมการศึกษาสิทธิมนุษยชนอย่างไร ในส่วนถัดไป ผู้วิจัยเริ่มด้วยการอธิบายระเบียบวิธีวิจัย จากนั้นก็ให้รายละเอียดเกี่ยวกับกลไกเกมการ์ดพลังสิทธิ นำเสนอผลการศึกษา ในส่วนท้ายเป็นการอภิปรายผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแนวทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) ให้ความสำคัญกับ “ประสบการณ์ของบุคคลในสังคม” (Sutthinarakorn, 2018: 47) เพื่อทำความเข้าใจกับประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่นเกมการ์ดพลังสิทธิ การศึกษาครั้งนี้เลือกพื้นที่วิจัยคือมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร การเลือกพื้นที่เป็นไปในลักษณะเจาะจง (Purposive) งานวิจัยนี้เก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ 1) ข้อมูลปฐมภูมิได้มาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured In-depth Interview) และการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) ในการเล่นเกมการ์ดพลังสิทธิของนักศึกษาจำนวน 70 คน มีการจดบันทึกข้อมูล และถ่ายภาพระหว่างกิจกรรม แต่ไม่เปิดเผยชื่อของผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่สามและปีที่สี่ของมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่ร่วมเล่นเกมการ์ดพลังสิทธิจำนวน 18 คน ผู้วิจัยใช้วัตถุประสงค์การวิจัยเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกและอ้างอิงจำนวนผู้ให้ข้อมูลที่เหมาะสมจากงานของ Saunders (2012) ซึ่งกำหนดไว้ที่ 4-12 คน

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเพิ่มจำนวนผู้ให้ข้อมูลเป็น 18 คนเพื่อสามารถยืนยันการอึดตัวของข้อมูลและความน่าเชื่อถือของผลวิจัย 2) ข้อมูลทุติยภูมิรวบรวมมาจากการวิจัยและงานศึกษาที่มีอยู่แล้ว ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยลงรหัส (Coding) และตีความข้อมูล จากนั้นก็จัดหมวดหมู่เป็นสาระสำคัญ (Core Theme) การลงรหัสใช้เทคนิคการเปิดรหัส (Open Coding) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลแบบบรรทัดต่อบรรทัด การลงรหัสแกน (Axial Coding) เพื่อจัดข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ และการลงรหัสที่เลือกสรร (Selective Coding) เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างชุดข้อมูลที่เป็นหมวดหมู่สาระสำคัญ (Sutthinarakorn, 2018: 50-54) นอกจากนี้ผู้วิจัยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากหลายแหล่ง (Data Triangulation) ทั้งจากการสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม และการวิเคราะห์เอกสาร

เกมการ์ดพลังสิทธิ

การ์ดพลังสิทธิ หรือ Rights Card Game พัฒนาโดยกรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ กระทรวงยุติธรรม ร่วมกับ มูลนิธิฟรีดริช เนมันน์ ประเทศไทย และคลับ ครีเอทีฟ ในปี พ.ศ. 2557 สำหรับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายไปจนถึงระดับอุดมศึกษา และบุคคลทั่วไป มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และคิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านแนวคิดด้านสิทธิมนุษยชน เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตจริง อนึ่ง ในปัจจุบันมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่องสิทธิมนุษยชนในประเทศไทยในหลากหลายประเด็นและหลายรูปแบบ (เช่น Kranrattanasuit and Narkurairattana, 2018) เกมการ์ดพลังสิทธิมีภาพบนการ์ดเป็นสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิมนุษยชนรูปแบบต่าง ๆ เรียกว่า “การ์ดสถานการณ์” และมีการ์ดอีกชุดหนึ่ง เรียกว่า “การ์ดพลังสิทธิ” ซึ่งภาพบนการ์ดเป็นแนวทางแก้ไขสถานการณ์ละเมิดสิทธิ “การ์ดสถานการณ์” จะเป็นการ์ดสีแดง จำนวน 40 ใบ ส่วน “การ์ดพลังสิทธิ” เป็นการ์ดสีเขียวจำนวน 66 ใบ นอกจากนั้นยังมี “การ์ดภารกิจ” สีน้ำเงินอีก 16 ใบ และ “การ์ดพิเศษ” สีเหลืองอีก 10 ใบ มีจำนวนผู้เล่นตั้งแต่ 4 – 5 คนขึ้นไป จะเล่นได้เดี่ยวหรือเล่นเป็นทีมก็ได้ ทั้งนี้เกมการ์ดพลังสิทธิมีทั้งรูปแบบการเล่นระดับพื้นฐานและระดับสูง (Advance) ในงานวิจัยนี้ รูปแบบการเล่นคือแบบพื้นฐาน

ผู้นำเล่นเกม

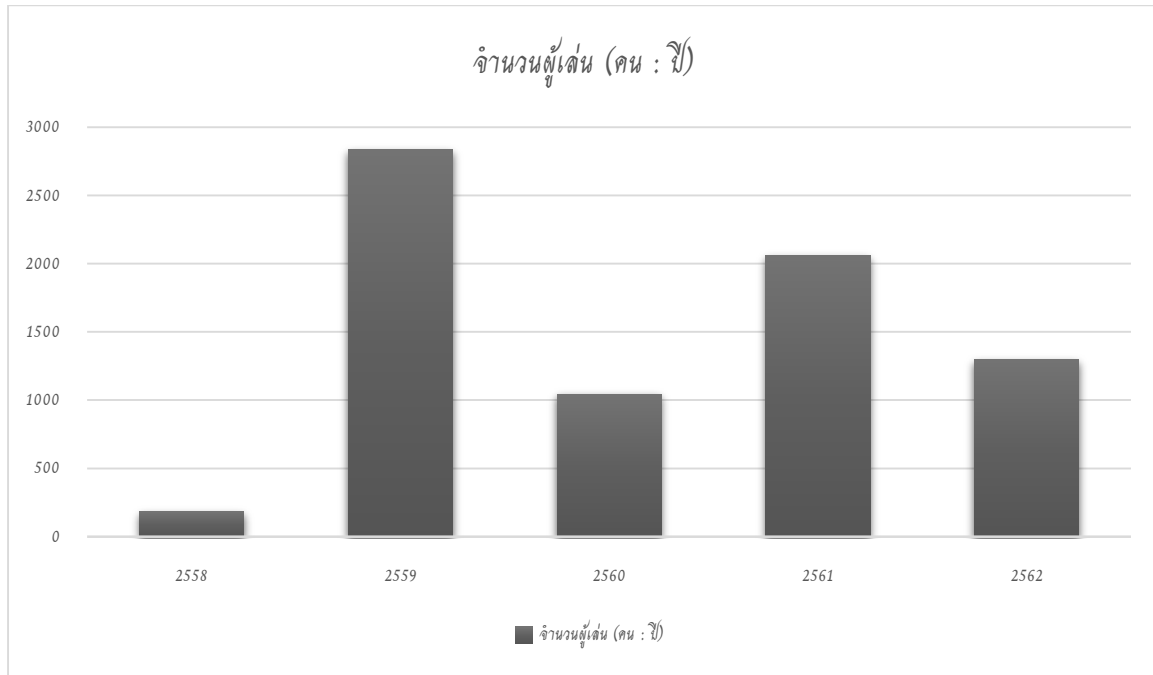
เกมการ์ดพลังสิทธิควรมีผู้นำเล่นเกม (Play Coach) ที่ทำหน้าที่เป็นทรัพยากรบุคคล (Resource Person) ในการเล่นเกม หน้าที่ของผู้นำเล่นเกมมีสามประการได้แก่ 1) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกลไกเกม และกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศที่ผ่อนคลายในการเล่น 2) ให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนที่เพียงพอ เพื่อให้ผู้

เล่นสามารถนำมาใช้เป็นฐานในการสร้างข้อถกเถียง และ 3) คอยรักษาเวลาในการเล่นเกม และพร้อมที่จะแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้น

ขั้นตอนการเล่น (Friedrich Naumann Foundation, 2015)

- ☐ เมื่อเริ่มเล่น จะแบ่งการ์ดเป็น 2 กลุ่ม คือ การ์ดสถานการณ์ หรือ การ์ดสีแดง เป็นกองกลางวางไว้ตรงกลาง และ การ์ดพลังสิทธิ หรือ การ์ดสีเขียว ซึ่งจะแจกให้ผู้เล่นทุกคน คนละ 4 ใบ ยกเว้นทีมสุดท้ายแจก 5 ใบ
- ☐ จากนั้นเปิดการ์ดสถานการณ์ 5 ใบ วางไว้กลางวง แล้วให้ผู้เล่นช่วยกันอ่านการ์ดที่ละใบให้ทุกคนได้ยิน
- ☐ ผู้เล่นคนแรก ที่จะเริ่มเล่น หยิบการ์ดสีเขียว 1 ใบ จากคนสุดท้ายซึ่งจะมีการ์ดสีเขียว 5 ใบในมือ จากนั้นลงการ์ดสีเขียวเพื่อแก้ไขสถานการณ์การละเมิดสิทธิ โดยจะแก้ไขสถานการณ์ไหนก็ได้ในการ์ดสถานการณ์ที่เปิดไว้กลางวง
- ☐ ในการแก้ไขสถานการณ์การละเมิดสิทธิ ผู้เล่นต้องอธิบายเหตุผลประกอบว่าทำไมจึงเลือกแนวทางนี้ในการแก้ปัญหา และพยายามโน้มน้าวให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ เห็นด้วย หากผู้เล่นคนอื่น ๆ ไม่เห็นด้วยสามารถถกเถียงได้
- ☐ การเอาชนะการ์ดสถานการณ์ และเก็บคะแนนจากการ์ดสถานการณ์ จะทำได้ก็ต่อเมื่อรวมคะแนนของกลุ่มการ์ดพลังสิทธิได้มากกว่าหรือเท่ากับเลขพลังของการ์ดสถานการณ์
- ☐ ผู้เล่นที่สะสมคะแนนจากการ์ดสถานการณ์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

เนื้อหาหรือสถานการณ์จำลองบนการ์ดสถานการณ์ และการ์ดพลังสิทธิ ประยุกต์มาจากสาระสำคัญของปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนแห่งสหประชาชาติ อันเป็นข้อตกลงที่ได้กำหนดขึ้นเพื่อให้ประเทศสมาชิกได้ใช้เป็นแนวทางในการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของพลเมืองในประเทศของตน นับตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2558 ที่เริ่มมีการนำเกมการ์ดพลังสิทธิไปใช้ จนถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 มีผู้ที่ผ่านการเล่นเกมการ์ดพลังสิทธิแล้วจำนวนทั้งสิ้น 7,419 คน ดังข้อมูลที่แสดงในแผนภูมิที่ 1



แผนภาพที่ 1 จำนวนผู้เล่นเกมการ์ดพลังสิทธิตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 – 2562

จากแผนภูมิที่ 1 จะพบว่าปี พ.ศ. 2558 มีผู้เล่นเพียง 183 คนเนื่องจากเก็บข้อมูลเฉพาะเดือนธันวาคม ซึ่งเป็นเดือนแรกที่มีการนำเกมการ์ดพลังสิทธิไปใช้จริงในโรงเรียน ในปี พ.ศ.2559 มูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทยและกรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ กระทรวงยุติธรรมได้ร่วมกันจัดกิจกรรมเกมการ์ดพลังสิทธิในสถานศึกษาทั้งประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษาทั่วประเทศเพื่อขยายผลในเรื่องการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนและการเคารพสิทธิ จึงทำให้มีผู้เล่นเกมมากถึง 2,837 คน นับตั้งแต่ปี พ.ศ.2560 เป็นต้นมา เกมการ์ดพลังสิทธิถูกนำไปใช้โดยเครือข่ายของมูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย ดังนั้นมูลนิธิจึงมิได้เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลัก หากแต่อาศัยการทำงานขยายผลของภาคีเครือข่าย เพราะฉะนั้นจำนวนผู้เล่นจึงไม่สูงเท่ากับปี พ.ศ. 2559 ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเพิ่มเติมว่าเกมการ์ดพลังสิทธิมักจะถูกนำไปใช้ในสถานศึกษาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ดังนั้นอาจเป็นไปได้ว่าสถานศึกษาในประเทศไทยเปิดรับเครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนแบบใหม่ ๆ มากขึ้น

ผลการศึกษา

จากการลงรหัสและจัดหมวดหมู่ข้อมูล งานวิจัยนี้ค้นพบสาระสำคัญ (Core Theme) ทั้งหมด 5 ประการ ซึ่งสะท้อนผลกระทบของเกมการ์ดพลังสิทธิต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น ได้แก่ 1) ความเข้าใจหลักการพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน 2) การอดทนอดกลั้นต่อความคิดเห็นที่แตกต่าง 3) หลักความ

ได้สัดส่วนกับแนวทางการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน 4) การตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาละเมิดสิทธิในสังคม และ 5) ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน

1. ความเข้าใจหลักการพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน

ในแง่การให้ความหมายกับสิทธิมนุษยชน พบว่าสิ่งที่ผู้เล่นให้ความสำคัญคือหลักการสิทธิมนุษยชนไม่สามารถถูกพรากไปได้ (Inalienable) ในการผลักดันข้อเสนอในการแก้ไขสถานการณ์การละเมิดสิทธิ ผู้เล่นมักจะเน้นย้ำว่าสิทธิมนุษยชนมีอยู่ในตัวผู้คนตั้งแต่เกิดมา เพราะฉะนั้นจึงนำมาซื้อขายแลกเปลี่ยน หรือตีเป็นมูลค่าไม่ได้ อีกทั้งผู้เล่นยังเห็นวามนุษย์ทุกคนมีสิทธิในการมีชีวิต และมีเสรีภาพที่จะกระทำการใด ๆ ตราบเท่าที่ไม่ไปละเมิดสิทธิผู้อื่น ดังนั้นเมื่อผู้เล่นคนอื่นเสนอมาตรการแก้ไขที่มีแนวโน้มจะละเมิดสิทธิดังกล่าว เช่น การบังคับใช้กฎหมายเพื่อเอาผิดผู้ชุมนุมประท้วงที่ไม่ใช้ความรุนแรง ผู้เล่นจะยกข้อโต้แย้งว่าการกระทำดังกล่าวละเมิดเสรีภาพในการชุมนุมสาธารณะ (Freedom of Assembly) ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการแก้ไขปัญหาคารดสถานการณ์เรื่องโรงงานปล่อยน้ำเสียลงในแหล่งน้ำชุมชน ผู้เล่นเชื่อว่าหากประชาชนเผชิญความเดือดร้อน เนื่องจากเจรจากับเจ้าของโรงงานไม่สำเร็จ หรือภาครัฐละเลยไม่ใส่ใจ ก็สามารถรวมตัวกันประท้วง ผู้เล่นเอ (นามสมมติ) กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า “(เรา)สามารถรวมตัวกันเพื่อใช้สิทธิเรียกร้องตามกฎหมายเพื่อรักษาคุณภาพชีวิต และสิ่งแวดล้อม [...] ของพวกนี้ก็เป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานที่ทุกคนมี” นอกจากนี้ สาระสำคัญชั้นรอง (Sub-theme) อีกประการที่พบคือผู้เล่นเข้าใจในลักษณะความเป็นสากล (Universality) ของแนวคิดเรื่องสิทธิมนุษยชน เช่น ในการ์ดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหญิงชายซึ่งบรรยายว่าผู้ชายไม่ควรทำงานบ้านเพราะเป็นงานของผู้หญิง ผู้เล่นมองว่า แม้หลายสังคมจะมีวัฒนธรรมที่ไม่นิยมให้ผู้ชายทำงานบ้าน แต่โดยหลักการความเท่าเทียมทางเพศซึ่งถือเป็นสิทธิมนุษยชน ถือว่าทั้งผู้ชายและผู้หญิง สามารถทำงานบ้านได้เหมือนกันเพราะผู้เล่นเชื่อว่าไม่ว่าจะอยู่ในวัฒนธรรมใด โดยหลักการ ความเท่าเทียมทางเพศถือเป็นสิ่งสากล จากที่สะท้อนให้เห็นข้างต้น ผู้เล่นมีความเข้าใจ และสามารถให้ความหมายกับทั้งสองหลักการพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน ดังนั้นถือว่าเกมการ์ดพลังสิทธิเป็นเครื่องมือที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่สำคัญเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนได้

ในแง่กลไกของเกม ผู้เล่นมองว่าเกมการ์ดพลังสิทธิมีกลไกที่เข้าใจง่าย และเอื้อให้ผู้เล่นแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่โดยไม่กังวลว่าจะผิดหรือถูก ถูกตอบโต้กลับหรือเสียคะแนน ผู้เล่นคนหนึ่งแบ่งปันว่ารู้สึกไม่กลัวที่จะพูดถึงประเด็นที่อ่อนไหวเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนในการเล่นเกมนี้อีก เพราะเมื่อทำให้เรื่องสิทธิมนุษยชนเป็นเรื่องที่สนุก ผู้เล่นจะกดดันน้อยลง นอกจากนี้ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนผ่านเนื้อเรื่องของการ์ดสถานการณ์ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นเรื่องใกล้ตัว ผู้ให้สัมภาษณ์คนหนึ่งแบ่งปันประสบการณ์การถูกละเมิดสิทธิในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการ์ดสถานการณ์เรื่องการถูกกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying) อันเป็นการ

ละเมิดสิทธิมนุษยชนแบบหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง ผู้วิจัยพบข้อจำกัดในเรื่องเนื้อเรื่องของการดัดสถานการณ์เช่นกัน กล่าวคือผู้เล่นมักจะขอข้าม หากไม่เคยมีประสบการณ์ร่วมกับสถานการณ์นั้น

2. การอดทนอดกลั้นต่อความคิดเห็นที่แตกต่าง

เนื่องจากกลไกเกมการ์ดพลังสิทธิถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการถกเถียง (Debate) หรือการไม่เห็นด้วยอย่างสร้างสรรค์ ตลอดการเล่นเกมนักเล่นเกมจะนำเสนอความคิดเห็น วิพากษ์ข้อเสนอของอีกฝ่าย และพยายามนำเสนอทางเลือกใหม่ที่น่าสนใจมากกว่า บรรยากาศแบบนี้ทำให้ผู้เล่นต้องพร้อมที่จะรับฟังและทำความเข้าใจกับข้อเสนอของอีกฝ่าย ผู้เล่นส่วนใหญ่สะท้อนออกมาว่าเกมการ์ดพลังสิทธิทำให้ผู้เล่นเห็นความสำคัญของการพูดคุยแลกเปลี่ยน (Dialogue) เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางแก้ไขปัญหามนุษยชน ในแง่ความเข้าใจต่อหลักการสิทธิมนุษยชน ผู้เล่นมองว่า มนุษย์มีความแตกต่างกัน เพราะฉะนั้นการแก้ปัญหาละเมิดสิทธิมนุษยชนจะได้ผลก็ต้องอาศัยความอดทนอดกลั้นซึ่งเป็นบทเรียนหนึ่งที่ได้จากการเล่นเกมการ์ดพลังสิทธิ ประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวทางการจัดกระบวนการสิทธิมนุษยชนศึกษาในบริบทของโลกปัจจุบันที่ต้องทำให้ผู้เรียนเห็นว่าความอดทนอดกลั้นเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหามนุษยชน (Fritzsche, 2006)

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมเช่นนี้อาจให้เกิดวัฒนธรรมการอดทนอดกลั้นต่อความเห็นที่แตกต่างโดยการพยายามหาจุดร่วมที่ต่างประนีประนอมกันได้ นอกจากนี้ ในกลุ่มที่ผู้เล่นมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันมาก เกมการ์ดพลังสิทธิจะช่วยลากเส้นในการถกเถียงว่าจุดที่เกินที่ผู้เล่นคนอื่นยอมรับได้อยู่ที่ใด กล่าวอีกนัยหนึ่ง เกมการ์ดพลังสิทธิทำให้ผู้เล่นเข้าใจถึงวิสัย (Limit) ของการยืนกรานในความคิดเห็นที่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้อื่น จากการสัมภาษณ์ ผู้เล่นคนหนึ่งชี้ให้เห็นว่าการไม่อดทนอดกลั้น (Intolerance) ต่อความคิดเห็นของผู้อื่นมักจะเป็นชนวนของปัญหาละเมิดสิทธิมนุษยชน ซึ่งผู้เล่นปี (นามสมมติ) ยกตัวอย่างที่น่าสนใจว่า “คนที่หัวร้อนมักจะตำหนิผู้อื่นโดยใช้ถ้อยคำที่ลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น” ในภาษาของผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่หัวร้อน หมายถึง คนที่ไม่อดทนอดกลั้นต่อความเห็นต่างนั่นเอง

3. หลักความได้สัดส่วนกับแนวทางการแก้ปัญหามนุษยชน

เนื่องจากเกมการ์ดพลังสิทธิมีกลไกเสริมสร้างการเคารพสิทธิผ่านการเลือกใช้การ์ดพลังสิทธิ (สีเขียว) ให้เหมาะสมกับความรุนแรงของการดัดสถานการณ์ที่บรรยายกรณีของการละเมิดสิทธิ (สีแดง) ดังนั้นผู้เล่นจะต้องคำนึงถึงความหนักเบาของแนวทางแก้ไขปัญหาวินิจฉัยได้ว่าได้ดุลยภาพกับกรณีการละเมิดสิทธิหรือไม่ เช่น ในขณะที่เล่นเกม ในการแก้ปัญหาคำสั่งสถานการณ์ที่ว่าด้วยการเขียนข้อความต่อว่าเจ้าหน้าที่รัฐจนนำมาสู่การปิดเว็บไซต์ ผู้เล่นคนหนึ่งเสนอว่าจะต้องรวมตัวกันเพื่อเรียกร้องกดดันให้ภาครัฐยุติการเซ็นเซอร์ แต่ผู้เล่นอีกคนหนึ่งคัดค้านเพราะเห็นว่าควรส่งตัวแทนไปเจรจาก่อนเพื่อให้ทราบถึงข้อเท็จจริงในการปิดเว็บไซต์ เพราะการ

กระทำของรัฐอาจจะเป็นไปเพื่อประโยชน์สาธารณะ ในแง่หนึ่ง ในระหว่างการเล่นเกมน ผู้เล่นจะได้เรียนรู้ในเรื่องหลักความได้สัดส่วน (Principle of Proportionality) ในบริบทของการคุ้มครองสิทธิมนุษยชน กล่าวคือรัฐสามารถออกมาตรการที่จำกัดสิทธิและเสรีภาพได้เท่าที่จำเป็น (Lertpaitoon, 1990)

นอกจากนี้ จากการสังเกตการณ์ จะพบว่าผู้เล่นจะพยายามตรวจสอบความสมเหตุสมผลในการเลือกแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดสิทธิมนุษยชนของอีกฝ่าย ในแง่หนึ่ง การทำเช่นนี้เป็นกลยุทธ์ในการเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ กล่าวคือเป็นปฏิสัมพันธ์แบบมีกลยุทธ์ (Strategic Interaction) ระหว่างผู้เล่นเพื่อช่วงชิงชัยชนะในการเล่น ดังนั้นในแต่ละรอบของการเล่นเกม ความเข้มข้นของการตรวจสอบจะต่างกันไปขึ้นอยู่กับคะแนนของผู้เล่นด้วย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังปรากฏมิติของการเรียนรู้เรื่องสิทธิมนุษยชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องหลักความได้สัดส่วน แม้ว่าผู้เล่นจำนวนมากจะไม่ได้ให้คำอธิบาย หรือขยายความโดยใช้ภาษาทางกฎหมายที่รัดกุม แต่ผู้เล่นได้แสดงให้เห็นถึงความกังวลต่อการใช้อำนาจตามอำเภอใจโดยรัฐ ในแง่หนึ่ง ผู้เล่นสามารถเข้าใจถึงขอบเขตในการใช้อำนาจรัฐในการจำกัดสิทธิมนุษยชนผ่านกลไกเกมได้ด้วย

4. การตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาการละเมิดสิทธิในสังคม

ในส่วนของการดพลังสิทธิ (สีเขียว) มีการ์ดที่ทั้งเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดสิทธิมนุษยชนด้วยการร่วมมือกันทำเป็นกลุ่ม และที่เป็นหน้าที่ที่พลเมืองพึงจะต้องลงมือทำ เมื่อผู้เล่นได้การ์ดที่มีลักษณะใดลักษณะหนึ่งในสองใบดังกล่าว ผู้เล่นจะต้องถูกกลไกเกมกระตุ้นให้คิดว่าจะลงมือทำอะไรได้บ้างไม่ว่าจะในฐานะตัวเอง หรือในฐานะส่วนหนึ่งของกลุ่มเรียกร้อง (Advocacy) เพราะฉะนั้นกลไกเกมทำให้การเพิกเฉยต่อการละเมิดสิทธิกลายเป็นปัญหาที่ส่งผลต่อผู้เล่น และชี้ทางให้ผู้เล่นเปลี่ยนระดับในการแก้ปัญหาได้ โดยเสนอว่าแม้แต่การกระทำของปัจเจกบุคคลก็สามารถช่วยแก้ปัญหาได้ ส่วนปัญหาที่ใหญ่กว่าจะต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างคนจำนวนมากขึ้นในการออกมาขับเคลื่อนแก้ไขปัญหา ในแง่หนึ่งผู้เล่นเข้าใจถึงสิทธิมนุษยชนในฐานะที่เป็นทั้งความจำเป็นส่วนตัว และส่วนรวมซึ่งต้องอาศัยการมีส่วนร่วมทั้งสองระดับในการแก้ปัญหา

นอกจากนี้ ในส่วนของการอภิปรายสนับสนุนหรือคัดค้านแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดสิทธิของผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นบางคนที่เคยมีประสบการณ์ตรงในการร่วมทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชนจะชี้ให้ผู้ร่วมเล่นเกมเห็นถึงความจำเป็นในการลงมือทำ จากการสัมภาษณ์ ผู้เล่นซี (นามสมมติ) กล่าวว่า “เคยไปร่วมงานกับกลุ่มผู้พิการทางสายตาเรื่องฟุตบอล ถ้าเราไม่ออกมา มันก็จะช้า ไม่มีใครสนใจ พอออกมา แล้วสื่อมาทำข่าว ก็จะกดดันให้ภาครัฐแก้ปัญหา” ในแง่หนึ่งผู้เล่นมองว่าปัญหาการละเมิดสิทธิในสังคมเป็นเรื่องที่เยาวชนมีส่วนร่วมในการหาทางออกได้ แม้ว่าจะไม่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ใหญ่ ๆ ได้ แต่ก็ดีกว่าเพิกเฉย ผู้เล่นดี (นามสมมติ) ให้ความเห็นในทำนองเดียวกัน นั่นคือ การเห็นคนใกล้ตัวถูกละเมิดสิทธิ ผลักดันให้เกิดความรู้สึกว่าต้องลงมือทำอะไรบางอย่าง ในแง่หนึ่งเกมการ์ดพลังสิทธิกระตุ้นให้ผู้เล่นเห็นความเชื่อมโยงระหว่าง

ประสบการณ์ของตนกับการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน มิตินี้สอดคล้องกับงานศึกษาของ Jennings (2006) ที่เสนอว่าชั้นเรียนสิทธิมนุษยชนศึกษาควรไวต่อประสบการณ์ส่วนบุคคล (Subjective Experiences) ของผู้เรียน

5. ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน

จากการสังเกตการณ์และพิจารณาความเข้าใจเรื่องสิทธิมนุษยชนก่อน และหลังการเล่นเกมการ์ดพลังสิทธิ ผู้วิจัยเห็นว่าผู้เล่นพยายามคิดนอกกรอบมากขึ้น ในลักษณะของการเสนอแนวทางสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาการละเมิดสิทธิ เหตุที่เป็นเช่นนี้ ส่วนหนึ่งเพราะการ์ดพลังสิทธิ (สีเขียว) ใบหนึ่ง เป็นการ์ดแนวทางปลายเปิดที่อนุญาตให้ผู้เล่นนำเสนอแนวทางใหม่ด้วยตนเองออกไปจากการ์ดที่เสนอแนวทางไว้ล่วงหน้าแล้ว จากการสัมภาษณ์ ผู้เล่นรู้สึกว่าการ์ดใบดังกล่าวไม่เพียงแต่จะช่วยให้ได้คะแนนเพิ่ม และเพิ่มโอกาสที่จะได้รับชัยชนะ แต่ยังเป็นการกระตุ้นให้เสนอแนวทางที่ตนเองคิดว่าได้ผลดี โดยไม่ต้องยึดติดกับสิ่งที่เกมเตรียมไว้ให้ล่วงหน้า เพราะฉะนั้นเกมการ์ดพลังสิทธิจึงทำให้ผู้เล่นเห็นมิติที่กว้างขึ้นเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน เช่น ผู้เล่นเอฟ (นามสมมติ) เสนอว่า ในการแก้ไขปัญหาเรื่องเด็กขาดทุนทรัพย์ในการเข้าถึงการศึกษา เราสามารถระดมทุนผ่านเครื่องมือการระดมทุนจากผู้คน (Crowdfunding) โดยใช้ช่องทางออนไลน์ และยังสามารถพัฒนาต่อเป็นโมเดลธุรกิจเพื่อสังคมได้อีกด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

เกมการ์ดพลังสิทธิส่งเสริมให้ผู้เล่นตั้งคำถามเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนในมิติที่หลากหลาย มีการอภิปรายถกเถียงบนฐานของปัญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เล่นพยายามคิดหาหนทางในการแก้ปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชน นอกจากนี้เกมการ์ดพลังสิทธิยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนศึกษาที่ส่งผลให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในเรื่องความเป็นสากลและการพรากเอาไปไม่ได้ซึ่งสิทธิมนุษยชนอันเป็นหลักการพื้นฐานที่สิทธิมนุษยชนศึกษามุ่งสื่อสาร มีความอดทนอดกลั้นต่อความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้เล่นคนอื่นอันเป็นรากฐานของสังคมเคารพสิทธิ ตระหนักในหลักความได้สัดส่วนในการพิจารณาแนวทางการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการละเมิดสิทธิในสังคมเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งเป็นมิติเชิงปทัสฐานที่สิทธิมนุษยชนศึกษาต้องการขับเคลื่อน และเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน โดยแสวงหาหนทางที่สร้างสรรค์ และทดลองเสนอความคิดใหม่ ๆ จากข้อค้นพบดังกล่าว เราจะเห็นถึงศักยภาพของเกมการ์ดพลังสิทธิในฐานะนวัตกรรมเครื่องมือในการส่งเสริม

สิทธิมนุษยชนศึกษา และในมุมที่กว้างขึ้น เกมคิดไตร่ตรองสามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสิทธิมนุษยชนศึกษาได้

อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดประการสำคัญของเกมการ์ดพลังสิทธิคือความสามารถในการแปลงสถานการณ์ทั่วไปให้ใกล้เคียงกับบริบทในชีวิตจริง (Real-life Context) ของผู้เล่น กล่าวคือสถานการณ์ที่ถูกกำหนดไว้ในกลไกเกมการ์ดพลังสิทธิมีลักษณะทั่วไปเพื่อให้เกมสามารถถูกนำไปใช้ได้หลากหลายบริบทมากที่สุด กระนั้นก็ตามเมื่อนำไปใช้จริง ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์กับสถานการณ์การละเมิดสิทธิบางอย่างจะไม่สามารถนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้โดยขอขำการเล่นในรอบนั้น

ข้อเสนอแนะ

1. เนื่องจากเกมการ์ดพลังสิทธิเปิดโอกาสให้เกิดการตีความอย่างกว้างขวาง ควรมีผู้นำการเล่นเกมที่มีความรู้ และมุมมองเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนที่กว้างพอที่จะตีกรอบประเด็นไม่ให้เกิดความเข้าใจผิดหรือเกิดความสับสน เพราะฉะนั้น การเตรียมตัวของผู้นำเล่นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง
2. ในการนำเกมการ์ดพลังสิทธิไปใช้ในการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนในประเทศไทย ควรมีการให้ความรู้เกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพตามเจตนารมณ์ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ด้วย เพื่อให้ผู้เล่นมีข้อมูลเพียงพอ และเสนอแนวทางการแก้ไขสถานการณ์ที่มีน้ำหนัก นอกจากนี้อาจมีการใช้กรณีศึกษาของการละเมิดสิทธิที่เกิดขึ้นจริงประกอบการเล่น
3. ในการประเมินผลของการเล่นเกมการ์ดพลังสิทธิต่อความเข้าใจในหลักการสิทธิมนุษยชนในชั้นเรียน ครูผู้สอนสามารถออกแบบแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเพื่อให้ผู้เรียนทำ โดยคำถามจะต้องครอบคลุมเนื้อหาที่ปรากฏในการ์ดสถานการณ์ และอยู่ในกรอบปฏิกิริยาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน
4. เกมคิดไตร่ตรองเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนควรถูกพัฒนาให้มีรูปแบบและเนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้น และสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของปัญหาการละเมิดสิทธิมนุษยชนของโลกในยุคปัจจุบัน

References

- Amnesty International Thailand. (2020, March 19). *Sitthi manutsayachon suksa* [Human rights education]. <https://www.amnesty.or.th/our-work/hre/> (in Thai).
- Andreopoulos, G. (2002). Human rights education and training for professionals. *International Review of Education*, 48(3/4), 239-249.

- Andreopoulos, G. & Claude, R. P. (Eds.). (1997). *Human rights education for the twenty-first century*. University of Pennsylvania Press.
- Buergenthal, T. & Tomey, J. V. (1976). *International human rights and international education*. U.S. National Commission for UNESCO.
- Cargas, S. (2019). Fortifying the future of human rights with human rights education. *Journal of Human Rights*, 18(3), 293-307.
- Cho, H.-J. (2019). Rethinking democracy and human rights education on the seventieth anniversary of the Universal Declaration of Human Rights. *Asia Pacific Education Review* 20, 171–180.
- Covell, K. & Howe, R. B. (2001). Moral education through the 3 Rs: Rights, respect and responsibility. *Journal of Moral Education*, 30(1), 29 – 41.
- Department of International Organizations. (2008). Patinya sākon wādūai sitthi manutsayachon [The Universal Declaration of Human Rights]. Ministry of Foreign Affairs. (in Thai).
- Friedrich Naumann Foundation. (2015). *Introduction to rights card game*. Friedrich Naumann Foundation.
- Fritzsche, K. P. (2006). Tolerance education and human rights education in times of fear: A comprehensive perspective. In Y. Iram. (Ed.) *Educating toward a culture of peace* (pp. 297-308). Information Age Publishing.
- Gabriel, S. (2018) The potential of serious digital games for human rights education. In K. Tyner & C. Costa (Eds.), *Proceedings of Play2Learn 2018* (pp. 52-66). Retrieved March 20, 2019, from http://gamilearning.ulusofona.pt/wp-content/uploads/full_P2L_Proceedings-52-66.pdf

- Guilhot, N. (2005). *The democracy makers: Human rights and the politics of global order*. Columbia University Press.
- Iten, N. & Petko, D. (2016). Learning with serious games: Is fun playing the game a predictor of learning success?. *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 151 – 163.
- Jennings, T. E. (2006). Self-in-connection as a component of human rights advocacy and education. *Journal of Moral Education*, 23(3), 285 – 295.
- Judith, T.-P., Wilkenfeld, B., & Barber, C. (2008). How adolescents in 27 countries understand, support, and practice human rights. *Journal of Social Issues*, 64(4), 857 – 880.
- Klimt, C. (2009). Serious games and social change: Why they (should) work. In U. Ritterfeld, M. Cody & P. Vorderer (Eds.), *Serious games: Mechanisms and effects*. Routledge.
- Kranrattanasuit, N. & Narkurairattana, P. (2018). *thōt botriān kānphatthana sū kān riān kānsōn sitthi manutsayachon nai rōngriān: kōrani suksā kānphatthana sū kān riān kānsōn rūāng kānkha manut* [Lessons learned of the development of human rights education media in school: The case of the development of anti-human trafficking education media]. *Rusamilae Journal*, 39(3), 69 – 82. (in Thai).
- Laamarti, F., Eid, M., & Saddik, A. E. (2014). An overview of serious games. *International Journal of Computer Games Technology*.
<http://downloads.hindawi.com/journals/ijcgt/2014/358152.pdf>.
- Lertpaitoon, S. (1990). *Lak hæng khwām dai satsuān* [Principle of Proportionality]. *Thammasat Law Journal*, 20(4), 99 – 109. (in Thai).
- Mihr, A., & Schmitz, H. P. (2007). Human rights education (HRE) and transnational activism. *Human Rights Quarterly*, 29(4), 973-993.

- Office of the National Human Rights Commission of Thailand. (n.d.). *Laksut̄ sitthi manutsayachon suksā raīwichā phuñthān* [Fundamental Human Rights Education Curriculum]. Retrieved March 19, 2020, from <http://www.nhrc.or.th/getattachment/613201c8-ce70-490a-ae30-09a5b34a2354/.aspx>.
- Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights. (n.d.). Human rights education and training. Retrieved March 23, 2019, from <https://www.ohchr.org/EN/Issues/Education/Training/Pages/HREducationTrainingIndex.aspx>.
- Osler, A., & Leung, Y. W. (2011). Human rights education, politics and power. *Education, Citizenship and Social Justice*, 6(3), 199 – 203.
<https://doi.org/10.1177/1746197911417837>
- Ramirez, F. O., Suárez, D., & Meyer, J. W. (2007). The worldwide rise of human rights education. In A. Benavot & C. Braslavsky (Eds.), *School knowledge in comparative and historical perspective: Changing curricula in primary and secondary education* (pp. 35-52). Springer.
- Reardon, B. A. (1995). *Educating for human dignity: Learning about rights and responsibilities*. University of Pennsylvania Press.
- Saunders, M. N. K. (2012). Choosing research participants. In G. Symon & C. Cassell (Eds.), *Qualitative organizational research: Core methods and current challenges* (pp. 35-52). Sage.
- Shiman, D. A., & Fernekes, W. R. (1999). The holocaust, human rights, and democratic citizenship education. *The Social Studies*, 90(2), 53 – 62.

- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2004). The status of entertainment-education worldwide. In A. Singhal, M. J. Cody, E. M. Rogers & M. Sabido (Eds.), *Entertainment-education and social change: History, research, and practice* (pp. 3–20). Lawrence Erlbaum Associates.
- Sutthinarakorn, W. (2018). *Kān wikhrõ khōmūn nai ngānwichai chœng khunnaphāp* [Data Analysis in Qualitative Research]. Siam. (in Thai).
- Teleki, K. (2007). *Human rights training for adults: What twenty-six evaluation studies say about design, implementation and follow-up*. Research in Human Rights Education Paper. Retrieved March 22, 2019, from <https://reliefweb.int/sites/reliefweb.int/files/resources/74BF01F5CE2682EEC12574C600519C87-HRA-Aug2007.pdf>.
- Tibbitts, F. (2002). Understanding what we do: Emerging models for human rights education. *International Review of Education*, 48(3-4), 159 – 171.
- Torney-Purta, J., Wilkenfeld, B., & Barber, C. (2008). How adolescents in 27 countries understand, support, and practice human rights. *Journal of Social Issues*, 64(4), 857–880. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.2008.00592.x>
- Zembylas, M., Keet, A. & Mayo, P. (Eds.). (2018). *Critical human rights, citizenship, and democracy education: Entanglements and regenerations*. Bloomsbury Academic.