

มรรควิธีลดเวรคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม”*

The Method of Reducing Hate Speech with the Process of Developing Creative Media “Innovative Board Games”

¹นิษฐา หุ่นเกษม, โสรยา งามสนิท, ปรียา สมพีช, จันทิกา สุภาพงษ์, สิริมณฑิ์ พึ่งสังวาลย์,
นิศรารัตน์ วิลลักษ์ณ, ปรัชญา ทองชุม, ณัฐนันท์ วิริยะวิทย์, ปัทมา สารสุข,
อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์ และ ภูมิพัฒน์ ตระกูลทัศน์เจริญ

¹Nitta Roonkaseam, Soraya Ngamsnit, Preeya Sompuet, Jantiga Supapong,
Sirimon Puengsangwal, Nisararat Wilailuk, Pratchaya Tongchum, Nathanan Wiriawit,
Pattama Sarasuk, Ornanong Kositpipat and Phumipat Trakooltasjaroen

¹สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

¹Communication Arts Department, Faculty of Management Sciences,
Phranakhon Rajabhat University, Thailand.

¹Corresponding author's email: nitta@pnru.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาและพัฒนา มรรควิธีลดเวรคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” และ 2. เพื่อศึกษาผลลัพธ์จากมรรควิธีลดเวรคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” บทความวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการในการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ (1) ทีมสนับสนุน ประกอบด้วย คณาจารย์สาขาวิชานิติศาสตร์ ตัวแทนจากมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล และตัวแทนศิษย์เก่า และ (2) กลุ่มเป้าหมายหลัก ประกอบด้วย นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ รหัส 60 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ปีการศึกษา 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสัมภาษณ์และแบบสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหาและกระบวนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม

ผลการวิจัยพบว่า 1. มรรควิธีลดเวรคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรมยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรงและการผลิตสื่อบอร์ดเกม การพัฒนาและผลิตสื่อ การทดลองเล่น และการประเมินผล/ถอดบทเรียน ในลักษณะของ ปัจจัยนำเข้า-กระบวนการ-ผลลัพธ์ และเน้นหลักการมีส่วนร่วมทั้งการเป็นผู้ออกแบบบอร์ดเกม ผู้เล่น และผู้ปรับปรุงและประเมินผลบอร์ดเกมของนักศึกษา 2. การมีส่วนร่วมในการออกแบบ สร้างสรรค์ และเล่นบอร์ดเกม ทำให้นักศึกษาสามารถลดการพูดคำรุนแรงลงได้และตระหนักในความสำคัญของการใช้สมาวาจามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์และการพูดด้วยเมตตาจิต

คำสำคัญ: นวัตกรรม; บอร์ดเกม; สื่อสร้างสรรค์; คำรุนแรง; การมีส่วนร่วม

Abstract

This research aims to 1. study and develop the methods of reducing hate speech with the creative innovation of the board game development process and 2. study the result of reducing hate speech with the creative innovation of the board game development process. This research paper is participatory communication research in research. The samples used in this study were using Purposive Sampling. Participants in this research process were (1) the support team, which consists of faculty members in the Communication Arts Department, representatives from the Women and Men Progressive Movement Foundation (WMP), and representatives of alumni; and (2) the leading target group, which consists of students in Communication Arts, Code 60. They enrolled in the media literacy course for the 2019 academic year. The tools used for data collection were interviews and group discussions. The data Analyzing process through content analysis and development process for innovative game boards.

The results of the research were as follows: 1. The steps in developing innovative board games include: (1) the pre-production step comprises assigning a development project "innovative board game, mind-changing" words, the practice of empowerment to enhance the knowledge and understanding of violent words (hate speech), and the development of innovative board games. (2) The production process, which develops a board game, reduces students' hate speech, and (3) a trial run of the prototype. Post-production stages that evaluate and transcribe the lessons learned about hate speech. 2. This research found that students who participate in designing, creating, and playing board games show board game's effectiveness. Students could reduce violent speech and become more aware of the importance of proper speech, especially speaking, beneficial and compassionate.

Keywords: Innovation; Board Game; Creative Media; Hate Speech; Participation

บทนำ

การสำรวจความคิดเห็นเรื่อง “บูลลี่ กลั่นแกล้ง ความรุนแรงในสถานศึกษา” ของเครือข่ายนักกฎหมายเพื่อเด็กและเยาวชน ได้แสดงให้เห็นว่าการบูลลี่ส่วนใหญ่มีทั้งเรื่องของพฤติกรรมและเรื่องของ “คำ” กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างที่เคยถูกบูลลี่นั้น ร้อยละ 43.57 ถูกบูลลี่ด้วยการล้อบุพการี ร้อยละ 41.78 ถูกบูลลี่ด้วยการพูดจาเหยียดหยาม และอื่น ๆ เช่น นินทา ด่าทอ ล้อปมด้อย พูดเชิงให้ร้าย เสียด ส่วนคนที่แกล้ง คือเพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้อง (TCIJ, 2020) คำรุนแรงดังกล่าวนี้สามารถสร้างผลกระทบต่อผู้ได้รับความรุนแรงได้ โดยเฉพาะกับกลุ่มเด็กและเยาวชน ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ดังข้อมูลจากอธิบดีกรมสุขภาพจิตได้แสดงให้เห็นว่า “การใช้คำพูดที่รุนแรงส่งผลกระทบต่อบุคคล 3 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ คนพูด คนที่เป็นฝ่ายตรงข้ามกับคนพูด และคนอื่น ๆ ที่อยู่รอบข้าง อาทิ เด็กและเยาวชน ซึ่งจะเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบจากความคุ้นชินในการใช้คำพูดที่รุนแรง ซึ่งอาจขยายความเกลียดชังเป็นวงกว้างและเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะคุ้นชินต่อการใช้คำพูดรุนแรงโดยไม่รู้ตัว เสี่ยงต่อการมีปัญหาทางอารมณ์และการสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นในอนาคต ส่งผลให้เป็นคน



รุ่นใหม่ที่จะเสี่ยงจะใช้พฤติกรรมรุนแรง ส่วนคนที่รับฟังมากเกินไปก็จะส่งผลให้เครียดและกังวลสูง” (Thairath Online, 2014)

ในการประเมินความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับคำรุนแรงและการรับมือของนักศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ชั้นปีที่ 4 รหัส 60 ผ่านกิจกรรม “กำแพงแห่งคำรุนแรง” ในรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิษฐา หุ่นเกษม เป็นผู้สอน ทำให้ได้พบว่า ความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับ “คำ” ส่วนใหญ่ที่นักศึกษาได้พบนั้นมาจากความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับการนำ รสนิยมทางเพศของคนมาล้อเลียนและการนำความต้อยกว่าในชนชั้นมาตีตรา การลดทอนคุณค่าความเป็น มนุษย์ ผลจากการทำกิจกรรมยังทำให้พบอีกด้วยว่า นักศึกษาเป็นทั้งผู้พบเห็นหรือได้ยินคำรุนแรงเหล่านั้นและ เป็นผู้พูดคำเหล่านั้นเองด้วย นอกจากนั้น นักศึกษายังให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกว่า บางครั้งคำรุนแรงอาจเกิดจากการ ใช้ “น้ำเสียง” ที่มีระดับของน้ำหนักเข้ามาประกอบในขณะพูด ทำให้คำรุนแรงมีความรุนแรงและบั่นทอนจิตใจ มากยิ่งขึ้นด้วย

การกลั่นแกล้งด้วยการใช้คำรุนแรงในข้างต้นนั้นจัดเป็นการบูลลี่ทางวาจา (Verbal Bullying) ซึ่งส่งผล กระทบถึงบาดแผลทางใจ ความอับอาย และความรู้สึกเจ็บปวดของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง ในการแก้ไขปัญหาการ กลั่นแกล้งหรือการบูลลี่นั้นมีหลายหน่วยงานที่ได้ดำเนินการรณรงค์สร้างความตระหนักรู้ และวิธีการรับมือจาก การถูกกลั่นแกล้งรังแก อาทิ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) รณรงค์โครงการใช้ สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ หรือ dtac ร่วมกับมูลนิธิ Path2Health (แพथทูเฮลท์) ในโครงการ Stop Bullying: เลิฟแคร์ไม่รังแกกัน ต่อมาในปี พ.ศ. 2562 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้สนับสนุน โครงการพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม ดำเนินการโดยสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ คณะนิเทศศาสตร์ ร่วมกับสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร และภาคี เครือข่ายสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อให้เกิดองค์ความรู้นวัตกรรมสื่อ จาก กระบวนการวิจัยและทดลองเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยใช้บริบทของพื้นที่มาเชื่อมโยงกับประเด็นสังคม ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อและพัฒนาการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในนิเวศน์สื่อใหม่

ข้อค้นพบจากสภาพปัญหาของคำรุนแรงดังกล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยพบว่า คำรุนแรงเหล่านี้ ล้วนเป็นสิ่งตรงกันข้ามกับเรื่องของ “สัมมาวาจา” เช่น การพูดส่อเสียด การพูดเท็จ การพูดที่ไม่เป็นประโยชน์ ยิ่งไปกว่านั้นแล้ว ในการใช้คำรุนแรงเหล่านี้เมื่อพูดออกไปแล้ว ทั้งทำให้ตนเองและผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง “มรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” เพื่อให้บอร์ดเกมเป็นมรรควิธีหรือกระตุ้นในทางตรงต่อการลดเว้นคำรุนแรงและกระตุ้น ในทางอ้อมต่อการใช้คำพูดที่เป็นสัมมาวาจาเพิ่มขึ้นตามลำดับ อนึ่ง การเลือกบอร์ดเกมมาใช้ในฐานะของ “สื่อสร้างสรรค์” นี้ เนื่องจากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมได้แสดงให้เห็นแล้วว่า การใช้ บอร์ดเกมในรูปแบบของ Game-based Learning มีผลต่อผู้เล่นในด้านต่าง ๆ เช่น การเปิดพื้นที่และ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น การเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง การฝึกฝนด้านความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ การฝึกฝนทักษะในด้านต่าง ๆ และผลในด้านของของสภาวะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาบรรทัดฐานวัฒนธรรมด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม”
2. เพื่อศึกษาผลลัพธ์จากบรรทัดฐานวัฒนธรรมด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม”

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการในการวิจัย (Communication participatory action research) โดยใช้วิธีการ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเลือกผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัย ผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ดังนี้

ทีมสนับสนุน ประกอบด้วย คณาจารย์สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร รวมถึงทีมสนับสนุนที่หนึ่งจาก “มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล” เจาะจงเลือกจากภาคีเครือข่ายที่มีบทบาทและประสบการณ์ตรงในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ความรุนแรงในปริบทและรูปแบบต่าง ๆ และยินดีที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยครั้งนี้ สำหรับทีมสนับสนุนทีมที่สอง ได้แก่ ทีมศิษย์เก่าสาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เจาะจงเลือกเนื่องจากเป็นผู้มีประสบการณ์ในการดำเนินการณรงค์ในประเด็นสุขภาวะต่าง ๆ เพื่อให้มีบทบาทในฐานะพี่เลี้ยง/และผู้สนับสนุนการดำเนินงานในระหว่างการผลิตและพัฒนาเกมและการทดลองเล่นเกม

กลุ่มเป้าหมายหลัก ประกอบด้วย นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ที่ลงทะเบียนในรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ภาควิชาที่ 1/2562 และภาควิชาที่ 2/2562 โดยมีเป้าหมายให้นักศึกษาลดเว้นคำรุนแรงของตนและใช้สัปดาห์จากต่อกันให้มากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่สอง การดำเนินการวิจัยตามบรรทัดฐานวัฒนธรรมด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” นี้ ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรมยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรงและการผลิตสื่อบอร์ดเกม การพัฒนาและผลิตสื่อ การทดลองเล่น และการประเมินผล/ถอดบทเรียน ในลักษณะของปัจจัยนำเข้า-กระบวนการ-ผลลัพธ์

ขั้นตอนที่สาม การศึกษาและเก็บข้อมูลจากนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ด้วยการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มอย่างไม่เป็นทางการจากนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ที่ลงทะเบียนในรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ภาควิชาที่ 1/2562 และภาควิชาที่ 2/2562

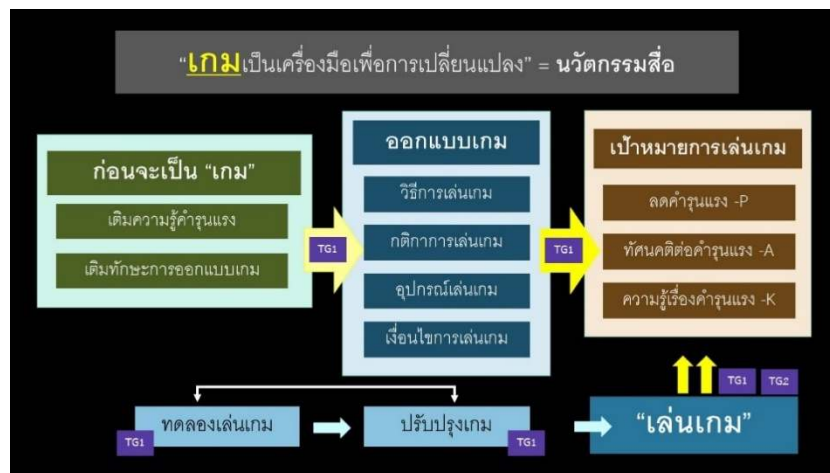
อีกทั้งงานวิจัยนี้ได้รับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการวิชาการและจริยธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เลขที่โครงการวิจัย 62/126 ให้ไว้ ณ วันที่ 24 กันยายน 2562 นอกจากนั้นแล้ว ผู้วิจัยได้ปกปิดและรักษาความลับ (Confidentiality) ต่อข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมด้วยการไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่ม

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการกระบวนการพัฒนามรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” ตามขั้นตอนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ กล่าวคือ ขั้นตอนก่อนการผลิตสื่อ (Pre-production) ขั้นตอนการผลิตสื่อ (Production) และขั้นตอนหลังการผลิตสื่อ (Post-production) ผลการวิจัย ดังนี้

การพัฒนามรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม”

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า มรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรมยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรงและการผลิตสื่อบอร์ดเกม การพัฒนาและผลิตสื่อ การทดลองเล่น และการประเมินผล/ถอดบทเรียน นอกจากนี้ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายจะได้มีส่วนร่วมตลอดกระบวนการ ทั้งการเป็นผู้ออกแบบบอร์ดเกม ผู้เล่น และผู้ปรับปรุงและประเมินผลบอร์ดเกม ดังภาพประกอบหมายเลข 1 ต่อไปนี้



ภาพที่ 1 การอธิบายการพัฒนามรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อบอร์ดเกม

สำหรับรายละเอียดในขั้นตอนก่อนการผลิตมีดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่หนึ่ง คือ การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องคำรุนแรง สัมมาวาจา และการผลิตสื่อบอร์ดเกมเพื่อให้ได้ข้อมูลประกอบแนวทางการดำเนินงานออกแบบโครงการและการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม

ขั้นตอนที่สอง คือ ภาคปฏิบัติการเสริมศักยภาพเพื่อยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรงและการพัฒนานวัตกรรมสื่อบอร์ดเกม สำหรับกิจกรรมเพื่อยกระดับความรู้และความเข้าใจ มี 3 กลุ่มกิจกรรมประกอบด้วย (1) การยกระดับความรู้และความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรง (2) การยกระดับความรู้และความเข้าใจเพื่อพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม และ (3) การยกระดับความรู้และความเข้าใจเรื่องกระบวนการคิดและการออกแบบกิจกรรม ดังนี้

กลุ่มกิจกรรมที่ 1 การยกระดับความรู้และความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรง

กิจกรรมที่ 1 เป็นการบรรยายโดยวิทยากร คือ ดร.เชนตติ ทินนาม เรื่อง “คำรุนแรงทางเพศสภาพ” เพื่อปูพื้นฐานความเข้าใจในเรื่องคำและระดับของความรุนแรง รวมถึงการสร้างและกระตุ้นความตระหนักในเรื่องของคำรุนแรงอีกด้วย ดังภาพประกอบหมายเลข 2



ภาพที่ 2 การบรรยายเรื่อง “คำรุนแรงทางเพศสภาพ” โดยวิทยากร ดร.ชนตติ ทินนาม

กิจกรรมที่ 2 การบรรยายและฝึกปฏิบัติการเพื่อเรียนรู้เรื่อง “คำซ้ำเติม” โดยวิทยากรจากมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล เพื่อชักชวนนักศึกษาให้คิดและกระตุ้นความตระหนักต่อสถานการณ์ปัญหาความรุนแรงต่อเด็กผู้หญิงและครอบครัว จากนั้นเป็นกิจกรรมการระดมความคิดต่อข่าวความรุนแรงที่พบในสื่อออนไลน์และสื่อมวลชน ดังภาพประกอบหมายเลข 3



ภาพที่ 3 การระดมความคิดต่อข่าวความรุนแรงที่พบในสื่อออนไลน์และสื่อมวลชนของนักศึกษา

กลุ่มกิจกรรมที่ 2 การยกระดับความรู้และความเข้าใจเพื่อพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมภาคปฏิบัติการเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม โดยวิทยากรจากกลุ่มเพื่อนเกม และวิทยากรจากเพจ “บอสแล็ปบอร์ดเกม” จากนั้นนักศึกษาได้ทดลองออกแบบเกมและทดลองเล่นเพื่อลดการใช้ “คำรุนแรง” หรือ bullying กันทางวาจา ดังภาพประกอบหมายเลข 4



ภาพที่ 4 นักศึกษาทดลองเล่นบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ธรรมชาติและลักษณะของบอร์ดเกม

กลุ่มกิจกรรมที่ 3 การยกระดับความรู้และความเข้าใจในเรื่องกระบวนการคิดและการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ 4 การฝึกปฏิบัติการเรื่อง Design Thinking โดยวิทยากร ผศ.ดร.สกุลศรี ศรีสารคาม จากสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ เพื่อเรียนรู้หลักการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม ดังภาพประกอบหมายเลข 5



ภาพที่ 5 การเรียนรู้เรื่อง Design Thinking ของนักศึกษา

รายละเอียดของกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกมตามกระบวนการ Design Thinking ดังนี้

ขั้นตอนที่หนึ่ง นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ได้รับมอบหมายให้ออกแบบบอร์ดเกมเพื่อลดคำรุนแรง และทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายผู้รับสาร โดยเฉพาะในเรื่องของ “คำรุนแรง” เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับคำรุนแรง มุมมองในเรื่องของคำรุนแรง ผลกระทบและการรับมือ

ขั้นตอนที่สอง ออกแบบบอร์ดเกมเพื่อลดคำรุนแรง ผ่านกิจกรรม “โยนไอเดีย” ได้แก่ วิธีการเล่นบอร์ดเกม กฎกติกาการเล่น อุปกรณ์การเล่น และเงื่อนไขการเล่นบอร์ดเกม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหรือผู้เล่นบอร์ดเกมได้พบเจอกับสถานการณ์ที่ผู้ออกแบบเกมต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกม โดยมีทีมสนับสนุนหลักและรองในการให้คำปรึกษาและแนะนำระหว่างการพัฒนาบอร์ดเกมดังกล่าว ได้แก่ อาจารย์สาขาวิชานิติศาสตร์ ศิษย์เก่าสาขาวิชานิติศาสตร์ และภาคีเครือข่ายจากมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล

ในการพัฒนาและผลิตบอร์ดเกมลดคำรุนแรงนี้ พบว่ารูปแบบของการเรียนรู้คำรุนแรงผ่านบอร์ดเกมที่นักศึกษาผลิตขึ้นมา มีเป้าหมายในการลด “คำรุนแรง” หรือการใช้คำพูดเพื่อโจมตีกลุ่มบุคคลหรือปัจเจกบุคคล ทั้งแสดงความเกลียดชัง ยุยงให้เกิดความเกลียดชัง เหยียดหยามศักดิ์ศรี ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ การแบ่งแยกหรือกีดกันเขา/เรา หรือการยั่วยุส่งเสริมให้เกิดความรุนแรง หากเทียบเคียงกับเรื่องของ

“สัมมาวาจา” แล้วนั้น บอร์ดเกมเหล่านี้จะเป็นมรรควิธีในการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกมเป็นผู้ที่พูดถูกกาล พูดความจริง พูดคำอ่อนหวาน พูดวาจาที่มีประโยชน์ และพูดด้วยเมตตาจิตนั่นเอง ดังตัวอย่างการเลือกเนื้อหาเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมของนักศึกษา เช่น

“การเลือกใช้คำรุนแรง “อ้วน” เพราะคำนี้หลายคนอาจจะมองดูว่าธรรมดาไม่ได้รุนแรงมากอะไร แต่คนที่รับฟังนั้นอาจจะทำให้เขาเสียความรู้สึกอย่างมาก อาจทำให้บุคคลที่รับฟังอาจจะทำให้อยากฆ่าตัวตาย หรือทำร้ายร่างกายได้ แต่ข้อควรระวังคือ ในการเล่นเกมเราอาจจะเผลอหลุดปากไปตอนน้อง ๆ เล่นเกมก็ได้”

“เลือกใช้คำรุนแรงด้านการพูดจา เพื่อให้ผู้คนที่แต่ละคนได้รู้ตัวว่าการพูดจาหยาบคายมันก็ไม่ได้ดีนะ เราควรพูดจาให้สุภาพกับบุคคลอื่น ๆ เพื่อให้เขาสนใจเราอยากจะทำกับเรา ส่วนคนที่พูดจาหยาบคายก็อยากให้เราว่าถ้าเราหันมาพูดจาสุภาพ ผลดีที่ตามมามันจะเป็นยังไง มีเพื่อนเยอะขึ้นมั้ย และเพื่อให้รู้ว่าการพูดจาสุภาพมันก็ไม่ได้ยากอะไร”

รูปแบบของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่จะลดคำรุนแรงในข้างต้นนั้น แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ (1) Table Top (เกมที่เล่นบนโต๊ะด้วยกระดาน/กระดานขนาดใหญ่) (2) Card Game (เกมการ์ด) และ (3) Role playing game (เกมสวมบทบาท) ดังตัวอย่างภาพ prototype บอร์ดเกมพลิกความคิด ลด “คำ” รุนแรงต่อไปนี้



ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพ prototype บอร์ดเกมพลิกความคิด ลด “คำ” รุนแรง

ขั้นตอนที่สาม การพัฒนา “PROTOTYPE” หรือต้นแบบของบอร์ดเกมเพื่อลดคำรุนแรง โดยไม่เน้นความสวยงาม ทั้งนี้ เมื่อได้ prototype ของบอร์ดเกมแล้ว จะเป็นการร่วมกันทดลองเล่นบอร์ดเกม ประเมินและปรับปรุงแบบบอร์ดเกม ข้อความหรือประเด็นที่จะสื่อสาร และอื่น ๆ เพื่อให้บอร์ดเกมที่ผลิตเหมาะสมกับประเด็นปัญหา ความต้องการ และกลุ่มเป้าหมาย โดยมุ่งหวังให้ผู้เล่นเกมสนใจจะเรียนรู้ในเรื่องของคำรุนแรงมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ตั้งใจที่จะลดการพูดโดยใช้คำรุนแรงกับบุคคลอื่น และตั้งใจที่จะหยุดการพูดโดยใช้คำรุนแรงกับบุคคลอื่น

ขั้นตอนที่สี่ ทดลองเล่นบอร์ดเกมเพื่อลดคำรุนแรงเพื่อการพัฒนาและปรับปรุงบอร์ดเกม และการถอดบทเรียนการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรมในเรื่องของคำรุนแรง

ในการทดลองเล่นบอร์ดเกมนี้ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ได้ทดลอง prototype ครั้งที่ 1 กับนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศาสตร์ วิทยาลัยการฝึกหัดครู ที่มีประสบการณ์ในการฝึกสอนรายวิชาในโรงเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ดังภาพประกอบหมายเลข 7



ภาพที่ 7 การทดลอง prototype บอร์ดเกมลดคำรุนแรงของนักศึกษา

ผลลัพธ์จากกรณีวิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม”

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มแบบไม่เป็นทางการทำให้พบว่า นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์กลุ่มเป้าหมายสามารถลด “คำรุนแรง” หรือการใช้คำพูดเพื่อโจมตีกลุ่มบุคคล หรือปัจเจกบุคคล ทั้งแสดงความเกลียดชัง ยุยงให้เกิดความเกลียดชัง เหยียดหยามศักดิ์ศรี ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ การแบ่งแยกหรือกีดกันเขา/เรา หรือการยั่วยุส่งเสริมให้เกิดความรุนแรง และตระหนักในความสำคัญของการใช้สั้มาวามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์และการพูดด้วยเมตตาจิต ดังตัวอย่างการถอดบทเรียนการเรียนรู้เท่าทันคำรุนแรงจากบอร์ดเกมผ่านการสนทนากลุ่ม เช่น

“การทำบอร์ดเกมทำให้ดิฉันรู้เท่าทันคำรุนแรง เพราะทำให้รู้วิธีป้องกันการถูกบูลลี่ในสื่อ แต่ถ้าหากมีการใช้คำรุนแรงกับตัวเราเองขึ้นมาจริง เราควรที่จะไม่สนใจหรือบล็อกผู้ใช้งานคนนั้นทิ้ง เพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์แบบนี้ซ้ำอีก นอกจากการทำบอร์ดเกมแล้ว การทำการทวนเสียดสีหรือหนังสือก็เป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการรณรงค์ลดการใช้คำรุนแรง”

“การทำบอร์ดเกมเราลงมือทำเองและได้รู้ถึงคำรุนแรงว่ามีผลกระทบอะไรกับคนที่โดนบูลลี่ การรับมือจากคำรุนแรง คือ ไม่ได้ตอบและไม่ใช้คำรุนแรง”

“คิดว่าตัวเองรู้เท่าทันคำรุนแรงมากขึ้นค่ะ อย่างเรื่องคนที่พูดคำรุนแรงกับเรา เพราะบางทีคนไม่รู้หรือกว่าที่พูดไปแรงไหม แต่สำหรับคนที่เขาฟัง เขามั่นใจเพราะคนเราไม่เหมือนกัน เวลาจะพูดอะไรออกก็ต้องคิดก่อนพูดเสมอ”

ข้อที่น่าสนใจก็คือ จากข้อมูลการสัมภาษณ์ทำให้พบว่าบอร์ดเกมสำหรับกลุ่มนักศึกษานิติศาสตร์ไม่ใช่เพียงแค่บอร์ดเกมเพื่อเล่นสนุกสนานอย่างเดียว แต่มีบทบาทหน้าที่มากกว่านั้น ประมวลได้ ดังนี้

1. บอร์ดเกมในฐานะของการเป็นห้องทดลองเสมือนจริง (virtual lab) หมายถึง การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นเกมได้เรียนรู้ถึงผลลัพธ์ของการพูดสิ่งที่ไม่ดี พูดคำหยาบ (ใช้คำบูลลี่คนอื่น) และผลลัพธ์ของการพูดดี ๆ หรือไม่พูดคำหยาบ (สั้มาวจาก)

2. บอร์ดเกมในฐานะของการเป็น “แม่เชื่อมแม่ซั้ระหว่าง 2 ฝ่าย” คือ การเชื่อมซั้ระหว่างผู้ถูกระทำ (ซึ่งเป็นผู้ทนรับคำรุนแรงจากคนอื่น) และผู้กระทำ (หรือผู้ที่ใช้คำรุนแรงพูดใส่ผู้อื่น) ให้ได้เข้าใจและรับรู้ความรู้สึกของกันและกัน และ

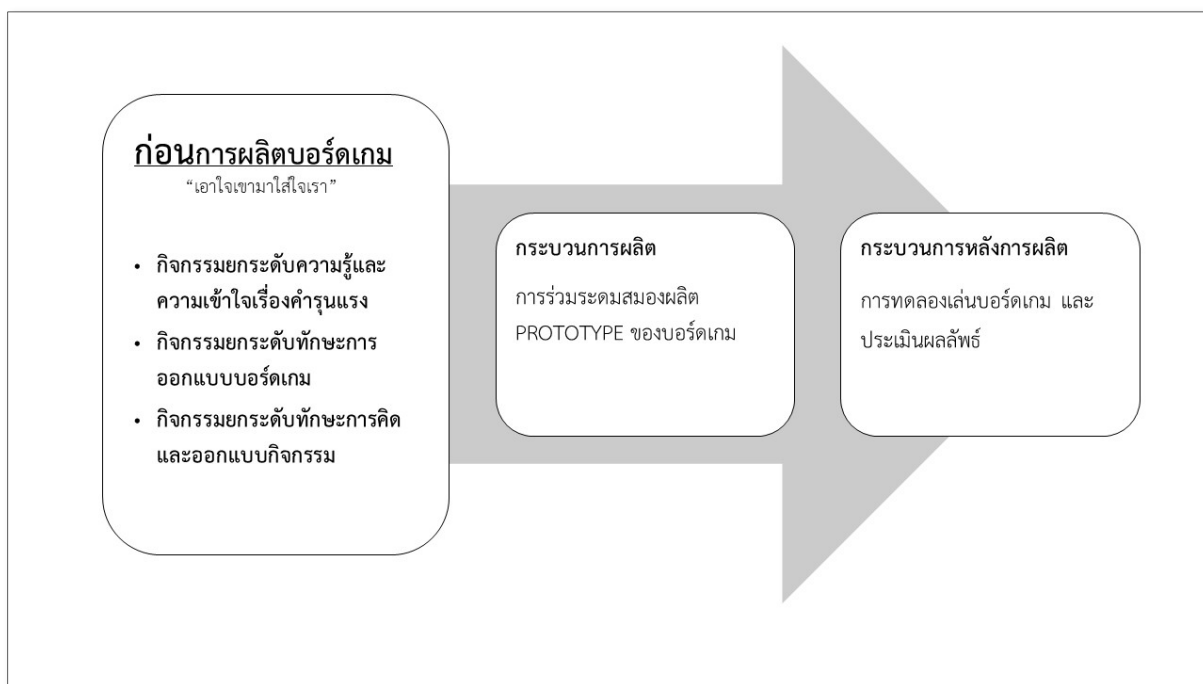
3. บอร์ดเกมในฐานะของการเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ (learning space) หมายถึง การเป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นเกมจะได้เรียนรู้ถึงแนวทางในการจัดการปัญหาเรื่องคำรุนแรงที่ตนเองหรือเพื่อนถูกระทำ

องค์ความรู้ใหม่

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” ดำเนินการผ่านการสร้างมีส่วนร่วมในกระบวนการ (Participation by process) ในความหมายถึง นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ รวมถึงกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและกลุ่มผู้สนับสนุนอื่น ๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย ในขั้นตอนที่สำคัญ กล่าวคือ ขั้นตอนก่อนการผลิตสื่อ ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิตสื่อ โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับขั้นตอนก่อนการผลิต เพื่อยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรง

ดังนั้น หัวใจสำคัญของการพัฒนา “นวัตกรรมบอร์ดเกม” เพื่อให้ได้มาซึ่งมรรควิธีในการลดเว้นคำรุนแรงนั้น ขั้นตอนก่อนการผลิตสื่อด้วยการยกระดับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องของคำรุนแรงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อกระตุ้นและยกระดับให้ผู้สรรค์สร้างสื่อได้ทั้งความรู้ ความเข้าใจ และรับรู้ความเจ็บปวดจากถ้อยคำรุนแรงนั้น ทั้งจากการเป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ หรือ “การเอาใจเขามาใส่ใจเรา” อีกด้วย นอกเหนือจากนั้นแล้ว การยกระดับความรู้และความเข้าใจเพื่อพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม และการยกระดับความรู้และความเข้าใจเรื่องกระบวนการคิดและการออกแบบกิจกรรมยังเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้สร้างสรรค์ในกระบวนการก่อนการผลิตสื่อด้วยเช่นกัน

องค์ความรู้ที่ได้รับจากผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถสังเคราะห์เพื่อให้เกิดเป็นแนวทางหรือมรรควิธีเพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบอร์ดเกมหรือสื่อสร้างสรรค์อื่น ๆ และเพื่อลดเว้นคำรุนแรงหรือประเด็นรณรงค์ทางสังคมอื่น ๆ อย่างได้ผลและมีประสิทธิภาพดังเช่นนวัตกรรมสื่อบอร์ดเกมที่ส่งผลทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะคิด และแนวโน้มในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คำรุนแรง ดังนี้



ภาพที่ 8 หัวใจสำคัญของการพัฒนาบอร์ดเกม
ที่มา: สังเคราะห์โดยคณะผู้วิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 การพัฒนามรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” พบว่า กระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์หรือ “นวัตกรรมสื่อบอร์ดเกม” ให้เป็นมรรควิธีในการลดคำรุนแรงและสร้างสัมมาวาจาขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการวิจัยครั้งนี้ได้มีการวางแผนเป้าหมายและกระบวนการออกแบบการวิจัยและการออกแบบบอร์ดเกมให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ ทั้งขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต

ข้อมูลจากการทบทวนงานวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า ในการใช้บอร์ดเกมในรูปแบบของ Game-based Learning หรือการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการศึกษาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ นั้น เงื่อนไขสำคัญคือ “การมีส่วนร่วม” ในการออกแบบบอร์ดเกม การเล่นเกม และการประเมินผลบอร์ดเกมของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mostowfi, Mamaghani, and Khorramar ที่ได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อย่างชัดเจน กล่าวคือ เริ่มต้นด้วยการศึกษาและทบทวนแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการรีไซเคิลและการแยกขยะ จากนั้นออกแบบบอร์ดเกมในรูปแบบของ Prototype ทดลองเล่นเกมและประเมินผลจากผู้เล่นด้วยการสนทนากลุ่ม นำข้อมูลที่ได้รับจากการประเมินผลมาออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการรีไซเคิลและแยกขยะ และให้กลุ่มตัวอย่างทดลองเล่นและประเมินผลเกมนั้น รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิษฐา หุ่นเกษม (Roonkaseam, 2018) เรื่อง “การบูรณาการการเรียนการสอนกับการสื่อสารเพื่อใช้ประโยชน์ งานวิจัย “ส้มโอโมเดล” ที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการ “มีส่วนร่วม” จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในโครงการในบทบาทต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น บทบาทการมีส่วนร่วมของทีมวิชาการ ทีมชุมชน และทีมนักศึกษา ในการร่วมเป็นคณะทำงานเพื่อสื่อสารผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ ร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลและตรวจสอบข้อมูล ร่วมสังเคราะห์และคืนข้อมูล ตลอดจนร่วมรับผลประโยชน์จากการสื่อสารผลงานวิจัย ตลอดจนการออกแบบโครงการให้มีกิจกรรมภาคปฏิบัติการเสริมศักยภาพการสื่อสาร “นักสื่อสารชุมชน” ด้วยการให้ความรู้ในเรื่องของการแปลงร่างผลงานวิจัยให้เป็นสื่อเพื่อการสื่อสารและการพัฒนาอีกด้วย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 ผลลัพธ์จากมรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” พบว่า นวัตกรรมสื่อบอร์ดเกมเป็นมรรควิธีที่สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดผลทั้งการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และแนวโน้มในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คำรุนแรง อาจเป็นเพราะการพัฒนาสื่อบอร์ดเกมลดคำรุนแรงนี้ได้วางแผนเป้าหมายชัดเจนเพื่อให้สามารถสร้างสัมมาวาจาให้เกิดขึ้นได้ ดังที่ เดชรัต สุขกำเนิด ได้กล่าวว่า “ในการออกแบบเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้ สิ่งสำคัญคือต้องรู้เป้าหมายที่ชัดเจน เราต้องเริ่มต้นจากเป้าหมายว่าใช้เกมไปเพื่ออะไร โดยเรียกกันให้ชัดเจนว่า KAP ซึ่ง K คือ Knowledge ให้ความรู้อะไร A คือ Attitude ให้นวัตกรรมและมุมมองใด และ P คือ Practice ทักษะและความอ่อนไหวที่ได้เป็นอย่างไร สิ่งที่ต้องย้ำอยู่เสมอคือ เราไม่ได้ออกแบบลอย ๆ ต้องรู้ว่าเกมจะช่วยตอบอะไร” (Chaiyanon, 2019) ในขณะเดียวกัน การพัฒนาบอร์ดเกมลดคำรุนแรงนี้ได้บูรณาการกับการจัดการเรียนการสอน ทำให้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียน (ทั้งในฐานะของผู้สร้างบอร์ดเกมและผู้เล่นบอร์ดเกม) อยากเรียนรู้ ตลอดจนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า ทั้งระดับความจำและความเข้าใจ กระตุ้นให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและรู้สึกสนุกสนานเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ทำให้เนื้อหา มีความน่าสนใจ และง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น (Khemmanee, 2014) นอกเหนือจากนั้น ประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานนี้ ยังเกิดจากการนำธรรมชาติของความสนุกสนานผ่านการเล่นและการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มมาเป็นเครื่องมือสำหรับออกแบบกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ในเรื่องของคำรุนแรงอีกด้วย (MacKenty, 2006 as cited in Viray, 2016)

ผลลัพธ์จากการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมในโครงการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตณ ธรรมวัฒนา (Limpremwattana, and Thamwattann, 2017) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร” ซึ่งพบว่า ผลกระทบทางบวกจากการเล่นเกมกระดานของวัยรุ่น ได้แก่ ด้านการศึกษา และสติปัญญา การเล่นเกมกระดานช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจ แก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ในด้านอารมณ์และความรู้สึก ทำให้ความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ของตัวเองได้ดีขึ้น รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น และเมื่อเปรียบเทียบกับผลของการเล่นเกมออนไลน์ของ อุษา บิ๊กกินส์ (Biggins, 2008) ที่ศึกษาเรื่อง “การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร” ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าผลแง่บวกของการเล่นเกมคือเยาวชนได้มีสังคม มีการใช้เวลาว่างมีการฝึกสมองในการคิดและการแก้ปัญหา มีการกำหนดเป้าหมายและหาวิธีการเพื่อสู่เป้าหมายนั้น นอกจากนี้การเล่นเกมนจะช่วยทำให้พิมพ์เร็วขึ้น รู้ศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น รวมถึงได้รู้จักเพื่อน และเรียนรู้การวางแผน

ในขณะเดียวกันงานวิจัยของ Noda, Shiotsuki, and Nakao (2019) ยังได้แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมกระดานสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ได้ ตัวอย่างเช่น เกม Make a Positive Start Today ซึ่งเป็นเกมกระดานที่มุ่งพัฒนาความรู้เกี่ยวกับไวรัสเอชไอวี (Human Immunodeficiency Virus) (HIV) และการติดเชื้อทางเพศสัมพันธ์ (STIs) หรือ Kalèdo เป็นเกมกระดานเพื่อการศึกษาที่ใช้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้านโภชนาการ ตัวอย่างดังกล่าวนี้ แสดงให้เห็นว่าเกมกระดานเหล่านี้มีส่วนช่วยเพิ่มพูนความรู้ ที่เกี่ยวข้องกับแต่ละสาขาโดยเฉพาะได้ นอกจากนี้ การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ ยังพบอีกด้วยว่าเกมกระดานและโปรแกรมที่ใช้เกมกระดานมีผลในเชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของสุขภาพ เช่น ความรู้ความเข้าใจในการออกกำลังกาย ความวิตกกังวลในอาการสมาธิสั้น และความรุนแรงของโรคอัลไซเมอร์ เป็นต้น ซึ่งผลการวิจัยเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการเล่นเกมนกระดานจะเป็นการบำบัดเสริมที่มีประสิทธิภาพซึ่งจะช่วยให้การทางคลินิกต่าง ๆ ดีขึ้น

สรุป

การวิจัยเรื่องมรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” ได้แสดงให้เห็นว่า กระบวนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อลดเว้นคำรุนแรงนี้ส่งผลให้บอร์ดเกมสำหรับกลุ่มนักศึกษานิเทศศาสตร์ ไม่ใช่เพียงแค่บอร์ดเกมเพื่อเล่นสนุกสนานอย่างเดียว แต่พบว่าบอร์ดเกมลดคำรุนแรงสำหรับนักศึกษามีบทบาทหน้าที่มากกว่านั้น ประมวลได้ ดังนี้คือ

1. บอร์ดเกมในฐานะของการเป็นห้องทดลองเสมือนจริง (virtual lab) หมายถึง การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นเกมได้เรียนรู้ถึงผลลัพธ์ของการพูดสิ่งที่ไม่ดี พูดคำหยาบ (ใช้คำบูลลี่คนอื่น) และผลลัพธ์ของการพูดดี ๆ หรือไม่พูดคำหยาบ (สัมมาวาจา)
2. บอร์ดเกมในฐานะของการเป็น “แม่เชื่อมแม่ซักระหว่าง 2 ฝ่าย” คือ การเชื่อมซักระหว่างผู้ถูกระทำ (ซึ่งเป็นผู้ทบทวนคำรุนแรงจากคนอื่น) และผู้กระทำ (หรือผู้ที่ใช้คำรุนแรงพูดใส่ผู้อื่น) ให้ได้เข้าใจและรับรู้ความรู้สึกของกันและกัน และ
3. บอร์ดเกมในฐานะของการเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ (learning space) หมายถึง การเป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นเกมจะได้เรียนรู้ถึงแนวทางในการจัดการปัญหาเรื่องคำรุนแรงที่ตนเองหรือเพื่อนถูกระทำ

ดังนั้น การจะนำบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้เพื่อลดเวรคำรุนแรงและกระตุ้นให้เกิดสัมมาวาจาต่อกันมากยิ่งขึ้นกับการศึกษาจึงเป็นมรรควิธีที่ดีและเป็นประโยชน์ อย่างไรก็ตาม นอกจากจะพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อประยุกต์ใช้และตระหนักถึงความสำคัญของสัมมาวาจาแล้วนั้น สิ่งสำคัญและจำเป็น คือ ภาคปฏิบัติการเสริมศักยภาพเพื่อยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรงและการพัฒนานวัตกรรมสื่อบอร์ดเกมสำหรับกิจกรรมเพื่อยกระดับความรู้และความเข้าใจ

บอร์ดเกมลดคำรุนแรงเป็นนวัตกรรมสื่อ ทั้งในประเภทของ product innovation โดยเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของคำรุนแรง และ Process innovation เป็นนวัตกรรมที่กระบวนการของการผลิตเปลี่ยนแปลงได้ทั้งนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครและกลุ่มเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย คณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การมีส่วนร่วมของนักศึกษาใน ดังนั้น กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และ/หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมธรรมชาติจะต้องใช้หลักการมีส่วนร่วมในทุกกระบวนการพัฒนาและออกแบบสื่อ ทั้งขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต

1.2 ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ภาคปฏิบัติการเสริมศักยภาพเพื่อยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรงและการพัฒนานวัตกรรมสื่อบอร์ดเกมเป็นปัจจัยที่ส่งผลอย่างสำคัญต่อความสำเร็จของผลลัพธ์จากมรรควิธีลดเวรคำรุนแรง ดังนั้น กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และ/หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมโดยมีเป้าหมายเพื่อการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะคติและพฤติกรรม และหรือการสอนและสอดแทรกเรื่องธรรมชาติ จำเป็นจะต้องมีภาคปฏิบัติการเสริมศักยภาพของกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เพื่อยกระดับความรู้ความเข้าใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องก่อนการพัฒนาสื่อ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการวิจัยด้วยการศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายหลักและรองอย่างต่อเนื่องในระยะยาวเพื่อให้เห็นผลของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

2.2 ควรทำการวิจัยเชิงทดลองด้วยการนำเกมประเภทต่าง ๆ มาใช้เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น

References

- Biggins, O. (2008). *Creating Virtual Community in Online Games and Online Media Addiction Behavior of Youth in Bangkok*. Bangkok: Damrongchaitham Foundation.
- Chaiyanon, N.T. (2019). *Boardgame for Change*. Retrieved October 18, 2020, from <http://www.shorturl.at/ehGX6>
- Khemmanee, T. (2014). *The Science of Teaching Knowledge to Organize an Effective Learning System*. Bangkok: Dansutthara Printing.
- Limprem wattana, V., & Thamwattann, K. (2017). Behavior of Playing Board Games and Component of Effective Factors for Playing Games of Teenagers in the Bangkok. *Journal of Social Research*, 40(2), 107-132.



- Mostowfi, S. , Mamaghani, N.K. , & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in the Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453-5476.
- Nakao, M. (2019). Special Series on “ Effects of Board Games on Health Education and Promotion” Board Games as a Promising Tool for Health Promotion: A Review of Recent Literature. *Bio Psycho Social Medicine*, 13(5), 1-7.
- Roonkaseam, N. (2018). The Integrated Teaching and Communication for Research Utilizing: The “Pomelo Model”. *Area Based Development Research Journal*, 10(3), 200-213.
- Noda, S. , Shiotsuki, K. , & Nakao, M. (2019). The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review. *Bio Psycho Social Medicine*, 13(1), N. PAG. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Saechia, T. (2017). *Using Strategy-Based Board Games to Develop the Critical Thinking Skills of 9th Grade Students in Large-Sized Schools of the Basic Education Commission of Pathum Thani*. (Master’ Thesis). Faculty of Learning Sciences and Education. Thammasat university. Bangkok.
- TCIJ. (2020). *Thai Children at Risk, Being Bullied in the Classroom and the Online World*. Retrieved April 14, 2021, from <https://www.tcijthai.com/news/2020/19/scoop/9779>
- Thairath Online. (2014). “*Department of Mental Health” Fear of Thai Society is Familiar with the Use of 'Harsh Words'*. Retrieved April 14, 2021, from <https://www.thairath.co.th/content/397816>
- Viray, J. (2016). Engaging Students Through Board Games: Measuring Its Effectiveness on Academic Performance. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6(10), 5-7.