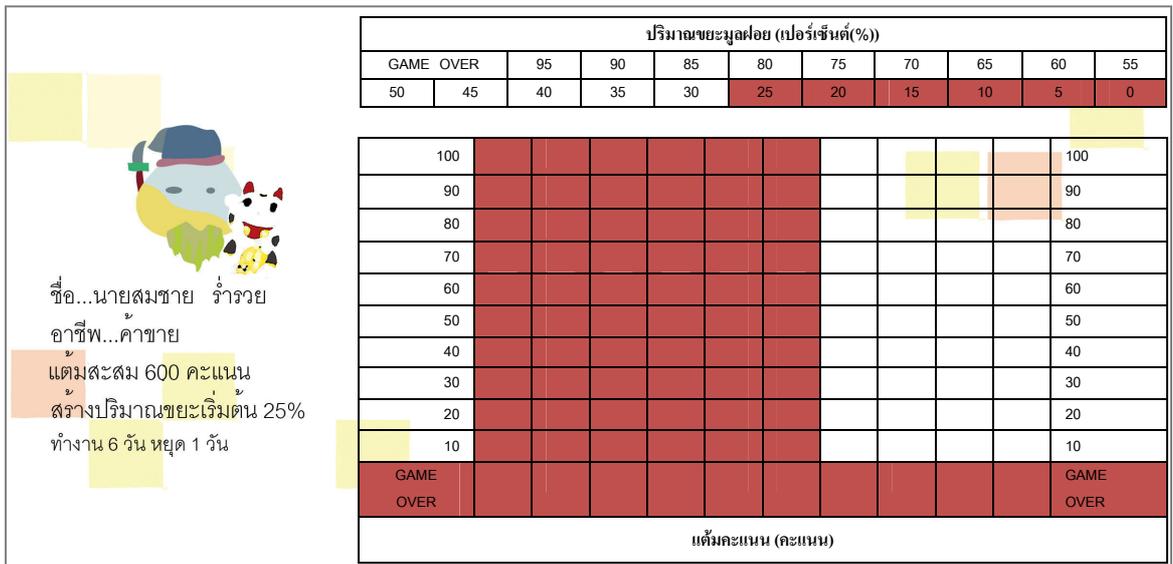
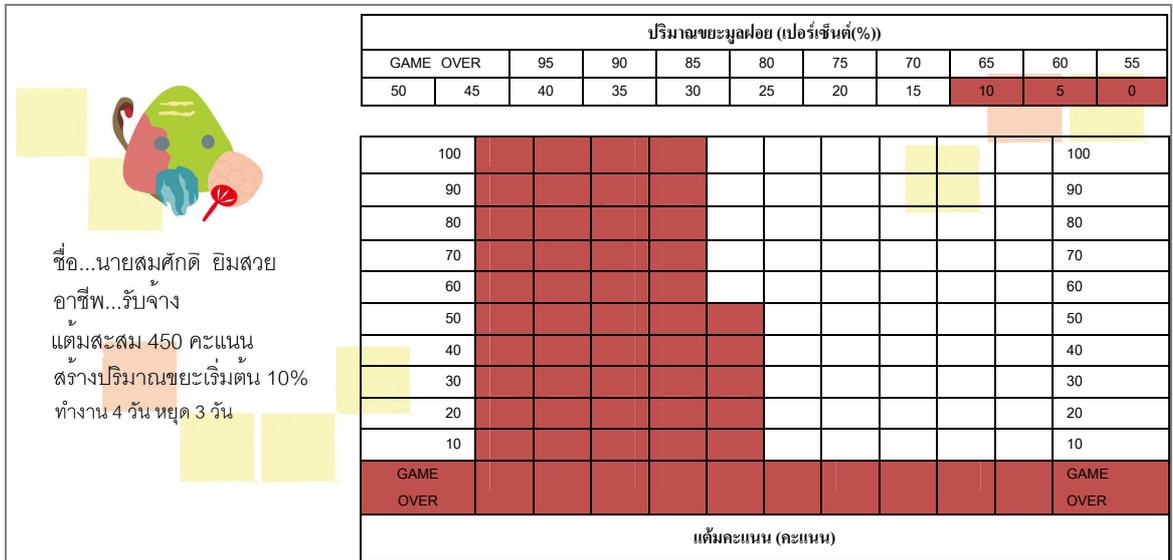
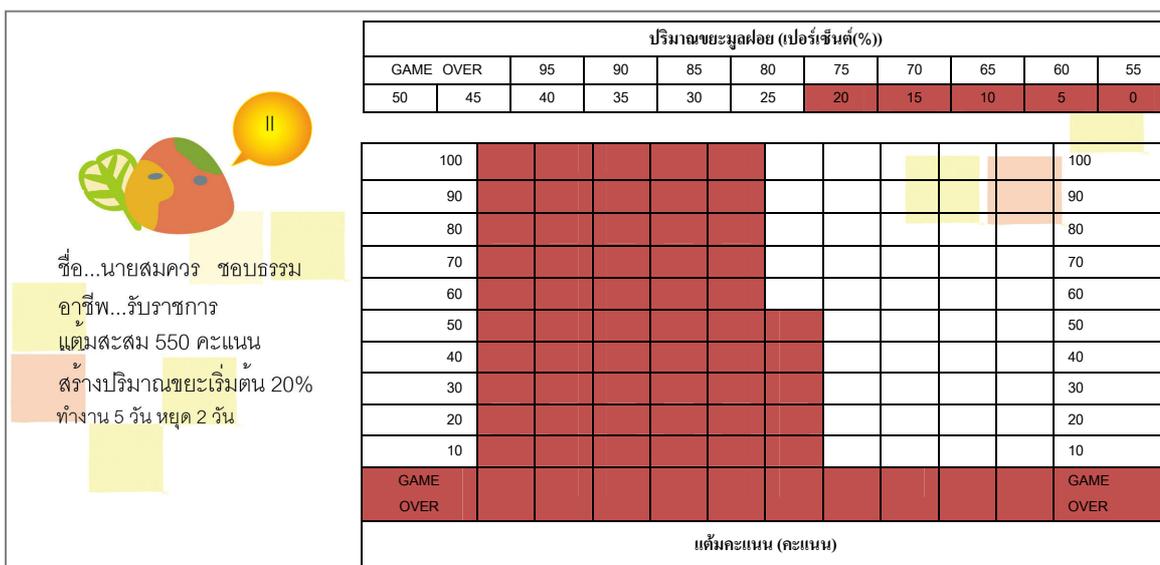
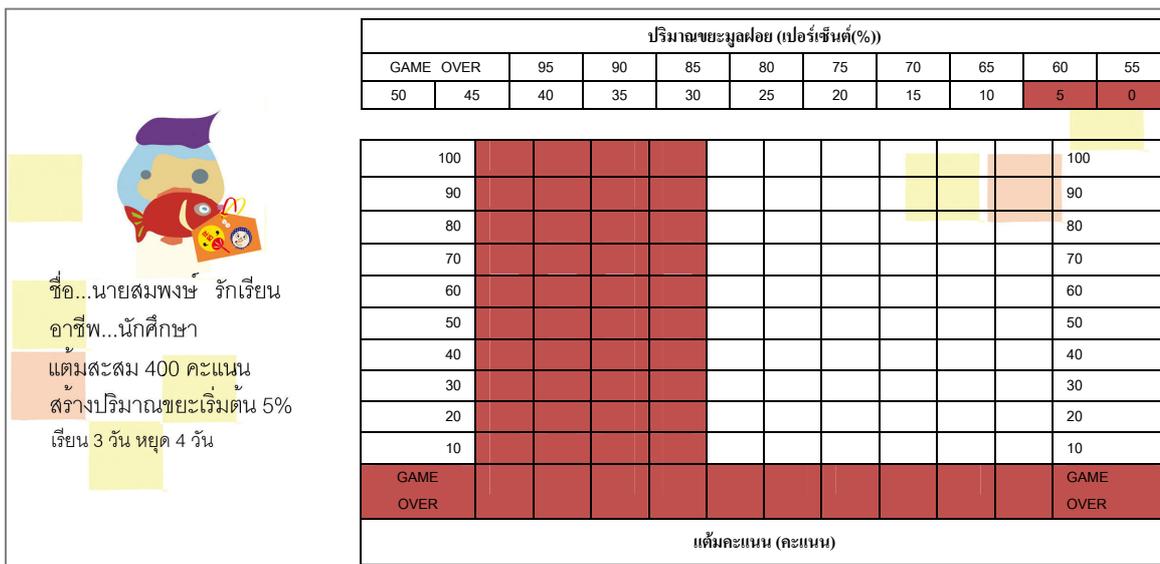
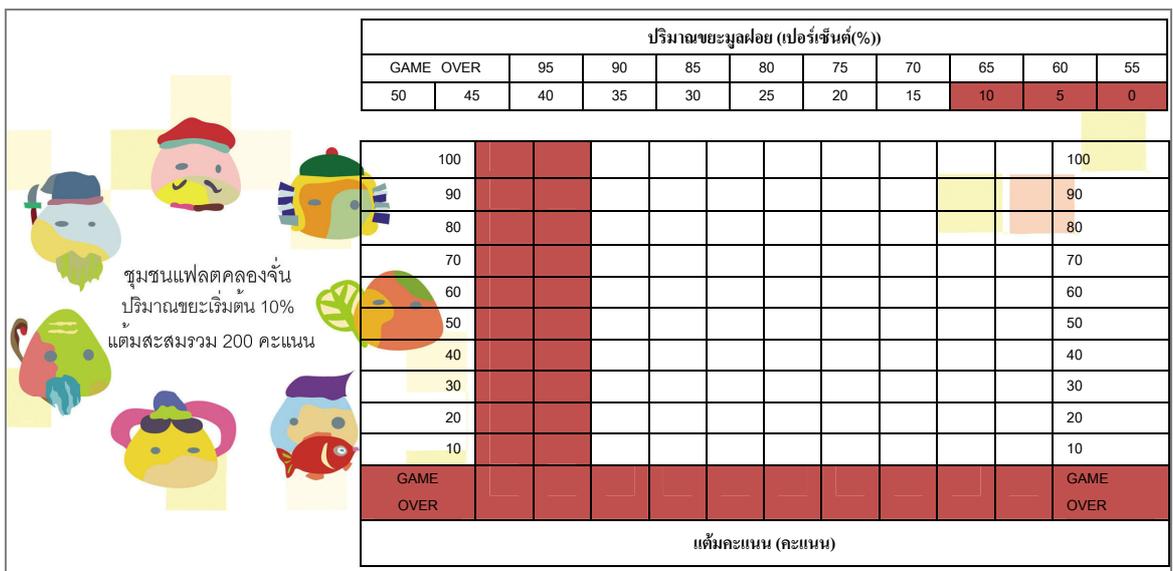
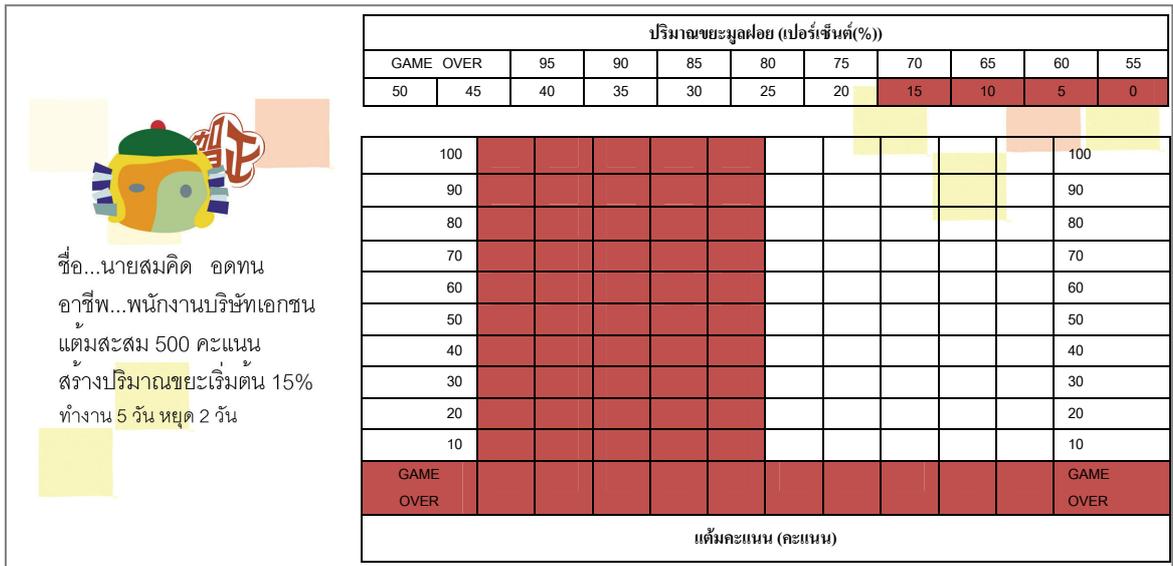


ภาพที่ ข.2
การตีบทบาทของผู้เล่น







2) ขั้นตอนในการเล่นเกมน (rule of game)

(1) อธิบายรายละเอียดของเกม (ใช้เวลา 5 นาที)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้จัดทีมงานขึ้น เรียกว่า ผู้ควบคุมเกมหรือผู้อำนวยการความสะอาดในการเล่นเกมน (facilitator) เพื่อให้เกมนดำเนินไปได้เป็นอย่างดีจนจบเกม กลุ่มละ 3 คน ได้แก่ ผู้ทำหน้าที่อธิบายเกมระหว่างการเล่นกลุ่มละ 1 คน ถ้าयरูปและบันทึกวีดีโอกลุ่มละ 1 คน และผู้ช่วยแนะนำและควบคุมเกมกลุ่ม 1 คน

โดยในตอนเริ่มต้นผู้วิจัยจะเป็นผู้แนะนำเกม กฎกติกาของการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจจุดมุ่งหมายของเกมในเรื่องของการความต้องการสร้างแบบจำลองเพื่อการวางแผนการจัดการขยะมูลฝอยโดยชุมชน เช่น ในเรื่องของการคัดแยกขยะมูลฝอย การสร้างความร่วมมือในการบริหารจัดการขยะมูลฝอยในชุมชน และสาระความรู้เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของขยะมูลฝอยอื่น ๆ เป็นต้น

(2) การประเมินผู้เล่นด้านองค์ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการขยะมูลฝอยก่อนเล่น (pre-test) โดยใช้แบบสอบถามอย่างง่าย (ใช้เวลา 5 นาที) ดังต่อไปนี้

แบบสอบถาม (pre-test)

ข้อ 1 การจัดการขยะเป็นหน้าที่ของใคร

-(1) กรุงเทพมหานคร(2) ผู้อยู่อาศัย/ตนเอง
(3) ข้อ 1 + ข้อ 2

ข้อ 2 จงบอกชื่อขยะตามประเภทของขยะดังต่อไปนี้

1. ขยะย่อยง่าย ได้แก่.....
 2. ขยะทั่วไป ได้แก่.....
 3. ขยะอันตราย ได้แก่.....
 4. ขยะที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ ได้แก่.....
 5. ขยะที่สามารถนำไปรีไซเคิลหรือขายได้ ได้แก่.....

ข้อ 3 ปัญหาที่เกิดจากขยะมีอะไรบ้าง

- 1..... 6.....
 2..... 7.....
 3..... 8.....
 4..... 9.....
 5..... 10.....

ข้อ 4 วิธีการแก้ไขปัญหาขยะมีอะไรบ้าง

- 1..... 6.....
 2..... 7.....
 3..... 8.....
 4..... 9.....
 5..... 10.....

(3) วิธีการเล่นเกมจะเริ่มด้วยการกำหนดบทบาทและแบ่งผู้เล่นแต่ละกลุ่มตามบทบาทต่างๆ กัน 5 อาชีพ และมีการกำหนดบทบาทของการเป็นชุมชนเพิ่มเติมในส่วนของการสร้างความร่วมมือของคนในชุมชน ด้วย จากนั้นจึงให้แต่ละกลุ่มทำการทอยลูกเต๋าเพื่อเลือกกลุ่มที่จะเล่นตามลำดับ

เริ่มเล่นเกมกลุ่มแรกจะทำการทอยลูกเต๋าและเดินตามจำนวนแต้มที่ได้ (เรียงตามลำดับ 1 กลุ่ม ต่อ 1 ครั้งสลับกันไปจนกว่าจะสิ้นสุดการเล่น) โดยเริ่มจากจุดเริ่มต้น (start) เมื่อตกในช่องใดก็ต้องปฏิบัติตามคำสั่งนั้น ๆ จนถึงจุดสิ้นสุด (finish) เช่น

- วันที่ขยะ (manage) จะถูกระบุไว้ในทุก 3-6 วัน โดยผู้เล่นจะได้รับใบรายการอาหารและสารอาหารปกปิด เช่น ไขมันสูงพลาสติก ขวดน้ำเปล่า นมสด 1 กล่อง ซึ่งผู้เล่นจะต้องปรึกษากันภายในกลุ่มเพื่อทำการแยกและจัดการขยะก่อนทิ้ง โดยจะมีการกำหนดถึงขยะออกเป็น 5 ประเภท ดังภาพที่ 2 ต่อไปนี้

ภาพที่ ข.3

ตัวอย่างถึงขยะประเภทต่าง ๆ สำหรับเกมแบบจำลองเพื่อการวางแผน



- ถึงขยะย่อยง่าย เช่น เศษอาหาร ผัก หรือผลไม้ ซึ่งสามารถนำมาทำปุ๋ยหมักหรือเลี้ยงสัตว์ได้ จึงไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการกำจัดขยะ
- ถึงขยะทั่วไป เช่น กระดาษ พลาสติก ขวดแก้ว โฟม และขยะที่ไม่มีสารพิษเจือปนอื่น ๆ จะต้องมีการเสียค่ากำจัดขยะชิ้นละ 10 บาท และทำให้ปริมาณขยะเพิ่มขึ้นชิ้นละ 5%
- ถึงขยะอันตราย เช่น ระเบิด ยาฆ่าแมลง หลอดไฟ ถ่านไฟฉาย และขยะที่มีสารเคมี หรือสารพิษเจือปน จะต้องมีการเสียค่ากำจัดขยะชิ้นละ 10 บาท และทำให้ปริมาณขยะเพิ่มขึ้นชิ้นละ 5%
- ถึงขยะที่สามารถนำขยะกลับมาใช้ใหม่ได้ เช่น เฟอร์นิเจอร์ที่ชำรุดแล้วสามารถนำมาซ่อมและใช้ใหม่ได้ หรือเสื้อผ้าที่เก่าแล้วสามารถนำมาทำผ้าถูพื้นได้ ฯลฯ จึงไม่เสียค่าใช้จ่ายในการกำจัดขยะ
- ถึงขยะที่สามารถนำไปรีไซเคิล/ขายได้ เช่น กระดาษ พลาสติก ขวด เหล็ก กระป๋อง อะลูมิเนียม ฯลฯ จึงไม่เสียค่าใช้จ่ายในการกำจัดขยะ

ภาพที่ ข.4

ใบรายการอาหารและสาธารณูปโภคสำหรับเกมแบบจำลองเพื่อการวางแผน

<p><u>ใบรายการ A:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ข้าวเหนียวกับหมูบั้งเสียบไม้ - แซมพูสระผมและสบู่เหลวแบบขวด - ต้มจืดเต้าหู้หมูสับกับข้าวสวยที่ซื้อจากตลาด 	<p><u>ใบรายการ B:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ปลากระป๋องและผักกาดกระป๋องอย่าง 3 กระป๋อง - ผัดผักนึ่ง ผัดกระเพรา และข้าวสวยที่ซื้อจากตลาด - น้ำยาล้างจานแบบขวด และสก็อตไบรท์ 1 ชุด
<p><u>ใบรายการ C:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - น้ำเปล่าขวดใหญ่ขนาด 1.5 ลิตร 3 ขวด - น้ำอัดลมขวดใหญ่ขนาด 1.5 ลิตร 3 ขวด - ขนมอบกรอบถุงละ 5-10 บาท 5 ถุง 	<p><u>ใบรายการ D:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ย่าฆ่าแมลง 1 กระป๋อง - หลอดไฟฟ้าแบบยาว 2 หลอดจากร้านขายของ - ใบบลิวโฆษณาจากร้านค้า 5 แห่ง
<p><u>ใบรายการ E:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ปลากระป๋อง 4 กระป๋อง - หนังสือพิมพ์รายวัน 2 ฉบับ - ข้าวสวยกับแกงเขียวหวานอย่างละ 1 ถุง 	<p><u>ใบรายการ F:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ข้าวราดผัดกระเพราใส่กล่องโฟม 2 กล่อง - ไม้กวาด ปาตองโก และน้ำเต้าหู้ที่ซื้อจากรถเข็นหน้าบ้าน - น้ำอัดลมกระป๋อง 3 กระป๋อง
<p><u>ใบรายการ G:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ยาสีฟันและแปรงสีฟัน 1 ชุด - กวยเตี่ยวราดหน้าหมู 3 ถุง - เสื้อผ้าชุดใหม่สำหรับไปงานเลี้ยง 2 ชุด 	<p><u>ใบรายการ H:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ไข่ไก่และมาอย่างละ 3 แพค - รองเท้าสำหรับใส่เล่นกีฬา 1 คู่เก่า - น้ำอัดลมขวดแก้วขนาด 1.5 ลิตร 2 ขวด
<p><u>ใบรายการ I:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เอกสารที่ไม่ได้ใช้แล้ว 1 ชุด - แบตเตอรี่โทรศัพท์มือถือเก่า 1 ก้อน - ขวดน้ำยาปรับผ้านุ่มที่หมดแล้ว 	<p><u>ใบรายการ J:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - กล่องของขวัญที่ได้จากงานวันเกิด 5 กล่อง - คุกกี้ใส่ขวดแก้ว 2 ขวด - น้ำอัดลมขวดพลาสติกขนาดกลาง 4 ขวด

<p><u>ใบรายการ K:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - โต๊ะอาหารเก่าที่ขาโต๊ะชำรุดแล้ว 1 ตัว - น้ำอัดลมใส่ถุงพลาสติก 2 ถุง - ข้าวผัดกุ้งใส่กล่องโฟม 2 กล่อง 	<p><u>ใบรายการ L:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - กล้องกระดาษขนาดใหญ่ 2 กล้อง - กระเป๋านักเรียนที่ขาดแล้ว 1 ใบ - ไอศกรีมแท่งซื้อจากรถขายไอศกรีม 3 แท่ง
<p><u>ใบรายการ M:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เสื้อผ้าที่ขาดแล้ว 3 ตัว - ผ้าขนหนูเก่าที่ขาดแล้ว 2 ผืน - ขนมอบกรอบแบบกล่องและถุงอย่าง 2 อัน 	<p><u>ใบรายการ N:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ปากกาที่หมึกหมดแล้ว 4 แท่ง - หนังสือเรียนที่ไม่ได้ใช้แล้ว 2 เล่ม - ส้มตำ ข้าวเหนียว ไก่ทอดเสียบไม้ใส่ถุง 1 ชุด
<p><u>ใบรายการ O:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม้แขวนเสื้อเหล็กที่ขึ้นสนิมแล้ว 5 อัน - เต้าไมโครเวฟที่เก่าและเสียแล้ว - ถ่านไฟฉายที่หมดอายุการใช้งานแล้ว 3 ก้อน 	<p><u>ใบรายการ P:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - กระดาษห่อของขวัญที่ได้จากงานปาร์ตี้ - รวดตากผ้าที่ชำรุดแล้ว 1 อัน - ขวดน้ำปลา และน้ำมันพืชพลาสติกอย่างละ 2 ขวด
<p><u>ใบรายการ Q:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - กว๊วยเตี้ยมัดไทยที่ซื้อจกตลาด 2 ห่อ - อาหารเม็ดสำหรับเลี้ยงสัตว์ 1 ถุง - ขวดโลชั่นที่หมดอายุการใช้งานแล้ว 2 ขวด 	<p><u>ใบรายการ R:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - จานซามที่แตกหักแล้ว 3 ใบ - ยารักษาโรคใช้หวัดที่หมดอายุการใช้งานแล้ว 2 ขวด - แปรงขัดห้องน้ำ และไม้ถูพื้นอย่างละ 1 อัน
<p><u>ใบรายการ S:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ผ้าปูที่นอนผืนเก่าที่ไม่อยากใช้แล้ว 1 ผืน - สุกี้ทะเลใส่ถ้วยโฟม 2 ซาม - ดอกไม้สำหรับบูชาพระ 3 พวง 	<p><u>ใบรายการ T:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - โทรทัศน์เก่าใช้งานไม่ได้แล้ว 1 เครื่อง - ซ้อมะม่วง แดงโม และฝรั่งจกตลาดอย่างละ 1 ลูก - โอวัลตินผงแบบใส่ขวดแก้ว 2 ขวด

<p>ใบรายการ U:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตุ๊กตาหมีตัวใหญ่ที่เก่าและขาดแล้ว 1 ตัว - ซองบรรจุน้ำยาล้างจานแบบเติม 2 ซอง - ถุงพลาสติกใส่ของจากห้างสรรพสินค้า 4 ถุง 	<p>ใบรายการ V:</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีดที่ไม่คมและไม่สามารถหั่นผักได้แล้ว 3 เล่ม - ข้าวต้มหมู กับไขลวก 2 ฟอง - คอมพิวเตอร์ไฟชำรุดใช้งานไม่ได้แล้ว 1 ตัว
<p>ใบรายการ W:</p> <ul style="list-style-type: none"> - กล้วยหอม และกล้วยไข่อย่างละ 1 หวี - นมผงสำหรับเด็ก 2 กระป๋อง - ถุงผ้าที่ได้รับจากการฝากเงินที่ธนาคาร 3 ใบ 	<p>ใบรายการ X:</p> <ul style="list-style-type: none"> - นมรสหวานแบบกล่อง 3 แพก - วิทยุเทปรุ่นเก่าที่ไม่อยากได้แล้ว 1 เครื่อง - ข้าวมันไก่ทอด 1 ห่อ รวมกับน้ำซุ๊ป 1 ถุง
<p>ใบรายการ Y:</p> <ul style="list-style-type: none"> - หมูสับที่แพกด้วยโฟม 1 แพก - หมอนที่ใช้หนุนนอนเก่าและขาดแล้ว 3 ใบ - จักรยานคันเก่าที่ยางเสื่อมสภาพแล้ว 1 คัน 	<p>ใบรายการ Z:</p> <ul style="list-style-type: none"> - นมช็อคโกแลตขวดพลาสติกขนาด 1.5 ลิตร 3 ขวด - อาหารกลางวันแบบกล่องพลาสติกมีฝาปิด 2 กล่อง - สมุดจดงานเล่มเก่าที่ใช้อย่างไม่หมดทั้งเล่ม 4 เล่ม

- ช่องกิจกรรมการสร้างความร่วมมือในชุมชน (project) ซึ่งจะมีโครงการต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากคนในชุมชน ทั้งทางด้านแรงงาน และงบประมาณในการจัดตั้งโครงการต่าง ๆ เพื่อให้โครงการนั้น ๆ ประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี ซึ่งแต่ละกลุ่มนั้นจะได้รับบทบาทต่าง ๆ กันไป บางอาชีพจะสามารถลงแรงได้มาก แต่บางอาชีพอาจไม่สามารถลงแรงได้ก็ต้องให้ความช่วยเหลือทางด้านงบประมาณแทนขึ้นอยู่กับการตกลงร่วมกันระหว่างคนในชุมชน เพื่อให้เกิดการพัฒนาชุมชน และเกิดการจัดการขยะมูลฝอยโดยชุมชน

ภาพที่ ๕.5

กิจกรรม (project) การสร้างความร่วมมือในชุมชนสำหรับเกมแบบจำลองเพื่อการวางแผน

<p>PROJECT:</p> <p>“จัดนิทรรศการการจัดการขยะโดยชุมชน”</p> <p>เนื่องจากชุมชนมีความต้องการในการจัดนิทรรศการ เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่องการจัดการขยะภายในชุมชน ให้กับชุมชนอื่น ๆ ได้เข้ามาดูงานและร่วมกิจกรรม</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ต้องให้คนในชุมชนทุกคนเข้าร่วมโครงการ และร่วมกันรักษาหรือกันว่าจะมีการจัดนิทรรศการ อย่างไม่ มีกิจกรรมอะไรบ้าง เช่น จัดนิทรรศการ ภาพถ่ายและวิธีการจัดการขยะของแต่ละอาคาร</p> <p>วันเสาร์ – อาทิตย์ เวลา 9.00 น. – 15.00 น. (2 วัน)</p> <p>งบประมาณ 150 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จ ปริมาณขยะลดลง 10% ถ้ามลพิษ ปริมาณขยะเพิ่มขึ้น 10%)</p>	<p>PROJECT:</p> <p>“จัดโครงการแยกขยะก่อนทิ้งในชุมชน”</p> <p>เนื่องจากปริมาณขยะในชุมชนเพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี และต้อง จ่ายเงินส่วนกลางค่ากำจัดขยะเพิ่มขึ้น จึงต้องจัด โครงการดังกล่าวเพื่อลดปริมาณขยะในชุมชนลง</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ต้องให้คนในชุมชนทุกคนเข้าร่วม และ แสดงความคิดเห็นว่าควรมีการมีการแยกขยะที่ ประเภทและมีถังขยะประเภทใดบ้าง</p> <p>วันศุกร์ – อาทิตย์ เวลา 9.00 น. – 12.00 น. (3 วัน)</p> <p>งบประมาณ 200 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จ ปริมาณขยะลดลง 5% และสามารถนำขยะบางส่วนไปขายได้เงินเพิ่ม 30 บาท ถ้ามลพิษ ปริมาณขยะเพิ่มขึ้น 5% และจ่ายเงิน ส่วนกลางค่ากำจัดขยะเพิ่ม 30 บาท)</p>
<p>PROJECT:</p> <p>“การเข้าร่วมฝึกอบรมวิธีลดปริมาณขยะ 7 วิธี”</p> <p>เนื่องจากภาครัฐจัดให้มีการฝึกอบรมวิธีลดปริมาณ ขยะในชุมชน 7 วิธี (7R)</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ให้ชุมชนส่งตัวแทนเข้าร่วมการฝึกอบรม 5 คน และให้แต่ละคนบอกวิธีการลดปริมาณขยะที่รู้จัก มาให้มากที่สุด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่าง กัน (ลด การลดปริมาณขยะ (Reduce) ใช้ซ้ำ (Reuse) นำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) นำมาซ่อมแซม (Repair) หลีกเลี่ยงขยะอันตราย (Refuse) ใช้สิ่งของที่ เต็มเข้าไปใหม่ได้ (Refill) ใช้สิ่งของที่ส่งคืนบรรจุกู้คืน ได้ (Return))</p> <p>วันศุกร์ - เสาร์ เวลา 8.00 น. – 15.00 น. (2 วัน)</p> <p>เสียค่าใช้จ่ายคนละ 50 บาท ถ้าไม่สามารถเข้าร่วมได้ ต้องจ่ายเพิ่มอีก 20 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จ ปริมาณขยะลดลง 10% ถ้ามลพิษ ปริมาณขยะเพิ่มขึ้น 10%)</p>	<p>PROJECT:</p> <p>“การรณรงค์ให้คนในชุมชนช่วยกันรักษาความสะอาด แม่น้ำ ลำคลองในชุมชน”</p> <p>เนื่องจากปัจจุบันแม่น้ำ ลำคลองในชุมชนเริ่มเน่าเสีย และส่งกลิ่นเหม็น ทำให้ทัศนียภาพ สุขภาพ และ คุณภาพชีวิตของคนในชุมชนเสื่อมลง</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ต้องให้คนในชุมชนทุกคนเห็นด้วยกับการ รณรงค์และเข้ามาช่วยเหลืออย่างเต็มที่ โดยช่วยกันคิด วิธีรักษาความสะอาดและทำให้แม่น้ำ ลำคลองใส สะอาดขึ้น เช่น การเก็บขยะ และขุดลอกคลอง</p> <p>วันอาทิตย์ เวลา 9.00 น. – 18.00 น. (1 วัน)</p> <p>งบประมาณทั้งสิ้น 300 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จคุณภาพชีวิตดีขึ้นและไม่ ต้องจ่ายค่าจ้างเก็บขยะตามลำคลอง 200 บาท ถ้ามลพิษ ต้องจ่ายค่าจ้าง 200 บาทต่อครั้ง)</p>

<p>PROJECT:</p> <p>“จัดตั้งโครงการรณรงค์การขยะในชุมชน”</p> <p>เนื่องจากขยะบางชนิดสามารถนำมารีไซเคิลใหม่ได้ โรงงานรีไซเคิลขยะบางแห่งจึงเปิดรับซื้อขยะเหล่านี้จำนวนมาก เพื่อเพิ่มรายได้ให้คนในชุมชน</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ให้คนในชุมชนทุกคนเข้าร่วมในการวางแผนก่อตั้ง โดยช่วยกันคิดว่าควรมีการรับซื้อขยะชนิดใดบ้าง (เฉลย พลาสติก เหล็ก ขวดแก้ว/พลาสติก กระป๋องอะลูมิเนียม และกระดาษ) วันใด เวลาใดบ้าง</p> <p>เริ่มประชุมเวลา 10.00 น. – 17.00 น.</p> <p>วันอาทิตย์ (1วัน)</p> <p>งบประมาณ 250 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จ สามารถลดปริมาณขยะได้ 10% และได้เงินเพิ่มคนละ 40 บาทต่อเดือน ถ้าล้มเหลวปริมาณขยะเพิ่มขึ้น 10% และเสียเงินค่าจัดการขยะเพิ่มขึ้น 40 บาทต่อเดือน)</p>	<p>PROJECT:</p> <p>“จัดจ้างบริษัทเอกชนเข้ามากำจัดขยะมีพิษ”</p> <p>เนื่องจากชุมชนมีการใช้ขยะมีพิษจำนวนมาก และบางชนิดถูกนำมาทิ้งไว้บริเวณพื้นที่สาธารณะ เช่น กระป๋องยาฆ่าแมลง โฟม ทำให้เกิดขยะมีพิษตกค้างจำนวนมาก</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ต้องให้คนในชุมชนทุกคน ช่วยกันปรึกษาหารือเรื่องของแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหามลพิษที่ตกค้างในชุมชนจำนวนมาก เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันปัญหาดังกล่าวในขั้นตอนต่อไป</p> <p>ระยะเวลา 3 วัน ตั้งแต่วันจันทร์ – วันพุธ</p> <p>ตั้งแต่เวลา 12.00 น. เป็นต้นไป</p> <p>งบประมาณ 200 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จคุณภาพชีวิตดีขึ้นและไม่ต้องจ่ายหรือจ่ายค่าจัดจ้างเก็บขยะมีพิษครั้งต่อไป 150 บาท ถ้าล้มเหลว ต้องจ่ายค่าจ้าง 150 บาทต่อครั้ง)</p>
<p>PROJECT:</p> <p>“จัดการประกวดรีไซเคิลขยะในชุมชน”</p> <p>เนื่องจากชุมชนต้องการรณรงค์เรื่องการรีไซเคิลขยะให้กับเยาวชนในชุมชนได้ทราบและมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น จึงจัดการประกวดการรีไซเคิลขยะขึ้น</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ให้คนในชุมชนทุกคนเข้าร่วมโครงการ และส่งผลงานการนำขยะไปรีไซเคิลในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมทั้งอธิบายถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการนำขยะไปรีไซเคิลในวิธีการของตนเอง</p> <p>ประชุมทุก ๆ วันอังคารและวันพุธ เวลา 9 โมงเช้า</p> <p>จัดเตรียมงานวันศุกร์</p> <p>ตั้งแต่เวลา 10.00 น. – 16.00 น.</p> <p>เริ่มงานวันเสาร์ เวลา 8.00 น. – 18.00 น.</p> <p>รวมใช้เวลาทั้งสิ้น 4 วัน</p> <p>งบประมาณทั้งสิ้น 150 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จปริมาณขยะลดลง 5% ถ้ากิจกรรมล้มเหลวปริมาณขยะเพิ่มขึ้น 5%)</p>	<p>PROJECT:</p> <p>“โครงการขยะสะอาด”</p> <p>เนื่องจากชุมชนต้องการลดปัญหาขยะส่งกลิ่นเหม็นจากเศษอาหารที่ตกค้างมากับพลาสติกใส่อาหาร จึงต้องการรณรงค์ให้มีการล้างพลาสติกให้สะอาดก่อนทิ้ง</p> <p><u>เงื่อนไข</u> คือ ให้คนในชุมชนทุกคนเข้าร่วมโครงการ และแยกพลาสติกออกมาล้างให้สะอาดก่อนนำไปรวมกันเพื่อนำไปขายให้กับโรงงานสำหรับรีไซเคิล หรือก่อนทิ้งลงปล่องสำหรับทิ้งขยะรวม</p> <p>เริ่มงานทุก ๆ วันพุธและเสาร์</p> <p>เวลา 13.00 น.–18.00 น.</p> <p>รวมใช้เวลาทั้งสิ้น 2 วันต่อสัปดาห์</p> <p>งบประมาณทั้งสิ้น 150 บาท</p> <p>(กิจกรรมประสบความสำเร็จขยะที่ทิ้งสะอาดขึ้นและสามารถนำพลาสติกไปรีไซเคิลได้ ปริมาณขยะลดลง 10% ถ้ากิจกรรมล้มเหลวปริมาณขยะเพิ่มขึ้น 10%)</p>

● คำสั่งอื่น ๆ โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ถึง สาเหตุ ปัญหา และผลกระทบจากขยะมูลฝอยที่เกิดขึ้นในชุมชนรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดเก็บขยะบริเวณโดยรอบชุมชนทำให้เกิดชุมชนน่ามอง การเผาขยะก่อให้เกิดอากาศเป็นพิษ หรือการทิ้งขยะลงแม่น้ำทำให้น้ำเน่าเสียได้ เป็นต้น

ผู้เล่นแต่ละกลุ่มสามารถใช้องค์ความรู้ที่มีอยู่และความเป็นเหตุเป็นผลในการจัดการขยะมูลฝอยที่ได้รับในแต่ละวันอย่างเต็มที่ ไม่จำกัด และไม่ซ้ำกันในแต่ละครั้งของการเล่น ซึ่งจะทำให้การเล่นในรูปแบบดังกล่าวได้รับความเพลิดเพลินและได้รับความรู้ไปพร้อม ๆ กัน

เมื่อทุกกลุ่มเดินจนถึงจุดสิ้นสุด (finish) จะทำการนับจำนวนเงินที่เหลือของแต่ละกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดมีจำนวนเงินคงเหลือมากที่สุดจะถือว่ากลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ หรือถ้ากลุ่มใดมีปริมาณขยะสูงจนถึงระดับ 100% เกมจะสิ้นสุดทันที (game over) (ใช้เวลารวมทั้งสิ้นไม่เกิน 1 ชั่วโมง/ครั้ง)

ในขั้นตอนดังกล่าวข้างต้น ผู้เล่นจะได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการขยะมูลฝอยโดยชุมชน ตลอดจนการสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชนที่แฝงไว้ในเกมไปพร้อม ๆ กับความสนุกสนานในการเล่น ซึ่งกลายเป็นเพียงผลพลอยได้ที่เกิดจากการเล่นเกมเท่านั้น ที่เรียกว่า “Learning by Doing”

(4) ในส่วนนี้เป็นการอธิบายผลของการเล่นและตอบข้อสงสัยของผู้เล่น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายที่แฝงไว้ในการเล่นเกม นอกจากการแพ้หรือชนะ และจะมีการนำแบบสอบถามชุดเดิมมาใช้อีกครั้ง เพื่อเป็นการประเมินผู้เล่นด้านองค์ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการขยะมูลฝอยหลังเล่น (post-test) และเป็นการประเมินผู้เล่นว่าสามารถเข้าใจและเกิดความตระหนักต่อการทิ้งขยะและการจัดเก็บขยะมากขึ้นเพียงใด ซึ่งจะวัดด้วยความเข้าใจและอธิบายจากการตอบแบบคำถามที่ได้มากกว่าช่วงก่อนการเล่นเกม (pre-test) (ใช้เวลา 5 นาที)

แบบสอบถาม (post-test)

ข้อ 1 การจัดการขยะเป็นหน้าที่ของใคร

.....(1) กรุงเทพมหานคร(2) ผู้อยู่อาศัย/ตนเอง
.....(3) ข้อ 1 + ข้อ 2

ข้อ 2 จงบอกชื่อขยะตามประเภทของขยะดังต่อไปนี้

1.ขยะย่อยง่าย ได้แก่.....
2.ขยะทั่วไป ได้แก่.....
3.ขยะอันตราย ได้แก่.....
4.ขยะที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ ได้แก่.....
5.ขยะที่สามารถนำไปรีไซเคิลหรือขายได้ ได้แก่.....

ข้อ 3 ปัญหาที่เกิดจากขยะมีอะไรบ้าง

1..... 6.....

- 2..... 7.....
 3..... 8.....
 4..... 9.....
 5..... 10.....

ข้อ 4 วิธีการแก้ไขปัญหายยะมีอะไรบ้าง

- 1..... 6.....
 2..... 7.....
 3..... 8.....
 4..... 9.....
 5..... 10.....

3) สถานการณ์จำลอง (scenario)

แพลตฟอร์มของชุมชนคลองจั่น เขตบางกะปิ เป็นตัวอย่างโครงการที่อยู่อาศัยในแนวคิดที่นิยมสร้างขึ้นเพื่อรองรับประชากรผู้มีรายได้น้อยที่อาศัยอยู่กันอย่างหนาแน่นและมีวิถีชีวิตสมัยใหม่ในชุมชนเมือง ซึ่งแตกต่างจากการทิ้งขยะมูลฝอยของชุมชนแนวราบ คือ การทิ้งลงในปล่องทิ้งขนาดใหญ่ โดยไม่มีการคัดแยกขยะก่อนทิ้ง และก่อให้เกิดกลิ่นเหม็นโดยรอบบริเวณชุมชน การจัดการขยะโดยชุมชนจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่มีการควรมีการนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความเหมาะสมกับพื้นที่ในลักษณะดังกล่าว เพราะนอกจากจะช่วยลดปัญหายยะมูลฝอยและลดภาระในเรื่องของการจัดการขยะมูลฝอยของภาครัฐแล้ว ประชาชนเองยังสามารถสร้างรายได้ให้กับครัวเรือนอีกทางหนึ่ง

ผู้ออกแบบเกมจึงมีการจำลองสถานการณ์การอยู่อาศัยในรอบ 1 เดือน ซึ่งจะมีการเก็บขยะของภาครัฐทุก ๆ 3 - 6 วัน เพื่อให้ประชาชนในพื้นที่เอาขยะจากครัวเรือนของตนเองมาทิ้ง โดยแต่ละครัวเรือนต้องมีการแยกประเภทขยะก่อนทิ้ง และมีกฎกติกาต่าง ๆ ที่ผู้เล่นจะต้องอาศัยทักษะและความรู้ เพื่อแสดงเหตุและผลในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในเกมดังที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น เพื่อให้ประหยัดค่าใช้จ่าย และสร้างรายได้ (แต่มีสะสม) ให้เกิดขึ้นในครัวเรือนมากที่สุด รวมถึงการสร้างร่วมมือในชุมชน ซึ่งผู้เล่นสามารถสร้างจินตนาการในเรื่องของการจัดการขยะอย่างเต็มที่ และสร้างความร่วมมือระหว่างผู้เล่น เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างผู้เล่นเอง และผู้ออกแบบด้วย