

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

การศึกษานี้มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนในการปรับตัวและการเตรียมความพร้อมเพื่อป้องกันผลกระทบจากภัยพิบัติทางธรรมชาติ โดยมีแนวคิดหลักของการวิจัย ได้แก่ การจัดการความเสี่ยงภัยพิบัติโดยอาศัยชุมชนเป็นฐาน (Community Based Disaster Risk management: CBDRM) โดยมุ่งเน้นที่จะพัฒนาเครื่องมือที่จะช่วยสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในการเตรียมพร้อมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยนี้จึงต้องการศึกษาเครื่องมือที่จะช่วยสร้างการมีส่วนร่วมอย่างเป็นรูปธรรมอย่างเครื่องมือที่เรียกว่า “เกมจำลองสถานการณ์” (Gaming Simulation) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้การสื่อสารสองทาง (Two way communication) และเน้นให้เกิดการทดลองฝึกปฏิบัติร่วมกันในสถานการณ์จำลอง (Simulation) โดยนำเอาองค์ความรู้ทางวิชาการที่เข้าใจยากมาสอดแทรกอยู่ในกระบวนการของการดำเนินเกม ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเรียนรู้ ทำความเข้าใจ และเข้าถึงสาระสำคัญที่นักวิชาการต้องการจะสื่อสารได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่จะช่วยกระตุ้นให้ประชาชนเกิดความสนใจและอยากมีส่วนร่วมในกระบวนการของการดำเนินเกม และจะได้รับข้อมูลข่าวสารที่สอดแทรกตลอดระยะเวลาที่ผู้เล่นอยู่ในเกม ซึ่งกระบวนการดังกล่าวเป็นการนำผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในโลกแห่งความเป็นจริง (Real world) ให้มาหันหน้าพูดคุยกันในสถานการณ์จำลอง (Simulation) ที่ถูกกำหนดขึ้น และมีส่วนร่วมได้อย่างเปิดเผยผ่านบทบาทสมมติ (Role play) ทำให้ไม่เกิดความขัดแย้งและการเผชิญหน้าระหว่างผู้ได้ประโยชน์กับผู้เสียประโยชน์ อีกทั้งยังเป็นการปรับเปลี่ยนมุมมองของผู้เล่นให้เข้าใจบทบาทของผู้อื่นในขณะที่ตนเองเข้าไปสวมบทบาทสมมุตินั้น ๆ อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย ได้แก่ (1) เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์ให้เป็นเครื่องมือที่สร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการภัยพิบัติน้ำท่วมในประเทศไทย (2) เพื่อพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์ให้มีความเหมาะสมกับกระบวนการเตรียมความพร้อมของภาคประชาชนในการจัดการภัยพิบัติน้ำท่วมในประเทศไทย และ (3) เสนอแนะแนวทางในการปฏิบัติสำหรับการจัดการภัยพิบัติโดยอาศัยชุมชนเป็นฐานผ่านการใช้เครื่องมือสร้างการมีส่วนร่วมอย่างเกมจำลองสถานการณ์

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยประยุกต์ (applied research) ซึ่งเป็นการศึกษาหาแนวทางการนำความรู้ของเกมการจำลองสถานการณ์ (Gaming Simulation: GS) เพื่อนำมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับการจัดการภัยพิบัติโดยอาศัยชุมชนเป็นฐาน (Community Based Disaster Management: CBDRM) และเหมาะสมกับสภาพของสังคมไทยผ่านกรณีตัวอย่าง โดยการได้มาซึ่ง GS นี้เป็นการนำเอาความรู้ด้านการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ การจัดการภัยพิบัติโดยอาศัยชุมชนเป็นฐาน และวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) มาบูรณาการเพื่อให้เกิดทางเลือกใหม่ของสังคมและวงการวิชาการในการจัดการภัยพิบัติอย่างมีส่วนร่วม ให้บรรลุผลและเข้าถึงประชาชนได้อย่างแท้จริง โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อดำเนินงานวิจัยให้บรรลุเป้าหมาย ทั้งการสำรวจภาคสนาม สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การประชุมเชิงปฏิบัติการ และการทบทวนเอกสาร

ผลของการศึกษา ได้แก่ ความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์ในประเทศไทย และแนวทางการออกแบบสร้างเกมจำลองสถานการณ์ สำหรับประเทศไทย

(1) ผลการศึกษาความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์ในประเทศไทย จากการประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ เมืองที่มีความเสี่ยงภัยน้ำท่วม จำนวน 2 เมือง คือ เทศบาลเมืองน่าน และเทศบาลเมืองปากเกร็ด ซึ่งทั้งสองพื้นที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ในปี

พ.ศ. 2554 ที่ผ่านมา โดยได้ทดลองใช้เกมจำลองสถานการณ์กับกลุ่มตัวอย่างทั้งนักเรียนและชุมชนผู้อยู่อาศัยในพื้นที่ ผลการพิจารณาความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์ในประเทศไทย ภายใต้หลักเกณฑ์ชี้วัด ได้แก่ (ก) ความเป็นไปได้ในการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร (Communication Tools) โดยใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนในชั้นเรียน หรือเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้สอดแทรกไปกับกระบวนการของเกม หรือการสื่อสารความเสี่ยงกับชุมชนที่อยู่ในพื้นที่เสี่ยง และ (ข) ความเป็นไปได้ในการใช้เกมเป็นเครื่องมือเพื่อกระตุ้นความตระหนักและสร้างการมีส่วนร่วม (Participatory process) ของคนในชุมชน เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้คนในชุมชนมีปฏิสัมพันธ์มีส่วนร่วมคิดและร่วมทำ (ค) ความเป็นไปได้ในการใช้เกมจำลองสถานการณ์ในการอบรม (Professional Training) ถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อสร้างนักวิจัยรุ่นใหม่ และสร้างนักออกแบบเกม และ (ง) ความเป็นไปได้ในการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการวิจัย (Research tool) ภายใต้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) โดยใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาการตัดสินใจเลือก (Decision making mechanism) ทางเลือกต่างๆ ของผู้เล่น เพื่อสะท้อนประเด็น/นัยยะ/ข้อควรระวัง/สิ่งที่ควรปรับปรุง และอื่น ๆ ตามแต่โจทย์ของการวิจัยนั้นๆ ผลการพิจารณาความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์ พบว่า จากการทดลองเล่นเกมจำลองสถานการณ์ในกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 กลุ่ม แสดงให้เห็นในเชิงประจักษ์ว่า มีความเป็นไปได้ที่จะนำเกมจำลองสถานการณ์มาใช้ในบริบทการจัดการภัยพิบัติในประเทศไทย

(2) การออกแบบต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์ (Game Prototype) และการนำเกมต้นแบบไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มตัวอย่างในประเทศไทย 6 กลุ่ม ได้แก่ (1) กลุ่มนักวิชาการ ได้แก่ อาจารย์ นักวิจัย ผู้ช่วยนักวิจัย นิสิตปริญญาโท (2) กลุ่มนักศึกษา ได้แก่ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยชั้นปริญญาตรี และนักศึกษาชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัย Ritsumeikan เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น (3) กลุ่มชุมชนและหน่วยงานท้องถิ่น ได้แก่ เทศบาลเมืองน่าน ชุมชนภูมินทร์ท่าลี่ ชุมชนบ้านพวงพะยอม และชุมชนบ้านพญา (4) กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมปลาย ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนปากเกร็ด และโรงเรียนเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี (5) กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมต้น ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนสตรีศรีน่าน และโรงเรียนสามัคคีวิทยาคาร จังหวัดน่าน และ (6) กลุ่มนักเรียนชั้นประถมปลาย ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนจุมปีนิดาภรณ์ เทศบาลเมืองน่าน งานวิจัยนี้จึงได้สรุปแนวทางการออกแบบสร้างเกมจำลองสถานการณ์ สำหรับประเทศไทย โดยสรุปขั้นตอนการออกแบบสร้างเกมจำลองสถานการณ์และสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองใช้จริง เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติสำหรับการจัดการภัยพิบัติโดยอาศัยชุมชนเป็นฐานผ่านการใช้เครื่องมือสร้างการมีส่วนร่วมอย่างเกมจำลองสถานการณ์