

Design Thinking

การสร้างกลไก พื้นที่ เวที
การเสริมสร้างความสามัคคี



คณะ ป.ย.ป. 4 สำนักงานสภาความมั่นคงแห่งชาติ ⁵

การพัฒนาและแก้ไขปัญหาของประเทศผ่านการกำหนดนโยบายในรูปแบบเดิมซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของการออกแบบนโยบายเพื่อใช้กับทุกพื้นที่และทุกกลุ่มคนนั้นไม่อาจตอบสนองต่อการเผชิญกับความท้าทายของประเทศที่มีความหลากหลายและสลับซับซ้อนได้ ภายใต้สถานการณ์โลกเปลี่ยนแปลงในหลากหลายมิติและดำเนินไปภายใต้ความผันผวนที่เร่งสูงขึ้น ประเด็นปัญหาและความต้องการทางสังคมจากประชาชน จึงเกิดขึ้นตลอดเวลา ส่งผลต่อความท้าทายสำคัญของรัฐบาลทั่วโลก ด้วยเหตุนี้รัฐในฐานะผู้วางแผนการพัฒนาและรักษาเสถียรภาพของประเทศ จึงจำเป็นต้องแสวงหาแนวทางการพัฒนานโยบายรูปแบบใหม่ เพื่อพัฒนาแก้ไขปัญหาและตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ภายใต้แนวคิดการออกแบบนวัตกรรมเชิงนโยบาย บนพื้นฐานของ “การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking)”

⁵ คณะ ป.ย.ป. 4 (นางสาววรางคณา ก่อเกียรติพิทักษ์ นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ นางสาวพิชญา ไหมบุญแก้ว นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ นางสาวขวัญรัตน์ บิณขันธ์ นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ นายวิศรุต เอี่ยมประกอบกิจ นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ)

การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดที่พยายามทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของผู้ใช้งาน (User's needs) เพื่อนำเสนอแนวทางแก้ไขตามมุมมองของผู้ใช้งานหรือในโลกรนโยบาย คือ ผู้รับบริการสาธารณะ/กลุ่มเป้าหมายของนโยบาย โดยคุณลักษณะสำคัญของการคิดเชิงออกแบบ คือ การให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้รับบริการหรือกลุ่มเป้าหมาย (User experience) ผ่านการทดลองและการปรับแต่ง (Experimentation and customization) การให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วมและความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ บนพื้นฐานการยึดประชาชนกลุ่มเป้าหมายในฐานะมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Centric) โดยมีเจตนาในการสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ตอบโจทย์ตลอดจนแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงเกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์อีกด้วย

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงกลาโหม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี และกรุงเทพมหานคร ได้กำหนดแนวคิดตัวการพัฒนาด้านแบบนโยบาย (Prototype) ในการขับเคลื่อน โจทย์บูรณาการที่ 1 “การสร้างกลไก พื้นที่ เวที หรือ Platform เพื่อการพัฒนาประเทศ” ภายใต้หลักสูตรโครงการพัฒนานักบริหารระดับสูง: ผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลง (หลักสูตรป.ย.ป.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

เพื่อพัฒนาทักษะ แนวคิดของผู้ปฏิบัติงาน และแนวทางการสร้างกระบวนการการสร้างนวัตกรรมเชิงนโยบาย (Policy Innovation) ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการใน 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

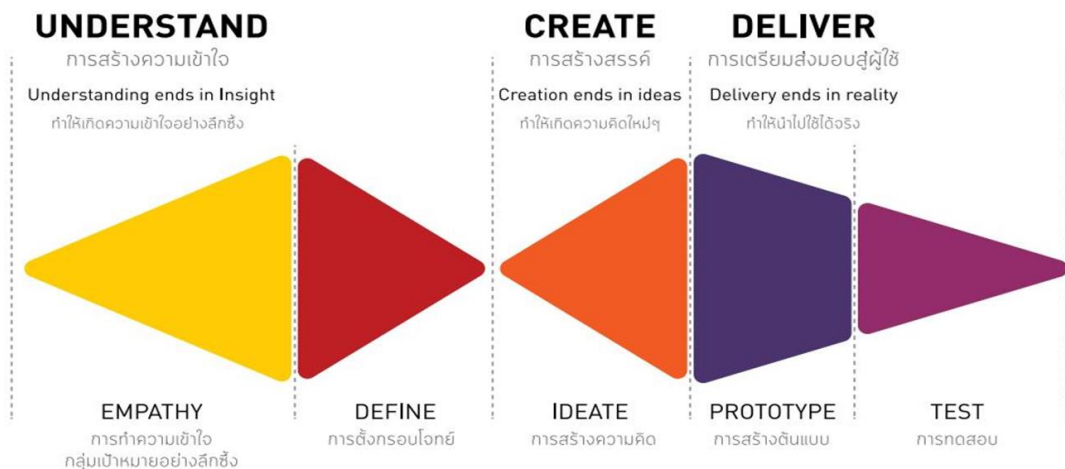
1. ช่วงที่หนึ่ง คือ ช่วงแห่งการสร้างความเข้าใจ (Understand) ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) และ การตั้งกรอบโจทย์ (Define) เพื่อหาทางเลือก แล้วจึงคัดเลือกรูปแบบ โดยกำหนดหลักการเชิงนโยบาย และพิจารณาจากความสมดุลระหว่างความเป็นไปได้ทางเทคนิคและการนำไปปฏิบัติ ตลอดจนความสามารถในการดำเนินการต่อไป โดยพิจารณาทั้งงบประมาณและผลกระทบ รวมทั้งความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย

2. ช่วงที่สอง คือ ช่วงแห่งการสร้างสรรค์ (Create) ได้แก่ การสร้างแนวคิด (Ideate/Develop) เพื่อนำนโยบายที่ผ่านการคัดเลือกมาสร้างต้นแบบ (Prototype) เพื่อสื่อสารแนวคิดกับกลุ่มเป้าหมาย และประเมินต้นแบบที่สร้างขึ้นในระยะเวลาอันสั้น กับความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ตลอดจนแนวทางการปรับแก้ไข ทั้งนี้ การสร้างต้นแบบอาจเป็นได้หลายรูปแบบ โดยอาจพิจารณาดำเนินการด้วยหลายวิธีการ เช่น เขียนบนกระดาน การสร้างแบบจำลองที่ประดิษฐ์ขึ้น การทดลองในสถานการณ์จริง การทดลองออกแบบแนวทาง

ที่เป็นไปในพื้นที่หรือกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ (Policy Sandbox) โครงการริเริ่ม (Initiative) เป็นต้น

3. ช่วงที่สาม คือ ช่วงแห่งการทดสอบและพัฒนาเพื่อเตรียมการส่งมอบสู่ผู้ใช้หรือการนำออกสู่ภายนอก (Deliver) ได้แก่ การสร้าง

ต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) เพื่อนำต้นแบบที่ออกแบบไว้ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย และรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะมาใช้ในการติดตามประเมินผล ปรับปรุง และพัฒนาต้นแบบของนโยบายอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ทั้งนี้ ในการดำเนินการตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ใน 3 ขั้นตอนหลักของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อการขับเคลื่อน โจทย์บูรณาการ

ที่ 1 “การสร้างกลไก พื้นที่ เวที หรือ Platform เพื่อการพัฒนาประเทศ” ภายใต้หลักสูตร ป.ย.ป. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 มีดังนี้

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

กิจกรรม

ช่วงที่หนึ่ง คือ ช่วงแห่งการสร้างความเข้าใจ (Understand) ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) และการตั้งกรอบโจทย์ (Define)

กลุ่มเป้าหมาย สถานการณ์ในประเทศไทยหัวงที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่าการชุมนุมของประชาชนหลากหลายกลุ่มเป็นระยะ ๆ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน ซึ่งหลายเหตุการณ์ปรากฏความรุนแรง มีการบาดเจ็บและเสียชีวิต รัฐบาลและภาครัฐจึงจำเป็นต้องสร้างสังคมที่คนเห็นต่างสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ

การตั้งกรอบโจทย์ การเปิดพื้นที่ เวที หรือ Platform ในการแสดงออกทางการเมือง หรือความคาดหวังต่อภาครัฐ เพื่อลดระดับความไม่พอใจระหว่างกัน ซึ่งจะช่วยลดความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นจากการชุมนุมสาธารณะได้

ช่วงที่สอง คือ ช่วงแห่งการสร้างสรรค์ (Create) ได้แก่ การสร้างแนวคิด (Ideate/Develop) เพื่อนำนโยบายที่ผ่านการคัดเลือกมาสร้างต้นแบบ (Prototype)

การสร้างแนวคิด ที่มุ่งส่งเสริมวิถีทางประชาธิปไตย 2 ประการ

- 1) สร้างความรู้ทางประวัติศาสตร์การเมืองและการตระหนักถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองตามวิถีทางประชาธิปไตยอย่างสร้างสรรค์ให้กับประชาชนและเยาวชน และ
- 2) เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ความแตกต่างหลากหลายทางสังคม ทั้งมุมมอง แนวคิด ประสบการณ์ ก่อให้เกิดการหันหน้าพูดคุยกันฉันท์มิตร เข้าใจซึ่งกันและกัน และลดความขัดแย้ง เพื่อนำไปสู่การสร้างควมสามัคคีปรองดอง

ช่วงที่สาม คือ ช่วงแห่งการทดสอบและพัฒนาเพื่อเตรียมการส่งมอบสู่ผู้ใช้หรือการนำออกสู่ภายนอก (Deliver) ได้แก่ การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test)

การทดสอบและพัฒนา การสร้างพื้นที่จำลองในการหาทางออกร่วมกันของคู่ขัดแย้ง มุ่งให้เป็นกลไก/แพลตฟอร์ม/พื้นที่/เวทีปลอดภัยในการเสริมสร้างความเข้าใจ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การใช้หลักสิทธิมนุษยชน รวมถึงสันติวิธี อันเป็นแนวคิดและกระบวนการสำคัญในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง โดยมีกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรม

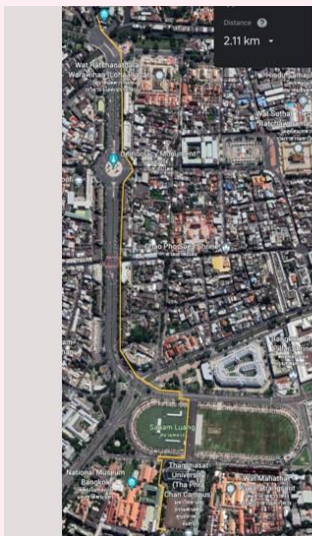
สำหรับรายละเอียดของการดำเนินกิจกรรมในช่วงที่สองและช่วงที่สาม มีดังนี้

ช่วงที่ 2 : “กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองมานคร”



สำนักงานสภาพัฒนาการเมืองแห่งชาติ ดำเนินการจัด “กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองมานคร” เมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2566 ร่วมกับภาคีเครือข่าย โดยมี สมาคมพิพิธภัณฑไทย เป็นเจ้าภาพร่วม ซึ่งกิจกรรมเป็นการเดินชมเมืองในระยะเวลาประมาณ 2 ชั่วโมง เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านสถานที่สำคัญโดยใช้เส้นทางเรียนรู้ประวัติศาสตร์ราชดำเนินกลาง พิพิธภัณฑ

พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ศูนย์การเรียนรู้ประชาธิปไตยอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย อนุสรณ์สถาน 14 ตุลาฯ สนามหลวง และมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์โดยมีผู้บรรยาย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์การเมืองจากภาควิชาการให้ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ ความขัดแย้ง และความปรองดองของสังคมไทย



Walking route



ระยะทางประมาณ 2 km



11 มี.ค. 66 (ส) / 25 มี.ค. 66 (ส)



Theme : การเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองมานคร



ผู้บรรยาย : ภาควิชาการ (ม.รังสิต และ ม. ศิลปากร)
(อยู่ระหว่างการทบทวน)



2 ชั่วโมง / ช่วงเช้า 9.00 – 12.00 น.



20 คน



ในวันดำเนินกิจกรรมดังกล่าวมีผู้เข้าร่วมจำนวน 25 คน ช่วงอายุตั้งแต่ 26 – 70 ปี และมีวิทยากรร่วมให้ความรู้เป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ รศ.ดร.อรรชศักดิ์ เพชรเลิศอนันต์ อาจารย์ประจำ

คณะรัฐศาสตร์ ม.รังสิต และ อ.ชาญณรงค์ พุ่มบ้านเช่า นายกสมาคมพิพิธภัณฑไทย/กรรมการแห่งชาติว่าด้วยสภาการพิพิธภัณฑสากล ซึ่งได้รับผลตอบแทนจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี



ช่วงที่ 3 : “กิจกรรมการสร้างพื้นที่จำลองในการหาทางออกร่วมกันของคู่ขัดแย้ง”



สำนักงานสภาพความมั่นคงแห่งชาติ จัดกิจกรรม “การสร้างพื้นที่จำลองในการหาทางออกร่วมกันของคู่ขัดแย้ง” โดยร่วมดำเนินการกับกรุงเทพมหานคร และมีวิทยากรกระบวนการจากมูลนิธิฟรีดิช เนามัน ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมดังกล่าวใช้แนวทางการระดมความเห็นและการจัดกิจกรรม/การเล่นเกมต่าง ๆ ซึ่งมุ่งให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยในการเสริมสร้างความเข้าใจการแลกเปลี่ยน

เรียนรู้ โดยใช้หลักสิทธิมนุษยชนรวมถึงสันติวิธีเป็นแนวคิดและกระบวนการสำคัญในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย 1) ข้าราชการ/เจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ 2) ผู้แทนภาควิชาการและภาคประชาสังคม และ 3) นิสิต/นักศึกษา สรุปรายละเอียดกิจกรรมและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้



การเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้ง
ร่วมกันผ่านการจำลองสถานการณ์และบทบาท
สมมติ โดยใช้เกม PeaceSoCracy⁶ เป็น
นวัตกรรมที่มีวัตถุประสงค์ในการสร้าง
การมีส่วนร่วมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้
อย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยว
กับการจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี
ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าความขัดแย้งเป็นส่วนหนึ่ง
ของประชาธิปไตย กระบวนการพูดคุยของ
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อค้นหาความต้องการ
ที่แท้จริง อันจะสามารถนำไปสู่การเสนอ

ทางออกของความขัดแย้งได้ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะสวมบทบาทสมมติในฐานะคู่ขัดแย้ง และจะ
ต้องทำความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของคู่ขัดแย้ง และเสนอวิธีแก้ไขสถานการณ์ปัญหาความ
ขัดแย้งที่เป็นการจำลองเรื่องราวสถานการณ์ความขัดแย้งต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน ประเทศ
จนถึงระดับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยมีประเด็นที่เกี่ยวกับ ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม สังคม
วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สาธารณสุข และความมั่นคงปลอดภัย ทั้งนี้ อาจจะสรุปขั้นตอนการใช้เกมออกเป็น
4 ส่วนดังนี้

แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 : ปรากฏการณ์ หรือสถานการณ์ความขัดแย้ง

ส่วนที่ 2 : คนที่เกี่ยวข้อง คู่ขัดแย้ง A และ B และตัวละครอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสถานการณ์
ความขัดแย้งนั้น

ส่วนที่ 3 : ค้นหาความต้องการ บอกเล่าจุดยืน ค้นหาความต้องการ ผู้เล่นสืบค้น และหาความต้องการ
ของคู่ขัดแย้ง A และ B

ส่วนที่ 4 : นำเสนอวิธีแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งที่คู่ขัดแย้ง A และ B ยอมรับได้

⁶ เกม PeaceSoCracy เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งร่วมกัน ซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้นในปี
2559 จากความร่วมมือระหว่างมูลนิธิฟรีดริช เนามัน และสถาบันพระปกเกล้า โดยมีวัตถุประสงค์สร้างการมีส่วน
ร่วมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี
เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าความขัดแย้งเป็นส่วนหนึ่งของประชาธิปไตย และกระบวนการพูดคุยของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
เพื่อค้นหาความต้องการที่แท้จริง จะสามารถนำไปสู่การเสนอทางออกของความขัดแย้งได้

สำหรับกระบวนการเล่นเกม PeaceSoCracy เริ่มต้นด้วยผู้เข้ารับการอบรมในฐานะผู้เล่นจะเลือกปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ความขัดแย้งที่ผู้เล่นเห็นว่าน่าสนใจ โดยมีผู้เล่น 2 รายสวมบทบาทสมมติเป็น **คู่ขัดแย้ง A และ B** ส่วนผู้เล่นอื่น ๆ จะสวมบทบาทเป็น **ตัวละครอื่น ๆ** อาทิ นักการเมือง ผู้นำศาสนา ประชาชน อัยการ เป็นต้น ตามที่ผู้เล่นเห็นว่าจะเป็นประโยชน์ในการ **ค้นหาความต้องการ** ของคู่ขัดแย้ง **เพื่อเสนอแนวทางในการจัดการความขัดแย้งที่คู่ขัดแย้งทั้งสองพอใจมากที่สุด** สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้จะเห็นว่า ผู้เข้าร่วมสนใจเรื่องใกล้ตัวมากที่สุด เช่น ปัญหาการลักขโมยในโรงเรียน คู่ขัดแย้งในเรื่องนี้ถกเถียงกันว่าควรให้เจ้าหน้าที่ตำรวจเข้ามาดำเนินการ หรือควรให้ครอบครัว/โรงเรียนแก้ไขปัญหากันเอง อีกเรื่อง คือการอ้างสิทธิ์ทางวัฒนธรรมของสองประเทศที่มีรากเหง้าทางวัฒนธรรมร่วมกัน คู่ขัดแย้งคือประเทศ A ซึ่งเป็นประเทศเก่าแก่ที่มีวัฒนธรรมดั้งเดิม กับประเทศ B ซึ่งเป็นประเทศเกิดใหม่จากการแยกตัวออกจากประเทศ A และมีวัฒนธรรมร่วมกับประเทศ A



การแบ่งกลุ่มผู้เข้ารับการอบรมเป็น 2 กลุ่ม เพื่อเล่นเกม PeaceSoCracy

การใช้เกม **PeaceSoCracy** เป็นประโยชน์ต่อผู้เข้ารับการอบรมในแง่การจัดการความขัดแย้งตั้งแต่ภายในชุมชน/ครอบครัว/ประเทศ/ระหว่างประเทศ จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เข้ารับการอบรมได้สวมบทบาทสมมตินั้นช่วยให้ผู้เข้ารับการอบรมพัฒนาทักษะในการตั้งคำถาม เรียนรู้มุมมองที่มีต่อปัญหาของผู้เล่นคนอื่น ๆ และทำความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของคู่ขัดแย้ง โดยเกม PeaceSoCracy

ใช้แนวความคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจและแก้ไขปัญหาารากเหง้า โดยมีเครื่องมือหลัก คือ Iceberg model (แบบจำลองภูเขาน้ำแข็ง) ในการทำความเข้าใจไปถึงแนวโน้ม ความสัมพันธ์ และสาเหตุพฤติกรรมของคู่ขัดแย้งที่เกิดจากความเชื่อ/ค่านิยม ซึ่งจะนำไปสู่การสืบค้นความต้องการที่แท้จริงของคู่ขัดแย้ง และนำไปสู่ทางออกให้กับคู่ขัดแย้งได้

การแก้ ไขปัญหาความขัดแย้งบนพื้นฐานของการฝึกปฏิบัติด้วยการสื่อสารอย่างสันติ (Nonviolent Communication: NVC) โดยมี 3 กิจกรรม ดังนี้

1) กิจกรรม Talks to Transform เป็นการเรียนรู้วิธีการสื่อสารอย่างสันติและจิตวิทยาเชิงกระบวนการ (Process Work) เพื่อจัดการความขัดแย้งและช่วยเปิดพื้นที่ปลอดภัยให้คนที่เห็นต่างกันได้มาพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด ซึ่งหลักดันให้ผู้เล่นเผชิญความท้าทายด้านความแตกต่างทางความคิดและกรอบเวลาให้สามารถทำความเข้าใจผู้อื่น และสร้างทางเลือกใหม่ ๆ เพื่อหาแนวทางการเปลี่ยนความขัดแย้งเป็นความเข้าใจโดยไม่ตัดสินว่าฝ่ายใดถูกหรือฝ่ายใดผิด และต้องเป็นผู้ฟังที่ดี โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประโยชน์ที่หลากหลาย ทั้งในส่วนของหน่วยงานภาครัฐในการนำแนวทางไปใช้ในการเปิดพื้นที่การไกล่เกลี่ย/การเจรจาเพื่อหาทางออกในการแก้ไขปัญห อาทิ การจัดเวทีเจรจาสันติภาพการพัฒนาศูนย์ไกล่เกลี่ยข้อพิพาท และในส่วนของนิสิต/นักศึกษาที่ได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติแนวทางการรับฟัง การทำความเข้าใจเพื่อค้นหาความต้องการของแต่ละฝ่ายเพื่อนำไปสู่การลดระดับความขัดแย้งที่อาจนำไปสู่การใช้ความรุนแรงระหว่างกัน





2) กิจกรรม Speed Dating เป็นการดำเนินการในลักษณะการสร้างเครือข่าย (Networking) รูปแบบหนึ่ง โดยประยุกต์ใช้มาจากรูปแบบการหาคู่ เพื่อทำความรู้จักฝ่ายตรงข้ามให้มากที่สุดโดยแต่ละคนจะมีเวลาทำความรู้จักกันคู่ละ 4 - 5 นาที สลับคู่กันไปจนครบคู่ที่อยู่รอบวง โดยทั้งหมดต้องอยู่ในพื้นฐานที่ไม่คุกคามและเคารพซึ่งกันและกัน โดยผู้แทนหน่วยงานภาครัฐซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสามารถนำแนวทางของเกมดังกล่าวไปปรับใช้ในการฝึกอบรมเพื่อให้แต่ละคน/แต่ละฝ่ายได้เข้าใจทัศนคติ ความเชื่อของฝ่ายตรงข้ามในเชิงลึกมากขึ้น อันจะส่งผลให้เกิดความเข้าใจระหว่างกัน รวมถึงกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ได้ฝึกปฏิบัติการรับฟังความเห็นอย่างตั้งใจบนพื้นฐานของการไม่คุกคามและเคารพซึ่งกันและกัน



3) กิจกรรม World Cafe เป็นกิจกรรมการแบ่งกลุ่มสนทนาวงเล็กในบรรยากาศเป็นมิตรเหมาะสำหรับการประชุมที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีข้อตกลงในการสนทนาได้แก่ การรับฟังอย่างมีมารยาทและเคารพผู้อื่น ร่วมสนทนาอย่างจริงจัง พยายามทำความเข้าใจไม่ใช่การโน้มน้าว หลีกเลี่ยงการตัดสินให้มากที่สุด รวมถึงสนับสนุนและให้เกียรติทุกความคิด/ความเห็น โดยประเด็นคำถามในการสนทนา ประกอบด้วย 3 คำถาม ได้แก่ (1) สังคมไทยที่ทุกคนอยู่ร่วมกันได้ควรเป็นอย่างไร และจะมีบทบาทอย่างไรที่จะสร้างสังคมดังกล่าวให้เกิดขึ้นได้ (2) พื้นที่ กลไก หรือเครื่องมือที่จะให้ทุกคนอยู่ร่วมกันได้มีลักษณะเป็นอย่างไร และ 3) สิ่งที่เราได้เรียนรู้ในการจัดการความขัดแย้งจะสามารถหนุนเสริมการสร้างสังคมที่เราปรารถนาได้อย่างไร

ข้อตกลงง่ายๆ ในการพูดคุย

- รับฟังอย่างมีมารยาทและเคารพผู้อื่น
- พูดออกมาจากหัวใจ ให้มีความหมาย
- ร่วมสนทนาด้วยความตั้งใจและทำอย่างลึกซึ้ง
- แต่ไม่พูดไปเรื่อยๆ แบบเรื่อยเปื่อย
- พยายามที่จะเข้าใจ ไม่ใช่พยายามที่จะโน้มน้าว
- หลีกเลี่ยงที่จะตัดสินใจต่างๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- สนับสนุนและให้เกียรติความแตกต่างทางความคิด

การรับฟังอย่างมีมารยาทและเคารพผู้อื่น ร่วมสนทนาอย่างจริงจัง พยายามทำความเข้าใจไม่ใช่การโน้มน้าว หลีกเลี่ยงการตัดสินให้มากที่สุด รวมถึงสนับสนุนและให้เกียรติทุกความคิด/ความเห็น

อย่างไรก็ดี การมีเวที/พื้นที่

จำเป็นต้องมีวิธีการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เพื่อการเคารพในสิทธิและเสรีภาพ มีการถกเถียงด้วยเหตุผล ซึ่งจะนำไปสู่การมีพื้นที่ปลอดภัยสำคัญในการแลกเปลี่ยนความเห็นต่าง เพื่อแสวงหาทางออกร่วมกันได้ในอนาคต ทั้งนี้ ภาครัฐจำเป็นต้องสร้างพื้นที่เพื่อหาทางออกร่วมกันของคู่ขัดแย้งผ่านกลไกหารือเพื่อเป็นการเปิดให้ประชาชน และเยาวชนได้มีพื้นที่ในการแสดงออกทางความคิดซึ่งจะสามารถช่วยลดความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นจากการชุมนุมสาธารณะ รวมถึงจะช่วยให้ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถใช้พื้นที่ดังกล่าวเป็นช่องทางในการรับทราบปัญหา สาเหตุหลักของปัญหา ตลอดจนนำไปสู่การกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาได้ตรงกับสาเหตุและสามารถแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในสังคมอย่างยั่งยืนได้ในอนาคต