

การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาโทสถาปัตยกรรม ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE DEVELOPMENT OF BOARDGAME PROTOTYPE TO PROMOTE UNDERSTANDING
OF SEXUAL CONSENT COMMUNICATION FOR UNIVERSITY STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการ สื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัย
โดย	น.ส.พิมพ์พีจี เย็นอุรา
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.ชเนตตี ทินนาม

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(อาจารย์ไศลทิพย์ จารุภูมิ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาต สถาปิตานนท์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.ชเนตตี ทินนาม)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา ทวีสิทธิ์)

พิมพ์จี เย็นอุรา : การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสาร
 ความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย. (THE
 DEVELOPMENT OF BOARDGAME PROTOTYPE TO PROMOTE
 UNDERSTANDING OF SEXUAL CONSENT COMMUNICATION FOR UNIVERSITY
 STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร.ชเนตตี ทินนาม

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการ
 สื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ศึกษาการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนักศึกษ
 มหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และนำมาออกแบบต้นแบบบอร์ด
 เกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษ
 มหาวิทยาลัย รวมทั้งเพื่อประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความ
 ยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative
 Method) ได้แก่ การวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม

ผลการศึกษาพบว่า สถานการณ์เกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศกลุ่ม
 นักศึกษามหาวิทยาลัยมีความเข้าใจเพียงผิวเผิน ไม่ได้ตระหนักในความสำคัญของการสื่อสารความ
 ยินยอมพร้อมใจทางเพศสอดคล้องกับข้อค้นพบเกี่ยวปัจจัยต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความ
 เข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ได้แก่ ระบบวิธีคิดเรื่องเพศที่กำกับโดยระบบคิดแบบชาย
 เป็นใหญ่ และวัฒนธรรมอำนาจนิยม มายาคติของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ แบบฉบับทางเพศ
 แบบดั้งเดิม รูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่ขัดกับธรรมชาติของการมีเพศสัมพันธ์ และ
 การขาดแคลนพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก ต้นแบบบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นจากการวิจัยครั้งนี้
 เรียกว่า Consentopia เป็นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทาง
 เพศ ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกม พบว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ
 เชิงบวกที่ครอบคลุมหลายมิติ ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการฝึกฝนทักษะการสื่อสารความยินยอม
 พร้อมใจทางเพศ

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์
 ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อนิสิต
 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6084672228 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD:

Pimpajee Yenura : THE DEVELOPMENT OF BOARDGAME PROTOTYPE TO PROMOTE UNDERSTANDING OF SEXUAL CONSENT COMMUNICATION FOR UNIVERSITY STUDENTS. Advisor: Chanettee Tinnam, Ph.D.

The objective of this study was to identify barriers to promote understanding of sexual consent communication, to investigate the perception, attitude, and behavior on sexual consent communication among Thai university students, develop a board game prototype for promoting understanding of sexual consent communication for Thai university students including to assess the effects of the use of the board game. The study utilized a qualitative method, which were documents analysis, in-depth interview, and focus group discussion.

Research finding showed general understanding on the concept of sexual consent communication, students have a low level of awareness on sexual consent communication which consistent with 5 barriers to promote understanding of sexual consent communication: (1) mindset toward sex: patriarchy attitudes and authoritarian attitudes, (2) myths on sexual consent, (3) traditional sexual script, (4) sexual consent communication approach and (5) limited on sexual communication spaces in society. The development of a board game prototype in this study was called 'Consentopia'. The assessment of board game prototype found it can create learning space to improving communication on sexuality in multi-dimension, helpful tools for practice skill on sexual consent communication.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ในที่สุดการเดินทางบนถนนสายนี้ก็มาถึงปลายทาง หากมองย้อนกลับไปตั้งแต่วันแรกของการเริ่มต้นสู่การผจญภัยบนถนนสายวิทยานิพนธ์จนถึงในวันนี้วันที่จรดแป้นพิมพ์เขียนหน้ากิตติกรรมประกาศนี้ ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจ ปลื้มใจ ด้วยหัวใจที่เต็มไปด้วยความขอบคุณที่อยากส่งไปถึงบุคคลที่เกี่ยวข้อง

ขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ชเนตติ ทินนาม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เป็นแรงผลักดันสำคัญให้ข้าพเจ้าก้าวข้ามความกลัวภายในใจ ปลุกพลังให้เด็กที่ขี้ขลาดคนนั้นกล้าที่จะเดินบนเส้นทางที่ท้าทาย ขอขอบคุณอาจารย์ที่ช่วยชี้แนะแนวทางทั้งความรู้เชิงวิชาการ และการใช้ชีวิต ขอขอบคุณสำหรับความอดทนที่กรุณาสละเวลาในการตรวจทาน แก้ไข ปรับปรุงผลงานวิทยานิพนธ์อย่างเข้มข้น และแม้ในวันที่ข้าพเจ้าเหนื่อยจนอยากจะยอมแพ้ที่สุด อาจารย์คือผู้เติมไฟ เสริมพลังใจ กราบขอบพระคุณอาจารย์ ด้วยหัวใจอีกครั้งที่มองเห็นบางอย่างในตัวเด็กคนนี้ และมอบโอกาสดี ๆ มากมายให้กับศิษย์คนนี้เสมอมา

ขอบพระคุณ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ สถาปิตานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ ทวีสิทธิ์ ที่กรุณาสละเวลาในการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ขึ้นนี้ออกมาเสร็จสมบูรณ์

วิทยานิพนธ์นี้ไม่อาจสำเร็จได้ หากปราศจากความเสียสละ ความอนุเคราะห์ ความเมตตา และน้ำใจจากบุคคลหลายท่าน ไม่ว่าจะเป็นท่านนักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านเพศวิถี นักกิจกรรมด้านสิทธิความเป็นธรรมทางเพศ น้อง ๆ นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยจากหลากหลายสถาบัน ที่ช่วยอนุเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวิจัย ขอขอบคุณมิตรภาพดี ๆ จากกัลยาณมิตรทั้งเพื่อนนิเทศศาสตร์ เพื่อนพี่น้องกลุ่มผู้นำกระบวนทัศน์ใหม่ รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงมา ณ ที่นี้ ขอขอบคุณที่เต็มใจช่วยเหลือ สนับสนุน เป็นทั้งแรงกาย แรงใจ และแรงสนับสนุนสำหรับข้าพเจ้าเสมอมา และสุดท้ายขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า คุณพ่อ คุณแม่ คุณยาย พี่ตาวและญาติผู้ใหญ่ที่เคารพรักทุกท่าน ที่เป็นกำลังใจและแรงใจที่สำคัญที่สุดของข้าพเจ้าเสมอมา

หวังว่าวิทยานิพนธ์เล่มนี้ จะเป็นปีกผีเสื้อเล็ก ๆ ที่ส่งแรงกระเพื่อมเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง และขับเคลื่อนสังคมไปสู่สังคมที่ดีขึ้นกว่าที่เป็นอยู่

พิมพ์พจี เย็นอุรา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญรูปภาพ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	14
1.3 คำถามนำวิจัย.....	15
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	15
1.5 นิยามศัพท์.....	16
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	17
บทที่ 2 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
1. แนวคิดเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	19
1.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	20
1.2 พัฒนาการของแนวคิดเรื่องการยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	22
1.3 ความยินยอมพร้อมใจกับการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศ.....	26
2. แนวคิดเรื่องสตรีนิยม (feminism).....	27
2.1 แนวคิดพื้นฐานของสตรีนิยม.....	27
2.2 แนวคิดเรื่องเพศสถานะ (gender).....	38

2.3 แนวคิดเรื่องเพศวิถี (sexuality).....	41
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการพัฒนา	43
3.1 ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม	43
4. แนวคิดเรื่องบอร์ดเกม	44
4.1 บอร์ดเกม: ความหมายและคุณลักษณะ	44
4.2 บอร์ดเกม กับกลศาสตร์ของบอร์ดเกม	48
4.3 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ประเด็นทางสังคม	50
4.4 บอร์ดเกมกับการเรียนรู้เรื่องเพศ	53
4.5 แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อรณรงค์	56
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	63
5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความ ยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	63
5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อม ใจทางเพศ	67
6. กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework).....	71
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	74
3.1 ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิจัยก่อนการผลิต (pre-production).....	81
3.1.1 ศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ	81
3.1.2 ศึกษาการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่ม นักศึกษามหาวิทยาลัย	82
3.2 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกม	83
3.3 ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม	83
3.3.1 การประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อม ใจทางเพศกับกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย.....	84

3.3.2 การประเมินต้นแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัย กับกลุ่มนักกิจกรรมรณรงค์และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการ ยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย.....	84
3.4 ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ฉบับปรับปรุง.....	85
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	87
4.1 ส่วนที่ 1 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศใน สังคมไทย.....	87
4.1.1 อุปสรรคขั้นที่ 1 รากฐานวิธีคิดเรื่องเพศ.....	88
4.1.1.1 ระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่.....	89
4.1.1.2 วัฒนธรรมอำนาจนิยม.....	95
4.1.2 อุปสรรคขั้นที่ 2 มายาคติของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	100
4.1.2.1 มายาคติประการที่ 1 เข้าใจว่าการไม่ขัดขืนคือยินยอม.....	101
4.1.2.2 มายาคติประการที่ 2 เข้าใจว่าการเคยมีเพศสัมพันธ์มาก่อนต้องยินยอมทุกครั้ง	102
4.1.2.3 มายาคติประการที่ 3 ไม่เข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจต้องมีลักษณะเป็น กระบวนการ.....	103
4.1.2.4 มายาคติประการที่ 4 ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการดื่ม หลับ เมา เป็นเพศสัมพันธ์ ที่ยินยอม.....	104
4.1.3 อุปสรรคขั้นที่ 3 แบบฉบับทางเพศ.....	104
4.1.3.1 ปัญหาที่เกิดกับผู้หญิงที่ต้องเป็นฝ่ายรับ และผู้ชายที่ต้องเป็นฝ่ายรุก.....	106
4.1.3.2 บทบาทของแบบฉบับทางเพศในระบบวิธีคิดเรื่องเพศ.....	111
4.1.4 อุปสรรคขั้นที่ 4 รูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	114
4.1.4.1 ถอดบทเรียน: เราต้องสื่อสารความยินยอมพร้อมใจกับแบบไหน?.....	115
4.1.5 อุปสรรคขั้นที่ 5 ปัญหาของพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในสังคม.....	119
4.1.5.1 พื้นที่ของครอบครัวในการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับเรื่องเพศ.....	120

4.1.5.2	พื้นที่การเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาในสถาบันการศึกษา	122
4.1.5.3	พื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศบนสื่อมวลชนและสื่อออนไลน์.....	123
4.1.5.4	ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหาต่อการสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ.....	126
1)	ความเข้าใจเรื่องการละเมิดและความรุนแรงทางเพศ	127
2)	การสร้างเสริมพลังและคุณค่าภายในตัวเอง	128
3)	องค์ความรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจและความสุขทางเพศ.....	129
4.2	ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความ ยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักศึกษามหาวิทยาลัย	134
4.2.1	การรับรู้เกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย	134
4.2.2	ทัศนคติต่อแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย.....	136
4.2.2.1	ทัศนคติต่อความสำคัญของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ	137
4.2.2.2	ทัศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ.....	140
	ความยินยอมพร้อมใจสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องพูด	140
	ปัจจัยด้านประสบการณ์ที่มีผลต่อทัศนคติเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ	144
4.2.3	พฤติกรรมด้านการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย. 147	
	ส่วนที่ 1 รูปแบบการสื่อสารเมื่อยินยอมพร้อมใจ	147
	ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการสื่อสารเมื่อไม่ยินยอมพร้อมใจ	151
บทที่ 5	การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสื่อสารความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย และการประเมินผล	155
5.1	ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอม พร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 1.....	155
5.1.1	ส่วนที่ 1.1 จากผลการวิจัยสู่บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	155

5.1.2 ส่วนที่ 1.2 การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1.....	162
5.2 ส่วนที่ 2 ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอม พร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย	173
5.2.1 ส่วนที่ 1 ผลการสนทนากลุ่มกับนักศึกษาที่เป็นผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายหลังการเข้าร่วม กระบวนการบอร์ดเกม	173
5.2.1.1 ด้านความสนใจของผู้รับสาร (Assessing attention).....	174
5.2.1.2 ด้านความเข้าใจเนื้อหา (Measuring comprehension).....	177
5.2.1.3 ด้านจุดแข็งและจุดอ่อนของสาร (Identifying strong and weak points).....	179
5.2.1.4 ด้านความสอดคล้องกับตัวบุคคล (Determining personal relevance) ..	182
5.2.1.5 ด้านความอ่อนไหวหรือประเด็นขัดแย้ง.....	183
5.2.1.6 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	183
5.2.2 ส่วนที่ 2 ผลการสนทนากลุ่มกับนักกิจกรรมและนักวิชาการหลังการเข้าร่วม กระบวนการบอร์ดเกม	184
5.2.2.1 ความสนุกสนานเพลิดเพลินและการสร้างพื้นที่ในการสื่อสารเรื่องเพศ	185
5.2.2.2 การบรรลุวัตถุประสงค์.....	186
5.2.2.3 ความสำคัญของการถอดบทเรียนภายหลังจบการเล่น.....	187
5.2.2.4 กลไกในการเผยแพร่บอร์ดเกม.....	188
5.2.2.5 ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหาของเกม.....	189
5.2.3 ส่วนที่ 3 ผลการพัฒนาบอร์ดเกม ฉบับปรับปรุง.....	194
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	206
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	207
6.1.1 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทาง เพศ และการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการ สื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ	207

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	207
การรับรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ จากผลการศึกษา ผู้วิจัยแบ่งการสรุปผลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้.....	211
1) การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	211
2.) ทักษะคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	211
3) พฤติกรรมด้านการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา.....	213
6.1.2 ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 1.....	214
6.1.3 ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย.....	215
6.1.3.1 ผลการสนทนากลุ่มกับนักศึกษาที่เป็นผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายหลังการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม.....	215
6.1.3.2 ผลการสนทนากลุ่มกับนักกิจกรรมและนักวิชาการหลังเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม.....	217
6.1.4 ผลการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย.....	219
6.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	220
6.2.1 ประเด็นที่ 1 สถานการณ์การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย: รับรู้แต่ตระหนักเพียงผิวเผิน สิ่งที่ต้องรู้อย่างไม่ได้รับการรับรู้อย่างเพียงพอ.....	221
6.2.2 ประเด็นที่ 2 กำแพงอุปสรรค 5 ชั้นของการสร้างความเข้าใจเรื่องการยินยอมพร้อมใจทางเพศ.....	225
6.2.3 ประเด็นที่ 3 “Consentopia” กระบวนการบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย.....	226

6.3 ข้อเสนอแนะ.....	231
6.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้	231
6.3.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมครั้งต่อไป.....	232
6.3.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	232
บรรณานุกรม.....	233
ประวัติผู้เขียน.....	263



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	สรุปขั้นตอน วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง และผลที่ได้รับจากการดำเนินการวิจัย	75
ตารางที่ 2	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมครอบครัว และวัฒนธรรมอำนาจร่วม (Eisler Riane, 1995).....	97
ตารางที่ 3	ลักษณะของแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม (Byers, 1996; Edgar and Fitzpatrick, 1993; Weiderman, 2005; Kim et al., 2007; Humphreys, 2007; Jozkowski et al., 2014)	106
ตารางที่ 4	สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และสภาพการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย และระบุเป้าหมายการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม	158
ตารางที่ 5	อุปกรณ์ต้นแบบบอร์ดเกม	167
ตารางที่ 6	สรุปจุดแข็งของต้นแบบบอร์ดเกม และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาบอร์ดเกม	193
ตารางที่ 7	อุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม Consentopia	196
ตารางที่ 8	ตารางความแตกต่างของการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1 และ ฉบับปรับปรุง.....	203

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 การเดินขบวนเรียกร้องความยุติธรรมคดีการล่วงละเมิดทางเพศโดยใช้แนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจในต่างประเทศ. จาก 'I think she'd be happy': Supporters of Rehtaeh Parsons gather to mark sombre anniversary โดย CTV Atlantic เผยแพร่เมื่อ 2016, April 9 6	
ภาพที่ 2 การเดินขบวนรณรงค์ยุติความรุนแรงทางเพศโดยใช้แนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจในต่างประเทศ จาก Sexual Assault Centre of Edmonton encourages support for survivors; organizer cancels pro-rape rally โดย Edmontonjournal.com เผยแพร่เมื่อ 2016, February 3 7	7
ภาพที่ 3 ข้อความบนเฟสบุ๊กของนักกิจกรรมทางการเมือง พุดถึงประเด็นการล่วงละเมิดทางเพศ จากผู้ใช้เฟสบุ๊ก Rangsiman Rome เผยแพร่เมื่อ 2560, 23 กรกฎาคม..... 9	9
ภาพที่ 4 แฟนเพจเฟซบุ๊ก Thaiconsent จาก www.facebook.com /thaiconsent/..... 10	10
ภาพที่ 5 ตัวอย่างกล่องบอร์ดเกม Dr.Ruth's Game of Good Sex (1985) โดย Dr. Ruth's Game of Good Sex 54	54
ภาพที่ 6 ตัวอย่างกล่องบอร์ดเกม Sexploration game: Sex is Fun (2007) โดย Kidder Kaper 55	55
ภาพที่ 7 ตัวอย่างบอร์ดเกม Consentacle (2017) โดย Naomi Clark จาก https://www.kickstarter.com/projects/metasyntie/consentacle-a-card-game-of-human-alien-intimacy 55	55
ภาพที่ 8 ตัวอย่างบอร์ดเกม Consent (2019) โดย Erin and Ken Moeller (จาก https://www.kickstarter.com/projects/real-good-fun/consent/description)..... 56	56
ภาพที่ 9 กรอบแนวคิดขั้นการวิจัยก่อนการผลิต 62	62
ภาพที่ 10 กรอบแนวคิดขั้นการทดสอบสารรณรงค์ต้นแบบ 62	62
ภาพที่ 11 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) 73	73
ภาพที่ 12 ขั้นตอนการวิจัย 80	80
ภาพที่ 13 แผนภาพ “กำแพงอุปสรรค 5 ชั้น ของการสร้างวัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ” 133	133

ภาพที่ 14	สรุปการรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา	154
ภาพที่ 15	กระดานความต้องการ	167
ภาพที่ 16	การ์ดความต้องการ	168
ภาพที่ 17	การ์ดบทบาท	168
ภาพที่ 18	การ์ดวิธีการสื่อสาร	168
ภาพที่ 19	การ์ดความสัมพันธ์	169
ภาพที่ 20	การ์ดเกมเพื่อน้อย	169
ภาพที่ 21	แต้มคะแนน Love	169
ภาพที่ 22	แต้มคะแนน Bad Partner	170
ภาพที่ 23	กระดิ่งตอบคำถาม	170
ภาพที่ 25	กระดานความต้องการ	196
ภาพที่ 26	การ์ดบทบาท	196
ภาพที่ 27	การ์ดวิธีการสื่อสาร	197
ภาพที่ 28	การ์ดความสัมพันธ์	197
ภาพที่ 29	การ์ดเกมเพื่อน้อย	197
ภาพที่ 30	แต้มคะแนน Love	198
ภาพที่ 31	แต้มคะแนน Bad Partner	198
ภาพที่ 32	กระดิ่งตอบคำถาม	198
ภาพที่ 33	กระดานเปิดใจ	199
ภาพที่ 34	ภาพตัวอย่างกล่องต้นแบบบอร์ดเกม	205



บทที่ 1

บทนำ

We live in a world where women are called “sl*ts,” “b*tches,” and “wh*res.”
We live in a world where people are pressured into having sex when they don’t
want to.

We live in a world where rape is the punchline of many jokes.
We live in a world where sexual violence is another tool in hate crimes around
sexual orientation, gender identity, or race.

We live in a world where sexual violence is an everyday occurrence.

Why are we okay with this? -(ConsentEd, n.d.)

เราอยู่ในโลกที่ผู้หญิงถูกเรียกว่า “อิตซ์-”, “กระ -”, “ดอก -ง”
เราอยู่ในโลกที่คนบังคับคนอื่นให้มีเซ็กซ์แม้ว่าเขาจะไม่ต้องการ
เราอยู่ในโลกที่การข่มขืนถูกใช้เป็นมุกตลก
เราอยู่ในโลกที่ความรุนแรงทางเพศเป็นเครื่องมือทำร้ายผู้อื่น
เพียงเพราะความเกลียดชังในเพศหรือเชื้อชาติของเขา

เราอยู่ในโลกที่ความรุนแรงทางเพศเกิดขึ้นทุกวัน....
ทำไมเราถึงยังเห็นดีกับเรื่องเช่นนี้อยู่? (ConsentEd.ca, n.d.)

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ เป็นปัญหาที่หลายประเทศทั่วโลกให้ความสำคัญ โดยเฉพาะ
ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย (campus sexual assaults) ซึ่งถือเป็น
กลุ่มที่อยู่ในช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตเพื่อเปลี่ยนผ่านไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ และพบว่าวัยนี้ยังเป็นวัย

ที่มีความเสี่ยงสูงต่อการถูกล่วงละเมิดทางเพศ เนื่องจากปัจจัยในด้านการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในด้านต่าง ๆ และเข้าสู่สังคมใหม่ในรั้วมหาวิทยาลัย (นันทิกา ตั้งเพียร และ กฤตยา แสงเจริญ, 2560)

ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในกลุ่มนักศึกษาเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสถาบันการศึกษาหลายแห่งทั่วโลก สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีการตื่นตัวเรื่องปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในกลุ่มนักศึกษาอย่างมาก เนื่องจากการอัตราการล่วงละเมิดทางเพศที่สูงมาอย่างต่อเนื่องยาวนานกว่า 5 ทศวรรษ (Kristen N. Jozkowski & Peterson, 2013) ทั้งยังเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงสูงกว่าประชากรในช่วงวัยอื่น ๆ จากผลการสำรวจในปี ค.ศ. 1996 ชี้ว่า กว่าร้อยละ 50 ของผู้หญิงที่เข้าศึกษาระดับมหาวิทยาลัยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการมีกิจกรรมเพศสัมพันธ์ที่ไม่ต้องการ (unwanted sexual activity) (Abbey, Ross, McDuffie, & McAuslan, 1996) และประชากรที่เข้าศึกษามหาวิทยาลัยมีความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศมากกว่าประชากรที่ไม่เข้าศึกษามหาวิทยาลัย (Karjane, Fisher, & Cullen, 2002) ในการสำรวจล่าสุด ปี ค.ศ. 2015 จากชาวอเมริกันที่เคยผ่านการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 150,000 คน พบว่า ร้อยละ 20 ของนักศึกษาหญิง ร้อยละ 5 ของนักศึกษาชาย เคยมีประสบการณ์ถูกล่วงละเมิดทางเพศในมหาวิทยาลัย (Cantor et al., 2015) ขณะที่มหาวิทยาลัยหลายแห่งในสหราชอาณาจักรว่าในช่วงปี 2018-2019 มีข้อกล่าวหาเรื่องการกระทำรุนแรงหรือล่วงละเมิดทางเพศนักศึกษาเกิดขึ้น 1,436 กรณี เพิ่มขึ้นจากช่วงปี 2016-2017 ถึง 476 กรณี (BBCthai, 2019) ส่วนผลการสำรวจระดับชาติของประเทศออสเตรเลีย ปี 2017 รายงานว่า ร้อยละ 21 ของนักศึกษามหาวิทยาลัย เคยผ่านประสบการณ์ถูกล่วงละเมิดทางเพศ (Australian Human Rights Commission Annual Report, 2018)

กระแสปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศเป็นที่พูดถึงมากขึ้นใน ปี ค.ศ. 2016 The Hunting Ground ภาพยนตร์สารคดีที่เล่าเรื่องอื้อฉาวเกี่ยวกับเหตุการณ์จริงจากมหาวิทยาลัยชั้นนำระดับโลกในสหรัฐอเมริกาที่นักศึกษามหาวิทยาลัยทั้งเพศหญิงและชายกว่าร้อยละ 20 เคยถูกล่วงละเมิดทางเพศในมหาวิทยาลัย และกว่าร้อยละ 88 ที่ตัดสินใจไม่รายงานเพราะมหาวิทยาลัยเลือกที่ปกป้องชื่อเสียงของมหาวิทยาลัยมากกว่าความปลอดภัยของนักศึกษา ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้สะท้อนเรื่องจริงจากผู้ถูกกระทำที่ออกมาเรียกร้องเพื่อปกป้องสิทธิ์ของตัวเองจากอาชญากรรมความรุนแรงที่เกิดขึ้นในมหาวิทยาลัย (Ziering, 2015)

ในปี พ.ศ. 2559 ได้มีการนำภาพยนตร์ The Hunting Ground เข้ามาฉายในประเทศไทย โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และแผนงานสุขภาวะผู้หญิงและความเป็นธรรมทางเพศ จัดฉายภาพยนตร์ร่วมกับมหาวิทยาลัยในประเทศไทยหลายแห่ง พร้อมจัดเวทีเสวนาเพื่อสร้างความตระหนักถึงสถานการณ์ความรุนแรงทางเพศในรั้วมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

แม้ว่าจะแตกต่างกันในแง่บริบทสังคมและวัฒนธรรม แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าเหตุการณ์เช่นนี้ไม่เคยมีอยู่จริงในประเทศไทย ซึ่งจากการจัดฉายภาพยนตร์ในหลายสถาบัน พบเสียงสะท้อนจากนักศึกษา ว่าเคยมีประสบการณ์คล้ายกับในภาพยนตร์ ซึ่งมหาวิทยาลัยในประเทศไทยมีแนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการ “ไกล่เกลี่ยให้ยอมความ หรือพ่อแม่ของตนเองไม่ให้แจ้งความ” (Sopontammarak, 2559) กฤตยา อาชวนิจกุล กรรมการบริหารสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ระบุสาเหตุการละเมิดทางเพศในมหาวิทยาลัยว่า มาจากการที่มหาวิทยาลัยยังมีกระบวนการการร้องทุกข์หรือศูนย์ร้องเรียนที่ยังไม่ได้มาตรฐาน และมีจรรยาบรรณที่ไม่ได้เด็ดขาดเกี่ยวกับการละเมิดทางเพศ รวมถึงมีการเน้นการป้องกันแค่การละเมิดทางเพศระหว่างอาจารย์กับนักศึกษาเท่านั้น ยังไม่รวมถึงกลุ่มบุคคลอื่น จึงทำให้ประเด็นการล่วงละเมิดทางเพศในมหาวิทยาลัยไม่ถูกพูดถึงมากนักประเทศไทย อีกทั้งกรณีล่วงละเมิดทางเพศในมหาวิทยาลัยยังเป็นประเด็นที่มีความละเอียดอ่อนและเกิดผลกระทบทางลบสูง เพราะมีความเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและระบบอำนาจ เช่น อาจารย์-นักศึกษา นายจ้าง-ลูกจ้าง ระบบชายเป็นใหญ่ และยังมีข้อจำกัดในทัศนคติของการละเมิดทางเพศ ซึ่งควรมีการให้คำนิยามให้ชัดเจน (โพสท์ทูเดย์, 2556) ซึ่งจากการศึกษาพบว่าปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในสถานศึกษาเกิดขึ้นในหลากหลายบริบท เช่น การละเมิดโดยอาจารย์แสวงหาประโยชน์จากนักศึกษา การใช้อำนาจในระบบรุ่นพี่รุ่นน้อง และการล่วงละเมิดที่แฝงมาในกิจกรรมมหาวิทยาลัยอย่างการ รับประทานอาหารสังสรรค์ต่าง ๆ ("6 ภัยทางเพศในสถานศึกษา ถึงเวลาต้องแก้ไขอย่างเป็นระบบ," ม.ป.ป) วัฒนธรรมปาร์ตี้ดื่ม-เมาในกลุ่มวัยรุ่น (party culture) วัฒนธรรมการนัดมีเพศสัมพันธ์ ออ น ไ ล ่ (hookup culture) (Charlene L. Muehlenhard, Humphreys, Jozkowski, & Peterson, 2016) เป็นต้น

จากการศึกษางานวิจัยและวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในกลุ่มนักศึกษา ตั้งแต่ปี 2548 จนถึงปัจจุบัน พบว่ามีงานวิจัยเกี่ยวข้องเพียงจำนวน 3 เรื่อง¹ จากการศึกษาของ นันทิกา ตั้งเพียร นักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และ กฤตยา แสงเจริญ รองศาสตราจารย์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จัดทำในหัวข้อ "การรับรู้การล่วงละเมิดทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยในจังหวัดขอนแก่น" เมื่อปี 2558 ซึ่งสุ่มสำรวจนักศึกษาปริญญาตรี

¹ จาก “การรับรู้การล่วงละเมิดทางเพศของนิสิตมหาวิทยาลัยในประเทศไทย”, โดย อรพินท์ ชูชม และคณะ, 2548, *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 11(1), น.35-50.

“การรับรู้การล่วงละเมิดทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยในจังหวัดขอนแก่น”, โดย นันทิกา ตั้งเพียร และกฤตยา แสงเจริญ, 2560, *วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ*, 35(2), น.207-215.

“ทัศนคติของนักศึกษาต่อการคุกคามทางเพศในสถานศึกษา”, โดย นพวรรณ ปรากฏวงศ์, 2559, *สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.

ชั้นปีที่ 4 ในสถาบันการศึกษาของรัฐและเอกชน 400 คน พบว่านักศึกษากว่าร้อยละ 31 มีประสบการณ์ตรงจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ โดยจากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาเพศหญิงรับรู้พฤติกรรมการล่วงละเมิดทางเพศมากกว่านักศึกษาชาย (นันทิกา ตั้งเพ็ชร และ กฤตยา แสงวงเจริญ, 2560) สอดคล้องกับการศึกษาของ อรพินทร์ ชูชม นพวรรณ โชติบัณฑิต และอัจฉรา สุขารมณ (2548) ที่พบว่านักศึกษาเพศหญิงจะรับรู้พฤติกรรมการล่วงละเมิดทางเพศมากกว่านักศึกษาชาย นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่า นักศึกษาได้รับผลกระทบจากการล่วงละเมิดทางเพศในทุกด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านพฤติกรรมการเข้าสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านการเรียน และด้านสุขภาพจิต โดยผลกระทบด้านความรู้สึกและจิตใจเป็นด้านที่ส่งผลกระทบมากที่สุด โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาเพศหญิง และเพศหลากหลาย ซึ่งหากนักศึกษาปรับตัวไม่ได้ก็จะเกิดความเครียดและอาจนำไปสู่การมีปัญหาสุขภาพจิต เช่น วิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า จนนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ (นันทิกา ตั้งเพ็ชร และ กฤตยา แสงวงเจริญ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพวรรณ ปราบภูวนาศ (2559) พบว่า ทักษะของนักศึกษามหาวิทยาลัยมองว่าผลกระทบจากการคุกคามทางเพศในมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับสูง โดยมีผลที่แสดงออกทางกายภาพที่ชัดเจนเช่น สูญเสียความมั่นใจในตัวเอง ภาวะซึมเศร้า และผลการเรียนแย่ลง

ข้อสังเกตที่สำคัญจากงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในมหาวิทยาลัยทั้งสามชิ้นพบว่า ปัญหาใหญ่ของการรับรู้พฤติกรรมการล่วงละเมิดทางเพศ มาจากการความเข้าใจเกี่ยวกับการละเมิดและการคุกคาม กล่าวคือ นักศึกษาไม่เข้าใจว่าพฤติกรรมบางอย่างที่ตนเผชิญหรือแสดงออกเป็นการละเมิดหรือการคุกคามทางเพศ ประกอบกับการขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบวิธีคิดที่เป็นต้นตอของปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ เช่น ค่านิยมชายเป็นใหญ่ ความไม่เสมอภาคทางเพศ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ การกล่าวโทษเหยื่อว่าเป็นต้นเหตุเนื่องจากการแต่งกายและคำพูดของเหยื่อ ฯลฯ

อย่างไรก็ดี ผลการวิจัยดังกล่าวเป็นเพียงการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างเฉพาะพื้นที่และส่วนใหญ่เป็นการศึกษาในเชิงปริมาณ ไม่สามารถอธิบายสถานการณ์ในภาพรวมทั้งประเทศไทยได้ ซึ่งปัจจุบันยังไม่พบรายงานผลสำรวจสถานการณ์การล่วงละเมิดทางเพศที่ศึกษาเฉพาะกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย จากหน่วยงานด้านการศึกษาหรือด้านสาธารณสุขระดับชาติที่ทำการศึกษาอย่างจริงจัง แต่จากข้อมูลจากสถิติช่วงอายุของผู้ถูกระทำความรุนแรงที่มารับบริการของศูนย์พึ่งได้ (กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, 2560) พบว่า ช่วงอายุ 18 ปี – ไม่เกิน 25 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย อยู่ที่ร้อยละ 14.50 ของผู้ถูกระทำทั้งหมด นอกจากนี้สถิติที่ มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล (2561) รวบรวมจากข่าวความรุนแรงทางเพศที่ปรากฏบนหนังสือพิมพ์ 13 ฉบับตลอดปี 2560 พบว่า ข่าวของผู้ถูกระทำความรุนแรงทางเพศ ในระดับอายุ 16-20 ปี และ ระดับอายุ 21-25 ปี รวมกันอยู่

ที่ร้อยละ 31.5 ของผู้ถูกกระทำทั้งหมด จากข้อมูลดังกล่าวนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่า กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย เป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงและมีปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศอยู่มาก

หลายประเทศทั่วโลกมีความพยายามในการแก้ไขปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศและความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นหลากหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการจัดอบรมให้ความรู้เพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ การเฝ้าระวังการตีมีแอลกอฮอล์ในสถานศึกษา ฝึกฝนทักษะด้านการป้องกันตัวให้กับนักศึกษาหญิง (Banyard, Moynihan, & Plante, 2007) การพัฒนานโยบายและมาตรการด้านการกำกับดูแลปัญหาทางเพศ (Albee & Ryan-Finn, 1993); (Borges, Banyard, & Moynihan, 2008) แต่ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา แนวทางการป้องกันปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศเปลี่ยนแปลงมาเน้นที่การแก้ปัญหาด้วยการให้ความรู้และส่งเสริมพฤติกรรมทางเพศในเชิงบวกมากขึ้น โดยเน้นการให้เครื่องมือด้านการสร้างสุขภาวะในความสัมพันธ์เพื่อลดความเสี่ยงในของปัญหาความรุนแรงทางเพศที่จะเกิดขึ้นในความสัมพันธ์ นั่นคือ การให้ความสำคัญกับการให้การเคารพในสิทธิบนร่างกายของผู้อื่น หรือเรียกว่า การรับรู้ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ หรือ sexual consent

รากฐานของแนวคิดเรื่อง “ความยินยอมพร้อมใจ” (consent) มาจากสมมติฐานต่อปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในคู่รักที่เชื่อว่ามาจากการไม่สื่อสารเรื่องความยินยอมพร้อมใจกันในการมีเพศสัมพันธ์ และมักใช้การสังเกตด้วยการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด (nonverbal communication) ซึ่งสามารถนำไปสู่การสื่อสารที่ผิดพลาด (miscommunication) และ การรับรู้ที่ผิดพลาด (misperception) (Adams-Curtis & Forbes, 2004) จากงานวิจัยในต่างประเทศหลายชิ้น (Muehlenhard and Hollabaugh (1988), Sprecher et al. (1994), Kristen N. Jozkowski and Peterson (2013) ; Chapleau, Oswald, and Russell (2008); Melanie A. Beres (2007)) มีข้อค้นพบตรงกันว่า ในสังคมมีแนวทางปฏิบัติทางวัฒนธรรม หรือกระบวนการการสื่อสารเพื่อเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์อย่างเหมาะสม ตามทฤษฎีต้นฉบับทางเพศ (sexual script theory) คือการกำหนดบทบาทในกิจกรรมทางเพศระหว่างเพศชายและหญิง โดยมองว่าผู้ชายต้องรับบทบาทเป็นคนเริ่มกิจกรรมทางเพศ หากผู้หญิงไม่เต็มใจเป็นหน้าที่ของเธอที่จะต้องปฏิเสธ หรือต่อต้านการกระทำนั้น แนวคิดส่งผลให้เกิดปัญหาในหลายประการ (Muehlenhard, Humphreys, Jozkowski, and Peterson, 2016)

ประการแรก เป็นการผลักภาระให้ผู้หญิงต้องแสดงพฤติกรรมการปฏิเสธ โดยเมื่อเกิดเหตุการณ์การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ยินยอมขึ้นกับพวกเธอ จะกลายเป็นว่าพวกเธอจะกล่าวโทษตัวเองที่ไม่พยายามหยุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้มากพอ

ประการที่สอง การไม่ปฏิเสธของผู้หญิงในเหตุการณ์การข่มขืน หรือการกระทำความรุนแรงทางเพศ เนื่องจากเธออาจจะสับสน หรือไม่มีสติพอที่จะมีความสามารถในการปฏิเสธ ตกอยู่ในสภาวะอัมพาตฉับพลัน (paralyze) อันเกิดจากความกลัวหรือตกใจสุดขีด กำลังสับสนกับสิ่งที่เกิดขึ้น กลัวว่าผู้ข่มขืนจะมีอาวุธ หรือในบางกรณีที่เป็นกรณีสืบค้น การเสียสติ การสอดใส่อวัยวะเพศ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจนเธอไม่มีเวลาในการปฏิเสธ

ประการที่สาม ความคิดดั้งเดิมของผู้ชายบางอย่างที่คิดว่า การกระทำทางเพศต้องกระทำต่อไปเรื่อย ๆ แม้ว่าผู้หญิงจะปฏิเสธ เป็นเพราะพวกเขาไม่อยากถูกมองว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี/ผู้หญิงใจง่าย เพราะยอมเร็วเกินไป หรือการหวังว่าพวกเขาจะยอมเปลี่ยนใจจากการถูกกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ รวมถึงการหวังว่าพวกเขาอาจจะหยุดต่อต้านไปเองในที่สุด

จากปัญหาต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ทำให้หลายมหาวิทยาลัยเริ่มพัฒนาแนวนโยบายเพื่อแก้ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศโดยใช้หลักการของ “การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ” (affirmative sexual consent) ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษา (Karjane, Fisher & Cullen, 2005) ดังเช่นข้อความรณรงค์ที่นิยมไปทั่วโลกอย่าง ‘No means No’ (ไม่แปลว่าไม่) ‘Yes means Yes’ (ใช่แปลว่าใช่) หรือ ‘Sex without consent is rape’ (เซ็กส์ที่ปราศจากการยินยอมพร้อมใจคือการข่มขืน) หรือ ‘consent is sexy’ (ยินยอมพร้อมใจนั้นเซ็กซี่) เป็นต้น



ภาพที่ 1 การเดินขบวนเรียกร้องความยุติธรรมคดีการล่วงละเมิดทางเพศโดยใช้แนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจในต่างประเทศ. จาก 'I think she'd be happy': Supporters of Rehtaeh Parsons gather to mark sombre anniversary โดย CTV Atlantic เผยแพร่เมื่อ 2016, April 9

แนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างความชัดเจนในการขออนุญาตและการให้ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (asking and giving

sexual consent) และมุ่งเน้นการสร้างสำนึกและความตระหนักต่อการเคารพในสิทธิและร่างกายของผู้อื่นในเรื่องเพศ โดยเชื่อว่าการมีเพศสัมพันธ์ที่ดีจะต้อง “ได้รับ” อนุญาตหรือความยินยอมพร้อมใจจากทุกฝ่ายที่เข้าร่วมในการกระทำนั้นอย่างชัดเจนโดยปราศจากการบีบบังคับหรือข่มขู่ (Piek, 2016)



ภาพที่ 2 การเดินขบวนรณรงค์ยุติความรุนแรงทางเพศโดยใช้แนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจในต่างประเทศ จาก Sexual Assault Centre of Edmonton encourages support for survivors; organizer cancels pro-rape rally โดย Edmontonjournal.com เผยแพร่เมื่อ 2016, February 3

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สถานการณ์องค์ความรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ได้รับความสนใจมากขึ้นหลังจาก มีองค์กรขับเคลื่อนด้านความรุนแรงทางเพศ และสถาบันศึกษาต่าง ๆ เคลื่อนไหวโดยการรณรงค์ในประเด็นความยินยอมพร้อมใจมากขึ้น ส่งผลให้การศึกษาวิจัยได้รับความสนใจจากหลากหลายสาขาวิชา เช่น ด้านกฎหมาย เพศวิถีศึกษา การสื่อสาร สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ฯลฯ ซึ่งจากผลวิจัยหลายชิ้น ในการทดสอบประสิทธิภาพของการรณรงค์ด้วยแนวคิดความยินยอมพร้อมใจทางเพศ พบว่า ส่งผลต่อการสร้างความตระหนัก การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และการป้องกันพฤติกรรม การล่วงละเมิดทางเพศอย่างมีนัยสำคัญ (Ortiz & Shafer, 2018; Thomas, Sorenson, & Joshi, 2016) และล่าสุดในปี ค.ศ. 2017 พบว่า 8 รัฐในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้แก่ แคลิฟอร์เนีย ฮาวาย นิวเจอร์ซีย์ นอร์ท แคโรไลนา โอเรกอน โรวด์ ไอซ์แลนด์ เวอร์เมท์ เวสต์เวอร์จิเนีย และวอชิงตัน ดีซี กำหนดบังคับให้มีการเรียนการสอนเรื่อง Sexual consent ในโรงเรียน (CNN, 2018) และจาก

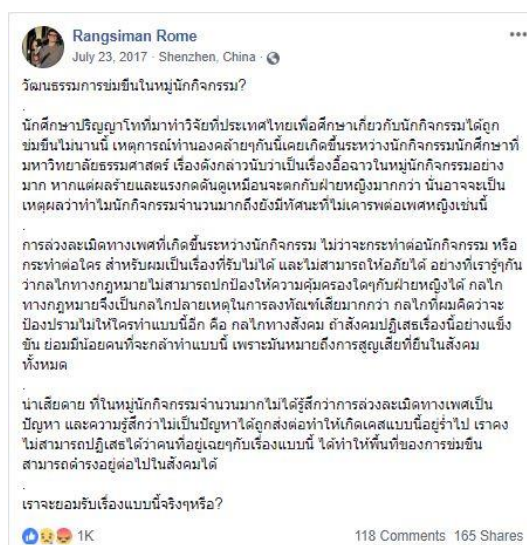
รายงานอัตราการเกิดเหตุการณ์ล่วงละเมิดทางเพศ ปี 2017 5 ใน 8 รัฐข้างต้น พบว่าเป็นรัฐที่มีอัตราการเกิดเหตุล่วงละเมิดทางเพศต่ำที่สุด เช่นเดียวกับกับหลายประเทศ อาทิ แคนาดา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย ฯลฯ ที่จัดให้มีการเรียนการสอน ในวิชาเพศศึกษา ตลอดจนเป็นนโยบายและมีการรณรงค์อย่างจริงจังในมหาวิทยาลัย

สำหรับประเทศไทย หน่วยงานตลอดองค์กรต่าง ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มนักกิจกรรมด้านสิทธิสตรีพยายามป้องกันและแก้ไขปัญหาเพื่อยุติความรุนแรงทางเพศ และการล่วงละเมิดทางเพศมาอย่างยาวนาน แม้มีความพยายาม ในการรณรงค์เพื่อป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศในหลายมิติ แต่การรณรงค์ในประเทศไทยจะเน้นการรณรงค์ในมุมมองที่มุ่งเน้นการป้องกันปัจจัยความเสี่ยง มากกว่าการสนับสนุนการสร้างพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม ดังที่ กฤตยา อาชวนิจกุล (2558) ได้กล่าวถึงประเด็นความเข้าใจเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศในสังคมไทย ไว้ว่า

“เราไม่เคยสอนให้ผู้ชายเคารพไม่ละเมิดเนื้อตัวร่างกายผู้หญิง...ที่สำคัญไปกว่านั้นคือว่า สังคมไทยไม่เคยสอนเลยว่า ‘เซ็กส์’ ต้องมาพร้อมกับความยินยอมพร้อมใจ เซ็กส์ที่ไม่มาพร้อมกับความยินยอมพร้อมใจเป็นการละเมิด เป็นการข่มขืน... Sexual consent เป็นหัวใจสำคัญอันหนึ่งของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์สองคนที่จะมีเซ็กส์ซึ่งกันและกัน”

ปัญหาดังกล่าวนี้ สามารถอธิบายได้จาก วัฒนธรรมทางเพศในสังคมไทยที่สำคัญประการหนึ่ง นั่นคือการควบคุมเรื่องเพศผ่านกลไกทางวัฒนธรรมที่มีมุมมองต่อเรื่องเพศในเชิงลบ เรื่องเพศเป็นเรื่องห้ามพูด เรื่องเพศเป็นสิ่งไม่ดี และเป็นลักษณะของการปกปิด ปิดกั้น และกักเก็บเรื่องเพศไว้เป็นเรื่องส่วนตัว ผลที่ตามมาคือสังคมไทยเป็นสังคมที่ประสบกับปัญหาเกี่ยวกับเพศมากที่สุดสังคมหนึ่ง ไม่ว่าจะ เป็น การทารุณทางเพศ ความรุนแรงทางเพศ อคติทางเพศ ความไม่เท่าเทียมทางเพศ การเลือกปฏิบัติทางเพศ ซึ่งล้วนแล้วมาจากความไม่รู้ในสังคมที่ทวีเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ (วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติกันภัย, 2546)

ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2560 ประเทศไทยเริ่มมีความเคลื่อนไหวและให้ความสนใจกับประเด็นความยินยอมพร้อมใจมากขึ้น เกิดจากประเด็นที่เป็นที่พูดถึงในสังคมออนไลน์ กรณีนักศึกษาชาวต่างชาติเข้ามาทำงานวิจัยในประเทศไทยและถูกล่วงละเมิดทางเพศโดยนักกิจกรรมทางการเมืองจนเกิดข้อถกเถียงและวิพากษ์วิจารณ์ถึงตัวนักกิจกรรมผู้ซึ่งต้องถูกคาดหวังจากสังคมว่าต้องเป็นผู้ที่มีความเคารพในสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นแต่กลับเป็นผู้ละเมิดผู้อื่นเสียเอง



ภาพที่ 3 ข้อความบนเฟสบุ๊กของนักกิจกรรมทางการเมือง พุดถึงประเด็นการล่วงละเมิดทางเพศ จากผู้ใช้เฟสบุ๊ก Rangsiman Rome เผยแพร่เมื่อ 2560, 23 กรกฎาคม

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดการตั้งคำถามถึงความสำคัญของการเคารพในสิทธิทางร่างกาย ตลอดจนอุดมการณ์ในการเคารพสิทธิเสรีภาพในการตัดสินใจเรื่องเพศ จนเป็นที่มาของการจัดงานเสวนาที่หยิบยกแนวคิดเรื่อง ความยินยอมพร้อมใจทางเพศมาเป็นประเด็นหลัก ในการเสวนาเรื่อง ‘เซ็กส์แพร่ ๆ เพราะเราแคร่: ถึงเวลาสังคมไทยต้องเข้าใจ sexual consent’ โดยกลุ่มแผนงานสุขภาวะผู้หญิงและความเป็นธรรมทางเพศ ร่วมกับเครือข่ายนักกิจกรรมประเด็นเพศวิถีและความเป็นธรรมทางเพศ เมื่อวันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2560 (ประชาไท, 2017)

ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน เพจเฟซบุ๊กและเว็บไซต์บทความออนไลน์ ของกลุ่ม Thaiconsent โดยสื่อสารแนวคิดเรื่องความยินยอมและการละเมิดทางเพศผ่านเรื่องเล่าและเปิดพื้นที่รับฟังปัญหาการไม่เคารพในสิทธิทางร่างกายและความยินยอมทางเพศในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งทำให้ประเด็น Sexual consent ได้รับความสนใจ และสร้างความตระหนักต่อสังคมในเรื่องความสำคัญของการยินยอมในเรื่องเพศมากขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง



ภาพที่ 4 แพนเพจเฟซบุ๊ก Thaiconsent จาก [www.facebook.com /thaiconsent/](http://www.facebook.com/thaiconsent/)

อย่างไรก็ดี องค์กรความรู้ในโลกวิชาการเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจยังเป็นองค์ความรู้ที่ยังขาดแคลนอยู่มาก เนื่องด้วยความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นประเด็นที่อยู่ภายใต้สิทธิส่วนบุคคล การเข้าถึงข้อมูลด้านประสบการณ์ทางเพศจึงยังไม่เปิดกว้างมากนัก จากการสืบค้นบนฐานข้อมูลงานวิจัยในประเทศไทย (cuir.car.chula.ac.th, beyond.library.tu.ac.th สืบค้นเมื่อ 12 ธ.ค. 2561) จากหัวเรื่องคำว่า “ความยินยอม” ค้นพบเฉพาะงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางเพศพบงานวิจัยเพียง 6 เรื่อง² 5 เรื่องจากทั้งหมดเป็นงานการศึกษาในสาขาวิชากฎหมาย มีเพียงงานวิจัย

² จาก “การยินยอมให้มีเพศสัมพันธ์ก่อนสมรสของนักศึกษามหาวิทยาลัย : การศึกษาเบื้องต้น”, โดย พรทิพย์ วงศ์เพชรสง่า, 2528, วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

“ความรับผิดชอบทางอาญาในความผิดฐานข่มขืน ศึกษากฎหมายสามข่มขืนภริยาของตน”, โดย เจนณรงค์ สมเสถียร, 2551, วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

“การกระทำชำเราโดยฝ่าฝืนความยินยอมระหว่างคู่สมรส: ศึกษาเปรียบเทียบ”, โดย พรสิริ สุริยภัณฑ์, 2557, วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

“ปัญหาการดำเนินคดีความผิดเกี่ยวกับเพศ กรณีการมีเพศสัมพันธ์โดยความยินยอมระหว่างเด็ก”, โดย ณัฏฐ์ ลีลาอมรพันธ์, 2559, วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

“ความผิดฐานข่มขืนกระทำชำเราและกระทำอนาจาร: กรณีศึกษาการให้ความยินยอม”, โดย ปริณัฐ สมนึก, 2559, วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ของ พรทิพย์ วงศ์เพชรสง่า (2528) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ “การยินยอมให้มีเพศสัมพันธ์ก่อนสมรสของ นักศึกษามหาวิทยาลัย : การศึกษาเบื้องต้น” ซึ่งได้สำรวจปัจจัยที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับการยินยอม ให้มีเพศสัมพันธ์ก่อนสมรส ซึ่งเป็นจากงานวิจัยที่ยังอยู่ในระบบวิธีคิดเรื่องเพศแบบเก่าที่มุ่งเน้นการ สร้างความเข้าใจเรื่องเพศในเชิงลบ เรื่องเพศเป็นเรื่องไม่สมควร ขณะที่แนวทางการสร้างความเข้าใจ เรื่องการยินยอมพร้อมใจทางเพศ เน้นการวางรากฐานองค์ความรู้ด้านสิทธิทางเพศของบุคคลอย่างเสรี ภายใต้การเคารพซึ่งกันและกัน จึงอาจกล่าวได้ว่า องค์ความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับแก้ปัญหาการล่วง ละเมิดทางเพศด้วยแนวทางการส่งเสริมความรู้เรื่องเพศเชิงบวก เรื่อง ความยินยอมพร้อมใจยังเป็น ประเด็นที่ความขาดแคลนและเป็นช่องโหว่ขนาดใหญ่สังคมไทย

จากที่กล่าวมาข้างต้น งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นการศึกษาประเด็นเรื่องความยินยอมพร้อมใจ ทางเพศ กับกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใกล้ชิดกับปัญหาและมีความเสี่ยงต่อการถูกล่วง ละเมิดทางเพศ การวางฐานคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ จึงถือได้ว่าเป็นคลื่นการ เปลี่ยนแปลงทางสังคมลูกใหม่ที่มีความน่าสนใจในการศึกษา การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมิได้เพียงมุ่งหวังที่จะ สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับแก้ไขและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในประเด็นความยินยอมพร้อมใจทาง เพศเพียงการสรุปและอภิปรายข้อเสนอแนะเท่านั้น เพราะนอกจากเพื่อให้ได้ข้อค้นพบทางวิชาการ แล้ว ผู้วิจัยหวังที่จะสามารถพัฒนาองค์ความรู้ที่ได้มานั้นไปให้ไกล โดยต่อยอดจากองค์ความรู้ทางการ วิจัย และสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมทางสังคมที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจเชิงบวกในเรื่อง เพศและเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไปด้วย

บอร์ดเกมกับการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

การเล่นเกมนั้นเป็นกิจกรรมที่อยู่คู่กับมนุษย์มาตั้งแต่ครั้งมนุษย์เริ่มรวมกลุ่มกันเป็นสังคม โดยใช้ เกมเพื่อความผ่อนคลาย ความบันเทิง ช่วยให้มนุษย์ได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เกมที่คนคุ้นเคยมีทั้ง รูปแบบ การละเล่นเพื่อความสนุกสนานของเด็ก ๆ เพื่อใช้ในการเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อน ตลอดจนเกม เพื่อการพัฒนาการต่าง ๆ เช่น เกมกีฬา ตลอดจนเกมเพื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียน เกม นำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการต่าง ๆ โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่วัยเรียน มีการนำเกมมาเป็น เครื่องมือประกอบการเรียนการสอน โดยมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในการนำทักษะที่มี ไปใช้ให้เหมาะสม วิวัฒน์ไชย วรบรร (2555) โดยเมื่อผ่านพ้นมาจนถึงวัยผู้ใหญ่ เกมก็ยังคงนำมาใช้ เพื่อการสร้าง ความผ่อนคลาย หรือการคลายเครียดจากการทำงาน เนื่องจากการเล่นเกม ทำให้ผู้เล่น รู้สึกผ่อนคลาย และสนุกสนาน โดยกระบวนการของเกมจะช่วยฝึกทักษะของผู้เล่น ให้ผู้เล่นได้

“ปัญหาทางกฎหมายในการกำหนดความรับผิดชอบทางอาญาของผู้เผยแพร่ภาพส่วนตัวที่ไม่สมควรทางเพศของผู้อื่นโดย ไม่ได้รับความยินยอม”, โดย ญัฐพันธ์ เบ็ญจันทร์, 2561, วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

แสดงออกอย่างอิสระ กล้าตัดสินใจ ทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ ที่อาจไม่กล้าทำในชีวิตจริง กล้าลองผิดลองถูก และนำไปสู่การค้นพบศักยภาพบางอย่างของตนเอง และเมื่อมีการเล่นซ้ำอย่างต่อเนื่อง ผู้เล่นก็จะได้พัฒนาทักษะนั้น ๆ ด้วย (Rooyackers & Hofland, 2002)

“บอร์ดเกม” (board games) หรือเกมกระดาน คือรูปแบบหนึ่งของเกมแบบดั้งเดิมที่มีเอกลักษณ์ในด้านการละเล่นบนพื้นที่จริง บอร์ดเกม (Board Games) จะมีแผ่นกระดานที่ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ โดยมักจะมีหมากนับแต้ม (token) หรือ ตัวเดินหมาก (avatar) แทนตัวผู้เล่น บอร์ดเกมประกอบด้วยกฎกติกาที่เฉพาะเจาะจงสำหรับบอร์ดเกมนั้น ๆ เช่น จำนวนผู้เล่นที่สามารถเล่นได้ จำนวนของพื้นที่บนกระดาน หรือ ความเป็นไปได้ในการเคลื่อนตำแหน่งไปสู่การจบเกม บอร์ดเกมส่วนใหญ่จะใช้ลูกเต๋า หรือการ์ดไพ่ ที่จะให้ข้อมูลหรือผลลัพธ์ของเกม โดยมากบอร์ดเกมมักใช้ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้เล่นจะต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อการเรียนรู้ (Brathwaite & Schreiber, 2009; Hinebaugh, 2009)

แม้ว่าเทคโนโลยีเกมจะพัฒนาเกมออกมามากมายในรูปแบบใหม่ ๆ โดยเฉพาะการเชื่อมต่อเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ แต่เกมอีกรูปแบบที่มีมาก่อนยุคเกมออนไลน์หลายสิบปี นั่นคือ บอร์ดเกม หรือเกมกระดานที่กำลังกลับมาเป็นที่นิยมและเริ่มกลายเป็นธุรกิจแนวใหม่ที่ค่อย ๆ เติบโต และมีแนวโน้มได้รับความสนใจจากสังคมมากขึ้นเรื่อย ๆ³

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมกับการเรียนรู้เริ่มได้รับความสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะในแวดวงของนักออกแบบนวัตกรรมทางสังคม ดังเช่น โครงการพัฒนาบอร์ดเกมรุ่นเยาว์ “THAMMASAT-BANPU Innovative Learning Program” หรือ ออกแบบเกมออกแบบสังคม ที่เกิดขึ้นโดยความร่วมมือของคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) และ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) เป็นโครงการพัฒนาศักยภาพเยาวชนในการออกแบบบอร์ดเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้และสร้างการเปลี่ยนแปลงในประเด็นเชิงสังคมในหลากหลายมิติ เช่น ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม ประเด็นปัญหาในโรงเรียน ปัญหาเศรษฐกิจและการเงิน รวมถึงประเด็นเกี่ยวกับเพศ อาทิ เกม Fortune Condom เกมเพื่อการเรียนรู้เพศศึกษาที่เน้นการเรียนรู้เรื่องการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน จากการถอดบทเรียนด้านคุณค่าที่เกิดขึ้นต่อผู้เล่นเกม พบว่าบอร์ดเกมช่วยสร้างพื้นที่ให้คนทุกเพศทุกวัยแลกเปลี่ยนทัศนคติและความรู้เรื่องเพศอย่างเปิดเผย ได้ความรู้เรื่องการป้องกันก่อนและหลังมีเพศสัมพันธ์ เป็นความรู้ที่เข้าใจกว่าการเรียนในห้อง ผ่านประสบการณ์จำลองในเกมเป็นคุณแม่วัยใส และทำให้เห็นผลกระทบที่เกิดขึ้นหากท้องไม่พร้อม (ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2019) หรือ เกม Hoodoo รู้เท่ารู้ทัน บอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันการล่วงละเมิดทาง

³ บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต : คมชัดลึก เพิ่มเติมจาก <http://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>. (ฐิติพล, 2558)

เพศ ช่วยสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์เสี่ยงและวิธีป้องกันตนเองให้พ้นจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ บอร์ดเกมชิ้นนี้ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นตัวและระมัดระวังตนเองเรื่องการละเมิดทางเพศมากขึ้น ทำให้ได้รู้จักวิธีป้องกันตัวเองและเอาตัวรอดแบบต่าง ๆ เป็นต้น

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องเพศมีมานานแล้ว จากการสำรวจฐานข้อมูลบอร์ดเกมจากเว็บไซต์ boardgamegeek.com โดยค้นหาบอร์ดเกมด้วยคำว่า “sex” พบบอร์ดเกมกว่า 130 เกม รูปแบบและวัตถุประสงค์ของเกมมีการผลิตขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความบันเทิงระหว่างคู่รักในการมีเพศสัมพันธ์ บอร์ดเกมประเภทนี้มักเป็นแนวบอร์ดเกมสำหรับผู้ใหญ่ที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมีเพศสัมพันธ์ บอร์ดเกมเชิงขำขันแนวตลกกลามก ตลอดจนจนการให้ความรู้เรื่องเพศสัมพันธ์และประเด็นปัญหาทางเพศต่าง ๆ

บอร์ดเกมเรื่องเพศเริ่มได้รับความสนใจและนำไปใช้ในสถาบันการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษา รวมถึงการสร้างความเข้าใจเรื่องปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศและการยินยอมพร้อมใจ ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่าบอร์ดเกมสามารถใช้เป็นเครื่องมือสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี (K. N. Jozkowski & Ekbia, 2015) เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมทำให้ผู้เล่นได้จำลองการเข้าถึงปัญหาหรือสถานการณ์บางอย่าง หาทางแก้ไขปัญหา ได้ทดลองใช้ทักษะต่าง ๆ จนเกิดการเรียนรู้ สถิติ อาชวานันทกุล นักวิชาการด้านเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นทั้งนักเขียนเกี่ยวกับบอร์ดเกมและนักเล่นบอร์ดเกม กล่าวว่า บอร์ดเกมเหมาะสมกับมากในการนำมาใช้เพื่อการออกแบบพิจารณาเงื่อนไขต่าง ๆ ของสังคม เนื่องจากบางปัญหาในชีวิตจริงนั้น เราแทบมองไม่เห็นปัญหาที่ซุกซ่อนอยู่ แต่เกมช่วยให้มองเห็นถึงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ตลอดจนช่วยในการวิจัยให้เห็นถึงปัญหาที่ยังไปไม่ถึงเป้าหมายอย่างเต็มที่ สถิติยกตัวอย่างงานวิจัยเรื่อง ‘หนี’ ว่า หนีนั้นเกิดจากหนีออกระบบ หรือเกิดจากโครงสร้างการกระจายรายได้ที่ไม่ทั่วถึง และในขั้นตอนการนิยามปัญหานี้เองที่จะนำไปสู่ทางเลือกว่า จะทำเช่นไรต่อปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งเงื่อนไขและกลไกเหล่านี้ หากออกแบบให้เกิดขึ้นในเกมได้ อาจช่วยให้ผู้เล่นสามารถวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ ของสังคม รวมถึงทางเลือกที่สังคมควรมี สิ่งสำคัญอีกอย่างคือ เกมยังช่วยในการสรุปบทเรียนจากทางเลือกที่เกิดขึ้นของการแก้ไขปัญหา เพื่อจะได้นำไปแก้ไขต่อไป (นิธิ นิธิวีรกุล, 2017)

นอกจากนี้ เดชรัต สุขกำเนิด จากกลุ่มเพื่อนเกม นักออกแบบแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม แบ่งการทำงานของบอร์ดเกม ว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. ในห้องเรียน ซึ่งจะแปลงสาระที่อยากให้นักเรียนได้เรียนรู้ออกมาเป็นเกม 2. การออกแบบเกมให้สอดคล้องกับงานของอาจารย์ที่สนใจที่ติดต่อมาให้ช่วยเหลือกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม และ 3. การสื่อสารประเด็นทางสังคมหรือการใช้เกมเพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ความรู้ยากๆ ให้เข้าใจง่าย โดยหลักการสำคัญที่สุดของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ คือการทำให้ผู้เล่นได้รับ 3 สิ่งคือ ได้รับความสนุก ได้การทดลอง และได้ความรู้สึกไปกับเนื้อหาของเกม เดชรัต ยังกล่าวไว้ด้วยว่า “เกม คือการทลาย

กรอบไปสู่ความคิดใหม่” เนื่องจากการออกแบบเกมจะกำหนดเป้าหมายหลัก ๆ 3 เป้าหมาย นั่นคือ “KAP” K คือ Knowledge เกมนี้ให้ความรู้อะไร A คือ Attitude เกมนี้ให้ความคิด แง่คิด มุมมองอะไร และ P คือ Practice ทักษะที่ได้คืออะไร ดังนั้นตั้งแต่ระหว่างการเล่น ไปจนถึงหลังการเล่น บอร์ดเกมจะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พบกับข้อมูลที่เป็นเหมือนทางเลือกมากมาย ได้ลองลงมือเรียนรู้สถานการณ์ปัญหาบางอย่างที่ท้าทาย ได้ลองผิดลองถูก ในสิ่งที่อาจไม่มีโอกาสเรียนรู้ในชีวิตจริงมาก่อน โดยเปิดโอกาสให้ทำพลาดได้โดยมีผลลัพธ์ที่ออกมาหลังจากการเล่นบอร์ดเกมเป็นบทเรียน (Thaipublica, 2017)

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นเนื้อหาที่ประเด็นมีความซับซ้อนและเป็นเนื้อหาใหม่สำหรับสังคมไทยที่มีวัฒนธรรมการสื่อสารเรื่องเพศที่จำกัด อีกทั้งบอร์ดเกมยังสอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของธุรกิจประเภทบอร์ดเกม (ภคพล พิระบูล และภานพ ทศน์วัฒน์, 2559) การนำกระบวนการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมจึงเป็นอีกแนวทางที่น่าสนใจ ที่นำมาประยุกต์ใช้ นอกจากนี้พื้นที่ของการศึกษาวิจัยด้านบอร์ดเกม โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับเพศและความยินยอมพร้อมใจทางเพศด้วยแล้ว ยิ่งพบว่าประเด็นที่เป็นพื้นที่ใหม่และมีการศึกษาวิจัยในประเทศไทยในสัดส่วนที่ต่ำมาก

ในงานวิจัย “การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย” จึงมุ่งหวังที่จะสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจ โดยการวิเคราะห์สถานการณ์และปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสื่อสารความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างนวัตกรรมต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสื่อสารความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย เพื่อเป็นงานวิจัยทางนวัตกรรมที่สามารถเป็นต้นแบบแก่หน่วยงาน องค์กรที่ต้องการนำไปปรับใช้และพัฒนาสื่อเพื่อยุติความรุนแรงทางเพศ ตลอดจนสร้างเสริมสุขภาวะทางเพศที่ดีด้วยแนวทางของการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับประชาชนทั่วไปในช่วงวัยอื่น ๆ ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
2. เพื่อศึกษาการรับรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
3. เพื่อออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

4. เพื่อประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

1.3 คำถามนำวิจัย

1. ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศมีอะไรบ้าง
2. การรับรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นอย่างไร
3. การสร้างสรรค์ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเป็นอย่างไร
4. ผลการประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเป็นอย่างไร

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้กำหนดขอบเขตของประเด็นที่สนใจศึกษาไว้ ดังนี้

1. วิเคราะห์อุปสรรคการแก้ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศด้วยแนวทางการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
 - 1.1. วิเคราะห์อุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในสังคมไทย โดยทำการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวทางการสร้างฐานคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ร่วมกับการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักกิจกรรมและนักวิชาการด้านการยุติความรุนแรงทางเพศ
 - 1.2. ศึกษาความเข้าใจเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย โดยศึกษาในประเด็น การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจ ทักษะต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา เช่น วิธีการสื่อสารว่าตนเองยินยอมพร้อมใจ การสังเกตหรือตีความความยินยอมพร้อมใจของคู่ เป็นต้น โดยเก็บข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรีที่สถานศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ช่วงอายุระหว่าง 18-25 ปี เลือกศึกษาเฉพาะผู้ระบุเพศวิถีตนเองว่าเป็นกลุ่มรักต่างเพศ และศึกษาเฉพาะนักศึกษาในกลุ่มความสัมพันธ์แบบใกล้ชิด (intimacy relationship)
2. สร้างนวัตกรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ โดยผลิตต้นแบบบอร์ดเกมเป็นจำนวน 1 ชิ้น เพื่อกลุ่มเป้าหมายการเรียนรู้สำหรับผู้เล่นอายุ 18-25 ปี

(นักศึกษามหาวิทยาลัย) พร้อมนำเสนอแนวคิดการออกแบบและการพัฒนาของต้นแบบบอร์ดเกม หลังจากการผลิตจะนำต้นแบบบอร์ดเกมมาประเมินผล โดยนักกิจกรรมและนักวิชาการด้านการยุติความรุนแรงทางเพศ และกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย โดยด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม มุ่งเน้นการเรียนรู้การสร้างประสบการณ์การมีเพศสัมพันธ์ที่ดี มากกว่า “การเอาตัวรอดจากการมีเพศสัมพันธ์หรือการบีบบังคับเพื่อการมีเพศสัมพันธ์ หรือการล่วงละเมิดทางเพศ” ดังนั้นจึงไม่ใช่บอร์ดเกมเพื่อการสร้างทักษะในการเอาตัวรอดจากภัย แต่เป็นการมุ่งเน้นการสร้างฐานความคิดของการสร้างเพศสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นกับคนที่รัก หรือคนที่ต้องการมีความสัมพันธ์ด้วยมากกว่า

1.5 นิยามศัพท์

ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) หมายถึง ความเต็มใจ หรือการแสดง ความตกลงร่วมกันว่าจะกระทำการกิจกรรมที่เกี่ยวกับเพศ ซึ่งครอบคลุมเรื่องการสัมผัสเนื้อตัวร่างกาย ในสถานการณ์ทั่วไป ตลอดจนสถานการณ์เมื่อเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ หมายถึง การสื่อสารเพื่อตกลง ร่วมกันในการเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศ โดยมุ่งเน้นการสร้างความชัดเจนในขออนุญาตและการ แสดงออกซึ่งความยินยอมพร้อมใจหรือการปฏิเสธทางเพศ ซึ่งเป็นหลักที่อยู่พื้นฐานของการเคารพใน สิทธิและร่างกายของผู้อื่นในเรื่องเพศ

นักศึกษามหาวิทยาลัย หมายถึง นิสิต นักศึกษา เพศชายหญิงรักต่างเพศที่ดำรงสภาพเป็น นิสิตหรือนักศึกษาในมหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 18-25 ปี

รักต่างเพศ หมายถึง บุคคลที่มีระบบความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก วิถีปฏิบัติและพฤติกรรม เกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ และเพศสัมพันธ์กับบุคคลที่เป็นเพศตรงข้าม ได้แก่ ผู้ชายที่ชอบผู้หญิง และผู้หญิงที่ชอบผู้ชาย

การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ หมายถึง การแสดงออกถึงการรับรู้เกี่ยวกับ แนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจหรือการตกลงร่วมกันในการกระทำทางเพศที่อาจได้รับมาจาก ประสบการณ์ในชีวิต ตลอดจนการหล่อหลอมทางสังคมและวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัย

ทัศนคติเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดเชิง บวกหรือเชิงลบที่นักศึกษามหาวิทยาลัยมีต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา มหาวิทยาลัย

พฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ หมายถึง พฤติกรรมการ สื่อสารแสดงออกและการตีความพฤติกรรมที่แสดงถึงการยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา มหาวิทยาลัย

บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่สร้างขึ้นโดยมี “พื้นที่เล่น” อาจเป็นกระดาน หรือไม่มีก็ได้ ในการให้ผู้เล่นมาปฏิบัติสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าในพื้นที่เดียวกัน บอร์ดเกมจะมีกฎกติกาของบอร์ดเกมมากำกับกระบวนการและมีอุปกรณ์การเล่น เช่น การ์ดไพ่ ลูกเต๋า ตัวหมาก หรือชิ้นส่วนใด ๆ เพื่อใช้ในการเล่นบนพื้นที่เล่น บอร์ดเกมมีวัตถุประสงค์เฉพาะ เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อการเรียนรู้ เพื่อละลายพฤติกรรม ฯลฯ สำหรับบอร์ดเกมในงานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการเรียนรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัย

ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย หมายถึง แบบจำลองของบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัย ต้นแบบบอร์ดเกมเป็นแบบจำลองเกมที่จะนำมาประเมินโดยกลุ่มเป้าหมายนักศึกษามหาวิทยาลัย และผู้เชี่ยวชาญ ตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีทางการวิจัย เพื่อยืนยันประสิทธิภาพและรวบรวมเป็นข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาที่จะเริ่มต้นการผลิตบอร์ดเกมแบบสมบูรณ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความสถานการณ์และสภาพปัญหาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสื่อรณรงค์ยุติปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศและความรุนแรงทางเพศ
2. ทำให้ได้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent communication) ที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ที่สามารถเป็นต้นแบบในการนำไปใช้และพัฒนาสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับประชาชนทั่วไปในช่วงวัยอื่น ๆ ต่อไป
3. เป็นการเปิดประเด็นใหม่เกี่ยวกับ ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) เพื่อสร้างความเข้าใจและค่านิยมใหม่ในสังคมไทย
4. ทำให้ได้งานวิจัยประเด็นด้านความยินยอมพร้อมใจทางเพศในบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย

บทที่ 2

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย” ได้อาศัยแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
 - 1.) แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
 - 2.) พัฒนาการของแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
 - 3.) ความยินยอมพร้อมใจกับการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศ
2. แนวคิดเกี่ยวกับสตรีนิยม (feminism)
 - 1) แนวคิดพื้นฐานของสตรีนิยม
 - 2) แนวคิดเรื่องเพศภาวะ (gender)
 - 3) แนวคิดเรื่องเพศวิถี (sexuality)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการพัฒนา
 - 1) ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม
4. แนวคิดเรื่องบอร์ดเกม
 - 1) บอร์ดเกม: ความหมายและคุณลักษณะ
 - 2) บอร์ดเกม กับกลศาสตร์ของบอร์ดเกม
 - 3) บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
 - 4) บอร์ดเกม กับ เพศวิถี
 - 5) แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อรณรงค์
5. งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1) งานวิจัยที่เกี่ยวกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
 - 2) งานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
6. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. แนวคิดเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

“Consent is the foundation of sex and the element that is missing in sexual violence.”- ConsentEd.ca (n.d.)

“ความยินยอมพร้อมใจ คือพื้นฐานของการมีเซ็กซ์ และเป็นองค์ประกอบที่ขาดหายไป ในความรุนแรงทางเพศ” - ConsentEd.ca (n.d.)

คำกล่าวข้างต้น คือตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนถึงบทบาทความยินยอมพร้อมใจ (sexual consent) ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาความรุนแรงทางเพศ (sexual violence)

ปี 1989 Lois Pineau นักวิจัยด้านกฎหมายชาวอเมริกัน พัฒนารอบแนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาคดีเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศเพื่อช่วยลดความกระทบกระเทือนทางจิตใจต่อผู้หญิงที่ถูกกระทำทางเพศ โดยสร้างเกณฑ์มาตรฐานชีวิตที่เปลี่ยนการผลักระการพิสูจน์พยานหลักฐานให้กับผู้กระทำละเมิด ว่ามิได้ละเมิดความยินยอมพร้อมใจของผู้ถูกกระทำละเมิด แนวคิดนี้ช่วงลดการพิสูจน์ความผิดโดยผลักระการพิสูจน์พยานหลักฐานจากผู้ถูกกระทำเป็นหลัก ทั้งนี้ เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาความไม่เป็นธรรมเชิงกฎหมายที่อยู่บนฐานคิดของผู้ชายที่ทำให้เกิดอคติต่อเหยื่อในคดีข่มขืน Pineau ได้สร้างต้นแบบของแนวคิดและการเคลื่อนไหวเชิงสังคมที่เรียกว่า ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) Pineau (1989)

(M. Beres, 2010) กล่าวว่า ความยินยอมพร้อมใจมีบทบาทสำคัญในการพิจารณาคดีเกี่ยวกับการกระทำความรุนแรงทางเพศ เนื่องจากในการกระทำทางเพศใด ๆ ที่ปราศจากความยินยอมพร้อมใจ มักจะนิยามได้ว่าการกระทำนั้นเป็นการกระทำความรุนแรงทางเพศ เช่นเดียวกับประเทศไทย ความยินยอมปรากฏอยู่ในหลักกฎหมายทั่วไป (general principle of law) ที่นำมาใช้เพื่อยกเว้นความผิดทางอาญา หากผู้ให้ความยินยอมให้ความยินยอมโดยสมัครใจปราศจากการถูกข่มขู่หลอกลวง หรือความสำคัญผิด ทั้งความยินยอมผู้ถูกกระทำให้ความยินยอมไปโดยตลอด โดยความยินยอมนั้นไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนแล้วนั้นผู้กระทำย่อมไม่มีความผิด ดังเช่นความผิดบางฐานเมื่อได้รับความยินยอมแล้วย่อมไม่มีความผิด (Volenti non fitinjuria) เพราะขาดองค์ประกอบความผิด คือความผิดฐานข่มขืนกระทำชำเรา (ฉันทรัฐ ลีลาอมรพันธ์, 2558)

นับแต่ช่วง ศตวรรษที่ 1990s เป็นต้นมา องค์ความรู้ในต่างประเทศเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศเริ่มปรากฏในบทบาทด้านการรณรงค์เพื่อการยุติปัญหาความรุนแรงทางเพศโดยเน้นการสร้างเข้าใจเรื่องหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ อย่างไร

ก็ต้องรู้ความรู้ในทางวิชาการเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจยังเป็นองค์ความรู้ที่ยังขาดแคลนอยู่มาก เนื่องด้วยความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นประเด็นที่อยู่ภายใต้สิทธิส่วนบุคคล การเข้าถึงข้อมูลด้านประสบการณ์ทางเพศจึงยังไม่เปิดกว้างมากนัก (Beres, 2010) เช่นเดียวกันจากการสืบค้นบนฐานข้อมูลงานวิจัยในประเทศไทย (tci-thaijo.org; cuir.car.chula.ac.th; beyond.library.tu.ac.th, สืบค้นเมื่อ 12 ธ.ค. 2561) จากหัวเรื่องคำว่า “ความยินยอม” ค้นหาเฉพาะงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางเพศ พบงานวิจัยเพียง 9 ผลงานวิจัย โดยผลงานทั้ง 9 ชิ้นเป็นงานการศึกษาวิจัยความยินยอมพร้อมใจจากกรณีศึกษาในด้านการพิจารณาคดีการล่วงละเมิดทางเพศ และหลักการทางกฎหมายต่าง ๆ แต่ยังไม่พบการศึกษาบทบาทของความยินยอมพร้อมใจในเชิงพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความขาดแคลนและเป็นช่องโหว่ขนาดใหญ่ขององค์ความรู้ด้านความยินยอมพร้อมใจทางเพศในประเทศไทย

ดังนั้น ในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ได้นำองค์ความรู้ทางวิชาการ และนักกิจกรรมรณรงค์ที่สังเคราะห์จากประสบการณ์ และการวิจัยมารวบรวมเป็นแนวคิดตั้งต้นในการศึกษาวิจัยเพื่อการพัฒนาการออกแบบการสื่อสารรณรงค์เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศต่อไป รายละเอียดเนื้อหา ครอบคลุมในเรื่อง นิยามของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ หลักกฎหมายเกี่ยวกับการยินยอมพร้อมใจในคดีเกี่ยวกับเพศ แนวคิดเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ มีรายละเอียด ดังนี้

1.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

ความยินยอม (consent) โดยการนิยามอย่างกว้าง ๆ ตามพจนานุกรม Oxford Dictionary of English (2015) นิยามว่าเป็น ‘การอนุญาต (permission) เพื่อให้บางอย่างเกิดขึ้น หรือการตกลง (agreement) ที่จะทำบางอย่าง’ โดยความยินยอมทางเพศ ในต่างประเทศมีบัญญัติคำว่า sexual consent เป็นคำเฉพาะ ขณะที่ในประเทศไทยเมื่อกล่าวถึงประเด็นดังกล่าว มีคำเฉพาะที่ใช้หลายคำ เช่น ความยินยอม ความยินยอมทางเพศ ความยินยอมพร้อมใจในการมีเพศสัมพันธ์ ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เป็นต้น ส่วนในการวิจัยครั้งนี้ใช้คำว่า “ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ” เป็นหลัก เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในการสื่อสาร

ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ได้รับการนิยามในหลายบริบท ทั้งทางวิชาการ ทางกฎหมาย หรือนโยบาย การนิยามในการสื่อสารรณรงค์ ตลอดจนโครงการการเรียนการสอนวิชาเพศศึกษา (sex education) ในสถาบันการศึกษา แต่โดยภาพรวมของบริบทการนิยามที่แตกต่างกันเป็นไปในทางเดียวกันว่า ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) คือ รูปแบบของการตกลงเพื่อเข้าร่วม

กิจกรรมทางเพศ โดยอยู่บนฐานของข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมในการตกลงนั้น ๆ (Melanie Ann Beres, 2014)

Hickman & Muehlenhard (1999) และ Melanie Ann Beres (2014) เห็นตรงกันว่า ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ คือ อิสระในการได้สื่อสารด้วยคำพูด (verbal) หรือไม่ใช่คำพูด (nonverbal) ที่เป็นความรู้สึกปรารถนาในการเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศ ซึ่งเป็นการศึกษาในด้านการสื่อสารทางเพศและการบีบบังคับทางเพศ โดยคำว่า “ยินยอม” อาจหมายความได้ถึง การกระทำทางกาย (physical act) เช่น การสื่อสารความเต็มใจออกมาเป็นคำพูด (verbal) หรือไม่เป็นคำพูด (nonverbal) หรือการกระทำทางจิตใจ (mental act) เช่น การตัดสินใจ หรือความรู้สึกเต็มใจ (feeling of willingness)

Barnes-Bennetts (2016) อธิบายว่า ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เป็นความยินยอมในระดับปัจเจกบุคคล เพื่อแสดงออกถึงความปรารถนาและเต็มใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศระหว่างผู้ที่เข้าร่วมแต่ละฝ่าย

K. N. Jozkowski and Ekbia (2015) กล่าวว่า ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ คือการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจอย่างหนักแน่น (affirmative consent) ในการร่วมเพศไม่ใช่การยืนยันด้วยการสื่อสารเพียงช่วงใดช่วงหนึ่ง แต่หมายถึงทั้งสองฝ่ายต้องแสดงออกอย่างชัดเจนในความยินยอมของกันและกันในทุก ๆ การกระทำที่เกิดขึ้น

Bussel (2008) ยังชี้ให้เห็นว่า ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) คือพื้นฐานสำคัญของความเท่าเทียมทางเพศ (sexual equation) มีหัวใจคือการสื่อสาร ตั้งคำถามและรับฟังในความปรารถนาของกันและกันอย่างแท้จริงไม่ใช่เพียงจินตนาการ

ด้าน กฤตยา อาชวนิจกุล (2558) กล่าวว่า “ความยินยอมพร้อมใจคือความสมัครใจของคนสองคนที่จะมีเซ็กซ์ แล้วมันจะเป็นเซ็กซ์ที่มีความสุข ความยินยอมพร้อมใจต้องอยู่ในทุกขั้นตอนของการมีเพศสัมพันธ์ด้วย คือแม้ขึ้นเตียงไปแล้วก็มีสิทธิจะปฏิเสธขอให้หยุดได้...แล้วก็ไม่ใช่ว่ายินยอมพร้อมใจวันนี้ แล้วจะยินยอมพร้อมใจอีกวันหนึ่ง”

จากนิยามของความยินยอมพร้อมใจทางเพศข้างต้น อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) คือ รูปแบบของการสื่อสารอาจเป็นทางคำพูดหรือไม่ใช่คำพูด ในทางใดทางหนึ่งซึ่งเป็นการแสดงถึงความปรารถนา ความตกลง หรือความเต็มใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศ โดยปราศจากการบีบบังคับใช้กำลัง และการปฏิสัมพันธ์ทางเพศทุกรูปแบบจะต้องแน่ใจเสมอว่าทุกฝ่ายยินยอมพร้อมใจ

1.2 พัฒนาการของแนวคิดเรื่องการยินยอมพร้อมใจทางเพศ

Charlene L. Muehlenhard et al. (2016) กล่าวว่า “ความเห็นพ้องของสาธารณชนที่ว่า กิจกรรมทางเพศใด ๆ ก็ตามไม่ควรเกิดขึ้นหากปราศจากการยินยอมพร้อมใจจากทุกบุคคลที่เกี่ยวข้อง ในกิจกรรมนั้น แต่หากบุคคลเหล่านั้นมีความเข้าใจว่าต่อลักษณะของความยินยอมพร้อมใจที่ไม่ตรงกัน อาจกล่าวได้ว่าเป็นความเห็นพ้องนี้ไม่ถูกต้องนัก”

Muehlenhard et al. (2016) เสนอ คุณลักษณะ 3 ประการของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) ไว้ดังนี้

1. ความยินยอมพร้อมใจคือสภาวะความเต็มใจจากภายใน (an internal state of willingness)

ข้อถกเถียงในประเด็นความยินยอมพร้อมใจ มักจะถูกตั้งคำถามว่า “อย่างไรจึงจะวัดได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความยินยอมพร้อมใจ?” ความเป็นจริงก็คือ ความยินยอมไม่ได้สังเกตเห็นได้โดยตรง แต่เป็นสถานะภายในที่ต้องดูจากพฤติกรรมที่แสดงออก ซึ่งข้อจำกัดของเรื่องนี้ก็คือ สภาวะภายในเป็นเรื่องส่วนตัวและไม่สามารถรู้ได้ จึงจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมให้เห็นวิธีการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่หมายถึงการยินยอมให้มีความชัดเจน เพื่อป้องกันการเข้าใจผิดพลาดหรือความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน

2. การกระทำที่แสดงถึงความยินยอมพร้อมใจอย่างชัดเจน (an act of explicitly agreeing to something)

ในสถานการณ์ทางเพศ หากยกตัวอย่างประโยคที่หมายถึงการแสดงออกถึงความยินยอมพร้อมใจอย่างชัดเจน เช่น “ฉันยินยอมที่จะมีเซ็กซ์” (I consent to have sex) หรือ “ฉันจะมีอะไรกับเธอ” (I will have sex with you)

บางกลุ่มเฉพาะที่มีวัฒนธรรมทางเพศในการสนับสนุนการใช้ความยินยอมพร้อมใจอย่างชัดเจน เช่น BDSM หรือกลุ่มที่นิยมกิจกรรมทางเพศหรือการมีเซ็กซ์แบบรุนแรงและทรมาณ จะมีการตกลงในเรื่องความยินยอมพร้อมใจอย่างชัดเจน (Beckmann, 2003; Pitagora, 2013) แต่ในความเป็นจริงคนส่วนใหญ่มักจะไม่สนทนากันในประเด็นเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศอย่างชัดเจนมากนัก เนื่องจากจะใช้การแปลความหมายจากนัยทางอ้อม หรือการสังเกตอาการที่ฟังสันนิษฐานได้ว่าเป็นความยินยอมด้วยความเต็มใจ

3. พฤติกรรมที่บุคคลอีกฝ่ายสามารถตีความได้ว่าเป็นความยินยอมพร้อมใจ (behavior that someone else interprets as willingness)

ความยินยอมพร้อมใจเป็นแนวความคิดที่กล่าวถึง พฤติกรรมซึ่งผู้สังเกตใช้ในการ ตัดสินความเต็มใจของบุคคล โดยดูจาก พฤติกรรม สัญญาบางอย่าง เช่น การสื่อสาร หรือให้ สัญญาซึ่งเข้าใจได้ว่าเป็นความยินยอม ดังนั้นบุคคลที่เป็นผู้สังเกต จำเป็นต้องหาข้อสรุปที่ ยืนยันได้อย่างชัดเจนว่าบุคคลนั้นแสดงถึงความเต็มใจในพฤติกรรมที่แสดงออก

ข้อจำกัด และเป็นข้อถกเถียงที่พบบ่อยในประเด็นเรื่องความยินยอมพร้อมใจ คือ มาตรฐานความแตกต่างในการตีความหรือสรุปได้ว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่หมายถึง ความยินยอมพร้อมใจ กระบวนการต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับ การให้สัญญา การตีความหมาย และ มุมมองของแต่ละคน ว่าอะไรที่ถือได้ว่าเป็นความยินยอมพร้อมใจ นี่จึงเป็นประเด็นสำคัญของการ เคลื่อนไหวให้เกิดการสื่อสารเรื่องความยินยอมพร้อมใจอย่างชัดเจนแก่กัน เพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงมาตรฐานการยอมรับพฤติกรรมการยินยอมพร้อมใจทางเพศให้เกิดขึ้น

ความแตกต่างระหว่าง “ความต้องการ” และ “ความยินยอมพร้อมใจ”

นักวิชาการ C. L. Muehlenhard and Peterson (2005); Peterson and Muehlenhard (2007a); (West, 2008) พบว่า คนส่วนใหญ่มักเข้าใจว่า ความต้องการที่จะ มีเซ็กซ์ (wanting or desire) กับ ความยินยอมพร้อมใจที่จะมีเซ็กซ์ (consent) มีความหมายเหมือนกัน แต่ข้อมูลจากการวิจัยพบว่า จริง ๆ แล้วความต้องการ กับความ ยินยอมพร้อมใจมีความแตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น กรณีผู้หญิงมีความต้องการทางเพศ แต่รู้สึก ไม่ยินยอมพร้อมใจ เนื่องจากเธอกำลังนอกใจแฟน หรือในทางกลับกัน ภรรยาไม่มีไม่มีความ ต้องการทางเพศแม้แต่น้อย แต่ยินยอมพร้อมใจที่จะมีเพศสัมพันธ์กับสามี เพราะว่าทั้งคู่ ต้องการที่จะมีลูก เป็นต้น

งานวิจัยของ West (2008) พบว่า ผู้หญิงส่วนมากยินยอมพร้อมใจที่จะมีเพศสัมพันธ์ ที่ไม่ต้องการ (unwanted sex) เนื่องจาก “เพื่อหลีกเลี่ยงการทะเลาะหรือการปะทะคารม” เพื่อเอาชนะบางอย่าง เช่น ต้องการได้ชื่อว่ามีความสัมพันธ์กับผู้ชายที่ใคร ๆ ต่าง ๆ ชื่นชอบ เพื่อแลกกับบางอย่างที่ตัวเองต้องการ เช่น เงินช้อตกลางบางอย่าง เกรดในการสอบ ... หรือการเห็นแก่ประโยชน์ของผู้อื่นเช่น ความเป็นเพื่อน เพราะเป็นคนรัก หรือเพราะถูกสอน ให้ทำ” (West, 2008 p.24) ขณะที่ผู้หญิงแต่งงานแล้ว พบว่าเป็นเพราะ “ความเชื่อทาง ศาสนา ความกลัวจากสามีที่ใช้ความรุนแรง และความเข้าใจว่าเป็นหน้าที่ของผู้ที่เป็นภรรยา” (West, 2008 p.23)

งานวิจัยของ Peterson and Muehlenhard (2007a) ทำการศึกษา ผู้หญิง มหาวิทยาลัยที่เคยมีประสบการณ์การมีเพศสัมพันธ์ที่ยินยอม (consensual sexual

intercourse) พบว่าในบางกรณี พวกเขาไม่ได้ต้องการที่จะมีเพศสัมพันธ์ เพราะกลัวการตั้งครรภ์และขาดความมั่นใจ ส่วนผู้หญิงมหาวิทยาลัยที่เคยมีประสบการณ์การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ยินยอม (nonconsensual sexual intercourse) พบว่าในบางกรณี มีเพศสัมพันธ์เนื่องจากมีอาการทางเพศ หรือเจอคนที่ถูกใจ

Peterson & Muehlenhard สรุปประเด็นความแตกต่างระหว่างสองคำสำหรับการศึกษาการวิจัยเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศ ไว้ว่า “การข่มขืน คือ การปราศจากซึ่งความยินยอมพร้อมใจ ไม่ใช่การปราศจากซึ่งความต้องการ” ด้วยเหตุนี้แนวคิดเรื่องความแตกต่างของความต้องการ (wanting or desire) กับ ความยินยอมพร้อมใจ (consent) จึงมีความสำคัญในการช่วยทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงทางเพศ หรือการล่วงละเมิดทางเพศได้

การทำความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ มีทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญ 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีต้นฉบับทางเพศ (sexual script) และทฤษฎีการสื่อสารที่ผิดพลาด (sexual miscommunication) ทั้งสองทฤษฎีนี้เป็นต้นทางของการนำไปสู่การพัฒนาการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศโดยใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ผู้วิจัยได้สรุปหลักการของแต่ละทฤษฎีโดยมีรายละเอียด ดังนี้

แบบฉบับทางเพศ (Sexual Script)

ทฤษฎีบทบาททางเพศ (sexual script) เป็นกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ที่เรียนรู้ผ่านการขัดเกลาทางสังคม โดยแบ่งแยกพฤติกรรมของคนเกี่ยวกับความคาดหวังในการกระทำทางเพศ (Byers, 1980) John H. Gagnon & William Simon ผู้เสนอทฤษฎีนี้ อธิบายว่า เป็นแนวทางปฏิบัติทางวัฒนธรรม หรือกระบวนการการสื่อสารเพื่อเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์อย่างเหมาะสม ทฤษฎีบทบาททางเพศ (sexual script) ตั้งอยู่บนแนวคิดอันเป็นที่เข้าใจร่วมกันทางสังคม คือมีผู้รับบทบาทเป็นผู้กระทำ และตอบรับการกระทำ เพื่อให้ทั้งสองฝ่ายเข้าใจความต้องการของกัน

แนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับบทบาททางเพศ (traditional sexual script หรือที่รู้จักในชื่อ normative sexual script) ใช้ในการอธิบายกระบวนการสื่อสารทางเพศที่มองจากกลุ่มรักต่างเพศ (Heterosexual) เป็นหลัก โดยมองว่า ผู้ชายเป็นเพศที่มีความต้องการทางเพศเสมอ และจะต้องเป็น “ฝ่ายเริ่มก่อน” (sexual initiator) ขณะที่ฝ่ายหญิงจะไม่แสดงออกถึงความต้องการอย่างชัดเจนจนเกินไป เป็นได้เพียงฝ่ายที่ตั้งรับกิจกรรมทางเพศที่ขับเคลื่อนโดยฝ่ายชาย บทบาททางเพศของผู้หญิงแบบดั้งเดิมได้ครอบค่านิยมผู้หญิงให้ต้อง “แสดง” นัยยะชัดเจน อย่างน้อยก็ในช่วงเริ่มต้น เพื่อที่จะไม่เป็นการแสดงภาพลักษณ์ความเป็นหญิงที่ไม่ดีไม่งาม กลับกันผู้ชายคาดหวังว่าจะต้องแสวงหาเรื่องทางเพศกับฝ่ายหญิงและพยายามพิชิตจนกว่าอีกฝ่ายจะยอมรับ

(Frith, 2009)อธิบายว่า ผลจากแนวคิดเรื่องบทบาททางเพศกำหนดให้ผู้ชายผู้หญิงมีความเชื่อในเรื่องกิจกรรมทางเพศตามต้นฉบับทางเพศ และผลในขั้นถัดมาคือ เมื่อแนวคิดเรื่องนี้รวมกับมายาคติเกี่ยวกับการข่มขืน (rape myth) จะยิ่งลดความน่าเชื่อถือของผู้ประสบกับการล่วงละเมิดทางเพศ โดยเฉพาะเมื่อผู้ถูกระทำเป็นผู้หญิง จะถูกตีตราและกล่าวโทษไปยังพฤติกรรมของเธอ ว่าเธอตอบรับเครื่องตีมาจากผู้กระทำหรือไม่ เธอแสดงออกถึงความต้องการทางเพศหรือไม่ หรือเธอเต็มใจที่จะไปที่พักของผู้กระทำหรือไม่ Frith ชี้ว่า บทบาททางเพศมีบทบาทที่ทำให้ผู้ชายตัดสินใจการกระทำ การล่วงละเมิดทางเพศผ่านการบิบบังคับทางคำพูดหรือความรุนแรงทางกายภาพเท่านั้น และเชื่อว่าถ้าผู้หญิงรับเครื่องตีมาจากฝ่ายชายหมายความว่าเธอมีความสนใจทางเพศกับอีกฝ่าย และการแสดงท่าทีชัดเจนเป็นเพียงขั้นหนึ่งของการทำหน้าที่ผู้ตั้งรับ (gatekeeper) ตามต้นฉบับทางเพศเท่านั้น ไม่ได้หมายถึงการปฏิเสธจริง ๆ

ทฤษฎีการสื่อสารที่ผิดพลาด (miscommunication theory)

“การสื่อสารที่ผิดพลาดนำไปสู่การใช้ความรุนแรงทางเพศ” เป็นแนวคิดตั้งต้นที่นำมาสู่การสร้างความสำเร็จเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ข้อเสนอสนับสนุนแนวคิดนี้มาจากข้อค้นพบว่า “ผู้ชายมักตัดสินใจความต้องการทางเพศของผู้หญิงเกินความเป็นจริง” Abbey (1982) อ้างถึงใน Kristen N. Jozkowski (2015) อีกทั้ง “ผู้ชายยังเข้าใจไปว่าการปฏิเสธของผู้หญิงนั้นเป็นการเสแสร้งแกล้งทำเข้าใจว่าการที่ผู้หญิงปฏิเสธหมายถึงผู้หญิงต้องการ” (Osman, 2003) เหตุผลคือผู้หญิงนั้นกลัวการเปิดเผยความต้องการ เชนอายุเกินกว่าจะสื่อสารความต้องการของตนเองออกมาให้ผู้ชายรับรู้ (Hickman & Muehlenhard, 1999)

Frith (2009) กล่าวว่า ทฤษฎีการสื่อสารที่ผิดพลาดนำมาใช้ในการอธิบายการข่มขืนโดยคนใกล้ชิด (acquaintance rape) ในความสัมพันธ์แบบต่างเพศ (heterosexual relationships) เนื่องมาจาก “ประสิทธิภาพการสื่อสารระหว่างชายและหญิงที่ย่ำแย่ ซึ่งผู้หญิงล้มเหลวในการปฏิเสธอย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ ขณะที่ผู้ชายก็ล้มเหลวในการเข้าใจหรือตอบสนองต่อการปฏิเสธของผู้หญิง” (p.99-100) กล่าวโดยสรุปคือ แนวคิดนี้พยายามชี้ให้เห็นว่า ผู้หญิงว่าเป็นผู้สื่อสารที่ล้มเหลวทำให้ผู้ชายไม่เข้าใจในสิ่งที่เธอต้องการสื่อสารได้ แนวทางในการป้องกันการล่วงละเมิดภายใต้ทฤษฎีการสื่อสารที่ผิดพลาดจึงเน้นไปที่การสอนให้ผู้หญิงสื่อสารที่ชัดเจน เป็นที่มาของการรณรงค์ด้วยแนวคิด “No means No” ในยุคแรกของการรณรงค์เรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

งานวิจัยหลายชิ้นพยายามออกมาโต้แย้งสมมติฐานเรื่องการสื่อสารที่ผิดพลาดนี้ (M. Beres, 2010; Frith & Kitzinger, 1997; O'Byrne, Hansen, & Rapley, 2008) ผลวิจัยพบว่าไม่มีความ

แตกต่างกันระหว่างชายและหญิงในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ผู้หญิงสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน และผู้ชายเองก็สามารถตีความและเข้าใจนัยยะของความยินยอมนั้นได้ แต่ตราบไต่ที่การนิยามความหมายของการยินยอมพร้อมใจยังไม่ชัดเจน หรือการสื่อสารความยินยอมนั้นกำกวมเกินไป อาจทำให้การล่วงละเมิดทางเพศที่เป็นผลมาจากการสื่อสารที่ผิดพลาดยังคงเกิดขึ้นได้เช่นกัน

ในยุคต่อมาเมื่อมีการวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมของผู้หญิงในการปฏิเสธตามแนวคิดเรื่องการสื่อสารที่ผิดพลาดที่เชื่อว่าผู้หญิงไม่สามารถปฏิเสธได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย Hickman and Muehlenhard (1999) พบว่า ปัญหาของการข่มขืนโดยคนใกล้ชิด ไม่ใช่เพราะผู้หญิงไม่สามารถปฏิเสธได้ แต่เป็นเพราะผู้ชายเพิกเฉยต่อการปฏิเสธของพวกเธอ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (O'Byrne, Rapley, & Hansen, 2006) พบว่า ผู้ชายเข้าใจและรับรู้ถึงการปฏิเสธทางเพศของผู้หญิง และงานวิจัยของ Kristen N. Jozkowski and Peterson (2013) ชี้ว่า ผู้ชายจะสร้างทำเป็นไม่รับรู้หรือแสดงออกว่าตนเองไม่ได้ตั้งใจ เนื่องจากเป็นทางเดียวที่ได้มีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงโดยไม่ถูกต่อว่ามากนัก จากข้อค้นพบดังกล่าวจึงเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่นักสตรีนิยม ตลอดจนนักบรรณรัฐคดีความรุนแรงทางเพศช่วงปลายทศวรรษที่ 2010 มุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจเรื่องยินยอมพร้อมใจทางเพศที่มีลักษณะแบบความยินยอมพร้อมใจอย่างหนักแน่น หรือ Affirmative consent ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นการเห็นชอบโดยสมัครใจ ชัดเจน มีข้อมูลครบถ้วนว่าจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเพศ เพื่อขจัดความเชื่อตามต้นฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมใหม่ในแบบของตัวเอง (Lang, 2018; Piek, 2016)

1.3 ความยินยอมพร้อมใจกับการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศ แนวคิดความยินยอมพร้อมใจ (consent concept)

การรณรงค์ขับเคลื่อนประเด็นด้านการยุติความรุนแรงทางเพศ และการล่วงละเมิดทางเพศ ใช้กลยุทธ์สารเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความยินยอมพร้อมใจ consent มากขึ้น ในหลายประเทศโดยเฉพาะสหรัฐอเมริกา อังกฤษ และแคนาดา ที่เริ่มมีการบังคับใช้หลักความยินยอมพร้อมใจแบบหนักแน่น (affirmative consent) ในระดับมหาวิทยาลัย ระดับท้องถิ่น เป็นนโยบาย กฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ เพื่อลดช่องว่างในเรื่องปัญหาการตีความการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่ไม่ชัดเจน และสร้างบรรทัดฐานใหม่ในบทบาททางเพศเพื่อลดปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ (Barnes-Bennetts, 2016) โดยแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจแบบหนักแน่นเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างความชัดเจนในถามและการให้ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (asking and giving sexual consent) และมุ่งเน้นการสร้างสำนึกและความตระหนักต่อการเคารพในสิทธิและร่างกายของผู้อื่นในเรื่องเพศ โดยเชื่อว่าการมีเพศสัมพันธ์ที่ดีจะต้อง “ได้รับ” อนุญาตหรือความ

ยินยอมพร้อมใจจากทุกฝ่ายที่เข้าร่วมในการกระทำนั้นอย่างชัดเจนโดยปราศจากการบีบบังคับหรือข่มขู่ Piek (2016)

หลักการพื้นฐานของความยินยอมพร้อมใจแบบหนักแน่น (affirmative consent standard) มีดังนี้ (Muehlenhard et al., 2016)

1. การเจียบ หรือ การไร้ซึ่งความสามารถในการปฏิเสธไม่สามารถนับได้ว่าเป็นการยินยอมพร้อมใจ
2. เป็นหน้าที่ของผู้ที่เริ่มการมีเพศสัมพันธ์ (initiator) ที่จะต้องระลึกลูกอยู่เสมอว่าบุคคลไม่ยินยอมพร้อมใจจนกว่าจะได้รับความยินยอมอย่างชัดเจนจากอีกฝ่าย
3. ไม่ใช่ความรับผิดชอบของผู้อื่นที่จะต้องปฏิเสธหรือต่อต้าน
4. ผู้เริ่มการมีเพศสัมพันธ์ ต้องไม่ตีความว่าการปฏิเสธของผู้อื่น เป็นเรื่องล้อเล่น

กล่าวโดยสรุป หัวใจสำคัญของแนวทางการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ประกอบด้วยการที่บุคคลตระหนักในเห็นชอบ ความยินยอมพร้อมใจอย่างหนักแน่นในการปฏิสัมพันธ์ทางเพศ โดยมีใช้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเพื่อรับส่งข้อมูลของทุกฝ่ายที่เข้าร่วมการปฏิสัมพันธ์นั้น จากแนวทางดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นหลักการพื้นฐานในการศึกษาความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจของนักศึกษา ในการวิจัยเพื่อการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อไป

2. แนวคิดเรื่องสตรีนิยม (feminism)

2.1 แนวคิดพื้นฐานของสตรีนิยม

แนวคิดสตรีนิยมเป็นระบบคิดและขบวนการทางสังคมที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมเพื่อเรียกร้องสิทธิและความชอบธรรมของผู้หญิง ซึ่งตั้งอยู่บนการวิเคราะห์ที่ว่าผู้ชายอยู่ในฐานะที่ได้เปรียบและผู้หญิงอยู่ในสภาพที่เป็นรอง สตรีนิยมให้ความสนใจในประเด็นที่เกี่ยวกับอภิสภาพส่วนบุคคล ครอบครัว รัฐ การกระจายอำนาจอย่างไม่เท่าเทียมกันทางเพศในทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรม โดยเรียกร้องให้มีการสร้างสมดุลใหม่ระหว่างเพศ ภายใต้ความมีมนุษยธรรมและเคารพในการแตกต่างของกันและกัน สตรีนิยมเริ่มก่อตัวขึ้นเป็นพรมแดนทางความรู้จากฝั่งตะวันตกในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 และชัดเจนมากยิ่งขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ด้วยการเรียกร้องสิทธิทางการเมือง เศรษฐกิจ การศึกษาของผู้หญิง โดยแนวทางหรือแนวคิดของสตรีนิยมมีหลากหลายแนวทางที่มีความแตกต่าง แต่ยังคงมีส่วนที่เรียกร้องในทิศทางเดียวกัน คือการทำความเข้าใจผู้หญิงอย่างสัมพันธ์กับส่วนต่าง ๆ ในสังคม

กาญจนา แก้วเทพ (2544) อธิบายไว้ว่า แนวคิดสตรีนิยมเป็นแนวคิดที่เกิดมาภายหลังจากแนวคิดอื่น ๆ โดยรากฐานของแนวคิดสตรีนิยมได้รับอิทธิพลมาจากกระแสความคิดหลัก ๆ 3 แนวคิดด้วยกัน คือ

1. แนวคิดเรื่องสิทธิมนุษยชน (the right of man) หรือสิทธิความเท่าเทียมของมนุษย์ทุกคนที่เกิดมาพึงได้รับ หนึ่งในสิทธิย่อนั้นคือ “สิทธิพลเมือง” หมายถึงการมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในชีวิตสาธารณะ สิทธินี้ในระยะเริ่มแรกนั้นสงวนไว้ให้เพียงแต่ “ผู้ชาย” เป็นหลัก เช่น การไปลงคะแนนเลือกตั้ง ขณะที่ผู้หญิงไม่มีสิทธิ ด้วยเหตุนี้จึงเกิดการเคลื่อนไหวที่ว่า “สิทธิสตรีเป็นสิทธิมนุษยชนเช่นกัน” เพื่อเรียกร้องว่าผู้หญิงควรได้รับสิทธิอย่างเท่าเทียมกันกับมนุษย์ผู้ชายคนอื่น ๆ เช่นกัน

2. แนวคิดสังคมนิยม/ สังคมยูโทเปีย (socialism/utopia) เป็นแนวคิดที่ต้องการสร้างสรรค์สังคมใหม่ที่เป็นสังคมแห่งความยุติธรรม เสมอภาค เท่าเทียม ไม่ถูกแบ่งแยกในเรื่อง ชนชั้น สีผิว เพศ เชื้อชาติ แนวคิดนี้มีจุดร่วมกันกับแนวคิดของกลุ่มสตรีนิยมที่ปรารถนาที่จะสร้างสังคมใหม่ที่ “เพศ” จะไม่เป็นตัวแบ่งแยกความเป็นมนุษย์ในสังคมอีกต่อไป

3. แนวคิดเรื่อง “เพศวิถี” (sexuality) คือการรื้อแนวคิดเรื่อง “เพศ” ที่หมายถึงเพศในทางชีวภาพ (ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา อวัยวะเพศชายและหญิง) แยกออกจากการเป็น “เพศทางสังคม” นั่นคือ เพศที่สังคมประกอบสร้างขึ้น และแปรเปลี่ยนไปตามสังคมและวัฒนธรรม อาทิ ผู้หญิงในสังคมส่วนใหญ่อาจมีนิสัยอ่อนโยน ไม่ก้าวร้าว แต่ผู้หญิงในกลุ่มลุ่มน้ำอเมซอนกลับมีลักษณะตรงกันข้ามผู้ชายบางชนเผ่ามีหน้าที่เลี้ยงลูก ทำอาหารขณะที่ผู้หญิงออกไปทำสงครามและหาอาหาร เป็นต้น ดังนั้นการแยกแยะเช่นนี้เป็นข้อบ่งชี้ให้เห็นถึงต้นตอแห่งความไม่เสมอภาคและความไม่เท่าเทียมที่มีได้เกิดจากเพศทางชีวภาพ หากแต่เป็นสภาพสังคมที่กำหนดให้คนในสังคมถูกกดขี่ แบ่งแยก และเป็นเพียงสิ่งที่สังคมกำหนดขึ้นเพื่อทำให้ผู้หญิงตระหนักถึงเพศทางสังคมของตนเอง เมื่อ “เพศทางสังคม” เป็นสิ่งที่มนุษย์ประกอบสร้างขึ้นได้ ก็สามารถที่จะรื้อถอน (deconstruction) และประกอบสร้างใหม่ (reconstruction) ได้เช่นเดียวกัน

จากรากฐานของแนวคิดสตรีนิยมทั้ง 3 แนวคิดก็กระทบกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมอันหลากหลายทั้งด้านการยอมรับแนวคิดเรื่องสิทธิมนุษยชน ประชาธิปไตย การเปลี่ยนแปลงระบบอุตสาหกรรมโลก เทคโนโลยีต่าง ๆ มีส่วนทำให้ผู้หญิงส่วนหนึ่งได้รับโอกาสทางการศึกษาทัดเทียมกับผู้ชาย โอกาสในการทำงานนอกบ้าน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเกิดการตั้งคำถามต่อเครื่องมือของความเชื่อเรื่องความเป็นหญิงและความเป็นชายว่าเป็นเรื่องตามธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้จริงหรือไม่ การตั้งคำถาม หาคำอธิบายและการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงความเชื่อในความไม่เท่าเทียมด้วยเหตุแห่งเพศนี้ เรียกรวม ๆ ว่า สตรีนิยม (feminism) สตรีนิยมได้เติบโตอย่างรวดเร็ว

นับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 เป็นต้นมา นำมาสู่การศึกษาเกี่ยวกับผู้หญิงในมิติต่าง ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ โดยมีความคิดเรื่องความเป็นเพศ (gender) มุมมองหรือแว่นแบบเพศสภาวะ (gender lens) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการวิเคราะห์

แนวทางของสตรีนิยมมีหลากหลายแนวทางด้วยกัน แต่ทุกแนวทางมีความเห็นร่วมกันว่า ภายใต้สภาวะปัจจุบันของเรื่องเพศสภาวะนั้น ยังมีความไม่เสมอภาคเท่าเทียม และยังมีการเอาัดเอาเปรียบสตรีดำรงอยู่ โดยวิธีการวิเคราะห์สาเหตุ (cause) และ ทางออกของปัญหา (solution) นั้น สตรีนิยมแต่ละกลุ่มมีแนวทางในการเสนอแตกต่างกัน โดยเกณฑ์ทางปรัชญาของกลุ่มสตรีนิยมแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2561 น.462-463)

1. ปรัชญาแบบ Essentialism มีความเชื่อเบื้องต้นว่า มีความแตกต่างในสาระที่แท้จริง (essential) ในแต่ละเพศ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการมองโลก (ผู้หญิงชอบดูรายละเอียด ผู้ชายชอบดูภาพรวม) หรือคุณค่าแบบผู้หญิงแบบผู้ชาย (ผู้หญิงชอบร่วมมือ ผู้ชายชอบแข่งขัน) แต่ทว่าในสังคมระบบพ่อเป็นใหญ่ (patriarchal society) สาระที่แท้ของผู้หญิงจะถูกกลดคุณค่าลง
2. ปรัชญาแบบ Anti-essentialism หรือการปฏิเสธปรัชญาแบบ Essentialism แนวทางปรัชญานี้ไม่เชื่อในสาระที่แท้จริงที่ดำรงอยู่ระหว่างเพศ ทั้งความเป็นหญิงและความเป็นชาย ล้วนเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากทั้งสิ้น

จาก 2 ปรัชญา แบ่งแนวคิดทางสตรีนิยมออกได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2561 น.463-473) คือ

- 1.) สตรีนิยมแนวเสรีนิยม (Liberal Feminism)
- 2.) สตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์/แนวสังคมนิยม (Marxist/Socialist Feminism)
- 3.) สตรีนิยมแนวสุดขั้ว (Radical Feminism)
- 4.) สตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ (Post-modern Feminism)

1.) กลุ่มสตรีนิยมแนวสตรีนิยม (liberal feminist)

จุดยืนที่สำคัญของทฤษฎีสตรีนิยมกลุ่มนี้เชื่อว่า สังคมปัจจุบันมีพัฒนาการที่ก้าวหน้ามากขึ้น มีเสรีภาพและมีการใช้เหตุผลมากขึ้น แต่บทบาทของผู้หญิงกลับไม่เคยเปลี่ยนแปลงเลยทั้งในทางเศรษฐกิจและการเมือง ดังนั้นจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงเรื่อง บทบาท สิทธิโอกาสของผู้หญิงให้เพิ่มขึ้นด้วย นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นว่า สังคมที่ดีต้องประกอบขึ้นด้วย ความเสมอภาค (equality) เสรีภาพ (freedom) และภราดรภาพ (fraternity) ซึ่งผู้ชายและผู้หญิง

ต่างต้องมีเงื่อนไขอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน การวิเคราะห์สาเหตุของการไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมนั้น มองว่าการขาดโอกาสทั้งด้านการศึกษา ด้านอาชีพ ด้านบทบาท และด้านอื่น ๆ ดังนั้นหนทางแก้ไขจึงต้องเพิ่มโอกาส เพิ่มการศึกษา และบทบาทของผู้หญิงให้มากขึ้น

การต่อสู้ของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมมีผลทำให้เกิดการให้สิทธิแก่สตรีในการศึกษาในระดับต่าง ๆ อย่างเสมอภาคกับผู้ชาย ตลอดจนสิทธิในการออกเสียงทางการเมือง จนมาถึงศตวรรษที่ 20 ทิศทางของสตรีนิยมแนวเสรีนิยมก็ได้ก้าวไปสู่การต่อสู้เรื่องความเสมอภาคทางด้านอาชีพมากยิ่งขึ้น การเรียกร้องให้มีการขยายบทบาทของผู้หญิงที่อยู่เพียงแค่ “ความเป็นแม่และเมีย” ให้เปลี่ยนออกคิดต่าง ๆ ที่มีต่อผู้หญิง เรื่อง ความสามารถในการเป็นผู้นำ การรู้จักใช้เหตุผล ฯลฯ

การวิเคราะห์ของนักสตรีนิยมสายสตรีนิยมจะใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ที่สำคัญ ๆ คือ แบบฉบับตายตัวในเรื่องบทบาททางเพศ (sex-role stereotype) การสวมบทบาทที่เหมาะสมทางเพศ (sex-appropriateness) เรื่องความสนใจ ทักษะและการรับรู้ตนเองของแต่ละเพศ ผลการวิเคราะห์ส่วนใหญ่จะออกมาในข้อสรุปที่ตรงกันในเรื่องโครงสร้างอำนาจของผู้หญิงและผู้ชายที่ไม่เท่าเทียม ผู้หญิงจะถูกนำเสนออย่างเป็นรองและต้องขึ้นต่อผู้ชายในทุกบริบท เบื้องหลังของทฤษฎีที่กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมสนใจ คือทฤษฎีเรื่องการอบรมบ่มเพาะ (socialization) ที่เกิดจากการทำงานของสถาบันทางสังคม มีคำอธิบายอยู่ด้วยกัน 2 ชุดคือ

- (i) Social Learning on Modelling ทฤษฎีนี้กล่าวว่า บุคคลจะเรียนรู้บทบาทและการกระทำจากการสังเกตตัวแบบที่มีอยู่ในสังคม เช่น บรรยากาศภายในครอบครัว และโดยเฉพาะจากโทรทัศน์ หากบทบาทของผู้หญิงในโทรทัศน์มีอยู่จำกัด เด็กผู้หญิงก็จะเรียนรู้ว่าเพศของตนเองแสดงบทบาททางสังคมได้อย่างจำกัดตามบทบาทของผู้หญิงในโทรทัศน์
- (ii) Social Learning by Reinforcement ทฤษฎีนี้กล่าวว่า บุคคลจะเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านกระบวนการให้รางวัลและการลงโทษจากสังคม บนจอโทรทัศน์เด็กจะเรียนรู้จากการวางตัวละครหญิงที่เป็นนางเอก ภาพแทน “คนดี” ที่สังคมต้องการจะได้รับรางวัลเป็นพระเอกและต้องเป็นคนดีที่เสียสละในโลกแห่งการเอาเปรียบเป็นผู้อุทิศตน ส่วนนางร้ายคือภาพแทนของผู้ที่ไม่ยอมทำตามความต้องการของสังคมก็จะถูกลงโทษ โดยมีจุดจบที่น่าหดหู่

ยุทธศาสตร์หลัก ๆ ของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีมาก และมีอิทธิพลมากที่สุดในบรรดาสตรีนิยมกลุ่มต่าง ๆ คือ การเรียกร้องให้เกิดความเท่าเทียมกับสตรี เช่น การเสนอให้จัดการสอนเกี่ยวกับสตรีศึกษาให้แก่บุคคลในสถาบันต่าง ๆ การฝึกอบรมให้ผู้ที่ทำงานกับสื่อมวลชนเพื่อสร้างจิตสำนึกที่มีความเสมอภาคทางเพศ และมีความเข้าใจเรื่องเพศสภาวะ จัดตั้งเครือข่ายเพื่อกระจายข้อมูลข่าวสารเพื่อป้องกันข้อมูลเสริมให้แก่สื่อมวลชน ตลอดจนรณรงค์ทางสังคมให้ผู้หญิงออกมาทำงานนอกบ้าน เรียกร้องให้ผู้ชายเข้าไปช่วยงานบ้าน พร้อมกับการต่อสู้เชิงกฎหมายและสังคม เพื่อสร้างเงื่อนไขให้รองรับกับการแบ่งงานกันทำดังกล่าว

อย่างไรก็ดีแม้ว่าผลสำเร็จของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมจะปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดก็ยังมีข้อวิจารณ์ต่อแนวทางของสตรีนิยมแนวเสรีนิยมว่า เป็นวิธีการต่อสู้แบบชนชั้นกระฎุมพี คือการเน้นที่ให้ผู้หญิงเข้าไปแข่งขันกับผู้ชาย แต่กลับขาดความสนใจปัญหาสตรีที่เชื่อมโยงกับระบบโครงสร้างทั้งหมด อีกทั้งการเรียกร้องให้เพิ่มบทบาทของผู้หญิงให้มากขึ้น ถูกมองว่าเป็นการเพิ่มภาระให้ผู้หญิงเป็นสองเท่า ทำให้ผู้หญิงสมัยใหม่ต้องตกอยู่ในสภาพ “งานหลวงไม่ได้ขาด งานราษฎร์ไม่ได้เว้น” รวมถึงทางออกของปัญหาของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมยังเน้นที่การแก้ไประดับปัจเจกบุคคล ซึ่งอาจจะประสบความสำเร็จเฉพาะรายกรณีแต่ไม่สามารถแก้ปัญหาของชนชั้นผู้หญิงทั้งชนชั้นได้

2.) กลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ (Marxist/Socialist Feminism)

เมื่อเทียบกับกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมแล้ว ทฤษฎีสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์จะมีลักษณะที่วิพากษ์มากขึ้น ซึ่งเป็นการประสานแนวคิดหลักของมาร์กซิสต์ที่ใช้หลักเกี่ยวกับ “การเอาเปรียบทางชนชั้น” (class) ของระบบทุนนิยม มาประสานกับเกณฑ์ของสตรีนิยมเรื่องเพศสภาวะ (gender) เพื่อชี้ให้เห็นถึงการเอาเปรียบสตรี จุดยืนของทฤษฎีสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์เชื่อว่า ปัญหาของผู้หญิงสืบเนื่องมาจากระบบทุนนิยมที่ไม่เพียงแต่กดขี่แรงงาน หากแต่ยังขูดรีดผู้หญิงในสังคมด้วย เพราะฉะนั้นถ้าล้มล้างระบบทุนนิยมลงได้ ปัญหาของผู้หญิงก็จะได้รับการแก้ไข กาญจนา แก้วเทพ, และสมสุข หินวิมาน, (2561)

ทฤษฎีกลุ่มนี้เกิดภายใต้ลัทธิมาร์กซิสต์ที่มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงแนวคิดตลอดเวลา ทำให้กลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์มีการปรับตัวตามทฤษฎี แบ่งได้เป็น 3 ยุคใหญ่ ๆ คือ ใน ยุคแรก ของสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ เน้นที่การถือเอาแนวทางการอธิบายแบบมาร์กซิสต์ดั้งเดิม (Classical Marxism) คือเน้นที่กรรมสิทธิ์ส่วนบุคคลว่าเป็นสาเหตุของการเกิด

ชนชั้น การถูกกดขี่ และถูกกระทำในหลากหลายรูปแบบผ่านกลุ่มชนชั้นปกครอง เช่น การใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรมที่ถูกกดค่าจ้างแรงงาน การเป็นแรงงานสำรองที่ถูกปลดออกจากงานเป็นกลุ่มแรก การเอาเปรียบผู้หญิงที่ทำงานเป็นแม่บ้านโดยไม่จ่ายค่าแรง เป็นต้น การวิเคราะห์ของกลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ยุคแรก ๆ วางน้ำหนักที่ระบบทุนนิยมเป็นหลัก และประเด็นเพศสภาพเป็นตัวเสริม ทำให้ข้อเรียกร้องระยะแรก เน้นที่การเสนอให้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างระบบทุนนิยมก่อน จึงจะทำให้แก้ปัญหาการเอาเปรียบสตรีได้

ต่อมาใน ยุคที่สอง สตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ในยุคนี้ เริ่มให้ความสำคัญระหว่าง การเอาเปรียบทางชนชั้น (ผ่านระบบทุนนิยม) กับการเอาเปรียบสตรี (ผ่านระบบพ่อเป็นใหญ่) อย่างเสมอกันและอธิบายว่าระบบทั้งสองทำงานอย่างสอดคล้องประสานกัน ดังเช่น ในระบบปีตาธิปไตย (พ่อเป็นใหญ่) สร้างการใช้ความเป็น “เพศ” มาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งงานกันทำ (sexual division of labor) ขึ้นมาเป็นกลไกในการควบคุมแรงงานหญิงในระบบทุนนิยม (Hartmann, 1981 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2561 น.467) ผ่านการกำหนดให้ผู้ชายเป็นผู้บริหารหรือมีอำนาจตัดสินใจ ขณะที่ผู้หญิงมีสถานะรอง เป็นต้น

ส่วน ยุคที่สาม เป็นช่วงที่ทฤษฎีสายมาร์กซิสต์พัฒนาจากสายดั้งเดิมไปสู่สายมาร์กซิสต์ใหม่ (Neo-Marxism) โดยสนใจปัญหาเชิงอุดมการณ์และจิตสำนึกมากกว่าโครงสร้าง ส่วนล่างทางเศรษฐกิจที่ทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อจิตสำนึกหรืออุดมการณ์ทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นผ่านภาษาและสื่อต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น อุดมการณ์ทางเพศที่อยู่โฆษณาโทรทัศน์จะเป็นกรอบอธิบายว่าผู้หญิงแบบใดบ้างที่จะประสบความสำเร็จในระบบทุนนิยม อาทิ ต้องสวย หน้าขาว ไม่มีฝ้า ผอม แต่งตัวทันสมัย ฯลฯ) วิทยาลัย

ข้อเสนอในการแก้ไขปัญหากลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์จึงเป็นเรื่องการต่อสู้ทางอุดมการณ์และจิตสำนึกทางเพศ โดยใช้กลไกต่าง ๆ ของสังคมในการรื้อถอนความหมายเก่าเกี่ยวกับ “ผู้หญิง” และ “ผู้ชาย” และให้ความหมายใหม่ในเรื่อง “เพศสภาพ”

3.) กลุ่มสตรีนิยมแนวสุดขั้ว (Radical Feminism)

จุดยืนหลักของกลุ่มสตรีนิยมแนวสุดขั้วนี้เชื่อว่า ไม่ใช่ระบบทุนนิยมที่กดขี่ผู้หญิงเอาไว้ เพราะไม่ว่าจะเป็นยุคก่อนทุนนิยม ยุคทุนนิยม หรือยุคหลังทุนนิยม ผู้หญิงต่างก็ล้วนถูกกดขี่ผ่านระบบสังคมแบบปีตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่ (patriarchy) ทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นแนวทางหลักคือการล้มล้างลัทธิชายเป็นใหญ่ลงเพื่อปลดปล่อยผู้หญิงจากพันธนาการต่าง ๆ ไปได้

เอกลักษณ์ของระบบปิตาธิปไตยที่นักสตรีนิยมแนวสุดขั้วได้อธิบายไว้ มีลักษณะดังนี้ คือ ในทางประวัติศาสตร์ไม่ว่ายุคสมัยใดผู้หญิงจะเป็นกลุ่มแรกที่ถูกเอาเปรียบและถูกกดขี่ขูดรีด หากเข้าใจวิธีการกดขี่ขูดรีดผู้หญิง จะสามารถขยายความเข้าใจไปสู่กระบวนการกดขี่แบบอื่น ๆ ได้ไม่ว่าจะไม่ใช่การเอาเปรียบระหว่างชนชั้น กลุ่มชาติพันธุ์ สีผิว ฯลฯ นักสตรีนิยมแนวสุดขั้ว อธิบายถึงวิธีการกดขี่ขูดรีดผู้หญิงว่ามีลักษณะ 3 ประการด้วยกัน คือ

ประการแรก การกดขี่ผู้หญิงจะกระทำผ่านความเป็นแม่ทางชีวภาพ (biological motherhood) เริ่มต้นจากการนิยามผู้หญิงว่าเป็นเพศที่คลอดลูกได้ ผลคือการปลูกฝังจิตสำนึกของความเป็นแม่ให้กับสตรี

ประการที่สอง ผู้หญิงถูกกดขี่ผ่านครอบครัวที่มีการสมรสเป็นพื้นฐาน (marriage based families) กล่าวคือ ‘การแต่งงาน’ คือจุดเริ่มต้นของการกดขี่ขูดรีดผู้หญิงและสังคมเองก็ได้ใช้เงื่อนไขการสมรสเป็นกลไกทำให้เรื่องส่วนตัว กลายเป็นเรื่องการเมือง กล่าวคือสถาบันทางกฎหมายเข้ามาควบคุมความเป็นไปของผู้หญิงและครอบครัว อย่างการจดทะเบียนสมรส การออกกฎหมายเรื่องการหย่าร้างของผู้หญิง เป็นต้น

และประการสุดท้าย การกดขี่ขูดรีดผู้หญิงจะอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศ (heterosexuality) กล่าวคือภายใต้ความสัมพันธ์เช่นนี้ ผู้หญิงจะถูกกระทำผ่านผู้ชาย เพราะไม่ว่าผู้ชายจะดีหรือเลวเพียงใด ผู้หญิงต้องเลือกไว้เป็นคู่ครองหนึ่งคนและในเวลาเดียวกัน สังคมก็ทำให้ความสัมพันธ์แบบรักร่วมเพศ (homosexuality) กลายเป็นความเบี่ยงเบน (deviance) และความรู้สึกผิด (guilt) ในสังคมว่าตนไม่สามารถปฏิบัติตนตามบรรทัดฐานทางเพศของสังคม จึงไม่สามารถแสดงความรักของตนในที่สาธารณะได้

นอกจากนี้แนวคิดหลักอีกแนวคิดหนึ่งที่กลุ่มสตรีนิยมแนวสุดขั้วใช้ในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ คือ “ความรุนแรง” เพราะระบบปิตาธิปไตย หรือระบบพ่อเป็นใหญ่ ควบคุมผู้หญิงด้วยการใช้ความรุนแรง โดยนิยามของคำว่า “ความรุนแรง” นั้นครอบคลุมตั้งแต่ความรุนแรงทางกายภาพ ทางวาจา ทางจริยธรรม และทางภูมิปัญญาซึ่งเป็นแก่นหัวใจที่สำคัญที่สุดในการใช้ความรุนแรงต่อสตรี นั่นคือการห้ามมิให้ผู้หญิงแม้แต่ควบคุมร่างกายตัวเอง การถือว่าร่างกายผู้หญิงเป็นสิ่งของสำหรับชายที่จะใช้ตบตี ลูบคลำ (แม้ผู้หญิงจะไม่ยินยอม) การโหมเสียด้วยสายตา การละเมิดทางเพศ (ข่มขืน) การถูกห้ามมิให้ทำแท้ง การกักบริเวณ การบังคับให้ถอดเสื้อผ้า ฯลฯ การใช้ความรุนแรงดังกล่าวไม่มีผู้หญิงไม่สามารถหลุดรอดไปจาก การใช้ความรุนแรงแบบใดแบบหนึ่งไปได้ เนื่องจากทุกสถาบันทางสังคมรวมถึงสถาบันสื่อมวลชนล้วนมีส่วนร่วมในการใช้ความรุนแรงดังกล่าว

4.) กลุ่มสตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ (post-modern feminism/ pomo feminism)

นักสตรีนิยมกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ และเริ่มเป็นที่กล่าวถึงในช่วงทศวรรษที่ 1980 เป็นต้นมา โดยเป็นแนวคิดที่มาจากทฤษฎีสังคมศาสตร์สายปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) ที่เชื่อว่า ความจริงเป็นสิ่งที่ได้รับการประกอบสร้างขึ้นทางสังคม (socially constructed) ทำให้นักสตรีนิยมกลุ่มนี้เกิดการตั้งคำถามว่า แล้วความจริงเกี่ยวกับผู้หญิงผู้ชายได้รับการประกอบสร้างทางสังคมขึ้นมาได้อย่างไร และใครมีอำนาจในการกำหนดความหมาย/ความจริงให้กับผู้หญิง ผู้ชาย เพศวิถี และเพศสภาวะ (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2561 น.613)

ทัศนะแบบสตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ ส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดของ ซีโมน เดอ โบวัวร์ (Simone de Beauvoir) ที่เห็นว่า เพศสภาวะไม่เพียงแต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นทางสังคมวัฒนธรรมเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการจำแนก “ความเป็นเรา” (us) กับ “ความเป็นอื่น” (otherness) โดยภายใต้สังคมที่มีความไม่เท่าเทียมทางเพศดำรงอยู่นั้น ผู้ชายเท่านั้นที่ได้สถาปนาความเป็นเรา ส่วนผู้หญิงมักถูกนิยามได้เป็นเพียง “ความเป็นอื่น” เป็นเพศที่ไม่ใช่ผู้ชาย และเป็นเพศที่ไม่อดทน บอบบาง ไร้สาระ อ่อนแอ ขาดความเป็นผู้นำ... แนวคิดของสตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ จึงชัดเจนที่ว่า “ไม่มีอะไรที่เป็นผู้หญิงตามธรรมชาติ” เป็นเพียงการถูกนิยามให้ผู้หญิงเป็นอะไรเพียงเท่านั้น และความเป็นหญิงล้วนเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา (กาญจนา แก้วเทพ, 2561 น.471)

จากอิทธิพลของ เดอ โบวัวร์ ได้ขยายขยายมุมมองต่อเพศสภาวะในปัจจุบันออกไปอย่างน้อย สองสายหลัก ๆ นั่นคือ สายสตรีนิยมแนวผิวดำ (black feminism) และสายสตรีนิยมแนวหลังโครงสร้างนิยม (post-structure feminism) (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2561 น. 613-615)

ทัศนะของสตรีนิยมแนวผิวดำตั้งคำถามกับการต่อสู้ขบวนการผู้หญิงว่าเป็นไปอย่างจำกัดเฉพาะในกลุ่มชนชั้นกลาง ผู้หญิงผิวขาว และชายตะวันตก ผู้หญิงในกลุ่มอื่น ๆ ในโลกอย่างผู้หญิงผิวดำ ชนชั้นอื่น ๆ หรือผู้หญิงในโลกที่สาม ก็ดำรงอยู่และต่างก็เผชิญกับการต่อสู้ถูกเอารัดเอาเปรียบอย่างซับซ้อน ผ่านระบบกลไกของสถาบันต่าง ๆ ทางสังคมไม่ต่างกัน ทัศนะของสตรีนิยมแนวผิวดำ ได้ชี้ให้เห็นว่า การทำความเข้าใจเรื่องเพศสภาวะนั้น จำเป็นต้องพิจารณาควบคู่ไปกับตัวแปรทางสังคมวัฒนธรรมอื่น ๆ ด้วย เช่น อายุ ศาสนา ชนชั้นชาติพันธุ์ ฯลฯ

ส่วนทัศนะของสตรีนิยมแนวหลังโครงสร้างนิยม เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญต่อบทบาทของ “ภาษา” ในชีวิตทางสังคม โดยเชื่อว่า “เมื่อความหมายถูกประกอบสร้างผ่านภาษา ภาษานั้นจะทำหน้าที่กำหนดวิธีการมองโลกและการกระทำต่าง ๆ ของเรา” เพราะฉะนั้นหากความหมายของผู้หญิงหรือผู้ชายถูกสร้างผ่านภาษาแล้ว ความเป็นเพศหญิง/ชายนั้นก็จะมีมาจากการรับรู้โลกและการกระทำทางสังคมที่มีต่อผู้หญิงและผู้ชายเช่นกัน นักสตรีนิยมในสายนี้ที่สำคัญคือ จูดิธ บัทเลอร์ (Judith Butler 1956-) เธอได้ชี้ให้เห็นว่าผู้หญิงในแต่ละกลุ่มสังคม อาจมีปัญหาหลัก (core problem) ร่วมกันบางอย่าง แต่ลึก ๆ ลงไปแล้วในการต่อสู้ของผู้หญิงแต่ละกลุ่มก็จะมีวิถีทาง การยอมรับ และการต่อต้านแตกต่างกันไป เช่น ในชนชั้นที่ต่างกัน ผู้หญิงที่เป็นผู้บริหาร ชนชั้นล่าง ผู้หญิงบริการ บัทเลอร์ ได้อิทธิพลทางความคิดมาจาก มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) จึงได้ชี้ว่า สังคมกำหนดความหมายและความจริงของผู้หญิงผ่านภาษา ซึ่งทำให้มีอำนาจที่ก่อให้เกิดผลบางอย่างตามมา เช่น การเป็นผู้หญิงที่ดี การเป็นแม่ หากผู้หญิงเป็นแม่ที่ไม่ดีก็ต้องถูกลงโทษผ่านระบบสัญญาหรือการกระทำบางอย่างทางสังคม เช่น ถูกตีตราผ่านหนังสือพิมพ์ เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2561 น.614)

สตรีนิยมสายหลังสมัยใหม่ได้นำความคิดหลังสมัยใหม่ (postmodern) มาใช้ในการอธิบายในสตรีนิยมโดยเฉพาะความคิดในเรื่องวาทกรรม ที่เน้นการให้ความสำคัญกับเรื่องอำนาจในการสร้างของวาทกรรมของความคิดหลังสมัยใหม่ซึ่งเป็นการย้ำเตือนว่า “ผู้หญิงถูกสร้างขึ้น” ไม่ได้มีมาแต่กำเนิด (Hekman, 1992 อ้างถึงใน วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2545 น.174) และได้สร้างความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับการสร้างความเป็นเพศในสังคมต่าง ๆ โดยนักสตรีนิยมสายหลังสมัยใหม่ได้ปฏิเสธความเหมือนกันของกลุ่มผู้หญิง หรือการมีอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้หญิงที่แน่นอน สตรีนิยมสายหลังสมัยใหม่ เรียกร้องให้สตรีนิยมเลิกความคิดในเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นเพศ เชื่อว่าไม่มีผู้หญิง ไม่มีความเป็นผู้หญิง ทุกอย่างล้วนสร้างผ่านการปฏิบัติการทางวาทกรรม จึงไม่มีความเป็นผู้หญิงที่แท้ คงที่ตายตัว และไม่เปลี่ยนแปลง แต่อัตลักษณ์ของผู้หญิงควรถูกมองว่าเป็นความหลากหลาย ไม่ใช่สิ่งที่ถูกกำหนดโดยความเป็นเพศหญิงเท่านั้น วารุณี ภูริสินสิทธิ์ (2545)

ข้อวิจารณ์ต่อกลุ่มสตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ คือการปฏิเสธเรื่องการไม่มีความเป็นผู้หญิง โดยถูกมองว่าไม่ได้ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจในความไม่เท่าเทียมในทางโครงสร้าง เพราะมองว่าโลกเป็นสิ่งที่ไหลเลื่อนและเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังเป็นการละเลยบริบททางสังคมของความสัมพันธ์ทางอำนาจและมองว่าอำนาจกระจายอยู่ทั่วไป ทำให้แนวคิดหลังสมัยใหม่ไม่ตระหนักถึงการกดขี่อย่างเป็นระบบของความเป็นเพศ ชนชั้น และ

เชื้อชาติที่ดำรงอยู่ แต่นักสตรีนิยมหลังสมัยใหม่มองต่างในอีกมุมว่า ทฤษฎีว่าทกรรมของความรู้ของความคิดหลังสมัยใหม่ได้ทำให้เกิดความเข้าใจต่อภาษาว่ามีความหลากหลายและลื่นไหล เป็นการเปิดโอกาสที่ทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการต่อต้านและตั้งคำถามต่อวาทกรรมที่ครอบงำอยู่

กล่าวโดยสรุป ในสังคมตะวันตกสตรีนิยมถือได้ว่าเป็นขบวนการเคลื่อนไหวและแนวคิดที่โดดเด่นที่สุดในศตวรรษที่ 20 ที่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ทั้งทางส่วนตัวและสังคมในเรื่องชายและหญิงที่ไม่เกิดขึ้นเพียงในสังคมตะวันตกเท่านั้น แต่ยังแผ่อิทธิพลไปยังสังคมอื่น ๆ ทั่วโลก ด้วย คุณค่าและความเท่าเทียมทางเพศเป็นจุดมุ่งหมายในการขับเคลื่อนระดับสากล การเติบโตของการเคลื่อนไหวของผู้หญิง สตรีนิยมในฐานะที่เป็นแนวคิดทางวิชาการเอง ถูกตั้งคำถามในความน่าเชื่อถือโดยเฉพาะในประเด็นการไม่เห็นความหลากหลายของผู้หญิง และได้กลายเป็นประเด็นถกเถียงที่นำไปสู่ข้อเสนอแนวความคิดหลังสตรีนิยม (post-feminism) แอน บรูคส์ (Ann Brooks) ได้สรุปเกี่ยวกับแนวคิดหลังสตรีนิยมไว้ว่า (อ้างถึงใน วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2545 น.215) เป็นกรอบความคิดรวบยอดในการอ้างอิงที่ครอบคลุมการประสานกันของสตรีนิยมกับขบวนการต่อต้านหลักการพื้นฐานนิยมต่าง ๆ เป็นแนวคิดที่ทำนายข้อเสนอหลักของกรอบแนวคิดสตรีนิยมที่เสนอว่า การกดขี่ของระบบชายเป็นใหญ่และการกดขี่ของจักรวรรดินิยมเป็นการกดขี่ที่เป็นสากล การเปลี่ยนจากสตรีนิยมเป็นหลังสตรีนิยม นับเป็นการเปลี่ยนของกระบวนทัศน์ (paradigm shift) ที่นำมาสู่การถกเถียงในเรื่องความแตกต่างที่มีในหมู่ผู้หญิง การเรียกร้องทางวัฒนธรรมชายขอบต่าง ๆ ซึ่งไม่ใช่สตรีนิยมแบบครอบงำโลก แนวคิดหลังสตรีนิยมทำให้เกิดทิศทางการที่ชัดเจน 3 ทิศทางคือ หนึ่ง การท้าทายกรอบความรู้แบบหลักการพื้นฐานนิยมของสตรีนิยม สอง การเปลี่ยนจากมีหรือเชื่อในขอบเขตของสาขาวิชาที่เป็นลักษณะเฉพาะหนึ่ง ๆ และสาม แนวคิดหลังสตรีนิยมปฏิเสธที่จะถูกจำกัดโดยการเป็นตัวแทนที่จำกัด

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่

จากแนวคิดของสำนักคิดสตรีนิยมกลุ่มต่าง ๆ ที่ได้กล่าวถึงข้างต้นแม้จะมีความแตกต่างหลากหลายในด้านจุดยืน แต่จะเห็นได้ว่านักสตรีนิยมส่วนใหญ่จะใช้นิทัศน์หลักเรื่อง “ปิตาธิปไตย” หรือ “ชายเป็นใหญ่” มาใช้ในการวิเคราะห์และวิพากษ์เรื่องโครงสร้างทางสังคม เพื่อชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสังคมที่ “บุคคล” ถูกเลือกปฏิบัติบนฐานของความเป็นเพศ ซึ่งเป็นต้นตอที่ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมทางเพศ ในส่วนนี้จะอธิบายถึงนิยามและพัฒนาการของวัฒนธรรมและระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่เพื่อเป็นหลักการพื้นฐานในวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป มีรายละเอียดดังนี้

คำว่า ‘ชายเป็นใหญ่’ หรือ ‘ปิตาธิปไตย’ ในภาษาอังกฤษเรียกว่า ‘patriarchy’ ใช้เรียก ระบบสังคมที่เอื้ออำนวยให้ผู้ชาย หรือความเป็นชาย มีโอกาสเข้าถึงอำนาจ และทรัพยากร รวมถึงให้ความเป็นชายมีคุณค่าเหนือกว่าและกดทับผู้หญิง หรือความเป็นหญิง จนกลายเป็นลักษณะวัฒนธรรมที่ส่งต่อ ผลิตซ้ำในสังคมจากรุ่นสู่รุ่น

อวยพร เชื้อนแก้ว (2555) อธิบายว่า วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ (patriarchy) คือสังคมที่มีโครงสร้างทางเพศที่กำหนดให้สถานภาพและตำแหน่งของเพศชายเหนือเพศหญิง และให้คุณค่าความชายมากกว่าความเป็นหญิง โดยมีระบบความเป็นเพศ (gender system) ที่กำหนดและหล่อหลอมบทบาทหน้าที่ อำนาจ สถานภาพ คุณค่า และความสัมพันธ์ทางเพศที่แตกต่างและไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศหญิงและเพศชาย รวมถึงร่างกายของผู้หญิงและผู้ชาย ผ่านสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นสถาบันครอบครัว การศึกษา ศาสนา สื่อมวลชน และอื่น ๆ ที่ทำหน้าที่ผลิตซ้ำและหนุนเสริมไปในแนวทางเดียวกัน ทำให้วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่คงอยู่อย่างฝังรากลึกในสังคมอย่างมั่นคงแข็งแรง ปัญหาของวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่คือการหล่อหลอมให้ผู้หญิงในสังคมจำนวนมาก ยอมรับและสยบยอมกับการถูกควบคุม ครอบครอง และเชื่อว่าความเป็นหญิงด้อยค่ากว่าเพศชาย ขณะที่ผู้ชายก็ถูกหล่อหลอมให้เรียนรู้ที่จะครอบงำ ควบคุม แสวงหาประโยชน์โดยไม่เคารพผู้หญิง และผู้ชายคนอื่น ๆ ที่มีอำนาจน้อยกว่า กลายเป็นสาเหตุของการกดขี่ และยอมรับความไม่เท่าเทียมที่เกิดขึ้นในสังคม (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2555 น.37-38)

ปิตาธิปไตยได้ถูกพัฒนาและต่อยอดเพื่อนำมาใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมเกี่ยวกับความไม่เสมอภาคทางเพศในระดับโครงสร้างทางสังคม ตั้งแต่มิติของสถาบันครอบครัว การเมือง ศาสนา เศรษฐกิจ และได้หล่อหลอมระบบวิธีคิดที่เป็นปัญหาให้กับสมาชิกในสังคมระดับปัจเจกชน ในงานศึกษาและข้อเสนอของนักคิดด้านสตรีนิยมหลายคนได้อธิบายถึงสังคม ‘ชายเป็นใหญ่’ ว่าไม่เพียงแต่เป็นระบบที่ผู้หญิงเท่านั้นที่ถูกกดขี่ แต่ผู้ชายเองก็ต้องดิ้นรน และหลีกเลี่ยงจากการถูกกดขี่จาก ‘ความเป็นชาย’ ด้วยกันเองอีกด้วย

นักเคลื่อนไหว และนักคิดสตรีนิยมอย่าง เคท มิลเลต (Kate Millet) อธิบายว่า สังคมชายเป็นใหญ่ เป็นระบบสังคมภายใต้กฎระเบียบที่ไม่เพียงผู้ชายมีอำนาจเหนือผู้หญิง แต่ผู้ชายที่อายุมากกว่าก็ยังมีอำนาจเหนือกว่าผู้ชายที่อ่อนวัยด้วย (Millet, 2000) สอดคล้องกับ Robert Connell, 1995 อ้างถึงใน Chanan Yodhong (2017) ที่ได้เสนอว่าผู้ชายในสังคมชายเป็นใหญ่ก็มีชนชั้นและถูกกดทับกันเอง ผ่านการกดขี่ทางชนชั้น สีผิวชาติพันธุ์ สถานะทางเศรษฐกิจ โดยแบ่งชั้นวรรณะของผู้ชายเป็น 4 วรรณะ ได้แก่

1.) ‘ความเป็นชาย’ แบบ ‘เจ้าโลก’ (hegemony) ซึ่งเป็นการรับอิทธิพลทางความคิดว่าด้วยความสัมพันธ์เชิงชนชั้นของ Antonio Gramsci มาอธิบายกลุ่มผู้ชายที่มีอำนาจอิทธิพลเหนือกว่าผู้อื่น เช่นดารา นักแสดงหรือตัวละครในภาพยนตร์ หรือบุคคลสาธารณะผู้ทรงอิทธิพลอำนาจในระดับสถาบัน เช่นสถาบันทางสังคม เศรษฐกิจ ทหาร การปกครอง (ซึ่งก็พิจารณาแยกออกจากชีวิตส่วนตัวของบุคคลนั้น ๆ พวกเขาอาจจะเป็น ‘คุณแม่’ กับเพื่อนฝูง หรือเป็นผู้ชายอีกแบบหนึ่งกับลูกกับเมีย) กลุ่มนี้เอาเข้าจริงก็เป็นกลุ่มที่มีปริมาณน้อยมากเมื่อเทียบกับอัตราประชากรเพศชาย

2.) ‘ความเป็นชาย’ แบบรอง (subordination) คือบรรดา nerd geek ขี้อาย อ้วนเตี้ย ขี้โรค อ่อนแอ ปวกเปียก ขี้ลาดขี้ปอด ลูกแหง บอบบาง ขี้แพ้ ไม่แมน ซึ่งเป็นการลดทอนคุณค่าด้วย ‘ความเป็นหญิง’

3.) ผู้ชายผู้สมรู้ร่วมคิด (complicity) ปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้ชายจำนวนมากสนับสนุนและพยายามดันตัวเองเข้าไปอยู่ในกลุ่ม ‘ความเป็นชายแบบเจ้าโลก’ ทว่ารวมตัวเองเข้าไปอยู่ในกลุ่มนั้นไม่ได้ ทำได้แต่เพียงเชียร์ฟุตบอลอยู่ขอบสนามหรือหน้าจอทีวี เพราะในชีวิตจริงไม่ได้เป็นไปตามอุดมคติ ต้องอยู่ร่วมกับผู้คนในชุมชน และประนีประนอมกับผู้หญิง อันได้แก่ชายผู้ชายส่วนใหญ่บนโลกชายที่แต่งงานแล้ว เป็นพ่อคน

4.) ชายชายขอบ (marginalization) ซึ่งเป็นอีกเฉดของความเป็นชายที่ไม่ได้มีลักษณะตายตัวเป็นแบบฉบับ ขึ้นอยู่กับอำนาจของ ‘ความเป็นชายแบบเจ้าโลก’ แต่ละบริบท มันจึงไปสัมพันธ์ร่วมกันกับชาติพันธุ์ สีผิว ชนชั้น สถานะทางเศรษฐกิจ ดังนั้น นักกีฬาผิวสีในสหรัฐอเมริกา อาจจะไม่ใช่มารชายชายขอบในสังคมนั้นๆ แต่ชายผิวสีอีกกลุ่มที่ไม่ได้เป็นนักกีฬา ก็สามารถกลายเป็นชายชายขอบได้ในโลกเหยียดสีผิว แต่ที่แน่นอน สำหรับอัตลักษณ์แบบเกย์ โนโลกปีตาธิปไตยที่มีกจะตีความเกย์ง่ายกว่าขาด ‘ความเป็นชาย’ ถูกอธิบายให้คล้ายคลึงกับ ‘ลักษณะแบบผู้หญิง’ และจัดลำดับอยู่ในกลุ่มชายขอบและต่ำสุดของ ‘ความเป็นชาย’

จากที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่า เครื่องมือการวิเคราะห์ของแนวคิดสตรีนิยมอยู่บนฐานของกรอบเรื่องความเป็นเพศ หรือเพศภาวะ ซึ่งเหมือนกับการสวมแว่นของเพศภาวะในการวิเคราะห์ (gender lens) ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงแนวคิดเรื่องเพศภาวะให้ละเอียดมากยิ่งขึ้น

2.2 แนวคิดเรื่องเพศภาวะ (gender)

“เพศภาวะ” (gender) เป็นแนวคิดที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นในกระแสสตรีนิยม ช่วงปี ค.ศ. 1970s พัฒนาจากฐานคิดในทฤษฎีประกอบสร้างทางสังคม (social constructionist theory) อันส่งผลให้เกิดพลังทางการเมืองในกลุ่มสตรีนิยมประเทศสหรัฐอเมริกา อังกฤษและประเทศอื่น ๆ โดยแนวคิดนี้

เข้ามาสันคลอนการจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชายที่ดำเนินอยู่ขณะนั้นให้เกิดการเดินทางไปสู่เป้าหมายทางการเมืองของผู้หญิง

ในปี 1975 เกย์ รูบิน Gayle Rubin (1999 [1984]) ได้พัฒนาตัวแบบการวิเคราะห์ระบบเพศสรีระ/เพศภาวะ (sex/gender system) ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดของมาร์กาเรต มีด (Margaret Mead) ช่วงปี ค.ศ. 1960s ผู้บุกเบิกทัศนะเรื่องความเป็นหญิงความเป็นชายที่ถูกนิยามโดยวัฒนธรรม และเริ่มพยายามชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างเพศสรีระ และเพศภาวะ ที่แบ่งแยกความแตกต่างระหว่างคำว่า เพศ (Sex) และ เพศภาวะ (gender) ออกจากกัน โดยรูบินได้เน้นว่า เพศ (sex) เป็นคุณลักษณะทางชีววิทยา ส่วนเพศภาวะเป็นพฤติกรรมทางสังคม ตัวแบบวิเคราะห์ sex/gender system ของรูบิน ได้รับความสนใจของนักวิชาการที่ศึกษาประเด็นเพศภาวะมาจนถึงปัจจุบัน จนเมื่อปี ค.ศ.1996 ในการประชุมเชิงปฏิบัติการโดยกองทุนประชากรสหประชาชาติ เรื่อง Gender, Population and Development ได้จำแนกความแตกต่างสำหรับความหมายของคำว่า “Sex” หรือ เพศภาวะและ “Gender” ซึ่งปกติภาษาไทยใช้คำว่า “เพศ” แทนความหมายทั้งสองคำนี้มาตลอด

คำว่า “Sex” หมายถึง เพศที่กำหนดขึ้นโดยธรรมชาติ และเป็นข้อกำหนดทางสภาวะชีววิทยา ซึ่งเปลี่ยนแปลงมิได้ (เว้นแต่การผ่าตัดแปลงเพศ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงอวัยวะเพียงบางส่วน) ให้บุคคลเกิดมามีเพศเป็นหญิงหรือเป็นชาย มีหน้าที่ในการให้กำเนิด (reproductive function) และมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน เช่น มนุษย์เพศหญิงเท่านั้นที่สามารถตั้งครรภ์และคลอดบุตรได้ ส่วนมนุษย์เพศชายมีส่วนในการให้กำเนิดบุตร โดยเป็นผู้ผลิตอสุจิที่จะผสมกับไข่ในมดลูกของเพศหญิงเพื่อก่อกำเนิดเป็นทารก (Barbara L. Marshall, 1957 อ้างถึงใน นพพร ประชากุล, 2544) ส่วนคำว่า “Gender” หมายถึง เพศที่ถูกกำหนดโดยเงื่อนไขทางสังคมหรือวัฒนธรรม ให้แสดงบทบาทหญิงหรือบทบาทชาย ซึ่งบทบาทเหล่านี้ที่ถูกกำหนดโดยสังคมจึงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสภาวะการณ์ และเงื่อนไขของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป แม้ว่าบทบาททางเพศส่วนใหญ่จะถูกกำหนดขึ้นจากพื้นฐานความแตกต่างทางสรีระของคนทั้งสองเพศก็ตาม แต่บทบาททางสังคมเป็นสิ่งที่บุคคลเรียนรู้จากแหล่งต่าง ๆ หล่อหลอมจนกลายเป็นแนวคิดที่ปลูกฝังอย่างลึกซึ้งในตัวบุคคลนั้น ๆ บทบาทเพศทางสังคม จึงมีความแตกต่างกันไปในสังคม แต่ละวัฒนธรรม

สุชาติ ทวีสิทธิ์ (2550) ได้ให้ความหมายของคำว่า เพศสภาวะ หมายถึง ชุดความคิดที่ใช้วิเคราะห์เกี่ยวกับพฤติกรรมและความหมายทางวัฒนธรรมที่สังคมใช้จำแนกความแตกต่างระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย เพศสภาวะเป็นอัตลักษณ์ความเป็นหญิงและความเป็นชาย ซึ่งไม่ใช่คุณสมบัติทางธรรมชาติหรือคุณสมบัติทางชีววิทยาที่ติดตัวมนุษย์มา แต่เป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สังคมสร้างสรรค์ขึ้น และคาดหวังให้สมาชิกในสังคมเชื่อฟังและปฏิบัติตามนั้น

อวยพร เชื้อนแก้ว (2555) อธิบายว่า ความเป็นเพศหรือเพศภาวะ ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ถูกผลิตซ้ำ และได้รับการสืบทอดต่อ ๆ กันมา โดยมากกำหนดบทบาทหน้าที่ สถานภาพ ภาพลักษณ์ คุณค่า ความคาดหวัง ความคิดความเชื่อเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิงและความเป็นผู้ชายที่แตกต่างกันไปตามบริบทของสังคม ผ่านการเรียนรู้ ฝึกฝน ชัดเกล้าและหล่อหลอมผ่านสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม (socialization) ตั้งแต่สถาบันครอบครัว โรงเรียน ศาสนา สื่อ วัฒนธรรม ประเพณี การเมืองการปกครอง ระบบเศรษฐกิจ และระบบสาธารณสุข เป็นต้น

ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมมีส่วนในการกำหนดความเชื่อ (Belief) ทศนคติ (Attitude) มายาคติ (Myth) รวมถึงประเพณีที่ถูกทำให้กลายเป็นบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) ในเรื่องของอัตลักษณ์ความเป็นผู้หญิงและความเป็นผู้ชายตามแบบแผนของสังคม (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2555) ความเป็นผู้หญิง เช่น ความเป็นแม่และเมีย เป็นผู้ดูแล รักรวมสงวนตัว เรียบร้อย อ่อนหวาน และมายาคติที่เชื่อว่าสระศีรษะของผู้หญิงเป็นตัวกำหนดความดีของของผู้หญิง เป็นต้น ความเป็นผู้ชาย เช่น การเป็นผู้นำ เป็นช่างทำหน้า ซึ่งเป็นทศนคติที่ยอมรับความเหนือกว่าของผู้ชาย เป็นผู้ปกป้องคุ้มครอง แสดงความอ่อนแอไม่ได้ เป็นต้น กรอบความเป็นเพศเหล่านี้ เป็นเครื่องมือที่ถูกใช้เพื่อสร้างความกดดันให้มีการเลี้ยงดู ฝึกฝน และหล่อหลอมในเรื่องบทบาทหน้าที่และลักษณะให้เป็นไปตามกรอบเพศ ทำให้ผู้คนจำนวนมากทั้งหญิงและชายเกิดความเชื่อฝังหัว (internalization) ว่า การเป็น “ผู้หญิงที่ดี” และ “ผู้ชายที่แท้” จะต้องดำรงบทบาท หน้าที่ และความสามารถตามกรอบเพศนี้อย่างตายตัว อีกทั้งการสร้างกรอบความเป็นเพศนี้ก็ส่งผลกับผู้ชายและผู้หญิงแตกต่างกันโดยให้โทษและส่งผลต่อชีวิตของผู้หญิงมากกว่าผู้ชายทั้งในระดับส่วนตัวและระดับโครงสร้างทางสังคม เช่น ผู้ชายจะได้รับการยอมรับ ยกย่องในการเป็นผู้นำ ขณะที่ผู้หญิงจะได้รับการยกย่องหรือชื่นชมเมื่อทำตามกรอบของผู้หญิงที่ดีในการดูแลครอบครัว คู่ชีวิต แต่พวกเขาจะต้องแลกมากับการจำกัดตัวเองอยู่ในบทบาทและสถานภาพความเป็นผู้ตาม การมีโอกาสในการพัฒนาศักยภาพน้อยกว่า อยู่ในภาวะพึ่งพิงผู้อื่น ไม่กล้ายืนยันสิทธิของตนเอง และไม่มีโอกาสในการเป็นผู้นำ

กรอบความเป็นเพศ ได้รับการสืบทอดมายาวนานจนคนในสังคมเชื่อว่าเหล่านี้คือเรื่องที่เป็นปกติธรรมดา และเป็นเรื่องของวัฒนธรรมประเพณีที่ต้องปฏิบัติตามและสืบทอดต่อไปกลายเป็นวัฒนธรรมความเป็นเพศ ทั้ง ๆ ที่ไม่มีใครที่เกิดมาพร้อมกับศักยภาพ คุณสมบัตินิสัยเหล่านี้ และไม่ได้หมายความว่าผู้หญิงจะไม่มีหรือไม่สามารถพัฒนาลักษณะความเป็นชาย และผู้ชายไม่มีหรือไม่สามารถสร้างคุณสมบัตินิสัยความเป็นเพศหญิงในตนเองได้ ด้วยกรอบความเป็นเพศที่แข็งตัวนี้ได้กลายเป็นเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมทางอำนาจระหว่างหญิงและชาย ซึ่งเป็นต้นตอของความรุนแรง และความไม่เท่าเทียมทางเพศในลักษณะอื่น ๆ ตามมาด้วย

กระบวนการทัศน์และวิธีวิทยาในการศึกษาเรื่องความรุนแรงทางเพศที่ปรากฏในปัจจุบันมีด้วยกันสามแนวทางหลัก ได้แก่ แนวทางแบบจิตวิทยา (psychological approach) ที่เน้นอธิบายด้านการพัฒนาทางบุคลิกภาพและจิตสำนึกที่ส่งผลต่อการมีพฤติกรรมใช้ความรุนแรง แนวทางแบบปัจจัยภายนอก (external approach) ที่เน้นอธิบายผ่านปัจจัยด้านแรงกดดันภายนอกเช่นเศรษฐกิจ การเมือง ความสัมพันธ์กับสังคมภายนอก ที่สัมพันธ์กับความภาคภูมิใจในตนเองของผู้ชายซึ่งส่งผลต่อการกระทำความรุนแรง และแนวทางที่สามคือแนวทางแบบเพศสภาพ ซึ่งอธิบายความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันของผู้ชายและผู้หญิง (วิลาสินี พิพิธกุล & กิตติ กัญภัย, 2546) อธิบายว่าแนวทางแบบเพศสภาพ (gender approach) เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถใช้ในการมองปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมเรื่องเพศและความรุนแรงทางเพศได้ โดยมีแนวคิดว่า ความรุนแรงทางเพศมาจากระบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย ซึ่งสังคมได้สร้างกลไกต่าง ๆ เพื่อที่จะรักษาการครอบครองอำนาจอันเหนือกว่าของผู้ชายไว้ แนวคิดแบบเพศสภาพอธิบายไว้ว่า ความรุนแรงทางเพศคืออาวุธสำคัญของผู้ชายในการยืนยันยืนยันความเป็นผู้ชาย และเพื่อสร้างหลักประกันให้แก่อำนาจนี้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้หญิงเกิดความหวาดกลัว ยินยอมอยู่ภายใต้อำนาจ โดยเป็นความยินยอมโดยไม่ตั้งคำถาม

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2561, น. 592) ได้อธิบายโดยเชื่อมโยงการประกอบสร้างความเป็นเพศเข้ากับบริบทของสื่อว่า เพศสภาพ (gender) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความหมายและคุณลักษณะของเพศทางสังคมวัฒนธรรมที่ถูกประกอบสร้างขึ้น (constructed) ประกอบด้วยกรอบความเป็นเพศแบบรักต่างเพศ คือกรอบของความเป็นเพศหญิงและความเป็นเพศชาย (femininity and masculinity) และไม่เพียงเท่านั้น สังคมยังมีกระบวนการทำให้ความเป็นเพศหญิงและความเป็นชายถูกทำให้ดูราวกับเป็นธรรมชาติ (naturalized/ taken-for-granted) ผ่านพื้นที่ของสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพของผู้หญิงที่อยู่ในเพลง ภาพของผู้หญิงที่อยู่ในภาพยนตร์ ซึ่งถูกประกอบสร้าง รื้อถอน และสร้างขึ้นใหม่ได้เสมอเช่นกัน นอกจากนี้แนวทางของเพศสภาพ เพศวิถี (sexuality) ก็มีเชื่อมโยงและสนับสนุนซึ่งกันและกันด้วย

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวคิดแบบเพศภาวะเป็นกรอบการมองปรากฏการณ์ การวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการทำความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย โดยตั้งอยู่บนฐานของกระบวนการทัศน์เรื่องการประกอบสร้างทางสังคม

2.3 แนวคิดเรื่องเพศวิถี (sexuality)

กรอบของเพศสภาพ คือการกำหนดบทบาท หน้าที่ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และสถานภาพของผู้หญิงและผู้ชายในครอบครัวและสังคมที่แตกต่างและไม่เท่าเทียมกัน ขณะที่เพศวิถีมากำหนด

ชีวิตของเพศชายและหญิง พฤติกรรมในเรื่องความรัก ความสัมพันธ์ และเพศสัมพันธ์ของบุคคล ซึ่งในการศึกษาเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ คือการศึกษาถึงรูปแบบและพฤติกรรมในความสัมพันธ์ของบุคคล ดังนั้นการทำความเข้าใจถึงเพศวิถีเป็นสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงและนำมาใช้ในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ของกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยด้วย

วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติ กันภัย (2546) ได้ให้ความหมายของเพศวิถี (sexuality) ว่า ระบบความคิดความเชื่อเรื่องเพศ กำกับและควบคุมการแสดงออกเกี่ยวกับบรรณนิยมทางเพศ ความปรารถนา ความพึงพอใจในเรื่องเพศ การแสดงท่าทีเกี่ยวกับเรื่องเพศ ตลอดจนการออกกฎหมาย ระเบียบกฎหมายต่าง ๆ ที่มาควบคุมหรือกำกับดูแลเรื่องเพศของคนในสังคม ซึ่งโดยทั่วไปแต่ละสังคมจะมีการสร้างบรรทัดฐานชุดหนึ่งที่ยอมรับหรือให้ความชอบธรรมกับเพศวิถีที่กำหนดขึ้นมา จนกลายเป็นมาตรฐานหลักเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ปกติ (Normal sex) อันเป็นผลให้คนในสังคมแยกแยะเรื่องเพศที่ถูกต้องซึ่งเชื่อกันว่าเป็นวิถีปฏิบัติของคนส่วนใหญ่ในสังคม

สุชาติ ทวีสิทธิ์ (2550) ได้กล่าวว่า เพศวิถี หมายถึง ทั้งพฤติกรรมทางเพศ แรงขับทางเพศ ความปรารถนา ความพึงพอใจ และบรรณนิยมทางเพศ บรรทัดฐานทางเพศ การแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ทางสังคม ความรัก แบบแผนการเจริญพันธุ์ ความสัมพันธ์หญิงชาย เป็นต้น โดยมีมิติเพศวิถีทับซ้อนและเชื่อมโยงแนบแน่นกับมิติเพศภาวะ (gender) และมิติเพศสรีระ (sex) ซึ่งไม่ใช่สิ่งเดียวกัน

อวยพร เชื้อนแก้ว (2555) กล่าวว่า เพศวิถี (sexuality) หมายถึง ระบบความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก วิถีปฏิบัติและพฤติกรรมเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ และเพศสัมพันธ์ของบุคคล ทั้งที่แสดงออกอย่างเปิดเผยและไม่เปิดเผย โดยสังคมไทย ได้กำหนดกรอบเพศวิถีของผู้ชายและผู้หญิงไว้ดังนี้

กรอบเพศวิถีของผู้หญิง เช่น สังคมกำหนดและคาดหวังให้ผู้หญิงต้องรักและแต่งงานกับผู้ชาย ต้องรักนวลสงวนตัว ผู้หญิงที่ดีต้องไร้เดียงสาและบริสุทธิ์ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ เป็นต้น โดยจะส่งผลกระทบต่อชีวิตทางเพศและการใช้ชีวิตด้านอื่น ๆ เช่น ไม่มีความสุขในเรื่องเพศสัมพันธ์ เนื่องจากไม่มีอำนาจต่อรองกับคู่รัก คิดและเชื่อว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องไม่สำคัญ แต่ต้องทำเพราะเป็นหน้าที่ของการเป็นภรรยาหรือคู่รัก ไม่กล้าปฏิเสธเมื่อไม่ต้องการมีเพศสัมพันธ์ หรือหากปฏิเสธก็มักรู้สึกผิดไม่กล้าบอก หรือแสดงความต้องการทางเพศต่อคู่ เป็นต้น

กรอบเพศวิถีของผู้ชาย เช่น ผู้ชายต้องรักและแต่งงานกับผู้หญิง สามารถแสดงออกและคุยเรื่องเพศได้โดยไม่ต้องอายหรือเกรงใจผู้อื่น ผู้ชายควรแสวงหาประสบการณ์เรื่องเพศ ผู้ชายต้องเป็นฝ่ายจีบและเข้าหาผู้หญิงก่อน เป็นต้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งชีวิตทางเพศของผู้ชายเองและผู้หญิงที่เป็นคู่ความสัมพันธ์ คือ ยึดเอาตนเองเป็นศูนย์กลางในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ เห็นว่าการบังคับหรือใช้

อำนาจและความรุนแรงกับผู้หญิงเป็นเรื่องปกติ การมีเซ็กซ์เพื่อการแข่งขันเพื่อแสดงออกถึงความเป็นชาย เป็นต้น

เพศภาวะ และเพศวิถีทำงานเชื่อมโยงกันอย่างและสนับสนุนกันดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น การมองปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเพศจึงต้องมองอย่างเข้าใจภายใต้กรอบคิดเรื่องเพศวิถีและกรอบเพศภาวะ เพื่อรื้อถอนสาเหตุรากเหง้าของปัญหาให้หมดไป โดยแนวคิดเรื่องกรอบความเป็นเพศและเพศวิถี จะนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ที่ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

3. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

การสื่อสารเพื่อการพัฒนา (development communication) มีอิทธิพลต่อการสื่อสารรณรงค์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง โดยมีเป้าหมายไปสู่การพัฒนาชีวิตและการพัฒนาทางสังคม กระบวนทัศน์ด้านการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเป็นรากฐานในการทำความเข้าใจและเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการสื่อสารในการแก้ไขปัญหาทางสังคม ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวจะนำมาสู่การวางรากฐานการออกแบบงานวิจัย และพัฒนาต้นแบบสื่อรณรงค์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยต่อไป

3.1 ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

กระบวนทัศน์หลักของการสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่สำคัญ หรือที่รู้จักกันในชื่อ “กระบวนทัศน์แห่งความทันสมัยนิยม” (modernization paradigm) หัวใจสำคัญของกระบวนทัศน์แห่งความทันสมัยนิยมนี้ คือความพยายามเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ความทันสมัย โดยมีการสื่อสารเข้ามามีบทบาทในฐานะที่เป็นเครื่องมือ ช่องทาง หรือ สะพานเชื่อม ในการแพร่กระจายความรู้ ข้อมูลข่าวสาร (knowledge transfer) ไปสู่กลุ่มเป้าหมายเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และพฤติกรรม (Wartella and Meddle stadt, 1991; Wartella and Stout, 2002) อ้างถึงใน มนต์ ขอเจริญ (2552)

แนวคิดภายใต้กระบวนทัศน์ดังกล่าว มีลักษณะแบบสื่อสารทางเดียวจากบนลงล่าง (top-down หรือ Centralized Planning) โดยเน้นการนำเทคโนโลยีทางการสื่อสารต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือในการรณรงค์เพื่อโน้มน้าวใจบุคคลเพื่อให้เกิดการยอมรับนวัตกรรมต่าง ๆ เช่น นวัตกรรมทางการเกษตร การรณรงค์ด้านสุขภาพ เป็นต้น (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2551) โดยทฤษฎีทางการสื่อสารที่มีอิทธิพลสำคัญแนวคิดทางการสื่อสารในกระบวนทัศน์นี้ คือ ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

Rogers (2004) บิดาแห่งทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม ได้อธิบายว่า กระบวนการแพร่กระจายของข่าวสารเกี่ยวกับนวัตกรรมหรือการยอมรับพฤติกรรมใหม่ ๆ เมื่อแพร่กระจายเข้าสู่สังคมจะก่อให้เกิดการรับรู้ สนใจเรียนรู้ ยอมรับ และนำไปปฏิบัติใช้ โดยมีองค์ประกอบในการแพร่กระจายนวัตกรรมคือ การมีแนวคิดใหม่เกิดขึ้น การสื่อสารผ่านช่องทางหรือสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น สื่อมวลชน สื่อบุคคล หรือสื่อเฉพาะกิจต่าง ๆ จากนั้นกลุ่มสมาชิกในสังคมที่เกี่ยวข้องที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของการแพร่กระจายรับสารในช่วงระยะเวลาหนึ่ง จนเกิดกระบวนการตัดสินใจรับนวัตกรรมนั้น ๆ

นอกจากนี้ Rogers (2004) ยังได้กล่าวไว้ว่าประสิทธิภาพในการยอมรับนวัตกรรมของกลุ่มเป้าหมายอาจมีความเร็ว ช้า แตกต่างกันไปโดยมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางสังคมต่าง ๆ ได้แก่ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม บุคลิกภาพ พฤติกรรมในการสื่อสารของบุคคล อายุ ระดับการศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจ อาชีพ การยึดถือความเชื่อแบบฝังหัว ทัศนคติ ความเข้าใจ การใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ การมีส่วนร่วมของระบบสังคม การมีปฏิสัมพันธ์กับคนในสังคม เป็นต้น ดังนั้น แนวคิดทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรมจึงยังมีข้อควรระมัดระวัง ทั้งในแง่ของความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสื่อ และปัจจัยต่าง ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการสร้างการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงทางสังคมด้วย นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงปัจจัยเชิงอคติเชิงขึ้นขมนวัตกรรม (pro innovation bias) ของบุคคล หรือการต่อต้านนวัตกรรมของกลุ่มเป้าหมาย (anti-innovation bias) ที่อาจจะเกิดขึ้นจากการสื่อสารนวัตกรรมด้วย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดการสื่อสารแบบแพร่กระจาย ภายใต้ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม มาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างกระบวนการสื่อสารรณรงค์ เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมทางความคิด เพื่อนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงวิถี พฤติกรรม ทัศนคติของคนในสังคม โดยวางกรอบบทบาทของสื่อที่จะพัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้เป็นบทบาทของ สื่อตัวแทนการเปลี่ยนแปลง ในการถ่ายทอดความรู้ (knowledge transfer) ต่อไป

4. แนวคิดเรื่องบอร์ดเกม

4.1 บอร์ดเกม: ความหมายและคุณลักษณะ

บอร์ดเกม (Board Games) หรือในภาษาไทยเรียกกันว่า เกมกระดาน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีลักษณะการเล่นบนโต๊ะ หรือบนพื้นที่เรียบและกว้าง บอร์ดเกมมีแบบที่เล่นคนเดียว ไปจนถึงผู้เล่น 10-20 คน โดยรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลายว่าจะเป็นแนวกลยุทธ์ สร้างเมือง ทำลายคู่แข่ง ปาร์ตี้เกม ตลอดจนเกมเบาสมองเน้นเสียงโชค จุดเด่นของบอร์ดเกมแตกต่างจากการเล่นเกมบน

คอมพิวเตอร์หรือเกมทั่วไป ตรงที่ได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ได้เรียนรู้นิสัยระหว่างผู้เล่น อีกทั้งยังสามารถช่วยในการพัฒนาผู้เล่นได้อีกด้วย (Playonboardgame, 2016, 19 เมษายน, ออนไลน์)

บอร์ดเกมมีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยโดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (ฐิติพล ขำประถม, 2558 14 เม.ย., ออนไลน์) โดยทั่วไปบอร์ดเกม (Board Games) จะมีแผ่นกระดานที่ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ โดยมักจะมีหมากนับแต้ม (token) หรือ ตัวเดินหมาก (avatar) แทนตัวผู้เล่น บอร์ดเกมประกอบด้วยกฎกติกาที่เฉพาะเจาะจงสำหรับบอร์ดเกมนั้น ๆ เช่น จำนวนผู้เล่นที่สามารถเล่นได้ จำนวนของพื้นที่บนกระดาน หรือ ความเป็นไปได้ในการเคลื่อนตำแหน่งไปสู่การจบเกม บอร์ดเกมส่วนใหญ่จะใช้ลูกเต๋าหรือการ์ดไพ่ ที่จะให้ข้อมูลหรือผลลัพธ์ของเกม โดยมากบอร์ดเกมมักใช้ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้เล่นจะต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อการเรียนรู้ (Brathwaite (Brathwaite & Schreiber, 2009; Hinebaugh, 2009)

สถุณี อาชวานันทกุล (2559) เปรียบเทียบเกมกระดานแบบดั้งเดิมอย่างเกมเศรษฐี และบอร์ดเกมสมัยใหม่ว่า เปรียบได้กับ ‘รถม้า’ กับ ‘รถแข่ง’ แทบไม่มีอะไรเหมือนกัน แต่เป็นพาหนะที่ใช้ในการเดินทางเหมือนกัน บอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเป็นครั้งแรกเมื่อปี 1995 จากเกม The Settlers of Catan โดย Klaus Teuber นักออกแบบเกมชาวเยอรมัน ทำยอดขายในยุโรปและอเมริกาอย่างถล่มทลายจนกลายเป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่ขายดีที่สุดในโลก และยังเป็นส่วนสำคัญให้บอร์ดเกมสมัยใหม่กลายเป็นอุตสาหกรรมเกมระดับโลก สถุณีชี้ว่า จุดเด่นที่สำคัญของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่ชัดเจนคือ การกำจัดข้อจำกัดใหญ่ของเกมกระดานแบบเกมเศรษฐีนั่นคือข้อจำกัดด้านการอาศัยโชคเป็นหลัก ทำให้ตอบโจทย์ผู้เล่นที่ชื่นชอบความท้าทาย การวางแผน หรือการใช้ทักษะ มากกว่าการเสี่ยงโชค นอกจากนี้ยังได้สรุปลักษณะเด่นของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่ได้รับการยอมรับว่า ‘สนุก’ จากนักเล่นเกมออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

- 1.) ไม่กำจัดผู้เล่นก่อนจบ
- 2.) ได้ฝึกสมองและประลองทักษะกันจริง ๆ
- 3.) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น
- 4.) มีการออกแบบที่สวยงามและกลไกการ ‘สอน’ ที่แนบเนียน

คำว่าบอร์ดเกม ในงานวิจัยชิ้นนี้ หมายถึงบอร์ดเกมสมัยใหม่

กล่าวโดยสรุป บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่สร้างขึ้นโดยมี “พื้นที่เล่น” อาจเป็นกระดาน หรือไม่ก็ได้ ในการให้ผู้เล่นมามีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าร่วมกัน โดยมีกฎกติกาของบอร์ดเกมมากำกับ กระบวนการและมีอุปกรณ์การเล่น เช่น การ์ดไฟ ลูกเต๋า ตัวหมาก หรือชิ้นส่วนใด ๆ เพื่อใช้ในการเล่น บนพื้นที่เล่น ดังนั้น การพัฒนาต้นแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการยินยอมพร้อมใจทางเพศ จะสร้างสรรค์บอร์ดเกมโดยมีกรอบความหมายดังความจำกัดความข้างต้น

ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม จะมีการจัดแบ่งกลุ่มโดยใช้เกณฑ์ด้านประเภทของบอร์ดเกม (Boardgame Type) และแนวของบอร์ดเกม (Boardgame Categories) เพื่ออธิบายรูปแบบของเกมในเบื้องต้นซึ่งจะระบุ อยู่ในกล่องของบอร์ดเกมและคู่มือของเกม โดยประเภทของบอร์ดเกม จะอธิบายรูปแบบเกมอย่าง กว้าง เว็บไซต์ boardgamegeek (n.d.) ได้จำแนกประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

- a. เกมนามธรรมเชิงวางกลยุทธ์ (Abstract Strategy Game) หมายถึงเกมที่เน้นการใช้ความคิด วางแผนเพื่อแก้ปัญหา หรือหาทางออก โดยเป็นการแข่งขันกับผู้เล่นอีกฝ่ายโดยมีกลศาสตร์เกมที่เรียบง่าย ไม่มีเนื้อเรื่อง วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน ไม่มีการเสียดชีง เช่น โกะ หรือหมากรุก เป็นต้น
- b. เกมที่มีธีม (Thematic Games) เป็นบอร์ดเกมที่เน้นธีม (Theme) หรือมีการเล่าเรื่อง (narrative) ในเนื้อหาอย่างชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์ มีรายละเอียดของตัวละคร มีองค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องเกม มีตัวละครที่มีเอกลักษณ์มีความสามารถแตกต่างกัน เกมรูปแบบนี้จะได้เน้นการวางแผน แต่จะมีส่วนที่ให้มีการปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่น และหลายเกมมีการเสียดชีงเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้เล่นจะสนุกหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเข้าถึงเนื้อเรื่อง โดยอาจมีผู้ดำเนินเกม (game master) ที่จะนำผู้เล่นให้เข้าสู่โลกของเกมหรือทำให้ผู้เล่นอินไปกับเกมได้หรือไม่ เกมประเภทนี้มักมีกลศาสตร์ที่ไม่ซับซ้อน เน้นบรรยากาศของเนื้อเรื่อง
- c. เกมครอบครัว (Family Games) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัว มีกลศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเสียดชีง เพื่อให้เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้ใหญ่ได้ และไม่ยากเกินไปจนทำให้ผู้ใหญ่รู้สึกเบื่อ บอร์ดเกมประเภทครอบครัวมักกติกาที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย ใช้เวลาเล่นไม่นาน เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มีการพูดคุย เจรจา สามารถค้าขายแลกเปลี่ยน แลกกันบ้าง ไม่มีการต่อสู้หรือประดี้นรุนแรง

- d. เกมสำหรับเด็ก (Children's Games) หมายถึงเกมที่เหมาะสำหรับเด็ก มีกลศาสตร์เกี่ยวกับการเสี่ยงโชค หรือการฝึกทักษะที่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยมิกติกาที่เรียบง่าย และไม่ซับซ้อน
- e. पार्टीเกม (Party Games) หมายถึงเกมที่ออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะ โดยทั่วไปอยู่ที่ 8-20 คนขึ้นไป पार्टीเกมจะต้องมีกติกาที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน และอุปกรณ์การเล่นไม่มาก อาจมีการเสี่ยงโชคมาเกี่ยวข้องเล็กน้อย เหมาะสำหรับการเล่นในกลุ่มเพื่อนหรืองานเลี้ยงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้สนุกสนานร่วมกัน อาจมีเนื้อหาหรือประเด็นที่รุนแรงหรือหนักกว่าเกมครอบครัว
- f. เกมวางแผน (Strategy Games) หมายถึงเกมที่ต้องใช้ความคิดวางแผนอย่างมีทิศทาง ต้องใช้ความคิดซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบ้างเล็กน้อย ถูกพัฒนามาจากการจำลองสถานการณ์ก่อนการรบจริง ทำให้เกมประเภทนี้มีรายละเอียดที่สมจริง ครอบคลุมความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามจะตัดสินใจ เป็นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นนาน ขึ้นอยู่กับรูปแบบของเกม มีระยะเวลาการเล่นตั้งแต่ 1 ชั่วโมง ไปจนถึง มากกว่า 6 ชั่วโมง
- g. เกมสงคราม (Wargames) คือเกมกลยุทธ์ที่เน้นการจัดการกับหน่วยรบทหารในรูปแบบที่หลากหลาย สามารถมีรูปแบบธีมหลากหลายเช่น การเมือง ประวัติศาสตร์ แฟนตาซี นิยายวิทยาศาสตร์ หรือ โลกอนาคต
- h. เกมรูปแบบเฉพาะ (Customizable Games) หมายถึงเกมรูปแบบเฉพาะอื่น ๆ นอกเหนือจากประเภทเกมที่กล่าวมาข้างต้น

งานวิจัยนี้ได้พัฒนาบอร์ดเกมขึ้นเพื่อเป็นต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ดังนั้นประเภทของบอร์ดเกมจะเป็นองค์ประกอบในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม และนำประเภทของบอร์ดเกมมาใช้ในการอธิบายผลการพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกม

แนวของบอร์ดเกม

แนวของบอร์ดเกม (boardgame categories) คือการจัดกลุ่มของบอร์ดเกมแนวต่าง ๆ ที่มีระบุรายละเอียดด้านรูปแบบการเล่น ลักษณะของเกม วิธีการเล่น รวมถึงธีม (theme) หรือเนื้อหาเกม แนวของบอร์ดเกมมีหลายรูปแบบมาก เว็บไซต์ boardgamegeek (n.d.) จำแนกแนวของบอร์ด

เกมได้ 84 แนว โดยแนวของบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในงานวิจัยนี้ ได้แก่

- 1) แนวอารมณ์ขัน (Humor) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความตลกขบขันในการเล่น หรือการกระทำในเกมที่กำหนดให้เกิดความตลกขบขัน บรรยากาศของการเล่นเกมสนุกสนาน ครื้นเครง คล้ายกับการสังสรรค์ระหว่างกลุ่มเพื่อน
- 2) แนวโน้มน้าวใจ (Negotiation) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการพูดโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่นเพื่อให้ได้รับข้อมูล หรือการตกลงบางอย่างตามข้อกำหนดของเกม
- 3) แนวผู้ใหญ่ (Mature or Adult) บอร์ดเกมแนวผู้ใหญ่เป็นบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กหรือเยาวชน อายุต่ำกว่า 18 ปี เนื่องจากการใช้ภาษาภาพที่สื่อถึงการไป เปลือย กิจกรรมทางเพศ หรือมีเนื้อหาทางเพศ

แนวของบอร์ดเกมเป็นองค์ประกอบหนึ่งของบอร์ดเกม ซึ่งจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์รวมทั้งการอธิบายรูปแบบการเล่นและลักษณะเนื้อหาของบอร์ดเกม

4.2 บอร์ดเกม กับกลศาสตร์ของบอร์ดเกม

กลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูล เป็นหัวใจของบอร์ดเกมหนึ่ง ๆ กลศาสตร์ของบอร์ดเกมจะเป็นตัวกำหนดวิธีการเล่น เงื่อนไขการเล่น วิธีการชนะหรือแพ้ในเกม ประกอบด้วย กายภาพ (physics) เศรษฐศาสตร์ภายใน (internal economy) กลศาสตร์กระบวนการ (profession mechanics) การใช้แผนเกี่ยวกับยุทธวิธี (tactical maneuvering) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) (Adams & Dormans, 2012)

Schell (2008) กล่าวว่า กลศาสตร์ของเกม คือแกนหลักที่แท้จริงของเกม เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกมยังคงไว้ได้ซึ่งการปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ของผู้เล่น แม้ไม่มีองค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ (aesthetics) เทคโนโลยี (technologies) และ เรื่องราว (stories) ก็ตาม การสร้างทฤษฎีเกมต่าง ๆ เพื่อใช้ในการอธิบายกลไกระบบของกลศาสตร์เกมแบบง่าย ๆ เป็นสิ่งที่ดีและเป็นประโยชน์สำหรับผู้สร้างเกม อย่างไรก็ตามเขามักพบว่าการออกแบบเกมจริง ๆ มักไม่ถูกใช้เท่าใดนัก อีกทั้งแต่ละเกมต่างก็มีความเฉพาะเจาะจงที่ไม่ตายตัว จึงเป็นเรื่องยากในการนิยามหรือจำแนกกลศาสตร์ของเกมออกมาได้อย่างชัดเจนและครอบคลุม

แม้ในทางปฏิบัติจะเป็นเรื่องยากในการจำแนกหมวดหมู่ของกลศาสตร์เกม แต่ในการวิชาการก็ได้มีการจำแนกกลศาสตร์เกมออกมาอย่างคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวทางให้กับนักออกแบบเกมในเบื้องต้น ซึ่งในความเป็นจริงอาจจะมีกลศาสตร์แบบใหม่ที่นอกเหนือจากรูปแบบที่กล่าวมาได้อีกหลากหลายรูปแบบ Schell (2008) ได้จำแนกกลศาสตร์ของเกมออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ พื้นที่ (space) วัตถุ (objects) การกระทำ (action) กฎ (rules) ทักษะ (skill) และโอกาส (chance) มีรายละเอียด ดังนี้

- 1) พื้นที่ (space) เกมทุกเกมใช้พื้นที่เสมอในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่ในแบบที่จับต้องได้เสมอไป อาจเป็นพื้นที่ทางความคิด การแสดงออก ซึ่งมีหลากหลายแนวทางในการนำเสนอพื้นที่ของเกมได้แตกต่างกันไป แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ผ่านพื้นที่นั้น ๆ ที่จะช่วยสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่นได้ เช่น กระดานเกม เป็นต้น
- 2) วัตถุ (objects) หมายถึง ตัวละคร อุปกรณ์ในเกม ตัววางหมาก กระดาน คะแนน หรืออะไรก็ตามที่จับต้องได้ในเกมตามรูปแบบเหล่านี้ โดยวัตถุในเกมจะมี “คุณสมบัติ” (attributes) หรือหน้าที่บางอย่างในพื้นที่ของเกมนั้น ๆ
- 3) การกระทำ (action) หมายถึง สิ่งที่ผู้เล่นสามารถทำได้ในเกมนั้น การกระทำมีทั้งหมด สองรูปแบบ แบบแรกคือการกระทำที่ผู้เล่นตัดสินใจทำเพื่อให้ได้คะแนนหรือการชนะเกม (operative actions) และการกระทำที่เป็นผลจากการที่ผู้เล่นอื่นตัดสินใจ หรือการตั้งรับ(resultant actions) เช่น การเล่าเรื่อง การพูดเพื่อโน้มน้าวใจผู้เล่นอื่นในเกม เป็นต้น
- 4) กฎ (rules) เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของกลศาสตร์บอร์ดเกม เนื่องจากเป็นกฏนิยามถึงพื้นที่เกม วัตถุ การกระทำที่จะเกิดขึ้นตลอดการเล่น การแพ้ชนะหรือเป้าหมายของการเล่น หรือกล่าวได้ว่ากฏจะเป็นตัวกำหนดความเป็นไปได้ทั้งหมดที่จะเกิดขึ้น และเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เกมเป็นเกมขึ้นมาได้ ประเภทของกฏแบ่งย่อยได้เป็น 8 ประเภท โดยแต่ละส่วนจะสนับสนุนซึ่งกันและกัน ประกอบด้วย 1.) กฏกติกาการเล่น (operational rules) คือ การบอกสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในเกม เมื่อเข้าใจข้อนี้ก็จะสามารถเล่นเกมได้ 2.) กฏพื้นฐานของเกม (foundational rules) เป็นกฏที่อธิบายความเป็นไปได้ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในการเล่น เช่น หน้าที่ของวัตถุในเกม เป็นต้น 3.) กฏพฤติกรรม (behavioral rules) หมายถึง ข้อตกลงหรือมารยาทที่ควรกระทำของผู้เล่นที่ตีระหว่งการเล่นเกม เช่น ข้อห้าม ข้อจำกัดต่าง ๆ เป็นต้น 4.) กฏลายลักษณ์อักษร (written

rules) หมายถึงกฎกติกาการเล่นที่อยู่ในเอกสารคู่มือที่มากับตัวเกม ที่ระบุรายละเอียดเกี่ยวกับเกมทั้งหมด 5.) กฎหมาย (Laws) เป็นรูปแบบของกฎที่เข้มงวดมักใช้ในสถานการณ์เกมที่เป็นการแข่งขันอย่างทางการ เพื่อควบคุมมารยาทของผู้เล่นหากไม่ปฏิบัติตามกฎ 6.) กฎทางการ (official rules) กฎการแข่งขันที่เพิ่มขึ้นโดยผู้เล่นเอง 7.) กฎการให้คำปรึกษา (advisory rules) เคล็ดลับหรือคำแนะนำในการเล่นเพื่อช่วยให้ผู้เล่นเล่นได้ดีขึ้น

- 5) ทักษะ (skill) กลศาสตร์ข้อนี้เน้นไปที่ผู้เล่นว่าเกมนี้ผู้เล่นจะได้ฝึกฝนทักษะในด้านใด หากผู้เล่นมีทักษะตามเกมที่วางไว้ ผู้จะรู้สึกถึงความท้าทายและมีแต้มต่อในเกมนั้น ๆ โดยทั่วไป บอร์ดเกมมักต้องการทักษะของผู้เล่นมากกว่าเพียงทักษะใดทักษะหนึ่ง มักจะผสมผสานหลากหลายทักษะเข้าด้วยกัน ทักษะโดยทั่วไปแบ่งได้เป็น 3 ทักษะ คือ ทักษะทางกายภาพ (physical skills) คือความสามารถทางร่างกาย เช่น ความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว ทักษะทางจิตใจ (mental skills) คือทักษะที่เกี่ยวกับความจำ การสังเกต การแก้ปัญหา ทักษะการตัดสินใจ เป็นต้น ทักษะทางสังคม (social skill) ได้แก่ การอ่านฝายตรงข้าม การทำงานเป็นทีม การสื่อสารกับผู้อื่น ทักษะการโน้มน้าวใจ
- 6) โอกาส (chance) เป็นส่วนที่ทำให้เกมสนุก เพราะ โอกาสหมายถึงความไม่แน่นอนและความไม่แน่นอนหมายถึงความประหลาดใจหรือการคาดเดาไม่ได้ ซึ่งการคาดเดาไม่ได้นี้จะช่วยสร้างความพึงพอใจให้กับมนุษย์ ถึงเป็นสูตรลับของความสนุก ความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น และขณะเดียวกันก็จะช่วยเพิ่มโอกาสให้กับผู้เล่นที่อาจมีทักษะน้อยได้สามารถมีแต้มต่อในเกมได้

จากกลศาสตร์ทั้ง 6 กลุ่ม จะเห็นได้ว่ากลศาสตร์ทั้งหมดประกอบกันเป็นกฎกติกาของบอร์ดเกม ที่จะเป็นแนวทางในการวาง กฎกติกา ระบบการเล่น การกระทำ ทักษะของผู้เล่นที่ต้องใช้ในเกม ตัวช่วยในเกม ตลอดจนพื้นที่และอุปกรณ์การเล่นได้ ผู้วิจัยจะแนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกม มาเป็นแนวทางตั้งต้นเพื่อในการสร้างสรรค์และพัฒนาบอร์ดเกมให้เป็นบอร์ดเกมที่สมบูรณ์

4.3 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ประเด็นทางสังคม

บอร์ดเกม เป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ ได้ โดยเฉพาะการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของผู้เล่น เรียกว่าเป็นกระบวนการทำให้เป็นเกม (gamification) ซึ่งผู้สอนหรือผู้จัดกระบวนการเรียนรู้สามารถนำกระบวนการของเกมต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ ได้ ในงานวิจัยด้านกระบวนการทำให้เป็นเกมด้วยบอร์ดเกมหลายชิ้น

พบว่า บอร์ดเกมมีศักยภาพในการกระตุ้นและพัฒนาการเรียนรู้ เพิ่มความสนใจใคร่รู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ ดังเช่น

Hinebaugh (2009)กล่าวว่า บอร์ดเกมคือตัวกระตุ้นในการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ทางปัญญา กระตุ้นความสนใจใคร่รู้ในความรู้และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หากบอร์ดเกมครอบคลุมถึงพื้นที่องค์ความรู้ หรือเน้นในด้านการฝึกฝนการแก้ไขปัญหา บอร์ดเกมก็จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจขององค์ความรู้และพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาด้วยแรงจูงใจที่มากเท่าทวี

ด้าน Gamlath (2007) ชี้ให้เห็นว่า บอร์ดเกมมีคุณลักษณะที่เป็นการมีส่วนร่วมแบบกลุ่มง่าย และมีกฎกติกาที่ชัดเจน มีส่วนร่วมแบบเต็มที่ได้โดยปราศจากความรุนแรงหรือการปะทะ โดยมีส่วนผสมของการเสี่ยงโชค กลยุทธ์ ตัวเลือกที่เต็มได้ด้วยความสร้างสรรค์และสุนทรียศิลป์

Lantz, Nelson, and Loftin (2004) อธิบายว่า บอร์ดเกมมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญในการพัฒนาการรับรู้ของผู้เรียน ความสามารถทางสังคม ภาษา ตลอดจนการพัฒนาทางอารมณ์ บอร์ดเกมสามารถใช้ในการสำรวจบทบาททางสังคมที่หลากหลาย และการปฏิสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง และความสามารถทางสังคม บอร์ดเกมที่ออกแบบได้ดีไม่เพียงแต่ช่วยสร้างบรรยากาศที่เพลิดเพลิน แต่ยังช่วยเพิ่มทักษะในการเข้าสังคมของผู้เรียน ความสามารถในการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสืบสวน ความสามารถในการตัดสินใจ ตลอดจนความสามารถในการประเมินข้อมูลข่าวสาร

การเรียนรู้ภายใต้แข่งขันอย่างมีสุขภาวะและการมีส่วนร่วมกับผู้อื่นจะช่วยพัฒนาทัศนคติเชิงบวกต่อการประสบความสำเร็จและการล้มเหลว การทำงานเป็นทีม ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจมากกว่าการเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วม หรือกล่าวได้ว่า เกมได้เปลี่ยนความคิดที่เป็นนามธรรมให้มองเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมผ่านการเล่นบอร์ดเกม นอกจากนี้บอร์ดเกมทำให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ เช่น ผู้แพ้สามารถพิจารณาสาเหตุของความล้มเหลวระหว่างกระบวนการเล่นเกม และสะท้อนปัจจัยในการทำให้เกิดความผิดพลาด จากการร่วมมือ สื่อสาร และมีปฏิสัมพันธ์กัน (Mayer & Harris, 2010; Treher, 2011)

นอกจากนี้บอร์ดเกมช่วยนำมาสร้างเสริมการเรียนรู้ได้หลากหลายมิติ รวมถึงการเรียนรู้ประเด็นทางสังคม การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมกับการเรียนรู้เริ่มได้รับความสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะในแวดวงของนักออกแบบนวัตกรรมทางสังคม ดังเช่น โครงการพัฒนาบอร์ดเกมรุ่นเยาว์ “THAMMASAT-BANPU Innovative Learning Program” หรือ ออกแบบเกมออกแบบสังคม ที่เกิดขึ้นโดยความร่วมมือของ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) และ บริษัท บ้านปู จำกัด(มหาชน) เป็นโครงการพัฒนาศักยภาพเยาวชนในการออกแบบบอร์ดเกมมา

ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้และสร้างการเปลี่ยนแปลงในประเด็นเชิงสังคมในหลากหลายมิติ เช่นประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม ประเด็นปัญหาในโรงเรียน ปัญหาเศรษฐกิจและการเงิน รวมถึงประเด็นเกี่ยวกับเพศ อาทิ เกม Fortune Condom เกมเพื่อการเรียนรู้เพศศึกษาที่เน้นการเรียนรู้เรื่องการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน จากการถอดบทเรียนด้านคุณค่าที่เกิดขึ้นต่อผู้เล่นเกม พบว่าบอร์ดเกมช่วยสร้างพื้นที่ให้คนทุกเพศทุกวัยแลกเปลี่ยนทัศนคติและความรู้เรื่องเพศอย่างเปิดเผย ได้ความรู้เรื่องการป้องกันก่อนและหลังมีเพศสัมพันธ์ เป็นความรู้ที่เขาใจว่าการเรียนในห้อง ผ่านประสบการณ์จำลองในเกมเป็นคุณแม่วัยใส และทำให้เห็นผลกระทบที่เกิดขึ้นหากท้องไม่พร้อม (ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และคณะ, 2562, น.95-99) หรือ เกม Hoodoo รู้เท่ารู้ทัน บอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศ ช่วยสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์เสี่ยงและวิธีป้องกันตนเองให้พ้นจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ บอร์ดเกมชิ้นนี้ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นตัวและระมัดระวังตนเองเรื่องการละเมิดทางเพศมากขึ้น ทำให้ได้รู้จักวิธีป้องกันตัวเองและเอาตัวรอดแบบต่าง ๆ (ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และคณะ, 2562, น.109-111) เป็นต้น

จะเห็นได้ว่ากระบวนการบอร์ดเกม หรือการใช้บอร์ดเกมเพื่อช่วยในการสร้างการเรียนรู้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้หลากหลายมิติ รวมทั้งประเด็นเกี่ยวกับปัญหาทางเพศด้วยเช่นกัน เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมทำให้ผู้เล่นได้จำลองการเข้าถึงปัญหาหรือสถานการณ์บางอย่าง หาทางแก้ไขปัญหา ได้ทดลองใช้ทักษะต่าง ๆ จนเกิดการเรียนรู้ สถิติ อาชวานันทกุล นักวิชาการด้านเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นทั้งนักเขียนเกี่ยวกับบอร์ดเกมและนักเล่นบอร์ดเกม กล่าวว่า บอร์ดเกมเหมาะสมกับมากในการนำมาใช้เพื่อการออกแบบพิจารณาเงื่อนไขต่าง ๆ ของสังคม เนื่องจากบางปัญหาในชีวิตจริงนั้น เราแทบมองไม่เห็นปัญหาที่ซุกซ่อนอยู่ แต่เกมช่วยให้มองเห็นถึงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ตลอดจนช่วยในการวิจัยให้เห็นถึงปัญหาที่ยังไปไม่ถึงเป้าหมายอย่างเต็มที่ สถิติ ยกตัวอย่างงานวิจัยเรื่อง ‘หนี้’ ว่า หนี้มันเกิดจากหนี้นอกระบบ หรือเกิดจากโครงสร้างการกระจายรายได้ที่ไม่ทั่วถึง และในขั้นตอนการนิยามปัญหานี้เองที่จะนำไปสู่ทางเลือกกว่า จะทำเช่นไรต่อปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งเงื่อนไขและกลไกเหล่านี้ หากออกแบบให้เกิดขึ้นในเกมได้ อาจช่วยให้ผู้เล่นสามารถวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ ของสังคม รวมถึงทางเลือกที่สังคมควรมี สิ่งสำคัญอีกอย่างคือ เกมยังช่วยในการสรุปบทเรียนจากทางเลือกที่เกิดขึ้นของการแก้ไขปัญหา เพื่อจะได้นำไปแก้ไขต่อไป (นิธิ นิธิวีรกุล, 2017, Jun 1)

นอกจากนี้ เดชรัต สุขกำเนิด จากกลุ่มเอ็นเกม นักออกแบบแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม แบ่งการทำงานของบอร์ดเกม ว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. ในห้องเรียน ซึ่งจะแปลงสาระที่อยากให้นิสิตได้เรียนรู้ออกมาเป็นเกม 2. การออกแบบเกมให้สอดคล้องกับงานของอาจารย์ที่สนใจที่ติดต่อมาให้ช่วยเหลือกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม และ 3. การสื่อสารประเด็นทางสังคมหรือการใช้เกมเพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ความรู้ยากๆ ให้เข้าใจง่าย โดย

หลักการสำคัญที่สุดของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ คือการทำให้ผู้เล่นได้รับ 3 สิ่งคือ ได้รับความสนุก ได้การทดลอง และได้ความรู้สึกไปกับเนื้อหาของเกม เดชรัต ยังกล่าวไว้ด้วยว่า “เกม คือการทลายกรอบไปสู่ความคิดใหม่” เนื่องจากการออกแบบเกมจะกำหนดเป้าหมายหลัก ๆ 3 เป้าหมาย นั่นคือ “KAP” K คือ Knowledge เกมนี้ให้ความรู้อะไร A คือ Attitude เกมนี้ให้ความคิด แง่คิด มุมมองอะไร และ P คือ Practice ทักษะที่ได้คืออะไร ดังนั้นตั้งแต่ระหว่างการเล่น ไปจนถึงหลังการเล่น บอร์ดเกมจะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พบกับข้อมูลที่เป็นเหมือนทางเลือกมากมาย ได้ลองลงมือเรียนรู้สถานการณ์ปัญหาบางอย่างที่ท้าทาย ได้ลองผิดลองถูก ในสิ่งที่อาจไม่มีโอกาสเรียนรู้ในชีวิตจริงมาก่อน โดยเปิดโอกาสให้ทำพลาดได้โดยมีผลลัพธ์ที่ออกมาหลังจากการเล่นบอร์ดเกมเป็นบทเรียน (thaipublica, 2017, กุมภาพันธ์ 10)

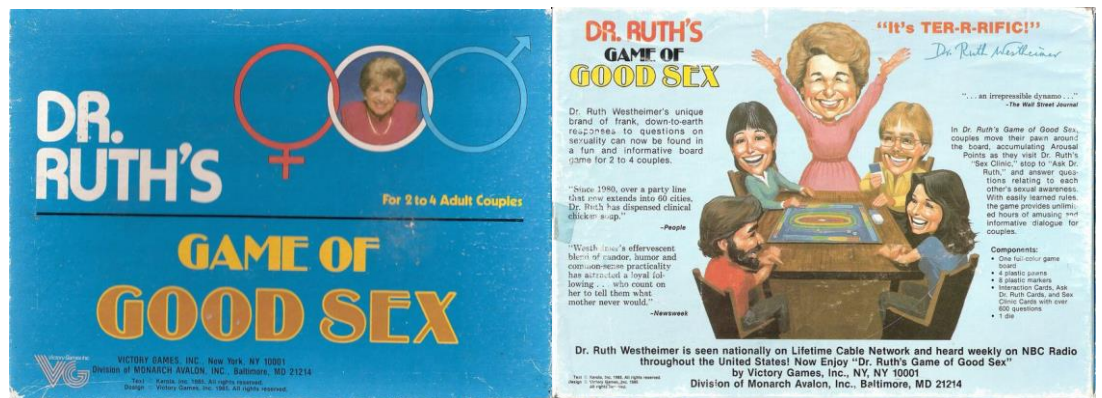
กล่าวโดยสรุป การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะที่หลากหลายจากเกม ด้วยปัจจัยด้านรูปแบบของเกมที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ช่วยกระตุ้นความสนใจใคร่รู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งยังได้ฝึกฝนทักษะและเกิดการเรียนรู้จากการแก้ปัญหาต่าง ๆ ระหว่างเล่น สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้จะนำแนวคิดเรื่องบอร์ดเกมข้างต้น มาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจต่อไป

4.4 บอร์ดเกมกับการเรียนรู้เรื่องเพศ

จากการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องเพศ ผู้วิจัยพบว่าบอร์ดเกมเรื่องเพศเกิดขึ้นมานานแล้ว จากการสำรวจฐานข้อมูลบอร์ดเกมจากเว็บไซต์ boardgamegeek.com (n.d.) โดยค้นหาบอร์ดเกมด้วยคำว่า “sex” พบบอร์ดเกมกว่า 130 เกม บอร์ดเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องเพศขึ้นที่อายุมากที่สุด ผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 1979 ชื่อว่า “The Sex Education Game” เป็นบอร์ดเกมที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับบอวยวะและระบบสืบพันธุ์ของมนุษย์ จากการสำรวจด้านเนื้อหา ผู้วิจัยพบว่าบอร์ดเกมเรื่องเพศสร้างขึ้นโดยวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างควมบันเทิงระหว่างคู่รักในการมีเพศสัมพันธ์ บอร์ดเกมเชิงเข้าขั้นแนวตลกกลามก โดยแนวของบอร์ดเกมที่งานวิจัยนี้สนใจคือ แนวบอร์ดเกมเพื่อทำความเข้าใจเรื่องเพศสัมพันธ์และประเด็นปัญหาทางเพศต่าง ๆ

ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวมบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ พบบอร์ดเกมที่น่าสนใจซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมในงานวิจัยได้จำนวน 4 เกม รายละเอียดของบอร์ดเกมแต่ละชิ้นมีดังนี้

- Dr. Ruth's Game of Good Sex (1985) บอร์ดเกม โดย Jerry Glichenhouse, Michael E. Moore, Dr. Ruth Westheimer ผลิตขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1985 Dr. Ruth Westheimer เป็นนักพูด และนักบำบัดทางเพศและความสัมพันธ์ที่มีชื่อเสียงในอเมริกา เธอและคณะได้ผลิตบอร์ดเกมเพื่อเป็นพื้นที่การเรียนรู้เกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์อย่างสนุกสนาน โดยเนื้อหาของเกมเน้นการสร้างความตระหนักทางเพศในมิติต่าง ๆ เช่น ความสุขทางเพศ วิธีการสื่อสารระหว่างการมีเพศสัมพันธ์



ภาพที่ 5 ตัวอย่างกล่องบอร์ดเกม Dr. Ruth's Game of Good Sex (1985) โดย Dr. Ruth's Game of Good Sex

- Sex is Fun (2007) บอร์ดเกมโดย Kidder Kaper ผลิตขึ้นเมื่อปี 2007 เป็นเกมแนวสวามิภักดิ์ เป็นเกมเหมาะกับคู่รัก (สำหรับผู้เล่น 2 คน) ที่นำไปใช้เพิ่มความสนุกสนานบนเตียงภายใต้แนวคิดที่ว่า “เรื่องเพศเป็นเรื่องสนุก” บอร์ดเกมช่วยเปิดประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้รู้จักกับประสบการณ์ทางเพศรูปแบบใหม่ ๆ เช่น การเฝ้าโลมทางเพศ ท่าทางการมีเพศสัมพันธ์แบบต่าง ๆ โดยมีคำแนะนำจากการ์ดเกมกว่า 84 ใบ มีภาพประกอบที่สวยงามและเข้าใจง่ายเพื่อให้ผู้เล่นได้แนวทางในการทดลองและสร้างความสุขทางเพศมากขึ้น



ภาพที่ 6 ตัวอย่างกล่องบอร์ดเกม *Sexploration game: Sex is Fun (2007)* โดย Kidder Kaper

- Consentacle (2017) บอร์ดเกมเพื่อสร้างพื้นที่การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ในรูปแบบแฟนตาซี กรอบเรื่องจากเอเลี่ยนและมนุษย์ต่างดาว สร้างโดย Naomi Clark เนื้อหาหลักของบอร์ดเกม เป็นเกมสำหรับคู่รักเพื่อสร้างความเชื่อใจ และความสุขทางเพศ โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือเพิ่มความสุขสนาน



ภาพที่ 7 ตัวอย่างบอร์ดเกม *Consentacle (2017)* โดย Naomi Clark จาก

<https://www.kickstarter.com/projects/metasynthie/consentacle-a-card-game-of-human-alien-intimacy>

- Consent (2019) บอร์ดเกมเพื่อสังคม โดย Erin and Ken Moeller เป็นบอร์ดเกมประเภทการ์ดเกมให้ผู้เล่นได้ “สำรวจร่างกายตนเอง สัมผัสร่างกายของเพื่อน และเปลี่ยนแปลงโลก” (Explore your boundaries. Touch your friends. Change the world) เป้าหมายของเกมต้องการสร้างพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนพูดคุยในประเด็นความยินยอมพร้อมใจทางเพศและทดลองสำรวจความยินยอมพร้อมใจของตนเอง ผ่านเครื่องมือการ์ดเกมที่กำหนดท่าทาง (action cards) เป็นตัวนำในการเริ่มการสำรวจ เช่น การสัมผัสร่างกาย การกอด และเพิ่มระดับขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงการจูบ เป็นต้น บอร์ดเกมช่วยสร้างความตระหนักในความสุขทางเพศและการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจให้ผู้เล่นเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น (DAVID MURRELL, 2019, 10 Oct)

ACTION CARDS (150)

Action Cards depict the physical activities you will be invited to participate in throughout the game. They are divided into three decks of 50 cards each, by ascending level of intimacy.



CONSENT CARDS (20)

Consent Cards are what make this game unique. With I CONSENT on one side and I DO NOT CONSENT on the other, they empower you to communicate your intentions at every turn, with no need for explanation or justification.



ภาพที่ 8 ตัวอย่างบอร์ดเกม Consent (2019) โดย Erin and Ken Moeller
(จาก <https://www.kickstarter.com/projects/real-good-fun/consent/description>)

สำหรับบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศในประเทศไทย ผู้วิจัยพบว่าบอร์ดเกมที่ผลิตขึ้นโดยคนไทยมีค่อนข้างน้อย บอร์ดเกมที่มีเนื้อหาใกล้เคียงเป็นบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวประเด็นปัญหาทางเพศต่าง ๆ เช่น บอร์ดเกม “SPEAKUP!” บอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักด้านการคุกคามทางเพศ (พิมพ์พญา เจริญศิริพันธ์, 2019, July 8) เกม Fortune Condom เกมเพื่อการเรียนรู้เพศศึกษาที่เน้นการเรียนรู้เรื่องการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน เกม Hoodoo รู้เท่ารู้ทัน บอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศ ช่วยสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์เสี่ยงและวิธีป้องกันตนเองให้พ้นจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ (ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และคณะ, 2562) เป็นต้น

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.5 แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเพื่อการพัฒนาสื่อรณรงค์

ต้นแบบบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยชิ้นนี้ ถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของ “สื่อรณรงค์” เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเพื่อการพัฒนาสื่อรณรงค์ของ (Atkin & Freimuth, 2013) มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางหลักในการออกแบบขั้นตอนการวิจัย การพัฒนาสื่อ ตลอดจนการประเมินผลสื่อรณรงค์ โดยจากแนวคิดของ Atkin and Freimuth เชื่อว่าก่อนการผลิตสื่อรณรงค์ผู้รณรงค์จะต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้รับสาร ตลอดจนสภาพสถานการณ์ของปัญหาในเชิงบริบทสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ก่อนที่จะกำหนดเป้าหมายในสร้างสื่อรณรงค์ ดังนั้นการวิจัยข้อมูลก่อนการออกแบบการรณรงค์ จึงมีความสำคัญมาก เพราะการวิจัยจะช่วยอธิบายพฤติกรรมร่วม

ของผู้รับสารเป้าหมาย ตัวแปรด้านสื่อ ตลอดจนการกำหนดสารเพื่อใช้ในการสื่อสารณรงค์ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

Atkin and Freimuth (2013) อธิบายถึงความสำคัญของการวิจัยเพื่อการออกแบบการรณรงค์ไว้ว่า “ข้อมูลการวิจัยเกี่ยวกับผู้รับสารจะถูกนำมาใช้เพื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายเฉพาะที่ต้องการรณรงค์ เพื่อการออกแบบสารและวิธีการนำเสนอ ตลอดจนการเลือกผู้ส่งสารและช่องทางการสื่อสาร ยิ่งไปกว่านั้น หลักในการกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการรณรงค์ยึดจากการวิจัยที่ให้ข้อมูลช่วยชี้ถึงจุดที่ควรให้ความสำคัญ จุดที่จะสร้างผลกระทบได้ในการรณรงค์” (Atkin and Freimuth, 2013 น.54)

Atkin and Freimuth ได้เสนอแนวทางในการวิจัยเพื่อการออกแบบสื่อรณรงค์ (formative evaluation research) แบ่งเป็น 2 ชั้น คือ การวิจัยก่อนและระหว่างการดำเนินการ (process evaluation) และ การวิจัยภายหลังดำเนินการ (summative evaluation) งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการวิจัยเพื่อการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม โดยมุ่งเน้นการวิจัยในชั้นที่ 1 เป็นหลัก มีรายละเอียด ดังนี้

การวิจัยก่อนและระหว่างการดำเนินการ หรือ การวิจัยเบื้องต้น (process evaluation or preliminary phase)

Plamer (1981 อ้างถึงใน Atkin and Freimuth, 2013) ได้แบ่งการวิจัยการรณรงค์เบื้องต้นออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

1.) การวิจัยก่อนการผลิต (preproduction research)

ในขั้นตอนนี้กรณรงค์จะทำการศึกษาศาสนาการณปัญหา ลักษณะของสื่อสาร ที่รวบรวมจากผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายโดยตรง เพื่อค้นหาพฤติกรรมพึงประสงค์ที่ต้องการรณรงค์

การรวบรวมข้อมูลก่อนการผลิต เครื่องมือการวิจัยที่นิยมใช้ มี 3 ประเภท คือ การสนทนากลุ่ม (focus group) การสำรวจกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบถาม (sample surveys of audience members) และการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิ (secondary analysis) เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ รายงานทางวิชาการ เป็นต้น

เค้าโครงประเด็นที่สำคัญในการเก็บข้อมูลในขั้นวิจัยก่อนการผลิต ควรประกอบไปด้วย (Atkin & Freimuth, 2013)

(1.) การวิเคราะห์ผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย (Identifying audience segments)

ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อจัดประเภท (categorized) ข้อมูลที่มีความสอดคล้องกันระหว่างเป้าหมายการรณรงค์กับตัวผู้รับสาร เช่น การแบ่งกลุ่มเป้าหมายตามลักษณะทางประชากร ตามลักษณะจิตนิสัย บทบาททางสังคม ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยง แนวโน้มในการเกิดพฤติกรรม ความพร้อมใจในการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ผลที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย จะทำให้สามารถเลือกกลยุทธ์ด้านสารและช่องทางการสื่อสารรณรงค์ให้เหมาะสมกับลักษณะกลุ่มเป้าหมายได้

ตัวอย่างเช่น พบว่าวัยรุ่นอายุ 16-24 ปี ที่มีพฤติกรรมดื่มเหล้าหนักในปาร์ตี้สุดสัปดาห์ จำนวน 5% เป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเมาแล้วขับรถมากที่สุด การเลือกวิธีการรณรงค์จึงอาจเน้นการแก้ปัญหาที่พ่อแม่ หรือเพื่อนในการช่วยตักเตือน แทนการใช้สื่อมวลชนที่มีต้นทุนสูงกว่า เป็นต้น

(2.) การทำความเข้าใจพฤติกรรมเป้าหมาย (Specifying focal behaviors)

การทำความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เพื่อศึกษาว่ามีช่องว่างในพฤติกรรมอะไรบ้างที่สามารถนำมาเป็นพฤติกรรมใหม่จะนำมาเสนอในการรณรงค์ และวิธีการใดเป็นสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้มากที่สุด

ตัวอย่างเช่น กรณีแคมเปญรณรงค์ลดการขับรถ การวิจัย พบว่า คนที่ขับรถขณะเมาจะลดลงได้ ถ้าคนขับรถถูกจำกัดปริมาณการดื่มแอลกอฮอล์ แคมเปญนี้จึงเสนอพฤติกรรมใหม่โดยกำหนดกติกาว่าคนขับห้ามดื่ม หรือจำกัดจำนวนแก้วสำหรับคนขับรถ และใช้วิธีการแทรกแซงจากสังคม เช่น ให้ตกลงกันในกลุ่มเพื่อนที่ไม่ดื่มแอลกอฮอล์ หรือผู้หญิงที่ไม่เมาเป็นคนขับรถ เป็นต้น

(3.) แนวคิดเรื่องรายละเอียดผลตอบสนองของกลุ่มเป้าหมาย (Elaborating Intermediate Responses หรือ EIR)

Atkin & Freimuth (2001) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ ตัวแปรตั้งต้นที่เกี่ยวข้องกับผู้รับสารเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ในการรณรงค์ต่อไป ประกอบด้วย การทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายว่าอาจมีจุดที่เข้าใจผิดในบางอย่าง, มีทัศนคติที่ไม่ถูกต้อง หรือมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอย่างมากน้อยเพียงใด Atkin & Freimuth

ได้กำหนดตัวแปรการตอบสนองขั้นต้นเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายที่นักบรรณรักษ์ควร
ทำการศึกษา ดังนี้

- a) ความรู้และความเท่าทัน (knowledge and literacy) คือ ระดับความ
ตระหนัก และความรู้ปัจจุบันของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับประเด็นที่จะทำการ
บรรณรักษ์ ว่าอะไรที่รู้ อะไรที่ยังไม่รู้หรือยังคงสับสน หรือเข้าใจผิด
- b) ความเชื่อกับการรับรู้ (beliefs and perceptions) คือ การศึกษาความเชื่อและ
การรับรู้ ที่เกิดจากปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม ที่ประกอบสร้างความรู้ที่
ผิดๆ เกี่ยวกับประเด็นการบรรณรักษ์
- c) ทัศนคติกับการให้คุณค่า (attitudes and values) คือ ความสนใจทางอารมณ์
หรือ ความชอบ ความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่จะสามารถจูงใจให้ปรับเปลี่ยน
พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้
- d) ลำดับความสำคัญ (salience priorities) คือ การศึกษาการให้ความสำคัญของ
ประเด็นต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย การวิจัยจะทำให้ทราบว่า ปัจจัยต่างๆ เช่น
ปัจจัยด้าน ความรู้สึก หรือปัจจัยในด้านความรู้ ที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ
มากกว่ากัน
- e) ทักษะกับสมรรถภาพ (efficacy and skill) คือ ในเชิงปฏิบัติ พบได้ในหลายกรณี
ที่แคมเปญไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้
เพราะไม่มี ความมั่นใจในศักยภาพของตนเองว่าสามารถทำได้ จึงจำเป็นต้อง
ศึกษาว่าอะไรคืออุปสรรคหรือจะช่วยสร้างความมั่นใจในการจูงใจให้
กลุ่มเป้าหมายเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้

(4.) พฤติกรรมการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย (Ascertaining channel usage patterns)

การศึกษาพฤติกรรมด้านการเปิดรับสื่อของผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย ว่ามีการ
ใช้สื่อทั้งสื่อดั้งเดิม และสื่อใหม่ รวมถึงสื่อบุคคลอย่างไร แม้ว่าจะมีฐานข้อมูล
ผู้บริโภคให้บริการ (เช่น ข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคของ The Nielsen แต่หากการ
บรรณรักษ์นั้นกลุ่มเป้าหมายมีความเฉพาะกลุ่มมาก ๆ จึงการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ
จึงมีความจำเป็น

(5.) การประเมินองค์ประกอบสารในขั้นต้น (Preliminary evaluation of message elements)

ในส่วนท้ายของการวิจัยขั้นต้น ตัวช่วยประการหนึ่งของผู้วางแผนรณรงค์ คือ การลองใส่ตัวอย่างสารการรณรงค์เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างพิจารณาในด้านความเข้าใจที่มีต่อสื่อ ความน่าเชื่อถือ และความคิดเห็นที่มีต่อสาร เช่น ให้ตัวอย่างข้อความการรณรงค์ที่ใช้ 3-5 ข้อความ รวมถึงส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น พร็เซ็นเตอร์ หัวเรื่อง สโลแกน จุดจุดใจ ข้อมูลสนับสนุนอื่น ๆ เป็นต้น

2.) การประเมินสื่อรณรงค์ต้นแบบ (pretesting research or pilot testing)

การนำตัวอย่างสื่อ (prototype message) มาประเมินเพื่อเก็บข้อมูลการตอบสนองของกลุ่มเป้าหมายโดยการวัดผลด้านการรับรู้เนื้อหา ความสามารถในการโน้มน้าวหรือสร้างการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งยังช่วยทำให้เห็นข้อดี และข้อด้อยในสารที่ผลิตขึ้น เพื่อนำไปพัฒนา ก่อนการผลิตสื่อจริง

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นการวิจัยเพื่อทดสอบผลผลิต สามารถใช้วิธีการที่หลากหลาย ได้แก่ การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์รายบุคคลเชิงลึก สัมภาษณ์นอกสถานที่ แบบสอบถาม ทดสอบตนเอง การทดสอบในโรงละคร และอื่นๆ โดยสามารถใช้วิธีการผสมผสานได้

เค้าโครงประเด็นที่สำคัญในการเก็บข้อมูลในขั้นการวิจัยทดสอบผลผลิต ควรประกอบไปด้วย

(1.) การประเมินความสนใจของผู้รับสาร (Assessing attention)

สื่อรณรงค์ที่มีประสิทธิภาพจะต้องดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้ การประเมินความสนใจของผู้รับสารต่อสื่อรณรงค์สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การให้กลุ่มตัวอย่างทดลองได้เปิดรับสื่อ พร้อม ๆ กับสื่ออื่น ๆ ที่มีความคล้ายคลึงกัน จากนั้นจึงทำการสอบถามว่าสามารถจดจำสื่อใดได้บ้าง หรือการนำสื่อไปวางในบริเวณห้องทดสอบโดยไม่ได้บอกกลุ่มเป้าหมาย หลังจากนั้นเปลี่ยนห้องแล้วสอบถามว่าสังเกตเห็นสื่อที่วางไว้หรือไม่ เป็นต้น

(2.) การวัดระดับความเข้าใจ (Measuring comprehension)

ก่อนที่จะเกิดการยอมรับและเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม กลุ่มเป้าหมายจะต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อรณรงค์ก่อน วิธีในการประเมินสามารถทำได้หลายระดับ เช่น คำถามปลายปิด คำถามปลายเปิดที่ให้อธิบายความเข้าใจ เป็นต้น

(3.) พิจารณาจุดแข็งและจุดอ่อน (Identifying strong and weak points)

พิจารณาจุดแข็งและจุดอ่อนของสื่อรณรงค์ เพื่อให้แน่ใจว่าสารที่สื่อไปยังผู้รับสารเป้าหมายเป็นข้อมูลที่จำเป็น และจดจำได้ การทราบจุดแข็งและจุดอ่อนสามารถทำให้นำไปพัฒนาเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น หรือตัดบางส่วนที่เป็นจุดอ่อนหรือไม่จำเป็นสำหรับผู้รับสารออกไปได้

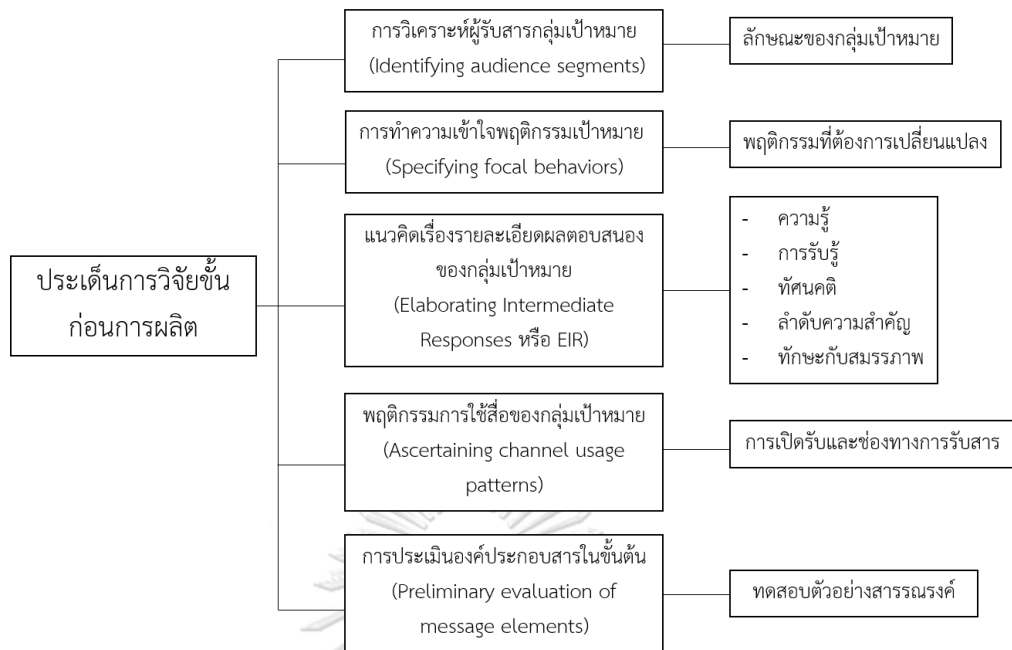
(4.) ความสอดคล้องกับตัวบุคคล (Determining personal relevance)

สื่อรณรงค์ที่มีประสิทธิผลคือ ผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายจะต้องรับรู้ได้ว่า ข้อมูลจากสื่อรณรงค์ที่ได้รับมามีความเกี่ยวข้องกับตนเองและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตส่วนตัวได้

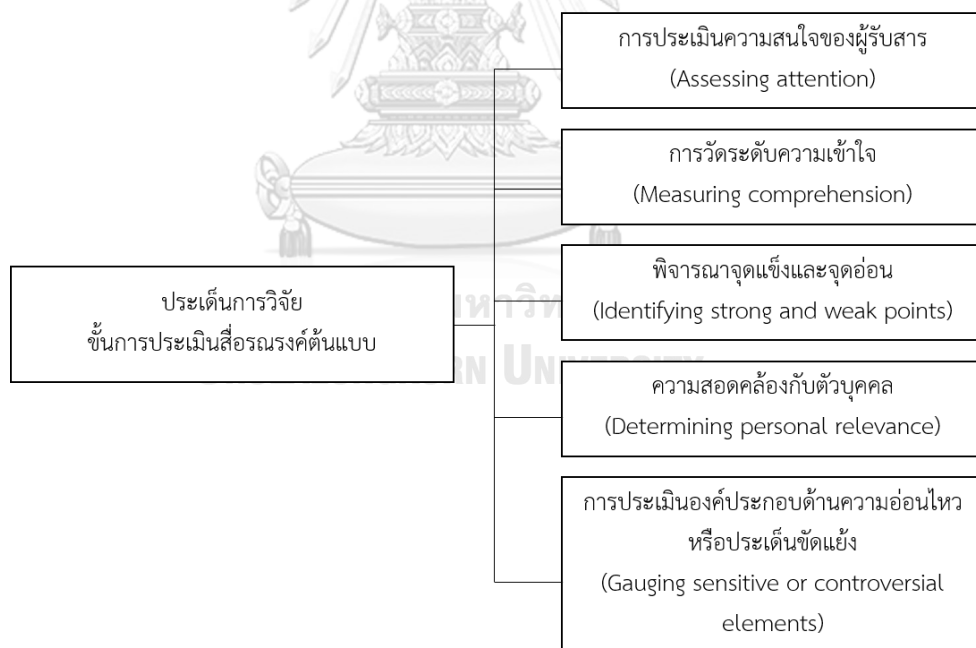
(5.) การประเมินองค์ประกอบด้านความอ่อนไหวหรือประเด็นขัดแย้ง (Gauging sensitive or controversial elements)

การศึกษาว่ามีประเด็นใดในสื่อรณรงค์ที่มีความอ่อนไหว หรือมีประเด็นที่ทำให้เกิดความขัดแย้งต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอาจหมายถึงรวมถึง ไม่เป็นผลดีต่อผู้สนับสนุนโครงการรณรงค์หรือกลุ่มองค์กรหรือสังคม

จากเค้าโครงประเด็นการวิจัยในขั้นก่อนการรณรงค์และขั้นการทดสอบสารรณรงค์ต้นแบบเมื่อนำมาประยุกต์กับการวิจัยเพื่อพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 9 กรอบแนวคิดขั้นการวิจัยก่อนการผลิต



ภาพที่ 10 กรอบแนวคิดขั้นการทดสอบสารณรงค์ต้นแบบ

กล่าวโดยสรุป การออกแบบสื่อรณรงค์ที่มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยการวิจัยอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยในการทำความเข้าใจสภาพปัญหา กลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนป้องกันความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการดำเนินงาน ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อรณรงค์ จะนำมาเป็น

กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยและพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศต่อไป

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ” พบมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2 ประเด็นหลัก ๆ ได้แก่ ประเด็นที่ 1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และประเด็นที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาการรับรู้ทัศนคติและพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ มีรายละเอียดดังนี้

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

5.1.1 งานวิจัยเรื่อง “Affirmative Sexual Consent and the Literature on Traditional Sexual Scripts and Rape Myth” (Johnson & Hoover, 2015) ได้ทำการวิจัยโดยทบทวนวรรณกรรมเพื่อศึกษาเกี่ยวกับอุปสรรคในการเผยแพร่แนวคิดการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในมหาวิทยาลัย (affirmative sexual consent) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สหรัฐอเมริกาได้ประกาศเป็นกฎหมายกำกับพฤติกรรมทางเพศในกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยได้ศึกษาพฤติกรรมด้านความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษาว่ามีความแตกต่างจากข้อบังคับด้านการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศใหม่นี้อย่างไรบ้าง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบเครื่องมือการแก้ปัญหาด้านการล่วงละเมิดทางเพศ

ผลการศึกษาชิ้นนี้ พบว่าอุปสรรคของที่สำคัญในการเผยแพร่แนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษา แบ่งได้เป็น 3 ประเด็น โดยประเด็นแรก คือ การรับรู้บรรทัดฐานการมีคู่ (perceived peer norms) ในวัยรุ่นที่ใช้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจมักจะเป็นในรูปแบบไม่ใช่ภาษาพูด (nonverbal communication) เนื่องจากการเขินอาย ทำให้การสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องเพศจึงมักขาดองค์ประกอบของกาสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ประการที่ 2 คือประเด็นด้าน “แบบฉบับทางเพศและการสร้างทำเป็นขัดขืน” (traditional sexual scripts and token resistance) แบบฉบับทางเพศเป็นปัจจัยสำคัญที่สะท้อนถึงความคาดหวังของสังคมของวัยรุ่นซึ่งเป็นแบบแผนที่พวกเขายึดถือปฏิบัติ โดยแบบฉบับทางเพศที่สำคัญคือ แบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมหมายถึง ลำดับขั้นตอนในกิจกรรมทางเพศระหว่างเพศชายและหญิง ที่มองว่าผู้ชายต้องรับบทบาทเป็นคนเริ่มกิจกรรมทางเพศ หากผู้หญิงไม่เต็มใจเป็นหน้าที่ของเธอที่จะต้องปฏิเสธ หรือต่อต้านการ

กระทำนั้น แบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมนั้นขัดแย้งกับแบบแผนแนวทางการปฏิบัติของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ อีกทั้งยังสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการปฏิเสธของผู้หญิงว่าเป็นการสร้างทำเป็นขัดขึ้นด้วย (Token resistance) กรอบความเชื่อเช่นนี้ส่งผลให้ การรับรู้ของผู้ชายเมื่อผู้หญิงปฏิเสธในการมีเพศสัมพันธ์ จะคิดว่าพวกเธอนั้นกำลังสร้างทำเป็นขัดขึ้นอยู่ จึงเพิกเฉยต่อการปฏิเสธของผู้หญิง แม้ว่าพวกเธอจะพยายามกล่าวปฏิเสธแล้วก็ตาม และประเด็นที่ 3 คือ มายาคติเกี่ยวกับการข่มขืน ในประเด็นที่เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (rape myths) โดยพบมายาคติที่เกี่ยวข้องกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ มี 3 ประการ มายาคติประการที่ 1 คือความเข้าใจผิดว่าการกระทำทางเพศเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ ผู้กระทำที่ข่มขืนไม่ได้ตั้งใจที่จะข่มขืน และการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ได้ตั้งใจเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้ มายาคติประการที่ 2 การข่มขืนเกิดจากสื่อสารผิดพลาดเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ การสื่อสารที่ผิดพลาดเป็นการแสดงการเพิกเฉยต่อการปฏิเสธ การอ้างว่าไม่ได้ตั้งใจ และไม่แสดงการยินยอมพร้อมใจ ซึ่งการแสดงพฤติกรรมเช่นนี้จริง ๆ แล้วเป็นสัญญาณที่สื่อถึงการล่วงละเมิดทางเพศ มายาคติประการที่ 3 การข่มขืนไม่เกิดขึ้นในความสัมพันธ์ทางเพศที่มีมาก่อน วัยรุ่นมีความเชื่อว่า ยิ่งคบหากันนาน ก็ยิ่งเชื่อว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจนั้นไม่จำเป็นมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นมักไม่เชื่อว่าความรุนแรงของการข่มขืนจะยิ่งเพิ่มขึ้นหากระดับความสัมพันธ์เพิ่มขึ้น

กล่าวโดยสรุป ข้อค้นพบของ Johnson & Hoover คือ แรงต้านจากปัจจัยทางสังคมวัฒนธรรมอันได้แก่ บรรทัดฐานคู่ของวัยรุ่นที่กำกวม การสื่อสารทางเพศที่ขาดความชัดเจนและตรงไปตรงมา รวมถึงมายาคติเกี่ยวกับการข่มขืนที่ส่งผลต่อความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เหล่านี้เป็นอุปสรรคทางอ้อมที่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามแบบแผนการปฏิบัติตามแนวทางการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่ควรให้ความสำคัญในการเน้นให้ความรู้และสร้างความตระหนักกับนักศึกษา

5.1.2 งานวิจัยเรื่อง “Barriers to the Success of Affirmative Consent Initiatives: An Application of the Social Ecological Model” โดย Willis and Jozkowski (2018) ได้วิเคราะห์ถึงอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ โดยใช้รูปแบบนิเวศวิทยาทางสังคม (social ecological model) ซึ่งเป็นแนวทางในการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์เชิงระบบโครงสร้างทางสังคม โดยเชื่อว่าสภาพแวดล้อมทางสังคมจะส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคลในสังคมนั้น โดยอิทธิพลที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้นมี 4 ระดับ คือ ระดับจุลระบบ (microsystem) ระดับมัธยระบบ (mesosystem) ระดับท้องถิ่น หรือ ชุมชน (exosystem) และ ระดับมหระบบ

(macrosystem) โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้จำแนกปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อความสำเร็จในการนำแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศมาใช้ในแต่ละระดับนิเวศวิทยาทางสังคม

จากการศึกษาพบว่า ระดับจุลระบบ (microsystem) คือพฤติกรรมระดับบุคคล บทบาททางเพศโดยทั่วไปเป็นไปในทิศทางตรงกันข้ามกับมาตรฐานของ affirmative consent กล่าวคือบทบาทของผู้ริเริ่มจะใช้การสื่อสารแบบไม่ชัดเจน หรือใช้สัญญาณโดยภาษากายเพื่อสื่อสารความยินยอม และบทบาทของผู้ตั้งรับ (gatekeeper) คือการไม่ชัดเจนและไม่ปฏิเสธฝ่ายริเริ่ม (initiator) เมื่อยินยอมพร้อมใจ นอกจากนี้ปัจจัยด้านบทบาทของค่านิยมความเชื่อแบบคู่รัก (committed partner's role) เป็นปัจจัยสำคัญที่เป็นอุปสรรคเช่นกัน เนื่องด้วยในความสัมพันธ์แบบคู่รักมักจะเชื่อว่า “เมื่อเป็นแฟนหรือคู่สามีภรรยาแล้ว หรือเคยมีเพศสัมพันธ์กันแล้วจะต้องยินยอมพร้อมใจแน่นอน” ทั้งที่ความเป็นจริง ความยินยอมพร้อมใจขึ้นอยู่กับบริบทและเวลานั้น ๆ เท่านั้น ดังนั้นในความสัมพันธ์แบบคู่รักจึงมีแนวโน้มที่มีปัญหาและอาจเป็นอุปสรรคที่นำมาสู่การปฏิบัติตามมาตรฐานของ affirmative consent

ระดับมัธยระบบ (mesosystem) คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษามหาวิทยาลัยและกลุ่มเพื่อน รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มวัยรุ่นมักเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเช่น การปาร์ตี้ ดูหนัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตอบรับวัฒนธรรมความสัมพันธ์แบบ Hookup หรือ การคบกันเพื่อมีเพศสัมพันธ์แบบชั่วคราว ซึ่งความสัมพันธ์รูปแบบนี้ทำให้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจมักจะไม่ถูกมองว่าเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากทุกฝ่ายต่างต้องการมีเพศสัมพันธ์ และส่วนสำคัญคือปัจจัยด้านเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างมากในการลดระดับการรับรู้ การตัดสินใจและการระมัดระวังความเสี่ยง ซึ่งปัจจัยด้านเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มีความซับซ้อนอย่างมากในความเป็นจริงเนื่องจากขาดการชี้วัดที่แน่นอน และส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารและการตีความหมายความยินยอมพร้อมใจและทำให้เกิดการรับรู้และการสื่อสารที่ผิดพลาด

ระดับชุมชน (exosystem) งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาในบริบทของประเทศอเมริกา ซึ่งมีการบังคับใช้กฎหมายการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเพียงบางรัฐ ทำให้การที่บางรัฐไม่ได้มีการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวอย่างครอบคลุมทั่วประเทศ หรือเป็นการบังคับใช้เพียงคำพูดไม่สามารถนำไปปฏิบัติอย่างจริงจัง จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การนำมาตรฐานการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจไม่เกิดผลจริง นอกจากนี้การเรียนการสอน และการบังคับใช้กฎหมายการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ อาจเข้าเกินไปสำหรับวัยมหาวิทยาลัย เพราะวัยรุ่นเลือกรับและพัฒนาการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจแบบดั้งเดิมมาก่อนหน้านั้นจากการศึกษาในระดับปฐมวัยและมัธยม ปัจจัยด้านการเรียนการสอนเพศศึกษาที่เข้าเกินไป จึงเป็นส่วนสำคัญที่เป็นอุปสรรคในการรับเอามาตรฐานการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจไปปฏิบัติในชีวิตจริงได้ นอกจากนี้ยังรวมถึงปัจจัยด้านเทคโนโลยีในการรับเนื้อหาทางเพศแบบไม่เป็นทางการ มีส่วนในการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจผ่านสื่อมวลชนช่องทางต่าง ๆ เช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ นิตยสาร ซึ่งยังคงเสนอภาพ

ของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจแบบเดิมที่ตรงข้ามกับมาตรฐานการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ นอกจากนี้ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสารยิ่งลดทอนความหมายของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจลง โอกาสในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจมักเป็นการสื่อสารผ่านข้อความซึ่งยังคงเป็นรูปแบบที่ไม่ชัดเจนและอาจส่งผลเชิงลบต่อการประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในชีวิตจริง ระดับมหาระบบ (macrosystem) หรือสภาพสังคมวัฒนธรรมและโครงสร้างสังคมที่กำหนดคุณลักษณะของแต่ละวัฒนธรรมเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงที่สุดโดยจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมในระดับอื่น ๆ ด้วย รวมทั้งเป็นระดับที่เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ยากที่สุด นั่นคือ ปัจจัยเรื่องความเป็นเพศ (gender) ความเป็นเพศที่เป็นความคาดหวังของสังคมวัฒนธรรมในภาพกว้างที่ถูกกำหนดมาตั้งแต่แรกเกิด การเหมารวมการนิยามความเป็นเพศเป็นพื้นฐานของอุปสรรคในสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่สำคัญที่สุด ความเป็นเพศส่งผลกระทบต่อทุกระดับนิเวศวิทยาทางสังคม ตั้งแต่ระดับจุลระบบ ที่รอบพฤติกรรมการแสดงออกให้ตรงตามเพศที่กรอบเพศกำหนด เช่น ผู้ชายพยายามแสดงอัตลักษณ์ของความเป็นชายในการเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมทางเพศเช่นเดียวกับผู้กระทำการละเมิดทางเพศ ขณะที่ผู้หญิงก็พยายามแสดงอัตลักษณ์ความเป็นหญิงคือฝ่ายตั้งรับกิจกรรมทางเพศและเป็นเหยื่อในการละเมิดทางเพศที่เกิดขึ้น ที่ระดับมัธยระบบ กลุ่มเพื่อนและประชาคมของสถาบันการศึกษาเหมารวมตามบทบาทความเป็นเพศ เช่น การติตราหญิงที่มีเพศสัมพันธ์ และยกย่องชายที่โฉบเฉี่ยวเรื่องเพศ การเพิกเฉยต่อการขัดขืนและเข้าใจว่าเป็นการเล่นตัวของอีกฝ่าย ที่ระดับชุมชนระบบ การศึกษาเรื่องเพศศึกษาเองยังคงติตราและเหมารวมผ่านกรอบความเป็นเพศ และผลิตซ้ำวาทกรรม มายาคติทางเพศแบบเดิม ๆ ให้แก่ผู้เรียนต่อไปเรื่อย ๆ การสอนเรื่องเพศแบบปกปิด หลีกเลี่ยงการสื่อสารเรื่องเพศและสอนผู้หญิงให้รู้จักแต่การปฏิเสธ แต่ไม่เคยสอนให้ผู้ชายเข้าใจและในเคารพในความแตกต่างของการปฏิเสธ เหล่านี้จึงส่งผลให้ กรอบความเป็นเพศ หรือเพศภาวะ (gender) เป็นรากฐานของปัจจัยสำคัญที่เป็นอุปสรรคต่อการริเริ่มใช้แนวคิดการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศให้ประสบความสำเร็จ

ดังนั้นข้อค้นพบจากผลการศึกษา ของ Willis and Jozkowski (2018) จึงสรุปว่า การสร้างรากฐานของการเคารพความเป็นมนุษย์อย่างเท่าเทียมโดยก้าวผ่านกรอบความเป็นเพศ (Gender) เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องปลูกฝัง เพราะแม้จะผลัก (หรือบังคับ) ให้คนในสังคมใช้การสื่อสารแบบชัดเจนแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศจะไม่มี ความหมายอะไรเลยหากปราศจากการเคารพความเป็นมนุษย์ต่อผู้อื่นโดยแท้จริง และการล่วงละเมิดทางเพศจะยังคงปรากฏอยู่ตราบเท่าที่กรอบความเป็นเพศยังคงไม่หายไปจากสังคม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ การทบทวนวรรณกรรมที่เป็นข้อค้นพบจากงานวิจัยในต่างประเทศ อาจมี

ความแตกต่างออกไปในบริบทของประเทศไทย ซึ่งมีระดับความซับซ้อนของบรรทัดฐานทางสังคม ครอบคลุมความเป็นเพศเกี่ยวกับเพศหญิงและเพศชาย แนวคิดดังกล่าวนี้ จะใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่าง ๆ ที่เป็นมายาคติและความเชื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อแนวคิดเรื่อง ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และเป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่อง การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศต่อไป

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาการรับรู้ ทักษะ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

นักวิจัยหลายท่านได้ใช้เครื่องมือที่หลากหลายในการประเมินทัศนคติและความเชื่อของวัยรุ่น เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ได้แก่ การสนทนากลุ่ม การจำลองเหตุการณ์ และแบบ ประเมินระดับทัศนคติ มีรายละเอียด ดังนี้

T. Humphreys (2004) ทำการศึกษา เรื่อง “Understanding sexual consent: An empirical investigation of the normative script for young heterosexual adults” โดยใช้ วิธีการ สนทนากลุ่ม (focus group) นักศึกษาเพศชายและหญิงชาวแคนาดา เกี่ยวกับประเด็นความ ยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า ความยินยอมพร้อมใจ ทางเพศ เป็นความเต็มใจระหว่างคู่ (partners) ในการตกลงเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศ ซึ่งอยู่ในสภาวะ ปกติ ไม่เมาหรือใช้สารเสพติดมากเกินไป นักเรียนบางคนมองว่า การยินยอมมีลักษณะ กระตือรือร้น (active) และ ตรงไปตรงมา (directly) นอกจากนี้ ยังมองว่า ความยินยอมพร้อมใจคือ การกระทำที่ ไม่ต้องกระตือรือร้น (passive) และการกระทำทางอ้อม (indirect) เช่น ผู้หญิงมองว่า การไม่ปฏิเสธ แปลว่ายินยอม หรือ นักศึกษาชาย มองว่า หากอีกฝ่ายไม่หนีหรือขัดขืน หมายความว่าอีกฝ่ายยินยอม กรณีนี้พบว่าบางส่วนยังมีความคิดเห็นตามทฤษฎีแบบฉบับทางเพศ (sexual script theory) นักศึกษาบางส่วนนิยามว่า การยินยอมพร้อมใจทางเพศ เป็นการตกลงที่เป็นกระบวนการต่อเนื่อง และต้องเกิดขึ้นใหม่เมื่อเริ่มกิจกรรมใหม่ บ้างยังมองว่า การยินยอมไม่ต้องเกิดขึ้นต่อเนื่อง เช่น นักศึกษาชาย มองว่า การยินยอมครั้งแรกก่อนเริ่มมีเพศสัมพันธ์ กับอีกครั้งตอนสอดใส่ นักศึกษาส่วน ใหญ่มองว่า การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูด มักจะเกิดขึ้นเพียงครั้ง หรือสองครั้ง ขณะที่ การสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด (nonverbally) มักจะเกิดขึ้นตลอดการมีความสัมพันธ์ทางเพศ

นอกจากนี้ Humphreys (2004) ยังได้ออกแบบเครื่องมือ แบบสอบถาม (questionnaire) ทัศนคติและความเชื่อเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และทำการสำรวจนักศึกษามหาวิทยาลัยชายและ หญิงชาวแคนาดา จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 514 คน พบว่า ปัจจัยด้านเพศ มีความเหมือนและต่างกัน โดย เพศชายเห็นด้วยมากกว่าเพศหญิง ว่า การยินยอมพร้อมใจ ดูได้จากการลูบไล้ และการสัมผัส

(ชาย ร้อยละ 78 หญิง ร้อยละ 62) ต้องมีการยินยอมพร้อมใจตลอดการมีเพศสัมพันธ์ (ชาย ร้อยละ 32 หญิง ร้อยละ 22)

T. Humphreys and Herold (2003) ทำการศึกษาเรื่อง “Should universities and colleges mandate sexual behavior? Student perceptions of Antioch College’s consent policy” โดยการ จัดสนทนากลุ่ม (focus group) กลุ่มนักศึกษาเพศชายและหญิงชาวแคนาดา โดยสอบถามถึงนโยบายการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศอย่างหนักแน่นด้วยคำพูด (affirmative verbal sexual consent) ว่าหากมีนโยบายนี้ในมหาวิทยาลัยจะเห็นด้วยหรือไม่ อย่างไร ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าไม่ต้องการมีนโยบายนี้ ด้วยเหตุผลหลายประการ 1.) ไม่น่าจะใช้ได้ผลเนื่องจะเป็นการบังคับเรื่องธรรมชาติทางเพศ และปิดกั้นอิสรภาพความเป็นส่วนตัว 2.) เป็นการขัดอารมณ์และความสุขในการมีเพศสัมพันธ์ นอกจากนี้ในการวิจัยเชิงปริมาณ ผลสำรวจพบว่า เพียง ร้อยละ 45 จากนักศึกษาจำนวน 514 คน ที่สนับสนุนนโยบายการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในมหาวิทยาลัย ร้อยละ 80 เห็นว่านโยบายนี้ไม่สามารถบังคับใช้ได้จริง ร้อยละ 74 เห็นว่านำมาใช้จริงไม่ได้ (unrealistic) มีเพียงครึ่ง (ร้อยละ 51) ที่จะยินยอมปฏิบัติตามนโยบายหากถูกบังคับใช้จริง และ 2 ใน 3 ของนักศึกษา คิดว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ จะเป็นวิธีการที่ดีในการสนับสนุนการสื่อสารทางเพศระหว่างคู่ (partner) และควรถูกใช้เป็นเครื่องมือการเรียนการสอน เพื่อสร้างความตระหนัก แต่ไม่ควรกำหนดเป็นกฎระเบียบของมหาวิทยาลัย

T. Humphreys and Herold (2007) ศึกษาวิจัยเรื่อง “Sexual consent in heterosexual relationships: Development of a new measure” ได้สร้างเครื่องมือวัดความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เพื่อใช้ในการประเมินทัศนคติและพฤติกรรม เกี่ยวกับความยินยอมทางเพศ ประเด็นด้านทัศนคติที่นำมาเป็นปัจจัยในการวัด มี 2 ปัจจัย ได้แก่ 1.) การเชื่อว่าการขอความยินยอมก่อนที่จะมีกิจกรรมทางเพศเป็นสิ่งสำคัญ และ 2.) การเชื่อว่าคุณสมบัติที่ยาวนานหรือแน่นแฟ้นจะยิ่งลดความจำเป็นของการขอความยินยอมพร้อมใจ

จากผลการสำรวจจาก กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาวแคนาดาเพศชายและหญิง จำนวน 514 คน พบความเห็นที่แตกต่างในปัจจัยด้านเพศ พบว่า เพศหญิงเห็นด้วยมากกว่าเพศชายว่า การขอความยินยอมพร้อมใจเป็นสิ่งสำคัญ (ค่าเฉลี่ยระดับทัศนคติ เพศหญิงอยู่ที่ 5.07 เพศชาย 4.99) เพศชายและเพศหญิง เห็นด้วยใกล้เคียงกันว่า ความสัมพันธ์ที่ยาวนาน ความจำเป็นในเรื่องการขอความยินยอมพร้อมใจยิ่งลดลง เช่นเดียวกับ ประสบการณ์ทางเพศของนักศึกษา ยังมีประสบการณ์การมีเพศสัมพันธ์มาก จะยังมีแนวโน้มที่จะเห็นความสำคัญของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจลดลง

ต่อมาในปี ค.ศ. 2010 T. P. Humphreys and Brousseau (2010) ได้ปรับปรุงเครื่องมือวัดความยินยอมพร้อมใจในทางเพศ จากงานวิจัย Humphreys and Herold (2007) ซึ่งได้เพิ่มประเด็นมาอีก 5 ประเด็นย่อย, 2 ประเด็นเกี่ยวกับทัศนคติต่อความยินยอมพร้อมใจ เช่น ประเมินความเชื่อว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องได้รับยินยอมพร้อมใจสำหรับกิจกรรมทางเพศทั้งหมดในบริบทความสัมพันธ์ทั้งหมด ประเด็นอื่นๆ ประเมินความเชื่อเกี่ยวกับบรรทัดฐานความยินยอม เช่น การได้รับความยินยอมเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการมีเพศสัมพันธ์มากกว่าพฤติกรรมทางเพศอื่น ๆ และ มีความสำคัญในความสัมพันธ์ใหม่ หรือความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นทางการ (new or casual relationships) มากกว่าในความสัมพันธ์ระยะยาว

Humphreys (2007) ศึกษาเรื่อง “Perceptions of sexual consent: The impact of relationship history and gender” ใช้เครื่องมือ เรื่องสั้นจำลองเหตุการณ์ (vignette) ของชายหญิงตั้งแต่เดทแรก จนพัฒนาความสัมพันธ์จนถึงการแต่งงานมา 2 ปี โดยสอดแทรกสถานการณ์ความสัมพันธ์ทางเพศโดยไม่ใช้คำพูดในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ และมีสถานการณ์การยินยอมพร้อมใจที่กำกวมไม่ชัดเจน โดยให้กลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศแคนาดา จำนวน 415 คน ได้ใส่ระดับความคิดเห็นที่มีต่อคำถามว่า “การขอความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูดจะทำให้ขัดอารมณ์ทางเพศ” “ความยินยอมทางเพศเป็นเรื่องที่จะยอมรับได้ในบริบทนี้” และ “ถ้า Lisa (ฝ่ายหญิง) ไม่ต้องการมีเพศสัมพันธ์จริงๆ เธอจะหยุดควีน (ฝ่ายชาย)”

จากการศึกษาพบว่า ยังมีความแตกต่างทางเพศที่ผู้ชายเห็นด้วยมากกว่าผู้หญิงว่า เป็นเรื่องถูกต้องที่จะยอมรับความยินยอมทางเพศ และผู้หญิงเห็นด้วยมากกว่าผู้ชายที่ว่า Kevin (ฝ่ายชาย) ควรมีการขอความยินยอม ดังนั้นทัศนคติของนักศึกษาวิทยาลัยเกี่ยวกับจำเป็นต้องมีการสื่อสารด้วยวาจาโดยตรง จึงมีความแตกต่างกันไปตามความสำคัญทางเพศและตามเพศผู้เข้าร่วม

Melanie Ann Beres (2014) ทำการวิจัยเรื่อง “Rethinking the concept of consent for anti-sexual violence activism and education” โดยการวิเคราะห์ การสัมภาษณ์ 55 เยาวชนผู้หญิงและผู้ชายจากประเทศแคนาดาและนิวซีแลนด์ บางเป็นบุคคลที่มีความสัมพันธ์แบบไม่จริงจังและบางคนเป็นคู่รักกันจริงๆ เธอได้ระบุประเด็นสำคัญ 3 ประเด็นที่เกี่ยวข้อง กับแนวคิดเกี่ยวกับความยินยอมทางเพศ

ประเด็นแรกเกี่ยวข้องกับด้านกฎหมาย พบว่า นักศึกษาบางคนเห็นว่า การไม่ปฏิเสธหรือไม่การต่อต้านเป็นการแสดงออกที่จำเป็นขั้นต่ำที่สุดสำหรับการหลีกเลี่ยงการข่มขืน บางส่วนกล่าวถึงความสามารถของสตรีในการให้ความยินยอมว่ามีความสำคัญ บางคนเห็นความแตกต่างระหว่างการ

ยินยอมกับความต้องการ (ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเห็นตรงกับลักษณะที่เป็นความยินยอมตามกฎหมาย) กล่าวโดยสรุปได้ว่า สถานการณ์การมีเพศสัมพันธ์ที่เป็นการยินยอมพร้อมใจ ยังคงเป็นที่น่าวิตก

ประเด็นที่ 2 สอดคล้องกับ Humphreys (2004), Beres (2014) ยังพบด้วยว่าผู้ตอบแบบสอบถามบางคนอธิบายว่าได้รับความยินยอมควรเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง เป็นกระบวนการเจรจาต่อรองและ ด้านอื่น ๆ อธิบายว่า ความยินยอมมีลักษณะ "สถานการณ์แบบไม่ต่อเนื่อง" (น. 382) หากมองในบริบทสถานที่ การยินยอมพร้อมใจอาจใช้เวลานาน ก่อนมีเพศสัมพันธ์เกิดขึ้น (เช่นที่บาร์เมื่อผู้หญิงกล่าวว่า "ไปห้องของฉันกัน" น.382) หรืออาจเป็นไปได้ว่าความยินยอมพร้อมใจจะเกิดขึ้นทันทีก่อนการมีเพศสัมพันธ์ (เช่นที่ "ช่วงเวลาที่มีการตัดสินใจว่าจะสอดใส่เกิดขึ้น" หรือเมื่อผู้หญิงไม่ "ยกกัน" - นั่นคือเธอ "ยกกันของเธอและช่วยให้คู่ของเธอปลดชุดชั้นในของเธอออก" น.382)

ประเด็นสุดท้าย คือ การสำรวจว่า การให้และการรับความยินยอมพร้อมใจเป็นสิ่งสำคัญในความสัมพันธ์แบบไม่จริงจัง (causal relationship) แต่หากเป็นความสัมพันธ์แบบระยะยาวเห็นว่ามี ความจำเป็น (พบในการสัมภาษณ์แบบคู่ และแบบรายบุคคล)

Kristen N. Jozkowski, Peterson, Sanders, Dennis, and Reece (2014) ศึกษาเรื่อง “ Gender differences in heterosexual college students’ conceptualizations and indicators of sexual consent: Implications for contemporary sexual assault prevention education.” ได้ทำการวิจัยเชิงปริมาณ จากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยในสหรัฐฯ 185 คน โดยการใช้แบบสอบถามแบบคำถามปลายเปิด ตอบคำถาม วิธีที่พวกเขากำหนดความยินยอมทางเพศ การตอบคำถามถูกเข้ารหัสแบ่งได้เป็น 11 รูปแบบที่ไม่ต่อเนื่อง ที่กล่าวถึงบ่อยที่สุดทั้งชายและหญิงมี (1) ข้อตกลงระหว่างคนสองคนในการมีเพศสัมพันธ์ (พูดถึงร้อยละ 40 ของกลุ่มตัวอย่าง), (2) ฝ่ายหนึ่งให้ความเห็นชอบที่จะมีเพศสัมพันธ์ (กล่าวถึงร้อยละ 21) และ (3) พูดว่าใช่ (saying yes) ในการมีเพศสัมพันธ์ (กล่าวถึงร้อยละ 16%) ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า แม้ว่าผู้เข้าร่วมประชุม นิยามที่ไม่สอดคล้องกับหลักการเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ (affirmative consent)

Lim and Roloff (1999) ทำการศึกษาเรื่อง “Attributing sexual consent” ด้วยการสอบถามนักศึกษามหาวิทยาลัยในสหรัฐฯ โดยการประเมิน 12 สถานการณ์จำลอง (Vignette) ที่ "ทอม" (Tom) และ "ซู" (Sue) มีเพศสัมพันธ์ สถานการณ์ต่าง ๆ มีหลากหลายรูปแบบ (เช่น Sue เมา มาก และโทนี่กอดตันชูทางคำพูด ชูกลัวอารมณ์รุนแรงของทอม) ผู้เข้าร่วมได้รับมอบหมายให้ประเมิน สถานการณ์แบบสุ่ม ในสถานการณ์แสดงถึงความยินยอมด้วยคำพูดหรือไม่ใช้คำพูดแตกต่างกันไป

ผลการศึกษาพบว่า เมื่อซูไม่ได้ให้ความยินยอมด้วยวาจา (กล่าวคือยินยอมพร้อมใจโดยไม่ใช้คำพูด) เธอถูกจัดอันดับว่าเป็นความบกพร่อง และหลายสถานการณ์ถูกจัดอันดับว่ายินยอมพร้อมใจต่ำ

เป็นข่มขู่มากขึ้น ไม่เหมาะสมและมีแนวโน้มที่จะเกิดการข่มขืนได้มากขึ้น อีกสองประเด็นที่น่าสนใจคือ การศึกษาครั้งนี้ประเด็นแรกคือ ในหลายสถานการณ์ถูกจัดอันดับว่า "ไม่เหมาะสม" แต่ไม่ได้รับการจัดให้อยู่ในเกณฑ์ที่ไม่เป็นที่พอใจหรือเป็นการข่มขืน นอกจากนี้ สถานการณ์จำลองที่เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจโดยไม่ใช้คำพูด เช่น "พวกเขาจูบและกำลังจะมีเซ็กซ์" (น. 9) ผู้วิจัยได้อธิบายเรื่องนี้ว่าการจับถือเป็นการสะท้อนความยินยอมพร้อมใจโดยไม่ใช้คำพูดในการเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์

กล่าวโดยสรุป ทศนคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยเพศชายและหญิงจากงานวิจัย ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าแนวคิดนี้มีความสำคัญ (Humphreys, 2004, Humphreys & Herold, 2007, Jozkowski, Peterson, et al., 2014) ผู้หญิงมีแนวโน้มค่อนข้างมากกว่าผู้ชายที่จะใช้การสื่อสารอย่างชัดเจน (explicit consent) แต่โดยทั่วไปทั้งสองผู้หญิงและผู้ชายเห็นพ้องต้องกันว่าความยินยอมเป็นสิ่งสำคัญ ส่วนใหญ่หญิงและชายเห็นพ้องกันว่านโยบายเกี่ยวกับหลักการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ น่าจะเป็นวิธีที่ดีในการสนับสนุนการสื่อสารทางเพศ แต่คิดว่าค่อนข้างเป็นแนวคิดที่ไม่สมจริง (unrealistic) ผู้เข้าร่วมเกือบทั้งหมดสามารถให้คำจำกัดความความยินยอมพร้อมใจทางเพศได้ การให้คำจำกัดความส่วนใหญ่มักจะได้รับอิทธิพลจากคำจำกัดความตามกฎหมาย (consent law) และหลักการการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ (affirmative consent policy) โดยสะท้อนถึงแนวคิดที่ว่า ยินยอมพร้อมใจเป็นข้อตกลงร่วมกันที่เกิดขึ้นในขณะที่เป็นปกติ ไม่ได้อยู่ในสภาวะมีเมามากจากแอลกอฮอล์หรือสารเสพติด บางส่วนกล่าวว่า การยินยอมไม่ได้ถูกนำมาใช้จริงเนื่องจากคู่ของตนเองไม่ได้ต้องการจากกันและกัน (Beres, 2014, หน้า 383) มีข้อเสนอแนะว่า การใช้คำว่า ยินยอมพร้อมใจสามารถใช้ได้ในการอ้างอิงเกี่ยวกับข้อมูลเชิงกฎหมาย แต่หากเป็นการสัมภาษณ์ในแบบสอบถาม แนะนำว่าควรใช้คำว่า การตกลง มากกว่า

6. กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา ขั้นการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกม และขั้นการประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นการวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความยินยอมพร้อมใจทางเพศเพื่อทำความเข้าใจและแก้ปัญหาในแนวทางที่เหมาะสมต่อไป โดยในขั้นตอนนี้พยายามตอบวัตถุประสงค์วิจัยสองข้อ ได้แก่ วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 ปัจจุบันที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยมีอะไรบ้าง? ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 กลุ่มเป้าหมายคือ การประมวลองค์ความรู้ผ่านเอกสารทางวิชาการและการสัมภาษณ์เชิงลึกของนักกิจกรรมและ

นักวิชาการ และวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 การรับรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

โดยการวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ใช้กรอบแนวคิดตาม กรอบแนวคิดการวิจัยย่อยเรื่อง ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ร่วมกับกรอบแนวคิด เพศภาวะ (gender) และเพศวิถี (sexuality)

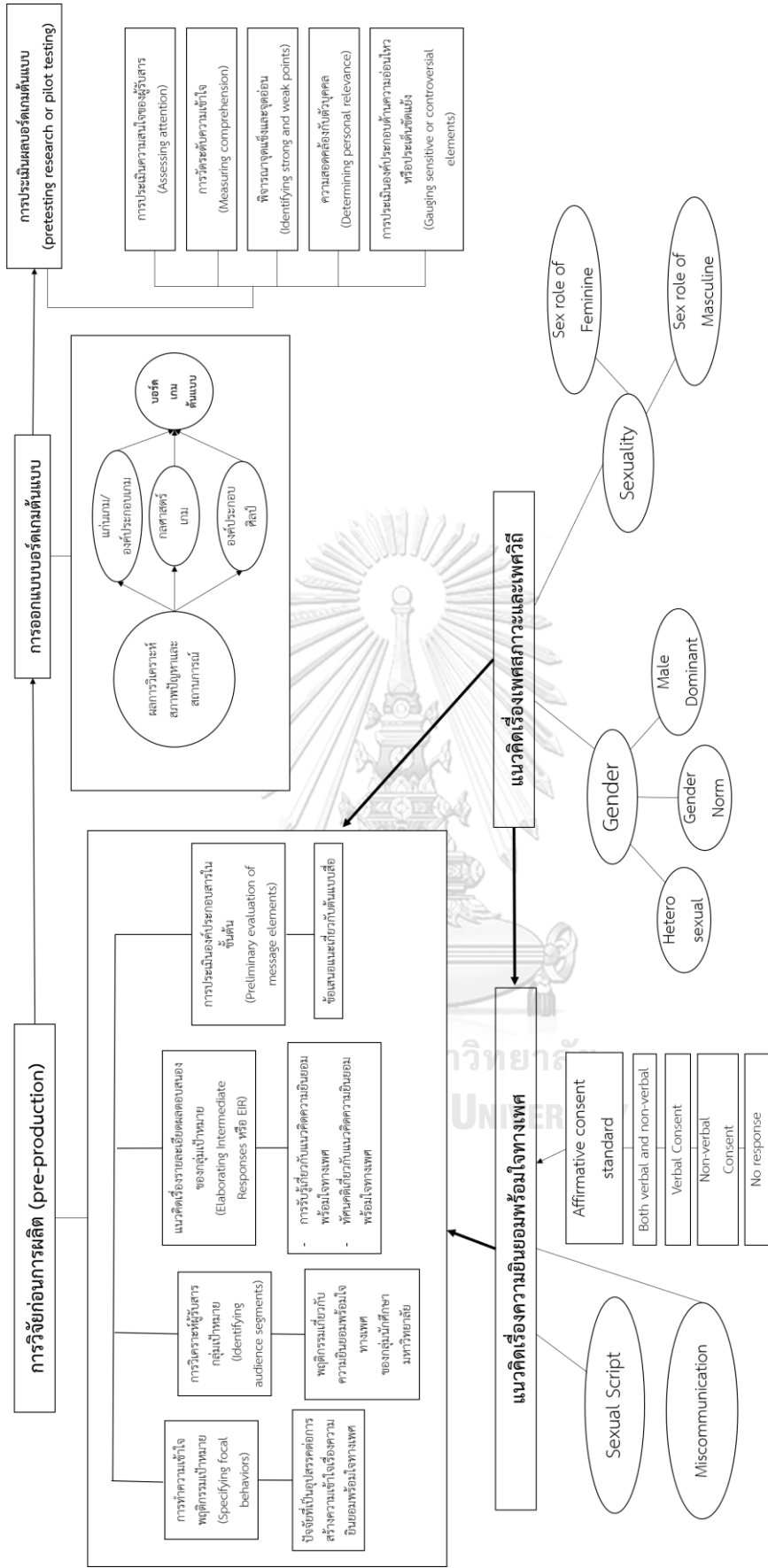
ขั้นการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ จะนำผลการวิเคราะห์การวิจัยกลุ่มเป้าหมายในขั้นวิเคราะห์ปัญหาเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยใช้แนวคิดเรื่องการออกแบบบอร์ดเกม boardgamegeek (n.d.), Adams & Dormans, 2012, pp. 2-8) Schell (2008) ในการสร้างสรรค์ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อนำไปใช้ในการประเมินผลในขั้นถัดไป

ขั้นการประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม ใช้แนวคิดเรื่องการประเมินสารณรงค์ต้นแบบของ Atkin & Freimuth (2013) ซึ่งประกอบไปด้วยการประเมินในด้านความสนใจของผู้รับสารที่มีต่อบอร์ดเกม ด้านการวัดระดับความเข้าใจเชิงเนื้อหาของบอร์ดเกม ด้านจุดแข็งและจุดอ่อนของบอร์ดเกม ด้านความสอดคล้องกับผู้รับสาร ด้านความอ่อนไหวของประเด็นการสื่อสารผ่านบอร์ดเกม รวมถึงข้อเสนอแนะที่มีต่อบอร์ดเกม

แสดงตามแผนภาพ ได้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 11 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิจัยก่อนการผลิต (pre-production) ศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ศึกษาการรับรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
- ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกม การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย
- ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม (Pilot testing research)

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การสนทนากลุ่ม (Focus group) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผู้วิจัยสรุปขั้นตอน วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง และผลที่ได้รับจากการดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 1 และขั้นตอนการวิจัย ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 สรุปขั้นตอน วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง และผลที่ได้รับจากการดำเนินการวิจัย

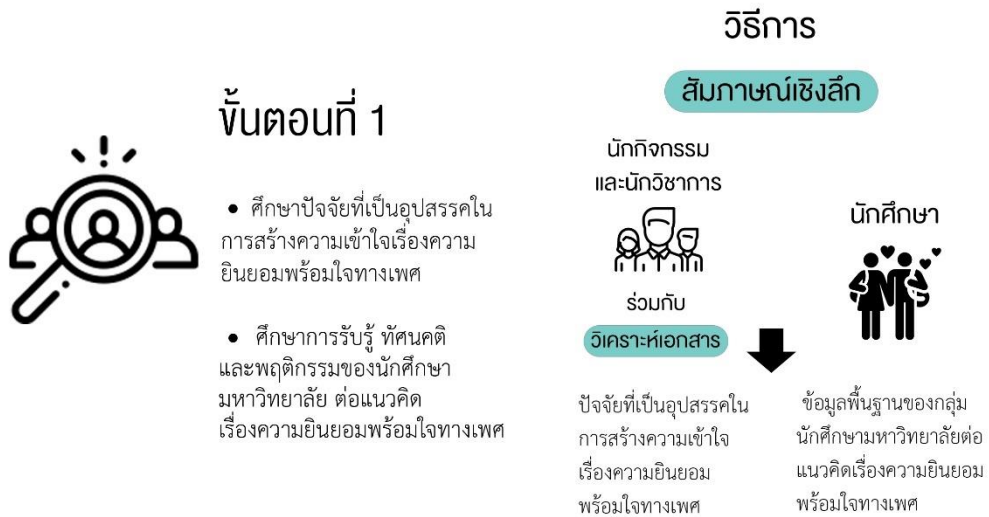
ขั้นตอน	คำถามการวิจัย	วิธีการ/ เครื่องมือ	กลุ่มตัวอย่าง	ผลที่ได้รับ
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิจัยก่อนการผลิต (pre-production)	1.1 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศมีอะไรบ้าง (วัตถุประสงค์ข้อที่ 1)	สัมภาษณ์เชิงลึก/ ประเด็นคำถาม	นักกิจกรรมรณรงค์และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการศึกษาเรื่องความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ 1. ดร.วราภรณ์ แซ่มสนิท นักวิชาการและนักกิจกรรมด้านสุขภาพเพื่อผู้หญิงและความเป็นธรรมทางเพศ 2. รศ.ดร.กฤษฎา อาชนิจกุล นักวิชาการและนักกิจกรรมด้านสุขภาพเพื่อผู้หญิงและความเป็นธรรมทางเพศ 3. คุณสุไลพร ชลวิไล นักวิจัยและนักเคลื่อนไหวด้านความเป็นธรรมทางเพศ 4. คุณศรัทธารา ทัดธีรัตน์ นักกิจกรรมด้านสิทธิความเป็นธรรมทางเพศ 5. คุณวิภาพรรณ วงษ์สว่าง ผู้ก่อตั้งเพจ ThaiConsent และนักกิจกรรมด้าน	1) อุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษา มหาวิทยาลัย

				การยุติความรุนแรงทางเพศ	
	วิจัยเอกสาร	เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ	1) อุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ		
การรับรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับ การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศใน กลุ่มนักศึกษา มหาวิทยาลัยเป็นอย่างไร (วัตถุประสงค์ข้อที่ 2)	สัมภาษณ์เชิงลึก/ ประเด็นคำถาม	นักศึกษามหาวิทยาลัยเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน เพศชาย 5 คน และเพศหญิง 5 คน	1) การรับรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับ การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศใน กลุ่มนักศึกษา มหาวิทยาลัย		
	วิเคราะห์ข้อมูล	ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศไทยและความคิดเห็นของนักกิจกรรมรณรงค์และ	1) ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่ม นักศึกษามหาวิทยาลัย		

<p>ขั้นตอนที่ 2</p> <p>การออกแบบสื่อรณรงค์ (campaign design production)</p>	<p>การสร้างสรรค์ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการศึกษา ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ สำหรับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยเป็นอย่างไร (วัตถุประสงค์ข้อที่ 3)</p>	<p>ออกแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการศึกษา ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ</p>	<p>นักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย</p>	<p>ต่อแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ</p> <p>2) ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ</p>
<p>ขั้นตอนที่ 3</p> <p>การประเมินผลสื่อต้นแบบ (pilot)</p>	<p>ผลการประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่อง</p>	<p>สนทนากลุ่ม/สื่อต้นแบบและ ประเด็น</p>	<p>ข้อมูลจากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1</p>	<p>สื่อเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องยินยอมพร้อมใจทางเพศ สำหรับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัย</p>
			<p>กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน คณะแพศ 1 กลุ่ม รวมจำนวนผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มทั้งสิ้น 15 คน</p>	<p>1) ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกม</p> <p>2) ข้อเสนอแนะที่มีต่อ</p>

testing research)	<p>การสื่อสารความ ยินยอมพร้อมใจทาง เพศสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยเป็น อย่างไร(วัตถุประสงค์ ข้อที่ 4)</p>	<p>คำถาม</p> <p>สนทนากลุ่ม/ สื่อต้นแบบ, ประเด็นคำถาม</p>	<p>นักกิจกรรมรณรงค์และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการ ยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย จำนวน 4 ท่าน ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คุณสุไลพร ชลวีไล นักวิจัยและนักเคลื่อนไหวด้านความเป็นธรรมทาง เพศ 2. อาจารย์ ดร.โกสุม โอมพรนุวัฒน์ อาจารย์และผู้ชำนาญการหลักสูตรศิลปศาสตรมหา บัณฑิต สาขาวิชาสตรี เพศสถานะ และเพศวิถี ศึกษา วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 3. คุณวิจิตร ตรีตระกูล กระบวนกรอิสระ และนักศิลปะบำบัด ทำงานฟื้นฟู ศักยภาพผู้ต้องขังหญิงและกลุ่มความหลากหลาย 	<p>ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อ สร้างความเข้าใจเรื่อง การสื่อสารความ ยินยอมพร้อมใจสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัย</p> <p>1) ผลการประเมินต้นแบบ บอร์ดเกม</p> <p>2) ข้อเสนอแนะที่มีต่อ ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อ สร้างความเข้าใจเรื่อง การสื่อสารความ ยินยอมพร้อมใจสำหรับ นักศึกษาวิทยาลัย</p>
-------------------	---	--	--	--

		<p>วิเคราะห์ข้อมูล</p> 	<p>ทางเพศ, ร่วมก่อตั้ง พี่:พื้นที่ความสุขของผู้หญิง</p> <p>4. คุณศิริะ จันทร์เจียมภาค เจ้าหน้าที่งานสื่อสาร แผนงานสุขภาพผู้หญิงและ ความเป็นธรรมทางเพศ</p> <p>ผลการประเมินต้นแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการ สื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัย</p> 	<p>1) ผลการประเมินต้นแบบ บอร์ดเกม</p> <p>2) ข้อเสนอแนะที่มีต่อ ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อ สร้างความเข้าใจเรื่อง การสื่อสารความ ยินยอมพร้อมใจสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัย</p>
--	--	--	--	---



ภาพที่ 12 ขั้นตอนการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยทั้ง 3 ขั้นตอน มีรายละเอียด ดังนี้

3.1 ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิจัยก่อนการผลิต (pre-production)

การศึกษาสภาพปัญหาและความคิดเห็นเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่ม นักศึกษามหาวิทยาลัย ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับกลุ่มนักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย ร่วมกับการวิเคราะห์ เอกสาร (document analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียด ดังนี้

3.1.1 ศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับกลุ่มนักกิจกรรมรณรงค์และ นักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย จำนวน 5 ท่าน ร่วมกับการวิเคราะห์เอกสาร (document analysis) ในขั้นตอนนี้รวบรวมข้อมูลจาก แหล่งข้อมูล 2 ประเภท ได้แก่ แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร และแหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคล ดังนี้

แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรค ต่อการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ จากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ หนังสือ ตำราที่เป็นฉบับตีพิมพ์ รวมถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากอินเทอร์เน็ต และ แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้อง งานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความวิชาการ และ บทความวิจัยที่มีการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการทั้งในและต่างประเทศ ตลอดจน เอกสารออนไลน์ที่เกี่ยวข้องจากอินเทอร์เน็ต

แหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคล

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลบุคคล ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sample) ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ ได้แก่ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การปฏิบัติงาน ด้านการรณรงค์ยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย หรือมีผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง กับปัญหาความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย โดยมีประสบการณ์ในงานใดงานหนึ่งไม่น้อย กว่า 2 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ประเด็นคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก เรื่อง ปัจจัยที่เป็น อุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และข้อเสนอแนะต่อการ ออกแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัย (ภาคผนวก ก)

3.1.2 ศึกษาการรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่ม นักศึกษามหาวิทยาลัย

ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับ นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัย จำนวน 10 คน (ผู้ชาย 5 คน ผู้หญิง 5 คน)

เกณฑ์การคัดเลือก ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบมีเกณฑ์ (criterion sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกเข้า (Inclusion criteria) และเกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria) ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกเข้า (Inclusion criteria)

- 1) เป็นนิสิต นักศึกษา อายุระหว่าง 18-25 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีใน มหาวิทยาลัยของรัฐหรือมหาวิทยาลัยเอกชน เขตกรุงเทพมหานคร (รายชื่อ มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานครที่อยู่ในเกณฑ์คัดเลือก ดูภาคผนวก 2)
- 2) เป็นเพศชายหรือเพศหญิงที่ระบุเพศวิถีของตนเองแบบรักต่างเพศ มีประสบการณ์การ มีเพศสัมพันธ์ไม่น้อยกว่า 1 ปี
- 3) ยินดีเข้าร่วมการวิจัย และลงลายมือชื่อไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

เกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria)

- 1) ผู้ที่ไม่สามารถเข้าร่วมการสัมภาษณ์ได้
- 2) ผู้ที่ไม่สามารถตอบคำถามสัมภาษณ์ได้ครบตามที่กำหนดไว้

การทดแทนกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างสำรอง ไว้จำนวนครึ่งหนึ่งของจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ ในที่นี้ผู้วิจัยต้องการกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 10 คน (ผู้ชาย 5 คน ผู้หญิง 5 คน) จึงหากกลุ่มตัวอย่างสำรองไว้จำนวน 5 คน (ผู้ชาย 2-3 คน ผู้หญิง 2-3 คน)

วิธีการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ (ภาคผนวก 3) เปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมวิจัย โดยลงประกาศผ่านทางสื่อออนไลน์ช่องทางต่าง ๆ ได้แก่ ไลน์กลุ่ม เครือข่ายอาจารย์มหาวิทยาลัย กลุ่มเฟซบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัย เฟซบุ๊กแฟนเพจ เครือข่ายนักกิจกรรมด้านการยุติความรุนแรงทางเพศ ฯลฯ พร้อมแนบแบบฟอร์มการสมัคร เข้าร่วมการวิจัยเพื่อการคัดกรองผู้สมัคร (ตัวอย่างแบบฟอร์มการสมัคร ดูภาคผนวก ข.1) โดยผู้วิจัยจะทำการติดต่อกลับตามช่องทางที่ผู้สมัครแจ้งไว้เพื่อนัดหมายการสัมภาษณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ประเด็นคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก เรื่อง การรับรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย และข้อเสนอแนะต่อการออกแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย (ภาคผนวก ข)

การตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงของเครื่องมือสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือด้วยการนำแนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content validity) ร่วมกับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเฉพาะหน้า (Face Validity) โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มด้วยตนเอง หากคำถามใดที่ผู้ให้ข้อมูลหลักเข้าใจคลาดเคลื่อน หรือไม่เข้าใจ ก็จะเปลี่ยนการใช้คำหรืออธิบายเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัยมากที่สุด

วิธีการเก็บข้อมูล ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่าง ใช้ระยะเวลาประมาณ 2 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การจำแนกชนิดข้อมูล (Typological analysis) โดยนำข้อมูลที่ได้ออกมาจำแนกตามกลุ่มแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่กล่าวถึงในบทที่ 2 โดยนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

3.2 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกม

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผลวิจัยในขั้นตอนที่ 1 (ข้อย่อยที่ 3.1.1 และ 3.1.2) และนำมาออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

การนำเสนอข้อมูล ใช้รูปแบบการพรรณนา แสดงแนวคิด วัตถุประสงค์ แก่นของเกม และกระบวนการเล่นบอร์ดเกม องค์ประกอบต่าง ๆ ของบอร์ดเกม ตลอดจนภาพตัวอย่างบอร์ดเกม

3.3 ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม

การประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (focus group) กับกลุ่มนักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย และกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียด ดังนี้

3.3.1 การประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศกับกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย

ผู้ให้ข้อมูลคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี อายุระหว่าง 18-25 ปี กำหนดอัตลักษณ์ทางเพศเป็น เพศชายและเพศหญิงกลุ่มรักต่างเพศ

ใช้วิธีการสนทนากลุ่ม กับนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คนรวมทั้งหมด 14 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง และเกณฑ์การคัดเลือกเดียวกันกับขั้นตอนที่ 1.2

เครื่องมือการวิจัย ประเด็นคำถามสนทนากลุ่มเรื่อง “ความสนใจ ระดับความเข้าใจ จุดอ่อนจุดแข็ง ความสอดคล้องกับตัวนักศึกษา และประเด็นด้านความอ่อนไหวของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีต่อต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย” (ภาคผนวก ง)

3.3.2 การประเมินต้นแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย กับกลุ่มนักกิจกรรมรณรงค์และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย

ใช้วิธีการสนทนากลุ่ม กับนักกิจกรรมรณรงค์และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศ จำนวน 4 ท่าน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง และเกณฑ์การคัดเลือกเดียวกันกับขั้นตอนที่ 1.1

เครื่องมือการวิจัย ประเด็นคำถามสนทนากลุ่มเรื่อง “ประสิทธิภาพของต้นแบบบอร์ดเกม ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่มีต่อต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ” (ภาคผนวก ค)

การตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงของเครื่องมือการสนทนากลุ่ม

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือด้วยการนำแนวคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content validity) ร่วมกับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเฉพาะหน้า (Face Validity) โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มด้วยตนเอง หากคำถามใดที่ผู้ให้ข้อมูลหลักเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือไม่เข้าใจ ก็จะเปลี่ยนการใช้คำหรืออธิบายเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัยมากที่สุด

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของงานวิจัย มาจากแหล่งข้อมูลที่เป็นที่ยอมรับ โดยการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ คือการตรวจสอบความน่าเชื่อถือในระหว่างกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักด้วยตนเอง

วิธีการเก็บข้อมูล ทำการเปิดต้นแบบสื่อธรรมรงค์ ให้กลุ่มสนทนารับชม จากนั้นดำเนินการสนทนากลุ่มโดยผู้วิจัย ใช้ระยะเวลาการสนทนากลุ่ม กลุ่มละ 1 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การจำแนกชนิดข้อมูล (Typological analysis) โดยนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกตามกลุ่มแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่กล่าวถึงในบทที่ 2 โดยนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

3.4 ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ฉบับปรับปรุง

ผู้วิจัยนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่ได้จากผลวิจัยในขั้นตอนที่ 3 (ข้อย่อยที่ 3.3.1 และ 3.3.2) และนำมาพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ฉบับปรับปรุง

การนำเสนอข้อมูล ใช้รูปแบบการพรรณนา แสดงแนวคิด วัตถุประสงค์ แก่นของเกม และกระบวนการเล่นบอร์ดเกม องค์ประกอบต่าง ๆ ของบอร์ดเกม ตลอดจนภาพตัวอย่างบอร์ดเกม

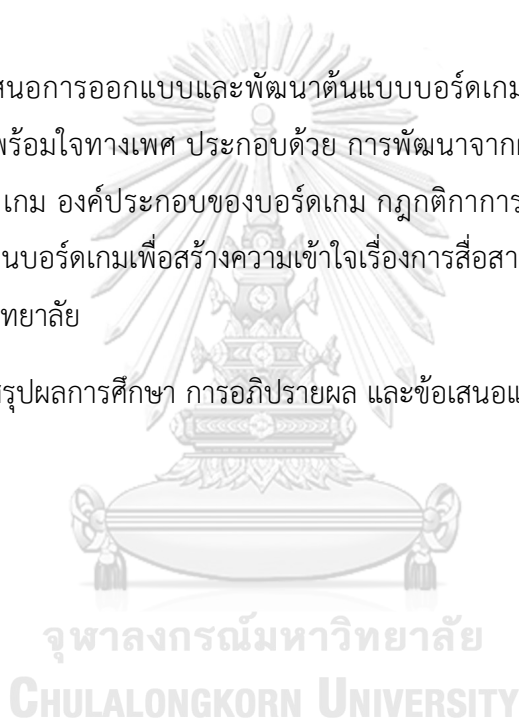
การนำเสนอผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะการนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์เป็นหลัก เนื่องจากข้อมูลมาจากการสัมภาษณ์ พร้อมทั้งข้อมูลจากการสังเกต จึงเลือกใช้การพรรณนาควบคู่กับการวิเคราะห์เพื่อความขยายความและสร้างความเข้าใจแก่ผู้ให้ได้มากที่สุด ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย โดยอธิบายไว้ในบทที่ 4 บทที่ 5 และบทที่ 6 แต่ละบทมีเป้าหมายในการนำเสนอ ดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย

บทที่ 5 นำเสนอการออกแบบและพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ประกอบด้วย การพัฒนาจากผลการวิจัยสู่ต้นแบบบอร์ดเกม แนวคิดต้นแบบบอร์ดเกม องค์ประกอบของบอร์ดเกม กฎกติกาการเล่นและตัวอย่างการเล่น และนำเสนอผลการประเมินบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

บทที่ 6 การสรุปผลการศึกษา การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้จะนำเสนอผลการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 คือขั้นการวิจัยก่อนการผลิต (pre-production) ซึ่งได้ทำการศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และศึกษาการรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการวิจัยได้เป็น 2 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย

มีรายละเอียด ดังนี้

4.1 ส่วนที่ 1 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในสังคมไทย

กระแสการตื่นตัวและความพยายามสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เริ่มแรกได้เกิดขึ้นในสังคมตะวันตกที่กำลังเผชิญกับปัญหาความรุนแรงทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศที่ทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ จนได้มีการพัฒนาแนวความคิดจนเป็นที่ยอมรับได้บรรจุในกฎหมาย ข้อบังคับ นโยบายในการกำกับทางเพศ (sexual conduct) นำเข้าสู่หลักสูตรการเรียนเพศศึกษาในสถาบันการศึกษาระดับต่าง ๆ เพื่อสร้างความตระหนักในสภาวะทางเพศให้กับเยาวชน ตลอดจนองค์ความรู้ทางวิชาการก็ให้ความสนใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจเริ่มเป็นที่ถกเถียง วิพากษ์วิจารณ์และทำการศึกษาในวงกว้างมากขึ้น โดยเฉพาะประเด็นด้านความเป็นไปได้ในการนำแนวคิดนี้ไปปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาทางสังคม ในงานวิจัยชิ้นนี้พยายามทำความเข้าใจถึงแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจอย่างเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมไทย ซึ่งในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยมุ่งตอบคำถามสำคัญนั้นคือ “ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในสังคมไทยคืออะไร?” โดยศึกษาจากการวิจัยเอกสารเกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ร่วมกับการศึกษาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักกิจกรรมและนักวิชาการไทยในแวดวงที่ทำงานด้านการเคลื่อนไหวด้านความรุนแรงทางเพศจำนวน 5 ท่าน เพื่อเป็นเหมือนการปูรากฐานที่แข็งแรง ทำความเข้าใจปัญหาและช่องว่างด้านข้อมูลก่อนการลงมือออกแบบนวัตกรรมสื่อในขั้นตอนต่อไป

เมื่อพิจารณาจากการวิจัยเอกสารโดยค้นหาและติดตามข้อมูลเอกสาร หนังสือวารสารวิชาการ บทความออนไลน์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการป้องกันปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศด้วยแนวทางการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศและมีความเชื่อมโยงกับการวิเคราะห์ในประเด็นปัจจัยที่อุปสรรคต่อการประยุกต์แนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในบริบทสังคมไทยมีอุปสรรคอยู่มาก ตั้งแต่ในระดับฐานรากของระบบวิถีคิดที่ขัดแย้ง ความคิดความเชื่อเดิมที่ฝังหัวเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ตายตัวซึ่งมีกลไกที่ทำงานสอดประสานและทับซ้อนกันหลายมิติ นอกจากนี้ผลจากการวิเคราะห์หามาจากแหล่งข้อมูลเชิงวิชาการในต่างประเทศซึ่งเป็นกลุ่มงานวิจัยที่มาจากวัฒนธรรมตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ทำให้เห็นมิติของปัญหาที่เป็นช่องโหว่ของตัวแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศด้วยเช่นกัน

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเสนออุปสรรคที่เป็นความท้าทายในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไปสู่สังคมที่จะเปิดรับและเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในสังคมไทย โดยนำเสนอแบบแยกส่วนและมองปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในเรื่องนี้แบ่งเป็นกำแพงอุปสรรค 5 ชั้น ได้แก่ 4.1 อุปสรรคชั้นที่ 1 ฐานรากวิถีคิดเรื่องเพศ 4.2 อุปสรรคชั้นที่ 2 มายาคติของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ 4.3 อุปสรรคชั้นที่ 3 แบบฉบับทางเพศ 4.4 อุปสรรคชั้นที่ 4 รูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และ 4.5 อุปสรรคชั้นที่ 5 ปัญหาของพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในสังคมไทย

4.1.1 อุปสรรคชั้นที่ 1 ฐานรากวิถีคิดเรื่องเพศ

อุปสรรคชั้นแรกในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (sexual consent) คือ ปัญหาระดับฐานรากทางความคิดหรืออุดมการณ์ที่มีต่อเรื่องเพศคนในสังคมซึ่งนำไปสู่ความคิดว่า “ไม่คิดว่าจะมีความจำเป็นจะต้องถามหาความยินยอมพร้อมใจในการมีเซ็กซ์” ทั้งยังไม่เคยรับรู้หรือได้รับการปลูกฝังจากสังคมมาก่อนว่าจะต้องถามความสมัครใจหรือความยินยอมพร้อมใจในการมีเพศสัมพันธ์จากอีกฝ่ายจนเกิดเป็นปัญหาความรุนแรงทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศเกิดขึ้น ผู้วิจัยพบว่าคนที่คนมีวิถีคิดเช่นนี้ ต้องย้อนกลับมาอธิบายตั้งแต่ระบบรากฐานหรืออุดมการณ์ที่เป็นต้นตอของปัญหาความรุนแรงทางเพศ นั่นคือระบบวิถีคิดเรื่องเพศในสังคมไทยที่ถูกกำกับโดย “ระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่” พ่วงด้วย “วัฒนธรรมอำนาจนิยม” ทั้งสองรากฐานทางความคิดนี้นำมาสู่ความไม่เสมอภาคทางเพศทั้งในระดับโครงสร้างสังคมและการกดทับทางเพศระดับปัจเจกในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเพศ ตลอดจนมายาคติที่เกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์กับความยินยอมพร้อมใจ ซึ่งทั้งหมดทั้งมวลล้วนกลายมาเป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่จะขยายความในบทนี้ต่อไป โดยผู้วิจัยจะเริ่มต้นจากการกล่าวถึงรากแก้วที่สำคัญที่สุดนั่นคือ ระบบคิดเรื่องชายเป็นใหญ่

4.1.1.1 ระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่

การอธิบายปัญหาความรุนแรงทางเพศตามที่เสนอของนักคิดสายสตรีนิยม จะปรากฏว่ามีกรณียกแนวคิดเกี่ยวกับ ‘ชายเป็นใหญ่’ หรือ ‘ปิตาธิปไตย’ มากล่าวถึงอยู่เสมอ โดยนับตั้งแต่กระแสสตรีนิยมยุคแรกเริ่มแนวคิดเรื่องชายเป็นใหญ่ช่วงทศวรรษที่ 1960-1970s เป็นต้นมา แนวคิดนี้ได้พัฒนาและต่อยอดอย่างต่อเนื่อง เพื่อพิสูจน์ถึงปัญหาของระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ที่ครอบงำและควบคุมชีวิตด้านเพศของคนบางกลุ่มในสังคม และมีความพยายามในการต่อสู้เพื่อรื้อถอนระบบคิดนี้ให้หมดไป

ในการอธิบายถึงระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ที่เป็นรากฐานของระบบวิธีคิดเรื่องเพศซึ่งกลายมาเป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ น่าจะต้องเริ่มจากแนวคิดหลักของชายเป็นใหญ่ที่ว่า สังคมจะเอื้ออำนวยให้ ผู้ชาย หรือความเป็นชาย มีคุณค่าเหนือกว่าและกดทับผู้หญิง หรือความเป็นหญิงได้อย่างชอบธรรม ขณะเดียวกันในความเข้มข้นของระดับความเป็นชายก็ยังมีค่าเหลือมล้ำและกดขี่กันเองไปพร้อม ๆ กันด้วย เคท มิลเลท (Kate Millet) นักคิดสตรีนิยมหัวทอกคนสำคัญเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องชายเป็นใหญ่ ได้ออกมาอธิบายถึงระบบคิดทางเพศที่เป็นต้นตอของปัญหาความรุนแรงทางเพศว่า มาจากระบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่เธอเรียกว่า การเมืองทางเพศ (sexual politics) ที่มีลักษณะระบบสังคมแบบ “ชายเป็นใหญ่” เป็นสังคมที่ให้อำนาจกับผู้ชาย และพยายามควบคุมผู้หญิง ขณะเดียวกันผู้ชายที่แก่กว่าก็มีอำนาจเหนือผู้ชายที่หนุ่มกว่า โดยการดำรงอยู่ของชายเป็นใหญ่นั้น อยู่ในสถานะอุดมการณ์ของสถาบันทางสังคมที่ส่งผ่านมาในรูปของการเมือง สังคม เศรษฐกิจ ชนชั้น ศาสนา และเธอพบว่าสถาบันใหญ่ที่สำคัญที่สุดของระบบนี้คือสถาบันครอบครัว ซึ่งเป็นเหมือนกระจกที่สะท้อนภาพรวมของสังคมเข้าไว้ด้วยกัน (Millet, 2000)

ระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่มีเครื่องมือการผลิตที่สำคัญ คือ ระบบความเป็นเพศ (gender system) หรือระบบเพศภาวะ ที่ทำหน้าที่ขีดเส้นและหล่อหลอมสมาชิกในสังคมให้มีวิธีคิดเกี่ยวกับบทบาทหรือพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือถูกต้องตามแบบแผนความเป็นหญิงและความเป็นชายในสังคมที่ตนเองอยู่ เรียกว่าบทบาทเพศทางสังคม (gender role) จากแนวคิดเรื่องเพศภาวะ ได้อธิบายว่าตั้งแต่เรลิมิตาโลก ธรรมชาติได้สร้างให้มนุษย์เกิดมามีอวัยวะสืบพันธุ์ และรูปลักษณะที่ถูกแบ่งตามความแตกต่างทางชีววิทยาได้แก่ “เพศชาย” หรือ “เพศหญิง” เรียกว่าเพศสรีระ (แม้ปัจจุบันค้นพบว่ามีการที่มีเพศกำกวม หรือ intersex⁴ ก็ตาม แต่ก็ถูกมองเป็นเพศส่วนน้อยที่ไม่ได้รับ

⁴ เพศกำกวม หรือ intersex คือ บุคคลที่เกิดมามีคุณลักษณะทางเพศที่สามารถพิจารณาได้ว่าเป็น เพศหญิง หรือเพศชายได้ทั้งสองเพศ เพศกำกวมสามารถมีลักษณะของอวัยวะสืบพันธุ์ หรือโครโมโซมเพศที่แตกต่างหลายหลายไม่จำกัดขึ้นอยู่กับบุคคล คนที่มีเพศกำกวมบางคนพบลักษณะของเพศกำกวมที่มองเห็นได้ตั้งแต่แรกเกิด และบางคนอาจพัฒนาขึ้นเมื่อถึงวัยเจริญพันธุ์ ปัจจุบันพบทารกมากกว่าร้อยละ 1.7 ที่เกิดมาเป็นเพศกำกวม

ความสำคัญเหมือนเพศในกระแสหลัก) เมื่อทารกเติบโตมาในสังคมจะได้รับเลี้ยงดูและเรียนรู้บทบาทตามลักษณะความเป็นเพศของตนเอง โดยเพศชายจะถูกคาดหวังให้มีลักษณะของ “ความเป็นชาย” (masculine) ส่วนเพศหญิงก็ต้องมีลักษณะของ “ความเป็นหญิง” (feminine) ซึ่งประเด็นสำคัญคือในความแตกต่างของชายหญิงในสังคมนั้นไม่มีความสมดุลในระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ เพราะคนในสังคมทั้งหญิงและชายจะถูกสอนให้เชื่อว่าลักษณะความเป็นเพศชายมีคุณค่ามากกว่าลักษณะความเป็นเพศหญิง โดยเฉพาะด้านการเข้าถึงอำนาจและอภิสิทธิ์ต่าง ๆ ทางสังคมที่เอื้อให้ผู้ชายมากกว่า เช่น ค่านิยมการเป็นผู้นำที่ยอมรับคุณลักษณะความเป็นชายว่าต้องพูดเสียงดัง ชอบบ่น มีอิทธิพลจูงใจผู้อื่น ถ้าได้ก็กล้าเสีย เด็ดเดี่ยว ขณะที่ความเป็นหญิงในด้านการประนีประนอม ความอ่อนโยน รั้งฟัง และความละเอียดอ่อน ไม่ได้ได้รับการยกย่องทำให้ผู้หญิงต้องพยายามพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะความเป็นเพศชายเพื่อให้ได้รับการยอมรับ

นอกจากนี้ระบบชายเป็นใหญ่ยังสร้างระบบเพศภาวะที่ให้โทษและส่งผลต่อชีวิตของทั้งผู้ชายและผู้หญิง เนื่องจากการกำหนดกรอบความคาดหวัง ความเชื่อและบทบาทหน้าที่ที่ทำให้ผู้ชายจำนวนหนึ่งกลายเป็นคนเห็นแก่ตัว เอาตนเองเป็นศูนย์กลาง และเข้าใจว่าตนสามารถใช้ความรุนแรงต่อผู้หญิงได้เนื่องจากมองว่าผู้หญิงหรือผู้ชายที่มีอำนาจน้อยกว่าตน (เช่น อายุ หรือชนชั้น) เป็นผู้ที่ด้อยกว่าและตนเองสามารถควบคุมและเอาเปรียบได้ รวมทั้งจำกัดให้ผู้หญิงหรือผู้ชายที่มีอำนาจน้อยจำกัดบทบาทและสถานภาพของตนเองลง สบายยอมและยอมรับการถูกเอาเปรียบ และมีแนวโน้มจะถูกทำร้ายและยอมรับความรุนแรงที่ตนต้องเผชิญ (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2555)

การหล่อหลอมความเป็นเพศจากระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ นำมาสู่แนวคิดว่าการขัดเกลาทางสังคมให้เชื่อในกรอบความเป็นเพศที่ตายตัวมาก ๆ จะสร้างความเชื่อเรื่อง “ความเป็นเพศแบบสุดโต่ง” ทั้งในผู้ชายและผู้หญิง เช่น ในผู้ชาย “ความเป็นชายแบบสุดโต่ง” (hypermasculine) หมายถึงบุคคลที่ยึดถือความเป็นชายแบบมากเกินไป (exaggerated) (Murnen et al., 2007 อ้างถึงใน Shafer, Ortiz, Thompson, & Huemmer, 2018) ลักษณะของผู้ชายกลุ่มนี้เชื่อว่า ตนเองจะมีความเป็นชายมากขึ้นหรือได้รับการเคารพและยกย่องในความเป็นชายอย่างมาก เมื่อยึดถือเพศภาวะความเป็นชายจากความแข็งแกร่ง มีอำนาจเหนือผู้หญิง และมีพฤติกรรมทางเพศที่รุนแรง ต้องแสดงออกอย่างก้าวร้าว และไม่ทำตัวเหมือนผู้หญิง (Pleck et al., 1993 อ้างถึงใน Shafer et al., 2018 p.549) ดอนนา เจนเซน (Donna Jensen อ้างถึงใน อวยพร เชื้อนแก้ว, 2555) ได้แสดงผลการหล่อหลอมความเป็นเพศหญิงและเพศชายแบบสุดโต่งที่ส่งผลกระทบต่อผู้หญิงและผู้ชาย ในด้าน

(www.unfe.org/intersex-awareness) ทางกรมแพทย์ยืนยันแล้วว่าไม่ใช่ความผิดปกติทางเพศ และเริ่มมีขบวนการรณรงค์เพื่อขับเคลื่อนความตระหนักรู้เกี่ยวกับเพศกำกวมมากขึ้น

อารมณ์ พฤติกรรม จิตวิทยา ความคิดความเชื่อ และทัศนคติ พร้อมกับได้เสนอคุณลักษณะมนุษย์ที่สมดุลเพื่อเป็นแนวทางในการก้าวพ้นกรอบความเป็นเพศไว้ด้วย ดังตารางที่ 2

ความเป็นเพศชายสุดโต่ง (ก้าวร้าว)	มนุษย์ที่สมดุล	ความเป็นเพศหญิงที่ สุดโต่ง (ยอมจำนน)
ชอบใช้อำนาจ	มีความคิดสร้างสรรค์	คิดว่าตนเองเป็นผู้เคราะห์ร้าย
มีความโกรธเป็นนิสัย	อ่อนคลาย	เก็บกด ออดอ้อน
เผด็จการ	เชื่อเชิญ และเปิดตัวเอง	ใช้มารยาทวิงวอน
คิดว่าตนเองรู้ทุกเรื่อง	สนใจ ใฝ่รู้	คิดว่าตนเองไม่รู้อะไรเลย
ทะนงตน	กระตือรือร้น ใส่ใจกับสิ่งต่าง ๆ	ปิดตัว เฉยชา
ไม่รับรู้และสัมผัสกับความรู้สึก ของตนเอง	ได้ปัญญาจากการพิจารณา ความรู้สึก	ชอบจมจ่อมอยู่กับอารมณ์ ความรู้สึก
ไม่ชอบแสดงความรู้สึก	มีความยืดหยุ่น	ไม่ชอบแสดงความเข้มแข็งของ ตนเอง
ไม่ยอมรับผิด หรือโทษผู้อื่น	เรียนรู้จากความผิดพลาด	โทษตัวเอง หรือหมกมุ่นอยู่กับ ความผิดพลาด
รู้สึกว่าตนเหนือกว่าผู้อื่น	รู้สึกเท่าเทียมกับผู้อื่น	รู้สึกด้อยกว่าคนอื่น

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นเพศชายและเพศหญิงแบบสุดโต่ง และคุณลักษณะความเป็นมนุษย์ที่สมดุล ของ ดอนนา เจนเซน (อ้างถึงใน อวยพร เชื้อนแก้ว, 2555)

จะเห็นได้ว่าด้วยรากฐานของระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ นำมาซึ่งความเหลื่อมล้ำและความไม่เป็นธรรมทางเพศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบความคิดที่มีต่อความเป็นเพศที่สมาชิกในสังคมมีต่อตนเอง นั่นคือการทำให้ผู้หญิงยอมรับในความต่ำต้อยของตนเองและยอมรับการกดขี่จากผู้ชาย ส่วนผู้ชายก็เข้าใจว่ามีความชอบธรรมที่จะได้ประโยชน์จากการเอาเปรียบและกดขี่ผู้หญิงหรือผู้ที่อ่อนแอกว่า โดยที่สังคมมองความเป็นเพศในลักษณะของการเหมารวมทางเพศภาวะ (gender stereotype) จนเป็นความเชื่อฝังหัว (internalization) ว่าหญิงชายในสังคมควรมีพฤติกรรมทางเพศเป็นไปตามรูปแบบที่สังคมกำหนดนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2555) ความเป็นเพศในระบบคิดของชายเป็นใหญ่ครอบคลุมทุกมิติของชีวิตมนุษย์ และเชื่อมโยงมาถึงรูปแบบวิถีปฏิบัติและพฤติกรรมเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ของบุคคล

หากย้อนกลับไปถึงจุดเริ่มต้นของระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ มีงานศึกษาที่อ้างว่าเป็นผลมาจากการขบวนการควบคุมเรื่องเพศสัมพันธ์ของผู้หญิง ระบบเพศภาวะที่หล่อหลอมในระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ได้วางรากฐานอย่างเข้มแข็ง และมั่นคงในสังคมทั่วโลกมายาวนาน อย่างน้อยก็นับแต่ความพยายามในการควบคุมเรื่องเพศสัมพันธ์ของผู้หญิง โดยการเปลี่ยนระบบสืบสายโลหิตแบบมารดาเป็นใหญ่ (Matriarchy) ไปสู่ระบบบิดาเป็นใหญ่ (Patriarchal family) ตั้งแต่ยุคอารยธรรมช่วงปี 12,000 ถึง 8,000 ก่อนคริสตศักราช (Sherfey, 1976 อ้างถึงใน (สุชีลา ตันชัยนันท์, 2528) งานศึกษาของ Sherfey ได้อ้างการศึกษาหลายชิ้นเกี่ยวกับยุคก่อนประวัติศาสตร์ทางตะวันออกแถบเอเชีย น้อย ว่าก่อนที่ผู้หญิงจะถูกกดขี่และครอบงำในยุคก่อนอารยธรรม ผู้หญิงเคยมีเสรีภาพในเรื่องเพศสัมพันธ์อย่างมาก และไม่อาจควบคุมความต้องการของตัวเองได้ จึงมีการกำหนดแบบแผนทางสังคมเพื่อควบคุมความสัมพันธ์ทางเพศของผู้หญิงโดยอาศัยสถาบันครอบครัวเป็นรากฐานสำคัญ และในทางปฏิบัติก็มีกลไกอื่น ๆ ที่ร่วมควบคุมเพศหญิงไปด้วยพร้อมกันนั่นคือ จารีตประเพณีของแต่ละสังคม ศาสนา กฎหมาย วัฒนธรรมทางเพศที่ใช้ความรุนแรงกับเพศหญิง การเกิดขึ้นของโสเภณี และวัฒนธรรมข่มขืน (rape culture)

สำหรับสังคมไทยจากการทบทวนเกี่ยวกับบทบาทเพศภาวะของความเป็นชายและหญิงในเชิงประวัติศาสตร์จากช่วงระยะเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาสู่ระบอบประชาธิปไตย พบว่าวัฒนธรรมที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเพศในสังคมไทยยังคงสะท้อนถึงอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยได้รับอิทธิพลจากปัจจัยทางการเมืองในกระแสโลก และภายในประเทศ ผ่านวาทกรรมการสร้างควมมีอารยะ อุดมการณ์ชาตินิยมและการพัฒนาทางเศรษฐกิจในกระแสทุนเสรีนิยม ดวงหทัย บุรณเจริญกิจ (2560) ได้สรุปแบบแผนการปฏิบัติทางเพศหรือวัฒนธรรมทางเพศของสังคมไทยในช่วงเปลี่ยนผ่านว่า “เป็นวัฒนธรรมที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเพศในสังคมที่ให้ผู้หญิงเข้าสู่พื้นที่สาธารณะ แต่ความสัมพันธ์ทางอำนาจระหว่างเพศก็แฝงนัยที่ให้คุณค่าและโอกาสทางเศรษฐกิจและการเมืองกับความเป็นชายเหนือความเป็นหญิง” (ดวงหทัย บุรณเจริญกิจ, 2560 น.4)

การกำหนดคุณค่าความเป็นหญิงผ่านบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยแสดงถึงความเหลื่อมล้ำทางอำนาจในเรื่องเพศอย่างชัดเจน ซึ่งภาพลักษณ์ “ความเป็นหญิงไทย” ที่เด่นชัด คือ ความเป็น “กุลสตรี” ดังที่ กฤตยา อาชวนิจกุล, และพิริศรา แซ่ก๊วย (2551) อธิบายว่า สังคมไทยมีระบบวิธีคิดเรื่องเพศที่ควบคุมเรื่องเพศ ไม่ต่างจากกับในสังคมอื่น ๆ มากนัก นั่นคือการใช้อำนาจทางวัฒนธรรมเป็นกลไกในการควบคุมผ่านความคิดเชิงจารีต ประเพณี ร่วมกับชุดความคิด วาทกรรมอันหลากหลายผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยมโนทัศน์ที่ควบคุมเรื่องเพศหลัก ๆ นั่นคือ การควบคุมผ่านกรอบเพศภาวะของผู้หญิงไทยที่ดีเพื่อเป็น “กุลสตรี” มีคุณสมบัติคือ เป็นแม่บ้านแม่เรือน เป็นผู้ดูแลสมาชิกในครอบครัว

ทุกคน ไม่รู้เพียงสาในเรื่องเพศ ภายใต้กรอบความเชื่อนี้ทำให้ เด็กสาวได้รับการอบรมสั่งสอนในเรื่องเพศทั้งจากพ่อแม่ครอบครัว สถาบันการศึกษาให้ตระหนักในความเป็นหญิงที่ต้องป้องกันตัวเองในเรื่องเพศ อวัยวะร่างกายของผู้หญิงเป็นสิ่งยั่วยวนต้องปกปิด ต้องรักษานวลสงวนตัวไว้ไม่เช่นนั้นจะกลายเป็นพาหะซึ่งความรุนแรงทางเพศได้

ส่วนเพศภาวะแบบผู้ชายไทยแม้จะมีปรากฏคำว่า “สุภาพบุรุษ” แต่ก็ยังเป็นเพียงแนวคิดที่ปรากฏอยู่ในวาทกรรมของชนชั้นสูง ทั้งยังไม่ใช่การทำให้ผู้ชายเป็นคนที่ไม่เสียสละ เห็นใจ หรือเข้าใจผู้หญิงมากขึ้น แต่เป็นการทำให้ผู้ชายฝึกที่จะควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมทางเพศของตัวเองเมื่ออยู่ในพื้นที่สาธารณะ โดยที่ “ความเป็นสุภาพบุรุษ” เป็นคนละเรื่องกับ “ความเป็นชาย” ที่อยู่นอกกรอบสำนักหรือพบเห็นในสังคมชานาและชนชั้นไพร่ (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2017 ม.ค. 20) การศึกษาของ กฤตยา อาชวนิจกุล และพริศนา แซ่ก๊วย (2551) พบว่า ความเป็นชาย หรือเพศภาวะแบบผู้ชายไทยจะมีชุดความคิดเกี่ยวกับความเป็นเพศที่ต่างออกไปจากความเป็นหญิงที่ต้องเป็นกุลสตรี นั่นคือการเป็นผู้ชายแท้จะต้องเจนนโลก มีทักษะความรู้และประสบการณ์เรื่องเพศสัมพันธ์ สามารถเข้าถึงช่องทางการเรียนรู้เรื่องเพศผ่านสื่อต่าง ๆ ทางสังคมได้โดยไม่ใช่ว่าเรื่องต้องห้าม ทั้งยังคาดหวังให้ผู้ชายแท้หรืออนุญาตโดยพฤตินัยว่าสามารถที่จะออกนอกกรอบจริยธรรมในเรื่องเพศได้โดยไม่ผิด

จะเห็นว่าสังคมไทยมีรากฐานของระบบวิถีคิดในเรื่องเพศที่ต่างชุดกันโดยตั้งอยู่ในความไม่เท่าเทียมระหว่างชายหญิง ซึ่งเห็นว่าเรื่องเพศเป็นกิจกรรมของผู้ชายที่มีร่างกายของผู้หญิงเป็นเครื่องรองรับ การที่ผู้หญิงละเมิดจารีตประเพณีโดยการมีเพศสัมพันธ์ก่อนการแต่งงาน จะถูกประณามและถูกสังคมตีตราว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี จากการสัมภาษณ์นักกิจกรรมและนักวิชาการ วราภรณ์ แซ่มสนิท ได้ยก วาทกรรม “ผู้ชายได้ ผู้หญิงเสีย” ว่าเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ในการหล่อหลอมวิถีคิดเรื่องเพศให้เป็นเรื่องของผู้หญิงและผู้ชายได้ประโยชน์ไม่เท่าเทียมกัน โดยเอื้อประโยชน์ให้ผู้ชายเป็นฝ่ายได้เปรียบในการมีเพศสัมพันธ์ขณะที่ผู้หญิงเป็นฝ่ายเสียเปรียบ ด้วยวิถีคิดที่ว่าผู้หญิงที่เสียตัวให้ผู้ชายแล้ว ทำให้ผู้หญิงจะสูญเสียคุณค่าและต้องตกเป็นของผู้ชาย จากข้อได้เปรียบดังกล่าว วราภรณ์ ชี้ว่าวิถีคิดดังกล่าวจึงเป็นเหตุทำให้มิติเรื่องการตระหนักถึงเรื่องความยินยอมพร้อมใจขาดหายไป ในสังคมไทย

“วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ ทำให้เรื่องเพศเป็นเรื่องที่ผู้ชายได้ ผู้หญิงเสีย คำพูดสมัยก่อนเราก็ก็น่าฟังว่า ‘ได้เสียกัน’ คำว่า ‘ได้’ คือผู้ชายได้ผู้หญิง เป็นเมีย พอเป็นผู้หญิงเสียตัว เราจะไม่มีคำพูดเล่น ๆ ว่าผู้ชายเสียตัว เรา จะพูดแต่ว่าผู้หญิงเสียตัว ด้วยวิถีคิดเรื่องเพศมันเป็นเรื่องได้เสีย โดยที่ฝ่ายหนึ่งได้ ฝ่ายหนึ่งเสีย มันยังคงมีอยู่ วิถีคิดมันก็ยังอยู่ลึก ๆ ฝังหัวคน

โดยเฉพาะเด็กรุ่นใหม่ก็ยังมีวิธีคิดแบบนั้นอยู่ ซึ่งถ้าเป็นสมัยก่อน ถ้าคุณเสียตัวให้ใคร ก็จะต้องแต่งงานกับคนนั้น เอาคนนั้นมาเป็นคู่ ถ้าเราไม่แต่งงานกับคนนั้น ก็เหมือนเรามีหลายผัว เสียตัวให้คนนี้ไป แล้วไปแต่งงานกับอีกคนนึง ซึ่งเราอาจจะรักชอบคนนี้ ถ้ามีหลายผัวก็จะถูกตำหนิว่าไม่ดี มีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายหลายคนนั้นไม่ดี แล้ววิธีคิดแบบนี้ทำให้เมื่อผู้หญิงยอมมีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายครั้งนึงแล้ว ครั้งต่อ ๆ ไปผู้ชายจะคิดว่าก็ต้องยอมสิ เขาก็ไม่เคยคิดว่าเขาจะไม่ยอม เขาเชื่อว่าถ้าได้แล้ว ผู้หญิงก็ต้องเป็นของเขา มีความรู้สึกเป็นเจ้าของอยู่ด้วย ไม่ได้มองอีกคนนึงว่าเป็นมนุษย์ที่มีเจตจำนงเสรี เจตจำนงของมนุษย์ เปลี่ยนไปตามสถานการณ์ มันไม่ได้ทำตามสัญญาที่ว่านอนกันครั้งนี้แล้ว ต้องถึงกับลงนามเซ็นสัญญาว่าจะให้คุณนอนด้วยตลอดไป แต่ว่าพอเป็นวิธีคิดที่ได้ผู้หญิงเป็นเจ้าของผู้หญิง พอได้ครั้งหนึ่งแล้ว ทำไมครั้งต่อไปจะมาไม่ยอม เขาก็จะไม่เข้าใจ เพราะความคิดชุดเดิมมันฝังอยู่ในหัวเขา” (วรารณณ์ แซ่มสนิท, สัมภาษณ์, 19 มี.ค. 2562)

จะเห็นได้ว่ารากฐานของระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่เป็นรากฐานวิธีคิดที่สร้างกรอบความเชื่อเรื่องเพศให้กับคนในสังคมโดยแบ่งแยกด้วยความเป็นเพศชายและหญิง ซึ่งส่งผลต่อการกำหนดบทบาทและวิถีปฏิบัติในทางเพศที่ไม่เท่าเทียมกัน นำมาซึ่งการลดทอนเสรีภาพในการแสดงออกด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้หญิงให้อยู่ภายใต้การควบคุมสิทธิเสรีภาพทางเพศที่สังคมกำหนด ในรายละเอียดของรูปแบบพฤติกรรมทางเพศที่เป็นผลพวงจากระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ยังคงมีรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศซึ่งผู้วิจัยจะขยายความต่อในส่วนถัดไป แต่ในที่นี้จะขออธิบายถึงรากฐานอุดมการณ์ทางความคิดอีกส่วนที่สำคัญประการหนึ่งนั่นคือ วัฒนธรรมอำนาจนิยม ซึ่งผู้วิจัยพบว่าระบบวิธีคิดเรื่องเพศของสังคมไทยนั้น มีความทับซ้อนของระบบคิดจากวัฒนธรรมอำนาจนิยมและวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่อย่างไม่อาจแยกออกจากกันได้ เนื่องจากระบบวิธีคิดแบบ ‘ชายเป็นใหญ่’ ที่นอกจากจะแสดงถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศชายและเพศหญิงที่แตกต่างและไม่เป็นธรรมแล้ว แต่ยังผสมผสานการกดขี่ผ่านระบบชนชั้นทางสังคมเข้าไว้ด้วยกันอย่างแนบแน่นไว้ด้วย ดังเช่นการศึกษาทฤษฎีชายเป็นใหญ่ของนักสตรีนิยมอย่าง Sylvia Walby ยังอธิบายไว้ด้วยว่าชายเป็นใหญ่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเหลื่อมล้ำระหว่างผู้หญิงด้วยกันเอง ผ่านระบบชนชั้นชาติพันธุ์ หรือ งานเขียนของ Millett (2000) ที่ก็ได้กล่าวไว้ว่าชายเป็นใหญ่ก็ได้สร้างความเหลื่อมล้ำระหว่างผู้ชายด้วยกันเอง ที่สนับสนุนด้วยงานของ Connell (1995) เรื่องการแบ่งชนชั้นเชิงอำนาจของความเป็นชายออกมาได้ถึง 4 ชนชั้นที่แตกต่างกัน

จากงานศึกษาเหล่านี้ ได้สะท้อนถึงผลพวงของระบบเผด็จการในโลกของ ‘ชายเป็นใหญ่’ ที่ได้วางระบบกลไกให้สมาชิกในสังคมไม่ว่าชายหรือหญิงต้องดิ้นรน ต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งความเป็นเพศตามความคาดหวังของสังคม โดยยังต้องต่อสู้กับวัฒนธรรมอำนาจนิยมไปพร้อมกัน

4.1.1.2 วัฒนธรรมอำนาจนิยม

ก่อนที่เราจะพิจารณาระบบวิธีคิดเรื่องเพศหรือปัญหาความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจในเรื่องเพศ ต้องมองย้อนกลับมาสู่ประวัติศาสตร์ที่เป็นจุดเริ่มต้นของระบบสังคมในทุกวันนี้ ในบริบทวัฒนธรรมไทยเป็นไปไม่ได้หากไม่พูดถึง วัฒนธรรมอำนาจนิยมที่เป็นเหมือนรากเหง้าทางความคิดและการดำรงอยู่ของคนไทยสืบทอดส่งต่อผ่านสังคมครอบครัว ชชาติพันธุ์ การเมืองการปกครอง และสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม อิทธิพลสำคัญที่ปฏิเสธไม่ได้คือการอยู่ในระบอบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์เป็นเวลานาน ที่แม้เปลี่ยนผ่านมาสู่ระบอบประชาธิปไตยเมื่อ 80 กว่าปีมาแล้ว ร่องรอยวัฒนธรรมอำนาจนิยมก็ยังคงมีให้เห็น

จากการวิจัยเอกสาร ภายในช่วงระยะ 50 ปีที่ผ่านมา (ตั้งแต่ พ.ศ.2510) ยังคงชี้ให้เห็นสังคมไทยเป็นสังคมที่มีวัฒนธรรมแบบอำนาจนิยม (authoritarian culture) โดยมีอยู่ในตั้งแต่ระดับครอบครัว สังคม มวลชนและระดับผู้นำ ครอบครัวไทยเน้นความสำคัญของอัตตาธิปไตย (autocracy) หรือผู้มีอำนาจสูงสุดในครอบครัวคือบิดาหรือหัวหน้าครอบครัว ความสัมพันธ์ของสังคมเป็นครอบครัวมีลักษณะแบบผู้ใหญ่น้อย (superior-subordinate relationship) จะเน้นการเคารพผู้มีอาวุโสและการสุภาพอ่อนน้อมต่อผู้อาวุโส หรือเรียกได้ว่าเป็นระบบอาวุโส ซึ่งมีได้ปรากฏอยู่เพียงแค่สังคมครอบครัวแต่อยู่ในทุกพื้นที่ซึ่งบ่มเพาะโดยสถาบันทางสังคมของคนไทยตลอดมา (มนูญ ศิริวรรณ, 2519; เรื่องรัตน์ ปัญญาฯ, 2526; ศิริวรรณ ทิมวงศ์, 2533) ดังเช่น งานวิจัยเรื่องรัตน์ ปัญญาฯ (2526) เรื่อง “ลักษณะอำนาจนิยมในครอบครัวไทย” กล่าวถึงลักษณะของครอบครัวไทยที่มีลักษณะอำนาจนิยมอยู่ในระดับสูง ซึ่งครอบครัวเป็นบ่อเกิดและสถาบันแห่งการบ่มเพาะลักษณะอำนาจนิยม ด้านงานวิจัยของ ศิริวรรณ ทิมวงศ์ (2533) เรื่อง “อิทธิพลของสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัวชนชั้นล่าง ที่มีต่อลักษณะอำนาจนิยมในสังคมไทย” พบว่า แม้ในสังคมครอบครัวชนชั้นล่างก็ได้รับอิทธิพลจากการหล่อหลอมลักษณะอำนาจนิยมอยู่ในระดับสูงเช่นกัน และ (มนูญ ศิริวรรณ, 2519)) เรื่อง “วัฒนธรรมการเมืองไทย : ศึกษาเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวกับลักษณะอำนาจนิยมของประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร” ได้สะท้อนถึงความเป็นสังคมแบบอำนาจนิยม ที่ฝังรากลึกอยู่ในบริบทสังคมไทยผ่านวัฒนธรรมการเมือง แม้จะมีส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมเสรีนิยมของระบบสังคมประชาธิปไตยแต่อำนาจนิยมยังคงดำรงอยู่อย่างเข้มแข็งตลอดมา

เพื่อการอธิบายให้เห็นภาพมากขึ้น ผู้วิจัยจะขอยกแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมครอบครัว และ วัฒนธรรมอำนาจร่วมของ รืออัน ไอสเลอร์ (Eisler, 2002) อ้างถึงใน อวยพร เชื้อนแก้ว, 2555, น. 22-29) มาอธิบายและเปรียบเทียบความเป็นวัฒนธรรมอำนาจนิยมกับการปลูกฝังระบบคิดเรื่องเพศ ในสังคมไทย รืออัน ไอสเลอร์ได้เสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ว่ามีอยู่ 2 รูปแบบ คือ วัฒนธรรมครอบงำ (dominant models) และวัฒนธรรมอำนาจร่วม (partnership models) วัฒนธรรมครอบงำ เป็นลักษณะของสังคมอำนาจนิยม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่กลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์กระแสหลัก⁵ มีอำนาจในการกำหนดนโยบาย จัดสรรทรัพยากร กำหนดกติกาทางสังคม วัฒนธรรมประเพณี โดยกระทำผ่านสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม มีการตัดสินใจแบบรวมศูนย์โดยผู้มีอำนาจ มีลักษณะการสืบทอดอำนาจผ่านเครือญาติและพวกพ้อง ควบคุมและครอบงำผ่านการสั่งการเป็นลำดับชั้น มีชุดความเชื่อว่าการใช้อำนาจหรือความสัมพันธ์แบบครอบงำนี้เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และยอมรับได้ในทางศีลธรรม วัฒนธรรมเช่นนี้ส่งผลให้กลุ่มคนที่มี อัตลักษณ์ชายขอบ⁶ ที่ต้องพึ่งพาผู้คนที่มีความอัตลักษณ์กระแสหลัก อยู่ด้วยความกลัว การสยบยอม สมาชิกขาดการไว้วางใจซึ่งกันและกัน

ขณะที่วัฒนธรรมอำนาจร่วมคือสังคมที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน การพึ่งพาอาศัย มีลักษณะโครงสร้างสังคมแบบประชาธิปไตย และเชื่อมั่นในความเสมอภาคของมนุษย์ เป็นสังคมที่ยอมรับความรุนแรงได้น้อย หรือไม่ยอมรับความรุนแรงให้เป็นส่วนหนึ่งของสถาบัน วัฒนธรรมอำนาจร่วมเกิดขึ้นได้ตั้งแต่ระดับความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน ความสัมพันธ์ในครอบครัว ชุมชน กลุ่ม สถาบัน ตลอดจนระหว่างรัฐกับประชาชน ลักษณะของสังคมแบบใช้อำนาจร่วมมีอยู่จริงและเห็นได้ในกลุ่มชนเผ่าบางแห่งทั้งในอดีตและปัจจุบัน และประเทศที่ก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเช่น กลุ่มประเทศสแกนดิเนเวีย เป็นต้น

เมื่อพิจารณาในมิติของความสัมพันธ์ทางเพศ เพศวิถี และความสัมพันธ์ รืออัน ไอสเลอร์ (1995) ได้อธิบายเพิ่มเติมโดยเปรียบเทียบความแตกต่างของรูปแบบวัฒนธรรมครอบงำและวัฒนธรรมอำนาจร่วมนี้ไว้ ดังตาราง ดังนี้

⁵ อัตลักษณ์กระแสหลัก หมายถึง อัตลักษณ์ที่ระบบสังคมนั้นเอื้อให้สามารถเข้าถึงโอกาส อำนาจ ทรัพยากร สวัสดิการ และระบบสวัสดิการต่าง ๆ ได้ง่าย เช่น ชนชั้นสูง ชนชั้นกลาง ผู้ชาย ผู้หญิง คนรักต่างเพศ คนที่มีเชื้อชาติไทย คนไม่พิการ เป็นต้น

⁶ อัตลักษณ์ชายขอบ หมายถึง อัตลักษณ์ที่ไม่ได้รับการยอมรับ หรือให้คุณค่าจากสถาบันหรือระบบต่าง ๆ ในสังคม เช่น ผู้หญิง กลุ่มคนรักเพศเดียวกัน คนที่ไม่ได้มีชาติพันธุ์ไทย ชนชั้นล่าง คนยากจนหรือผู้มีรายได้น้อย เช่น กรรมกร ผู้ค้าบริการทางเพศ คนแก่ เด็กและเยาวชน คนพิการ ผู้ป่วย เป็นต้น

วิธีคิดเรื่องเพศ	วัฒนธรรมครอบครัว (อำนาจนิยม)	วัฒนธรรมอำนาจร่วม (ประชาธิปไตย)
เพศวิถี	การบังคับเป็นวิธีการหลักในการมีเพศสัมพันธ์ ผู้ชายมีอำนาจในการควบคุมเพศสัมพันธ์ (เช่น มีเมื่อไร หรือมีแบบใด) และมองว่าการที่ผู้หญิงเก็บกต ความต้องการทางเพศ หรือแสดงออกเรื่องนี้ด้วยความอาย ไม่ดีงามในเรื่องเพศ และความกลัวของผู้หญิงเป็นความโรแมนติก	เคารพซึ่งกัน และกัน มีอิสรภาพแนวทางหลักในการมีเพศสัมพันธ์ การมีเพศสัมพันธ์เป็นผลของความผูกพันระหว่างคนสองคนที่ต่างให้และรับความสุขและความพึงพอใจแก่กันและกัน
อำนาจและความรัก	อำนาจที่สูงที่สุด คืออำนาจในการควบคุม ครอบครัว การทำลาย โดยใช้ความรักและความพิศواسเป็นข้ออ้างในการกระทำความรุนแรง การทำร้ายโดยคนที่มีความอำนาจควบคุม เช่น สามีทำร้าย ตบตีภรรยาหรือแฟน เพราะภรรยา นอกใจ เป็นต้น	อำนาจที่สูงที่สุด คือการให้ การดูแลเอาใจใส่ การเกื้อกูลกันและกัน ความรักเป็นการแสดงออกถึงความสูงสุดแห่งพัฒนาการมนุษย์
ความสัมพันธ์ทางเพศ	กำหนดสถานะผู้ชายสูงกว่าผู้หญิง เชื่อว่าผู้ชายมีค่ามากกว่าผู้หญิง	ชายและหญิงเท่าเทียมมีคุณค่าเสมอกัน

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมครอบครัว และวัฒนธรรมอำนาจร่วม (Eisler Riane, 1995)

จากลักษณะของวัฒนธรรม 2 รูปแบบ ที่อยู่ตรงข้ามกันอย่างสุดขั้ว เปรียบได้กับสถานการณ์ปัญหาเรื่องระบบวิธีคิดของสังคมไทยในวัฒนธรรมอำนาจนิยมที่เป็นอยู่ จากการสัมภาษณ์นักกิจกรรมและนักวิชาการที่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศในสังคมไทยมาร่วมสะท้อนปัญหาและอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ทำให้เห็นถึงอุปสรรคทางความคิด ความเชื่อที่เป็นผลพวงจากวัฒนธรรมอำนาจนิยมที่สำคัญที่สุด คือการทำให้คนในสังคม “ไม่รู้จักสิทธิในร่างกายของตนเองและไม่เคารพในสิทธิของผู้อื่น” ต้นเหตุของความไม่ตระหนักในสิทธิของตนเองนั้นปัจจัยหนึ่งพบว่ามาจากวัฒนธรรมอำนาจนิยมในครอบครัว แสดงออกผ่านการอบรมสั่งสอนของพ่อแม่และครอบครัว

“ตั้งแต่เด็ก พ่อแม่ก็จะคิดว่าเรามีสิทธิกำหนดควบคุมลูกอยู่แล้วให้ลูก แต่งตัวอย่างไร เรียนอะไร ใช้การควบคุม การสั่งสอนโดยไม่ถามความ

ต้องการหรือการถามความสนใจการอยากเรียนรู้ของเด็ก เราอยู่ในสังคมที่ไม่ได้ฟังเสียงเด็กอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นเด็กที่โตมาประการที่หนึ่ง ทั้งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย ก็ไม่ได้ถูกสอนมาให้เข้าใจ และเห็นตัวเองว่าตัวเองเป็นใคร ต้องการอะไร และตัวเองสามารถจะยืนยันความต้องการว่านี่คือความต้องการของเรา ไม่ได้สอนการเคารพสิทธิของตัวเองโดยไม่ละเมิดผู้อื่น เราจะสอนแต่ว่าต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่ เพราะฉะนั้นเด็กก็จะไม่ได้ถูกสอนให้โตมารู้ความต้องการของตัวเอง และจะเกิดภาวะที่บางทีคนที่ไม่บังคับกดดันให้อีกฝ่ายมีเพศสัมพันธ์ ก็ไม่ได้คิดว่าตัวเองทำผิดด้วยซ้ำ ไม่มีความคิดเลยว่าจะไปบังคับคนอื่นไม่ได้นะ ต้องได้รับการยินยอม” (วราภรณ์ แซ่มสนิท, สัมภาษณ์, 19 มี.ค. 2562)

ลักษณะพฤติกรรมที่ “คิดแทน” หรือ ตัดสินใจแบบรวบศูนย์โดยคนที่คิดว่าตนเองมีอำนาจมากกว่าผู้อื่น เป็นลักษณะของการควบคุมที่ยิ่งทำให้สังคมไทยไม่ตระหนักถึงการละเมิดสิทธิผู้อื่น

“ในสังคมไทยที่คิดว่าเราคิดแทนอีกคนนึงได้ มันเป็นวัฒนธรรมที่คิดแทนกัน ไม่ส่งเสริมให้คนเรียกร้องออกมาเอง ซึ่งไม่ใช่แค่เรื่องเช็ทซ์ มันเป็นเรื่องตั้งแต่การปฏิบัติตัวต่อกัน มันมีลำดับชั้น มีเด็กที่อยู่ต่ำกว่าผู้ใหญ่ มีคนอายุน้อย อยู่ต่ำกว่าคนอายุมาก ลูกน้องอยู่ต่ำกว่าอาจารย์ มีลูกน้องอยู่ต่ำกว่าเจ้านาย แล้ววัฒนธรรมแบบนี้ที่จัดลำดับชั้น มันจะตีความเอาเองว่าฉันอยู่เหนือกว่า ฉันได้เปรียบกว่า ฉันจึงตีความแทนคุณได้ มันเป็นการทำให้คนคิดแทนกัน แล้วเราเลยรู้สึกว่ามีบางคนทีละเมิด บางทีเขาไม่ได้รู้ตัว ไม่ได้กำลังตั้งใจทำในสิ่งที่ไม่ดี เขาคิดว่าใคร ๆ ก็ทำได้ ใคร ๆ ก็ทำกัน” (วิภาพรรณ วงษ์สว่าง, สัมภาษณ์, 25 มี.ค. 2562)

อีกรูทีคุ่นชินสำหรับเด็กไทยคือ “เชื่อฟังผู้ใหญ่” เป็นเครื่องมือที่สะท้อนวัฒนธรรมอำนาจนิยมได้เป็นอย่างดี ผลพวงประการที่ตามมาคือการทำให้เด็ก “ไม่รู้จักรูปปฏิเสธ” ในสถานการณ์ที่เป็นความรุนแรงหรือการละเมิดทางเพศ

“โครงสร้างสังคมวัฒนธรรมไทย มันมีลักษณะแบบมีชนชั้น เรายอมรับการแบ่งระดับชั้น ยอมรับระบบอาวุโส ยอมรับระบบอุปถัมภ์ มันทำให้ถ้าเป็นเด็กเขาถูกบอกว่าเขาต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่ เพราะฉะนั้นถ้าผู้ใหญ่ทำอะไรกับ

เขา ก็แปลว่า เขาไม่สามารถที่จะปฏิเสธได้แม้ว่าเขาจะไม่ชอบ มันก็เลยยิ่ง
แย่เข้าไปใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่คนนั้นไม่มีจิตสำนึก แล้วก็คิดที่จะเอาเปรียบเด็ก
เพราะว่าผู้ใหญ่เป็นคนที่มึนประสบการณ์มากกว่าเด็กอยู่แล้ว เขารู้ว่าเขาเข้า
หาเด็กเพื่ออะไร” (สุไลพร ชลวิไล, สัมภาษณ์, 1 มี.ค. 2562)

การไม่เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นเบื้องหลังนั้นมาจากการที่สังคมไทยเป็น “สังคมแห่ง
ความกลัว” กล่าวคือ เป็นสังคมไม่มีพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงออก ไม่ว่าจะความต้องการจริง ๆ ของ
ตนเองจะเป็นอย่างไร เพราะกลัวการไม่เป็นที่ยอมรับหรือการถูกตำหนิหากตนเองแสดงออกในสิ่งที่
ตรงข้ามกับความคาดหวังของสังคม

“สังคมไทยเป็นระบบวัฒนธรรมที่คนไม่สามารถแสดงความคิดเห็นอย่าง
ปลอดภัย เป็นอำนาจนิยม พอไม่ชอบ แล้วแสดงความคิดเห็นอย่าง
ปลอดภัยไม่ได้ ก็ต้องทำเป็นหัวเราะ เพื่อออกจากสถานการณ์ตึงเครียด
คนเคยชินกับการถูกกดเอาไว้ คนถูกรอบเอาไว้ มีอำนาจบางอย่างบอก
เขาว่า ให้เขาเป็นแบบนี้ ไม่อนุญาตให้เขาแตกต่าง ไม่อนุญาตให้เขาบอก
ความต้องการหรือความรู้สึก ต้องกดไว้ แล้วเวลามีเรื่องไม่โอเคเกิดขึ้น คน
จะต้องทำเป็นนิ่งไป” (ศรัทธารา หัตถิรัตน์, สัมภาษณ์, 19 เม.ย. 2562)

เมื่อเชื่อมโยงวัฒนธรรมอำนาจนิยมที่ส่งผลให้คนไม่ตระหนักในสิทธิของตนเองและผู้อื่นกับ
ปัญหาความรุนแรงทางเพศ จะทำให้เห็นว่าสังคมเบียดขับให้คนในสังคมต้อง “เคยชิน” กับการไม่มี
ทางเลือกในการแสดงออก กดความต้องการโดยเบียดขับพื้นที่ของตัวเองให้น้อยลงเรื่อย ๆ ศรัทธารา
หัตถิรัตน์ ได้กล่าวเสริมว่ามักจะเกิดขึ้นกับกลุ่มคนที่เป็นผู้ถูกระทำทางเพศมากที่สุด นั่นคือผู้หญิง

“ผู้หญิงเคยชินกับการไม่ถูกเคารพ กลายเป็นมาตรฐานว่า แบบนี้ก็เรียก
โอเคแล้ว เราไม่เคยชินกับการได้รับสิ่งที่ดีกว่า มาตรฐานกับคนที่ปฏิบัติกับ
เรา หรือมาตรฐานของคนที่จะมาปฏิบัติกับตัวเอง ดังนั้นพอเวลาไม่เคารพ
กันหรือละเมิดกัน มันก็เลยมั่วไปหมดเลย” (ศรัทธารา หัตถิรัตน์,
สัมภาษณ์, 19 เม.ย. 2562)

จะเห็นได้ว่าการทำงานของรูปแบบวัฒนธรรมอำนาจนิยมมีอิทธิพลต่อวิถีคิดและรูปแบบ
พฤติกรรมที่แสดงออกในมิติต่าง ๆ ซึ่งเมื่อกลับมาสู่แนวทางการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความ

ยินยอมพร้อมใจทางเพศมีรากฐานของวิถีคิดมาจากวัฒนธรรมอำนาจร่วมหรือวัฒนธรรมประชาธิปไตยที่เคารพในความเท่าเทียม ให้ความสำคัญกับความพึงพอใจและความสุขในเรื่องเพศสัมพันธ์ของคนสองคนที่มีให้แก่กัน ในประเด็นนี้นักวิชาการและนักกิจกรรมได้อธิบายสนับสนุนในประเด็นดังกล่าวว่า วัฒนธรรมอำนาจนิยมคือปัจจัยที่เป็นอุปสรรคที่สำคัญประการหนึ่งในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในสังคมไทย เนื่องจากรากของระบบวิถีคิดของสังคมไทยและวิถีคิดในสังคมที่มีวัฒนธรรมเรื่องความยินยอมพร้อมใจเป็นคนละวิถีคิดกัน ดังเช่น กฤตยา อาชวนิจกุล นักวิชาการด้านเพศวิถีศึกษาและนักกิจกรรมด้านความเป็นธรรมทางเพศ ได้ให้ความเห็นว่า

“เราทำงานเรื่อง consent ได้ยาก เนื่องจากว่า consent เนี่ยมันมีความเชื่อ เรื่องสิทธิ คือเวลาเราจะดูวิธีการทำงานเรื่องของ consent เราต้องดูฐานรากคิดของ consent ด้วย ว่ารากวิถีคิดของความยินยอมพร้อมใจ มันมาจากระบบวิถีคิดแบบไหน consent ไม่มีในระบบวิถีคิดของสังคมไทย... เราจะทำเรื่อง consent ยากแค่ไหน ก็ขึ้นอยู่กับฐานวิถีคิด เพราะว่า ฐานวิถีคิดของคนไทยมันยังอยู่ในระบบอำนาจนิยม อำนาจเหนือ ไม่ได้มีความเท่าเทียมกันระหว่างชายหญิงอย่างแท้จริงโดยเฉพาะเรื่องเพศ อันนี้ก็จะทำยาก” (กฤตยา อาชวนิจกุล, สัมภาษณ์, 5 มี.ค. 2562)

จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมอำนาจนิยมได้หล่อหลอมระบบวิถีคิดพฤติกรรม ความเชื่อของคนในสังคมให้มีอยู่ภายใต้การถูกกดขี่และควบคุม จากกลุ่มผู้มีอัตลักษณ์กระแสหลักซึ่งมักเป็นผู้ชาย ส่วนผู้ถูกกดขี่ก็เป็นผู้หญิง สอดคล้องกับระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ จึงทำให้การดำรงอยู่ของรากฐานวิถีคิดของชายเป็นใหญ่และระบบวัฒนธรรมอำนาจนิยมทำงานอย่างสอดคล้องประสานกันอย่างแยกไม่ออก และผนึกกำลังในการสร้างและหล่อหลอมระบบวิถีคิดของคนในสังคมให้ไม่มีความตระหนักในเรื่องสิทธิและความเท่าเทียมเป็นพื้นฐาน โดยเมื่อเป็นวิถีคิดในเรื่องเพศก็ได้รับผลพวงจากระบบวิถีคิดดังกล่าวให้ไม่ตระหนักในร่างกายของผู้อื่นซึ่งขัดแย้งกับพื้นฐานวิถีคิดของแนวทางเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศจึงเป็นผลทำให้การสร้างการเปลี่ยนแปลงยิ่งทำได้ยากมากขึ้นไปด้วย

4.1.2 อุปสรรคขั้นที่ 2 มายาคติของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

การให้ความสำคัญกับเพศสัมพันธ์ด้วยความยินยอมพร้อมใจนอกจากจะต้องพยายามเข้าไปให้พ้นอุปสรรคระดับฐานรากอย่างระบบชายเป็นใหญ่ ระบบชนชั้นอำนาจนิยม ไปจนถึงการต่อสู้เพื่อละทิ้งแบบแผนปฏิบัติในวิธีการสื่อสารทางเพศแบบเดิมที่ได้รับการหล่อหลอมจากการขัดเกลาทาง

สังคมมายาวนาน ซึ่งเหล่านี้ต่างก็เป็นอุปสรรคระดับมหึมาแล้ว แต่ปัญหาก็ยังมีอีกประการนั้นคือความยินยอมพร้อมใจทางเพศเองก็ยังคงมีมายาคติในตัวมันเองด้วย จากผลการศึกษาพบว่ามายาคติหรือความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจมีอยู่หลัก ๆ 4 ประการ ดังนี้

4.1.2.1 มายาคติประการที่ 1 เข้าใจว่าการไม่ขัดขืนคือยินยอม

การพยายามสร้างความเข้าใจว่าการมีเพศสัมพันธ์นั้นจะต้องได้รับความยินยอมพร้อมใจจากอีกฝ่ายก่อน มักจะมีปัญหาที่ตามมาหลังจากนั้นคือคำถามต่อมาตรฐานในการตีความว่าอะไรคือยินยอมหรือไม่ยินยอม ประเด็นที่เป็นข้อถกเถียงกันมากนั้นคือ การไม่ปฏิเสธหรือการไม่ขัดขืนนั้นเป็นความยินยอมหรือไม่ จากงานวิจัยเชิงพลวัตกรรมศาสตร์เกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจหลายชิ้นพบว่า คนส่วนใหญ่เชื่อว่าการไม่ปฏิเสธ หรือการไม่ขัดขืน (not resisting) ถือเป็น การแสดงออกว่า ยินยอมพร้อมใจ (M. Beres, Herold, & Maitland, 2004; Hall, 1998; Hickman & Muehlenhard, 1999; T. Humphreys, 2004) Humphreys and Brousseau, 2010; Jozkowski et al., 2014) ประเด็นนี้มีความซับซ้อนในตัวของมันเองเป็นอย่างมากเนื่องจากต้องคำนึงถึงบริบทกับรูปแบบของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นซึ่งไม่อาจตัดสินได้เลยว่าความหมายที่แท้จริงมีความหมายว่าอย่างไร

มายาคติความยินยอมพร้อมใจข้อนี้มีรากฐานมาจากมายาคติของการข่มขืน ที่เชื่อว่าการข่มขืนผู้ถูกกระทำจะต้องแสดงออกถึงการขัดขืนโดยแสดงออกอย่างชัดเจนทางกายภาพ เช่นบาดแผลจากการต่อสู้ หรือพูดปฏิเสธ ในประเด็นดังกล่าว กฤตยา อาชวนิจกุล (2557) อธิบายถึงมายาคติข้อนี้ว่า เป็นมายาคติที่มีต่อผู้เสียหายที่เชื่อว่าทุกคนสามารถป้องกันตัวเองจากการข่มขืนได้ ทั้ง ๆ ที่ในความเป็นจริงเมื่อเกิดภาวะการถูกคุกคามผู้เสียหายต้องพยายามเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์ตรงหน้า และทำตามสัญชาตญาณที่ตัวเองมีนั่นหมายถึงการกระทำทุกรูปแบบเพื่อให้รอดจากการถูกทำร้าย เช่นการไม่ต่อสู้กลับเพราะกลัวว่าจะเกิดความรุนแรงมากยิ่งขึ้น (กฤตยา อาชวนิจกุล, 2557, น.19-20)

ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้นำส่งผลต่ออุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจไปสู่ระบบกระบวนการยุติธรรมทางสังคมด้วย ในการศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อของผู้ให้บริการด้านยุติธรรมทางอาญาในประเทศไทย พบความเชื่อที่ว่า “เป็นภาระของผู้เสียหายจากการข่มขืนที่ต้องพิสูจน์ว่าตนไม่ได้มีสัมพันธ์ทางเพศโดยยินยอมพร้อมใจ บ่อยครั้ง ผู้เสียหายไม่มีร่องรอยบาดเจ็บมาแสดง อาชญากรจึงได้ประโยชน์จากความสงสัยนั้น” (Sanitsuda Ekachai, 9 Jan 2013 อ้างถึงใน Eileen Skinnider et al., 2017) นอกจากนี้ ผลการศึกษาสำนวนคดีการข่มขืนและการล่วงละเมิดทางเพศในประเทศไทย พบว่า จำนวนคดีส่วนใหญ่ไม่มีพยานที่เห็นการล่วงละเมิด ประเด็นเรื่องการยินยอมพร้อมใจจึงเป็นประเด็นสำคัญในการพิจารณาคดี ซึ่งในการบันทึกสำนวนคดีในประเทศไทย ชี้ว่า

ผู้เสียหายไม่มีร่องรอยบาดเจ็บและไม่มีบันทึกข้อมูลว่ามีการใช้กำลังบังคับ และกรณีการใช้อาวุธมีเพียงสัดส่วนที่น้อยมากจากสำนวนคดีทั้งหมดที่ศึกษาวิจัย (Eileen Skinnider et al., 2017) ดังนั้นปัจจัยด้านการใช้กำลังหรือการใช้อาวุธจึงไม่ใช่สิ่งที่สามารถนำมาใช้ตัดสินการล่วงละเมิดทางเพศได้เลย

มายาคติและความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับการข่มขืนในประเด็นการใช้กำลังและความเข้าใจว่าการไม่ขัดขืนหรือต่อสู้ที่ยังคงอยู่นี้ ส่งผลต่อความเข้าใจและการเหมารวมเกี่ยวกับภัยในการปฏิเสธและการตีความเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจโดยจะทำให้เกิดการสื่อสารที่ผิดพลาดได้ จากทฤษฎีการสื่อสารที่ผิดพลาด (miscommunication theory) มองว่า “ประสิทธิภาพการสื่อสารระหว่างชายและหญิงแย่ โดยผู้หญิงล้มเหลวในการปฏิเสธอย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ ขณะที่ผู้ชายก็ล้มเหลวในการเข้าใจหรือตอบสนองต่อการปฏิเสธของผู้หญิง” (Frith, 2009, p.99-100) แนวคิดนี้เป็นผลมาจากมายาคติดังกล่าว ซึ่งทำให้บางครั้งผู้กระทำแสดงการเพิกเฉยต่อการปฏิเสธ เนื่องจากอีกฝ่ายไม่แสดงการยินยอมพร้อมใจอย่างชัดทำให้เข้าใจไปเองว่าอีกฝ่ายยินยอมพร้อมใจ และไม่ยอมรับหรือรับรู้ที่ตนเองกำลังทำการละเมิดอีกฝ่ายอยู่

แม้มีงานวิจัยหลายชิ้นทำการศึกษาถึงความสามารถในการตีความและการเข้าใจการสื่อสารยินยอมพร้อมใจทางเพศพบข้อสังเกตที่แตกต่างออกไป งานวิจัยของ Hickman & Muehlenhard, 1999 พบว่า ผู้ชายและผู้หญิงสามารถเข้าใจได้ไม่ต่างกันว่า อะไรคือการยินยอมพร้อมใจและอะไรไม่ใช่แม้การแสดงออกจะไม่ได้ชัดเจนและมีความกำกวมบ้าง และยังพบว่าผู้ชายมักเชื่อว่าการการยินยอมพร้อมใจไม่จำเป็นต้องพูดก็เข้าใจได้ (Jozkowski et al., 2014) แต่ในความเป็นจริงอาจมีบริบทของสถานการณ์ที่แตกต่างซึ่งอาจซ้อนทับกับมายาคติเกี่ยวกับการข่มขืนที่มองว่าต้องใช้กำลังและการต่อสู้ขัดขืน ที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจเพราะมองว่าเป็นเรื่องที่ตัวเองคิดว่าสามารถตัดสินและเหมารวมพฤติกรรมของอีกฝ่ายได้ โดยจะมีความเชื่อว่า การไม่ปฏิเสธหรือการไม่ขัดขืนเป็นการยินยอมพร้อมใจแบบหนึ่ง ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการที่อีกฝ่ายไม่ขัดขืนหรือต่อสู้เนื่องจากกำลังถูกบังคับ หรือกดดัน หรืออาจเป็นการสยบยอมตามความเชื่อที่ถูกกำหนดโดยกรอบความเป็นเพศและวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่อีกชั้นหนึ่ง

4.1.2.2 มายาคติประการที่ 2 เข้าใจว่าการเคยมีเพศสัมพันธ์มาก่อนต้องยินยอมทุกครั้ง

มายาคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศประการต่อมา คือความเชื่อว่า คนที่เคยมีเพศสัมพันธ์กันมาแล้วต้องยินยอมทุกครั้ง ประเด็นนี้เป็นความเชื่อที่พบมากในความสัมพันธ์ประเภทคู่รัก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบแฟน หรือความสัมพันธ์ของคู่สมรสอย่างสามีภรรยา รูปแบบความสัมพันธ์

เชิงอำนาจที่นำมาสู่การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ยินยอมพร้อมใจ ที่เกิดขึ้นภายใต้การประณิษยนอมต่อรอง เพื่อการรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์

มายาคตินี้ขึ้นที่เกี่ยวกับความที่ไม่มี การข่มขืนในความสัมพันธ์ของบุคคลที่เคยมีเพศสัมพันธ์กัน มาก่อน เพราะเชื่อว่าในมายาคติของการข่มขืนว่า “การข่มขืนมักเป็นคนแปลกหน้า” ทั้งที่ขัดแย้งกับ ข้อเท็จจริงอย่างสิ้นเชิงผลการศึกษาจากงานวิจัยทั้งในประเทศไทยและในหลายประเทศทั่วโลก ได้มา ล้างมายาคตินี้และพบความสอดคล้องไปในทางเดียวกันว่า ผู้เสียหายมีแนวโน้มถูกล่วงละเมิดทางเพศ โดยคนรู้จัก เช่น เพื่อน แฟน คู่สมรส เพื่อนร่วมชั้น หรือญาติมากกว่าคนแปลกหน้า (Kelly, 2002; White House Task Force to Protect Students from Sexual Assault, 2014; มุลนิธิหญิงชาย ก้าวไกล, 2560)

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า ยิ่งวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ทางเพศแบบคู่รักใน ระหว่างการคบหาดูใจนาน ยิ่งเชื่อว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจนั้นไม่จำเป็นมากขึ้น (Deming et al., 2013, Jozkowski et al., 2014) และยิ่งหากเป็นความสัมพันธ์ในรูปแบบสามีภรรยา ความ เชื่อนี้จะยิ่งนำไปสู่ความรุนแรงทางเพศในครอบครัวได้ เนื่องจาก เป็นการกำหนดบทบาทหน้าที่ของ ภรรยาว่าต้องให้ความสุขทางเพศแก่สามี ซึ่งที่จริงแล้วหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ได้ยินยอมพร้อมใจที่จะมี เพศสัมพันธ์ ก็ถือได้ว่าเป็นความรุนแรงทางเพศรูปแบบหนึ่งเช่นกัน (กฤตยา อาชวนิจกุล, 2557)

แนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจพยายามเสนอว่าความยินยอมพร้อมใจเป็นเรื่องของ ความรู้สึกและเจตนาในแต่ละครั้ง มีลักษณะเป็นกระบวนการที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา แต่ ขณะที่มายาคติและความเข้าใจผิดนี้กลับยิ่งส่งเสริมให้บุคคลเพิกเฉยต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อม ใจและเป็นอุปสรรคสำคัญที่สร้างความเข้าใจให้ยอมรับได้หากมองไม่เห็นถึงความสำคัญและปัญหา จากพฤติกรรมดังกล่าวที่อาจนำไปสู่ความรุนแรงทางเพศหรือการล่วงละเมิดทางเพศ

4.1.2.3 มายาคติประการที่ 3 ไม่เข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจต้องมีลักษณะเป็นกระบวนการ

ในการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารและตีความความยินยอมพร้อมใจทางเพศ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่เข้าใจว่าอีกฝ่ายยินยอมโดยดูจากเพียงการสื่อสารครั้งเดียวมากกว่าจะ เข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจมีลักษณะเป็นกระบวนการ กล่าวคือมีความเข้าใจว่าการยินยอมที่จะมี กิจกรรมทางเพศบางอย่าง เช่น ยอมให้โอบกอด หรือลูบคลำเรื้อนร่าง แปลว่าอีกฝ่ายยินยอมพร้อมใจ ที่จะร่วมเพศในขั้นอื่น ๆ ทั้งหมด (Hall, 1998; Hickman & Muehlenhard, 1999; Jozkowski et al., 2014)

ความยินยอมพร้อมใจมักถูกเข้าใจผิดว่าเป็นขั้นตอนที่รวดเร็วตัดตอนได้ ทั้งที่ความเป็นจริงไม่ อาจเหมารวมได้เลยว่าความต้องการหรือรสนิยมทางเพศของแต่ละบุคคลเป็นอย่างไร และในบริบท

นั้น ๆ บุคคลนั้นยินยอมพร้อมใจในการกระทำนั้นหรือไม่ Payne, Lonsway and Fitzgerald (1999) ได้กล่าวถึงความเชื่อนี้ว่าเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่ความเข้าใจผิด ๆ หรือมายาคติเกี่ยวกับการข่มขืน (rape myth) เพราะมักจะถูกใช้เป็นข้ออ้างให้กับผู้กระทำผิดในการแก้ตัวและป้องกันตัวเอง เช่น หากผู้หญิงเต็มใจที่ไปเดทกับผู้ชายสองต่อสอง แปลว่าไม่ใช่เรื่องใหญ่อะไรหากเขาจะเกินเลยไปถึงขั้นการมีเซ็กซ์ด้วย หรือ เห็นผู้ชายโอบประคองผู้หญิงเดินเข้าไปในโรงแรมแล้วสรุปว่าผู้หญิงยินยอมพร้อมใจ

4.1.2.4 มายาคติประการที่ 4 ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการตีมี หลับ เม้า เป็นเพศสัมพันธ์ที่ยินยอม

มายาคติประการที่ 4 เชื่อว่าเพศสัมพันธ์ที่เป็นผลมาจากสิ่งกระตุ้นต่าง ๆ เช่นการบริโภคแอลกอฮอล์ ยาบางชนิด ฯลฯ ไม่ถือว่าเป็นการข่มขืน ความเชื่อที่ถูกต้องคือ การเมาไม่ใช่สัญญาณที่แสดงว่าต้องการมีเพศสัมพันธ์ แต่เป็นสถานการณ์ที่ทำให้บุคคลนั้นอยู่สภาวะเปราะบางที่จะถูกเอาเปรียบทางเพศ

จากการวิจัยหลายชิ้น พบว่า การบริโภคสิ่งกระตุ้นต่าง ๆ เป็นส่วนสำคัญให้ความสามารถในการตัดสินใจลดลงและเป็นช่องว่างให้นำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ได้อยู่บนความยินยอมพร้อมใจของทั้งสองฝ่าย นอกจากนี้ยังพบว่า ปัจจัยด้านการบริโภคแอลกอฮอล์ มีส่วนเชื่อมโยงกับการล่วงละเมิดทางเพศ (Abbey, 2002; Abbey, McAuslan, & Ross, 1998; Harrington & Leitenberg, 1994; Mohler-Kuo, Dowdall, Koss, & Wechsler, 2004; Tjaden & Thoennes, 2006) จากงานวิจัยของ Abbey et al. (2003) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการตั้งใจของผู้ชายในใช้แอลกอฮอล์เพื่อปลุกเร้าอารมณ์ทางเพศของผู้หญิง และช่วยให้ผู้ชายสามารถบังคับผู้หญิงให้มีเพศสัมพันธ์ได้ ขณะที่ผู้หญิงพุดปฏิเสธหรือมีการต่อสู้ขัดขืน

ดังนั้น ความเข้าใจหรือการเชื่อว่าเมื่อกระทำละเมิดขณะที่ได้รับการกระตุ้นจากเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ทำให้ไม่ต้องรับผิดชอบกับการกระทำของตนเอง ถือเป็น การเพิกเฉยต่อความรุนแรงทางเพศ เพราะแม้การบริโภคสิ่งกระตุ้นต่าง ๆ จะทำให้การตัดสินใจลดน้อยถอยลง ไม่ได้หมายความว่า เป็นการเชื่อเชิญให้มีเพศสัมพันธ์โดยไม่ยินยอมพร้อมใจได้ (กฤตยา อาชวนิจกุล, 2558) มายาคติและความเชื่อดังกล่าว จึงเป็นประเด็นต้องสร้างความเข้าใจให้สังคมตระหนักถึงการเคารพความยินยอมพร้อมใจทางเพศและไม่สามารถตัดสินความยินยอมพร้อมใจได้หากอีกฝ่ายอยู่ในสภาวะมึนเมาจากสารมึนเมาหรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

4.1.3 อุปสรรคขั้นที่ 3 แบบฉบับทางเพศ

ดังที่ได้กล่าวไว้ในตอนต้นว่ารากฐานของระบบวิธีคิดเรื่องเพศ ที่อุดมการณ์แบบชายเป็นใหญ่ และวัฒนธรรมอำนาจนิยมได้หล่อหลอมและขัดเกลาให้สมาชิกในสังคมแสดงบทบาท พฤติกรรม และ

หน้าที่ของตนเองตามความคาดหวังของสังคม ในอุปสรรคขั้นที่ 2 นี้จะมาเจาะลึกมากขึ้นในมิติของพฤติกรรมทางเพศที่คนแสดงออกภายใต้ขบวนการขัดเกลาทางสังคมในเรื่องเพศแบบที่กล่าวมาว่าอะไรที่เป็นปัญหา สามารถเชื่อมโยงมาสู่อุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจในสังคมไทยได้อย่างไร

คำศัพท์สำคัญที่ต้องทำความเข้าใจก่อน คือคำว่า “แบบฉบับทางเพศ”

“แบบฉบับทางเพศ” (sexual script) คือรูปแบบพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของมนุษย์เปรียบเทียบกับ “บท” (script) ของตัวละครในภาพยนตร์ที่กำกับโดยสังคมและวัฒนธรรมเปรียบเสมือนกับแผนที่ทางความคิดว่าจะต้องรู้สึก นึกคิดหรือแสดงออกอย่างไรในการมีเพศสัมพันธ์ (Simon & Gagnon, 1986) แบบฉบับทางเพศ เชื่อมโยงอย่างแนบแน่นกับระบบเพศภาวะ โดยมีรูปแบบกระบวนการขัดเกลาทางสังคมรูปแบบเดียวกันกับกรอบเพศภาวะเรื่องความเป็นชายหญิงและอุดมการณ์รักต่างเพศที่ดำรงอยู่และถ่ายทอดผ่านสถาบันหลักทางสังคม โดยเฉพาะสถาบันสื่อ สื่อมวลชนต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่แสดงตัวอย่างและภาพแทนของวิถีปฏิบัติตามแบบฉบับทางเพศของสังคมนั้น ๆ (Wiederman, 2005) จากการศึกษาในสังคมตะวันตกช่วงทศวรรษที่ 1990-2010s ที่ผ่านมามีความพยายามในการส่งเสริมด้านความเท่าเทียมระหว่างเพศในการแสดงออกทางเพศ แต่ปัจจุบันยังปรากฏบทบาททางเพศของชายหญิงที่เป็นเหมือนต้นแบบเพื่อการเข้าสู่มีเพศสัมพันธ์ของผู้ชายและผู้หญิง (กลุ่มรักต่างเพศ) ที่เรียกว่า “แบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม” (traditional sexual script) ซึ่งในงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับแบบฉบับทางเพศพบว่า รูปแบบของแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมยังคงมีอิทธิพลอยู่ในความเชื่อของคนในหลายสังคมวัฒนธรรม รวมทั้งยังคงปรากฏอยู่ในสื่อกระแสหลัก เช่น ในฉากอีโรติกในภาพยนตร์ หรือหนังสือโป๊ที่มีฉากเช็กซรันแรง (Kim et al., 2007; Ryan K. M., 2010)

งานวิจัยหลายชิ้น (Byers, 1996; Edgar and Fitzpatrick, 1993; Weiderman, 2005; Kim et al., 2007; Humphreys, 2007; Jozkowski et al., 2014) ได้อธิบายคุณลักษณะความแตกต่างที่สำคัญของแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยสรุปลักษณะที่สำคัญได้ดังแสดงในตารางที่ 4 ดังนี้

แบบฉบับทางเพศของ “ผู้ชาย”	แบบฉบับทางเพศของ “ผู้หญิง”
รับบทเป็นฝ่ายรุก ฝ่ายเริ่มก่อน (ในการมีเซ็กซ์) ฝ่ายเสนอหรือขอมิเพศสัมพันธ์	รับบทเป็นฝ่ายรับ (ไม่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน) ฝ่ายปฏิเสธหรือตอบรับการมีเพศสัมพันธ์
มีความต้องการทางเพศเสมอ	แสดงออกด้านความต้องการทางเพศน้อยกว่า ผู้ชาย
เป็นฝ่ายรุกเร็ว ตามต่ออีกฝ่ายจนกว่าจะยอม ขณะที่ผู้ชายที่ตอบรับการปฏิเสธของผู้หญิงและ หยุดการกระทำของตัวเอง จะดูไม่แมน	ต้องปฏิเสธหรือขัดขึ้นบ้าง (หรือหากมีความ ต้องการอย่างน้อยก็ต้องแสร้งทำเป็นขัดขึ้น ไม่ให้ ดูเป็นผู้หญิงที่มีความต้องการหรืออยากในเรื่อง เพศมากไป)
ไม่สนใจความรู้สึก ต้องได้รับการตอบสนองความ ต้องการ (เป้าหมายทางเพศ)	เป็นผู้ตอบสนองความต้องการของผู้ชายก่อน ตัวเอง
ผู้ชายที่ผ่านประสบการณ์ทางเพศจะได้รับ การยกย่อง ดูเท่ มีเสน่ห์ดึงดูดใจ	คุณค่าของผู้หญิงจะลงเมื่อเคยผ่านประสบการณ์ ทางเพศมาแล้ว เป็นคุณลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ ของผู้หญิงที่ดี

ตารางที่ 3 ลักษณะของแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม (Byers, 1996; Edgar and Fitzpatrick, 1993; Weiderman, 2005; Kim et al., 2007; Humphreys, 2007; Jozkowski et al., 2014)

จากตารางที่ 4 จะเห็นว่า แบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม คือแบบแผนการปฏิบัติเพื่อการเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์ที่แบ่งบทบาทด้วยเหตุผลของความเป็นเพศ โดยให้ผู้ชายรับบทเป็นฝ่ายรุก ส่วนผู้หญิงเป็นฝ่ายรับ แม้ไม่ใช่แบบแผนที่ตายตัว แต่ก็กลายเป็นเหมือนสูตรสำเร็จผู้ชายและผู้หญิงในสังคมยอมรับมาใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเชื่อว่าผู้ชายจะต้องเป็นฝ่ายเริ่มก่อน และผู้หญิงก็ควรจะใช้เชิงด้วยการขัดขึ้นหรือปฏิเสธบ้างอย่างน้อยในช่วงเริ่มต้น จากนั้นผู้ชายจะพึงเจตต่อการปฏิเสธนั้นแล้วดำเนินการที่จะมีเพศสัมพันธ์ต่อจนสำเร็จ (Jozkowski et al., 2014 p.905) เมื่อพิจารณาถึงบทบาทของชายหญิงตามแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมจะพบว่าแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมนี สร้างปัญหาในหลายประการ

4.1.3.1 ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงที่ต้องเป็นฝ่ายรับ และผู้ชายที่ต้องเป็นฝ่ายรุก

ผู้หญิงที่ต้องรับบทเป็นฝ่ายรับ มาพร้อมกับการถูกควบคุมบทบาทว่า ไม่ควรแสดงออกถึงความต้องการของตัวเองมากเกินไป จนเบียดบังบทบาทฝ่ายรุกของผู้ชาย รวมถึงไม่ควรที่จะมาทำหน้าที่ฝ่ายรุกแทนผู้ชายด้วย หน้าที่ของผู้หญิงมีเพียงการ “แสดง” ว่าตัวเองไม่ได้มีความต้องการมากเกินไปเพื่อให้ดูเป็นผู้หญิงตามสูตร ปัญหาที่สำคัญคือ ระบบการให้ความหมายเรื่องเพศนี้ทำให้การ

สื่อสารเรื่องเพศของผู้หญิงกลายเป็นเรื่องซับซ้อน ผู้หญิงต้องระมัดระวังในการแสดงออกทางเพศของตัวเองตลอดเวลา และขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้ชายจะเข้าใจจนกลายเป็นความเชื่อว่าการปฏิเสธของผู้หญิง เป็นการสร้างทำเป็นขัดขืน (token resistance) เวลาที่ผู้หญิงพูดว่า “ไม่” เวลาขอมีเพศสัมพันธ์เป็นเพียงการสร้างทำ จริง ๆ แล้วพวกเธอต้องการ (Osman, 2003) ซึ่งจากงานศึกษาของ จากงานวิจัยของ Krahé et al. (2000) พบว่ากว่าครึ่งของนักศึกษาหญิงชาวเยอรมันที่เข้าร่วมการวิจัย ปรากฏพฤติกรรมสร้างทำเป็นขัดขืน (token resistance) เพราะพวกเธอต้องแสดงไปตามแบบฉบับทางเพศของตนเองจริง ๆ

Shafer, Ortiz, Thompson and Huemmer (2017) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษาชาย พบว่า ความเชื่อเกี่ยวกับการสร้างทำเป็นขัดขืนของผู้หญิง เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้ชายเกิดสับสนในการตีความความยินยอมพร้อมใจของผู้หญิงว่า สิ่งที่แสดงออกว่าเป็นการขัดขืนนั้น เป็นการแกล้งทำหรือเป็นเพราะเธอไม่ยินยอมที่จะมีเพศสัมพันธ์จริง ๆ และหากผู้ชายที่เชื่อว่าผู้หญิงสร้างทำเป็นขัดขืนมากเท่าไร ก็จะยิ่งไม่สามารถเข้าใจในเรื่องความยินยอมพร้อมใจได้ยากมากเท่านั้น เพราะพวกเขาจะเพิกเฉยต่อการขัดขืนและเข้าใจว่าการปฏิเสธนั้นเป็นการยินยอมพร้อมใจ ดังที่ Loh et al. (2005) ได้วิพากษ์เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องการสร้างทำเป็นขัดขืนไว้ว่า ความเชื่อว่าการปฏิเสธของผู้หญิงเป็นการสร้างทำ คือส่วนที่ส่งเสริมให้ผู้ชายเพิกเฉยต่อการปฏิเสธ และทำให้ผู้ชายเชื่อว่าหน้าที่ของเขาก็คือการโน้มน้าวผู้หญิงมีเช็กซ์กับตัวเอง โดยที่ผู้หญิงจะต้องรู้จักควบคุมความต้องการของเธอและควรจะปฏิเสธกิจกรรมอื่นที่ส่อไปในทางเพศตั้งแต่ก่อนจะมาถึงขั้นการมีเช็กซ์กัน และ Weiderman (2005) อธิบายว่าแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม นั้นเป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้ชายได้รู้สึกทำทนายเพื่อที่จะเอาชนะผู้หญิงด้วยการมีเพศสัมพันธ์สำเร็จ (Weiderman, 2005, p.498)

ความเชื่อเกี่ยวกับการสร้างทำเป็นขัดขืนนี้สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เป็นประเด็นในสังคมไทย ช่วงปี พ.ศ. 2557 เกี่ยวกับโฆษณาอุ้งยางอนามัยยี่ห้อหนึ่งที่มีข้อความโฆษณาว่า “28% ของผู้หญิงที่ขัดขืน แต่สุดท้ายก็ยอม” ชลิตาภรณ์ ส่งสัมพันธ์ (2557) วิเคราะห์ว่า โฆษณาชิ้นนี้ได้ตอกย้ำความเชื่อเกี่ยวกับท่าทีของผู้หญิงในเรื่องเพศเชื่อมโยงกับการข่มขืนและการบังคับเรื่องเพศอย่างแยกไม่ออก ซึ่งเป็นผลมาจากระบบการให้ความหมายเรื่องเพศของผู้หญิงที่กำหนดคุณค่าและแบ่งแยกผู้หญิงดี-เลวจากพฤติกรรมทางเพศ ทำให้การแสดงออกทางเพศของผู้หญิงเป็นเรื่องซับซ้อน การที่ผู้หญิงแสดงความพร้อมหรือยินดีที่จะร่วมเพศอย่างไม่ระมัดระวัง เสี่ยงต่อการจัดถูกประเภทเป็นผู้หญิงเลว ที่จะมาพร้อมการประณามทางสังคมแบบเปียดขับไม่ให้มีที่ยืน (ชลิตาภรณ์ ส่งสัมพันธ์, 2557)

ประการต่อมา ผู้หญิงในแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม ต้องเป็นฝ่ายที่รับหน้าที่ในการปฏิเสธหรือตอบรับการมีเพศสัมพันธ์ นี่คือการผลัดภาระในการปฏิเสธไว้กับผู้หญิงเพียงฝ่ายเดียว การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารเพื่อปฏิเสธการมีเพศสัมพันธ์ของนักศึกษาส่วนใหญ่จะใช้ วิธีการสื่อสารด้วย “คำพูด” (Jozkowski et al., 2014; Kitzinger & Frith, 1999; O’Byrne et al., 2006) แต่จะพบความแตกต่างกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิงตรงที่ ผู้หญิงจะใช้วิธีการสื่อสารด้วยคำพูดมากกว่าผู้ชาย ข้อค้นพบนี้ถูกอธิบายได้อย่างชัดเจนว่า เป็นผลมาจากแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม กล่าวคือ ผู้หญิงต้องระมัดระวังในการสื่อสารความต้องการของตัวเองเป็นพิเศษ (มากกว่าผู้ชาย) เพราะการสื่อสารของเธอถูกทับซ้อนด้วยมายาคติเกี่ยวกับการแกล้งทำเป็นขัดขืน พวกเขาจึงจำเป็นต้องสื่อสารออกมาเป็นคำพูดเพื่อขจัดความเข้าใจผิดนั้น ดังเช่น งานวิจัยของ Burkett and Hamilton (2012) ได้ศึกษาว่าทฤษฎีการต่อรองความยินยอมพร้อมใจในนักศึกษาหญิง พบว่าทฤษฎีหนึ่งของนักศึกษาหญิงที่เป็นความเชื่อฝังหัวว่า ‘You have to verbalize it and if you don’t it’s not the guy’s fault’ เป็นหน้าที่ของผู้หญิงที่จะต้องสื่อสารให้ชัดเจน ไม่เช่นนั้นหากเกิดอะไรขึ้นโดยไม่ต้องการนั้นไม่ใช่ความผิดของผู้ชาย ความเชื่อเช่นนี้มากำหนดพฤติกรรมของผู้หญิงให้ต้องระมัดระวังในการปฏิเสธมากขึ้น ทำให้รูปแบบการปฏิเสธหรือการบอกอีกฝ่ายว่าตนเองไม่ยินยอมพร้อมใจจะต้องใช้การสื่อสารแบบใช้คำพูดอย่างชัดเจนและตรงไปตรงมาเพื่อไม่ให้ผู้ชายเข้าใจผิดว่าเธอปฏิเสธนั้นเป็นการแกล้งทำ (Burkett and Hamilton, 2012; O’Byrne et al., 2008; Starfelt et al., 2015) นอกจากนี้ความเชื่อนี้ยังนำมาสู่มายาคติเกี่ยวกับการข่มขืนประการหนึ่งที่สำคัญ คือการกล่าวโทษผู้ถูกระทำ หรือ victim blaming ความเชื่อนี้มองว่าผู้เสียหายจากการกระทำรุนแรงทางเพศเป็นฝ่ายที่ “รันทาที่” “อยากให้เกิดขึ้น” ซึ่งเป็นการประณามมาที่ผู้ถูกระทำว่าเป็นต้นเหตุของการถูกข่มขืน รวมถึงผู้หญิงเองด้วยว่าเป็นความผิดของตัวเอง เช่น โทษว่าตัวเองไม่ชัดเจน หรือไม่พูดปฏิเสธให้ชัดเจนตั้งแต่แรก เป็นต้น

ผู้ชายที่ต้องรับบทฝ่ายรุก มาพร้อมกับความเข้าใจจากสังคมว่า ผู้ชายมีความต้องการทางเพศ อยู่เสมอ (อย่างน้อยต้องมากกว่าผู้หญิง) ถ้าผู้ชายไม่ได้แสดงออกอย่างชัดเจนว่ามีความต้องการ อาจจะถูกตั้งคำถามต่อความเป็นชายว่าไม่สมกับการเป็นผู้ชาย ในการศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศในคูรัค (Willie et al., 2018) พบว่า ผู้ชายที่ยึดติดกับแบบฉบับทางเพศมากจะมีทัศนคติที่สนับสนุนความรุนแรงและนำไปสู่การกระทำรุนแรงกับผู้หญิง ใช้กำลังกับผู้หญิงเพื่อตอบสนองความต้องการของตน และอาจนำไปสู่การกระทำรุนแรงทางเพศได้ ลักษณะเช่นนี้อาจเรียกได้ว่า เป็นลักษณะของความเป็นชายที่เป็นพิษ (toxic masculine) เช่น “การที่ผู้ชายมีความเชื่อว่าจะต้องมีเซ็กซ์กับผู้หญิง หากไม่สำเร็จจะรู้สึกว่าเป็นการลดความเป็นชายของตนเอง ดูไม่เท่ ไม่แมน” (Ployrung Sibplang, Sep, 30 2019) ยิ่งไปกว่านั้นในกรณีที่ผู้ชายมีคุณลักษณะ “ความเป็นชาย

แบบสุดโต่ง” (hypermasculine) หมายถึงบุคคลที่ยึดถือความเป็นชายแบบมากเกินไป (exaggerated) (Murnen et al., 2007 อ้างถึงใน Shafer et al., 2017) ลักษณะของผู้ชายกลุ่มนี้เชื่อว่า ตนเองจะมีความเป็นชายมากขึ้นหรือได้รับการเคารพและยกย่องในความเป็นชายอย่างมาก เมื่อยึดถือเพศภาวะความเป็นชายจากความแข็งแกร่ง มีอำนาจเหนือผู้หญิง และมีพฤติกรรมทางเพศที่รุนแรง ต้องแสดงออกอย่างก้าวร้าวและไม่ทำตัวเหมือนผู้หญิง ไม่สนใจว่าผู้หญิงจะมีความต้องการหรือไม่เพียงแค่นั้นเองได้มีเช็ทซ์เพียงเท่านั้น (Pleck et al., 1993 อ้างถึงใน Shafer et al., 2017 p.549)

ด้วยเหตุนี้ แบบฉบับทางเพศของผู้ชายจึงมีอิทธิพลให้ผู้ชายไม่ตระหนักถึงการเคารพและให้เกียรติผู้หญิงในฐานะมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน และการทำความเข้าใจเรื่องการยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับผู้ชายที่เชื่อมั่นและยึดโยงกับคุณค่าของความเป็นชายมาก ๆ จึงอาจเป็นอุปสรรคต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางเพศของตนเอง หรือไม่คิดว่าเป็นเรื่องจำเป็นที่จะต้องใส่ใจ เนื่องจากทำให้พวกเขาเสียสมดุลเชิงอำนาจที่ตนเองเคยมีในความเป็นเพศชาย อีกทั้งผู้ชายที่มีความเชื่อเช่นนี้จะรู้สึกเคยชินกับการใช้อำนาจเพื่อเอาเปรียบในทางเพศต่อผู้หญิง ทำให้ผู้ชายกลุ่มนี้จะมีแนวโน้มที่จะเพิกเฉยต่อความต้องการทางเพศของผู้หญิงแม้จะพยายามสื่อสารความต้องการด้วยการปฏิเสธหรือขัดขืนแล้วก็ตาม ดังที่ ศรีทรรธา หัตถ์วิรัตน์ ได้กล่าวว่า

“มันเป็นเรื่องยากเวลาคุยกับคนที่ต้องเสียประโยชน์ เพราะว่าถ้าเขายอมรับเรื่องนี้ เขาเสียประโยชน์ เหมือนเป็นการขึ้นวิโทเซเขาว่าที่ผ่านมาเขาทำผิด ที่นี้เวลาเริ่มต้นพูดเรื่องนี้ คิดว่าผู้ชายจำนวนมากเขาทำผิดอยู่เพราะเขาถูกสอนให้ทำแบบผิด พอเราบอกเขาว่า จริง ๆ ไม่โอเค คนทุกคนจะไม่อยากยอมรับ ไม่อยากยอมรับมันก็ได้กลับ ไม่จริง เธอต่างหากที่ผิด แบบนี้เป็นลักษณะ *Defensive* เพราะว่าในจังหวะที่คนปกป้องตัวเอง เขาไม่สามารถจะเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ แต่ว่าอันนี้ต้องหาสมดุลให้เจอ” (ศรีทรรธา หัตถ์วิรัตน์, สัมภาษณ์, 19 เม.ย. 2562)

แต่ในทางกลับกัน นอกเหนือจากความเคยชินที่ผู้ชายต้องรับบทเป็นฝ่ายรุกและควบคุมผู้หญิงในเรื่องบนเตียง บทวิเคราะห์เกี่ยวกับความเป็นชาย โดย Freitas (2018) พบว่าการเหมารวมเพศภาวะตามแบบฉบับทางเพศของผู้ชาย ทำให้ผู้ชายไม่เป็นตัวเองได้เพราะต้องการที่จะปกป้องสถานะทางสังคม ในสังคมวัยรุ่นผู้ชายพวกเขาเผชิญกับความกดดันที่จะพยายามทำตามความคาดหวังในเรื่องทางเพศให้เป็นที่ไปตามแบบฉบับทางเพศชายเพียงเพื่อให้รู้สึกได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ทว่าแท้จริงสิ่งที่พวกเขาต้องการคือการมีความรักและความสัมพันธ์ที่ยืนยาว การเหมารวมความเป็นชาย

ผลึกให้ผู้ชายต้องไม่แสดงอารมณ์ความรู้สึก หรือเห็นอกเห็นใจฝ่ายหญิง (Freitus, 2018 p.102) สอดคล้องกับที่นักกิจกรรมและนักวิชาการได้อธิบายว่า กรอบเพศภาวะสร้างความคาดหวังที่ผูกโยงกับการตระหนักในคุณค่าของบุคคล เป็นบทบาทที่ต้องแก้ไขให้ทั้งผู้ชายและผู้หญิงลดความยึดติดในกรอบคุณค่าเหล่านี้ให้น้อยลง เช่น

“ความแมนของเขาที่เขาให้ความหมายว่า แมนได้แก่แข็งแรง หาเลี้ยงครอบครัวได้เวลาที่ ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นสิ่งนี้ เหมือนที่ตัวเองรู้สึกว่าเป็นตัวเองไม่ได้บริสุทธิ์ผุดผ่องเนี่ย มันพัง ไม่เหลือตัวตนหรือศักดิ์ศรี มันน่าจะต้องรณรงค์ตั้งแต่เด็ก ว่าคุณไม่จำเป็นต้องเอาตัวเองเข้าไปแลกเพื่อจะไปรักษาศักดิ์ศรีจอมปลอมอย่างนี้” (ศรัทธารา หัตถิรัตน์, สัมภาษณ์, 19 เม.ย. 2562)

นอกจากนี้แบบฉบับทางเพศของผู้ชายอีกประการที่กำหนดว่า “ผู้ชายมีความต้องการทางเพศเสมอ” เป็นการสร้างมายาคติที่เหมารวมผู้ชายในเรื่องเพศไปในทางเดียวว่ามีความต้องการทางเพศ ทั้งที่ผู้ชายทุกคนไม่ได้มีความต้องการทางเพศตลอดเวลา ซึ่งนี่เป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งที่กดทับผู้ชายด้วย ดังที่ วิภาพรรณ วงษ์สว่าง นักกิจกรรมเจ้าของเพจ ThaiConsent ได้แสดงทัศนคติต่อระบบการให้ความหมายเรื่องเพศที่มีต่อผู้ชายประเด็นนี้ ว่า

“ผู้ชายจะมีความคิดอันหนึ่งว่า ถ้าเขาไม่ทำ(มีเซ็กซ์) มันก็จะดูไม่แมน ไม่ใช่เขาต้องขึ้นใจอีกฝ่าย แต่บางครั้งผู้ชายคบกับแฟนผู้หญิง แล้วแฟนมีความต้องการสูง แต่เขาอาจจะไม่มี อาจจะเหนียวมา แต่มีความคิดว่า ถ้าเป็นผู้ชายแล้วไม่มีความต้องการไม่ใช่ผู้ชาย ทำให้มีคนทีก็ฝันทำไป แล้วมันก็กลายเป็นการส่งผลในระยะยาว เช่น บางคนก็หมดความสนใจทางเพศไป แบบเพราะว่าการมีเซ็กซ์ ไม่ใช่ความสุข กลายเป็นหน้าที่” (วิภาพรรณ วงษ์สว่าง, สัมภาษณ์, 25 มี.ค. 2562)

การเหมารวมความเป็นชายในเรื่องความต้องการทางเพศในลักษณะนี้ มีส่วนทำให้ผู้หญิงไม่ตระหนักว่าผู้ชายก็ควรจะต้องยินยอมพร้อมใจในการมีเพศสัมพันธ์เช่นเดียวกัน ดังเช่น จากงานวิจัยของ Kristen N. Jozkowski et. al. (2014) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของกลุ่มรักต่างเพศ (heterosexual consent practices) พบว่าการที่ผู้ชายและผู้หญิงมีทัศนคติเหมารวมว่า “ผู้ชายมีความต้องการทางเพศเสมอ” ส่งผลกระทบทั้งสองฝ่าย คือด้านผู้ชายจะมองว่าไม่จำเป็นต้องพูดหรือแสดงความยินยอมพร้อมใจของตนออกมาเป็นคำพูดเพราะอีกฝ่ายน่าจะรู้ว่าตัวเองต้องการ ส่วนผู้หญิงก็คิดว่าไม่จำเป็นต้องได้รับคำยืนยันจากผู้ชายเป็นคำพูด

ด้วยเช่นกันเพราะเชื่อว่า “ผู้ชายมีความต้องการอยู่แล้ว” การเหมารวมเช่นนี้ส่งผลให้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจไม่สามารถเกิดขึ้น โดยเฉพาะเมื่อผู้ชายบางคนที่เป็นจริงอาจไม่มีความต้องการที่จะมีเพศสัมพันธ์ แต่กลับถูกมองแบบเหมารวมว่าจะต้องมีความต้องการทางเพศ ซึ่งในที่สุดอาจนำมาสู่การที่ผู้ชายต้องมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ยินยอม (Jozkowski et al., 2014, p.913)

4.1.3.2 บทบาทของแบบฉบับทางเพศในระบบวิถีคิดเรื่องเพศ

สืบเนื่องจากระบบวิถีคิดแบบชายเป็นใหญ่ที่ได้กล่าวไปในส่วนที่แล้ว ได้ส่งผลต่อแบบฉบับทางเพศหรือระบบการให้ความหมายในการมีเพศสัมพันธ์ของคนในสังคมอย่างแยกไม่ออก โดยเฉพาะในบริบทสังคมไทยรากฐานของวิถีคิดเรื่องเพศที่มาจากระบบชายเป็นใหญ่ก็ได้สนับสนุนความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ให้อำนาจผู้ชายในการรับบทบาทหลักเพื่อควบคุมผู้หญิงในเรื่องเพศสัมพันธ์ ผ่านวัฒนธรรมทางเพศของสังคมไทยเรื่อง “การรักนวลสงวนตัว” และความเชื่อเรื่อง “ผู้ชายเป็นฝ่ายรุกผู้หญิงเป็นฝ่ายรับ” ทั้งสองความเชื่อนี้เป็นกลไกสำคัญในการควบคุมเรื่องเพศที่ทำให้ระบบวิถีคิดของผู้ชายและผู้หญิงต่อเรื่องเพศสัมพันธ์อยู่บนฐานของความไม่เท่าเทียมทางเพศ (gender imbalance) จากการสัมภาษณ์นักกิจกรรมและนักวิชาการได้อธิบายถึงบทบาทของวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ที่เข้ามา มีบทบาทในการสร้างความไม่เท่าเทียมระหว่างเพศ เช่น

“สังคมไทยเป็นระบบวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ ระบบนิยมชาย ระบบพ่อเป็นใหญ่ สะสมอยู่ในระเบียบประเพณี คำสั่งสอน ซึ่งมันไม่ได้มีความเท่าเทียมกันระหว่างเพศ จากระบบการเรียนการสอนทั้งหลาย ก็จะบอกว่า ผู้หญิงไทยต้องรักนวลสงวนตัว และมีความเชื่ออีกเรื่องที่เป็นวัฒนธรรมทางเพศว่า ผู้ชายเป็นฝ่ายรุก ผู้หญิงเป็นฝ่ายรับ ผู้ชายได้ ผู้หญิงเสียอะไรพวกนี้ จนมีคำใช้ว่าได้เสีย” (กฤตยา อาชวนิจกุล, สัมภาษณ์, 5 มี.ค. 2562)

ผู้ชายเข้าใจว่าตนเองเป็นฝ่ายที่ได้ประโยชน์จากการมีเพศสัมพันธ์ เป็นผู้ควบคุมและเอาตนเองเป็นศูนย์กลาง ส่วนผู้หญิงจะถูกกำหนดให้เป็นฝ่ายที่เสียประโยชน์จากการมีเพศสัมพันธ์และรักษาความสัมพันธ์ที่มาพร้อมกับการถูกควบคุมและจำกัดพื้นที่การแสดงความรู้สึกและความต้องการตนเอง ซึ่งเป็นเหตุให้ผู้หญิงที่อยู่ในความสัมพันธ์เผชิญกับการถูกกดทับ ไม่สามารถเป็นตัวเองได้เพราะไม่เคยได้รับการปลุกฝังให้รู้จักอำนาจในตัวเอง

“ในสังคมเรา จะมีฐานของเรื่องวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่อยู่ คือยกให้ผู้ชายมีอำนาจ มีโอกาสมีอิทธิพลกว่าในเรื่องที่จะมีความสัมพันธ์ จะมีแฟน หรือ

จะมีเซ็กซ์ก็จะให้เสรีภาพมากกว่า ผู้ชายจะเข้าใจว่าเรื่องเพศ เป็นเรื่องที่เขาทำตามความต้องการของเขาได้ แต่ผู้หญิงเนี่ยคุณต้องเก็บความต้องการของตัวเองไว้ ต้องเป็นฝ่ายตอบสนอง ไม่สามารถลุกขึ้นมาบอกว่าคุณมีความต้องการทางเพศ หรือว่าถ้าคุณอยู่ในความสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ชาย ผู้ชายมีความต้องการแล้วคุณจะปฏิเสธ คุณไม่ยอมนอนด้วยมันก็เป็นสิ่งที่ทำไม่ได้ ต้องยอมตามไป ซึ่งเรื่องนี้โรงเรียนไม่สอนให้เด็กยืนยันตัวตนอย่างเท่าเทียมในเรื่องเพศ ไม่ว่าจะเป็เด็กผู้หญิงเด็กผู้ชายเนี่ย มันเท่ากับการช่วยให้วัฒนธรรมแบบนี้มันยังคงอยู่ และอำนาจในทางเพศด้วย” (วราภรณ์ แซ่มสนิท, สัมภาษณ์, 19 มี.ค. 2562)

“เราสอนผู้ชายมาอีกแบบหนึ่ง เราสอนผู้ชายให้ทำอะไรก็ได้ตามใจตัวเอง ไม่ต้องรับผิดชอบความรู้สึกของคนอื่น สอนผู้ชายให้คิดถึงแต่ความต้องการของตัวเอง เพราะฉะนั้น ย้อนกลับไปว่าเราสอนเรื่องความเป็นผู้ชาย ความเป็นผู้หญิง เราสอนเด็กยังไง เด็กผู้ชายก็ไม่แปลกว่าจะคิดถึงตัวเองก่อน คิดถึงคนอื่น มันก็เลยเป็นแบบ เพศนี้สอนแบบนี้ เพศนี้สอนอีกแบบหนึ่ง” (สุไลพร ชลวิไล, สัมภาษณ์, 1 มี.ค. 2562)

โดยเฉพาะในความสัมพันธ์ฉันท์คนรัก คู่รักชายหญิงถูกผูกโยงกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่สมดุล ดังเช่น บทบาทของผู้หญิงในฐานะผู้ที่ต้องรักษาความสัมพันธ์ ระบบชายเป็นใหญ่กำกับให้ผู้หญิงต้อง “ยินยอม” เพื่อรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์

“ผู้หญิงจะถูกมองว่าต้องเป็นผู้รักษาความสัมพันธ์มากกว่าผู้ชาย ผู้ดูแลความสัมพันธ์คือผู้หญิง ผู้หญิงควรจะนึกถึงความสัมพันธ์มากกว่าความรู้สึกของตัวเอง ผู้ชายได้รับการอนุญาตให้โวยวายในสิ่งที่ไม่โอเค แต่ผู้หญิงจะไม่ค่อยได้รับให้โวยวาย ” (ศรัทธารา หัตถิรัตน์, สัมภาษณ์, 19 เม.ย. 2562)

“ในชีวิตคู่ เราไม่ได้เป็นตัวของตัวเองได้หมดทุกอย่าง เมื่อคำนึงถึงความรักความสัมพันธ์ จึงยอมได้ทุกอย่าง เพราะความสัมพันธ์เองก็คงถูกกำกับด้วยระบบชายเป็นใหญ่ ต่อให้เราจะปฏิเสธแล้วเค้ากดดันว่า “ไม่ฉันไปเอา

กับคนอื่นแทนนะ” “จะมีก็กะนะ” ไปจนถึงตัดพ้อที่กระเทือนความสัมพันธ์ “ฉันไม่เก่ง ไม่ดีพอหรือ” “เธอไม่รักฉันแล้ว เธอเบื่อฉันแล้วหรือ” เอาความสัมพันธ์เป็นตัวประกัน ไม่ต่างอะไรไปจากการชื่นใจที่ผู้กระทำมีอาวุธปืนหรือวัตถุระเบิด ถ้าในขณะรักกัน ก็ยังให้อภัยกันง่าย คิดไม่ถึงว่ามันจะเท่ากับข่มขืนที่เราจะต้องต่อสู้ แต่พอเลิกกันแล้วถึงจะยอมรับได้ทันทีว่านั่นแหละคือ non-consensual sex และการล่วงละเมิดทางเพศ (sexual assault)” (Chanan Yodhong, 2019 Oct 1, ออนไลน์)

จากข้อความดังกล่าวจะเห็นได้ว่าระบบคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศในวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ มีความเชื่อมโยงกับกลไกของความสัมพันธ์เชิงอำนาจของชายหญิงอย่างแนบแน่น ทำให้ความสัมพันธ์ที่เป็นความยินยอมพร้อมใจทั้งสองฝ่ายหรือ ‘consensual relationship’ ไม่เกิดขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Melissa Burkett and Karine Hamilton (2012) ที่ได้ชี้ให้เห็นถึงปัญหาที่ผู้หญิงเผชิญหน้ากับระบบวิธีคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียม นั่นคือ ปัญหาที่ผู้หญิงมักไม่ตระหนักถึงอำนาจของตนเอง (women’s empowerment) ทั้งสองพบว่า สำหรับผู้หญิงแล้วมันไม่ง่ายเลยที่จะกล้าปฏิเสธคู่ของตนเองเมื่อเธอไม่ต้องการมีเพศสัมพันธ์ เนื่องจากผู้หญิงต้องเผชิญกับความกดดันในการหาเหตุผลเพื่อสร้างความชอบทำให้การปฏิเสธของตัวเองไม่ถูกตั้งคำถามและถูกกล่าวหาว่าเป็นการบกพร่องในการทำหน้าที่คนรัก Burkett and Hamilton อธิบายว่า เหตุที่ผู้หญิงต้องเผชิญกับความยากลำบากในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจหรือการบอกปฏิเสธ มาจากการที่ผู้หญิงถูกกำกับวิธีคิดเรื่องเพศโดยวาทกรรมสองชุด คือวาทกรรมเรื่องการขับเคลื่อนเพศสัมพันธ์โดยผู้ชาย (the male sex driven discourse) และวาทกรรมผู้หญิงผู้ปรนนิบัติ (the pleasing woman discourse) ผลจากวาทกรรมนี้ทำให้ผู้หญิงไม่เคยเรียนรู้ว่าตนเองสามารถเป็นฝ่ายเริ่มก่อนได้ และเชื่อฝังหัวว่าผู้หญิงที่ดีควรจะปรนเปรอความต้องการของผู้ชาย

จากการสัมภาษณ์นักกิจกรรม วราภรณ์ แซ่มสนิท ได้กล่าวถึงประเด็นความเชื่อฝังหัวของผู้หญิงเกี่ยวกับการมีครอบครัวว่าเป็นส่วนหนึ่งของการที่ผู้หญิงไม่ตระหนักในคุณค่าของตัวเองและยึดโยงคุณค่าของตนไว้กับคนอื่น ทำให้ผู้หญิงไม่กล้าที่ปฏิเสธผู้ชายและยังทำให้การปฏิเสธของผู้หญิงเป็นเรื่องยาก

“สังคมเรายังคิดว่า ผู้หญิงโตขึ้นไปเนี่ย เขาประสบความสำเร็จในการทำงานแต่ก็ต้องมีครอบครัวที่ดี ต้องได้แต่งงาน ต้องมีลูก เพราะฉะนั้น มันจึงไม่ได้สอนให้เด็กผู้หญิงมีอำนาจในตัวเอง แต่เด็กผู้ชายถูกสอน เพราะว่าเราคาดหวังว่าเขาจะต้องเป็นผู้นำ พอเป็นเด็กผู้หญิง ยังต้องสอนให้เขาเรียบร้อยดูแลคนอื่น

เพราะฉะนั้น พอไปอยู่ในความสัมพันธ์ ชุดความคิดเก่ามันก็ยังอยู่ในหัวเขา ว่าชีวิตชั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมีผู้ชายมายอมรับ ถ้าเกิดว่าแฟนไม่ยอมรับ ฉันก็รู้สึกไม่มีคุณค่า” (วารสารณ์ แซ่มสนิท, สัมภาษณ์, 19 มี.ค. 2562)

Warren, Swan and Allen (2015) กล่าวไว้ว่า “ในสังคมที่ยังยึดมั่นตามบทบาทเพศภาวะ (gender role) มากเท่าใด สังคมนั้นมีแนวโน้มที่จะเข้าใจในเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศได้ยากมากเท่านั้น” จากที่กล่าวมาในส่วนนี้เราเห็นถึงความซับซ้อนของระบบกลไกวิธีคิดเรื่องเพศ แบบฉบับทางเพศรวมถึงรูปแบบวัฒนธรรมทางเพศของหญิงชายที่มีผลต่อการกำกับวิธีคิดและความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศของทั้งผู้ชายและผู้หญิง ปัญหาที่ผู้หญิงต้องเผชิญกับระบบการให้ความหมายเรื่องเพศที่ยุ่งยากซับซ้อน ต้นตอมาจากเชื้อฝังหัวเรื่องการกำหนดคุณค่าพฤติกรรมที่ผู้หญิงควรทำ การให้ความหมายของการเป็นผู้หญิงที่ดี-เลว นำมาซึ่งปัญหาเกี่ยวกับความลำบากใจในการบอกปฏิเสธและขณะเดียวกันก็เผชิญกับความซับซ้อนในการตีความการแสดงออกของตัวเองจนผู้ชายมองว่าเป็นการสร้างทำเป็นขัดขื่น ขณะที่แบบฉบับทางเพศของผู้ชายได้สร้างระบบวิธีคิดความเป็นชายที่เอาตนเองเป็นศูนย์กลางในการควบคุมเรื่องบนเตียง ใช้อำนาจในการเอาเปรียบผู้หญิงด้วยเหตุแห่งเพศ พร้อมด้วยระบบวาทกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้ชายไม่ตระหนักถึงความซับซ้อนในวิธีคิดเรื่องเพศของผู้หญิง และขณะเดียวกันผู้ชายก็ต้องพยายามแสดงบทบาทการเป็นผู้นำในเรื่องเพศตามความคาดหวังของสังคม จนทำให้มีผู้ชายบางกลุ่มกลายเป็นผู้ถูกละเมิดทางเพศโดยไม่รู้ตัวด้วยเช่นกัน ดังนั้น อุปสรรคสำคัญในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศคือ การต้องผลักดันให้สังคมก้าวไปให้พ้นจากกรอบของเพศภาวะ (gender) ที่เชื่อมโยงกับระบบการให้ความหมายเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ของชายหญิงในความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียม

4.1.4 อุปสรรคขั้นที่ 4 รูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

อุปสรรคขั้นต่อมาคือ รูปแบบสื่อสารระหว่างการมีเพศสัมพันธ์และการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ เป็นประเด็นที่มีความเชื่อมโยงกันกับแบบฉบับทางเพศที่กล่าวไปในส่วนก่อนหน้า เนื่องจากแบบฉบับทางเพศเป็นเหมือนแนวทางที่มากำหนดพฤติกรรมการสื่อสารทางเพศว่าจะเป็นอย่างไ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยด้านความยินยอมพร้อมใจทางเพศหลายชิ้น พบว่าประเด็นที่นักวิจัยทำการศึกษามากคือประเด็นเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ (sexual consent communication) เพื่อทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยกับการปฏิบัติตามแนวทางการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจอย่างหนักแน่น (affirmative sexual consent) ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นให้เกิดการสื่อสารแบบคำพูดที่ชัดเจนระหว่างคู่เกี่ยวกับความ

ต้องการและความยินยอมในการมีเพศสัมพันธ์เพื่อขจัดความเข้าใจผิดและไม่ชัดเจน ด้วยพื้นฐานหลักความเชื่อที่ว่าหากคนมีความชัดเจนในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจแล้วจะประสบกับการล่วงละเมิดทางเพศน้อยลง แต่การศึกษากลับพบว่าแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศขัดกับวิถีปฏิบัติและพฤติกรรมการสื่อสารทางเพศของคนส่วนใหญ่ ประกอบกับบริบทด้านวิถีทางเพศของวัยรุ่นที่อาจจะไปในทิศทางที่เป็นอุปสรรคมากกว่าการสนับสนุนวิถีทางดังกล่าว (Willis and Jozkowski, 2018) ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกให้ประเด็นเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศให้มาเป็นกลายมาปัจจัยที่ต้องนำมาวิเคราะห์ เพราะอาจจะนำไปสู่การไม่ยอมรับแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการศึกษาและผลการวิเคราะห์ถึง รูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ อุปสรรคขั้นที่ 3 ของการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่อาจต้องกลับมาทบทวนและตั้งคำถามถึงช่องโหว่หรือจุดอ่อนของแนวคิดก่อนนำไปปรับใช้ต่อไป

4.1.4.1 ถอดบทเรียน: เราต้องสื่อสารความยินยอมพร้อมใจกับแบบไหน?

หากย้อนกลับไปจุดเริ่มต้นของการผลักดันแนวทางการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ อยู่บนฐานตรรกะที่ว่า “เพศสัมพันธ์โดยไม่ยินยอมพร้อมใจคือการข่มขืน” ดังนั้นเพื่อไม่ให้เกิดการข่มขืนก็ต้องแน่ใจว่าการมีเพศสัมพันธ์นั้นต้องเป็นไปด้วยความยินยอมพร้อมใจ วิธีการที่จะขจัดความไม่ชัดเจนที่สำคัญที่สุดแน่นอนนั่นคือ “การสื่อสาร” แต่คำถามสำคัญต่อมา คือวิธีการสื่อสารความยินยอมที่มีประสิทธิภาพ นั้นควรเป็นแบบไหน?

นโยบายการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศอย่างหนักแน่น (affirmative consent หรือ AC) คือมาตรการการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศในสถาบันการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของสหรัฐอเมริกาและหลายประเทศในแถบตะวันตก โดยกำหนดเป็นข้อบังคับที่เน้นการสร้างมาตรฐานใหม่ในการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นให้เป็น “การสื่อสารเป็นคำพูดที่ชัดเจน (clear spoken communication) ต้องขออนุญาตและได้รับการตอบรับว่ายินยอมพร้อมใจก่อนเข้าสู่กิจกรรมทางเพศ” กระแสความเคลื่อนไหวหลังการประกาศใช้นโยบายนี้ ปรากฏเสียงวิพากษ์วิจารณ์ถึงความเป็นไปได้ในการนำมาใช้ในชีวิตจริง โดยเฉพาะประเด็นด้านข้อบังคับเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่เน้นการคำพูดเพียงวิธีการเดียว

ข้อมูลจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับวิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไปทั้งผู้ชายและผู้หญิง รวมถึงการศึกษาในกลุ่มเพศวิถีแบบรักเพศเดียวกันใช้รูปแบบการสื่อสารแบบไม่ใช่คำพูด หรือการแสดงออกเป็นนัย (nonverbal communication or subtle cues) หรือเรียกว่า ‘การสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดเชิงรับ’ หรือ

‘nonverbal passive approach’ เช่นการไม่ขัดขืน (not resisting) การไม่ปฏิเสธการกระตุ้นหรือ เล้าโลมทางเพศของคู่ (not refusal partners’ sexual advances) ขณะที่การสื่อสารเป็นคำพูดแบบ ตรงไปตรงมาพบน้อย และมักจะใช้เพียงแค่ช่วงเปลี่ยนผ่านจากการเล้าโลม (foreplay) ไปสู่การร่วม เพศ (sex) ได้แก่ สอดใส่อวัยวะเพศ (penile-vaginal intercourse) การร่วมเพศทางปาก การสอดใส่ ทางทวารหนัก (Beres et al., 2004; Hall, 1998; Hickman and Muehlenhard, 1999; Jozkowski, 2013; Jozkowski et al., 2014)

ด้านรูปแบบการปฏิเสธเมื่อไม่ยินยอมพร้อมใจ นักศึกษาจะใช้ วิธีการสื่อสารโดยคำพูดเพื่อ การปฏิเสธ เพราะเป็นวิธีการที่ชัดเจนที่สุดเพื่อป้องกันตัวเองจากการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ต้องการ แต่จาก การศึกษาพบว่า สำหรับผู้หญิงมองว่าการปฏิเสธด้วยคำพูดว่า “ไม่อยาก หรือไม่ต้องการ” ตรง ๆ เป็น สิ่งที่ทำได้ยากและทำให้เกิดความลำบากใจ เนื่องจากกังวลว่าอีกฝ่ายจะทำร้ายความรู้สึกของตัวเอง หรือทำให้สถานการณ์นั้นกลายเป็นความอึดอัด วิธีการพูดปฏิเสธของผู้หญิงจึงมีลักษณะการพูดแบบ อ้อม ๆ และเป็นการปฏิเสธแบบเบา ๆ ไม่ก้าวร้าวหรือดูจริงจังเกินไป (Jozkowski et al., 2014; Kitzinger and Frith, 1999; O’Byrne et al., 2008) Kitzinger and Frith (1999) แบ่งประเภท ของการต่อรองเพื่อปฏิเสธการมีเพศสัมพันธ์โดยคำพูด ที่ผู้หญิงมักจะมีอยู่หลายแบบ ได้แก่ เสนอขอ เลื่อนออกไป (offering delayed) เช่น ฉันทยังไม่พร้อม วิธีแสดงความรู้สึกในเชิงบวกกับอีกฝ่ายแต่มี เหตุผลอื่นที่ทำให้ไม่สามารถทำได้ (offering palliatives) เช่น ฉันทขอบคุณนะ แต่ว่า... หรือการ ปฏิเสธโดยมีข้อแก้ตัวที่ทำให้ไม่สามารถมีเซ็กส์ได้ เช่น มีประจำเดือน ไม่สบาย เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่า อิทธิพลที่มีต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจมีปัจจัยด้าน ระยะเวลาและรูปแบบของความสัมพันธ์มาเกี่ยวข้องด้วย ปัจจัยด้านระยะเวลา จากผลการศึกษาบาง ชิ้นพบว่า นักศึกษาจะมองว่าการใช้รูปแบบการสื่อสารโดยใช้คำพูดมีความจำเป็นในความสัมพันธ์ที่มี เพศสัมพันธ์กันครั้งแรกมากกว่าความสัมพันธ์ที่เคยมีเพศสัมพันธ์กันมาแล้วหลายครั้ง (Humphreys, 2007; Hall, 1998) แต่ผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจจากงานวิจัย ของ Foubert, Garner, & Thaxter (2006) พบว่าวัยรุ่นรู้สึกสบายใจในการสื่อสารความยินยอม พร้อมใจทางเพศกับคู่อย่างเปิดเผยและชัดเจน (explicit cues) ในคูรักรที่คบกันจริงจังและเป็น ความสัมพันธ์แบบผูกมัด มากกว่าคู่ที่เคยมีเพศสัมพันธ์กันครั้งแรกหรือคู่นอนแบบนัดหมายเพื่อมี เพศสัมพันธ์

ส่วนปัจจัยด้านรูปแบบความสัมพันธ์ พบว่าในความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศ มีรูปแบบการ สื่อสารแตกต่างจากความสัมพันธ์แบบรักเพศเดียวกัน ความสัมพันธ์แบบรักเพศเดียวกันจะใช้การ สื่อสารเป็นคำพูดมากกว่า เนื่องจากไม่มีแบบฉบับทางเพศดั้งเดิมที่มาเป็นกรอบกำหนดการมี

เพศสัมพันธ์มากเท่าความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศ (McLeod, 2015) และหากเป็นรูปแบบความสัมพันธ์เฉพาะกลุ่มเช่นกลุ่ม BDSM หรือกลุ่มที่นิยมกิจกรรมทางเพศหรือการมีเซ็กส์แบบรุนแรง และทราน จะมีการตกลงในเรื่องความยินยอมพร้อมใจอย่างชัดเจน (Bechmann, 2003, Pitagora, 2013)

จากการทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมา เข้าใจได้ว่ารูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจโดยคำพูดตรง ๆ (verbal consent) ไม่ใช่บรรทัดฐานในวิถีทางเพศของคนทั่วไปในสังคม ทำให้เกิดเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงเสียดสีและประชดประชันในสื่อต่าง ๆ (Bunch, 2014; Young, 2014) และไม่ค่อยเป็นที่ถูกใจสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยมากนัก ดังเช่น งานวิจัยของ Curtis and Burnett (2017) ได้สัมภาษณ์นักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีการใช้นโยบายการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศถึงประเด็นการนำข้อบังคับนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ผลปรากฏว่านักศึกษาส่วนหนึ่งมีความรู้สึกอึดอัดและกระอักกระอ่วนใจที่ต้องใช้วิธีการสื่อสารด้วยคำพูดอย่างตรงมาเพื่อให้ได้ซึ่งความชัดเจนเรื่องความยินยอมพร้อมใจจากคู่ รู้สึกถึงความไม่เป็นธรรมชาติและทำลายบรรยากาศของการมีเพศสัมพันธ์ เพราะต้องระมัดระวังว่าจะต้องตรวจสอบความยินยอมพร้อมใจของคู่ตลอดช่วงเวลาการมีเซ็กส์ รวมถึงมองว่าการสื่อสารด้วยคำพูดเป็นวิธีการที่ดี แต่ก็ยังเป็นรูปแบบการสื่อสารที่อยู่ในอุดมคติมากกว่าจะสามารถทำได้จริง และอาจไม่มีความจำเป็นต้องใช้วิธีการพูดในการสื่อสารเสมอไป (Beres, 2010; Jozkowski & Hunt, 2013; Muehlenhard et al., 2016) Curtis and Burnett วิพากษ์ว่าการที่นักศึกษาใช้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยภาษากาย หรือใช้วิธีการสื่อสารแบบอ้อม ๆ ไม่ได้แปลว่าพวกเขาสื่อสารไม่มีประสิทธิภาพ แต่ก็ใช้ว่าการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด (nonverbal communication) จะไม่มีปัญหา Muehlenhard et al. (2016) พบว่า นัยยะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (nonverbal consent cues) ของปัจเจกบุคคลมีความแตกต่างกัน กล่าวคือการแสดงออกบางอย่างโดยไม่ใช้คำพูดที่สื่อถึงความยินยอมพร้อมใจไม่แปลว่ายินยอมพร้อมใจเสมอไป เช่น ผู้หญิงที่รับเครื่องตีมาจากผู้ชายในบาร์ หรือการที่อวัยวะเพศชายแข็งตัว ไม่ได้หมายความว่าพวกเขายินยอมพร้อมใจที่จะมีเพศสัมพันธ์ ปัญหาเรื่องความคลุมเครือในการตีความหมายทำให้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจโดยไม่ใช้คำพูดเพียงอย่างเดียวก็จะนำไปสู่ปัญหาเรื่องการสื่อสารที่ผิดพลาดจนเกิดการละเมิดทางเพศกลับมาเหมือนเดิมได้เหมือนกัน

ด้านวิภาวรรณ วงษ์สว่าง เจ้าของเพจเฟซบุ๊ก ThaiConsent เพจให้ความรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ได้ให้สัมภาษณ์และยกตัวอย่างกรณีปัญหาการแนะนำวิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ว่าผู้ติดตามเพจมักเข้ามาถามคำถามเพื่อต้องการหาความชัดเจนในวิธีการสื่อสารความยินยอม ซึ่งปัญหาหนึ่งของการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจ คือ

ต้องสร้างความเข้าใจเรื่องยินยอมพร้อมใจเป็นเรื่องละเอียดอ่อนที่ไม่สามารถฟันธงชี้ชัดว่าการสื่อสารแบบไหนเป็นสูตรสำเร็จตายตัวสำหรับทุกคน

“ตอนแรกๆ ทำเพจ มันก็มีคนงง ๆ บ้าง คือ เขาจะเหมือนแบบไม่เข้าใจมากกว่า ไม่เข้าใจความซับซ้อน ของเรื่องราวที่เกิดขึ้น เราจะเจอกับคำถามประมาณว่า อย่างนี้แปลว่าอะไร อย่างนั้นแปลว่าอะไร คือคนจะหาสมการสำเร็จรูป เหมือน คิดถึง *Logic* ที่มันแข็งๆ มาก ๆ เขาจะหาความถูกต้องที่เป็นขาวดำ โดยที่ไม่ได้ เข้าใจความซับซ้อนของที่มาที่ไป... ใน *ThaiConsent* ก็จะมีคนที่มา *Debate* หาความชัดเจน เขาจะมาถามหาหลักฐานในการดู เช่น คุณจะรู้ได้อย่างไร ไม่มี หลักฐาน มันเป็นลักษณะนั้น คุณจะรู้ได้อย่างไร จะไม่เปลี่ยนใจทีหลัง คุณจะรู้ ได้อย่างไร ถ้ายอมไปแล้ว แล้วทำเสร็จมาบอกว่าไม่โอเค เขาจะถามหาการรับประกัน และหลักฐาน มันแบบ *Mindset* นักกฎหมายในการพูดจาท้องกันตัวมากกว่าเขา จะไม่ผิดภายหลัง ซึ่งเราก็มองว่าแบบ ไม่มี มีไม่ได้ด้วย ถ้ามีมันคงไม่ใช่เช็คแล้ว มั้ง คือเขามองแต่ผลประโยชน์ของตัวเอง ในที่สุดแล้ว เขาพยายามที่จะเข้าใจ เรื่องนี้ เพื่อสุดท้ายแล้วเขาไม่ได้ทำผิดแต่มันไม่ได้ทำความเข้าใจเพื่อ อายากรู้ว่า สื่อสารแบบนี้แปลว่าอีกฝ่ายคิดยังไง มันคือ *Self-Protection* แล้วคนที่ออกแนว ไม่เข้าใจ จะมาทางนี้เยอะ มันจะเป็นการถามเพิ่มเพื่อเป็นการป้องกันตัวเองได้ ไม่ได้เป็นการถามเพื่อ *Empathy* ไม่ได้แบบเพื่อใส่ใจ หรือทำความเข้าใจคนอื่น” (วิภาวรรณ วงษ์สว่าง, สัมภาษณ์, 25 มี.ค. 2562)

เมื่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจนั้นมีความซับซ้อนเกินกว่าจะหาสูตรสำเร็จให้ท่องจำ Muehlenhard et al. (2016) จึงได้เสนอว่า หากนำแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ทางเพศด้วยคำพูดมาใช้เป็นข้อบังคับนอกจากจะไม่สอดคล้องกับวิถีปฏิบัติของนักศึกษาแล้วยังอาจ พบกับการต่อต้านวิธีการดังกล่าวตามมาด้วย วิธีการที่เหมาะสมควรจะเป็นการผสมผสานรูปแบบการ สื่อสารความยินยอมพร้อมใจระหว่างการสื่อสารด้วยคำพูดและไม่ใช้คำพูดเข้าด้วยกัน ไม่ควรจำกัดว่า ต้องใช้วิธีการสื่อสารแบบไหนแบบตายตัว ควรเน้นที่ผลลัพธ์ว่าผู้ที่เกี่ยวข้องในกิจกรรมทางเพศนั้นต่าง ยินยอมพร้อมใจกันทุกฝ่าย

กล่าวโดยสรุป บทเรียนสำคัญที่ได้จากผลการศึกษาเกี่ยวกับนโยบายการสื่อสารความยินยอม พร้อมใจทางเพศ การรณรงค์ในการสร้างความตระหนักเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ อุปสรรคข้อหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับรูปแบบวิธีการสื่อสาร เพราะความยินยอม

พร้อมใจมีความละเอียดอ่อนและซับซ้อน แต่ควรให้ความสำคัญกับการทำอะไรพื้นที่การสื่อสารเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจให้เกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์มากกว่า

4.1.5 อุปสรรคขั้นที่ 5 ปัญหาของพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในสังคม

“การเปลี่ยนแปลงจะไม่อาจเกิดขึ้นได้หากค่านิยมต่อการสื่อสารเรื่องเพศในสังคมยังคงเป็นประเด็นที่หลายคนกลัวและไม่กล้าที่จะพูดถึงอย่างจริงจัง”

(Freitas, 2018)

พื้นที่การสื่อสารเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่ควรเกิดขึ้นระหว่างบุคคลสองคนที่กำลังจะมีเพศสัมพันธ์กัน จะไม่มีทางเกิดขึ้นหากปัจเจกบุคคลไม่เข้าใจว่าการพูดคุยเรื่องเพศเป็นเรื่องปกติที่ควรพูดและให้ความสำคัญ ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างพื้นที่เหล่านี้ คือการสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมที่สนับสนุนให้เกิดการพูดเรื่องเพศอย่างสร้างสรรค์ หากแต่ปัญหาคือพื้นที่ในการสื่อสารเรื่องเพศในสังคมกลับไม่ได้เอื้อให้เกิดสภาพแวดล้อมเช่นนี้ ดังนั้นในการสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ อาจจะต้องย้อนกลับมาดูว่าอะไรที่ทำให้เรื่องเพศเป็นเรื่องที่คนไม่กล้าพูด และปัจจัยใดบ้างที่เป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารเรื่องเพศในสังคม

ผู้วิจัยพบว่าพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในสังคม ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากรากของระบบวิถีคิดเรื่องเพศ และวาทกรรมทางสังคมที่ถูกประกอบสร้างผ่านสถาบันทางสังคมต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ หากย้อนกลับไปในประเด็นเรื่องระบบวิถีคิดเรื่องเพศที่มากำกับวิถีคิดเรื่องเพศในสังคมดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น (อุปสรรคขั้นที่ 1 รากฐานวิถีคิดเรื่องเพศ) เมื่อเชื่อมโยงมาถึงพื้นที่การเรียนรู้เรื่องเพศในสังคม จะพบว่า เรื่องเพศกับสังคมไทยมิใช่ไม่มีพื้นที่ในการพูดเรื่องเพศ หากแต่พื้นที่นั้นเป็นไม่ได้พื้นที่สำหรับทุกคน เพราะพื้นที่นั้นมีไว้สำหรับผู้ชาย กตฤยา อาชวนิจกุล กล่าวในการสัมภาษณ์ว่า

“สังคมไทยไม่ใช่ห้ามพูดเรื่องเพศ ผู้ชายเนียพูดได้ ผู้หญิงพูดไม่ได้ ผู้ชายพูดถึงเรื่องความรู้สึกทางเพศได้ ฉะนั้นอยากเอา คนนั้นต้องอย่างนั้นอย่างนี้ ปัจจุบันผู้หญิงเริ่มพูดมากขึ้นในกลุ่มเพื่อนผู้หญิง แต่ก็ยังน้อยกว่าผู้ชายหลายเท่า ผู้ชายเอาเรื่องเพศ สำเร็จความใคร่ มีเซ็กซ์ เขาก็จะมาเล่าให้คนอื่นฟัง แต่ในกลุ่มผู้หญิงจะมีชู้ก็คน ที่จะผ่านประสบการณ์แล้วมาเล่าว่าเธอรู้สึกยังไง เป็นยังไง เราไม่เคยมีบทสนทนาที่ ดังนั้นเวลาเราทำเรื่อง consent ทางเพศเนี่ย มันยากที่จะแยกจากวัฒนธรรมเรื่องเพศในสังคมไทย วิธีการคิด วิธีการคุยในเรื่องเพศ คน

ไทยยังน้อยจะที่พูด และ เรื่องแบบนี้ ผู้หญิงหาคนคุยไม่ได้ ผู้ชายดูหนังโป๊ คุยกับเพื่อน ซึ่งผ่านสายตาของผู้ชาย” (กฤตยา อาชวนิจกุล, สัมภาษณ์, 5 มี.ค. 2562)

หากมองผ่านระบบวิธีคิดแบบชายเป็นใหญ่ จะเห็นได้ชัดว่าพื้นที่ในการพูดเรื่องเพศ ถูกแบ่งแยกการเป็นเจ้าของพื้นที่ในการสื่อสารผ่านความเป็นเพศอย่างชัดเจน ค่านิยมทางวัฒนธรรมเรื่องเพศของผู้ชายและผู้หญิงยังถูกกำกับในชุดความคิดที่ผู้ชายได้รับอนุญาตจากวัฒนธรรมให้สามารถพูดรับรู้ รวมถึงแสวงหาประสบการณ์ในเรื่องเพศได้มากกว่าที่ผู้หญิง นี่คือต้นตอสำคัญที่ทำให้ปัญหาการพูดเรื่องเพศแทรกซึมไปในทุกพื้นที่ทางสังคม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สำรวจต่อว่า พื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในสังคมอยู่บนพื้นที่ใดบ้าง และแต่ละพื้นที่นั้นมีปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศได้อย่างไร

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพศและการสื่อสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักกิจกรรมและนักวิชาการในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ “พื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ” พบว่า 3 พื้นที่หลัก ๆ ที่นักวิจัยหรือผู้ศึกษาให้ความสนใจ คือ พื้นที่ของครอบครัวในการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับเรื่องเพศ พื้นที่ของการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาในสถาบันการศึกษา และพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ ในสื่อมวลชน/สื่อออนไลน์

4.1.5.1 พื้นที่ของครอบครัวในการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับเรื่องเพศ

ครอบครัว คือเป็นหน่วยพื้นฐานของกระบวนการขัดเกลาวิธีคิดเรื่องเพศของคนในสังคม (Millett, 2000) บิดามารดา และผู้ปกครอง คือผู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและพฤติกรรมของวัยรุ่น มีบทบาทในการสร้างภูมิคุ้มกันเรื่องเพศ เลี้ยงดูให้เด็กพึงพอใจในตัวเอง รักตัวเอง รักและนับถือผู้อื่น และมีเจตคติที่เหมาะสมในเรื่องเพศ ดังนั้นพื้นที่ของครอบครัว จึงเป็นสถาบันหลักทางสังคมที่จะวางรากฐานของการพัฒนาคุณภาพมนุษย์ให้เป็นสมาชิกที่เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ของสังคม (Halstead and Reiss, 2003) แต่สำหรับสังคมไทย จากการศึกษาวิจัยที่ผ่านมา พบว่า การสื่อสารเรื่องเพศหรือการสอนเรื่องทางเพศยังไม่มีในพื้นที่ของครอบครัวไทยมากนัก อีกทั้งยังไม่มี การสื่อสารที่ครอบคลุมเรื่องเพศในหลายมิติ (กุลกานต์ อภิวัฒน์ลังการ และคณะ, 2551; ชลนิทรา แสงบุราณ, 2551; สุพิศ ศิริอรุณรัตน์, 2552)

ปัญหาอุปสรรคสำคัญที่สุดคือทัศนคติที่มีต่อการสื่อสารเรื่องเพศในครอบครัว ซึ่งมาจากทั้งด้านพ่อแม่ผู้ปกครอง รวมทั้งด้านตัวเอง สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ มีมุมมองต่อเรื่องการสื่อสารเรื่องเพศว่า เป็นเรื่องต้องห้าม น่าอับอาย ควรปกปิด ยังไม่มีใจเปิดกว้างในการพูดเรื่องเพศ และมองไม่ควรถูกคุยเรื่องเพศกับลูกมากเพราะอาจเป็นการ “ชี้โพรงให้กระรอก” ซึ่งทำให้เกิดการอยากรู้ อยากลองมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร และกลัวว่าจะเป็นการขัดต่อวัฒนธรรมไทย และ

จากการศึกษายังพบว่า การอยู่ร่วมกันแบบครอบครัวขยายที่มีปู่ ย่า ตา ยาย อาศัยอยู่ด้วยทำให้ การสื่อสารเรื่องเพศยิ่งมีน้อยไปอีก (สิริยพร กฤษเจริญ และกัญญาณี พลอินทร์, 2551; เกษมศรี อัสวศรี พงศ์ธร, 2554; Ramos and Bouris, 2008; Warmoyi, Frenwick et al., 2010) อย่างไรก็ตาม พ่อ แม่ ผู้ปกครองก็ไม่ได้มีอคติต่อการสื่อสารเรื่องเพศไปทั้งหมด พ่อแม่ผู้ปกครองบางส่วนมีทัศนคติต่อ การคุยเรื่องเพศในครอบครัวว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ เพราะมองว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องปกติและควรสอน ให้บุตรระมัดระวังตัวเอง แต่ก็ยังประสบกับปัญหาอุปสรรคในการสื่อสารเรื่องเพศกับบุตรเนื่องจาก ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศศึกษา ไม่รู้จะพูดเรื่องอะไร สอนอะไร ใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมาโดยไม่รู้ว่าเป็น ข้อมูลที่ถูกต้องหรือผิด (อนามัยการเจริญพันธุ์, 2556)

ส่วนปัจจัยด้านตัวเด็ก พบปัญหาและอุปสรรคในการสื่อสารเรื่องเพศในครอบครัวของวัยรุ่น ว่า ไม่ชอบคุยเรื่องเพศกับพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะรู้สึกเหมือนโดนจับผิด และกลัวว่าพ่อแม่จะมองว่า เป็นคนลามก กลัวถูกดูต่ำว่าเป็นคน “แก่แดด” อีกทั้งยังมองว่าพ่อแม่ ไม่มีทักษะการฟังที่ดี ไม่สนใจที่จะรับฟังอย่างตั้งใจ ชอบตัดสิน สั่งสอน และไม่รักษาความลับ (สุพิศ ศิริอรุณรัตน์, 2552) นอกจากนี้ ยัง มองว่าตนเองมีความรู้ดีกว่าพ่อแม่ ผู้ปกครอง เพราะเคยถามแล้ว แต่ไม่ได้รับคำตอบที่แท้จริง จึง เลือกลงมือไปปรึกษาเพื่อนในวัยเดียวกัน หรือค้นหาข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ แทน (สำนัก อนามัยการเจริญพันธุ์, 2556)

ปัญหาอุปสรรคประการต่อมาคือ เนื้อหาที่ใช้ในการสื่อสารเรื่องเพศในครอบครัว จากรายงาน การวิจัย โดยสำนักอนามัยการเจริญพันธุ์ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข ได้ศึกษาถึงเนื้อหาที่พ่อแม่ผู้ปกครองสื่อสารเรื่องเพศในครอบครัว แบ่งประเด็นใหญ่ ได้เป็น 3 ประเด็นหลัก ๆ ได้แก่ ด้านการ วางตัวและการคบเพื่อนต่างเพศ ด้านบทบาททางเพศ และการดูแลทำความสะอาดร่างกาย

ด้านการวางตัวและการคบเพื่อนต่างเพศ เป็นเนื้อหาที่พ่อแม่ผู้ปกครองสื่อสารกับลูกมากที่สุด ซึ่งเป็นการสื่อสารในเชิงให้ความรู้ในการป้องกันตนเองจากการมีเพศสัมพันธ์ เนื่องจากจากปัญหาที่เป็น ความกังวลมากที่สุดคือการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร โดยในเนื้อหาที่สอนก็แตกต่างกันไปตามเพศของลูก ด้วย เช่น ลูกสาวจะเน้นให้ระมัดระวังในการคบผู้ชาย ไม่ควรใกล้ชิด หรืออยู่สองต่อสองกับผู้ชายในที่ ลับตา ส่วนลูกชายจะได้รับการสั่งสอนจากพ่อแม่ในเรื่องการป้องกันไม่ให้ทำผู้หญิงท้อง และสอนให้ รู้จักการใช้ถุงยางอนามัย ด้านบทบาททางเพศ พ่อแม่ผู้ปกครองสอนลูกชายและลูกสาวแตกต่างกัน ตามกรอบเพศภาวะ เช่นลูกผู้ชายจะเน้นสอนเกี่ยวกับความเข้มแข็ง ไม่เล่นกับผู้หญิงมากเกินไป การ เป็นผู้นำ และการมีความรับผิดชอบ ส่วนลูกสาวจะถูกสอนให้รู้จักหน้าที่ของผู้หญิงด้านการทำงาน บ้าน การดูแลร่างกาย และ ด้านการดูแลร่างกาย เป็นเนื้อหาพื้นฐานเกี่ยวกับการดูแลรักษาความ สะอาดร่างกายและอวัยวะเพศ

4.1.5.2 พื้นที่การเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาในสถาบันการศึกษา

“ห้องเรียน” เป็นอีกพื้นที่สำคัญในการให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศแก่เด็กและเยาวชนไม่น้อยไปกว่าครอบครัว สำหรับประเทศไทยมีการพัฒนาและบูรณาการการสื่อสารเรื่องเพศหรือการสอนเพศศึกษาเข้าสู่หลักสูตรการเรียนการสอนในสถานศึกษามานานหลายสิบปี อีกทั้งยังได้รับการบรรจุเข้าไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปี 2551 แต่กลับพบว่า พื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในโรงเรียนไทย ยังไม่มีประสิทธิผลเท่าที่ควร ทำให้นักเรียนไทยมีความรู้ความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับเรื่องเพศ ขาดความเข้าใจและความตระหนักเกี่ยวกับเพศวิถีที่มีความจำเป็นต่อชีวิตทางเพศของตนในหลายมิติ ซึ่งปัญหาใหญ่ที่เป็นอุปสรรคสำคัญคือ วิธีคิดหรือทัศนคติของบุคลากรและหน่วยที่เกี่ยวข้องในสถาบันการศึกษาที่ไม่ส่งเสริมและให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนเรื่องเพศศึกษาอย่างจริงจัง ซึ่งส่งผลต่อเป้าหมายทางการศึกษาและการจัดพื้นที่การเรียนรู้เรื่องเพศในสถาบันการศึกษาไทย ยังมีปัญหาและเป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในหลายประการ

ข้อมูลจากงานวิจัยของ พิมพ์วัลย์ บุญมงคล และคณะ (2559) พบว่า พื้นที่ของการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาในสถาบันศึกษานั้นมีอยู่ นักเรียนส่วนใหญ่ได้ศึกษาได้เรียนรู้เรื่องเพศวิถี แต่เนื้อหาที่เรียนยังไม่ครอบคลุมทุกหัวข้อที่จำเป็น พื้นที่การสอนเพศศึกษาในโรงเรียน เน้นการสอนเรื่องเพศวิถีจากมุมมองผลกระทบด้านลบของเพศสัมพันธ์มากกว่าการพูดถึงมุมมองด้านบวก โดยเน้นย้ำมากที่สุด ในด้านการพูดถึงเรื่องเพศในด้านเพศสรีระและพัฒนาการทางเพศ การป้องกันการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์และเอดส์

ปัจจัยด้านวิธีการสอนก็เป็นอีกปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญ บรรยากาศของห้องเรียน เน้นที่การสอนการบรรยายให้ท่องจำ ซึ่งไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ตั้งคำถาม และการเชื่อมโยงเข้ากับชีวิตของผู้เรียน นักเรียนจึงไม่สามารถนำความรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาจากชั้นเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ปัญหาดังกล่าว มาจากหลายที่มา เช่น ปัญหาที่ครูผู้สอนขาดทักษะในการจัดกระบวนการเรียนรู้ โอกาสของครูในการพัฒนาองค์ความรู้และแนวทางการสอน ปัญหาด้านเวลาในการสอนที่จำกัด ขาดสื่อการเรียนรู้ และทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาที่ไม่สนับสนุนการเรียนการสอนเรื่องเพศ

นอกจากนี้ ปัจจัยด้านรูปแบบของสถานศึกษาก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องเพศในห้องเรียนด้วยเช่นกัน วิริยา สำราญ (2551) พบว่า ประเภทของโรงเรียนได้แก่ โรงเรียนชายล้วน โรงเรียนหญิงล้วน และโรงเรียนสหศึกษา มีความแตกต่างด้านการเน้นเนื้อหาการเรียนเพศศึกษา ซึ่งสะท้อนถึงวิธีคิดที่ยังคงติดอยู่ภายใต้กรอบความเป็นเพศชายและหญิงอย่างชัดเจน เช่น โรงเรียนชายล้วน จะเน้นความรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ นักเรียน

จากโรงเรียนหญิงล้วน จะเน้นรับความรู้ด้านการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงต่าง ๆ ความรู้เรื่องการคุมกำเนิดโดยเฉพาะการใช้ถุงยางอนามัย การทำหมัน มีอยู่จำกัดหรือไม่ได้เรียน ส่วนนักเรียนโรงเรียนสหศึกษา แม้จะได้รับความรู้ที่ครอบคลุมทุกด้าน แต่ยังขาดความรู้เรื่องกฎหมายเกี่ยวกับการกระทำผิดทางเพศ และสอนแบบไม่เจาะลึก และไม่ได้ลงรายละเอียดในแต่ละเนื้อหาได้มากเท่าที่ควร

ดังนั้น ปัญหาสำคัญของพื้นที่การเรียนการสอนในสถาบันการศึกษา อาจจะต้องย้อนกลับมาพิจารณาที่เป้าหมายของระบบการศึกษาไทยที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องเพศ ซึ่งพบว่า เพศวิถีศึกษาในประเทศไทยมีจุดเริ่มต้นจากการต้องการควบคุมปัญหาทางเพศ ได้แก่ ลดจำนวนผู้ติดเชื้อเอชไอวีรายใหม่ การป้องกันและควบคุมโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ในกลุ่มประชากรวัยเจริญพันธุ์ และสถานการณ์ท้องในวัยรุ่น ซึ่งปัจจุบัน จากพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 ยังคงยึดมั่นในเป้าหมายเดิม คือการเน้นแก้ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น ซึ่งเป็นการสอนเพื่อแก้ปัญหาทางเพศอย่าง “เฉพาะด้าน”

4.1.5.3 พื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศบนสื่อมวลชนและสื่อออนไลน์

เมื่อพื้นที่ครอบครัวและสถาบันการศึกษาไม่มีพื้นที่เพียงพอในการสื่อสารเรื่องเพศ ของสื่อมวลชนและสื่อสังคมออนไลน์จึงกลายเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญและเป็นต้นแบบของวัยรุ่นและนักศึกษามหาวิทยาลัยในเรื่องวิถีปฏิบัติทางเพศรวมถึงเป็นต้นแบบของวิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ (Jozkowski, Rhoads, Canan and Hunt, 2016) ผู้วิจัยพบว่าพื้นที่เรื่องเพศบนสื่อมวลชนมีทั้งประเภทให้ความรู้ เช่น ข่าว รายการสาระ และสื่อเกี่ยวกับเพศที่ให้ความบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ละคร นิยาย รายการบันเทิงต่าง ๆ แต่ไม่ว่าจะเป็นสื่อประเภทใดต่างก็ทำหน้าที่หล่อหลอม สร้างความเข้าใจ และทัศนคติความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเพศบางอย่างให้กับคนในสังคมเช่นเดียวกัน

จากเอกสารการวิจัยพบว่า ประเภทสื่อที่มีบทบาทเกี่ยวกับเพศวิถีและความเข้าใจเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศมากที่สุดคือ หนังสือใหญ่ หรือหนังสือ ภาพยนตร์กระแสหลัก และรายการโทรทัศน์ นอกจากนี้เนื้อหาของสื่อเหล่านี้ ส่งผลต่อความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีปฏิบัติทางเพศ ซึ่งบางครั้งเป็นข้อมูลและตัวอย่างพฤติกรรมทางเพศที่ไม่ถูกต้อง และนำไปสู่พฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมได้ (Warshaw, 1994; Smith, 2015; Wright, Tokunaga, and Kraus, 2016; สุพิศ ศิริอรุณรัตน์, 2552)

การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศโดยเฉพาะในประเด็นด้านความยินยอมพร้อมใจยังขาดแคลนอยู่มาก งานวิจัยของ Jozkowski, Marcantonio, Rhoads, Canan, Hunt and Willis (2019) เป็นงานวิจัยชิ้นแรกๆ ที่พบว่ามีการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาด้านการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจและ

การปฏิเสธรูปภาพยนตร์กระแสหลัก (mainstream films) จากการศึกษาพบว่า รูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจและการปฏิเสธรูปภาพยนตร์ที่ใช้มากที่สุดคือ การสื่อสารเป็นนัยโดยไม่ใช้คำพูดที่สื่อถึงการยั่วยวนทางเพศ (implicit nonverbal cues) เช่น สายตากวักกริม เปลี่ยนเสื้อผ้าเป็นชุดวาบหวิว เป็นต้น รองลงมาคือการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูดอย่างชัดเจน เช่น การใช้มือจับอวัยวะเพศของคู่อันดับที่สามคือ การสื่อสารเป็นคำพูดโดยนัย เช่น “ขึ้นไปในห้องฉันไหม” เป็นต้น Jozskowski et al. (2019) พบว่าภาพยนตร์ทำให้รูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเช่นนี้เป็นต้นแบบที่ทำให้วัยรุ่นคาดหวังในชีวิตจริงมากกว่าที่จะใช้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยความชัดเจนหรือโดยการใช้คำพูด อย่างไรก็ตามงานวิจัยชิ้นนี้ก็ยังพบว่าภาพยนตร์บางเรื่อง “ไม่ฉายภาพของความยินยอมพร้อมใจ” (no consent shown) หรือฉากที่เริ่มต้นฉายภาพที่ระหว่างการเพศสัมพันธ์โดยข้ามในช่วงตอนต้น สะท้อนถึงการตอกย้ำทัศนคติที่ละเลยและไม่ให้ความสำคัญกับการยินยอมพร้อมใจในการมีเพศสัมพันธ์ในพื้นที่ของสื่อมวลชน ดังนั้น การส่งเสริมทักษะในรู้เท่าทันสื่อและการเชื่อมโยงเข้ากับมิติของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน

สำหรับสังคมไทย จากงานวิจัยของ วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติ กันภัย (2546) ที่ได้ศึกษาสภาพปัญหาของการสื่อสารเรื่องเพศของสื่อมวลชน พบว่า พื้นที่สาธารณะของสื่อมวลชนเป็นที่ตั้งสำคัญของฐานคติทางเพศ เปรียบได้กับการติดตั้งเข็มทิศของการเข้าใจและวิถีปฏิบัติเกี่ยวกับเรื่องเพศให้สังคม ซึ่งปัญหาสำคัญคือบทบาทของสื่อมวลชนได้ผลิตซ้ำและประกอบสร้างวาทกรรมทางเพศที่บิดเบี้ยว สร้างความเข้าใจผิด ๆ ปิดกั้นความเข้าใจเรื่องเพศกับคนบางกลุ่ม ตลอดจนมีส่วนช่วยตอกย้ำความรุนแรงทางเพศหลายประการ ผู้วิจัยได้เลือกยกมาเพียงบางวาทกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่สะท้อนผ่านสื่อมวลชนของสังคมไทย ดังเช่น

วาทกรรม “การล่วงละเมิดทางเพศเป็น ‘ธรรมดา’ ของผู้ชาย” สื่อมวลชนได้ให้ความชอบธรรมกับการกระทำของผู้ชายที่กระทำผิดหรือคิดร้ายต่อผู้หญิง เมื่อเกิดการกระทำผิดผู้หญิงจึงไม่ได้รับความเป็นธรรมในการปกป้องดูแลจากสังคม สังคมกลับปกป้องผู้กระทำผิดและชี้นิ้วกลับมาที่ผู้ถูกระทำที่เป็นหญิงว่าควรระมัดระวังตัว วาทกรรมนี้สะท้อนถึงสังคมไทยที่พยายามกำกับควบคุมผู้หญิงและปกป้องผู้ชายที่กระทำผิด

วาทกรรม “เพศศึกษาเป็นเรื่องของผู้ใหญ่และผู้ชาย” สื่อมวลชนปรากฏภาพความเชื่อที่ปิดกั้นโอกาสของเด็กและผู้หญิงในการเรียนรู้เรื่องเพศอย่างถูกต้อง หลักสูตรเพศศึกษาในโรงเรียนทำให้เด็กผู้หญิงรู้สึกกระดากอาย และปฏิเสธที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ ซึ่งนำไปสู่การทำให้เด็กและผู้หญิงถูกเอาเปรียบทางเพศเพราะความรู้เรื่องเพศ

วาทกรรม “ผู้หญิงไทยต้องเก็บกอดและไม่แสดงออกเรื่องเพศ” ผู้หญิงไทยถูกบอกว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่ต้องห้าม ทำให้ไม่มีความรู้และไม่มีความจำเป็นต้องรู้เรื่องเพศ ทำให้ผู้หญิงถูกละเมิดทางเพศและแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศเชิงธุรกิจ นอกจากนี้ยังต้องเก็บกอดอารมณ์ทางเพศของตัวเอง หากฝ่าฝืน เช่นการสนใจมีความใคร่ทางเพศ ซื้อบริการทางเพศ จะถูกสังคมประณามว่าเป็นผู้หญิงจิตเสื่อม ผิดปกติ วาทกรรมนี้ทำให้ผู้หญิงไม่ตระหนักว่าความสุขทางเพศของตัวเองมีความสำคัญ และสำคัญเท่ากับความต้องการของผู้ชาย จึงเป็นเหตุให้พื้นที่ของการแลกเปลี่ยนสื่อสารระหว่างชายหญิงในเรื่องความสุขและความพอใจในระหว่างการมีเพศสัมพันธ์จึงเกิดขึ้นได้ยาก

วาทกรรม “การรักนวลสงวนตัวเป็นหน้าที่ของผู้หญิง” วาทกรรมรักนวลสงวนตัวนำมาใช้เป็นมาตรฐานตัดสินคุณค่าของผู้หญิง เรียกร้องผู้หญิงให้ต้องรักษาพรหมจรรย์เพราะเชื่อว่าเป็นคุณค่าสูงสุด วาทกรรมนี้ทำให้ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศเป็นเรื่องที่แก้ไขยาก เพราะวาทกรรมรักนวลสงวนตัวนำมาใช้ตัดสินผู้หญิงที่เข้าไปใกล้ชิดกับเรื่องเพศว่าไม่รักนวลสงวนตัว วาทกรรมนี้เป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจของผู้หญิงอย่างมาก เพราะผู้หญิงจะไม่สามารถยอมรับได้เลยว่า การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ยินยอมพร้อมใจเกิดจากการที่อีกฝ่ายละเมิดตนเอง และกลับมีทัศนคติที่มองว่าการถูกล่วงละเมิดทางเพศหรือการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ยินยอมพร้อมใจเพราะตนเองที่ไม่ระมัดระวังตัวเองมากพอ

วาทกรรม “เพศเป็นเรื่องลามกสกปรก” คนไม่กล้าพูดเรื่องเพศ ด้วยความเชื่อที่ว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องลามก มีแต่เรื่อง “ใต้สะดือ” แต่ไม่เคยรับรู้ว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและสิทธิของทุกคน รวมถึงเรื่องของระบบความสัมพันธ์ทางสังคม สื่อมวลชนใช้ประโยชน์จากความเชื่อนี้เป็นช่องทางในการครอบครองพื้นที่และทำให้เรื่องเพศเป็นเรื่องเกี่ยวกับกามรมณ์ เช่น สื่อลามกทำให้ความเข้าใจเรื่องเพศยังถูกตีความภายใต้ความเชื่อที่ว่าสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศเป็นสื่อลามกไปทั้งหมด มากกว่าจะจัดระดับของสื่อเรื่องเพศ วาทกรรมเรื่องเพศเป็นเรื่องลามกสกปรก นำมาสู่การปิดกั้นพื้นที่ในการเรียนรู้เรื่องเพศในมิติที่หลากหลายในสังคม รวมถึงการเรียนรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจที่ยังเข้าไม่ถึงเพราะประตูของการเรียนรู้เรื่องเพศได้ปิดตายไว้ที่คำว่า ลามกและสกปรกเกินกว่าจะต้องรู้ไปแล้ว

วาทกรรม “ความรุนแรงทางเพศเกี่ยวข้องกับปัญหาทางจิต” สื่อมวลชนมักสื่อสารเรื่องการกระทำความรุนแรงทางเพศโดยมุ่งเป้าว่าปมเหตุมาจากผู้กระทำมีอาการป่วยทางจิต วาทกรรมนี้ทำให้สังคมมองปัญหาความรุนแรงทางเพศอย่างไม่ตรงจุดและได้รับการแก้ไขเพียงมิติของจิตวิทยาด้านเดียว ทั้งที่ยังมีมิติของความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ระบบความเพศที่ไม่เท่าเทียมที่มากำกับการกระทำ

ความรุนแรงทางเพศ วาทกรรมนี้ส่งผลต่อความยินยอมพร้อมใจในการมีเพศสัมพันธ์อย่างมาก เนื่องจากทำให้ เพศสัมพันธ์ที่ไม่ยินยอม ถูกตัดผ่านไปหากผู้กระทำนั้นไม่ใช่คนที่มีการป่วยทางจิต

จะเห็นได้ว่าสื่อมวลชนได้ประกอบสร้างชุดความคิดเกี่ยวกับเพศที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในหลายประการ แม้ปัจจุบันในยุคโลกาภิวัตน์ ทั่วโลกมีความตื่นตัวและรณรงค์ในด้านการความตระหนักรู้ด้านความเท่าเทียมทางเพศ และการยุติความรุนแรงทางเพศในอุตสาหกรรมสื่อมากขึ้น แต่สำหรับประเทศไทยโดยเฉพาะในเชิงนโยบายของรัฐที่เป็นโครงสร้างสำคัญในการกำหนดทิศทางของสถาบันสื่อมวลชนก็ยังคงความตระหนักในปัญหานี้อยู่มาก จากการศึกษาของ นิธิศ ตีระรัตนกุล (2561) พบว่าประเทศที่เปิดเสรีสื่อทางเพศ มองว่าสื่อทางเพศจะได้รับการคุ้มครองด้านเสรีภาพในการแสดงออก โดยแบ่งแยกสื่อลามกออกจากสื่อทางเพศ โดยมีเกณฑ์และขอบเขตมาตรฐานที่ได้รับการยอมรับ เช่นมาตรฐานด้านความรุนแรงในประเภทของสื่อที่อาจนำมาสู่การสร้างผลร้ายแก่สังคม แต่สำหรับประเทศไทย พื้นที่ของสื่อทางเพศถูกเหมารวมและมองว่าสื่อทางเพศและสื่อลามกเป็นสิ่งเดียวกัน เนื่องจากการตีความขอบเขตของ สื่อลามกถูกกำหนดไว้ว่าเป็นสื่อที่กระตุ้นความต้องการทางเพศแก่ผู้รับชม ผลที่ตามมาคือ สื่อลามกทั่วไป (ยกเว้นสื่อลามกอนาจารเด็ก) และสื่อทางเพศที่มีเนื้อหาการใช้ความรุนแรงทางเพศถูกควบคุมในระดับเดียวกันภายใต้หลักของการห้ามกระทำในลักษณะเปิดเผยแก่สาธารณะ

ดังนั้นบทบาทของสื่อทางเพศในพื้นที่ของสื่อจึงมีเสรีภาพน้อยมาก ถูกปิดกั้นและยังคงถูกจัดว่าเป็นสิ่งต้องห้ามสำหรับสังคมไทย ด้วยเหตุนี้ส่งผลให้สื่อทางเพศในประเทศไทยขาดการควบคุมด้านเนื้อหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์สามารถเข้าถึงได้ง่ายและไร้ขีดจำกัด ยิ่งเป็นเรื่องยากในการควบคุมและจำกัดการเข้าถึง ทำให้ผู้รับสารอาจขาดโอกาสที่จะเข้าถึงสื่อทางเพศที่มีคุณภาพและได้ประโยชน์เชิงการเรียนรู้ด้านเพศวิถีที่เหมาะสม

4.1.5.4 ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหาต่อการสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ

จากการสื่อสารเรื่องเพศใน 3 พื้นที่ ได้แก่ พื้นที่ในสถาบันครอบครัว พื้นที่ของสถาบันการศึกษา และพื้นที่ของสถาบันสื่อตั้งที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปข้างต้น จะเห็นว่าในทุกพื้นที่มีจุดร่วมของปัญหาอุปสรรคที่สำคัญร่วมกันนั่นคือ การขาดพื้นที่เกี่ยวกับการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจ ซึ่งต้องมีพื้นฐานสำคัญมาจากเรื่อง เพศภาวะ สิทธิ และอำนาจ และระบบวิถีคิดของสังคมที่สร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศวิถีจากมุมมองเชิงบวก (พิมพัลย์ บุญมงคล และคณะ, 2559) และในการสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักกิจกรรมและนักวิชาการ มีข้อเสนอแนะในด้านเนื้อหาที่จะช่วย

ส่งเสริมและสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ โดยผู้วิจัยได้สรุปประเด็นข้อเสนอแนะต่อการสร้างพื้นที่ของการสื่อสารเรื่องเพศ แยกออกได้เป็น 3 ประเด็นย่อย ดังนี้

1) ความเข้าใจเรื่องการละเมิดและความรุนแรงทางเพศ

ก่อนที่จะสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ นักกิจกรรมและนักวิชาการได้เสนอว่าประเด็นพื้นฐานที่สำคัญคือการสร้างความตระหนัก ความรู้และความเข้าใจเรื่องการละเมิดและความรุนแรงทางเพศในมิติต่าง ๆ อย่างรอบด้าน ได้แก่ ความเข้าใจว่าความรุนแรงทางเพศไม่ใช่เพียงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายเพียงอย่างเดียวจนบดบังความรุนแรงที่มาพร้อมกับการบีบบังคับดังความเห็น

“คนส่วนใหญ่โดยทั่วไปก็จะมองว่าความรุนแรงทางเพศคือการทำร้ายร่างกาย หรือว่าเป็นการใช้กำลังบังคับ หรือว่าใช้อาวุธ ต้องมีการบาดเจ็บจึงจะนับว่าเป็นความรุนแรง ขณะที่ถ้าเป็นคนที่ทำงานในเชิงประเด็นนี้ จะมองว่าความรุนแรงมีหลายรูปแบบ ตั้งแต่การทำให้คนอื่นอีกฝ่ายหนึ่งนี้ หรือกระทำกับอีกคนหนึ่งโดยมีนัยยะเรื่องเพศ ทำให้เขารู้สึกไม่ปลอดภัย รู้สึกอึดอัด เช่น ใช้สายตา หรือว่าการพูดจาทะลอม สองแง่สองง่าม ตามตื้อโดยอีกฝ่ายไม่ยินดีด้วย รวมไปถึง ทำเป็นสัมผัสแตะเนื้อต้องตัวโดยแบบเนียนๆ ไม่โจ่งแจ้ง เราไม่ได้ทำความเข้าใจกันในสังคมว่า มันมีหลายรูปแบบ” (วราภรณ์ แซ่มสนิท, สัมภาษณ์, 19 มี.ค. 2562)

“ต้องสอนให้รู้ว่าเจตนาของคนที่เข้ามาทำให้เรารู้สึกไม่ดี มันมีอะไรบ้าง รู้สึกว่าเวลาคนรู้สึกไม่ดี ก็คือเราไม่ยินยอมพร้อมใจแล้ว มันไม่ควรจะมีสังคมไหนก็ตามที่ทำให้สมาชิกในสังคมต้องเผชิญกับเรื่องแบบนี้โดยที่ไม่มีการช่วยเหลือหรือป้องกัน ไม่ต้องไปมองถึงเรื่องว่าเขาเป็นคู่กัน แล้วจะมีเพศสัมพันธ์โดยยินยอมพร้อมใจ คือมันกว้างกว่านั้น คิดว่าคำว่า *consent* หมายความว่า เราเดินไปแล้ว มีผู้ชายเดินมาจับเอว มองว่ามันคือ *sexual consent* แล้ว เพราะเราจะรู้สึกยังไง ก็รู้สึกไม่ดีถูกไหม เราก็ต้องมาดูว่านิยามเราคืออะไร การกระทำอะไรก็ตามที่ทำให้เรารู้สึกไม่ดีโดยที่เรารู้สึกไม่ดีโดยเราไม่ต้องการ ซึ่งเกี่ยวกับเนื้อตัวร่างกายไปจนถึงเรื่องเพศ” (สุไลพร ชลวิไล, สัมภาษณ์, 1 มี.ค. 2562)

ประเด็นด้านสิทธิในเนื้อตัวร่างกาย นักกิจกรรมและนักวิชาการมองว่าต้องส่งเสริมความรู้และตระหนักในสิทธิในเนื้อตัวร่างกายของตนเอง ซึ่งสำหรับสังคมไทยเป็นสังคมละเลยและไม่ได้ปลูกฝังใน

เรื่องการเคารพในสิทธิร่างกายตั้งแต่เด็ก เช่นกรณีละเมิดร่างกายเด็กเล็ก หรือการสัมผัสร่างกายของผู้อื่นโดยละเลยความยินยอมพร้อมใจ ดังความเห็น

“คนไม่เข้าใจว่าอันนี้มันต้องขออนุญาต(ขอความยินยอมพร้อมใจ) เพราะเขาถูกเลี้ยงมาแบบไม่ได้สอนเรื่องของการละเมิด ตัวอย่างในเด็กเล็ก สังคมก็ละเมิดร่างกายเด็กเล็กมาก เช่นกับคว่ำเด็กมากกอด มาพืด เราก็เคยชินว่าแบบนี้คือโอเค ถ้าเราจะเปลี่ยนมาเป็นบอกว่ามันไม่โอเค อย่างน้อยคนเหล่านั้นต้องยอมรับก่อนว่าแบบนี้มันไม่โอเคจริง ๆ นะ บางคนโอเค แต่ว่าบางคนไม่โอเค ระดับมาตรฐานต่ำสุดคือคุณควรขอ มันไม่แปลกหรอก...เราว่าต้องทำลายความคิดว่า นี่คือแปลกหรือปกติ ปกติคุณไม่ยึดอัด แต่คุณอาจจะไปเจอคนที่ยึดอัดก็ได้ เพราะฉะนั้นขออนุญาตคือดีที่สุด” (ศรัทธารา หัตถิรัตน์, สัมภาษณ์, 19 เม.ย. 2562)

“เราไม่เคยสอนเด็กให้เข้าใจถึงเรื่อง *space* พื้นที่ที่มันเหมาะสม หรือสอนให้ตระหนักในเรื่องร่างกายตัวเอง บางทีจะมีผู้ใหญ่ที่คิดไม่ดีกับเขา เมื่อมันบวกกับที่มันแบ่งคน โดยให้คุณค่ากับคนที่อายุมากกว่า...เด็กไม่มีความรู้อยู่แล้วในเรื่องความยินยอมพร้อมใจ (*consent*) ในเรื่องว่า อะไรคือสิ่งที่แปลว่ารักเอ็นดู หรืออะไรแปลว่า มีเจตนาในทางไม่ดี” (สุไลพร ชลวิไล, สัมภาษณ์, 1 มี.ค. 2562)

2) การสร้างเสริมพลังและคุณค่าภายในตัวเอง

จากรากของระบบวิธีคิดเรื่องเพศแบบชายเป็นใหญ่ที่ฝังรากลึกในสังคมไทย นักกิจกรรมและนักวิชาการเห็นว่าการสร้างเสริมพลังและคุณค่าภายในตัวเอง (*empowerment*) แก่กลุ่มเด็กผู้หญิง รวมถึงกลุ่มชายขอบอื่น ๆ เป็นเนื้อหาที่ควรได้รับความสำคัญ การตระหนักในคุณค่าของตนเองมีความจำเป็นต่อการสร้างพื้นที่ของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ เพราะจะช่วยให้รู้จักการรักษาสิทธิและความเท่าเทียมในความสัมพันธ์ ซึ่งจะส่งผลไปรวมถึงทุกมิติของชีวิต ดังความเห็น

“สิ่งที่สำคัญที่พื้มองมันเป็นช่องว่างก็คือ มันไม่มีคนที่ทำงาน Empower เด็กผู้หญิง Empower ทุกด้านให้เขามีความเชื่อมั่นในตัวเอง สอนเด็กผู้หญิงให้กล้าที่จะ คือสอนคนเท่ากัน สอนเด็กผู้ชายผู้หญิงเท่ากัน มันไม่มีคนที่ให้ความสำคัญเพราะเราอาจจะไม่ได้ให้ความสำคัญคนเท่ากัน เพราะสังคมมันก็ยัง

แบ่งผู้หญิงควรเป็นแบบนี้ ผู้ชายควรเป็นแบบนี้ มันก็เลยอยู่ในกรอบวนเวียนอยู่แบบนี้” (สุไลพร ชลวิไล, สัมภาษณ์, 1 มี.ค. 2562)

“ปัญหาหลักคือคนไม่รู้จัก *Consent* ไม่ถูกสอน อยากรู้ว่าแต่ *Consent* เลยอำนาจในตัวเอง คนยังไม่รู้ว่ามันมีตรงนี้อยู่ รู้ว่ามันไม่เท่ากัน มันถูกเอาเปรียบ อันนี้คือแค่เรื่อง *Consent* นะ แต่ถ้าอย่างเราบอกว่าเราเป็น เฟมินิสต์ เรายังบอกว่าทุกวันนี้ผู้หญิงมันยังไม่เท่ากับผู้ชาย เราก็ดีกับผู้หญิงในสังคมอีกเยอะมาก ที่เขาคิดว่าเท่ากันอยู่แล้วนี่หว่า โดยที่แบบจริง ๆ แบบ มันไม่ได้เท่า มันยังไม่เท่า นะ เราก็อยากบอก เพราะตอนนี้เอาเรื่อง *Consent* ก่อน เข้าใจเรื่องอำนาจในตัวเองแบบง่าย ๆ เพราะเดี๋ยวก็คงจะไปเรื่องอื่นได้” (วิภาพรรณ วงษ์สว่าง, สัมภาษณ์, 25 มี.ค. 2562)

“มิตินึงที่ยังขาดหายไปในสังคมเลยคือการ *Empowerment* คุณค่าของผู้หญิงมันไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นผู้ชายมายอมรับ เรายอมรับตัวเอง เรามีความสุขกับกิจกรรมของเราเองก็ได้หนี ถ้าผู้ชายคนไหนเขาไม่โอเคกับเรา เราก็อาจจะมีคนอื่นใครก็ได้ที่เขาเห็นคุณค่าเรา ก็จะเป็นมิตินั้นที่ต้องทำควบคู่กันไป ให้ความเข้าใจเรื่องรูปแบบความรุนแรง ให้ความเข้าใจเรื่องสิทธิ ว่าอันนี้มันคือความรุนแรง คุณไม่จำเป็นต้องยอม ขณะเดียวกันอะไรที่มันลึกกว่านั้น เช่นความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง ก็ต้องทำด้วย ...หรืออย่างเช่นมิตินั้นที่เข้าใจเรื่องความรัก ส่วนใหญ่จะพูดแบบนี้แหละ ว่ารักกันก็ต้องให้ได้ รักก็ต้องยอมด้วย หรือว่าถ้าไม่นอนด้วย แปลว่าไม่รัก ไม่รักก็จะไปมีคนอื่นนะ อันนี้เราจะทำให้เข้าใจว่า นั่นไม่ใช่ความรัก นั่นมันคือความเห็นแก่ตัว แต่ว่าถ้าคนที่เขารักคุณจริง ๆ เขาต้องแคร์ความรู้สึกคุณสิ ต้องแคร์ความต้องการคุณสิ ไม่ใช่เขาจะเอาความต้องการของเขาฝ่ายเดียว” (วรภรณ์ แซ่มสนิท, สัมภาษณ์, 19 มี.ค. 2562)

3) องค์ความรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจและความสุขทางเพศ

เมื่อมีการบูรณาการของระบบวิถีคิดเรื่องสิทธิเนื้อตัวร่างกายและความตระหนักในคุณค่าของตนเองแล้ว สิ่งสำคัญที่ควรให้ความสำคัญคือการสร้างเสริมองค์ความรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจควบคู่ไปกับความเข้าใจเรื่องความสุขทางเพศ

ด้านองค์ความรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจมีรายละเอียดที่ซับซ้อน โดยเฉพาะรายละเอียดด้านวิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ สังคมไทยไม่มีความคุ้นเคย รวมถึงอาจไม่เคยมีประสบการณ์ในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ที่ยินยอมพร้อมใจทั้งสองฝ่าย ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่ต้องให้ความรู้ และต้องมีการฝึกฝนทักษะเพื่อให้สามารถเชื่อมโยงเข้ากับชีวิตประจำวันของตัวเองได้ ดังความเห็น

“สังคมเราต้องการควบคุมผู้หญิงในเรื่องเพศ ผู้ชายก็ปล่อยให้มืออิสระ แต่ทั้งสองฝ่ายก็ไม่ได้ถูกสอน เช่น ผู้ชายคุณมืออิสระ แต่ถ้าคุณจะไปมีอะไรกับใครอะ คุณต้องให้ได้คอนเซ็ปต์จากเขา เราไม่ได้สอนฝั่งผู้ชาย ขณะเดียวกัน เราก็ไม่ได้สอนฝั่งผู้หญิงว่าเรื่องเพศคุณตัดสินใจเองได้นะ ว่าคุณจะมีหรือจะไม่มี ถ้าคุณจะมี มีแบบนั้นนะ จะได้ปลอดภัย ถ้าคุณจะไม่มี คุณจัดการยังไง คุณบอกอีกฝ่ายยังไง แล้วอีกฝ่ายเขามีหน้าที่ต้องเคารพคุณยังไง เราไม่สอนทั้งสองฝั่ง เพราะฉะนั้นพอไปถึง ณ โหมดนั้นจะมีเซ็กซ์กันจริง คนก็ไม่รู้จะทำอย่างไร คนที่ไม่ถูกสอนมาก่อนอยากจะมีเซ็กซ์ ก็ไม่ได้คิดว่าเราจะต้องสำรวจความยินยอมพร้อมใจของอีกฝ่ายก่อนนะ ต้องดูท่าทีเขาก่อนนะ คนที่ไม่ได้ยินยอมพร้อมใจก็ไม่รู้จะจัดการยังไง (ไม่รู้วิธีการปฏิเสธ)...พอเราไม่ได้สอน ก็เกิดภาวะที่บางทีคนไปบังคับกดดันให้อีกฝ่ายมีเพศสัมพันธ์ โดยไม่ได้คิดว่าตัวเองทำผิดด้วยซ้ำ คือไม่รู้ว่าตัวเองทำผิด คือไม่มีความคิดนี้อยู่ในหัว ว่าเอ้ย เราบังคับคนอื่นไม่ได้นะ ต้องได้รับการยินยอม” (วารสารณัฏ ชาญสนธิ, สัมภาษณ์, 19 มี.ค. 2562)

“คนไม่รู้ว่าจะต่อรอง (เรื่องเพศสัมพันธ์) ยังไง เช่น ถ้าไปคบกับใคร เราอย่าไปยอมตามเขาทุกอย่างนะ ความต้องการเราอยู่แคไหน เราต้องการเท่าไหนเราต้องต่อรอง ต้องรู้จักว่าเขาจะมารุกล้ำในส่วนที่เราไม่ต้องการ เราจะปฏิเสธอย่างไรกับสถานการณ์นั้น แล้วเราไม่ได้สอนทักษะอีก เรื่อง *consent* มันต้องตามมาด้วยเรื่องทักษะด้วย นอกจากคุณมีความเชื่อมั่นแล้ว คุณต้องรู้จักเอาตัวรอด ซึ่งพวกนี้มันต้องอาศัยการฝึก เช่น ทักษะการป้องกันตัว การพูด วิธีสั่งเกต” (สุไลพร ชลวีไล, สัมภาษณ์, 1 มี.ค. 2562)

“ผู้หญิงเคยชินกับการไม่ถูกเคารพ กลายเป็นมาตรฐานว่า แบบนี้ก็เรียกโอเคแล้ว เราไม่เคยชินกับการได้รับสิ่งที่ดีกว่า มาตรฐานกับคนที่ปฏิบัติกับเรา หรือมาตรฐานของคนที่จะมาปฏิบัติกับตัวเอง...เราคิดว่าอาจจะต้องเพิ่มประสบการณ์ของสิ่งที่ดีกว่า แทนที่จะให้มาตรฐานแยๆ มันดำรงอยู่...ต้องฝึกให้ผู้หญิงกล้าที่จะแสดงออกอย่างชัดเจนว่าแบบนี้คือชอบ ต้องการ บางทีมันอาจจะปลดล็อก ที่เรา

ชอบ เขาจูบเนี่ย ชอบ เขาจะสอดใส่ นี่คือไม่ชอบ มันก็จะขัด แล้วตัวผู้ชายเอง เขาก็จะได้ อนุญาตแล้วก็จะเปิดพื้นที่ให้เขาสามารถที่จะแบบง่ายกับเขาเนอะ เพราะว่าศักดิ์ศรีเขาจะได้ไม่ถูกทำลาย เหมือนกับว่า ศักดิ์ศรีที่ทิ้งเงาของเขาเนี่ย แหละ(ฮา) ไม่ถูกทำลาย เวลาที่เขาไม่สามารถได้ *Positive Affirmation* กลับมาในเรื่องสิ่งรายละเอียด เวลาปฏิเสธว่าไม่ยอมมีเซ็กซ์ มันเหมือนทั้งหมดของเราปฏิเสธ แต่จริง ๆ เราเลือกปฏิเสธบางกิจกรรมได้ แล้วมันก็จะเป็นการโกдผู้ชายหรือ คู่เนี่ย ให้เป็นไปในแบบที่เข้ากับเรามากขึ้นได้ด้วย โดยที่เราไม่ต้องปฏิเสธทั้งแพคเกจ” (ศรัทธารา หัตถิรัตน์, สัมภาษณ์, 19 เม.ย. 2562)

นอกจากนี้การสร้างความเชื่อมโยงความรู้กับความรู้สึกของคนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งที่จำเป็น

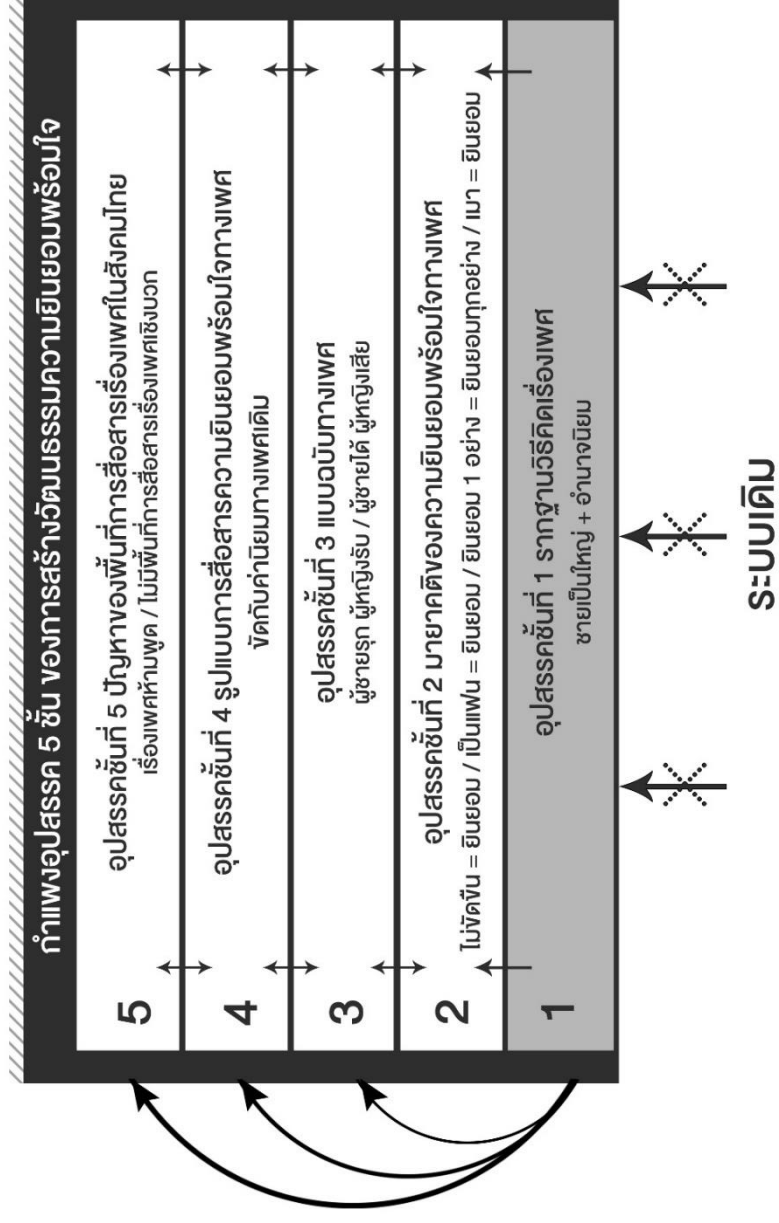
“สำหรับสื่อ คิดควรเป็นเกม หรือลักษณะที่ทำให้คนสำรวจตัวเองและความเห็นตัวเองออกมา ได้โชว์ว่าตัวเอง คิดอะไรอยู่ เปรียบเทียบกับตัวเองว่าตัวเองคิดอะไรอยู่ เปรียบเทียบกับคนอื่น ว่าคนอื่นคิดอะไรอยู่ โดยที่อาจจะไม่ได้เป็นการที่แบบ มันก็คือเกมที่เล่นเพื่อให้คนรู้ว่า มันมีความละเอียดอ่อนหลายอย่าง เพราะเรารู้สึกว่า อย่างการสอนอย่างเดียว มันไม่ทำให้คนเกิด เพราะว่ามันไม่ได้ *adapt* กับตัวเขาเอง มันต้องเล่นกับตัวเขาเองเลย กับความรู้สึกของเขา” (วิภา พรธณ วงษ์สว่าง, สัมภาษณ์, 25 มี.ค. 2562)

โดยสรุป จากผลการวิเคราะห์อุปสรรคของการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผู้วิจัยพบว่า ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในบริบทสังคมไทยมีอุปสรรคมีกลไกที่ทำงานสอดประสานและทับซ้อนกันในหลายมิติ ดังที่ผู้วิจัยได้แบ่งชั้นของอุปสรรคออกได้เป็น 5 ชั้นอุปสรรค ได้แก่ อุปสรรคชั้นที่ 1 คือ รากฐานวิถีคิดเรื่องเพศ เป็นอุปสรรคชั้นสำคัญที่สุดที่กำหนดมุมมองและวิถีคิดของคนในสังคม ประกอบด้วยระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ และวัฒนธรรมอำนาจนิยม อันเป็นที่มาของกระบวนทัศน์ในการมองโลกแบบที่เป็นต้นตอของปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศ และความตระหนักในการเคารพสิทธิร่างกายของตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นหลักคิดพื้นฐานของวัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ (*consent culture*) ต่อมาคืออุปสรรคชั้นที่ 2 ผู้วิจัยรวบรวมมาคาดิเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ที่กลายเป็นความเชื่อที่ทำให้คนไม่สามารถเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจอย่างเต็มที่ ได้ โดยพบมาคาดิที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 4 ประการ คือ การเข้าใจว่าไม่ชัดเจนคือการยินยอม การเข้าใจว่าเคยมีเพศสัมพันธ์มาก่อนต้องยินยอมพร้อมใจทุกครั้ง การไม่เข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจต้องมีลักษณะเป็นกระบวนกร และความเข้าใจ

ผิดเกี่ยวกับการตีพิมพ์ ลักหลับ เมมา เป็นเพศสัมพันธ์ที่ยินยอม อุปสรรคขั้นที่ 3 ผู้วิจัยนำเสนอถึงระบบวิธีคิดเรื่องเพศที่เจาะลึกมากขึ้นในมิติของเพศสัมพันธ์ เรียกว่า แบบฉบับทางเพศ ที่กำหนดบทบาทและการแสดงออกทางเพศของชายหญิงรักต่างเพศที่มีอิทธิพลต่อค่านิยมทางเพศที่สำคัญในหลายสังคม วัฒนธรรม รวมทั้งสังคมไทย แบบฉบับทางเพศนำมาซึ่งผลกระทบเชิงการรับรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมทางเพศของผู้ชายและผู้หญิงที่แตกต่างกัน รวมถึงการสร้างความเข้าใจผิดระหว่างชายหญิง เช่น ผู้หญิงต้องไม่แสดงออกทางเพศมากเกินไป ขณะที่ผู้ชายก็เข้าใจว่าการที่ผู้หญิงปฏิเสธเป็นการแสรังทำเป็นขัดขืน เป็นต้น ในอุปสรรคขั้นที่ 4 คือรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ อุปสรรคในขั้นนี้คือการย้อนกลับมาทบทวนแนวทางการแก้ไขปัญหของนโยบายการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ หรือ affirmative sexual consent ผู้วิจัยได้นำเสนอบทเรียนและข้อวิจารณ์ต่าง ๆ ของแนวคิดนี้ซึ่งทำให้เห็นว่า สิ่งที่ควรเน้นย้ำสำหรับการสร้างวัฒนธรรมการยินยอมพร้อมใจ (consent culture) ไม่ใช่การกำหนดวิธีหรือรูปแบบการสื่อสารที่ตายตัวมากเกินไป แต่ควรตระหนักในด้านการสร้างพื้นที่ของการสื่อสารความยินยอมที่จะเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันโดยไร้รูปแบบมากกว่า และอุปสรรคขั้นสุดท้าย คือ อุปสรรคขั้นที่ 5 ผู้วิจัยได้สำรวจพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศของสังคมในบริบทต่าง ๆ ซึ่งเป็นอีกปัจจัยสำคัญที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างวัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ ตั้งแต่พื้นที่ของครอบครัว พื้นที่ของสถาบันการศึกษา และพื้นที่ของสื่อ ต่างมีมุมมองต่อเรื่องเพศที่คับแคบและตั้งอยู่พื้นฐานของการปิดกั้นการสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจเรื่องความยินยอม และผู้วิจัยได้นำเสนอข้อเสนอแนะเชิงเนื้อหาซึ่งเป็นประเด็นที่ขาดหายไปในพื้นที่ของการเรียนรู้เรื่องเพศในสังคมด้วย ได้แก่ ความเข้าใจเรื่องการละเมิดและความรุนแรง การสร้างเสริมพลังและคุณค่าภายใน และองค์ความรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจและความสุขทางเพศ

อย่างไรก็ตาม แม้ผู้วิจัยจะจำแนกแจกแจงอุปสรรคออกจากกันเป็น 5 ชั้น แต่ต้องเน้นย้ำว่าการพิจารณาอุปสรรคของเรื่องนี้จะต้องมองปัญหาอย่างเป็นองค์รวม ซึ่งมีความทับซ้อนและทำงานส่งเสริมกันและกันในทุกชั้นอย่างเป็นระบบ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างแผนภาพเรียกว่า “กำแพงอุปสรรค 5 ชั้น ของการสร้างวัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ” เพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงของอุปสรรคทั้งหมด แสดงได้ดังแผนภาพ 4.4 ดังนี้

วัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ (Consent Culture)



ภาพที่ 13 แผนภาพ “กำแพงอุปสรรค 5 ชั้น ของการสร้างวัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ”

4.2 ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักศึกษามหาวิทยาลัย

การนำเสนอผลการวิจัยในส่วนนี้ แบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 หัวข้อย่อย ได้แก่ 1.1 การรับรู้ความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย 1.2 ทศนคติต่อเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย และ 1.3 พฤติกรรมด้านการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย มีรายละเอียด ดังนี้

4.2.1 การรับรู้เกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย

เมื่อสัมภาษณ์นักศึกษากลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการรับรู้ความหมาย ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ “ความยินยอมพร้อมใจ” หรือ “คอนเซนต์” (consent) พบว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สามารถให้ความหมายของคำว่ายินยอมพร้อมใจได้ แม้ส่วนใหญ่ยอมรับว่าไม่คุ้นเคยกับคำว่า “ความยินยอมพร้อมใจ” มากนัก เนื่องจากเป็นคำศัพท์เฉพาะ และไม่ได้เป็นคำที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่เคยได้ยินคำว่า consent ในภาษาอังกฤษผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ บ้าง นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจึงพยายามให้ความหมายผ่านประสบการณ์ของตนเองตามที่เข้าใจ กลุ่มตัวอย่างรับรู้ไปในทางเดียวกันว่า “ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เป็นการตกลงร่วมกันระหว่างคนสองคนด้วยความเต็มใจทั้งสองฝ่าย ในกิจกรรมทางเพศ” โดยมีเพียงบางส่วนเท่านั้นที่ให้ความหมายของความยินยอมพร้อมใจครอบคลุมถึง “การไม่บังคับ ช่มชู้” และ “การมีสติรู้ตัวในการให้ความยินยอม” ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานที่สำคัญของแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ แสดงให้เห็นว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างยังมีความเข้าใจและการรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจที่จำกัด ดังจะเห็นได้จากที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างให้สัมภาษณ์ว่า

“จริง ๆ ไม่เคยได้ยิน (ความยินยอมพร้อมใจ) ถ้าย้อนกลับไป คำนี้เพิ่งมาเข้าใจ และคิดว่ามันมีความสำคัญเมื่อประมาณ ปี หรือ 2 ปีหลังนี้ ได้ยินจากเพจเฟซบุ๊กตอนนั้นเขาเขียนเรื่องเพศที่แบบค่อนข้างที่แบบศิลป์ที่สนุกแล้วหลัง ๆ เขาก็เริ่มมารณรงค์เรื่องความรุนแรงทางเพศ เรื่อง Consent เขาก็พูดในมุมของผู้หญิงมากขึ้น ว่าแบบจริง ๆ เราไม่มีสิทธิ์ที่จะไปทำแบบนี้กับเขาอะ”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

“ยินยอมพร้อมใจก็น่าจะแบบว่าตกลงปลงใจที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน
ถ้าเป็นเรื่องเพศต้องยินยอมทั้งสองคน”

(อาร์ม นักศึกษาชาย อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

“สำหรับหนูคิดว่ามันคือ ไม่ใช่แค่เขาฝ่ายเดียว แต่ต้องเป็นเราด้วยที่ทำ
ข้อตกลงกันว่าเรตกลงกันทั้งคู่”

(ไอซ์ นักศึกษาหญิง อายุ 22 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

“ก็เหมือนเราสมยอม เราโอเคที่จะทำ”

(แอสต้า นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, 18 มิ.ย. 2562)

“ก็พอจะรู้จักนะ ตามที่เข้าใจก็คือ ถ้ามีอะไรกันหรือจะมีความสัมพันธ์กัน
ต้องยินยอมพร้อมใจกันทุกคนในความสัมพันธ์นั้น ๆ อาจจะไม่ใช่แค่สอง
คน ถ้าจำนวนคนมากกว่านั้นก็ต้องยินยอมหมด และเข้าใจเหมือนกันทุก
คน”

(อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

มีนักศึกษาเพียงบางส่วนที่กล่าวถึงความยินยอมพร้อมใจโดยให้ความหมายรวม
ประเด็นด้านการยินยอมพร้อมใจโดยปราศจากการใช้ความรุนแรง การบังคับ การข่มขู่ และ
ประเด็นด้านการมีสติสัมปชัญญะในการให้ความยินยอม หรือสภาวะรู้ตัว ปราศจากการมี
เมมาจากแอลกอฮอล์หรือสารกระตุ้นอื่น ๆ ดังนี้

“ความยินยอมพร้อมใจ คือ คนสองคนโอเคในสถานะเรื่องเพศ ใน
ความสัมพันธ์ โอเคที่จะมีเพศสัมพันธ์ ต้องไม่ใช่ความรุนแรง ไม่ได้บังคับก็
โอเค ไม่ได้บังคับ หรือ Blackmail”

(ออย นักศึกษาชาย อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 24 ก.ค.
2562)

“ความยินยอมพร้อมใจ หมายถึงว่า เราต้องมีสิทธิที่จะปฏิเสธ เรารู้ตัวว่าเราจะทำอะไร และเราโอเคที่จะให้เขาทำ”

(แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

“ถ้าจะมีอะไรกัน (โดยยินยอมพร้อมใจ) ตอนนั้นต้องควบคุมตัวเองได้ ถ้าเมาก็ไม่ควรไปไหนกับใคร”

(อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบความแตกต่างของการให้ความหมายของนักศึกษาชายและนักศึกษาหญิง ว่ามีความสอดคล้องกับแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม (traditional sexual script) โดยนักศึกษาชายมักจะให้ความหมายความยินยอมพร้อมใจจากมุมมองของฝ่ายรุก คือการยินยอมพร้อมใจมาจากการตกลงของฝ่ายหญิง เช่น “เราขอมีแล้วอีกฝ่ายเขาโอเคตกลง โดยที่มีต้องอาศัยการคุมกำเนิดด้วย” (อาร์ต นักศึกษาชาย อายุ 24 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562) หรือ “แบบว่า..เขาไม่ขัดขืน” (อัน นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562) ในขณะที่นักศึกษาหญิงจะให้ความหมายในฐานะที่ตนเองเป็นฝ่ายรับหรือผู้ให้ความยินยอมพร้อมใจ เช่น “เข้าใจว่า เหมือนเราสมยอม เราโอเคที่จะทำ” (เอ แคร่ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, 18 มิ.ย. 2562) “เราต้องมีสิทธิที่จะปฏิเสธ...เราโอเคที่จะให้เขาทำ” (แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562) เป็นต้น อย่างไรก็ตามมีนักศึกษาบางส่วนที่รับรู้ต่างออกไป โดยให้ความหมายการยินยอมพร้อมใจว่าจำเป็นต้องสื่อสารความยินยอมกันทั้งสองฝ่าย เช่น “สำหรับหนูคิดว่ามันคือ ไม่ใช่แค่เขาฝ่ายเดียว แต่ต้องเป็นเราด้วยที่ทำข้อตกลงกันว่าเราตกลงกันทั้งคู่” (ไอซ์ นักศึกษาหญิง อายุ 22 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562) เป็นต้น

4.2.2 ทศนคติต่อแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย

จากการศึกษาทศนคติต่อแนวคิดเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการค้นพบออกเป็น 2 ประเด็น ประเด็นที่ 1 คือทศนคติต่อความสำคัญของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และประเด็นที่ 2 คือ ทศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในความสัมพันธ์แบบคู่รัก มีรายละเอียด ดังนี้

4.2.2.1 ทศนคติต่อความสำคัญของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

จากการสัมภาษณ์ พบว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทั้งชายและหญิงมีความเห็นตรงกันว่า “ความยินยอมพร้อมใจทางเพศมีความสำคัญ” โดยให้เหตุผลที่แตกต่างกัน เหตุผลที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นตรงกันมากที่สุดคือ เหตุผลด้านการเคารพในสิทธิทางเพศ กลุ่มตัวอย่างมองว่าความยินยอมพร้อมใจคือการแสดงถึงการให้เกียรติและเคารพในสิทธิร่างกายของกันและกัน ดังความเห็น เช่น

“ผมว่าจำเป็นเพราะว่ามันเป็นสิทธิในตัวเองที่จะบอกได้ว่าเราไม่พร้อมนะ ส่วนเขาก็ต้องไม่ฝืน เราก็จะสามารถหาวิธีหาตรงกลางด้วยกัน เช่น ผมจะเป็นคนที่กลัวการมีเพศสัมพันธ์แบบสอดใส่ ผมกลัวมาก แต่แฟนก็จะรู้สึกธรรมดา บางอย่างที่เขาไม่ชอบก็จะบอกว่า เอ้ยคุณทำแบบนี้มันไม่โอเค เราไม่ค่อยชอบบรรสนิยมเช็คซ์ของคุณ เราก็มีของเรา เขาก็มีของเขา ก็มาหาตรงกลางกันไหม”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

“คิดว่าความยินยอมพร้อมใจจำเป็น เพราะ ว่าถ้าอีกคนไม่เต็มใจ มันจะเป็นขืนใจ มันจะไม่ดี ส่งผลต่อตัวเขา เขาจะลำบากใจ รู้สึกไม่ดีกับเราและเขา กับคนทั่วไปก็ เป็นจำเป็น ทุกคนมีสิทธิส่วนบุคคลที่เราควรเคารพ”

(อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

“มันเป็นสิทธิของเขา ถ้าเราไปล่วงเกินเขา ถ้าเขาไม่ยอมเราก็จะไม่ถูก มันไม่ถูก เลวร้ายสุดก็คงจะโดนแจ้งตำรวจ โดนฟ้อง”

(อ้น นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

“หนูคิดว่ามันเป็นสิทธิส่วนบุคคล ไม่ใช่ทุกคนที่จะโอเคกับการที่จะมีใครไปแตะเนื้อต้องตัวถ้าเราคิดว่า โอเคแบบนี้ไม่เป็นไร ไม่ต้องขอก็ได้ แล้วถ้าเกิดวันหนึ่งทุกคนมันมีชุดความคิดแบบนี้ว่าไม่ต้องขอก็ได้ แล้วเรื่องอื่น ๆ ที่เป็นไปมากกว่านั้น มันไม่ต้องขอเหรอ เช่นการมีเช็คซ์แบบนี้ ตัวเองก็โดนมา ก็เลยรู้สึกว่ายังไงมันก็ต้องขอก่อน”

(ไอซ์ นักศึกษาหญิง อายุ 22 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

จากความเห็นของนักศึกษาข้างต้น จะเห็นได้ว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างค่อนข้างมีความเข้าใจเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศบนฐานของการยินยอมพร้อมใจ และเข้าใจว่าการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ยินยอมพร้อมใจเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง และเป็นการเคารพในสิทธิทางเพศเป็นสิทธิพื้นฐานของบุคคล

ประการต่อมา กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมองว่าความยินยอมพร้อมใจมีความสำคัญเนื่องจากการให้และได้รับความยินยอมพร้อมใจในคู่ของตนเองเป็นการแสดงถึงการใส่ใจความรู้สึกคู่ของตนเองและช่วยรักษาความสัมพันธ์ให้ยิ่งดีขึ้น เช่น

“ในความรู้สึกเรา แม้จะเป็นแฟนกันคบมาหลายปีหรือแม้แต่แต่งงาน ก็รู้สึกว่าการขอ (ขออนุญาต) ที่เกี่ยวกับตัวเขาก็คือการให้เกียรติในทางหนึ่ง”

(อาร์ต นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

“(ความยินยอมพร้อมใจ) สำคัญ เพราะเขาเป็นคนที่เราแคร์ เราให้ความสำคัญกับความรู้สึกของเขา ถ้าเขาไม่ยอมแล้วเกิดเราไปฝืนเขา ก็ไม่โอเคที่เราไปฝืนความรู้สึกเขา ซึ่งเราเป็นคนที่ใส่ใจความรู้สึกเขา ก็เลยให้ความสำคัญ”

(ออย นักศึกษาชาย อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 24 ก.ค. 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“จำเป็นต้องถาม เพื่อเขาไม่พร้อม มันเป็นเรื่องของความสัมพันธ์”

(อาร์ม นักศึกษาชาย อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

2562)

“ควรมีจุดยืนที่จะรักษาความสัมพันธ์ ถ้าเราไม่โอเคจริง ๆ ก็ควรมีข้อตกลงกันได้ ไม่ใช่เราต้องยอมตลอด ถ้าเป็นการฝืนใจก็เริ่มไม่ใช่แล้ว”

(อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

แต่ในทางตรงกันข้าม กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมองว่าความยินยอมพร้อมใจอาจเป็นเรื่องที่สำคัญน้อยกว่าการรักษาความสัมพันธ์ โดยเฉพาะในกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาหญิงที่มองว่าตนเองเลือกที่จะไม่ปฏิเสธ และเชื่อว่าการแก้ไขปัญหาด้วยการมีเพศสัมพันธ์สามารถทำได้แม้ไม่มีความต้องการหรือกระทำด้วยเต็มใจ เช่น

“ถ้าเป็นแฟนเข้ามาแล้วเราไม่ยาก เราอาจจะบอกเขาว่าเหนื่อย แต่เราก็ไม่กล้าปฏิเสธเขาอยู่ดีนะ เพราะถึงเวลาก็คงโอเคหมดแหละ เพราะเป็นแฟนกันเรารักเขา”

(เอแคร่ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, 18 มิ.ย. 2562)

“ถ้าสำหรับตัวเอง มองว่าสัมผัสเพื่อยืนยันได้ผล (เวลามีปัญหาในความสัมพันธ์) แต่ก็ไม่ได้ใช้วิธีนี้มาโดยตลอด ถ้าไม่โอเคจริง ๆ ก็จะไม่บอกเขา”

(แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

ขณะที่นักศึกษาชายไม่ปรากฏความเห็นดังกล่าว ส่วนใหญ่ยอมรับว่าไม่ค่อยเป็นฝ่ายปฏิเสธมากนักเพราะมักจะเป็นฝ่ายที่มีความต้องการมากกว่า ดังนั้นหากไม่ต้องการสามารถจัดการได้เพราะตนเป็นฝ่ายเริ่มก่อน เช่น

“ถ้าเขาเป็นฝ่ายเริ่มก่อนเราก็จะสงสัยในตัวเขาว่า เอ วันนีทำไมมาแปลก ถ้าเราไม่เอา เราก็จะบอกเขาได้...เพราะปกติเราจะเป็นคนเริ่มก่อน แต่ว่าถ้าวันไหนเขาเป็นฝ่ายเริ่มก่อนเราก็จะเอ๊ะ เป็นไร มีอะไรพูดกัน”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

“ไม่มีเลย ส่วนใหญ่ผมเป็นคนเริ่มมากกว่า เขาจะเป็นคนนิ่ง ๆ มากกว่า”

(อิน นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

จากทัศนคติต่อความสำคัญของความยินยอมพร้อมใจทางเพศข้างต้น แสดงให้เห็นว่าทัศนคติที่แสดงถึงการให้ความสำคัญ นักศึกษาบางส่วนกลับมีพฤติกรรมเป็นไปในทิศทางตรงกันข้ามกับสิ่งที่

ตนเองคิด โดยเฉพาะนักศึกษาหญิงที่สะท้อนถึงบทบาททางเพศตามกรอบความเป็นหญิงในด้านการรักษาความสัมพันธ์ที่เด่นชัดกว่านักศึกษาชาย

4.2.2.2 ทักษะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ

แม้ว่าภาพรวมนักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เห็นตรงกันว่าความยินยอมพร้อมใจทางเพศมีความสำคัญแสดงถึงการให้เกียรติและสำคัญต่อการรักษาความสัมพันธ์ แต่เมื่อเจาะลึกถึงทัศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจของนักศึกษา พบว่า สามารถแบ่งนักศึกษาวออกเป็น 2 กลุ่มคือ ส่วนที่มองว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องพูด ซึ่งเป็นรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่มีลักษณะไม่ชัดเจน กำกวม ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในแนวทางเชิงรับ หรือเชิงอ้อม (passive and indirect approach) โดยกลุ่มนี้เป็นความเห็นส่วนใหญ่จากกลุ่มนักศึกษาตัวอย่างทั้งหมด และกลุ่มที่สองคือ กลุ่มที่มองว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศระหว่างคู่เป็นสิ่งที่ไม่ควรพูด โดยแต่ละกลุ่มมีรายละเอียดดังนี้

ความยินยอมพร้อมใจสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องพูด

จากการสัมภาษณ์ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ เห็นไปในทางเดียวกันว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจไม่จำเป็นต้องสื่อสารด้วยคำพูดอย่างชัดเจน (เช่น การขออนุญาต การถามด้วยคำพูด) การใช้ภาษากาย หรือ อวัจนภาษา (nonverbal consent) คือวิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่สามารถเข้าใจได้ ส่วนการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูด (verbal consent) หรือการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเชิงรุกอาจมีความจำเป็นน้อยกว่า เหตุผลที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติในเชิงบวกกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยอวัจนภาษามากกว่า ประการแรกนักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เชื่อว่าเรื่องเพศไม่ควรพูด ทำให้ส่วนใหญ่รู้สึกไม่คุ้นเคย และกลัวที่จะสื่อสารเรื่องเพศอย่างตรงไปตรงมา เกิดความรู้สึกเขินอาย กลัวเสียภาพลักษณ์ ประการที่ 2 คือการกระทบต่อบรรยากาศระหว่างการทำกิจกรรมทางเพศ โดยนักศึกษามองว่าทำให้เสียบรรยากาศหรือขัดจังหวะในการทำกิจกรรมทางเพศ และประการที่ 3 คือความคุ้นเคยกับคู่ ดังความเห็นของนักศึกษา เช่น

“ถ้าสำหรับคนที่ถาม ก็ดีแบบหนึ่งที่คอยถาม แต่สำหรับผม ผมก็เฉยๆ บางเรื่องมันก็ได้จากการกระทำ ต้องอยู่ที่ว่าเขาทำแบบกะทันหันไหม ถ้าเกิดไม่กะทันหัน ค่อยๆ เข้าไป โนมัตัวเข้าไปแล้วค่อยจับ ถ้าเขาสะบัดออกก็รู้มันมีเวลาให้ช่วงโต้ตอบได้ ก็โอเค”

(ออย นักศึกษาชาย อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 24 ก.ค.

“บางทีมันดูได้ เช่นเขาพร้อมมาก เช่น ท่าทางของเขา มาถึงก็พยายามเข้าใกล้ ก็รู้เลยดูจากอาการอยากมาก แบบนี้ก็ไม่ต้องถาม”

(อาร์ม นักศึกษาชาย อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค.

2562)

“มันดูภาษากายได้ ไม่ใช่ต้องถามตลอด เช่น การสัมผัส การเข้าหา มันก็สื่อถึงความต้องการของการของเขา หรือถ้าพูดก็คือ ตรง ๆ เลย วันนี้อะยาก คิดถึงจัง มาหาหน่อย แต่บางคนนะ บางคนก็ไม่ได้เป็นแบบนี้ แล้วแต่คนด้วย”

(อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

“ยังไม่มันก็ต้องขอก่อน แต่คือมันไม่เชิงว่าต้องขอแบบว่า พูดแบบพูด แต่เหมือนกับว่า ร่างกายเรามันสื่อสารได้ ถ้าเกิดสื่อสารไปว่ามันโอเคเราต้องการคุณเหมือนกัน มันก็โอเค มันก็เหมือนได้สื่อสารมาแล้ว เรายินยอมกันทั้งคู่”

(ไอซ์ นักศึกษาหญิง อายุ 22 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

“ถ้าเป็นแฟนกัน มันมีความเป็นเจ้าของอยู่ การที่เขาจะเริ่มเลย เราก็รู้สึกปกติ เราใช้ภาษากายได้ ในการขอ มันเกิดการสัมผัสซึ่งมันก็เหมือนเป็นการขอยู่ตลอดเวลาอยู่แล้ว บางคนขอโดยเอ่ยปาก บางคนแค่สัมผัส บางคนไม่ได้ปฏิเสธ แต่ถ้าพูดจะดูน่ารักมากกว่า”

(แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

“ในความสัมพันธ์หมอมองว่ามันไม่ต้องขออนุญาตกันก็ได้ เพราะบรรยากาศมันพาไปเอง เช่นเวลาเราเดินไปด้วยกัน แล้วมือมาแตะๆ เราก็จะรู้สึกแล้ว

ว่าเขาจะต้องอยากจับมือเราแน่ ๆ อันนี้ก็คือคิดเอง มันเหมือนเคมีหรือ หนูก็อธิบายไม่ถูกเหมือนกัน เหมือนแบบอย่างตอนจับกันแล้วต้องไปอีก ชั้นนี้ มันก็จะแบบว่ามันไม่ต้องพูดกันเลย เหมือนคนสองคนจะเข้าใจกันได้เอง เพราะอีกฝ่ายไม่ได้ผลักไม่ได้อะไร ถ้าเขาจะปฏิเสธ เขาก็คงพูดมาตั้งแต่แรกแล้ว”

(เอแคร่ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

จากความเห็นข้างต้นทำให้เห็นว่านักศึกษาเห็นว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจสามารถสื่อสารได้หลายรูปแบบ โดยส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดมากกว่า เช่น การใช้ร่างกาย การสัมผัส การตอบสนองระหว่างคู่ รวมถึงการเข้าใจและรู้ได้เองจากความคุ้นเคย ขณะที่การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูดเป็นรูปแบบที่นักศึกษามองว่าทำได้ยาก ผู้วิจัยได้สรุปปัจจัยที่ส่งผลให้นักศึกษาเห็นว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องพูดมาจาก 3 ปัจจัย ได้แก่

ปัจจัยที่ 1 ความเชื่อว่าเรื่องเพศไม่ควรพูด เหตุผลประการแรกที่ทำให้ให้นักศึกษามีทัศนคติในเชิงลบกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยคำพูด เนื่องจาก ‘ความกลัว’ ที่จะสื่อสารเรื่องเพศ แม้จะเป็นการสื่อสารในพื้นที่ส่วนตัวกับคนใกล้ชิดอย่างคู่รักของตนเองก็ตาม โดยในกลุ่มนักศึกษาชายเชื่อว่าการสื่อสารเป็นพูดอาจจะทำให้กระทบต่อภาพลักษณ์ของตนเอง ให้ดูเป็นคนที่หมกมุ่นในเรื่องเพศ รวมทั้งมีความรู้สึกเขินอายและไม่กล้าสื่อสาร เช่น

“การถามเป็นประโยคมันคือว่า เฮ้ย ยูจริงจิงขนาดนั้นเลยหรือ มันจะเกิดอาการกลัวก่อน มึงอะไรวะเนี่ยอยู่ดี ๆ มาถามอะไร คือถ้าถามไปเลยตรง ๆ 100 เปอร์เซ็นต์เขาก็จะตอบว่าไม่ เพราะว่าเขาก็จะพูดว่าอยู่ดี ๆ มาพูดเรื่องนี้ทำไม คือผู้หญิงเขาจะรู้สึกกลัวมาก อะไรวะเนี่ย แบบอะไรวะมุงอย่างนี้อย่างเดียวเลยหรือ”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

“ถ้าพูดตรง ๆ ไปเลยมันก็ดีนะ แต่ส่วนใหญ่มันก็จะไม่กล้าไป ไม่กล้าพูดกันตรง ๆ มากกว่า มันจะกลัวว่าแฟนจะมองเราเป็นคนแปลกๆ คือกลัวเขามองไม่ดีมากกว่า เหมือนมาคบกันเพื่อต้องการอะไรแบบนี้หรือ ถ้าเกิดทำเลย ถ้าไม่ชอบเขาตั้งแต่แรกเขาก็จะไม่ให้มีจับมือหรือจูบก่อน ถ้าเขาไม่

ต้องการเขาก็จะปฏิเสธไปในตัวแบบไม่ต้องพูด คือการที่เราจับมือเลย โดยไม่ใช่แบบพูดว่าขอจับมือหน่อย”

(อัน นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

ขณะที่นักศึกษาหญิงบางส่วน สะท้อนว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูดนั้นยาก เพราะไม่กล้าพูด เงิน หรืออายุที่จะพูดเรื่องนี้แบบตรงไปตรงมา เช่น

“ถ้าเวลาปกติจะไม่ค่อยอยากให้ถาม เพราะเงิน ดุหยีย ะ มากกว่า ส่วนตัวคิดว่าเป็นเรื่องน่าอาย แต่ว่าเป็นเรื่องจริงจังของเรา คิดว่าถ้าไม่ได้บอกแล้วจะแย่ ก็ควรจะพูด ควรเลยคำว่าอายุไปแล้ว”

(อ้อม นักศึกษาหญิง อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

“ตัวเราไม่เคยพูด มันน่าจะกระดาก แต่ถ้าเป็นการปฏิเสธมันจำเป็นต้องพูด”

(แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

ปัจจัยที่สอง คือ ด้านบรรยากาศในการทำกิจกรรมทางเพศ ซึ่งนักศึกษาบางส่วนมองว่าการสื่อสารด้วยคำพูดนั้นทำให้ขัดจังหวะและเสียบรรยากาศได้

“หนูเป็นพวกเน้นความเป็นโรแมนติก ในหนังมันจะเดินมือแตะๆ ดูหนังจับมือกัน คือทุกอย่างมันเป็นความรู้สึกไปเอง แต่ถ้าอยู่ ะ มาพูด ขอจับมือหน่อย ขอหอมแก้มหน่อย มันไม่โรแมนติก”

(เอแคร์ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, 18 มิ.ย. 2562)

“ปกติมันมีบรรยากาศที่น่าพาไป ถ้าเกิดมาถามกันก็จะทำให้เสียบรรยากาศ มันเป็นการใช้อารมณ์ตัดสินใจ ไม่ใช่เหตุผล แต่ตอนนั้นทำตามอารมณ์ ถ้าเขาไม่มีอารมณ์เขาก็จะถอยไปเอง ผมก็เลยคิดว่ามันไม่จำเป็นที่จะต้องถาม”

(ออย นักศึกษาชาย อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 24 ก.ค. 2562)

ปัจจัยที่ 3 คือปัจจัยด้านความคุ้นเคยกับคู่ จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาบางส่วนเห็นว่าในความสัมพันธ์แบบใกล้ชิดหรือในคู่ที่มีความคุ้นเคยกัน หรือเคยมีเพศสัมพันธ์กันมาแล้ว จะสามารถรู้และเข้าใจความยินยอมพร้อมใจคู่ของตนเองได้ โดยอาจจะไม่จำเป็นต้องถามหรือสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูด เช่น

“ถ้าเราคบกับผู้หญิงคนนึงมาในซักระยะเวลาหนึ่ง เราจะเริ่มรู้ด้วยตัวของเราเองแล้วล่ะว่า ตอนเดินด้วยกันเขาอาจจะอยากจับมือเรานะอยากเดินด้วยกัน แล้วบางทีเราไม่ได้อยู่ด้วยกันแต่ในแต่ครั้งที่เจอกัน เราเดินจับมือเขา มันทำให้รู้สึกว่ามันยังอยู่ข้าง ๆ เธอนะ แม้ว่าในชีวิตประจำวันฉันจะไม่ได้อยู่ข้าง ๆ เธอแต่ว่าทุกครั้งที่เจอกันเธอมีฉันอยู่ข้าง ๆ นะ มันก็กึ่ง ๆ ว่าจะเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้อีกฝ่ายด้วย”

(อาร์ต นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

“เคยมีถามแค่ตอนแรก ๆ แต่ตอนนี้ก็ไม่ได้ถามแล้ว พอผ่านครั้งแรกมาก็ปกติ ต่างคนต่างก็ไม่อายกัน ยอมรับกันแล้วมากกว่า มันยอมให้กันแล้วมากกว่า”

(อัน นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

อย่างไรก็ตาม นักศึกษาบางส่วนชี้ว่า ความคุ้นเคย และระยะเวลาในความสัมพันธ์กลับเป็นส่วนที่ยังทำให้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นเรื่องง่ายและยังสื่อสารมากขึ้นตรงไปตรงมามากขึ้น เช่น “ตอนแรกก็จะพูดอ้อม ๆ ก่อน ถ้าคบไปนาน ๆ ก็จะได้พูดอ้อม ๆ เราก็จะชวนเขาเลยตรง ๆ ‘มีอะไรกันไหม’” (ไอซ์ นักศึกษาหญิง อายุ 22 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562) ซึ่งในกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีมุมมองว่า การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเป็นเรื่องที่ต้องพูด การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเป็นเรื่องที่ต้องพูด

จากการศึกษาพบนักศึกษากลุ่มตัวอย่างบางส่วนที่มองว่า การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศควรสื่อสารแบบตรงไปตรงมาเพื่อความชัดเจน และความเข้าใจที่มากขึ้นระหว่างคู่ ผู้วิจัยพบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติดังกล่าว 2 ปัจจัย ดังนี้

ปัจจัยด้านประสบการณ์ที่มีผลต่อทัศนคติเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

จากการสัมภาษณ์นักศึกษายชายและหญิงกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า “ประสบการณ์เชิงลบ” มีผลต่อทัศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในชีวิตประจำวันของนักศึกษาเป็น

อย่างมาก เนื่องจากนักศึกษาบางส่วนผ่านประสบการณ์ที่ไม่ดีในความสัมพันธ์ หรือเกิดปัญหาระหว่างการมีเพศสัมพันธ์ที่เกิดความไม่เข้าใจระหว่างคู่ ทำให้นักศึกษาพยายามหาทางแก้ไขและทำให้พบว่าการสื่อสารความต้องการระหว่างคู่เป็นสิ่งจำเป็นและทำให้เกิดความเข้าใจระหว่างคู่มากขึ้น ดังที่นักศึกษากล่าวว่า

“ช่วงหลังๆ ก่อนที่จะมาคุยกันแบบนี้ เขาก็จะมาคุยว่า คุณเราไม่โอเคที่ผ่านมานะ ไม่ชอบเลย พอเรารู้แบบนี้ปั๊บ ผมก็เปลี่ยน อย่างที่ผมบอกแหละว่าตอนแรกมันมาจากการเรียนรู้ ไม่ได้บอกว่าจะต้องถาม แต่มันเรียนรู้จากการที่เขาบอกทีหลัง เรามาบอกทีหลัง เริ่มพูดถึงครั้งก่อนว่าตอนนั้นไม่โอเค พอมันเริ่มบ่อย ๆ มันก็เริ่มรู้จักการถามก่อน เมื่อก่อนเป็นแบบไม่ถาม จากการที่ไม่ถามมาถาม มันมาจากการที่เขาพูดทีหลัง เราก็รู้สึกว่ายัยแสดงว่าเราไปทำเขาอะ เขาไม่โอเคจนเขาอยากจะมาคุยกับเรา มันเหมือน Stage จากการไม่ถามมาถาม”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

“พอได้การคุยกัน แบบจับเข้าคุย ตรงนี้ทำแบบนี้แล้วรู้สึกยังไง ถามความรู้สึก มันทำให้สนิทกันมากขึ้น รู้มุมมองของกันมากขึ้น ก็ดีกว่าคนที่คุยไม่ได้ ต้องเลี่ยงไปคุยเรื่องอื่นต้องปกปิด มีคนที่ไม่ยอมคุย สุดท้ายมันก็มีอารมณ์น้อยลง เพราะเราไม่รู้ว่าจะต้องการแบบไหน พอมาอยู่ด้วยกัน มันก็เลยไม่เข้าใจกัน”

(อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

“ก่อนคนนี้แหละมั้ง ไปทำแล้วเขาบอกเขาไม่ชอบ ด้วยความที่ตอนนั้นเด็กด้วยแหละ เราดูภาษากายไม่เก่ง ดูไม่เป็น พอเขาบอกว่าเขาไม่ชอบก็เลิกกันไปเลย ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เลิกกัน แล้วเราซ้อค เราก็เลยพยายามทำให้มันดีกว่าเดิม ไม่กลับไปพลาดอีก”

(อาร์ต นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค.
2562)

ปัจจัยด้านประสบการณ์การเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อ และสังคมรอบตัวที่เริ่มมีการพูดถึงประเด็นเรื่องความยินยอมพร้อมใจมากขึ้น ส่งผลให้ต่อทัศนคติที่มีต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศมากขึ้น เห็นได้จากคำกล่าวของนักศึกษา เช่น

“ถ้าย้อนกลับไป คำนี้เพิ่งมาเข้าใจ และคิดว่ามันมีความสำคัญเมื่อประมาณ ปี หรือ 2 ปีเมื่อก่อน เราจะติดความคิด หรือ Mindset ของผู้ชายที่แบบ เหมือนแบบ “เขาก็ออม แต่เขาไม่พูด” ในพื้นเพของที่โรงเรียนเราทำให้คิดแบบนี้ จนตอนที่มาติดตามเพจ ThaiConsent ตอนนั้นเขาเขียนเรื่องเพศที่แบบค่อนข้างที่แบบศิลป์ ๆ ที่สนุก แล้วหลัง ๆ เขาก็เริ่มมารณรงค์เรื่องความรุนแรงทางเพศ Consent เขาก็พูดในมุมมองของผู้หญิงมากขึ้น เราเลยฟังเข้าใจว่าแบบจริง ๆ เราไม่มีสิทธิ์ที่จะไปทำแบบนี้กับเขาอะ เหมือนเรารวบรัดตัดตอน เราคิดเองเออเองสำหรับผู้ชายนะ มันทำให้เรานึกถึงเขา(แฟน) เราเข้าใจผู้หญิงเยอะขึ้นจากที่เขาเขียนมาในมุมมองผู้หญิง”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18
มิ.ย. 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“จริง ๆ มันจะมีเรื่องข่าวที่ ประมาณว่าคนที่เขาเป็นสามีภรรยาแต่งงานกันแล้ว ถ้าเกิดภรรยาไม่ยอมแล้วสามีมีอะไรด้วยมันคือผิดกฎหมายนะ เราก็เอออๆ มันดีจัง มันก็เลยซึมซับมาตรงนี้ พวกละครก็มีผล แต่จะในเชิงเช่นพระเอกมาข่มขืนนางเอกเราจะรู้สึกแบบ อะไร มันดูแบบไม่โอเค ที่จะต้องใช้ชีวิตแบบนี้”

(ไอซ์ นักศึกษาหญิง อายุ 22 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค.
2562)

4.2.3 พฤติกรรมด้านการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ จัดแบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือ รูปแบบการสื่อสารเมื่อยินยอมพร้อมใจ และส่วนที่สอง คือ การปฏิเสธเมื่อไม่ยินยอมพร้อมใจ มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 รูปแบบการสื่อสารเมื่อยินยอมพร้อมใจ

จากการสัมภาษณ์นักศึกษารวมถึงพฤติกรรมการสื่อสารเมื่อยินยอมพร้อมใจ ผู้วิจัยแบ่งนักศึกษาทั้งชายและหญิงกลุ่มตัวอย่างตามกลุ่มที่พฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจได้ 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ กลุ่มที่ใช้วิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยการใช้ภาษากาย และกลุ่มที่ผสมผสานระหว่างภาษาพูดและภาษากาย

กลุ่มที่ใช้วิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยภาษากาย คือกลุ่มที่ใช้ภาษากายเป็นหลักในการสื่อสาร นักศึกษากลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีทัศนคติในเชิงลบกับการสื่อสารโดยคำพูด เนื่องจากมองว่าเป็นการขัดอารมณ์หรือบรรยากาศ และรู้สึกเขินอายในการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา โดยรูปแบบภาษากายที่ใช้ นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า ใช้การ “ตอบสนองทางกายในแบบเดียวกัน” “การไม่ปฏิเสธ” หรือ “การไม่ขัดขืน” เพื่อยืนยันว่าเป็น “การยินยอมพร้อมใจ” โดยไม่จำเป็นต้องสื่อสารผ่านภาษาพูด ดังคำกล่าวของนักศึกษา เช่น

“ถ้าเขาจูบหนูก็จูบตอบ แล้วก็ถ้าเขาเข้ามา ตอนแรกๆ เขาอาจจะไม่กล้ามือเขาจะเลื้อยมาเรื่อย ๆ เราก็จะไม่ห้าม เขาก็จะรู้แล้วว่าเราโอเค”

(เอแคร้ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, 18 มิ.ย. 2562)

“ไม่ห้าม”

(อุ้ม นักศึกษาหญิง อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค.

2562)

“ผมจะไม่ถาม ไม่เคยถาม คือก็ใช้ร่างกายแบบการโน้มตัวเข้าไป ดูจังหวะว่าเขาโอเคไหม ถ้าเขาก็ตอบกลับ จูบกลับ ก็คือโอเค แต่ถ้าปฏิเสธหรือขัดขืนเราก็จะถอย ถอยออก ไม่พูดอะไรกัน”

(ออย นักศึกษาชาย อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 24 ก.ค.
2562)

“ดูจากภาษากายที่เขาตอบกลับมา เช่น ถ้าเราเล่นอะไรไป เขาก็เล่นกลับมา พอกอดจูบ ก็มีเล้าโลม เขาก็ตอบรับกลับมา”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18
มิ.ย. 2562)

“ดูจากอารมณ์ร่วมด้วยของเขากับเรา แบบจูบไปเขาก็จูบด้วย ไม่ได้รังเกียจ หรือมีท่าทีปฏิเสธ เราทำอย่างนี้เขาก็ทำแบบนี้กลับมา ก็เลยดูออกดูจากการตอบสนอง ส่วนถ้าเขาไม่โอเคก็จะมีขีดขึ้น เหมือนแบบการทำอะไรกันอยู่แล้วเขาขีดขึ้น แบบปัดมือออก หันหน้าใส่ หันหน้าออกจากเรา หันหลังให้”

(อัน นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

“ถ้าเป็นในแง่คำพูด เช่นคำว่า ‘โอเค’ หรือคำอื่นที่เป็นอารมณ์ความหมายว่าตกลง แต่ว่าถ้าในเชิงภาษากายก็แบบว่าจะเริ่มจูบ เริ่มมากอดนัวเนียอะไรด้วย แล้วก็พากันไปที่เตียง ก็คือจะรู้แล้วว่าเขาต้องการ”

(อาร์ต นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค.
2562)

นอกจากนี้บางส่วนยังมองว่า พฤติกรรมทางกายบางอย่างยังสามารถเป็นเครื่องชี้วัดความยินยอมพร้อมใจได้ด้วย ดังเช่น นักศึกษาหญิง แอครี มองว่า การจูบเป็นพฤติกรรมหนึ่งที่แสดงให้เห็นความยินยอมพร้อมใจระหว่างคู่ของตนเองได้

"หนูว่าจูบ เป็นตัวต่อทุกอย่าง พอมันตูดตึ้ม เราร้อน มันจะอยากไปต่อ เอาจริงมันห้ามยากมาก ๆ ถ้าหอมแก้มก็น่ารักทั่วไป แต่พอจูบแล้วอยู่กันสองคน ต่อให้หวงตัวแค่ไหน แต่ถ้าเราหยุดแล้วบอกห้ามเลื้อยมันยากมาก มันเป็นความรู้สึกด้วยว่าอารมณ์มันพาไป สำหรับหนูคือจูบ ไม่พูดกัน"

(เอแคร่ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย.

2562)

นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษาในกลุ่มนี้จะมีพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูดค่อนข้างน้อย โดยการใช้การสื่อสารความยินยอมโดยคำพูดเพียงช่วงของการมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรก ๆ ดังคำกล่าวของนักศึกษา เช่น

“ตอบสนองภาษากาย เขาไม่ถามด้วย เลยไม่ได้ตอบ ครั้งแรกเท่านั้นที่ถาม”

(แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

กลุ่มที่ผสมผสานการใช้ภาษาพูดร่วมกับภาษากาย พบว่านักศึกษาจะใช้เพื่อยืนยันความชัดเจนกับคู่ด้วย โดยผู้วิจัยพบข้อสังเกตว่านักศึกษากลุ่มที่มีพฤติกรรมการใช้ภาษาพูดในการสื่อสารเป็นกลุ่มที่มีทัศนคติที่ดีและผ่านประสบการณ์เชิงลบในความสัมพันธ์มาก่อน ขณะที่กลุ่มนักศึกษาที่ไม่ใช้ภาษาพูดคือกลุ่มที่ไม่เคยพบปัญหาหรือได้รับประสบการณ์เชิงลบหรือเชิงบวกที่ทำให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเห็นความสำคัญของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูด คำกล่าวของนักศึกษาที่เกี่ยวข้อง เช่น

“อย่างผมก็จะพูดขอกอด อ้อนๆ ขอหอมหน่อย ถ้าเราต้องการ ใช้คำพูดก่อน”

(อั้น นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“สำหรับเราใช้หมดเลย ภาษากายคือ ดูจากสายตา มองส่วนต่าง ๆ ของเรา มองนม มองหน้า หอมแก้ม สัมผัสตัว แล้วก็ภาษาพูดก็ใช่ เช่นแบบ ‘วันนี้อยาก...’ In process (ระหว่างกระบวนการ) ก็จะถามตลอด ตรงนี้ดีไหม”

(อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค.

2562)

“ส่วนตัวจะถาม ถามเลย จะมีตอนแรกก็จะอ้อม ๆ ก่อน เหมือนให้เขาเอ๊ะ แล้วค่อยแบบว่า "เรามีอะไรกันไหม" แต่ถ้าคบไปนาน ๆ ก็จะไม่ได้อ้อม

อ้อมๆ แล้ว เช่น คุณ ๆ เขาอยากมีอะไรกับคุณ คือเป็นปกติก็ตาม ก็จะ
ถามตั้งแต่คบกันแรกๆ เลยที่แบบ Skinship (สัมผัสทางกายแบบใกล้ชิด)
ได้ไหม โอเครีเปล่า ก็จะบอกเลยว่า ถ้าตอนไหนไม่โอเค คือพูดได้เลยนะ”

(ไอซ์ นักศึกษาหญิง อายุ 22 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค.
2562)

“จะเป็นคำพูดที่รู้จักกันของเรากับแฟนเช่น ‘อย่าช้า’ หรือแสดงท่าทาง เช่น
มาจับเรา ถึงเนื้อถึงตัว ถ้าเขาโอเคก็ไหลลื่น”

(อาร์ม นักศึกษาชาย อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค.
2562)

“มันจะแล้วแต่โอกาสว่าเราจะขอด้วยคำพูดหรือภาษากาย ก็แล้วแต่
โดยรวมก็คือเราขอก่อนเป็นภาษาพูดเลย ก็คือขอนะ แต่ว่าถ้าเป็นภาษา
กายเราก็จะกอดเขาก่อน แล้วก็ซุกใช้เล็กน้อยแล้วก็ไปหอมแก้ม แล้วเราก็
ค่อยไปพูด คือส่วนใหญ่ก็ยังพูดอยู่ที่นั่นแหละ”

(อาร์ต นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค.
2562)

“เราจะเปิดด้วยภาษากายก่อนแล้วพอมถึงจังหวะก็ใช้ภาษาพูดในการถาม
เขา หรือบางครั้งเขาก็พูดเองว่าขอแบบนี้ได้ไหม เพราะว่าเหนื่อย เขาก็จะ
เสนอมาน่าวันนี้พอก่อน เดี่ยวค่อยว่ากัน คือเราก็จะกลับมาเป็นฝ่ายเริ่ม
เหมือนมันเข้าใจว่ามันเป็นหน้าที่ที่เราต้องเริ่ม โอเคจัดไป”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18
มิ.ย. 2562)

นอกจากนี้ เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างกันระหว่างนักศึกษาหญิงและชาย จะพบว่ามีความ
สอดคล้องกับบทบาททางเพศตามแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม นักศึกษาชายจะใช้การสื่อสารด้วย
ภาษากายและแสดงบทบาทฝ่ายรุก เช่น “ถึงเนื้อถึงตัวเขาเลย” (อาร์ม นักศึกษาชาย อายุ 20 ปี,

สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562) “เราก็จะเป็นคนจุใจม เป็นฝ่ายเริ่มก่อนเลย เหมือนมันเข้าใจว่ามันเป็นหน้า ที่ว่าเราต้องเริ่ม ก็เลยโอเคจัดไป (เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

ส่วนนักศึกษาหญิงจะแสดงบทบาทของฝ่ายรับ และแสดงออก 2 แบบ คือ การ “ไม่ห้าม” เช่น “ไม่ห้าม” (อุ้ม นักศึกษาหญิง อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562) หรือ “ถ้าเขาจับหนูก็จับตอบ แล้วถ้าเขาเข้ามา ตอนแรกๆ เขาอาจจะไม่กล้า มือเขาจะเลื้อยมาเรื่อย ๆ เราก็จะไม่ห้าม เขาก็จะรู้แล้วว่าเราโอเค” (เอแคร่ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, 18 มิ.ย. 2562) และการเป็นฝ่ายตอบสนอง กิจกรรมทางเพศที่ฝ่ายชายเริ่มมาก่อนหน้า เช่น “เวลาเขาทำอะไรมาก็ตอบสนอง” (อิม นักศึกษาหญิง อายุ 20 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการสื่อสารเมื่อไม่ยินยอมพร้อมใจ

จากการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเมื่อนักศึกษาไม่ยินยอมพร้อมใจ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ กลับมีพฤติกรรมการสื่อสารที่ต่างออกไปจากการสื่อสารเมื่อความยินยอมพร้อมใจ โดยเลือกใช้วิธีการสื่อสารด้วยคำพูดอย่างชัดเจน และตรงไปตรงมา เช่นพูดว่า “ไม่” “ไม่เอา” หรือ “หยุด” ร่วมกับการแสดงภาษากายในเชิงปฏิเสธเพื่อยืนยันความชัดเจน ขณะที่บางส่วนกล่าวว่าแม้ไม่ได้ใช้การปฏิเสธตรง ๆ แต่ก็เลือกใช้คำพูดปฏิเสธเชิงอ้อมเพื่อให้บทสนทนาดูไม่แข็งกร้าวมากเกินไป อย่างไรก็ตามการแสดงออกผ่านภาษากายก็ยังเป็นส่วนประกอบสำคัญที่นักศึกษาใช้ในการสื่อสารร่วมด้วยเช่นกัน เนื่องจากมองว่าเป็นการรักษาหน้าใจและไม่เป็นการทำร้ายความรู้สึกเกินไป ดังความเห็นเช่น

“การปฏิเสธมันจำเป็นต้องพูด เราจะใช้คำพูด บอกให้หยุด เคยใช้วิธีการ ตบหลังแบบใจเย็นๆ ร่วมไปกับคำพูด”

(แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 20 ก.ค. 2562)

“ใช้คำพูดเลย说不ชอบ ไม่ให้จับห้าม แล้วก็สะบัด เอาตัวออก สะบัดทิ้ง เคยร้องไห้ พูดตรง ๆ เลย มีครั้งที่พยายามมาก แล้วเราบอกว่าเขาแค่อยากได้ ไม่รักหรอก เราก็พูดไปตรง ๆ ‘แกแค่อยากมากกว่า’ พูดไปร้องไห้ไป”

(อุ้ม นักศึกษาหญิง อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

“ถ้าเราไม่ก็จะถอยออกจากเขา มีพูดบ้างเป็นบางครั้ง เช่น "หึ" "ไม่เอาตอนนี้ยัง" จะเลือกคำพูดที่ดูซอฟท์ (อ่อนโยน) นิดนึง”

(อาร์ต นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 19 ก.ค. 2562)

"ผลึกออกเลย เช่น กับแฟนคนนี้ถ้าจูบกันมันต้องมีอยู่แล้ว แล้วหนูยังไม่อยากให้ไปถึงขั้นนั้นเพราะคิดว่ามันเร็วไป หนูก็คิดว่าถ้าจูบปุ๊บก็จะจับได้เลย ให้เขาหยุดเลย เขาก็จะรู้อยู่แล้ว ถ้าเราไม่ให้ยังยื้ออีก ในครั้งแรกนะจะพูดเลยว่า ยังไม่พร้อมนะ หนูจะพูดว่ามันเร็วไป"

(เอแคร่ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

เมื่อสอบถามนักศึกษาถึงความเข้าใจและการตีความนัยของการปฏิเสธหรือการไม่ยินยอมพร้อมใจพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ทั้งชายและหญิง มองว่าการแสดงออกทางกายในเชิงปฏิเสธ เช่น การผลึก ขัดขึ้น ปัดมือออก หรืออาการนิ่ง เป็นสัญญาณพฤติกรรมทางกายที่สามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการไม่ยินยอมพร้อมหรือเป็นนัยการปฏิเสธที่ตนเข้าใจได้ ดังความเห็น

“เวลาที่เขาไม่โอเค เขาจะขัดขึ้น เหมือนแบบการทำอะไรกันอยู่แล้วเขาขัดขึ้น แบบปัดมือออก หันหน้าใส่ หันหน้าออกจากเรา หันหลังให้”

(อัน นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 18 ก.ค. 2562)

“ถ้าไม่เขาจะนิ่งๆ เฉยๆ หรือแสดงอาการหงุดหงิดไปเลย ถ้าเขานิ่งๆกับเราก็นิ่งๆและ ว่าแบบนี้ไม่โอเค”

(เอ นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

“เวลาที่เขาเหนื่อย หรืออารมณ์ไม่ดี หนูจะรู้สึกว่าเขาไม่อยาก ดูได้จากสถานการณ์เช่นเขาไปค่ายลูกเสือมา ก็รู้แล้วว่าเขาไม่มีแรงจะทำอะไรแล้ว

มันก็จะดูออกทางร่างกายเขาไงว่า เขาไม่อยากนะ เราก็จะไม่ไปรื้อหรือ
เขาตอนนั้น หรือตอนเขาเครียดๆ เราอยากจะจูบเขา แต่เราก็ไม่กล้าเข้าไป
จูบเขา เพราะอารมณ์เขาไม่ได้อยู่ตอนนั้น เราก็มองก็ดูออก เราก็จะไม่ไป
ขัดเขาตอนนั้น ไม่ไปขอตอนนั้น ก็ดูออก”

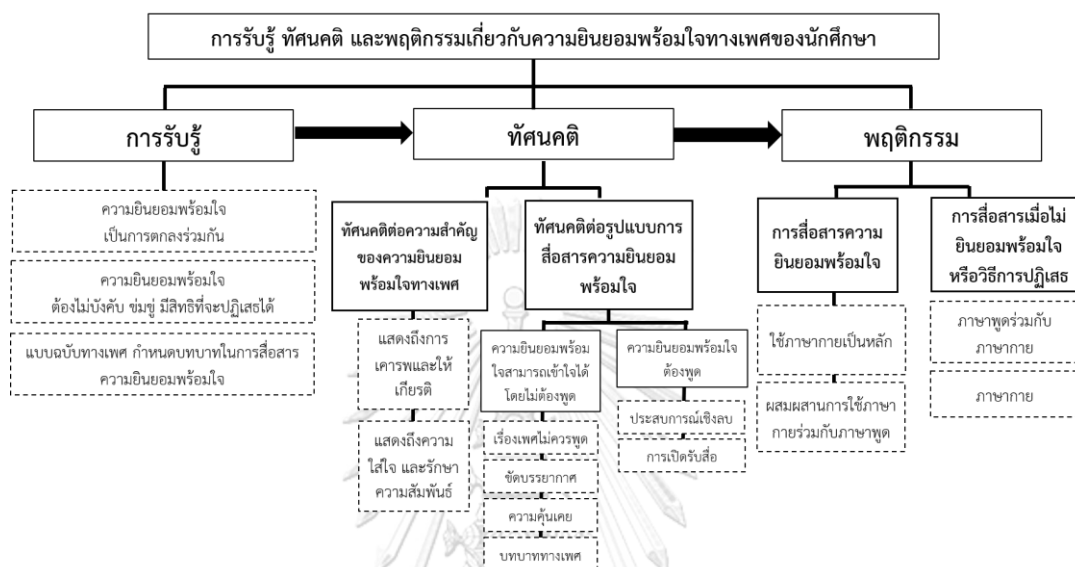
(เอแคร์ นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย. 2562)

โดยสรุป จากนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้ ทักษะ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความ
ยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักศึกษ
มหาวิทยาลัย พบว่าในด้านการรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ นักศึกษาส่วนใหญ่รับรู้
ความหมายความยินยอมพร้อมใจทางเพศว่าเป็นการตกลงร่วมกันเพื่อการมีเพศสัมพันธ์โดยเต็มใจทั้ง
สองฝ่าย มีเพียงบางส่วนที่รับรู้ว่าคุณยินยอมพร้อมใจจะต้องประกอบด้วยการไม่บังคับ ช่มชู้และมี
สิทธิปฏิเสธ โดยการรับรู้ของนักศึกษาส่วนใหญ่พบความสอดคล้องกับบทบาททางเพศตามแบบฉบับ
ทางเพศแบบดั้งเดิมทำให้นักศึกษาชายและหญิงมีการรับรู้บทบาทของการสื่อสารความยินยอมพร้อม
ใจทางเพศแตกต่างกันตามบทบาททางเพศที่ทำการกำหนดวิธีการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ เช่น
ผู้ชายเป็นฝ่ายรุก ผู้หญิงเป็นฝ่ายที่ต้องสงวนท่าที

ด้านทัศนคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มองว่าคุณ
ยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นเรื่องที่สำคัญ โดยเห็นว่าเป็นการแสดงถึงการเคารพและให้เกียรติ และ
แสดงถึงความใส่ใจและการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคู่ แต่ทัศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความ
ยินยอมพร้อมใจมีความเห็นที่แยกออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ ๆ กลุ่มแรกมองว่าการสื่อสารความยินยอม
พร้อมใจสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องสื่อสารด้วยคำพูด โดยพบว่าอิทธิพลในการกำหนดรูปแบบ
การสื่อสารทางประกอบด้วย ปัจจัยที่เชื่อว่าเรื่องเพศไม่ควรพูด ปัจจัยด้านบรรยากาศในการมี
เพศสัมพันธ์ และ ปัจจัยด้านความคุ้นเคยระหว่างคู่ ส่วนอีกกลุ่มเป็นกลุ่มที่เห็นการสื่อสารความ
ยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยใช้คำพูดร่วมด้วยซึ่งในกลุ่มดังกล่าว พบว่าได้รับอิทธิพลจากปัจจัยตร
ประสบการณ์เชิงลบในความสัมพันธ์ เช่น ความขัดแย้งในความสัมพันธ์ รวมถึงประสบการณ์ด้านการ
เปิดรับสื่อเกี่ยวกับการสื่อสารทางเพศเชิงบวกส่งผลต่อความตระหนักในความสำคัญและวิธีการสื่อสาร
ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

ด้านพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการสื่อสาร
ความยินยอมพร้อมใจของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้รูปแบบการสื่อสารโดยใช้ภาษากายเป็น
หลัก รองลงมาเป็นการผสมผสานการใช้ภาษากายร่วมกับภาษาพูดในการสื่อสารความยินยอมพร้อม
ใจ ตรงกันข้ามกับการสื่อสารเพื่อปฏิเสธ นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า การสื่อสารเพื่อปฏิเสธ

จำเป็นต้องใช้การสื่อสารด้วยคำพูด โดยใช้ภาษากายร่วมด้วยเพื่อยืนยันความชัดเจน อย่างไรก็ตามในด้านการตีความและความเข้าใจเกี่ยวกับนัยการปฏิเสธ พบว่านักศึกษาเฝ้าระวังว่าการสื่อสารด้วยภาษาภายในเชิงปฏิเสธเป็นการสื่อสารที่เข้าใจได้ แต่อาจจะต้องใช้การสื่อสารด้วยคำพูดเพื่อความชัดเจนสามารถนำเสนอเป็นแผนภาพสรุปได้ ดังแผนภาพ 4.2



ภาพที่ 14 สรุปการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา

บทที่ 5

การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสื่อสารความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย และการประเมินผล

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 1 ขั้นการวิจัยก่อนการผลิต ซึ่งได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยมาเป็นแนวทางสู่การวิจัยในขั้นที่ 2 คือ ขั้นการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม และขั้นที่ 3 คือขั้นการประเมินผลสื่อ ซึ่งได้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 1

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 3 ผลการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ฉบับปรับปรุง

มีรายละเอียด ดังนี้

5.1 ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 1

ในส่วนที่ 1 ผู้วิจัยจะนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1.1 การระบุเป้าหมายของบอร์ดเกมเพื่อการเปลี่ยนแปลง ส่วนที่ 1.2 ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1 มีรายละเอียด ดังนี้

5.1.1 ส่วนที่ 1.1 จากผลการวิจัยสู่บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

จากบทที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษาปัจจัยที่อุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และผลการศึกษาสภาพการรับรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยกลุ่มเป้าหมาย ในบทนี้ผู้วิจัยจึงได้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาระบุเป้าหมายของการออกแบบนวัตกรรมสื่อให้สอดคล้องกับผลการศึกษาและกำหนดขอบเขตการพัฒนาสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศอย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งเป้าหมายของการออกแบบสื่อไว้ ดังนี้

เป้าหมายประการที่ 1 สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

จากการศึกษาในบทที่ 4 พบว่าปัญหาสำคัญในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ คือการที่คน “ไม่เคยชิน” “ไม่มีประสบการณ์” และ “ไม่ตระหนัก” ว่าความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นสิ่งจำเป็นและควรเป็นสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงเมื่อมีเพศสัมพันธ์ เห็นได้จาก ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่าง ๆ ซึ่งถูกหล่อหลอมภายใต้ระบบวิถีคิดที่เป็นรากฐานของปัญหาความรุนแรงทางเพศที่สำคัญที่สุดคือระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ที่กรอบกำหนดบทบาททางเพศผ่านระบบเพศภาวะ ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศถูกกรอบกำหนดภายใต้มายาคติและอคติทางเพศ วัฒนธรรมอำนาจนิยมที่สร้างความสัมพันธ์เชิงอำนาจ โดยคุณสมบัติของผู้ที่มีระบบวิถีคิดแบบวัฒนธรรมอำนาจนิยม คือการการคิดแทนผู้อื่น ตัดสินและการเหมารวม ซึ่งได้ครอบคลุมวิถีชีวิตในทุกด้านรวมถึงวิถีคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ เช่น การเข้าใจว่าอีกฝ่ายต้องการโดยไม่ถามความสมัครใจ เหมารวมบุคคลจากความเห็นเพศ ฯลฯ จึงทำให้สภาพสังคมไม่เอื้อให้เกิดพื้นที่ของการเรียนรู้และมีวัฒนธรรมในการใส่ใจในความยินยอมพร้อมใจของผู้อื่นเลย และเข้าใจว่าการเคารพและการให้เกียรติในเนื้อตัวร่างกายเป็นสิ่งที่ไม่สลักสำคัญ

ดังนั้นในการพัฒนาต้นแบบสื่อ ต้องการสร้างสื่อที่สามารถสร้างการเรียนรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เพื่อให้ผู้รับสารได้มีประสบการณ์กับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจซึ่งถือเป็น “ประสบการณ์ใหม่” ที่อาจจะไม่เคยประสบหรือมีพื้นที่ในสังคมน้อยเต็มที โดยเนื้อหาสอดแทรกองค์ความรู้ที่เป็นหลักการพื้นฐานของการสร้างวัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ (consent culture) คือเห็นการความสำคัญของ “การสื่อสาร” เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันของทุกฝ่าย โดยผลที่คาดว่าจะได้รับจากการเปิดรับสื่อ จะทำให้ผู้รับสารได้ความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เข้าใจว่าการมีเพศสัมพันธ์จะมาจากความยินยอมพร้อมใจ มีความซับซ้อนและละเอียดอ่อนแตกต่างกันไปในแต่บริบทและบุคคล

เป้าหมายประการที่ 2 สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ

บทบาททางเพศมีบทบาทอย่างมากต่อการแสดงออก ทักษะคติ และความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเพศของสังคม ซึ่งจากงานวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผลจากระบบเพศภาวะแบบดั้งเดิม ได้ประกอบสร้างชุดความเข้าใจแบบชายหญิงที่แข็งตัว และเป็นอุปสรรคขั้นสำคัญที่ทำให้เกิดความไม่เข้าใจ การเหมารวมบทบาททางเพศของบุคคลอื่นเนื่องจากความเป็นเพศ ในการพัฒนาต้นแบบสื่อครั้งนี้จึงต้องการสร้างเสริมคุณสมบัติของการเคารพในความแตกต่างหลากหลาย เข้าใจความต้องการที่แตกต่างของผู้อื่น โดยเมื่อเป็นมิติของการมีเพศสัมพันธ์ ในระดับปัจเจกบุคคลย่อมมีความต้องการที่แตกต่าง ขจัดความเชื่อเดิม ๆ ว่าเพศบางเพศจะต้องมีความต้องการมากกว่า หรือมีความต้องการน้อยกว่าเพศอื่น ๆ โดย

ผลที่คาดหวังจากการเปิดรับสื่อ คือการไม่ยึดติดกับบุคคลจากความเป็นเพศของบุคคลนั้น แต่เข้าใจความเป็นมนุษย์ที่ต่างมีความหลากหลาย บทบาททางเพศมิใช่ตัวกำหนดความยินยอมพร้อมใจแต่เป็นความต้องการที่มาจากบุคคลนั้น

เป้าหมายประการที่ 3 สร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก

กำแพงอุปสรรคชั้นสำคัญของการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ คือความเชื่อว่า “เรื่องเพศไม่ควรพูด” ผลการวิจัยชี้ว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่ถูกสร้างการรับรู้แบบเชิงลบ ปกปิด ไม่มีพื้นที่ในการเรียนรู้ที่มากเพียงพอ นอกจากนี้การไม่มีพื้นที่ยังส่งผลให้นำมาสู่การเลือกเปิดรับสื่อทางเพศที่ไม่เหมาะสม ซึ่งประกอบสร้างความเข้าใจผิดต่าง ๆ บนพื้นฐานของระบบเพศภาวะ และขาดการตระหนักในเรื่องความยินยอมพร้อมใจ ซึ่งจากผลการวิจัยด้านการรับรู้ทัศนคติ พฤติกรรมชี้ให้เห็นว่านักศึกษาขาดประสบการณ์ในการสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก อันเนื่องมาจากรากฐานวิธีคิดความเชื่อเรื่องเพศแบบเดิม ๆ ประกอบกับขาดพื้นที่ในการสื่อสารเรื่องเพศ ดังนั้นเป้าหมายประการที่ 3 ในการพัฒนาสื่อ คือการสร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศในเชิงบวก ซึ่งจะเป็นพื้นที่ที่แรกเริ่มในการสร้างบทสนทนา และถือเป็นการสร้างการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์ มาสร้างให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และการรับรู้ของบุคคล โดยพื้นที่ในการสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก จะต้องเป็นพื้นที่ที่ก่อให้เกิดการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่ปลอดภัยในการเปิดใจเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากภายใน และสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้รับสารได้จริง

จากเป้าหมายการพัฒนาต้นแบบสื่อ สรุปลงเป็นตารางได้ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และสภาพการรับรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย และระบุเป้าหมายการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม

หัวข้อ	สรุปผล	เป้าหมายการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม
<p>หัวข้อที่ 1</p> <p>ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ</p>	<p>สรุปผล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ในสังคมที่มีฐานวิถีคิดแบบชายเป็นใหญ่และวัฒนธรรมอำนาจนิยมขาดการให้ความสำคัญกับความยินยอมพร้อมใจ ซึ่งอยู่บนฐานของการเคารพในสิทธิร่างกายและความเสมอภาคของผู้อื่นทำให้คนในสังคมคุ้นเคยกับการคิดแทนผู้อื่น และสรุปความต้องการของผู้อื่นโดยตัวเองเป็นผู้ตัดสิน นำมาสู่ความไม่เข้าใจกัน 2. ระบบวิถีคิดแบบชายเป็นใหญ่ ทำให้เกิดการเหมารวมบทบาททางเพศ เอื้อประโยชน์ให้ผู้ชายมากกว่าผู้หญิง 3. ขาดความรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจ จึงทำให้ความเชื่อผิด ๆ หลายประการ เช่น เข้าใจว่าการไม่ขยับเขยื้อนคือยินยอม เป็นแฟนกันต้องยินยอมพร้อมใจเสมอ การมาเป็นเพศสัมพันธ์ที่ยินยอม 4. การยึดติดกับบทบาททางเพศ และแบบฉบับทางเพศในการแสดงออกในเรื่องเพศ ทำให้เกิดการเหมารวมและอคติทางเพศ 5. ความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นสิ่งที่คนไม่คุ้นเคยเพราะเป็นประสบการณ์ใหม่ที่ถูกกดทับมาจากวิถีคิดเรื่องแบบของสังคมที่สั่ง 	<ul style="list-style-type: none"> ● สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (เป้าหมายประการที่ 1) ● สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ (เป้าหมายประการที่ 2) ● สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (เป้าหมายประการที่ 1) ● สร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก (เป้าหมายประการที่ 3) ● สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ (เป้าหมายประการที่ 2) ● สร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก (เป้าหมายประการที่ 3)

	<p>สมमानาน ทำให้ความยินยอมพร้อมใจไม่เคยมีพื้นที่เกิดขึ้นใน ความสัมพัทธ์</p> <p>6. ไม่มีพื้นที่ของการสื่อสารเรื่องเพศในทุกมิติ ขาดความรู้ในด้านสิทธิ ในเนื้อตัวร่างกายของตนเองและการเคารพในสิทธิร่างกายของ ผู้อื่น ความรู้เรื่องการละเมิด ความรู้ด้านการสื่อสารความยินยอม พร้อมใจ (การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • สร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก (เป้าหมายประชากรที่ 3)
<p>หัวข้อที่ 2 การรับรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมของ นักศึกษามหาวิทยาลัย เรื่องความยินยอม พร้อมใจทางเพศ</p>	<p>การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ</p> <p>7. นักศึกษาขาดความเข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจทางเพศต้องมี สิทธิในการปฏิเสธโดยปราศจากการบังคับ</p> <p>8. นักศึกษารับรู้ความหมายของความยินยอมพร้อมใจโดยยังยึดติด กับบทบาททางเพศที่เป็นการหมกมุ่นและเจือปนอคติทางเพศ</p> <p>ทัศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ: ความยินยอม พร้อมใจเข้าใจได้โดยไม่ต้องพูด</p> <p>9. นักศึกษามองว่าการสื่อสารด้วยคำพูดไม่จำเป็นเนื่องจากสามารถ สื่อสารผ่านทางร่างกายได้ แต่ขาดความตระหนักรู้ว่าอาจจะตีความ หรือเกิดความเข้าใจผิดพลาดในการสื่อสาร</p>	<ul style="list-style-type: none"> • สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ทางเพศ (เป้าหมายประชากรที่ 1) • สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ (เป้าหมาย ประชากรที่ 2) <ul style="list-style-type: none"> • สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ทางเพศ (เป้าหมายประชากรที่ 1) • สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ (เป้าหมาย ประชากรที่ 2)

	<p>10. ความเชื่อว่าเรื่องเทพเจ้าไม่ควรถูกพูด เป็นเรื่องน่าอายทำให้ภาพลักษณ์ของตนดูไม่ดี มองว่า</p> <p>11. ประสบการณ์เชิงลบและการเปิดรับสื่อ ส่งผลต่อการมีพฤติกรรมและยอมรับแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ</p> <p>12. นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการสื่อสารและตีความเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยใช้ภาษากาย เป็นขาดความตระหนักในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในชีวิตประจำวัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● สร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก (เป้าหมายประชากรที่ 3) ● สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (เป้าหมายประชากรที่ 1) ● สร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก (เป้าหมายประชากรที่ 3) ● สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (เป้าหมายประชากรที่ 1)
--	---	--

จากการประมวลผลการวิเคราะห์สถานการณ์ในชั้นที่ 1 ชั้นวิจัยก่อนการผลิต ผู้วิจัยพบได้นำประเด็นปัญหาและปัจจัยที่เป็นอุปสรรค และสถานการณ์ปัญหามาออกแบบและกำหนดเป็นเป้าหมายในการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกม เพื่อกำหนดขอบเขตในการออกแบบสื่อที่ตอบสนองความต้องการข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่เหมาะสมกับนักศึกษามหาวิทยาลัย มี 3 ประการ ได้แก่

1. สร้างการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ
2. สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ
3. สร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก

จากเป้าหมายทั้ง 3 ประการข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้สื่อในรูปแบบ บอร์ดเกม (Board game) หรือเกมกระดาน ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของเกมที่มีรูปแบบการเล่นแบบออฟไลน์ หรือการใช้พื้นที่จริงเพื่อเผชิญหน้ากันขณะเล่น โดยบรรจุในรูปแบบกล่องเกมที่มีอุปกรณ์การเล่นพร้อมคู่มือวิธีการเล่น บอกรกฎเกณฑ์ กติกา ข้อตกลงก่อนการเล่น ผู้มีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมจะได้ผ่านประสบการณ์เพื่อเรียนรู้เนื้อหาผ่านกระบวนการเกม โดยสื่อประเภทบอร์ดเกมสามารถนำมาเป็นเครื่องมือเพื่อจุดประสงค์ในด้านการเรียนรู้หรือพัฒนาทักษะได้ ซึ่งเรียกการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ลักษณะนี้ว่า กระบวนการทำให้เป็นเกม (Gamification) (รักชน พุทธิรังษี, 2560)

ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงประโยชน์ของการเลือกใช้บอร์ดเกมเพื่อสร้างสรรค์สื่อต้นแบบเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยด้วยกัน 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก ความสามารถในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง เป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ตั้งไว้ เป็นความตั้งใจของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างสรรค์สื่อให้เป็นมากกว่าการรับสารผ่านการอ่าน ฟัง หรือ ดูเพียงเท่านั้น แต่ต้องการนำไปสู่การลงมือปฏิบัติเพื่อให้ผู้รับสารได้รับประสบการณ์ตรงและเกิดการเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ กระบวนการเกมเป็นเครื่องมือการสื่อสารประเภทหนึ่ง ที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่ามีศักยภาพในการเปิดพื้นที่ผ่านประสบการณ์ บนพื้นที่จริง และได้เกิดการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่น อีกทั้งการนำเสนอในรูปแบบบอร์ดเกม เป็นรูปแบบใหม่กับสังคมไทย ทั้งประเด็นการสื่อสารเป็นประเด็นที่ยังไม่พบมากนัก ผู้วิจัยจึงเห็นว่าน่าจะเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการนำมาใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน นิสิต นักศึกษา

ประการที่ 2 กระบวนการบอร์ดเกมที่ผ่อนคลายและสนุกสนานมาช่วยเปิดประตูสู่การเรียนรู้เรื่องเพศในมุมมองใหม่ เป้าหมายของการสร้างสรรค์นวัตกรรมชิ้นนี้ ประการสำคัญคือการ

สื่อสารเรื่องเพศ ซึ่งจากผลการวิจัยและความเข้าใจโดยทั่วไปทราบว่า การพูดเรื่องเพศในสังคมไทย เป็นเรื่องที่มีพื้นที่ในการสื่อสารค่อนข้างน้อย เนื่องจากสังคมมองว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องหยาบคาย ไม่เหมาะสมและเป็นประเด็นอ่อนไหวดังนั้นในเมื่อต้องการสื่อสารเรื่องที่เป็นมีประเด็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ การออกแบบนวัตกรรมจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างพื้นที่ให้คนเปิดใจ และยอมรับให้ได้ว่าการสื่อสารเรื่องเพศเป็นเรื่องธรรมชาติ และสามารถสื่อสารได้ในเชิงบวกและสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงเลือกนำ จุดเด่นของบอร์ดเกมที่สร้างความบันเทิงและสนุกสนาน มาประยุกต์ใช้กับประเด็นดังกล่าวเป็นเปิด ประตูไปสู่การเรียนรู้เรื่องเพศในมุมมองใหม่ว่าเรื่องเพศที่ไม่ใช่เรื่องน่าเกลียด และใคร ๆ ก็สามารถพูด ได้ในบริบทที่เหมาะสม

ประการที่ 3 บอร์ดเกมนำมาเป็นเครื่องมือช่วยในการฝึกฝนทักษะที่สนุกสนานและได้ ความรู้ไปพร้อม ๆ กัน จากเป้าหมายการสร้างสรรค่นวัตกรรมชิ้นนี้ ผู้วิจัยต้องการฝึกฝนทักษะในด้าน การเปิดใจและรับฟัง การให้ความสำคัญกับการยินยอมพร้อมใจ การเคารพในสิทธิร่างกายตนเองและ ผู้อื่น ตลอดจนติดต่อบทบาทความเป็นเพศเพิ่มความเคารพในความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียม ซึ่งเป็นพื้นฐาน ของการมีวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญกับการยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้รับสารได้ฝึกฝนทักษะดังกล่าวผ่านกระบวนการของบอร์ดเกมที่สามารถให้ความสนุกสนาน และได้ผ่านประสบการณ์เพื่อเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน จุดสำคัญที่ผู้เล่นจะได้รับผ่านประสบการณ์การ เล่นบอร์ดเกมคือการถอดบทเรียนการเรียนรู้จากภายในตนเอง และการเรียนรู้ระหว่างผู้ร่วมเล่น ด้วยกัน ซึ่งเป็นจุดเด่นทำให้การเรียนรู้รูปแบบนี้มีความน่าสนใจ และทำให้ผู้วิจัยมองว่าน่าจะเป็น ประโยชน์และบรรลุเป้าหมายที่วางไว้เพื่อการสร้างสรรค่นวัตกรรมสื่อชิ้นนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

5.1.2 ส่วนที่ 1.2 การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้พัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม จากเป้าหมายการออกแบบสื่อ โดยได้ออกแบบเป็น กระบวนการบอร์ดเกมและสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสาร ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ มีกรอบแนวคิด และองค์ประกอบของเกม ดังนี้

แนวคิดของบอร์ดเกม

ต้นแบบบอร์ดเกม ใช้ชื่อว่า “Love Mission Game: ภารกิจพิชิตรัก” เป็นบอร์ด เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์ในการให้ฝึกฝนทักษะเรื่องการสื่อสารความยินยอม พร้อมใจทางเพศ สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ และเปิดพื้นที่ในการสื่อสารเรื่อง เพศในเชิงบวกสร้างเสริมมีทัศนคติที่ดีต่อการพูดเรื่องเพศในบริบทที่เหมาะสม โดยในเกมนี้ ผู้

เล่นจะได้เรียนรู้การฝึกทักษะการสื่อสาร การตั้งคำถาม การตอบรับและการปฏิเสธ เพื่อการมีเพศสัมพันธ์โดยความยินยอมพร้อมใจของตนเองในชีวิตประจำวัน

กลศาสตร์ของบอร์ดเกม

กลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Game Mechanics) หรือ การกำหนดวิธีการเล่น กฎ กติกา เงื่อนไขการเล่น วิธีการชนะหรือแพ้ในเกม เป็นส่วนสำคัญที่สุดในการกำหนดทิศทางของเกมเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ผ่านเกม นวัตกรรมบอร์ดเกมขั้นนี้ กลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยเลือกใช้มีดังนี้

กลศาสตร์สวมบทบาทสมมติ(Role-playing) ซึ่งเป็นกลศาสตร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ ตามที่ได้รับ มีความสามารถ คุณลักษณะ ตลอดจนความต้องการที่แตกต่างกัน โดยบอร์ดเกมนี้พาให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นบุคคลในความสัมพันธ์รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่กำลังจะเข้าสู่สถานการณ์การมีเพศสัมพันธ์ โดยผู้เล่นจะได้ทดลองเปิดบทสนทนาเพื่อการมีเพศสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ภายใต้กติกาที่อยู่ในพื้นที่การเรียนรู้ การเคารพให้เกียรติซึ่งกันและกัน โดยมีการกำหนดบทบาทที่ได้รับว่าผู้เล่นนั้นมีบุคลิกความสัมพันธ์ และอยู่ในสถานการณ์ใด ๆ ผู้วิจัยได้เลือกกลศาสตร์รูปแบบนี้เพื่อสร้างพื้นที่ของการสวมบทบาทให้ผู้เล่นได้จำลองการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในบริบทสถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยไม่จำเป็นต้องใช้ “ตัวตน” ของผู้เล่นมาใช้ในการเล่น เพื่อลดระดับการปะทะหรือเปิดเผยความเป็นส่วนตัวของผู้เล่นมากเกินไป แต่ทั้งนี้กฎกติกาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ หากผู้เล่นตกลงหรือได้รับความยินยอมจากผู้ร่วมเล่นคนอื่น ก็สามารถสร้างบทบาทสมมติจากชีวิตจริงของตนเองได้เช่นกัน

กลศาสตร์การตั้งคำถามเพื่อค้นข้อมูล (Questioning for information) คือ การที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะในการตั้งคำถามที่เหมาะสมเพื่อนำไปสู่ข้อมูลที่ต้องการ ในบอร์ดเกมนี้ ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งจะต้องเป็นผู้ค้นหาคำตอบที่ถูกต้องจากผู้เล่นอีกฝ่าย ที่จะมีบทบาทสมมติที่สร้างขึ้นเป็นอุปสรรคในการได้รับข้อมูลนั้น โดยการใช้กลศาสตร์รูปแบบนี้ จะเป็นการสร้างทักษะในการตั้งคำถามในเรื่องเพศอย่างสร้างสรรค์ การจำลองการใช้บทสนทนาแบบการถามตอบผ่านบอร์ดเกมจะช่วยทำลายกำแพงความกลัวในการสื่อสารเรื่องเพศในเชิงบวกให้เกิดขึ้นได้

กลศาสตร์การแสดง (Acting) คือการให้ผู้เล่นได้รับรูปแบบการแสดงหรือการสื่อสารบางอย่างเพื่อใช้กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในกรณีบอร์ดเกมนี้ จะกำหนดวิธีการแสดงออกของผู้เล่นในแต่ละรอบที่แตกต่างกัน คือ วิธีการสื่อสารโดยใช้คำพูด (Verbal Communication)

การสื่อสารโดยใช้คำถาม (Questioning) การสื่อสารโดยใช้ภาษากาย (Non-verbal Communication) การกำหนดวิธีการสื่อสารให้กับผู้เล่นได้จำลองการใช้การสื่อสารในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพ และความเหมาะสมในการใช้ภาษารูปแบบที่ต่างกัน โดยการใช้รูปแบบการสื่อสารนี้ สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ (affirmative sexual consent) ที่เน้นเสนอการใช้ ภาษาพูดในการถาม และการตอบรับเพื่อสร้างความชัดเจนในการสื่อสารความต้องการและความยินยอมพร้อมใจให้เกิดขึ้น

กลศาสตร์ “เสี่ยงโชค” (Luck) เป็นกลศาสตร์ที่ใช้การเสี่ยงโชคเพื่อให้ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสชนะในเกม และเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยใช้ตัวการ์ดเกมเทพน้อย (Cupid card) เนื่องจากเกมเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ มีทักษะการสื่อสารทางเพศที่ผู้เล่นส่วนใหญ่อาจไม่คุ้นเคย และยังขาดทักษะในการสื่อสาร การเสริมกลศาสตร์เสี่ยงโชคจะช่วยเพิ่มโอกาสให้ผู้เล่นไม่รู้สึกลำบากเกินไป

กลศาสตร์การให้คะแนน (Point system) ระบบการให้คะแนนของเกมมีผลต่อการรับรู้ผ่านประสบการณ์ของผู้เล่น ในต้นแบบบอร์ดเกมนี้ได้พัฒนาให้ระบบการให้คะแนนแบบนับแต้มบวก (good lover) สำหรับผู้ที่สามารถสื่อสารความยินยอมพร้อมใจได้ตรงความหมาย และแต้มลบ (bad partner) สำหรับผู้ที่ไม่สามารถสื่อสารความยินยอมพร้อมใจได้ตรงความหมาย หรือสื่อสารได้ไม่เหมาะสม การใช้กลศาสตร์ระบบการให้คะแนนจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นต้องการไปถึงการชนะเกม โดยการชนะเกมจะต้องอยู่ภายใต้กฎกติกา นั่นคือการเคารพความยินยอมพร้อมใจของผู้เล่นอื่น และการระมัดระวังไม่ให้เกิดการคุกคามหรือละเมิดผู้อื่นในเกมได้

กลศาสตร์การสะท้อนความรู้สึก (reflection) คือการให้ผู้เล่นได้สะท้อนความรู้สึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์หลังจากกระบวนการเกมจบลง เพื่อเป็นการสร้างกระบวนการเปลี่ยนแปลงสู่การเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เล่น วิธีการสะท้อนความรู้สึกในกระบวนการเกม ผู้ดำเนินการเกมจะเป็นผู้ถามคำถาม (ดูคำถามจากกระดานเปิดใจ) และสมาชิกในเกมร่วมกันตอบ โดยสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อยอดจากคำตอบของผู้เล่นได้ ระหว่างการสะท้อนความรู้สึกเป็นช่วงที่ผู้ดำเนินการเกมจะสอดแทรกความรู้ หลักการสำคัญต่าง ๆ เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจเพื่อช่วยให้สมาชิกในเกมได้เรียนรู้และประยุกต์ใช้กับตัวเองในชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น

ผู้ดำเนินเกม

ผู้ดำเนินเกม (Game master) หรือผู้แนะนำเกม เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจบอร์ดเกม ชี้แจงกฎกติกา แนะนำอุปกรณ์ ตลอดวิธีการเล่นเกมให้กับผู้เล่น สำหรับบอร์ดเกมนี้ ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นได้มีประสบการณ์และเปิดมุมมองด้านการสื่อสารเรื่องเพศรูปแบบใหม่ พร้อมทั้งการฝึกจับฟัง และสื่อสารความต้องการ ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผู้ดำเนินเกมจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการเล่นบอร์ดเกม ในฐานะผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Learning Facilitator) โดยนอกจากการชี้แจงกฎกติกาการเล่นแล้ว ในระหว่างการเล่น และหลังจบการเล่น จึงต้องมีช่วงของการ “ถอดบทเรียน” เพื่อให้ผู้เล่นสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมไปต่อยอดได้มากยิ่งขึ้นอย่างไรก็ตาม การเล่นเกมโดยไม่มีช่วงของการถอดบทเรียน สามารถทำได้ โดยผู้เล่นจะได้รับประโยชน์ในด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ทำความรู้จักระหว่างผู้เล่น และเข้าถึงอรรถรสด้านการฝึกทักษะการสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวกจากบอร์ดเกมในขั้นต้น

ข้อควรระวัง

- การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นนี้ มีข้อจำกัดบางประการ เนื่องจากเป็นรูปแบบของเกมที่เน้นการสื่อสารจากผู้เล่นเป็นศูนย์กลาง บุคลิกส่วนบุคคลของผู้เล่นจึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดบรรยากาศในการเล่น โดยลักษณะของผู้เล่นที่อาจจำกัดต่อการเรียนรู้คือผู้เล่นที่มีไม่กล้าปฏิสัมพันธ์ ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นหรือกล้าแสดงออก อาจทำให้ผู้เล่นคนดังกล่าวเองรู้สึกอึดอัดในการเล่น รวมทั้งผู้ร่วมเล่นคนอื่นเอง อาจจะรู้สึกอึดอัด และบรรยากาศของความสนุกสนานในการเล่นลดลง
- ผู้เล่นอีกประเภทคือ ผู้เล่นที่มีพฤติกรรมการเล่นโดยไม่สนใจเป้าหมาย และไม่เคารพกติกาการเล่น ด้วยเนื้อหาเกมเป็นเกมสำหรับผู้ใหญ่ เนื้อหาและการใช้ภาษาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ผู้เล่นลักษณะนี้ที่ไม่เคารพกติกา โดยมุ่งความสนใจไปกับการแซว หยอกล้อ ป่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ อาจทำให้เกิดความอึดอัดกับผู้เล่นคนอื่น ๆ อาทิ กรณี ผู้เล่นชายที่มีนิสัยดังกล่าว ร่วมเล่นโดยมีผู้เล่นหญิงในการเล่นบอร์ดเกมรอบนั้น เป็นต้น ดังนั้น ผู้ดำเนินเกม อาจเข้ามามีบทบาทในการตรวจสอบและย้ำเตือนผู้เล่น ให้เคารพกฎกติกาในการเล่น และร่วมกันสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ในการเล่น มิให้เกิดการคุกคาม การใช้คำพูดหยาบคาย และการล้อแกล้งหรือแซวให้ผู้เล่นคนอื่นอับอายเกิดขึ้นได้

แก่นของเกม (Theme)

การมีความสัมพันธ์ทางเพศทุกรูปแบบจะต้องคำนึงถึงความยินยอมพร้อมใจของผู้เข้าร่วมในการมีเพศสัมพันธ์นั้น ทัศนคติทางเพศนั้นมีความซับซ้อนและแต่ละคนมีความยินยอมพร้อมใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศในระดับที่ต่างกันไป ทางที่ช่วยให้สามารถรับรู้ความต้องการหรือความยินยอมพร้อมใจของผู้ที่เกี่ยวข้องในความสัมพันธ์นั้นได้ดีที่สุดคือ การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในรูปแบบต่าง ๆ

คำอธิบายบอร์ดเกม

ในเกมนี้คือ มิติโลกคู่ขนานที่ชื่อว่า Lovetopia ดินแดนแห่งความรักในอุดมคติ ผู้เล่นทุกคนจะได้รับบทบาทเป็น The Partner หรือ “ผู้พิชิต” ที่ต้องทำภารกิจเพื่อที่จะได้เข้าร่วมพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของดินแดนแห่งนี้ นั่นคือ “การมีเพศสัมพันธ์” กับ The Lover หรือ เจ้าแห่งความรัก โดยภารกิจที่ว่าคือการพิชิตใจ The Lover ว่าในกระบวนการมีเพศสัมพันธ์ในพิธีครั้งนี้ The Lover ผู้นั้นมีความต้องการทางเพศอย่างไร เนื่องจากในดินแดนแห่งนี้ผู้คนจะต้องให้ความเคารพและใส่ใจในความต้องการทางเพศเพื่อการมีเพศสัมพันธ์ที่เติมเต็มไปด้วยความสุขสม เพราะปรัชญาของดินแดนแห่งนี้เชื่อว่าแต่ละคนมีความต้องการที่แตกต่างกัน การไม่สื่อสารหรือการตัดสินใจเอง อาจนำไปสู่การละเมิดทางเพศ ความรุนแรงทางเพศ ซึ่งถือเป็นความผิดร้ายแรง และกลายเป็น The Bad Partner หรือเป็นผู้พ่ายแพ้ของเกม

บทบาทการเป็น The Lover จะถูกกำหนดโดยการสุ่มเลือกในกลุ่มผู้เล่นในตอนเริ่มต้นเกม และผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเป็น The Partner ที่ต้องรู้จักการสื่อสาร ผ่านตั้งคำถามสังเกต ตีความ ค้นหาความต้องการที่แท้จริงของ The Lover โดยมี Cupid หรือ กามเทพน้อย คอยเป็นกองหนุนให้ผู้เล่น The partner ให้ทำภารกิจนี้ได้สำเร็จ

เกมนี้ใช้ระยะเวลาในการเล่นประมาณ 40-60 นาที สำหรับผู้เล่นจำนวน 2-8 คน และมีผู้ดำเนินการเกมอีก 1 คน เหมาะกับผู้เล่นอายุ 18 -25 ปี สามารถเล่นได้ร่วมกันเป็นกลุ่มแบบคละเพศชายหญิง ต้องมีผู้ดำเนินการเกมในการเล่น โดยกระบวนการเล่นเกมประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนเล่นเกม (Pre-play) ขั้นตอนเล่นเกม (Play) และขั้นหลังเล่นเกม (Post-play) มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นก่อนเล่นเกม (Pre-play) คือ ขั้นตอนก่อนการเริ่มเกมผู้ดำเนินการเกมจะอธิบายข้อตกลงก่อนการเล่น ซึ่งมีรายละเอียดหลัก ๆ 3 ข้อ

- 1) วางตัวตนของคุณเพื่อเรียนรู้ตัวตนใหม่ผ่านประสบการณ์ของเกม เพราะเกมนี้จะเปิดโอกาสให้คุณได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร ผ่านการตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์ ฝึกการรับ

ฟัง ผ่านตัวตนที่หลากหลาย เพื่อตามหาความต้องการที่แท้จริงภายใต้ความซับซ้อนของมนุษย์

- 2) ร่วมกันสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ในการเล่น โดยไม่คุกคามด้วยการใช้คำพูดหยาบคาย และการล้อแกล้งหรือแซวให้ผู้เล่นคนอื่นอับอายโดยที่ผู้อื่นไม่ยินยอม
- 3) หากรู้สึกอึดอัดหรือไม่สบายใจที่จะร่วมเล่นต่อ สามารถขอหยุดหรือออกจากเกมได้ตลอดเวลา

การกำหนดข้อตกลงการเล่น ในแต่ละวงการเล่นสามารถเพิ่มเติมข้อตกลงร่วมเพิ่มเติมได้ตามความเห็นร่วมของผู้เล่นในวง โดยหลังจากการกำหนดข้อตกลงแล้ว ผู้ดำเนินการเกมจะอธิบายอุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม ได้แก่

ตารางที่ 5 อุปกรณ์ต้นแบบบอร์ดเกม

รายการ

1. กระดานความต้องการ จำนวน 10 แผ่น
กระดานเกมแจกให้สำหรับผู้เล่นทุกคน กระดาน Action card หรือกระดานความต้องการ จะแสดงลำดับการมีเพศสัมพันธ์แต่ละขั้น แบ่งเป็น 4 เบส (base) แต่ละเบส มีความต้องการที่แตกต่างกัน 5 ความต้องการ โดยการเล่นเกมที่ละรอบ ผู้เล่น The Lover จะเลือกความต้องการเบสละ 1 ความต้องการ

ตัวอย่างภาพอุปกรณ์

ความต้องการ Need			
1st Base	2nd Base	3rd Base	4th Base
หอมแก้ม Cheek Kiss	ไชรคอ Necking	เส้าไลบด้วยมือ Handjob	ร่วมเพศ Sexual Intercourse
จูบไม่ใช้ลิ้น Kiss	คุชชอกคอก Kiss Marking	เส้าไลบด้วยปาก Oral Stimulation	ร่วมเพศ ทางทวารหนัก Anal Intercourse
จูบใช้ลิ้น French Kiss	บับคลึงหน้าอก Fondle Breasts	ถูอวัยวะเพศ กันและกัน Dry Humping	ใช้ซิกส์ทอย เพื่อร่วมเพศ Sex Toy Intercourse
กักริมฝีปาก Lip Biting Kiss	จูบหน้าอก Nipples Kiss	ใช้ซิกส์ทอย เพื่อเส้าไลบ Sex Toy Stimulation	สอดใส่ ด้วยนิ้วมือ Fingering
ไม่ต้องการสัมผัส No Touching	ไม่ต้องการเส้าไลบ No Stimulation	ไม่ต้องการเส้าไลบ No Stimulation	ไม่ต้องการสอดใส่ No Intercourse

ภาพที่ 15 กระดานความต้องการ

2. การ์ดความต้องการ จำนวน 16 ใบ
การ์ดแสดงรายละเอียด ความต้องการ
เพื่อให้ ผู้เล่น The Lover เลือกและ
เก็บไว้ที่ตัวเองในการเล่นแต่ละรอบ



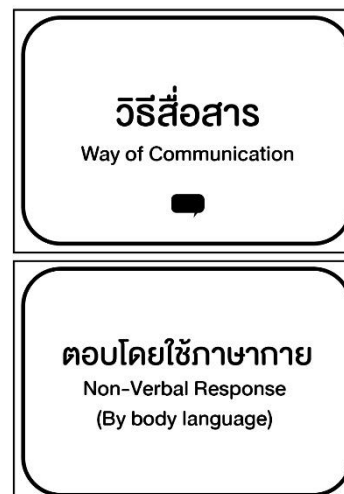
ภาพที่ 16 การ์ดความต้องการ

3. การ์ดบทบาท จำนวน 8 บทบาท
การ์ดแสดงบทบาทของผู้เล่น The
Lover ที่จะได้รับในรอบนั้น ๆ การ์ด
จะระบุบุคลิก นิสัย และตัวอย่าง
วิธีการตอบคำถามเพื่อเป็นแนวทางใน
การเล่น



ภาพที่ 17 การ์ดบทบาท

4. การ์ดวิธีการสื่อสาร จำนวน 6 ใบ
การ์ดที่จะกำหนดวิธีการสื่อสารของ
The Lover ในแต่ละรอบ



ภาพที่ 18 การ์ดวิธีการสื่อสาร

5. การ์ดความสัมพันธ์ จำนวน 8 ใบ
 การ์ดสถานะระหว่าง The Lover และ The Partner สำหรับรอบนั้น ๆ โดยสถานะความสัมพันธ์จะมีผลต่อผู้เล่น The Lover ในการเลือกความต้องการ และสไตล์การสื่อสารระหว่างผู้เล่นในรอบนั้น



ภาพที่ 19 การ์ดความสัมพันธ์

6. การ์ดคิวปิด หรือการ์ดกามเทพน้อย จำนวน 10 ใบ
 เป็นการ์ดพิเศษที่ผู้เล่น The Partner จะจับก่อนการเล่นในเทิร์นของตัวเอง เพื่อเป็นตัวช่วยหรือตัวช่วยในเกม



ภาพที่ 20 การ์ดกามเทพน้อย

7. Token Love จำนวน 30 ชิ้น
 เป็นแต้มคะแนนที่ผู้เล่น The Partner ต้องสะสมแต้ม Love ให้มากที่สุดในการชนะเกม โดยแต้มคะแนน Love มีค่า +1 คะแนน จะได้รับ 2 กรณี

กรณีที่ 1 ระหว่างช่วงการถาม-ตอบ เมื่อ The Partner ถามคำถามที่ทำให้ผู้เล่น The Lover พึงพอใจ สามารถเพิ่มคะแนน Extra love ให้กับผู้เล่นได้ทันที (ไม่จำเป็นต้องให้ทุกครั้ง)

กรณีที่ 2 หลังจากการขอมิ



ภาพที่ 21 แต้มคะแนน Love

เพศสัมพันธ์

8. Token Bad Partner จำนวน 30 ชิ้น เป็นแต้มคะแนนที่มีค่า -1 คะแนน จะได้รับ 2 กรณี

กรณีที่ 1 ระหว่างช่วงการตอบ ถาม-ตอบ เมื่อ The Partner ถามคำถามที่ทำให้ The Lover ไม่พอใจหรือรู้สึกอึดอัด สามารถ ให้คะแนน Extra bad ให้กับผู้เล่นได้ทันที (ไม่จำเป็นต้องให้ทุก ครั้ง)

กรณีที่ 2 หลังจากการขอมิ เพศสัมพันธ์



ภาพที่ 22 แต้มคะแนน Bad Partner

9. กระดิ่งตอบคำถาม 1 อัน เครื่องส่งสัญญาณสำหรับผู้เล่น The Partner ในการแจ้งผู้เล่นในเกมว่า ต้องการที่จะ “ขอมิเพศสัมพันธ์” สามารถกดได้รอบเกมละ 1 ครั้ง



ภาพที่ 23 กระดิ่งตอบคำถาม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขั้นการเล่นเกม (Play) หลังจากผู้ดำเนินการเกมได้อธิบายอุปกรณ์แล้ว จะเริ่มต้น กระบวนการเล่นบอร์ดเกม มีขั้นตอนการเล่น ดังนี้

- 1) แจกกระดานความต้องการ (ภาพที่ 15 กระดานความต้องการ) สำหรับผู้เล่นทุกคน
- 2) หาผู้เล่นที่จะเป็น The Lover คนแรก โดยเลือกตามความสมัครใจของผู้เข้าร่วมในวง หลังจากจบเกมแรกผู้ที่เล่นเป็น The Lover ลำดับถัดไปจะเวียนไปทางขวาของผู้เล่น เป็น The Lover คนแรก
- 3) ผู้เล่น The Lover จะสุ่มจับการ์ดบทบาทตัวละคร (ภาพที่ 17 การ์ดบทบาท) จำนวน 1 ใบ จากนั้นทำการเลือกการ์ดความต้องการ 4 ระดับ (ภาพที่ 16 การ์ดความต้องการ) ระดับละ 1 ความต้องการ และเลือกการ์ดสถานะความสัมพันธ์ (ภาพที่ 18 การ์ด

ความสัมพันธ์) ให้สอดคล้องกับตัวตนที่ผู้เล่นต้องการสร้างขึ้น (ผู้เล่น The Lover เป็นผู้เลือกบทบาทที่ตัวเองต้องการ และเก็บความต้องการของตนไว้โดยยังไม่ต้องบอกผู้เล่นอื่นในเกม)

- 4) หลังจาก The Lover ได้บทบาทแล้ว แนะนำตัวให้ผู้เล่น The Partner ในวงรู้จัก ตัวอย่างการแนะนำตัว

“สวัสดิ์เราชื่อ.....เราเป็น...(เพศ)...ชอบ...(เพศ).....อายุ..... สถานะระหว่างเรา....(เป็นแฟนกันมา 3 เดือน).....อยากบอกว่า...เราเป็นคนเรียบร้อย ไม่ค่อยพูดเยอะ แต่ชอบทำยากนะ”

- 5) ผู้เล่นฝ่าย The Partner ที่นั่งติดฝั่งขวาของผู้เล่นฝ่ายรับเป็นคนเริ่มคนแรก ก่อนถามคำถามจับการ์ดควิปด 1 ใบ (ภาพที่ 6 การ์ดเกมเทพน้อย) อ่านคำอวยพรจากเกมเทพเช่น

“เกมเทพน้อยใจดี แผลงศรรักใส่ The Lover ได้แต้ม Love 1 แต้ม”
(ในที่นี้ ผู้เล่นในตานี้จะได้รับแต้ม Love ทันที 1 แต้ม)

- 6) จากนั้นถามคำถามที่จะช่วยให้รู้ความต้องการของ The Lover โดยจับเวลาถาม 30 วินาที ถามได้ 1 คำถาม เช่น

“คุณ....(ชื่อ The Lover)...ฉันอยากรู้ว่าถ้าคืนนี้ฉันจะขอหอมแก้มคุณ จะโอเครีเปล่า”

- 7) หลังจาก The Partner ถามจบ The Lover จะต้องตอบคำถาม โดยมีเงื่อนไขวิธีการสื่อสารในแต่ละรอบ จับการ์ดวิธีการสื่อสาร (ภาพที่ 18 การ์ดวิธีการสื่อสาร) ซึ่งจะมีอยู่ด้วยกัน 3 รูปแบบ

- ตอบโดยคำพูด คือการตอบตรง ๆ The Lover สามารถสร้างสรรค์คำตอบตามสไตล์ตนเองตามบทบาทที่ได้รับ
- ตอบโดยภาษากาย คือการใช้ภาษากายในการสื่อสาร อาจใช้สีหน้า ท่าทาง ใช้ร่างกายส่วนใดก็ได้แต่ห้ามพูดออกมา
- ตอบโดยคำถาม คือการย้อนถามคำถามแต่มีนัยยะถึงคำตอบนั้น เช่น “คุณถามแบบนี้คิดว่าคนอย่างฉันชอบอะไรแบบนี้จริง ๆ เหมอ”, “ยังจะมาถามอีก แค่นี้ไม่รู้หรือไง?”

- 8) เมื่อ The Lover ตอบคำถามจบแล้ว The Partner ในวงคนต่อไปก็เริ่มถามคำถามต่อไปเรื่อย ๆ จนผู้เล่น The Partner ได้ถามคำถามจนครบ เมื่อจบรอบให้จับการ์ดวิธีการสื่อสารใบใหม่เพื่อฝึกตั้งคำถามรูปแบบอื่น ๆ โดยในระหว่างเล่น ผู้เล่น The Partner ต้องพยายามค้นหาความต้องการของ The Lover ให้ถูกต้องทั้ง 4 ระดับ เมื่อวิเคราะห์

คำตอบ รวบรวมข้อมูลจนคิดว่าตนเองรู้ความต้องการทั้งหมดแล้วหรืออยากลองตอบ สามารถกดกระดิ่งที่ตั้งอยู่กลางวง เพื่อ “ขอมิเพศสัมพันธ์” กับ The Lover ได้ทันที ผู้ เล่นสามารถ “ขอมิเพศสัมพันธ์” ได้เพียงเทิร์นละ 1 ครั้ง เมื่อขอมิเพศสัมพันธ์แล้ว เท่ากับจบเกมในเทิร์นนั้นช่วยเพื่อนในเทิร์นเล่นได้ แต่ไม่มีสิทธิถาม-ตอบได้อีกแล้ว

- 9) การ “ขอมิเพศสัมพันธ์” คือการเล่าลำดับการมีเพศสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้นกับ The Lover โดยต้องมีศิลปะในการพูดเพื่อให้ The Lover นิกรภาพตามออก เมื่อกระบวนการขอมิ เพศสัมพันธ์จบลง The Lover จะให้คำตอบกลับมา เป็นการเฉลยความต้องการ โดย The Lover จะมอบคะแนนให้ตามคำตอบ เช่น ถูก 2 ผิด 2 ให้ หัวใจ 2 ดวง Bad Sex 2 อัน/ (Bad Lover/Love 4 อัน = 1 Super Suck /Super Lover) ตัวอย่างการขอมิ เพศสัมพันธ์

ผู้เล่น The Partner:

“คุณเจนนีครับ ผมอยากจะขอมิเพศสัมพันธ์ที่ปากของคุณแบบใช้ลิ้น (Based 1: จูบแบบใช้ลิ้น) จากนั้นผมจะลงมาที่หน้าอกของคุณจนคุณพอใจ (Based 2: จูบหน้าอก) แล้วผมจะ ค่อยๆ ช่วยคุณด้วยมือของผมให้คุณมีอารมณ์ (Based 3: เล้าโลมด้วยมือ) เมื่อถึงจุดนั้น ผมจะขอเอาของผมเข้าไปในของคุณ (Based 4: ร่วมเพศ”

ผู้เล่น The Lover: “เฉลยความต้องการ”

- กรณีที่คำตอบผิดทั้งหมด: “ฉันชอบคุณที่คุณพยายามนะ แต่ฉันรู้สึกแย่มาก ๆ เลยถ้าคุณจะทำสิ่งเหล่านั้นกับฉัน มันไม่ใช่สิ่งที่ฉันต้องการเลย คุณไปซะเถอะ!”
- กรณีคำตอบชั้น 1 – 2 ผิด แต่ 3-4 ถูก: “ฉันว่าสิ่งที่คุณพูดมา มันผิดไปหมด ตั้งแต่เริ่ม แค่เริ่มต้นคุณยังไม่เข้าใจฉัน ฉันว่าเราคงไปต่อกันไกลกว่านี้ไม่ได้หรอก”
- กรณีคำตอบชั้น 1-2 ถูก แต่ 3-4 ผิด: “ฉันชอบที่คุณจูบฉันแบบนั้น แล้วช่วยชั้น ตรงหน้าอกชั้นชอบมันมาก ๆ แต่น่าเสียดายนะ ที่หลังจากนั้นอะไร ๆ มันก็ไม่ เป็นไปอย่างที่ฉันต้องการเลย ฉันคิดว่ารสนิยมของเราคงไม่เหมือนกันเท่าไรหรอก ลาก่อน”

- 10) เกมดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีผู้ “ขอมิเพศสัมพันธ์” ได้ตรงความต้องการของ The Lover หมดทุกข้อ หรือผู้เล่นทั้งวงใช้สิทธิ “ขอมิเพศสัมพันธ์” จนครบทุกคนแล้ว จากนั้นจะเริ่มเทิร์นใหม่อีกครั้ง จนกว่าผู้เล่นได้เป็น The Lover เกินครึ่งของจำนวนผู้เล่นทั้งหมด

ขั้นหลังเล่นเกม (Post-play) คือ หลังจากผู้เล่นได้เล่นบทบาท The Lover เกินครึ่งของผู้ เล่นทั้งหมด หรือจนผู้เล่นครบทุกคนแล้ว จะเป็นขั้นตอนสรุปเพื่อจบเกม ผู้เล่นทุกคนนับคะแนนรวม

วัดทั้งคะแนน Lover และ คะแนน Bad Lover ผู้ชนะคือผู้มีคะแนน Lover สูงที่สุด จากนั้นทำการสรุปจบด้วยการให้แต่ละคนถอดบทเรียนด้วยการแสดงความรู้สึกที่มีต่อเกม ดังนี้

- 1) สะท้อนความรู้สึกของตัวเองตอนได้รับแต่ละบทบาท การเป็น The Lover และ The Partner มีความรู้สึกต่อประสบการณ์นี้อย่างไร
- 2) เรียนรู้อะไรจากการร่วมกระบวนการบอร์ดเกม

ข้อเสนอแนะในการเล่นบอร์ดเกม Love Mission ผู้เล่นสามารถนั่งเล่นพื้นราบ หรือเล่นบนโต๊ะก็ได้ แต่ควรเล่นในสถานที่ปิด หรือสถานที่ที่ผู้เข้าร่วมเล่นสามารถใช้การสื่อสาร สามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่เพื่อให้ประสิทธิภาพของเกมเกิดแก่ผู้ร่วมเล่นมากที่สุด

กล่าวโดยสรุป ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจที่พัฒนาขึ้น เป็นรูปแบบของกระบวนการบอร์ดเกม หรือเกมกระดาน ออกแบบมาเพื่อผู้เล่นกลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เหมาะกับการนำมาใช้ในเรียนรู้ในกลุ่มขนาด 2-8 คน มีเนื้อหาหลักคือ การสร้างประสบการณ์การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก เรียนรู้และฝึกฝนทักษะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ บทบาททางเพศที่ปราศจากการเหมารวมและอคติทางเพศ ตลอดจนความสำคัญของการขออนุญาตหรือการถามความยินยอมพร้อมใจในการมีเพศสัมพันธ์

5.2 ส่วนที่ 2 ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

ต้นแบบบอร์ดเกมที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ จะนำมาประเมินผล เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 คือ เพื่อประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย การนำเสนอผลการประเมินจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 2.1 ผลการสนทนากลุ่มกับนักศึกษาที่เป็นผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายหลังการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม และส่วนที่ 2.2 ผลการสนทนากลุ่มกับนักกิจกรรมและนักวิชาการหลังเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม มีรายละเอียด ดังนี้

5.2.1 ส่วนที่ 1 ผลการสนทนากลุ่มกับนักศึกษาที่เป็นผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายหลังการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม

กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม แบ่งเป็น 3 กลุ่ม รวม 9 คน มีช่วงอายุ 19-24 ปี ใกล้เคียงกัน กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร สนใจสมัครเข้าร่วมเล่นบอร์ดเกมผ่านแบบฟอร์มรับสมัครทางสื่อออนไลน์ และยินยอมเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกมโดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มย่อย ดังนี้

กลุ่มที่ 1 มีผู้เข้าร่วม 4 คน เป็นชาย 1 คน เป็นหญิง 3 คน

กลุ่มที่ 2 มีผู้เข้าร่วม 5 คน เป็นชาย 2 คน เป็นหญิง 3 คน

กลุ่มที่ 3 มีผู้เข้าร่วม 5 คน เป็นชาย 2 คน เป็นหญิง 3 คน

ทั้งสามกลุ่มเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม และสนทนากลุ่มเพื่อประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม จัดขึ้น ณ LearnHub+ Co-learning space ห้องประชุมกลาง อาคารธนาคารกรุงเทพ สาขา สยาม แสควร์ ในวันที่เสาร์ที่ 5 ตุลาคม 2562 แบ่งตามช่วงเวลาได้ 3 ช่วง ช่วงที่ 1 เวลา 10.00 -12.00 น. สำหรับกลุ่มที่ 1 ช่วงที่ 2 เวลา 13.00 -15.00 น. สำหรับกลุ่มที่ 2 และช่วงที่ 3 เวลา 15.30 – 17.30 น. สำหรับกลุ่มที่ 3 ทำการจัดกระบวนการบอร์ดเกม ใช้เวลาประมาณ 40-60 นาที และจัดสนทนากลุ่มย่อย ใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินเกม และดำเนินการสนทนากลุ่ม ผลการสนทนากลุ่มหลังการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม มีรายละเอียด ดังนี้

5.2.1.1 ด้านความสนใจของผู้รับสาร (Assessing attention)

หลังจากการทดลองเล่นบอร์ดเกม ผู้วิจัยเริ่มถามคำถามแรกกับผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ด้วยการถาม “ความรู้สึก” ของผู้เข้าร่วมหลังจากการเล่น เพื่อประเมินภาพรวมที่เกิดขึ้น พบว่าผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สะท้อนความรู้สึกในเชิงบวก เช่น รู้สึกสนุกสนาน รู้สึกชอบ มีหลายคนที่สะท้อนว่าต้องการเล่นซ้ำเพราะอยากเรียนรู้เรื่องราวของคนอื่น ๆ มากกว่านี้ และเมื่อถามเจาะลงไปถึงความรู้สึกระหว่างการเล่นเกม พบความรู้สึกไม่เข้าใจในตัวเกม ความแปลกใจและความอึดอัดจากการพูดในประเด็นเรื่องเพศ รวมถึงความเขินอายที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น แต่ความรู้สึกเหล่านี้จะเกิดขึ้นเพียงแค่ตอนต้นของการเล่นและค่อย ๆ ลดลงเมื่อเวลาผ่านไปซักพัก หรือผ่านการเล่นเกมไปประมาณ 1 รอบ ดังความเห็นของนักศึกษา เช่น

“ตอนแรกรู้สึก งง หงุดหงิด ไม่เข้าใจ ยาก เพราะเราไม่เคยเข้าใจใครรักเรามาก่อนเลย แล้วเราสะท้อนตัวเองว่าเราไม่เคยใส่ใจเขาจริง ๆ แล้วพอยิ่งเล่นมันก็รู้สึกยิ่งชอบ อยากเล่นเกมนี้อีก รู้สึกมันดีมาก ๆ ที่ทำให้เราได้เห็นตัวเอง แต่มันก็ไม่ได้ง่ายที่จะยอมรับขนาดนั้นนะ”

(หยก นักศึกษาหญิง อายุ 23 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ชอบ ที่เราได้สื่อสาร เห็นคำตอบที่ไม่ได้ตอบตรง ๆ ซึ่งมันขึ้นอยู่กับว่าบุคลิกคนนั้นเป็นยังไง ชอบที่ได้ลองเดาใจเขา”

(โปรด นักศึกษาชาย อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

“รู้สึกสนุก และท้าทายเรามาก เพราะมันต้องค้นหาว่า Character ของอีกฝ่ายเป็นยังไง แล้วนึกถึงในชีวิตจริง เกมนี้มันช่วยทำให้เราเข้าใจคนอื่นมากขึ้น เพราะคนเรามันมีความซับซ้อน มีความต้องการบางอย่างซ่อนอยู่”

(เต นักศึกษาชาย อายุ 20 ปี, สนนากลุ่ม)

“ตอนแรกรู้สึกตกใจ ว่าเกมมันตรงจัง แต่ก็รู้สึกว่าการนี้สำคัญอยากเอากลับไปเล่นกับแฟน เพราะว่ามันน่าจะเพิ่มความสัมพันธ์ที่ดีให้เข้าใจกันได้มากเลย”

(ยีน นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สนนากลุ่ม)

“แรก ๆ จะรู้สึกอึ้ง ๆ งง ๆ ว่าอะไรยังไง แล้วก็คิดว่ามันจะเข้าใจกันจริง ๆ ใหม แต่พอเล่นไปเล่นมา มันเริ่มเข้าที่แต่ละคนก็หลุด พอแต่ละคนเริ่มอิน มันก็สนุกดี”

(แอล นักศึกษาหญิง อายุ 21 ปี, สนนากลุ่ม)

ผู้วิจัยถามต่อถึงความน่าสนใจของตัวเกมที่ผู้เข้าร่วมได้เล่น พบว่ามีความเห็นที่โดดเด่นไปในทางเดียวกัน 2 ประเด็น ประการแรกคือ น่าสนใจจากตัวเนื้อหาที่แปลกใหม่ และวิธีการเล่นเกมที่ทำให้ผู้เล่นเหมือนเข้าไปจำลองชีวิตจริง ดังเช่น

“ชอบ Content ที่เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ รู้สึกท้าทายตลอดการเล่น จนเราไม่ได้สนใจเรื่องแพชชะ แต่ชอบที่ได้เห็นวิธีการตั้งคำถามของคนอื่น เพราะแบบมันสามารถเอาคำถามที่เพื่อนใช้ไปใช้จริงก็ได้นะ”

(แบงค์ นักศึกษาหญิง, อายุ 21 ปี, สนนากลุ่ม)

“ถ้าให้คะแนนความน่าสนใจคือ 10 เต็ม 10 เลย เพราะชอบประเด็นของเกม ความท้าทาย เหมือนชีวิตคนจริง ๆ เลย ชอบมากคือการตีควิป มันทำให้เรานึกถึงชีวิตจริงที่มันขึ้นอยู่กับดวงเหมือนกันนะ เราอาจจะเจอความรักที่ดีหรือแย่ มันเกิดขึ้นตลอด ชอบมาก”

(โปรด นักศึกษาชาย อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

อย่างไรก็ตาม แม้ผู้เล่นจะสนใจในตัวเนื้อหาของเกม แต่ยังมีจุดที่ทำให้เกมถูกลดความน่าสนใจลงเนื่องจากความยากของการเล่นเกม เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิด ความตั้งใจสูง เนื่องด้วยเกมต้องการฝึกทักษะการฟัง การจับประเด็นและการตั้งคำถามที่ดี ทำให้บางคนที่ไม่มีทักษะด้านการตั้งคำถาม อาจจะมองว่าเป็นเกมที่ยากในการเล่น ดังความเห็น เช่น

“ชอบตัวเนื้อหา เพราะมันใหม่ ไม่เคยเห็นบอร์ดเกมแนวนี้มาก่อน แล้วตัวเกมก็ทำให้คนเล่นต้อง Creative มาก ๆ ได้ฝึกตั้งคำถาม ตอบคำถาม แต่ก็อาจจะยากสำหรับผู้เล่นบางคนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จริง ๆ เกมก็อาจจะไม่สนุกไปเลย”

(ดาว นักศึกษาชาย อายุ 23 ปี, สนทนากลุ่ม)

“รู้สึกว่าการนี้แปลกใหม่มาก เอาเรื่องเพศที่คนไม่กล้าพูดกัน มันก็ยิ่งอยากรู้ พอมาเล่นมันก็เออ ได้เปิดใจจริง ๆ เราลืมความเขินไปเลย แต่ตอนแรก ๆ ก็ยังมีความเขินอยู่มาก และบางช่วงที่เป็นภาษากายก็เล่นยากเหมือนกัน”

(แพร นักศึกษาหญิง อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“เกมนี้ค่อนข้างเล่นยาก และมันใช้สมองเยอะ ตอนที่เราต้องคิดคำถาม เพราะมันยากสำหรับเรา”

(เอมมี นักศึกษาหญิง อายุ 19 ปี, สนทนากลุ่ม)

กล่าวโดยสรุป ความสนใจของผู้รับสาร พบว่ามีความสนใจในตัวสารค่อนข้างมาก ความเห็นของผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ ไปในทิศทางที่รู้สึกชอบ สนุก สนใจ และมองว่าเกมมีเนื้อหาที่น่าสนใจและแปลกใหม่ ทำทนายผู้เล่น แต่อาจจะยากสำหรับผู้เล่นบางกลุ่มเนื่องจากเป็นเกมที่ฝึกทักษะและความคิดสร้างสรรค์

5.2.1.2 ด้านความเข้าใจเนื้อหา (Measuring comprehension)

ผู้วิจัยสอบถามถึงประเด็นการเรียนรู้จากการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสำรวจว่าตนเองได้เรียนรู้อะไรหลังจากเล่นเกมนี้บ้าง พบว่าผู้เข้าร่วมมีการเรียนรู้ตรงกับเป้าหมายที่วางไว้ และในหลายประเด็นเป็นการเรียนรู้ที่ต่อยอดไปจากเป้าหมายที่วางไว้ ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ พบสาระสำคัญ 3 ประเด็นคือ 1. เรียนรู้ว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่พูดได้ 2. การให้ความสำคัญกับการถามเพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกอีกฝ่าย และ 3. ความหลากหลายในประเด็นทางเพศ

ประเด็นที่ 1 เรียนรู้ว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่พูดได้

ผู้เล่นส่วนใหญ่สะท้อนว่า การเล่นเกมทำให้ความคิดในตอนแรกเกี่ยวกับเรื่องเพศว่าเป็นเรื่องน่าอาย ไม่ควรพูดหายไป เหมือนกับเป็นการทำลายกำแพงของการสื่อสารเรื่องเพศลง ผ่านเกมที่สนุกสนาน ทำให้เรื่องเพศเป็นกลายเป็นเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ที่เป็นความต้องการและใกล้ตัวมากกว่าที่คิด

“เรียนรู้ว่าเรื่อง Sex เป็นเรื่องที่พูดได้ ถ้ายิ่งพูดก็ยิ่งทำให้เราตอบสนองความต้องการได้ตรงมากขึ้น ไม่ใช่เรื่องประหลาดเลย”

(โปรต นักศึกษาชาย, อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เรียนรู้ว่าในชีวิตจริงเราไม่เคยกล้าพูดเรื่องแบบนี้ เกมนี้ทำให้เราพูดได้แบบไม่เขินเลย”

(ลืออง นักศึกษาชาย, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ถ้าเราไม่ถามจะรู้ได้ยังไงว่าอีกฝ่ายรู้สึกยังไงจริง ๆ แล้วก็เรียนรู้ว่าจริง ๆ เรื่องเช็ทเป็นเรื่องที่ควรพูด”

(ดาว นักศึกษาชาย, อายุ 23 ปี, สนทนากลุ่ม)

ประเด็นที่ 2 การให้ความสำคัญกับการถามเพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกอีกฝ่าย

จากการเล่นเกม ทำให้ผู้เล่นได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใส่ใจความรู้สึกของอีกฝ่ายมากขึ้น โดยเรียนรู้รูปแบบและเครื่องมือที่สำคัญคือการถาม เพื่อนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ดียิ่งขึ้น

“เรารู้ว่าเราต้องใส่ใจและขอความยินยอมของเขาก่อน ต้องระมัดระวังว่าเราอาจจะเป็นคนรักที่แย่มากเหมือน Bad Sex เมื่อเราไม่รู้ว่าเขาต้องการอะไรจริง ๆ”

(เอมมี นักศึกษาหญิง, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เราได้เรียนรู้วิธีการเอาไปใช้ในการสังเกตคู่ของตัวเอง มันจะทำให้ชีวิตรักเราสมบูรณ์มากขึ้นได้”

(ไฮยีน นักศึกษาหญิง, อายุ 22 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เกมทำให้เรารู้ว่าเราต้องถามก่อนนะ ต้องเคารพความต้องการ ความรู้สึกของอีกฝ่าย ถ้าเราอยากเป็นคนรักที่ดี เราก็ต้องใส่ใจตรงนี้”

(ดาว นักศึกษาชาย, อายุ 23 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เห็นว่าเช็ทซ์สำคัญต่อความสัมพันธ์ แล้วเราต้องใส่ใจ เข้าใจกันทั้งสองฝ่าย ไม่ใช่แค่เรื่องนิสัย แต่ความรู้สึก ความต้องการมันก็ต้องพอใจทั้งสองฝ่ายด้วย”

(แพรว นักศึกษาหญิง, อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ได้ฝึกเทคนิคการฟังมากขึ้น เอาใจเขามาใส่ใจเรา ทำให้เราเห็นความสำคัญว่าเราต้องใส่ใจนะ”

(เต นักศึกษาชาย, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ในชีวิตเราไม่เคยถามแบบนี้ พอมารู้ว่ามีแบบนี้ด้วย ทั้งถามก่อนและถามหลัง (การมีเช็ทซ์) มันจะทำให้เราเป็นคนรักที่ดีขึ้นนะ ได้ Feedback จากคู่ของเราที่ชัดเจน มันจะยังทำให้ความสัมพันธ์เราดีขึ้นด้วย”

(ลืออง นักศึกษาชาย, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

อย่างไรก็ดี มีผู้เล่นบางส่วนที่ไม่เห็นด้วยเรื่องการทำให้เข้าใจความต้องการอีกฝ่าย เนื่องจากตัวเกมที่เน้นการเอาชนะ แต่ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าเป็นผู้เล่นกลุ่มแรก ที่ผู้วิจัยเน้นการตั้งกฎให้มีผู้ชนะและผู้แพ้ในเกม ทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เล่น ไม่ค่อยได้รับสารในจุดที่ต้องให้ความสำคัญกับความ ต้องการ ความรู้สึกของอีกฝ่าย ดังความเห็น

“เกมไม่ทำให้เรารู้สึกว่าเราต้องแคร่มากเท่าไร แต่ทำให้กล้าถามจริง ๆ เพราะเราอยากชนะ”

(ฟ้าใส นักศึกษาหญิง, อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ประเด็นที่ต้องการสื่อเรื่อง Consent ยังไม่ออกมาก เพราะเราไม่ได้อินกับตัวละครที่เล่นเท่าไร แล้วในชีวิตจริงเราไม่ถามคำถามแบบนี้ และไม่ได้เห็นข้อเสียของการไม่ถาม”

(แอล นักศึกษาหญิง, อายุ 21 ปี, สนทนากลุ่ม)

ประเด็นที่ 3 ได้ความรู้มิติด้านความหลากหลายทางเพศ

ประเด็นการเรียนรู้ความแตกต่าง และความหลากหลายในเรื่องเพศ เช่น รสนิยมทางเพศ ความพึงพอใจทางเพศ เหล่านี้เป็นประเด็นการเรียนรู้ที่ผู้เข้าร่วมหลายคนสะท้อนออกมา ความแตกต่างในด้านความต้องการของบุคคล ซึ่งไม่สามารถตัดสินใจจากบุคคลภายนอก ความเป็นเพศของแต่ละคน

“เราได้รู้ว่าแต่ละคนมันมีความต่างกันมาก การพูดกับคน ๆ หนึ่งเพื่อจะรู้ความต้องการ ก็ต้องมีวิธีพูด วิธีถามที่ต่างกันด้วย”

(จิหวลิ่ง นักศึกษาหญิง, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เรื่องเซ็กส์ไม่จำกัดเพศ คนมีความหลากหลายมาก”

(แพรว นักศึกษาหญิง, อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เข้าใจเรื่องความสัมพันธ์ ความรัก เปิดใจความต้องการเรื่องเพศ คนในความสัมพันธ์ ว่ามันมีความแตกต่างกันมากเลยนะ”

(หยก นักศึกษาหญิง, อายุ 23 ปี, สนทนากลุ่ม)

5.2.1.3 ด้านจุดแข็งและจุดอ่อนของสาร (Identifying strong and weak points)

จุดแข็งของเกม ที่ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เห็นตรงกัน ในประเด็นที่สำคัญคือ ความสนุกที่เกิดจากการได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และสดใหม่ที่ทำให้การเล่นแต่ละครั้งแตกต่างกันซึ่งมาจากตัวผู้เล่นที่เปลี่ยนไป

“เกมทำให้เราอยากเล่นอีก สนุก อยากเห็นคนอื่นเล่นไปเรื่อย ๆ”

(ไยฮิน นักศึกษาหญิง, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ตัว Character Design ที่กำหนดมาให้ หลากหลาย ไม่ซ้ำกัน ทำให้เกิด
 ความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และน่าสนใจได้”

(แพร นักศึกษาหญิง, อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ความสนุกของเกมอยู่ที่วงของคนเล่น ถ้าเป็นคนที่สนิทกัน หรือคนกลุ่ม
 นั้นมีความคิดสร้างสรรค์เล่นได้ เกมมีความแปลกใหม่ ตัว Content ไม่
 เหมือนกันในแต่ละกลุ่มที่เล่น”

(เต นักศึกษาชาย, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เป็นเกมที่สนุก จากการได้คิดคำถาม และทำทาย”

(ชีวหสิง นักศึกษาหญิง, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

นอกจากนี้คือประเด็นด้านการทำผู้เล่นได้ตระหนักรู้ถึงการใส่ใจผู้อื่นในเรื่องเพศ ซึ่งเป็น
 ประเด็นใหม่ และยังไม่ค่อยมีคนทำเกมประเภทนี้มากนัก

“ส่วนมองว่าเป็นจุดแข็งของเกม คือเกมทำให้เราตระหนักเรื่องการเคารพ
 ความต้องการคนอื่น ใส่ใจคนอื่น”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฟ้าใส นักศึกษาหญิง, อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

“เป็นเกมที่ดีมาก เหมือนเป็นสมบัติใต้ทะเล คือมันยาก แต่มันจะดีถ้าเรา
 เล่นไปถึงมัน ได้เรียนรู้และทำให้เข้าใจเรื่องความสัมพันธ์ได้ดีมาก”

(หยก นักศึกษาหญิง, อายุ 23 ปี, สนทนากลุ่ม)

นอกจากนี้ยังมีส่วนที่เป็นจุดแข็งคือ การนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกสอนทักษะการตั้ง
 คำถาม และการฟังได้อย่างดี เนื่องจากเป็นเกมที่มีกลไกที่ทำให้ผู้เล่นต้องคิด และฟังเพื่อให้ได้ชัยชนะ
 ผู้เล่นที่มีทักษะในการตั้งคำถามที่ดี ช่างสังเกต และใส่ใจฟังผู้เล่นจริง ๆ จะได้ฝึกฝนทักษะเป็นอย่างมาก

“เกมนี้ เหมาะมากกับการเอาไปใช้สอนเรื่องการถาม และการฟัง แล้วมันสนุกด้วย เพราะคนที่จะชนะเกมนี้ต้องตั้งใจฟังจริง ๆ ถามเป็น และต้องช่างคิด ช่างสังเกต”

(เต นักศึกษาชาย, อายุ 20 ปี, สนนากลุ่ม)

“เกมนี้ช่วยในเรื่องการสอนตั้งคำถามมากกว่า ชัดในเรื่องนี้มาก แต่อาจจะยังไม่ถึงการเห็นผลเสียของการไม่ถาม หรือการใส่ใจความต้องการขนาดนั้น”

(แอล นักศึกษาหญิง, อายุ 21 ปี, สนนากลุ่ม)

ส่วนจุดอ่อนของเกม ผู้เล่นได้สะท้อนให้เห็นตรงกันส่วนใหญ่คือปัจจัยด้านความยากของเกม ที่หยิบเอาเรื่องที่ไม่เคยใช้ในชีวิตประจำวัน อย่างการพูดหรือถามเรื่องเพศอย่างตรงไปตรงมาให้ลองมาเล่นจริง ๆ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่ายาก ต้องมีทักษะในการเล่นด้วย

“จุดอ่อนคือ ความยาก และความเขิน คนเล่นอาจจะต้องสนิทกันและมีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ด้วยว่าจะคิดคำถามยังไงดี ไม่งั้นก็จะไม่สนุก”

(แพร นักศึกษาหญิง, อายุ 18 ปี, สนนากลุ่ม)

“เกมนี้อาจจะต้องเพิ่ม Player Friendly กว่านี้ คือคนเล่นต้อง Creative ในการคิดคำถามและตอบคำถามมาก ต้องมีทักษะ”

(ดาว นักศึกษาชาย, อายุ 23 ปี, สนนากลุ่ม)

นอกจากนี้ยังมีประเด็นอื่น ๆ เช่นความหลากหลายของความต้องการที่ความเป็นจริงมีมากกว่านี้ แต่ในเกมเลือกมาเพียงบางส่วน ในการพัฒนาอาจจะพัฒนาเพิ่มความต้องการให้มากขึ้น รวมทั้งการใช้ภาษาของเกมที่ตรงเกินไป

“ความต้องการน้อยไปหน่อย มันน่าจะมีเยอะกว่านี้”

(หยก นักศึกษาหญิง, อายุ 23 ปี, สนนากลุ่ม)

“คำที่ใช้ Hardcore ไปหน่อย อาจจะเพิ่มคำที่ Soft ลงกว่านี้ เช่น ชอบ จับมือ เปิดกระโปรง ตอนนี้นั้นดู 18+ ไป อาจจะทำเวอร์ชันที่คนอายุน้อยกว่านี้เล่นได้ด้วยการปรับคำ”

(ดาว นักศึกษาชาย, อายุ 23 ปี, สนนากลุ่ม)

5.2.1.4 ด้านความสอดคล้องกับตัวบุคคล (Determining personal relevance)

ประเด็นด้านความสอดคล้องกับตัวบุคคล ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เห็นไปในทางเดียวกันว่าเป็นเกมที่เหมาะสมกับช่วงวัยของตนเป็นอย่างมาก แต่ควรเป็นเกมที่เล่นกับกลุ่มคนที่รู้จักจะยิ่งเพิ่มความสุขในการเล่น นอกจากนี้ยังสามารถนำไปเล่นได้หลายโอกาส เช่น ปาร์ตี้กับกลุ่มเพื่อน ใช้เพื่อการทำ ความรู้จักเพื่อน เป็นเกมที่ช่วยละลายพฤติกรรม (Ice-breaking) รวมถึงเหมาะสำหรับการนำไปใช้ในการ เป็นสื่อการสอนเรื่องเพศศึกษาในชั้นเรียน

“คิดว่าเหมาะมากที่จะเอาไปเล่นในวงเหล้า หรือเอาไว้ Ice-breaking มัน น่าจะสนุกมาก ยิ่งถ้าเป็นเพื่อนที่สนิทกัน จะยิ่งกล้าเล่น กล้าใช้คำแบบมี จริตกว่านี้”

(แอล นักศึกษาหญิง, อายุ 21 ปี, สนทนากลุ่ม)

“ใช้ได้หลากหลาย เล่นกับเพื่อนมหาลัย เล่นยามว่าง หรือเล่นในงานปาร์ตี้ ที่บ้าน แต่ต้องเล่นในพื้นที่ส่วนตัวมากกว่า ไปเล่นในข้างนอกอีกจะแปลก ๆ”

(ไอยีน นักศึกษาหญิง, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“จริง ๆ พอเล่นแล้วอยากเอาไปเล่นกับคนที่บ้าน พ่อ แม่ ผู้ใหญ่อะไรแบบนี้ เพราะอยากฟังว่าเขาจะถามยังไง จะได้เรียนรู้จากเขาด้วย”

(โปรต นักศึกษาชาย, อายุ 18 ปี, สนทนากลุ่ม)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อย่างไรก็ดี ยังมีผู้เข้าร่วมมองว่า เกมอาจจะเหมาะสำหรับคนบางกลุ่ม เนื่องจากประเด็นของ เกมที่เป็นเรื่องเพศ สำหรับบางคนอาจจะไม่กล้านำมาเล่นหากไม่เคยรู้จักเกมนี้มาก่อน

“ผมมองว่าเกมนี้เป็นเกมอินดี้ คือคนชอบก็ชอบไปเลย คนไม่ชอบก็อาจจะ ไม่น่าจะได้หยิบมาเล่น มันอาจจะเกะกะกลุ่มเฉพาะที่เขาสนใจเรื่องนี้จริง ๆ แล้วกล้าเล่น”

(เต นักศึกษาชาย, อายุ 20 ปี, สนทนากลุ่ม)

“สำหรับผมอยากเล่น แต่อาจจะหาโอกาสที่มีคนมาเล่นด้วยยากมากกว่า เช่นไปเล่นกับเพื่อนผู้ชาย เขาก็คงไม่มาเล่นเกมนี้กับเพื่อนผู้ชายด้วยกัน

หรือไปกับเพื่อนผู้หญิง เขาก็อาจจะมองเราแปลกรีเปล่า คิดว่าอาจจะมี
ปัญหาตรงนี้”

(ดาว นักศึกษาชาย, อายุ 23 ปี, สนนากลุ่ม)

5.2.1.5 ด้านความอ่อนไหวหรือประเด็นขัดแย้ง

ประเด็นด้านความอ่อนไหว หรือประเด็นขัดแย้ง จากการสนทนากลุ่ม พบว่าผู้เข้าร่วมไม่ได้
สะท้อนความรู้สึกเชิงลบเกี่ยวกับประเด็นที่มีความอ่อนไหว ความอึดอัด รู้สึกถูกคุกคาม หรือมีประเด็น
ที่ไม่เหมาะสมระหว่างเล่น เนื่องจากเกมทำให้เกิดความท้าทายและมุ่งความสนใจไปที่การตั้งคำถาม
และการตอบคำถามของผู้ร่วมเล่น แต่ผู้วิจัยพบข้อควรระวังบางประการ เนื่องจากระหว่างการทดลอง
เล่น มีการเล่น 1 รอบ ที่ผู้เข้าร่วมยังไม่ครบ เป็นการทดลองเล่นเป็นตัวอย่าง โดยในรอบดังกล่าว
ผู้เข้าร่วมไม่ได้รู้จักกันมาก่อน ผู้เข้าร่วมที่เป็นนักศึกษาหญิง อายุน้อยที่สุด เป็นผู้เล่น The Lover ใน
เกม เล่นร่วมกับผู้เล่นที่เป็นนักศึกษาชายอีก 2 คน นักศึกษาหญิงคนดังกล่าว สะท้อนว่ามีความรู้สึก
อึดอัด ในการเล่นมากกว่าการเล่นที่มีนักศึกษาหญิงด้วย ดังนั้น การนำเกมนี้ไปใช้ จึงควรระมัดระวัง
เรื่องเพศ และจำนวนผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นหญิงที่เริ่มเล่นในรอบแรก ๆ ที่อาจเกิดประเด็นดังกล่าวที่
ทำให้ผู้เล่นรู้สึกอึดอัดเกิดขึ้นได้

“รอบแรกที่เล่น รู้สึกอึดอัด สยิว ๆ แปก รอบนั้นเราผู้หญิงคนเดียวกับที่
ๆ ผู้ชายด้วย แล้วตอนเล่นรอบแรกเลือกเล่นเป็นบทผู้ชาย ที่ต่างกับตัวเอง
มาก เลยไม่รู้จะเล่นยังไง อึดอัดนิดหน่อย แต่พอเล่นในรอบต่อไป มีคนอื่น
เข้ามาก็ไม่รู้สึกอึดอัดแล้ว”

(แพรว นักศึกษาหญิง, อายุ 18 ปี, สนนากลุ่ม)

“ไม่รู้รู้สึกถูกคุกคาม หรืออึดอัด แต่รู้สึก Challenge จากการถาม การตอบมากกว่า”

(แอล นักศึกษาหญิง, อายุ 21 ปี, สนนากลุ่ม)

5.2.1.6 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การทดลองเล่นในครั้งนี้ เป็นการใช้ต้นแบบสื่อ (Prototype) ที่ยังไม่สมบูรณ์ในด้านการ
ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ของชิ้นงาน ตัวชิ้นงานทำจากกระดาษและข้อความสีขาวดำ เมื่อผู้วิจัยรวม
รวมข้อเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่าข้อเสนอแนะส่วนใหญ่เป็นการเสนอแนะในเรื่องกลไกเกม รวมถึง
ข้อแนะนำด้านการออกแบบองค์ประกอบศิลป์เพื่อการนำไปปรับปรุงและพัฒนาด้านการออกแบบเกม
ต่อไป สรุปเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้

ด้านกลไกเกม

- เรื่องกฎกติกาเกมในการคิดคำถาม พบว่า การให้เวลามีผลกับความยากง่าย และความรู้สึกของผู้เล่นในวง การที่มีผู้เล่นใช้เวลาการคิดนานเกินไป ทำให้ผู้ร่วมเล่นเกมรู้สึกอึดอัดได้ง่าย ควรปรับเรื่องเวลาให้น้อยลง จากเดิมที่กำหนดไว้ 1 นาที ควรปรับให้เหลืออย่างน้อย 30 วินาที เพื่อเพิ่มความสุขและความท้าทายของผู้เล่น และควรมีการลงโทษหากใช้เวลานานเกินไป
- การให้คะแนนและการเฉลยของผู้เล่นฝ่ายรับ (The Lover) ยังมีจุดที่มีช่องโหว่ ผู้เล่นที่ตอบเป็นคนท้าย ๆ จะได้เปรียบจากการฟังและลอกคำตอบของคนที่ตอบคนแรก ควรแก้ไขจุดนี้ การเฉลยควรเฉลยในครั้งสุดท้าย เพื่อป้องกันการรอดคำตอบและจุดนี้จะทำให้ผู้เล่นไม่ได้เรียนรู้จากการฝึกตั้งคำถาม การฟังจริง ๆ
- การ์ด Who are you? ที่กำหนด Character ของผู้เล่น ควรมีความหลากหลาย อาจให้มีการ์ดที่ผู้เล่นสามารถสร้าง Character ได้เอง เพื่อเพิ่มความหลากหลายและไม่น่าเบื่อสำหรับผู้เล่น และ ควรเพิ่มรายละเอียดที่ทำให้ผู้เล่นเห็นภาพมากขึ้น ตัวอย่างวิธีการตอบคำถามของ The Lover เพื่อช่วยให้ผู้เล่นจินตนาการตามได้ และสามารถเล่นได้สมบทบาท
- การ์ด Cupid ควรเพิ่มความหลากหลายขึ้น เพื่อเพิ่มความสุข
- ควรกำหนดระยะเวลาการเล่น และจำนวนผู้เล่นที่เหมาะสม เพื่อการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เล่นไม่เบื่อเกินไป เช่น จำนวนผู้เล่นที่เหมาะสม คือ 4-6 คน ใช้เวลาต่อการเล่น 1 ครั้งประมาณ 1 ชั่วโมง เป็นต้น

ด้านองค์ประกอบศิลป์

- การออกแบบบอร์ดเวิร์คควรทำให้มีสีสัน และภาพเพื่อช่วยเพิ่มการอธิบายได้ คู่มือที่เป็นคำศัพท์อธิบายช่วยในการทำความเข้าใจความต้องการทางเพศ
- ทำเป็น Theme ความรัก สีสันสดใส ตัวละครสามารถทำให้น่ารัก เป็นภาพแทนการมีเพศสัมพันธ์แบบต่าง ๆ จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้เล่นได้

5.2.2 ส่วนที่ 2 ผลการสนทนากลุ่มกับนักกิจกรรมและนักวิชาการหลังการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 2 คือ นักกิจกรรมและนักวิชาการด้านความรุนแรงทางเพศ จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

- | | |
|--|---|
| 1. อาจารย์ ดร.โกสุม โอมพรนุวัฒน์
หา | อาจารย์และ ผู้อำนวยการหลักสูตรศิลปศาสตรมหา
บัณฑิต สาขาวิชาสตรี เพศสถานะ และเพศวิถี
ศึกษา
วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 2. คุณสุไลพร ชลวิไล
ทางเพศ | นักวิจัยและนักเคลื่อนไหวด้านความเป็นธรรม |
| 3. คุณวิจิตร ตรีตระกูล
ฟื้นฟู | กระบวนกรอิสระ และนักศิลปะบำบัด ทำงาน
ศักยภาพผู้ต้องขังหญิงและกลุ่มความหลากหลาย
ทางเพศ, ร่วมก่อตั้ง พื้นที่พื้นที่ความสุขของผู้หญิง
เจ้าหน้าที่งานสื่อสาร แผนงานสุขภาวะผู้หญิง
และความ |
| 4. คุณศิริ จันท์เจือมาศ
และความ | เป็นธรรมทางเพศ และกระบวนกรด้านความ
รุนแรงทาง
เพศ |

กลุ่มสนทนาที่ 2 มีนักกิจกรรมและนักวิชาการ ได้เข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกมเป็นเวลา 60 นาที และหลังจากเข้ากระบวนการบอร์ดเกม ได้จัดการสนทากลุ่มเพื่อให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อการออกแบบการนำเสนอกระบวนการบอร์ดเกม ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญ แบ่งเป็น 5 ประการ มีรายละเอียด ดังนี้

5.2.2.1 ความสนุกสนานเพลิดเพลินและการสร้างพื้นที่ในการสื่อสารเรื่องเพศ

ความสนุกสนานและความสามารถในการสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ ถือเป็นจุดแข็งสำคัญที่ผู้เข้าร่วมเห็นตรงกันว่า สามารถทำให้ผู้เล่นเข้าถึงประสบการณ์ดังกล่าวได้ โดยลักษณะของผลงานเกมชิ้นนี้ เหมาะสำหรับการทำความรู้จักผู้เล่นด้วยกัน ทำให้เห็นมุมมองในเรื่องเพศของผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้มากขึ้น

“มันสนุก แล้วมันอยากเห็นคนอื่นเป็น ว่าเขาเป็นเขาจะเป็นยังไง พี่ยังรู้สึก
ว่า 3 รอบที่เราเล่นกัน มันยังไม่เบื่อนะ ถ้ามากกว่านี้ก็ยังโอเคอยู่ จริง ๆ
คนเล่นได้ถึง 6 คนเลยก็ยังเล่นได้ เราก็อยากรู้ ยิ่งถ้าเป็นคนที่เรารู้จักเนี่ย
ก็ยิ่งน่าสนใจ”

(ศิริระ จันท์เจือมาศ, สนนทากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“มันทำให้เราได้รู้จักกัน และรู้จักตัวเองด้วย มันหลากหลายเหมือนกันนะ ถ้านึกถึงคนเล่นจริง ที่เป็นเด็กวัยรุ่น ที่ยังไม่เคยรู้ว่ามันมีเพศสัมพันธ์ที่หลากหลายแบบ ถ้ามันมาอยู่ในเกมนี้ แสดงว่ามันได้รับการยอมรับ ทำให้เด็กเรียนรู้เรื่องเพศได้”

(วิจิตรา เตรตรระกุล , สนนทากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“เรามองว่าข้อเด่นคือ มันเปิดพื้นที่ให้คนคุยเรื่องเซ็กซ์แบบตรงไปตรงมา ถึงแม้ว่ามันอาจความเคอะเขิน แต่ก็เป็นการก้าวแรกที่ทำให้เด็กพูดเรื่องเพศในบริบทที่ปลอดภัย และPositive มันก็เป็นการสื่อสารไปว่าเรื่องเซ็กซ์มันพูดได้”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์, สนนทากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมยังเสริมว่า การเรียนรู้เรื่องเพศศึกษา ยังสามารถเรียนรู้ได้หลากหลายไม่จำกัดเพียงกลุ่มรักต่างเพศ แต่รวมถึงกลุ่มเพศหลากหลาย เนื่องจากเกมครอบคลุมและไม่จำกัดการกำหนดกรอบในเรื่องเพศ

“เกมนี้ มองว่าสามารถใช้กับคนหลากหลายทางเพศได้ด้วย เพราะมันก็มีหลากหลาย”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์, สนนทากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

5.2.2.2 การบรรลುವัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของบอร์ดเกมชิ้นนี้ เพื่อสร้างพื้นที่ของการสื่อสารเรื่องเพศ และฝึกฝนทักษะการสื่อสารความต้องการในเรื่องเพศเพื่อสร้างประสบการณ์ในประเด็นด้านความแตกต่างหลากหลายของต้องการทางเพศของบุคคล ด้วยวัตถุประสงค์ดังกล่าว ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มมองว่า ไม่แน่ใจในเรื่องการบรรลุเป้าหมายดังกล่าวหรือไม่ เนื่องจากกลไกของบอร์ดเกมทำให้ผู้ร่วมเล่นสนุกสนาน และต้องการเอาชนะเกมมากกว่าการฝึกฝนทักษะในการสื่อสาร และการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศอาจจะให้ความหมายที่แคบเกินไป

“เกมนี้ ถ้าเล่นเพื่อสนุก สนุกแน่นอน โดยเฉพาะในเรื่องความแปลกใหม่ แต่จะตอบวัตถุประสงค์ที่วางไว้ไหม เรายังสงสัยอยู่ เพราะตอนเล่น เราก็

เล่นเพื่อเอาชนะ และความเข้าใจเรื่อง consent มันมีมิติมากกว่าแค่เรื่อง การมีเพศสัมพันธ์ และไม่ได้เริ่มต้น ณ จุดที่จะมีเซ็กส์กัน consent นี้มัน มาตั้งแต่ จับมือถือแขน แค่นี้ก็เรียบร้อยแล้วคนนี่มาใกล้เราก็ไม่โอเคได้แล้ว ถึงได้ไปถึงการมีเพศสัมพันธ์ว่าจะมีเซ็กส์กันแบบไหน”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์ , สทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

นอกจากนี้ วิจิตรา นักกิจกรรมบำบัดและกระบวนการด้านการฟื้นฟูศักยภาพสตรี ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า กระบวนการเล่นเกมดังกล่าว อาจจะยังไม่สามารถนำไปสู่การบรรลุ วัตถุประสงค์ได้เท่าที่ควร เนื่องจากผู้เล่นยังไม่สามารถเข้าถึงบทบาทและทำความเข้าใจเรื่องการ สื่อสารความต้องการและฝึกฝนความต้องการจากตนเองจริง ๆ กระบวนการเกมทำให้เห็นภาพรวม ของรูปแบบการสื่อสาร แต่ขาดความสมจริงซึ่งอาจทำให้การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงอาจทำได้ ค่อนข้างยาก

“ถ้าถามเรื่องบรรลุวัตถุประสงค์ด้านการฝึกการสื่อสาร ถามความต้องการ มันได้ไหม มองว่า มันได้บ้างเหมือนกัน เช่นเราเห็นรูปประโยคในการถาม ว่าต้องถามยังไง แต่ถามว่าพอนำเอาไปใช้ มันจะเอาไปใช้ได้ไหม ก็อีกเรื่อง นึง แต่ก็ไม่ค่อยรู้สึกว่ามันถึง อาจเป็นเพราะเล่นรอบเดียวด้วยมั้ง ว่าวิธีการ ที่เราจะบอกความต้องการมันก็ไม่ได้ฝึกในเรื่องนี้ เพราะ เราอ่านคาแรกเตอร์ The Lover ที่สุดท้ายก็ไม่ใช่คนแบบเดียวกับเรา มันก็ได้สวมบทบาท แล้วก็ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นการฝึกการสื่อสารของเราที่จะบอก ด้วยความที่เรา เล่นเกม มันต่างจากสถานการณ์จริงมากเกินไป เพราะตอนเล่นเราอยากได้ เราจะอยากได้ข้อมูล มากกว่าอยากสื่อสาร มันก็เลยอาจจะไม่ได้เรื่องการ ตั้งคำถาม อาจจะได้เห็นตัวอย่างรูปประโยค แต่ยังไม่ออกว่ามันจะเอา ไปใช้ยังไง”

(วิจิตรา เตรตระกุล , สทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

5.2.2.3 ความสำคัญของการถอดบทเรียนภายหลังจบการเล่น

ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า บอร์ดเกมชิ้นนี้ควรให้พื้นที่ในเรื่องการถอดบทเรียนของผู้ เล่นระหว่างหรือหลังการเล่นเพื่อเพิ่มเติมส่วนที่ผู้เล่นยังมองไม่เห็นและวิเคราะห์สิ่งที่ตนเองได้ เรียนรู้ โดยผู้นำกระบวนการเกม จะมีบทบาทที่สำคัญมากในการชี้ให้เห็นประเด็นที่สำคัญเพื่อทำให้ผู้ เล่นนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศได้ตามวัตถุประสงค์มากที่สุด ดังความเห็น เช่น

“สิ่งที่เรามองว่าทำได้ก็คือ ระหว่างที่ในเกม อาจให้ลองสังเกตว่าคำถามแบบไหนที่คนที่เล่น The Lover โอเค แบบคำถามแบบนี้มันจุ่มจุ่มมาก มันควรถูกพูดขึ้นมาในเกมด้วย”

(วิจิตรา เตรตระกูล , สนนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“เราคิดว่า Game Moderator ต้องทำหน้าที่ในการสรุปเพื่อที่จะทำหน้าที่ในการชี้ให้เห็นว่า เป้าหมายจริง ๆ ของเกมนี้คืออะไร ได้เห็นอะไรบ้าง และมาถอดบทเรียนว่า อะไรเป็นการสื่อสารที่ดี และโอเค มันควรมีการถอดบทเรียนแต่ละครั้งเพื่อที่จะย้ำอีกที”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์, สนนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

5.2.2.4 กลไกในการเผยแพร่บอร์ดเกม

ผู้เข้าร่วมได้สะท้อนประเด็นในด้านการนำตัวบอร์ดเกมไปเผยแพร่ต่อสู่สาธารณะ โดยชี้ให้เห็นว่า ตัวเกมมีความซับซ้อนและกระบวนการเกม (Game moderator) มีบทบาทอย่างมากต่อการสร้างการเรียนรู้และความเข้าใจผ่านการเล่นเกม

“ประเด็นที่เราสงสัยมากก็คือว่า บอร์ดเกมนี้ เมื่อนำไปสู่การใช้งานจริง มันจะไปในลักษณะไหน เพราะว่ามันค่อนข้างที่จะ ซับซ้อน ในการที่จะอธิบาย เราจะทำอย่างไรในการที่ก๊อปปี้หุ้มแดง (ผู้วิจัย) ใครมาอ่านวิธีเล่นก็เล่นได้ ที่นี้บอร์ดเกมนี้มันจะกระจายอย่างไรโดยที่เราไม่ต้องติดไปด้วย คนแค่อ่านวิธีการเล่นก็สามารถเล่นได้ มันจะต้องมี Systematic ยังไง นอกจากการเล่นแล้ว มันจะกระจายไปสู่คนเล่นอย่างไร”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์, สนนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

นอกจากนี้ อาจารย์ ดร.โกสุม ยังได้เสนอเพิ่มเติมว่า เพื่อการพัฒนาตัวเกมในขั้นถัดไป ควรทำการทดสอบคู่มือการเล่นสำหรับการกระจายตัวสื่อให้ผู้เล่นอื่นเพื่อรักษามาตรฐานของคุณภาพการเรียนรู้ที่จะได้รับจากกระบวนการบอร์ดเกมขึ้นนี้ก่อนพัฒนาไปเป็นชิ้นงานจริง

“อาจจะต้อง Test Instruction ด้วย ว่าคนที่มาการเล่นไม่ใช่เรา จะยังสามารถรันและคนยังสามารถเข้าใจได้หรือเปล่า เพื่อช่วยให้เกมกระจายออกไปได้”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์, สนนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

5.2.2.5 ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหาของเกม

นักกิจกรรมและนักวิชาการผู้เข้าร่วมการสนทนาได้เสนอแนะความคิดเห็นเพื่อการพัฒนาในด้านเนื้อหาและองค์ประกอบของบอร์ดเกมมีรายละเอียด ดังนี้

1) การสร้างบทบาทของผู้เล่นให้ชัดเจนเพื่อช่วยให้ผู้เล่นเข้าถึงบทบาทได้มากยิ่งขึ้น ผู้เข้าร่วมได้เสนอแนะถึงกลไกเกมที่เป็นจุดสำคัญที่ขาดหายไป คือบทบาท หรือ คาแรคเตอร์ ของผู้เล่นที่ชัดเจน ไม่เพียงพอต่อการเข้าถึงตัวละคร ความสำคัญของการเข้าถึงตัวละครทั้งสองฝ่าย ในที่นี้คือ ตัวละครฝั่ง The partner ผู้เล่นฝ่ายรุก ที่ขาดบทบาทและบริบทที่มีผลอย่างมากต่อการตัดสินใจของผู้เล่นและความสมจริงในเรื่องความยินยอมพร้อมใจ (consent) เนื่องจากในความเป็นจริง ชีวิตจริงมีบทบาทและบริบทของความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนมากกว่าตัวเกม ไม่ว่าจะเป็นลักษณะนิสัยของคน รวมถึงรูปแบบความสัมพันธ์แบบคนรัก แบบสามีภรรยา หรือความสัมพันธ์แบบเพ็งคบหาดูใจกัน จุดนี้เป็นประการสำคัญที่จะส่งผลต่อความยินยอมพร้อมใจที่ผู้เล่น The Lover ผู้เล่นฝ่ายรับ ที่จะตัดสินใจ ดังความเห็น เช่น

“อันหนึ่งที่เห็นชัด คือคุณมีคาแรคเตอร์ที่ชัดในฝั่งเดียว ส่วนอีกฝั่งนึงคาแรคเตอร์มันไม่ค่อยชัด มันเลยเหมือนคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน มันควรจะ Define อันนี้ด้วยเพราะคนมันไม่เหมือนกัน คนนี้คบกันมาเท่าไร มันจะทำให้ตรงนี้ชัดขึ้น และพีคิดว่าควรมีบริบทที่ลึกกว่านี้ ในความสัมพันธ์ของคนที่จะสื่อสารกัน มันควรจะชัดกว่านี้ เช่นถ้าบอกขอบเขตซักหน่อยว่า คุณเป็นคนที่เคยคบกับคนนี้มาแล้ว”

(สุไลพร ชลวิไล, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“อาจจะเพิ่มเหตุการณ์สมมติเช่น เจอที่ผับ เป็นเพื่อนที่ทำงาน”

(วิจิตรา เตรตรระกุล , สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม

2562)

ผู้เข้าร่วมยังได้เสนอแนะว่า การสร้างคาแรคเตอร์ตัวละครในเกมควรเปิดกว้างในให้ผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์ตัวละคร และเลือกเล่นบทบาทที่ต้องการได้ด้วยตนเอง เนื่องจากตัวเกมกำหนดกรอบและบุคลิกในการสวมบทบาทอยู่มาก ทำให้ผู้เล่นบางคนอาจเกิดความอึดอัดระหว่างการเล่น

“รู้สึกคาแรคเตอร์มันกรอบมากเลย มันไม่ใช่ตัวเขา อาจจะให้เป็นบทบาทสมมติเหมือนเดิม แต่อาจจะให้เลือกได้ อาจจะใกล้ตัวคุณหรือไม่ใกล้ตัว

คุณก็ได้ เอาที่สบายใจ มันจะง่ายกว่าหีบอะไรมาที่แบบบางที่เราตอบไม่ถูก”

(ศิระ จันท์เจือมาศ, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมยังได้เสนอเพิ่มเติม ในเรื่องบทบาทการตัดสินใจให้กับผู้ร่วมเล่นฝ่าย The Partner เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น โดยเสนอให้ผู้เล่นที่เป็น The Partner สามารถถอนตัวออกระหว่างการเล่นได้ เมื่อรู้สึกว่าคุณเองไม่ต้องการมีความสัมพันธ์กับผู้เล่น The Lover ในเกมต่อไป เพื่อจะนำไปสู่การถอดบทเรียน และสำรวจการเรียนรู้ของผู้ร่วมเล่นในวง ว่าการตัดสินใจกระทำบางอย่างที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม ผู้เล่นได้เรียนรู้และได้รับบทเรียนอย่างไรบ้าง

“คือระหว่างเล่น มันมีคำตอบของฝั่ง The Lover ที่ทำให้เราอยากออก (ออกจากเกม) เพราะคิดว่า ไปหาคนอื่นดีกว่า ถ้ามไปก็เสียเวลา เพราะอยากจะมีเซ็กซ์ การสื่อสารมันต้องเป็นสองทางไง มันต้องสำคัญเท่ากัน เหมือนการต่อรอง”

(สุไลพร ชลวิไล, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“แล้วเราว่าการเรียนรู้มันไม่ได้ฟังมาว่า ต้องเรียนรู้ทำความเข้าใจคนนี้ แต่คือการทำความเข้าใจตนเอง ว่าที่ตัดสินใจออกไป อะไรทำให้เราออกไป แล้วคนที่เล่น The Lover ยังสามารถพูดมาได้ด้วยว่า คำถามแบบไหนที่ทำให้เราตอบแบบนี้ หรือปฏิเสธที่จะไม่ตอบได้ด้วย”

(วิจิตรา เตรตระกุล, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“แล้วที่เราออกไปแล้ว เราารู้สึกยังไงที่เห็นผู้เล่นคนอื่นเล่นต่อ มันอาจจะมีการเรียนรู้ว่า คำถามของคนอื่นน่าสนใจนะ ทำไมเราถึงรีบถอยออกมา”

(ศิระ จันท์เจือมาศ, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

2) เพิ่ม/เน้นการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา ผู้เข้าร่วมชี้ให้เห็นถึงความสำคัญด้านการฝึกตั้งคำถาม โดยที่เน้นการใช้ภาษาพูดเพียงอย่างเดียวว่า ในความเป็นจริงคนทั่วไปมักใช้อวัจนภาษาหรือ ภาษากาย

ในการสื่อสารมากกว่าอยู่แล้ว ดังนั้นควรเพิ่มในจุดดังกล่าวด้วยเพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้น ดังความเห็น

“พีคิดว่าเรื่องการสื่อสารโดยไม่ใช่คำพูดมันค่อนข้างมีอิทธิพล คืออาจจะใช้เยอะกว่า เช่นในกลุ่มเกย์ กลุ่มผู้หญิงมันก็แตกต่างกัน พีคิดว่าควรให้ความสำคัญในเรื่อง ของอวัจนภาษาให้เยอะ และให้ฝึกได้”

(สุไลพร ชลวิไล, สอนหนักกลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

3) ลำดับขั้นการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง

อุปกรณ์สำคัญชิ้นหนึ่งของบอร์ดเกม คือ “แผ่นการ์ดความต้องการ 4 ลำดับขั้นการมีเพศสัมพันธ์” ผู้เล่นจะใช้การ์ดแผ่นนี้ในการระบุลำดับขั้นของการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในเกม อาจารย์ ดร.โกสุม เสนอมุมมองว่า แผ่นการ์ดความต้องการขั้นนี้ เป็นการพัฒนามาจากมุมมองของกลุ่มรักต่างเพศ (heterosexual)

“แผ่น Step 4 Base นี้มันมาจากแนวคิดแบบ Heterosexual หรือเปล่า เพราะว่าเราคิดว่าคนคิดเขาคิดบนฐาน Heterosexual เราคิดว่ามันน่าจะมึวิธีการในการร่วมเพศที่หลากหลายกว่านี้ แล้ว Base เวลาทำจริงมันไม่ใช่ตาม Step แบบนี้ มันอาจจะรวบรวมกันทีเดียวเลยก็ได้ เราก็คิดว่าก่อนที่จะเล่นต้องอธิบายวัตถุประสงค์ของเกมว่าคืออะไร ซึ่งก่อนเล่นเราก็ได้มีการบอกไว้แล้วว่านี่เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งนะ”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์, สอนหนักกลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

จากคำแนะนำในประเด็นนี้ จึงเห็นสมควรว่าในการพัฒนาข้อเสนอแนะการเล่นเกมนั้น ควรระบุถึงความหลากหลายของความต้องการทางเพศในชีวิตจริง ที่มีมากกว่าการจำลองผ่านบอร์ดเกม เพื่อให้เกิดความสับสน และความเข้าใจในประเด็นด้านกรอบเพศวิถีที่มีความหลากหลายมากกว่าที่เลือกนำเสนอผ่านตัวเกมซึ่งมีอยู่อย่างจำกัด

4) ข้อควรระวังในการนำเกมไปใช้จริง

ผู้เข้าร่วมได้เสนอข้อควรระวังในการนำไปใช้ สำหรับกลุ่มผู้เล่นบางกลุ่มที่อาจจะทำให้เกมนำไปสู่สถานการณ์อ่อนไหว และอาจเป็นอันตรายในการใช้ ดังเช่นกรณี ผู้เล่นที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม การพูดจะล่วงเกินจบบัวกับผู้เล่นอื่นมากเกินไป อาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกไม่ดีได้ ประเด็นดังกล่าวนี้ค่อนข้างมีความสำคัญที่ผู้นำเกมต้องระมัดระวัง

“คือถ้าวงผู้เล่นจู่โจม หรืออยู่ในกลุ่มคนเช่น ผู้ชายหื่น ๆ เยอะ ๆ ถ้าไปเจอคนที่เล่นเป็นเล่น แล้วกระบวนการเรียนรู้มันจะเกิดจากอะไร เกิดจากคนในวงเล่น หรือเรียนรู้จากอะไร เพราะว่ามันมาจากขาดบริบทที่ชัด ว่าเราถามขนาดนี้แล้วเขาไม่ยอมจะทำยังไง จะเอาไปใช้ต้องระมัดระวังตรงนี้ด้วย”

(ศิริระ จันท์เจือมาศ, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

พร้อมกันนี้ ผู้ร่วมสนทนาได้เสนอแนวทางในการป้องกันปัญหาดังกล่าว โดยการเพิ่มคะแนนความพึงพอใจส่วนตัวของผู้เล่นฝ่ายที่เป็น The Lover ให้สามารถให้คะแนนการพูดและการตั้งคำถามที่ไม่ให้มีความจบบ้าง หรือกระทบความรู้สึกของผู้เล่นมากเกินไป

“มันอาจจะให้คะแนนในรูปแบบอื่นด้วย เช่น ชอบคำถามของคนนี้ให้คะแนนเพิ่ม”

(โกสุม โอมพรนุวัฒน์, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“ใช่ ตอนที่เราเล่น (The Lover) ยังคิดว่าแบบ มีคะแนนให้ฉันแจกรีเปล่าว่าฉันชอบการสื่อสารแบบนี้”

(วิจิตรา เตรตระกุล, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

“หรือว่าแจกตอนที่รู้สึกว่าคุณชอบคำถามแบบนี้ เพราะถ้าเราจะเน้นเรื่องการสื่อสารเป็นหลักเนอะ มันจะได้เรียนรู้”

(ศิริระ จันท์เจือมาศ, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

5) ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาเนื้อหาของเกม

นอกเหนือจากคำแนะนำในด้านการปรับปรุงและพัฒนากลไกและรายละเอียดต่าง ๆ ของบอร์ดเกม ผู้เข้าร่วมการสนทนายังได้เสนอแนะในด้านการพัฒนาเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศ และเพศศึกษาเพิ่มเติม เพื่อนำไปต่อยอดให้บอร์ดเกมมีความละเอียดและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น โดยคุณสุไลพร ชลวิไล ได้เสนอแนะถึงประเด็นด้านความรุนแรง ซึ่งเป็นจุดสำคัญที่ยังขาดหายไปในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศจากผลงานบอร์ดเกมชิ้นนี้

“มองว่ามีจุดที่ขาดคือเรื่องความรุนแรง ควรทำอะไรที่ทำให้เขารู้สึกมันล้ำเส้น แต่ถ้าคนจะเอา มันควรทำอะไรที่ไม่ใช่คำพูดก็ได้ หรือการเล่นเกมนั้น ไม่ใช่อะไรแค่การพูดกัน อาจจะมีจับกันได้ สัมผัสการสื่อสาร”

(สุไลพร ชลวิไล, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

การพูดถึงความรุนแรงผ่านบอร์ดเกม Love mission game ให้ความสำคัญกับการสื่อสารทางคำพูด โดยอาจจะเลยด้านความรุนแรงทางด้านร่างกายที่มักเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมากกว่า การลวงลามทางเพศ ผ่านการสัมผัส การใช้อวัจนภาษา ซึ่งเป็นความรุนแรงรูปแบบที่สำคัญที่ควรเน้น อีกประการที่เสนอแนะ คือเนื้อหาในด้านการให้ความรู้เรื่องการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย ที่ยังขาดหายไปเช่นกัน

“เรื่อง Safe sex สำคัญเนอะ เพราะมันเป็นปัญหาในเรื่อง Hetero sexual ว่าผู้หญิงไม่สามารถต่อเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัยกับคู่ของตัวเองได้ แม้ว่าตัวเองต้องการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย เพราะฉะนั้นเรื่องถุงยาง เรื่องยาคุมกำเนิด ถ้าใส่เข้ามามันจะดีกว่านะ”

(สุไลพร ชลวิไล, สนทนากลุ่ม, 19 ตุลาคม 2562)

จากผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมจากการสนทนากลุ่มกับนักศึกษามหาวิทยาลัยผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย และข้อเสนอแนะจากนักกิจกรรมและนักวิชาการด้านความรุนแรงทางเพศ ผู้วิจัยสรุปจุดแข็งของบอร์ดเกม และข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงบอร์ดเกมได้ดังตารางที่ 22 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 6สรุปจุดแข็งของต้นแบบบอร์ดเกม และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาบอร์ดเกม

จุดแข็งของต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาบอร์ดเกม
1. สนุกสนานเพลิดเพลิน	1. ลดกติกาด้านการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าถึงการฝึกฝนทักษะการสื่อสารและความเข้าใจเรื่องการยินยอมพร้อมใจอย่างแท้จริง
2. เนื้อหาความแปลกใหม่น่าสนใจ	2. จัดทำคู่มือกระบวนการเล่นบอร์ดเกม
3. สร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวก ครอบคลุมหลายมิติ เช่น ความพึงพอใจทางเพศ	3. เพิ่มขั้นตอนการถอดบทเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหาและหลักการสำคัญของการยินยอม

<p>รสนิยมทางเพศ ความยินยอม พร้อมใจ ความหลากหลายทาง เพศ</p> <p>4. สามารถใช้ในการฝึกฝนทักษะ การสื่อสารความยินยอมพร้อม ใจทางเพศได้จริง หรือเป็นสื่อ การสอนในการเรียนเพศศึกษา</p>	<p>พร้อมใจ</p> <p>4. เพิ่มบทบาทของผู้เล่นฝั่งผู้พิชิต (The Partner) เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงมากขึ้น และให้ผู้เล่นฝั่ง The Partner สามารถถอดตัวออกจากเกมได้ เพื่อให้ตรงกับหลักการพื้นฐานของการยินยอมพร้อมใจที่ต้องให้ความเคารพกับทั้งสองฝ่าย</p> <p>5. เพิ่มการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา ทั้งในด้านการถามคำถาม และการตอบคำถาม เพราะในชีวิตจริงคนส่วนใหญ่ใช้การสื่อสารทางกายมากกว่าการฝึกในอวัจนภาษาในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจจึงควรมีเพื่อสร้างความสมจริงให้มากขึ้น</p> <p>6. ลำดับขั้นของการมีเพศสัมพันธ์ในกระดานความต้องการ ควรชี้แจงในเกมว่าเป็นเพียงหลักการ แต่ในชีวิตจริงมีความหลากหลายและซับซ้อน ไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามเกมเสมอไป</p> <p>7. เพิ่มกติกาต้าน คະแนนความพึงพอใจหรืออำนาจในการหักคะแนนให้กับ The Lover เพื่อเป็นการป้องกันปัญหากรณีผู้เล่นในวงมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมระหว่างเล่นเกม</p> <p>8. ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศ และการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย ที่ยังขาดหายไป</p> <p>9. ออกแบบอุปกรณ์การเล่นให้มีสีสันสดใสดึงดูดใจผู้เล่นมากขึ้น</p>
---	---

5.2.3 ส่วนที่ 3 ผลการพัฒนาบอร์ดเกม ฉบับปรับปรุง

หลังจากได้ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมจากความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายและนักกิจกรรมและนักวิชาการ ผู้วิจัยได้ปรับแก้ไขต้นแบบบอร์ดเกมให้เหมาะสมมากขึ้น ได้เป็นผลการพัฒนาบอร์ดเกม ฉบับปรับปรุง มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของเกม ดังนี้

ชื่อบอร์ดเกม ‘Consentopia’ (tagline: บอร์ดเกมเพศศึกษาว่าด้วยความยินยอมพร้อมใจ)

แก่นของเกม (Theme) จำลองสถานการณ์การต่อรองเพื่อการมีความสัมพันธ์ทางเพศโดยให้ผู้เล่นตระหนักถึง “ความยินยอมพร้อมใจ” ซึ่งเป็นกฎข้อสำคัญที่ต้องเรียนรู้เมื่อจะมีเพศสัมพันธ์ หลักการของความยินยอมพร้อมใจตั้งอยู่บนความเข้าใจว่ารสนิยมทางเพศของบุคคลนั้นมีความซับซ้อนและแต่ละคนมีความยินยอมพร้อมใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศในระดับที่ต่างกันไป ทางที่ช่วยให้สามารถรับรู้ความต้องการหรือความยินยอมพร้อมใจของผู้ที่เกี่ยวข้องในความสัมพันธ์นั้นได้ดีที่สุดคือ การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในรูปแบบต่าง ๆ

คำอธิบายบอร์ดเกม เมื่อคุณหลุดเข้ามาในโลกคู่ขนาน Consentopia ดินแดนที่ผู้คนไฝหาเพียงความสัมพันธ์ที่สมบูรณ์แบบ เพื่อต้อนรับคุณในฐานะสมาชิกใหม่ คุณได้รับเชิญเข้าร่วมพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของดินแดนแห่งนี้ นั่นคือ “การมีเพศสัมพันธ์” กับ The Lover หรือคู่หมายที่เหมาะสมกับคุณ แต่จะเข้าร่วมในพิธีกรรมนี้ได้ จะต้องทำภารกิจสำคัญคือ การตามหา The Lover ของคุณ ที่มีความต้องการทางเพศ รสนิยมทางเพศ ด้วยความยินยอมพร้อมใจกับคุณ

กฎเหล็กของดินแดนแห่งนี้ การจะเข้าพิธีกรรมการมีเพศสัมพันธ์ได้ ผู้เข้าร่วมนั้นจะต้องมีความยินยอมพร้อมใจอย่างแท้จริง เพื่อการมีเพศสัมพันธ์ที่ดีและสุขสม

ในเกม คุณจะได้เข้าร่วมภารกิจการตามหาคู่ โดยแต่ละรอบผู้เล่นในเกมคนหนึ่งจะมารับบทบาทการเป็น The Lover จะถูกกำหนดโดยการสุ่มเลือกในกลุ่มผู้เล่นในตอนเริ่มต้นเกม และผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเป็น The Partner ที่จะต้องใช้ทักษะการสื่อสาร การตั้งคำถาม และการสังเกตว่า The Lover ในเกมนั้นคือคู่ที่แท้จริงของตัวเองหรือไม่ โดยมี Cupid หรือ กามเทพน้อย คอยเป็นกองหนุนให้ผู้เล่น The partner ให้ทำภารกิจนี้ได้สำเร็จ....เกมนี้ ไม่มีผู้ชนะหรือผู้แพ้ มีเพียงผู้ที่ตามหาคู่ของตัวเองจนเจอ หรือผู้ที่ยังคงตามหาคู่ของตัวเองต่อไป

กระบวนการเล่นเกม บอร์ดเกม ฉบับปรับปรุง

เกมนี้ใช้ระยะเวลาในการเล่นประมาณ 40-60 นาที สำหรับผู้เล่นจำนวน 2-8 คน และมีผู้ดำเนินการเกมอีก 1 คน เหมาะกับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป กระบวนการเล่นเกม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นก่อนเล่นเกม (Pre-play) ขั้นเล่นเกม (Play) และขั้นหลังเล่นเกม (Post-play) มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นก่อนเล่นเกม (Pre-play) คือ ขั้นตอนก่อนการเริ่มเกมผู้ดำเนินการเกมจะอธิบายข้อตกลงก่อนการเล่น ซึ่งมีรายละเอียดหลัก ๆ 3 ข้อ

- 1) วางตัวตนของคุณเพื่อเรียนรู้ตัวตนใหม่ผ่านประสบการณ์ของเกม เพราะเกมนี้อาจเปิดโอกาสให้คุณได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร ผ่านการตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์ ฝึกการรับฟัง

ผ่านตัวตนที่หลากหลาย เพื่อตามหาความต้องการที่แท้จริงภายใต้ความซับซ้อนของมนุษย์

- 2) ร่วมกันสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ในการเล่น โดยไม่คุกคามด้วยการใช้คำพูดหยาบคาย และการล้อแกล้งหรือแซวให้ผู้เล่นคนอื่นอับอายโดยที่ผู้อื่นไม่ยินยอม
- 3) หากรู้สึกอึดอัดหรือไม่สบายใจที่จะร่วมเล่นต่อ สามารถขอหยุดหรือออกจากเกมได้ตลอดเวลา

การกำหนดข้อตกลงการเล่น ในแต่ละวงการเล่นสามารถเพิ่มเติมข้อตกลงร่วมเพิ่มเติมได้ตามความเห็นร่วมของผู้เล่นในวง โดยหลังจากการกำหนดข้อตกลงแล้ว ผู้ดำเนินการเกมจะอธิบายเรื่องราวของบอร์ดเกม เกี่ยวกับดินแดน Consentopia และภารกิจตามหาคู่ จากนั้นอธิบายอุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม ได้แก่

ตารางที่ 7 อุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม Consentopia

รายการ

ตัวอย่างภาพอุปกรณ์

1. กระดานความต้องการ จำนวน 10 แผ่น
กระดานเกมแจกให้สำหรับผู้เล่นทุกคน
กระดาน Action card หรือ กระดานความต้องการ จะแสดงลำดับการมีเพศสัมพันธ์แต่ละขั้น แบ่งเป็น 4 เบส (base) แต่ละเบส มีความต้องการที่แตกต่างกัน 5 ความต้องการ

ACTION CARD ความต้องการ			
1st Base	2nd Base	3rd Base	4th Base
หอมแก้ม Check Kiss	โสร่ง Nacking	เส้าในละมือนือ Handjob	ร่วมเพศ Sexual Intercourse
จูบไม่ใช้ลิ้น Kiss	อุตตอก Kiss Marking	เส้าในละมือนือปาก Oral Stimulation	ร่วมเพศทางวารณอึ Anal Intercourse
จูบลิ้น French Kiss	นินคังนือมือ Fondle Breasts	เซ้าในละมือนือ Dry Humping	ใช้สิทกอน มืออึ Sex Toy Intercourse
คัลมึนึปาก Lip Biting Kiss	จูบนืออก Nipples Kiss	ใช้สิทกอน มืออึ Sex Toy Stimulation	สอสิ อึงอึง Fingering
ไม่ตอกอึ No touching	ไม่ตอกอึ No stimulation	ไม่ตอกอึ No stimulation	ไม่ตอกอึ No intercourse

ภาพที่ 24 กระดานความต้องการ

2. การ์ดบทบาท จำนวน 9 บทบาท
การ์ดแสดงบทบาทของผู้เล่น The Lover ที่จะได้รับในรอบนั้น ๆ การ์ดจะระบุบุคลิกนิสัย และตัวอย่างวิธีการตอบคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการเล่น



ภาพที่ 25 การ์ดบทบาท

3. การ์ดวิธีการสื่อสาร จำนวน 6 ใบ
การ์ดที่จะกำหนดวิธีการสื่อสารของ
ผู้เล่น ในแต่ละรอบ



ภาพที่ 26 การ์ดวิธีการสื่อสาร

4. การ์ดความสัมพันธ์ จำนวน 9 ใบ
การ์ดแสดงสถานะระหว่าง The Lover
และ The Partner สำหรับรอบนั้น ๆ
โดยสถานะความสัมพันธ์จะมีผลต่อผู้
เล่น The Lover ในการเลือกความ
ต้องการ และสไตล์การสื่อสารระหว่างผู้
เล่นในรอบนั้น



ภาพที่ 27 การ์ดความสัมพันธ์

5. การ์ดคิวปิด หรือการ์ดกามเทพน้อย
จำนวน 10 ใบ
เป็นการ์ดพิเศษที่ผู้เล่น The Partner
จะจับก่อนการเล่นในเทิร์นของตัวเอง
เพื่อเป็นตัวช่วยหรือตัวช่วยในเกม



ภาพที่ 28 การ์ดกามเทพน้อย

6. Token Love จำนวน 30 ชิ้น
เป็นแต้มคะแนนที่ผู้เล่น The Partner ต้องสะสมแต้ม Love ให้มากที่สุดในการชนะเกม โดยแต้มคะแนน Love มีค่า +1 คะแนน จะได้รับ 2 กรณี

กรณีที่ 1 ระหว่างช่วงการถาม-ตอบ เมื่อ The Partner ถามคำถามที่ทำให้ผู้เล่น The Lover พึงพอใจ สามารถเพิ่มคะแนน Extra love ให้กับผู้เล่นได้ทันที (ไม่จำเป็นต้องให้ทุกครั้ง)

กรณีที่ 2 หลังจากการขอมีเพศสัมพันธ์



ภาพที่ 29 แต้มคะแนน Love

7. Token Bad Partner จำนวน 30 ชิ้น
เป็นแต้มคะแนนที่มีค่า -1 คะแนน จะได้รับ 2 กรณี

กรณีที่ 1 ระหว่างช่วงการถาม-ตอบ เมื่อ The Partner ถามคำถามที่ทำให้ The Lover ไม่พอใจหรือรู้สึกอึดอัด สามารถให้แต้ม Extra bad ให้กับผู้เล่นได้ทันที

กรณีที่ 2 หลังจากการขอมีเพศสัมพันธ์



ภาพที่ 30 แต้มคะแนน Bad Partner

8. กระดิ่งตอบคำถาม 1 อัน
เครื่องส่งสัญญาณสำหรับผู้เล่น The Partner ในการแจ้งผู้เล่นในเกมว่าต้องการที่จะ “ขอมีเพศสัมพันธ์” สามารถกดได้รอบเกมละ 1 ครั้ง



ภาพที่ 31 กระดิ่งตอบคำถาม

9. หนังสือคู่มือการเล่น ‘Consentopia’

คำอธิบายบอร์ดเกม กระบวนการเล่น
บอร์ดเกม รวมถึงชุดคำถามสำหรับการ
ถอดบทเรียน หลังจากการเล่นเกมจบ
โดยผู้ดำเนินเกมหรือผู้เล่นในวงจะเป็นผู้
ชวนผู้เล่นร่วมกันตอบคำถามและ
แลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่น
บอร์ดเกม



ภาพที่ 32 กระดานเปิดใจ

ขั้นการเล่นเกม (Play) หลังจากผู้ดำเนินการเกมได้อธิบายเนื้อเรื่องของเกม และอธิบาย
อุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกมแล้ว จะเริ่มต้นกระบวนการเล่นบอร์ดเกม มีขั้นตอนการเล่น ดังนี้

- 1) แจกกระดานความต้องการ (ภาพที่ 25 กระดานความต้องการ) ให้ผู้เล่นทุกคน จากนั้น
ให้เวลาสักครู่ ให้ผู้เล่นทั้งหมดทบทวนตนเองและลองเลือกความต้องการโดยอาจเป็นการ
สมมติหรือความต้องการจริงของตนเองก็ได้ลงในกระดานความต้องการ ได้จำนวน 4
ความต้องการจาก 16 ความต้องการ (ใช้ปากกา/ทำเครื่องหมายความต้องการที่เลือกไว้
ก่อนเริ่มเล่น โดยไม่สามารถเปลี่ยนแปลงระหว่างการเล่นได้จนกว่าจะจบรอบนั้น)
- 2) เลือกผู้เล่นที่จะเป็น The Lover คนแรก โดยเลือกตามความสมัครใจของผู้เข้าร่วมในวง
(หลังจากจบเกมแรกผู้ที่เล่นเป็น The Lover ลำดับถัดไปจะเวียนไปทางขวาของผู้เล่น
เป็น The Lover คนแรก)
- 3) ผู้เล่น The Lover จะสุ่มจับการ์ดบทบาทตัวละคร (ภาพที่ 26 การ์ดบทบาท) จำนวน 1
ใบ จากนั้นทำการเลือกการ์ดความต้องการ 4 ระดับ (ภาพที่ 25 กระดานความต้องการ)
ระดับละ 1 ความต้องการ และเลือกการ์ดสถานะความสัมพันธ์ (ภาพที่ 28 การ์ด
ความสัมพันธ์) ให้สอดคล้องกับตัวตนที่ผู้เล่นต้องการสร้างขึ้น (ผู้เล่น The Lover เป็นผู้
เลือกบทบาทที่ตัวเองต้องการ และเก็บความต้องการของตนไว้โดยยังไม่ต้องบอกผู้เล่น
อื่นในเกม)
- 4) หลังจาก The Lover ได้บทบาทแล้ว แนะนำตัวให้ผู้เล่น The Partner ในวงรู้จัก
ตัวอย่างการแนะนำตัว

“สวัสดีเราชื่อ.....เราเป็น...(เพศ)...ชอบ...(เพศ).....อายุ..... สถานะระหว่าง
เรา....(เป็นแฟนกันมา 3 เดือน).....อยากบอกว่า...เราเป็นคนเรียบริ้อย ไม่ค่อยพูด
เยอะ แต่ชอบทำยากนะ”

- 5) The Lover จับการ์ดวิธีการสื่อสาร (ภาพที่ 27 การ์ดวิธีการสื่อสาร) สำหรับแต่ละรอบจะมีตัวเลือกการสื่อสารมีอยู่ 3 วิธีการคือ การใช้คำพูด การใช้ภาษากาย และการใช้คำพูดร่วมกับภาษากาย หาก The Lover จับได้การ์ดใด สมาชิกทุกคนในวงต้องใช้รูปแบบการสื่อสารนั้นในการสื่อสาร
- 6) ผู้เล่นฝ่าย The Partner ที่นั่งติดฝั่งขวาของผู้เล่นฝ่ายรับเป็นคนเริ่มคนแรก ก่อนถามคำถามจับการ์ดควิปด 1 ใบ (ภาพที่ 29 การ์ดถามเทพน้อย) อ่านคำอวยพรจากถามเทพเช่น

“ถามเทพน้อยใจดี แผลงศรรักใส่ The Lover ได้แต่ัม Love 1 แต่ัม”

(ในที่นี้ ผู้เล่นในตานี้จะได้รับแต่ัม Love ทันที 1 แต่ัม)

- 7) จากนั้นถามคำถามที่จะช่วยให้รู้ความต้องการของ The Lover โดยจับเวลาถาม 30 วินาที ถามได้ 1 คำถาม ตัวอย่างคำถามแต่ละวิธีการสื่อสาร เช่น

“คุณ...(ชื่อ The Lover)...ฉันอยากรู้ว่าถ้าคืนนี้ฉันจะขอหอมแก้มคุณ จะโอเคหรือเปล่า”

(ใช้คำพูด)

“(จับที่แก้มตัวเอง มองไปที่ The Lover)” (ใช้ภาษากาย)

“ทดลองใช้มือกับตรงนี้ (ชี้ไปที่หน้าอกตัวเอง) ได้ไหม” (ใช้ภาษาพูดร่วมกับภาษากาย)

- 8) แต่การถามคำถามของ The Partner จะมีเงื่อนไขว่าหากการถามบางคำถามที่ตรงเกินไป หรือแสดงออกเกินขอบเขตจนทำให้ The Lover รู้สึกอึดอัด **The Lover มีสิทธิให้คะแนน Bad Lover กับคำถามนั้นได้ 1 แต่ัม** (ในการตอบคำถามของ The Lover แต่ละรอบจะเปิดเผยความต้องการ ความเต็มใจที่จะร่วมมือเพศสัมพันธ์ในขั้นตอนต่าง ๆ 4 ความต้องการ ดังนั้นตลอดกระบวนการสมาชิกทั้งหมดในวงต้องคอยสังเกตความปรารถนาของ The Lover ว่ามีความต้องการตรงกันกับความต้องการของตนเองหรือไม่)
- 9) เมื่อจบรอบวงให้จับการ์ดวิธีการสื่อสารใบใหม่เพื่อฝึกตั้งคำถามรูปแบบอื่น ๆ ผู้เล่นในวงแต่ละเกมจะได้ถามคำถามจำนวน 3 ครั้ง และต้องเข้าสู่พิธีการขอมิเพศสัมพันธ์ หรือเมื่อเล่นไปซักรูป สมาชิกในวงคนใด รวบรวมข้อมูลจนคิดว่าตนเองนั้นเป็นคู่ที่เหมาะสมกับ The Lover สามารถกดกระดิ่งที่ตั้งอยู่กลางวง เพื่อ “ขอมิเพศสัมพันธ์” กับ The Lover ได้ทันที ผู้เล่นสามารถ “ขอมิเพศสัมพันธ์” ได้เพียงเทิร์นละ 1 ครั้ง เมื่อขอมิเพศสัมพันธ์แล้ว เท่ากับจบเกมในเทิร์นนั้นไม่มีสิทธิถาม-ตอบได้อีกแล้ว
- 10) การ “ขอมิเพศสัมพันธ์” คือการที่ The Partner นำเสนอความต้องการ 4 ความต้องการ The Lover ว่าตัวเองนั้นมีความต้องการที่เหมือนกับ The Lover อย่างไรบ้าง เมื่อ The Lover ได้ฟังคำเสนอแล้วพบว่าคำเสนอตรงกัน หรือสามารถเจรจาต่อรองกับ The Lover ได้สำเร็จจนตอบรับคำเสนอ ถือเป็นการจบภารกิจในรอบนั้น คู่ในรอบนี้จะได้เข้า

พิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของ ‘Consentopia’ ถือเป็นการจบเกม **แต่**หากการ “ขอมีเพศสัมพันธ์” ไม่ตรงกับความต้องการของ The Lover จะมอบแต้มคะแนนให้กับ The Partner ฝ่ายเสนอ หากข้อเสนอตรงกันจะได้แต้ม Love มีค่าเท่ากับ +1 คะแนน หากข้อเสนอไม่ตรงกันจะได้แต้ม Bad Partner มีค่าเท่ากับ -1 ตัวอย่างการขอมีเพศสัมพันธ์ และการเฉลยความต้องการ เช่น

ผู้เล่น The Partner:

“คุณเจนนีครับ ผมชื่นชอบการจูบแบบใช้ลิ้นมาก เลยอยากมาลองชวนคุณลองกับผม (Based 1: จูบแบบใช้ลิ้น) จากนั้นผมจะลงมาที่หน้าอกของคุณจนคุณพอใจ ส่วนผมก็อยากให้คุณทำกับผมเหมือนกัน (Based 2: จูบหน้าอก) แล้วผมจะค่อยๆ ช่วยคุณด้วยมือของผมให้คุณมีอารมณ์ด้วย (Based 3: เล้าโลมด้วยมือ) เมื่อถึงจุดนั้น ผมจะขอเอาของผมเข้าไปในของคุณ (Based 4: ร่วมเพศ)”

ผู้เล่น The Lover:

- a. **กรณีคำตอบผิดทั้งหมด:** “ฉันชอบคุณที่คุณพยายามนะ แต่ฉันรู้สึกแย่มาก ๆ เลยถ้าคุณจะทำสิ่งเหล่านั้นกับฉัน มันไม่ใช่สิ่งที่ฉันต้องการเลย คุณไปซะเถอะ!”
- b. **กรณีคำตอบชั้น 1 – 2 ผิด แต่ 3-4 ถูก:** “ฉันว่าสิ่งที่คุณพูดมา มันผิดไปหมดตั้งแต่เริ่ม แค่เริ่มต้นคุณยังไม่เข้าใจฉัน ฉันว่าเราคงไปต่อกันไกลกว่านี้ไม่ได้หรอก”
- c. **กรณีคำตอบชั้น 1-2 ถูก แต่ 3-4 ผิด:** “ฉันชอบที่คุณจูบฉันแบบนั้น แล้วช่วยฉันตรงหน้าอกชั้นชอบมันมาก ๆ แต่น่าเสียดายนะ ที่หลังจากนั้นอะไร ๆ มันก็ไม่เป็นไปอย่างที่ฉันต้องการเลย ฉันคิดว่ารสนิยมของเราคงไม่เหมือนกันเท่าไรหรอกก่อน”
- d. **กรณีมีการเจรจาต่อรอง:** The Lover สามารถปรับเปลี่ยนความต้องการของตนเองเพื่อตอบรับการขอมีเพศสัมพันธ์ได้ไม่เกิน 1 ความต้องการ The Lover มีสิทธิ์เปลี่ยนหรือไม่เปลี่ยนความต้องการของตนเองก็ได้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจส่วนตัวต่อ The Partner แต่ละคน

11) เกมดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีผู้ “ขอมีเพศสัมพันธ์” ได้ตรงความต้องการของ The Lover หมดทุกข้อ หรือผู้เล่นทั้งวงใช้สิทธิ “ขอมีเพศสัมพันธ์” จนครบทุกคนแล้ว จากนั้นจะเริ่มเทิร์นใหม่อีกครั้ง จนกว่าผู้เล่นได้เป็น The Lover เกินครึ่งของจำนวนผู้เล่นทั้งหมด

ขั้นสรุปเกม คือ หลังจากผู้เล่นได้เล่นบทบาท The Lover เกินครึ่งของผู้เล่นทั้งหมด หรือจนผู้เล่นครบทุกคนแล้ว จะเป็นขั้นตอนสรุปเพื่อจบเกม ผู้เล่นทุกคนนับคะแนนรวม วัตถุประสงค์คะแนน Lover และ คะแนน Bad Lover ผู้ชนะคือผู้มีคะแนน Lover สูงที่สุด จากนั้นจะเข้าสู่ขั้นตอนสุดท้ายคือ

ขั้นตอนการเปิดใจเพื่อเป็นการจบเกม โดยผู้ดำเนินการเกมจะนำประเด็นคำถาม เพื่อให้ผู้เล่นร่วมแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ภายในกลุ่ม มีรายละเอียด ดังนี้

“Consentopia” เป็นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับผู้รับสาร (Game-based Learning) การทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดจะต้องอาศัยกระบวนการ “ถอดบทเรียน” คือการนำผู้เล่นไปสู่การเรียนรู้ร่วมกันผ่านประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นบอร์ดเกม ซึ่งประกอบด้วยชุดคำถามสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ คำถามเพื่อการวิเคราะห์เกม (Analysis) คำถามเพื่อสังเคราะห์ข้อคิดเชื่อมโยงไปสู่สถานการณ์จริง (Synthesis) และคำถามเพื่อชวนพูดคุยอย่างสร้างสรรค์ (Review) นำไปสู่การคิดต่อยอด เชื่อมโยง รวมถึงการคิดวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง (วรุตม์ นิมิตยนต์, 2562, 5 มิถุนายน)

บอร์ดเกมชิ้นนี้จึงได้ประยุกต์สร้างชุดคำถามที่เรียกว่า “กระดานเปิดใจ” สำหรับผู้เล่นหรือผู้ดำเนินเกมในการนำไปใช้ในการถอดบทเรียนการเรียนรู้ โดยระหว่างการเล่นผู้ที่ทำหน้าที่การถอดบทเรียนควรสังเกตตัวเองถึงสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม ทั้งด้านความรู้สึก การแสดงออก ท่าทีที่เกิดขึ้นและการสื่อสารระหว่างตัวเองและสมาชิกในเกม เพื่อกลับมาสู่การตั้งคำถามระหว่างการถอดบทเรียนเพิ่มเติมจากชุดคำถามที่มีได้ รายละเอียดของชุดคำถามจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน มีรายละเอียดดังนี้

(ชุดคำถามเพื่อการสะท้อนตัวตน – Reflection)

1. ให้ผู้เล่นเล่าความรู้สึกตอนที่ได้รับบทบาทเป็น The Lover และ The Partner รู้สึกแตกต่างกันไหม
2. รู้สึกอย่างไรกับพฤติกรรมของเพื่อนที่มีต่อเราระหว่างเล่น
3. สังเกตเห็นอะไรระหว่างการเล่นบ้าง? เช่น วิธีการคำถามของเพื่อน ท่าทีของเพื่อนระหว่างการเล่น ตอนที่ไม่มีใครตอบความต้องการของ The Lover ได้เลยซักคนเกิดจากอะไร เป็นต้น (สามารถช่วยกันเสนอข้อสังเกต และถามถึงสาเหตุของการเกิดสถานการณ์นั้นขึ้น)

(ชุดคำถามเพื่อสังเคราะห์เชื่อมโยงไปสู่สถานการณ์จริง – Synthesis)

4. วางความรู้สึกจากการเล่นเกมไว้ก่อน กลับมาที่ความตัวเอง ลองนึกถึงสถานการณ์ความสัมพันธ์ของคุณในชีวิตจริง ตัวคุณเคยถามตัวเองหรือไม่ว่าจริง ๆ เราต้องการอะไรในการมีเพศสัมพันธ์ เคยบอกให้อีกฝ่ายรับรู้หรือไม่ และในทางกลับกัน เคยถามอีกฝ่ายหรือไม่ว่าเขาต้องการอะไรหรือเคยถามความต้องการของอีกฝ่ายจริง ๆ หรือไม่ ให้เวลา

ใคร่ครวญกับตัวเองเงียบ ๆ สักครู่ ให้เวลาประมาณ 1 นาทีแล้วเริ่มถามคำถามถัดไป (หากไม่เคยมีความสัมพันธ์ทางเพศมาก่อนอาจกลับมาทบทวนกับตัวเองว่าที่ผ่านมาเคยรับรู้ความต้องการของตัวเองมากน้อยแค่ไหน)

5. จากคำถามก่อนหน้านี้ เกิดความรู้สึกอะไรขึ้นระหว่างการทบทวนบ้าง แลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม
6. ทำไมเราจึงกลัว หรือไม่กล้าที่จะสื่อสารหรือถามความต้องการของกันและกันในชีวิตจริง โดยเฉพาะในเรื่องเพศสัมพันธ์

(ชุดคำถามเพื่อนำไปสู่การคิดต่อยอด เชื่อมโยง และแก้ปัญหาในชีวิตจริง - Review)

7. จากการเรียนรู้ตามปรัชญาของ Consentopia ที่ได้เรียนรู้จากเกมในวันนี้ ถ้าแก้ไขได้ อยากทำอะไรให้ความสัมพันธ์ในชีวิตจริงของเราดีขึ้น? ยกตัวอย่างเป็นการกระทำที่สามารถนำไปใช้จริงได้จริง
8. กล่าวขอบคุณกันและกัน สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันในวันนี้

ข้อเสนอแนะในการเล่นบอร์ดเกม Consentopia ผู้เล่นสามารถนั่งเล่นพื้นราบ หรือเล่นบนโต๊ะก็ได้ แต่ควรเล่นในสถานที่ปิด หรือสถานที่ที่ผู้เข้าร่วมเล่นสามารถใช้การสื่อสาร สามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่เพื่อให้ประสิทธิภาพของเกมเกิดแก่ผู้ร่วมเล่นมากที่สุด

กล่าวโดยสรุป ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจฉบับปรับปรุง ได้พัฒนาขึ้นจากต้นแบบแรก โดยปรับเปลี่ยนและพัฒนากติกาการเล่น ตลอดจนกระบวนการให้มีความเหมาะสม โดยประเด็นที่มีการปรับเปลี่ยน สามารถสรุปได้ดังตารางดังนี้

ตารางที่ 8 ตารางความแตกต่างของการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1 และ ฉบับปรับปรุง

ความแตกต่างของการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1 และ ฉบับปรับปรุง	
การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ฉบับปรับปรุง
1) กติกาการแข่งขันเน้นการหาผู้ชนะเกม ด้วยทักษะการจดจำและตั้งคำถามที่ตรงประเด็น	1) ปรับกติกา โดยไม่เน้นหาผู้ชนะในเกม เน้นให้ผู้เล่นได้รับความเพลิดเพลิน สร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเปิดใจในการสื่อสารเรื่องเพศ และสร้างประสบการณ์การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่ต้องเคารพความต้องการของทั้งสองฝ่ายอย่างเท่าเทียม
2) ผู้เล่นฝ่าย The Lover เป็นฝ่าย	2) ปรับให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย The Lover และ

<p>เลือกความต้องการ และผู้เล่นอื่นในกลุ่มต้องเป็นฝ่ายเสนอ ทำให้กระบวนการเกมไม่ได้มาจากความยินยอมพร้อมใจจากผู้เล่นทั้งสองฝ่าย</p>	<p>The Partner สามารถเลือกความต้องการของตนเองได้โดยสมัครใจ กระบวนการเกมนำให้ผู้เล่นสำรวจความต้องการของตนเอง และเลือกเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์เมื่อทั้งสองฝ่ายมีความต้องการและยินยอมพร้อมใจในแบบเดียวกัน</p>
<p>3) รูปแบบการสื่อสารการยินยอมพร้อมใจ ที่เน้นให้ผู้เล่นใช้การสื่อสารด้วยคำพูดเป็นหลัก</p>	<p>3) เพิ่มรูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในกระบวนการเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ การสื่อสารด้วยคำพูด การสื่อสารด้วยภาษากาย และการสื่อสารควบคู่ทั้งคำพูดและภาษากาย เพื่อให้มีความสมจริงมากที่สุด</p>
<p>4) ไม่มีมาตรการป้องกันการคุกคามหรือตรวจสอบความพึงพอใจของผู้เล่น The Lover ระหว่างเล่น</p>	<p>4) เพิ่มกติกาการให้คะแนนความพึงพอใจและอำนาจในการหักคะแนนของ The Lover เพื่อเป็นการป้องกันปัญหากรณีผู้เล่นในวงมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมระหว่างเล่นเกม</p>
<p>5) ขั้นตอนการสรุปเพื่อจบเกม ไม่ได้เน้นการถอดบทเรียนให้กับผู้เล่น</p>	<p>5) เพิ่มขั้นตอนการถอดบทเรียนเป็นส่วนสำคัญอีกขั้นของกระบวนการเรียนรู้ โดยมีกระดานเปิดใจ เป็นเครื่องมือในการนำคำถามต่าง ๆ ให้กับผู้เล่น ให้เข้าใจเนื้อหาและหลักการสำคัญเรื่องความยินยอมพร้อมใจ</p>
<p>6) ไม่มีคู่มือกระบวนการเล่นเกม</p>	<p>6) จัดทำหนังสือคู่มือกระบวนการเล่นเกมสำหรับผู้เล่นทั่วไป</p>

ภาพที่ 33 ภาพตัวอย่างกล่องต้นแบบบอร์ดเกม



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยไทย” เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative method) มีวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ 2) เพื่อศึกษาการรับรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ 3) เพื่อออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย 4) เพื่อประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

การวิจัยมี 4 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิจัยก่อนการผลิต ศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เก็บข้อมูลโดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มนักกิจกรรมและนักวิชาการด้านการยุติความรุนแรงทางเพศจำนวน 5 คน และการวิจัยเอกสารจากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาการรับรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ระบุเพศวิถีแบบรักต่างเพศ สังกัดมหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน
- ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย หลักจากวิเคราะห์ผลการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์มากำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการพัฒนาต้นแบบสื่อ จากนั้นจึงออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อประเภทบอร์ดเกม โดยผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบบอร์ดเกม และคู่มือกระบวนการเล่นบอร์ดเกม สำหรับการประเมินผลในขั้นตอนที่ 3
- ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผล ศึกษาผลการใช้สื่อต้นแบบบอร์ดเกมและกระบวนการบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผู้วิจัยจัดวงกระบวนการเรียนรู้เพื่อทดลองเล่นต้นแบบบอร์ดเกม กับ

กลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม กลุ่มแรก คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยในเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คนรวมทั้งหมด 15 คน กลุ่มที่ 2 คือ นักกิจกรรมรณรงค์และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศ จำนวน 5 ท่าน หลังจากการทดลองเล่นบอร์ดเกม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเพื่อประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกมโดยจัดการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็น 1.) ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย) และผลการประเมินจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (นักกิจกรรมและนักวิชาการ)

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศด้วยการปรับปรุงต้นแบบบอร์ดเกมตามข้อเสนอแนะ และอธิบายกระบวนการบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อการนำไปใช้

ในส่วนของการสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการสรุปผลการวิจัยเป็น 4 ส่วนตามขั้นตอนการวิจัย ได้ดังนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศและการรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

จากการศึกษาอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในบริบทสังคมไทย พบว่าปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในบริบทสังคมไทยมีอุปสรรคอยู่มาก ตั้งแต่ในระดับฐานรากของระบบวิถีคิด ตลอดจนบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อวิถีปฏิบัติและค่านิยมความเชื่อเกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศในสังคมซึ่งไม่เอื้อต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ผู้วิจัยสรุปออกมาได้เป็น “อุปสรรค 5 ชั้นของการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ” ดังนี้

อุปสรรคชั้นแรก คือ “รากฐานวิถีคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศในสังคมที่ถูกกำกับโดยระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ และวัฒนธรรมอำนาจนิยม” ระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่เป็นวิถีคิดที่ฝังรากลึกในสังคมมายาวนาน เป็นกรอบความเชื่อเรื่องเพศที่แบ่งแยกด้วยความเป็นเพศชายและหญิงเอื้อประโยชน์ให้กับความเป็นชายมากกว่าในด้านต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อการกำหนดบทบาทและวิถีปฏิบัติในทางเพศที่ไม่เท่าเทียมกัน นำมาซึ่งการลดทอนเสรีภาพในการ

แสดงออกด้านต่าง ๆ โดยมีติเกี่ยวกับเรื่องเพศ ผู้หญิงจะถูกกดทับให้อยู่ภายใต้การควบคุม สิทธิเสรีภาพทางเพศตามที่สังคมกำหนด ในสังคมไทยมีชุดคุณค่าของความเป็นผู้หญิงไทยที่เด่นชัดคือ “ความเป็นกุลสตรี” เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ควบคุมเรื่องเพศของผู้หญิง ผ่านความคิดเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ที่ว่า “ผู้ชายได้ ผู้หญิงเสีย” ทำให้การให้คุณค่ากับการมีเพศสัมพันธ์ของผู้ชายและผู้หญิงแตกต่างกัน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้ไม่สามารถสื่อสารหรือแสดงความต้องการของตนเองออกมาได้เนื่องจากขัดกับกรอบค่านิยมหลักของสังคมนิยมระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ยังมีกลไกเสริมทางสังคมที่สอดรับอีกทางคือ ระบบวัฒนธรรมอำนาจนิยม ซึ่งเป็นระบบสังคมที่เอื้อประโยชน์ให้กับผู้มีอัตลักษณ์กระแสหลัก หรือผู้มีอำนาจทางสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น เพศชาย ความอาวุโส ชนชั้นสูง สถานะทางสังคม เป็นต้น ให้คนกลุ่มนี้สามารถใช้อำนาจกดขี่ ควบคุม ครอบงำ คิดแทนผู้อื่น รวมถึงใช้ความรุนแรงกับผู้ที่อยู่ใต้อำนาจหรือผู้มีอัตลักษณ์ชายขอบได้ เช่น ผู้หญิง หรือคนที่มีอำนาจน้อยกว่า โดยที่สังคมมองว่าการใช้อำนาจกดขี่และครอบงำเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ ผลกระทบที่ตามมาจึงทำให้กลุ่มผู้ที่มีอำนาจน้อยในสังคมอยู่ในฐานะผู้ยอมจำนน ไม่รู้จักการปฏิเสธหรือยืนยันความต้องการของตนเอง จนกลายเป็นความเคยชินในที่สุด เมื่อมีรากฐานความคิดแบบอำนาจนิยมเป็นพื้นฐานการตระหนักในความเสมอภาคและความเท่าเทียมจึงไม่อาจเกิดขึ้น โดยเฉพาะในมิติเรื่องเพศที่มีความละเอียดอ่อนและซับซ้อน ดังนั้นจากรากฐานวิถีคิดเรื่องเพศในสังคมไทยที่ถูกกำกับผ่านระบบชายเป็นใหญ่และวัฒนธรรมอำนาจนิยม จึงแสดงถึงพื้นฐานทางสังคมที่ขัดกับการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่อยู่บนหลักการที่ตระหนักในสิทธิและความเท่าเทียมกันเป็นพื้นฐาน โดยรากฐานวิถีคิดดังกล่าวนี้ยังได้ส่งผลกระทบต่อเนื่องไปในอุปสรรคขั้นอื่น ๆ ด้วย

ในอุปสรรคขั้นต่อมา อุปสรรคขั้นที่สอง คือ “มายาคติของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ” เป็นผลพวงจากอุปสรรคขั้นแรกที่นำมาสู่การสร้างกรอบความเชื่อต่าง ๆ ที่เป็นความเข้าใจหรือความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศที่ตั้งอยู่บนฐานวัฒนธรรมอำนาจนิยมและชายเป็นใหญ่ โดยจากการศึกษาผู้วิจัยพบมายาคติเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่สำคัญด้วยกัน 4 ประการ ได้แก่ มายาคติประการที่ 1 เข้าใจว่าการไม่ขัดขืนเป็นการยินยอมพร้อมใจ เป็นมายาคติที่มาจากความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับการข่มขืนว่าหากไม่มีการขัดขืน ไม่มีการใช้กำลังปฏิเสธไม่นับว่าเป็นการข่มขืน จึงทำให้คนเข้าใจว่าเมื่อไม่ขัดขืนจึงเป็นความยินยอมพร้อมใจ ทั้งที่ในสถานการณ์จริงความยินยอมพร้อมใจเป็นเรื่องละเอียดอ่อนมากกว่านั้น ประการต่อมา มายาคติประการที่ 2 เป็นมายาคติที่มักเกิดขึ้นในความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด เช่น คู่รัก สามเณรภรรยา มายาคติข้อนี้เชื่อว่า การที่เคยมีเพศสัมพันธ์มาก่อนหรือการ

เป็นคนรักกันจะต้องยินยอมให้กันทุกครั้ง เป็นผลมาจากการนำความสัมพันธ์ที่กำกับด้วยระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่มาเป็นเครื่องมือสร้างความชอบธรรมและเหมารวมว่าเป็นการยินยอมพร้อมใจโดยไม่ได้คำนึงถึงความต้องการจริง ๆ อีกทั้งยังทำให้เกิดความลำบากในการสื่อสารความต้องการหรือความยินยอมพร้อมใจเพราะต้องการรักษาความสัมพันธ์ด้วย ส่วนมายาคติประการที่ 3 คือ การไม่เข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจต้องมีลักษณะเป็นกระบวนการ พื้นที่การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจมักถูกเข้าใจว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในการเริ่มต้น หากแต่ความเป็นจริงจะต้องสามารถตกลงกันได้ตลอดกระบวนการโดยที่เป็นการยินยอมพร้อมใจทั้งสองฝ่าย และมายาคติประการที่ 4 คือความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการตีพิมพ์ หลัก เม่า ว่าเป็นสัญญาณของการต้องการเพศสัมพันธ์หรือยินยอมพร้อมใจ ความเป็นจริงการเมาไม่ใช่สัญญาณของการอยากมีเพศสัมพันธ์ แต่การตกอยู่ในภาวะเมา ไม่ได้สติคือสภาวะเปราะบางที่ทำให้ถูกเอาเปรียบทางเพศได้ง่าย มายาคติประการนี้เป็นข้อที่มีความละเอียดอ่อนในเชิงปฏิบัติเนื่องจากสาเหตุการณ์ลวงละเมิดทางเพศหรือความรุนแรงทางเพศปัจจัยที่สำคัญมีปัจจัยด้านเครื่องดื่มแอลกอฮอล์หรือสารที่ทำให้ตกอยู่ในภาวะไม่ได้สติเข้ามาเกี่ยวข้อง

อุปสรรคขั้นที่ 3 คือบทบาททางเพศหรือวิถีปฏิบัติทางเพศที่เรียกว่า “แบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม” เป็นบรรทัดฐานทางสังคมในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ที่สมาชิกในสังคมเข้าใจว่าเป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติ ซึ่งแบบฉบับทางเพศนี้เป็นผลจากรากฐานวิถีคิดทางเพศที่กำกับโดยระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่และอำนาจนิยมนั่นเอง แบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมเน้นการกำหนดบทบาทในการมีเพศสัมพันธ์ที่ชัดเจนและตายตัวให้กับผู้ชายและผู้หญิง (ในที่นี้คือชายหญิงรักต่างเพศ) โดยกำหนดให้ผู้ชายเป็นฝ่ายรุก และผู้หญิงเป็นฝ่ายตั้งรับ ซึ่งทำให้เกิดความเชื่อที่เป็นปัญหาที่ตามมาแก่ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย สำหรับผู้หญิง แบบฉบับทางเพศได้ทำให้ผู้หญิงต้องอยู่กับบทบาทที่ไม่สามารถแสดงออกความต้องการของตนเองมากเกินไป หากผู้หญิงมีความต้องการทางเพศมากเกินไปจะเป็นการลดทอนคุณค่าของความเป็นหญิง ทำให้เกิดอคติต่อพฤติกรรมการปฏิเสธของผู้หญิงว่า เป็นการ “แสร้งทำเป็นขัดขืน” เนื่องจากผู้หญิงต้องการยืนยันบทบาทความเป็นผู้หญิงตามแบบฉบับทางเพศของตนเอง อคติต่อการแสดงออกทางเพศของผู้หญิงเช่นนี้ ส่งผลให้ผู้หญิงต้องระมัดระวังในการปฏิเสธเกี่ยวกับการกระทำกิจกรรมทางเพศเป็นพิเศษ (มากกว่าผู้ชาย) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือการผลักภาระในการป้องกันตัวเองให้กับผู้หญิงที่จะต้องสื่อสารให้ชัดเจน หากเกิดความผิดพลาดจากการไม่ยืนยันสิทธิของตนเองจึงไม่ใช่ความผิดของผู้ชายที่จะต้องรับผิดชอบในการกระทำดังกล่าว ส่วนผลกระทบต่อผู้ชาย มาจากการที่ผู้ชายเองก็ยึดถือในบทบาทเป็นฝ่ายรุกตามแบบฉบับ

ทางเพศ ส่งผลให้ผู้ชายบางกลุ่มที่เคยชินและยึดติดกับบทบาทของความเป็นชายมาก ๆ ใช้อำนาจเพื่อประโยชน์ด้านความต้องการทางเพศของตนเอง จนไม่ได้ตระหนักถึงการเคารพความต้องการหรือใส่ใจกับความยินยอมพร้อมใจของผู้หญิงมากนัก จะเห็นได้ว่าสิ่งที่คำจูงใจให้เกิดปัญหาต่าง ๆ แก่ทั้งผู้ชายและผู้หญิงซึ่งเป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ คือการยึดมั่นในบทบาททางเพศภาวะ (gender role) มากเกินไป

อุปสรรคขั้นที่ 4 คือ “รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นรูปแบบที่ขัดกับธรรมชาติของการมีเพศสัมพันธ์ของคนส่วนใหญ่” อุปสรรคขั้นที่ 4 นี้เป็นบทเรียนที่ได้รับจากการรณรงค์ในหลายประเทศที่ใช้แนวทางการสื่อสารทางเพศด้วยการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจอย่างหนักแน่น (affirmative consent) ที่พบปัญหาในเชิงปฏิบัติการของการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ซึ่งปัญหาในแนวทางดังกล่าวมาจากการกำหนดวิธีการในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศแบบตายตัวและเคร่งครัดจนไม่เป็นธรรมชาติ นั่นคือการบังคับให้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศว่าต้องใช้การสื่อสารโดยคำพูดอย่างชัดเจนเท่านั้น จากการศึกษาพบว่ารูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจโดยคำพูด (verbal consent) ไม่ใช่บรรทัดฐานในวิถีทางเพศของคนทั่วไปในสังคมจึงส่งผลให้เกิดการต่อต้านวิธีการดังกล่าวจนทำให้เป้าหมายที่จะสร้างพื้นที่ของการสื่อสารเรื่องเพศเพื่อแก้ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศกลายเป็นการสนับสนุนให้เกิดผลในเชิงลบมากกว่า ดังนั้นอุปสรรคขั้นที่ 4 นี้จึงเป็นบทเรียนสำคัญที่การทำงานเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศต้องคำนึงถึงคือการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจนั้นไม่จำเป็นต้องยึดติดกับรูปแบบวิธีการสื่อสาร เพราะความยินยอมพร้อมใจมีความละเอียดอ่อนและซับซ้อน แต่ควรให้ความสำคัญกับการทำอย่างไรพื้นที่การสื่อสารเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจให้เกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์มากกว่า

อุปสรรคขั้นที่ 5 ประการสุดท้ายคือปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในการสร้างความเข้าใจพื้นฐานและให้ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ นั่นคือ ปัญหาของพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในสังคมไทยในพื้นที่สำคัญ 3 ส่วน นั่นคือ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันสื่อ ขาดพื้นที่ในการสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวกอีกทั้งยังเป็นส่วนสนับสนุนรากฐานวิธีคิดหลักทางเพศที่ไม่เท่าเทียม เจื้อปนอคติทางเพศ ซึ่งเป็นผลมาจากอุปสรรคทั้ง 4 ขั้นที่ได้กล่าวมาข้างต้น

โดยจากการสัมภาษณ์นักกิจกรรมและนักวิชาการได้เสนอแนะประเด็นสำคัญที่ยังขาดหายไปในพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ แบ่งได้เป็น 3 ประเด็น คือ 1) ความเข้าใจเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศ ต้องสร้างความเข้าใจเรื่องสิทธิในเนื้อตัวร่างกายของตนเองและการเคารพในสิทธิร่างกายของผู้อื่นเพื่อไม่เป็นการล่วงละเมิดผู้อื่น 2) การสร้างเสริมพลังและคุณค่าภายในตนเอง โดยเฉพาะในเด็กและผู้หญิงซึ่งเป็นกลุ่มที่ถูกกดขี่และครอบงำในสังคมผ่านระบบรากฐานวิถีคิดแบบชายเป็นใหญ่และวัฒนธรรมอำนาจนิยมมากที่สุด และ 3) องค์ความรู้เรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ โดยสร้างความเข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจมีรายละเอียดที่ซับซ้อน ต้องเรียนรู้และฝึกฝนทักษะเพื่อสามารถเชื่อมโยงกลับมาใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้ด้วย

การรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ จากผลการศึกษา ผู้วิจัยแบ่งการสรุปผลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1) การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับรู้ความหมายความยินยอมพร้อมใจโดยอธิบายผ่านประสบการณ์ตนเองตามที่ตนเข้าใจ โดยเข้าใจว่าความยินยอมพร้อมใจ คือการตกลงร่วมกันเพื่อมีเพศสัมพันธ์ด้วยความเต็มใจ หากไม่ยินยอมพร้อมใจจะเป็นการขืนใจ นอกจากนี้ยังพบว่าการรับรู้ของนักศึกษาชายและนักศึกษาหญิงมีความแตกต่างกันด้วย โดยนักศึกษาชายจะให้ความหมายในฐานะของฝ่ายขออนุญาต และพิจารณาการยินยอมพร้อมใจจากการตกลงของฝ่ายหญิง ส่วนนักศึกษาหญิงให้ความหมายความยินยอมพร้อมใจจากตนเองว่าเป็นผู้ยินยอม โดยไม่ได้กล่าวถึงฝ่ายชายที่จะต้องยินยอมพร้อมใจด้วย นักศึกษากลุ่มตัวอย่างบางส่วนที่ให้ความหมายของความยินยอมพร้อมใจ โดยหมายรวมถึงการไม่บังคับ ช่มชู้ และสิทธิในการปฏิเสธ

2.) ทศนคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

กลุ่มตัวอย่างแสดงทัศนคติต่อความยินยอมพร้อมใจทางเพศใน 2 ประเด็น ประเด็นแรกคือทัศนคติต่อความสำคัญของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และประเด็นที่สอง คือทัศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ มีรายละเอียดดังนี้

6.1.2.2.1 ทศนคติต่อความสำคัญของความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทุกคนได้แสดงทัศนคติในเชิงบวกต่อความยินยอมพร้อมใจโดยมองว่าเป็นเรื่องที่สำคัญ เนื่องจากเหตุผลสองประการคือ

1. แสดงถึงความเคารพในสิทธิทางเพศของบุคคลและการให้เกียรติ

2. แสดงถึงความใส่ใจและเป็นการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคู่

6.1.2.2.1 ทศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

ทศนคติต่อรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พบว่า มีทั้งนักศึกษาที่เห็นว่าสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องสื่อสารเป็นคำพูด การใช้ภาษากายในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจสามารถเข้าใจได้ แต่ขณะเดียวกันมีนักศึกษากลุ่มตัวอย่างบางส่วนเป็นกลุ่มที่เห็นด้วยกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยใช้คำพูดร่วมด้วย จากการศึกษาให้นักศึกษาในกลุ่มที่เห็นว่า การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องพูด พบปัจจัยที่เกี่ยวข้องส่งผลต่อทศนคติเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา 3 ปัจจัย ได้แก่

1. ปัจจัยเรื่องเพศไม่ควรพูด นักศึกษาเชื่อว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องไม่ควรพูด ทำให้นักศึกษาบางส่วนรู้สึกว่าการสื่อสารเรื่องเพศเป็นสิ่งที่น่าอาย รู้สึกเขิน และอาจทำให้ตนเสียภาพลักษณ์ได้ ส่งผลให้นักศึกษาที่เชื่อว่าเรื่องเพศไม่ควรพูดเห็นด้วยกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจโดยไม่ใช้คำพูดหรือภาษากายมากกว่า
2. ปัจจัยด้านบรรยากาศในการมีเพศสัมพันธ์ การมองว่าการสื่อสารด้วยคำพูดนั้นทำให้ขัดจังหวะและเสียบรรยากาศได้
3. ปัจจัยด้านความคุ้นเคยระหว่างคู่ ความสัมพันธ์แบบใกล้ชิดหรือในคู่ที่มีความคุ้นเคยกัน หรือเคยมีเพศสัมพันธ์กันมาแล้ว จะสามารถรู้และเข้าใจความยินยอมพร้อมใจของตนเองได้ โดยอาจจะไม่จำเป็นต้องถามหรือสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูด

ด้านนักศึกษากลุ่มที่มองว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นสิ่งที่ควรพูด พบว่าได้รับอิทธิพลจาก 2 ปัจจัย ได้แก่

1. ปัจจัยด้านประสบการณ์ในเชิงลบในความสัมพันธ์ เช่น เกิดความขัดแย้งในความสัมพันธ์ หรือประสบปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เข้าใจและไม่รับฟังกันจนทำให้ต้องเลิกหากัน ทำให้นักศึกษากลุ่มที่มีทศนคติเชิงบวกต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเห็นความสำคัญของการ

สื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเนื่องจากพบว่ามีประโยชน์ในด้านการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคู่รักให้ดีขึ้นได้ ทางออกในการแก้ไขปัญหาคือการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศระหว่างคู่มากขึ้นทำให้เกิดความเข้าใจกันและกัน ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น จึงมีความมั่นใจที่จะใช้การสื่อสารกับคู่ของตนเองในชีวิตประจำวันจนเป็นเรื่องปกติ

2. ปัจจัยด้านประสบการณ์การเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อที่นำเสนอภาพเชิงลบ ความรุนแรงทางเพศซึ่งเป็นผลมาจากการไม่สื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่ดีและเห็นความสำคัญของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูดมากกว่ากลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ในด้านดังกล่าว

3) พฤติกรรมด้านการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา

พฤติกรรมด้านสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา สรุปสาระสำคัญได้ 2 ประการ คือ การสื่อสารเมื่อยินยอมพร้อมใจ และการสื่อสารเมื่อไม่ยินยอมพร้อมใจ มีรายละเอียด ดังนี้

6.1.2.3.1 การสื่อสารเมื่อยินยอมพร้อมใจ จากการศึกษาแบ่งรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจได้เป็น 2 กลุ่ม คือ การสื่อสารภาษากายเป็นหลักในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ การตอบสนองทางภาษากาย โดยการแสดงปฏิกิริยาตอบกลับในแบบเดียวกัน เป็นที่ยืนยันว่าเป็น “การยินยอมพร้อมใจ” โดยไม่จำเป็นต้องสื่อสารผ่านคำพูด และการไม่ปฏิเสธ หรือไม่ขัดขึ้นเป็นตัวชี้วัดว่าเป็น “การยินยอมพร้อมใจ” นักศึกษากลุ่มนี้ใช้การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจโดยคำพูดเพียงส่วนน้อยถึงไม่มีเลย โดยเฉพาะเพียงในช่วงการมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรก ๆ และจะลดลงเมื่อมีความคุ้นเคยกับคู่ของตนเองมากขึ้นแล้ว ส่วนนักศึกษากลุ่มที่สองเป็นกลุ่มที่แสดงออกอย่างชัดเจนว่าใช้ภาษากายและภาษาพูดผสมผสานกันในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ นักศึกษากลุ่มนี้มีทัศนคติเชิงบวกต่อการสื่อสารโดยใช้คำพูด โดยมองว่าเป็นการสื่อสารที่ช่วยสร้างความชัดเจน และทำให้สามารถเข้าใจระหว่างคู่ได้มาก

6.1.2.3.2 การสื่อสารเมื่อไม่ยินยอมพร้อมใจ นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้การสื่อสารเพื่อปฏิเสธด้วยคำพูดอย่างชัดเจนร่วมกับการสื่อสารด้วยภาษากาย เพื่อเป็น

การยืนยันให้เกิดความชัดเจน อย่างไรก็ตามในด้านการตีความและความเข้าใจเกี่ยวกับนัยการปฏิเสธ พบว่านักศึกษามองว่าการสื่อสารด้วยภาษากายในเชิงปฏิเสธเป็นการสื่อสารที่เข้าใจได้ แต่อาจจะต้องใช้การสื่อสารด้วยคำพูดเพื่อความชัดเจน

6.1.2 ผลการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 1

การออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เป็นการนำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 มาพิจารณาประกอบ โดยนำมาระบุเป้าหมายการพัฒนาสื่อไว้ด้วยกัน 4 ประการ ได้แก่ 1) สร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับความยินยอมพร้อมใจ และการเคารพร่างกายตนเองและผู้อื่น 2) สร้างพื้นที่และฝึกฝนทักษะการเปิดใจและรับฟังผู้อื่นในบริบทที่หลากหลายโดยไม่ตัดสิน 3) สร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศโดยปราศจากการเหมารวมและอคติทางเพศ และ 4) สร้างประสบการณ์และพื้นที่ในการสื่อสารเรื่องเพศในเชิงบวกและมีทัศนคติที่ดีต่อการพูดเรื่องเพศในบริบทที่เหมาะสม ทำให้ได้สื่อออกมาในเป็นรูปแบบของกระบวนกรบอร์ดเกม หรือเกมกระดาน ฉบับพัฒนาครั้งที่ 1 มีรายละเอียด ดังนี้

บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า “Love Mission Game ภารกิจพิชิตรัก” มีแก่นของเกมเกี่ยวกับการให้ความเข้าใจด้านความยินยอมพร้อมใจในการมีเพศสัมพันธ์ รู้จักความซับซ้อนของรสนิยมทางเพศที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล ฝึกฝนทักษะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่มีสุขภาวะ บอร์ดเกมนี้ใช้ระยะเวลาในการเล่นประมาณ 40-60 นาที สำหรับผู้เล่นจำนวน 2-8 คน และมีผู้ดำเนินกรเกมอีก 1 คน เหมาะกับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป สื่อที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้กับบอร์ดเกม มีองค์ประกอบ 2 ส่วนหลักคือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และคำอธิบายกระบวนกรเล่นเกม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นบอร์ดเกม ประกอบด้วย กระดานความต้องการ การ์ดความต้องการ การ์ดบทบาท การ์ดวิธีการสื่อสาร การ์ดสถานะความสัมพันธ์ การ์ดคิวปิดน้อยหมากคะแนนเลิฟ หมากคะแนนติดลบ กระดิ่งตอบคำถาม และชุดคู่มือการเล่น

กระบวนกรเล่นเกมประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นกรแนะนำเกม ขั้นกรเล่นเกม และขั้นสรุปรูปเพื่อจบเกม มีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นแนะนำเกม ผู้ดำเนินเกมจะทำข้อตกลงการเล่นระหว่างผู้เข้าร่วมกระบวนการเล่นเพื่อสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่ปลอดภัยสำหรับผู้เล่นทุกคน จากนั้นอธิบายกติกา ตลอดจนแนะนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเล่นทั้งหมด
2. ขั้นการเล่นเกม เริ่มต้นเข้าสู่การเล่นเกม โดยผู้เล่นทั้งหมดดำเนินการเล่นตามกระบวนการเกม
3. ขั้นสรุปเพื่อจบเกม คือขั้นตอนหลังจากการเล่นเกมเสร็จสิ้นลง ผู้เล่นสรุปคะแนนเพื่อหาผู้ชนะในเกม จากนั้นสะท้อนความรู้สึกของตัวเองหลังจากการเล่นเกมเพื่อจบเกม

6.1.3 ผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยทำการประเมินผลด้วยการสนทนากลุ่ม (focus group) หลังเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม กับนักศึกษาที่เป็นผู้รับสารเป้าหมาย และกลุ่มนักกิจกรรมและนักวิชาการ ผลการประเมิน มีดังนี้

6.1.3.1 ผลการสนทนากลุ่มกับนักศึกษาที่เป็นผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายหลังการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม

กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม แบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีผู้เข้าร่วม 4 คน เป็นชาย 1 คน เป็นหญิง 3 คน กลุ่มที่ 2 มีผู้เข้าร่วม 5 คน เป็นชาย 2 คน เป็นหญิง 3 คน และ กลุ่มที่ 3 มีผู้เข้าร่วม 5 คน เป็นชาย 2 คน เป็นหญิง 3 คน รวม 9 คน มีช่วงอายุ 19-24 ปี ใกล้เคียงกัน กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร สนใจสมัครเข้าร่วมเล่นบอร์ดเกมผ่านแบบฟอร์มรับสมัครทางสื่อออนไลน์ และยินยอมเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

ผลการสนทนากลุ่มหลังการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านความสนใจของผู้รับสาร พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่หลังการเล่นรู้สึกสนุก และชื่นชอบกระบวนการเกม แม้ในช่วงแรกของการเริ่มเล่นจะมีความรู้สึกไม่เข้าใจเกม ยาก เจินอายุ แต่ผ่านไปสักช่วงเวลาหนึ่งนักศึกษารู้สึกสนุกและกล้าที่จะสื่อสารในเกมมากขึ้นในทุกกลุ่ม นักศึกษาเห็นว่ากระบวนการบอร์ดเกมมีความน่าสนใจจาก ตัวเนื้อหาที่แปลกใหม่ซึ่งเป็นประเด็นเกี่ยวกับเรื่องเพศและความสัมพันธ์ที่เหมือนเป็นการจำลองชีวิตจริงของตัวเอง และได้มีประสบการณ์พูดเรื่องเพศแบบตรงไปตรงมาโดยไม่ต้องเจินอายุ แต่ยังพบปัญหาในด้านความยากของ

การเล่นด้านทักษะการสื่อสาร ผู้เล่นที่จะเล่นแล้วสนุกคือผู้ที่มีทักษะในการสื่อสารพอสมควร หากคนที่มีทักษะน้อยอาจมองว่าเป็นเรื่องที่ยากเกินไป จนทำให้เกมนี้ไม่น่าสนใจ

ด้านความเข้าใจเนื้อหา หลังจากการเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม พบว่า นักศึกษามีความเข้าใจเนื้อหาจากกระบวนการใน 3 ประเด็นคือ 1) เรียนรู้ว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่พูดได้และจำเป็นต้องสื่อสารเพื่อให้เข้าใจอีกฝ่ายอย่างแท้จริง 2) การถามความยินยอมพร้อมใจเป็นเรื่องสำคัญ นักศึกษาชี้ว่าได้เรียนรู้ทักษะในการสังเกต การฟัง ตั้งคำถามกับคู่ในเรื่องของการมีเพศสัมพันธ์มากขึ้น และตระหนักว่าการมีเพศสัมพันธ์และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีจะต้องให้ความสำคัญกับความยินยอมพร้อมใจของทุกฝ่าย แต่บางส่วนยังพบว่า กติกาของเกมในด้านการหาผู้ชนะและผู้แพ้ ทำให้ผู้เล่นบางคนสนใจที่การแข่งขันและการเอาชนะมากกว่าการเรียนรู้ 3) ได้เห็นความแตกต่างหลากหลายทางเพศ นักศึกษาชี้ว่า ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ทุกเพศมีความแตกต่างกัน

ด้านจุดแข็งและจุดอ่อนของสาร

จุดแข็งของกระบวนการเกม นักศึกษาส่วนใหญ่กล่าวว่า คือ ความสนุกจากการที่ผู้เล่นได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านเกม ทำให้ไม่น่าเบื่อและผู้เล่นมีส่วนในการทำให้เกมมีความสนุกสนานและสดใหม่ตลอดเวลา นักศึกษายังเห็นว่ากระบวนการบอร์ดเกมทำให้ตระหนักถึงความยินยอมพร้อมใจในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ เห็นว่าต้องเคารพและใส่ใจผู้อื่น และให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ นอกจากนี้ นักศึกษาเห็นว่า บอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการประกอบการสอนด้านการสื่อสาร ฝึกทักษะการตั้งคำถาม การฟังได้ดี

จุดอ่อน นักศึกษาเห็นตรงกันว่า ปัญหาใหญ่คือ ต้องอาศัยทักษะการสื่อสาร และผู้เล่นต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการเล่น หากผู้เล่นไม่มีทักษะและขาดความคิดสร้างสรรค์ ก็จะไม่สามารถเล่นได้ อีกทั้งยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ทำให้บางคนอาจจะรู้สึกอายไม่กล้าพูด หรือสับสนใจในการเล่นกับคนที่ไม่รู้จักรัก จึงมีข้อเสนอแนะว่า เกมอาจเหมาะกับการเล่นในกลุ่มคนที่คุ้นเคย และประกอบการสอนที่มีการปูทักษะในการสื่อสารมาระดับหนึ่ง นอกจากนี้ยังเสนอแนะในรายละเอียดปลีกย่อยด้านเนื้อหาของเกม เช่น เพิ่มจำนวนการ์ดความต้องการให้มากขึ้น มีการใช้คำไม่เหมาะสมและสื่อไปทางเพศมากเกินไป

ด้านความสอดคล้องกับตัวบุคคล นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าบอร์ดเกมเหมาะกับช่วงวัยของตนเป็นอย่างมาก แต่ควรใช้ในการเล่นกับกลุ่มที่คุ้นเคย หรือรู้จักกันมาพอสมควรจะทำให้บรรยากาศในการเล่นสนุกสนานมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปใช้ในหลายโอกาส เช่น การปาร์ตี้กับกลุ่มเพื่อน กิจกรรมละลายพฤติกรรม และเหมาะกับการใช้เป็นการสอนเรื่องเพศศึกษาในชั้นเรียน แต่มีบางส่วนเห็นว่าเป็นเกมที่อาจจะได้รับความสนใจจากกลุ่มนักศึกษาทั่วไปน้อย เนื่องจากเป็นเรื่องเพศทำให้อาจเกิดความกระอักกระอ่วนในการเล่นในพื้นที่สาธารณะหรือร้านเกมทั่วไป เหมาะกับกลุ่มปิดมากกว่า

ด้านความอ่อนไหวหรือประเด็นขัดแย้ง นักศึกษาเห็นว่าระหว่างการเล่นไม่มีความรู้สึกเชิงลบ ที่ทำให้เกิดความอ่อนไหวหรืออึดอัดจนไม่สามารถเล่นได้ เนื่องจากตัวเกมทำให้เกิดความสนุกสนานจนสามารถก้าวข้ามความรู้สึกอึดอัดไป แต่อย่างไรก็ตาม พบว่าปัจจัยผู้เล่นในด้านเพศและความคุ้นเคยมีผลต่อบรรยากาศในการเล่น เช่นจำนวนเพศของผู้เล่นที่มีสัดส่วนไม่สมดุล ผู้ชายมากกว่าผู้หญิง อาจทำให้ผู้เล่นส่วนน้อยรู้สึกอึดอัด

ข้อเสนอแนะต่อกระบวนการและเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารการยินยอมพร้อมใจทางเพศ นักศึกษาต้องการปรับกลไกของการเล่น บางประการ เช่น จำกัดเวลาการคิดคำถามเพื่อเพิ่มความสุขและความท้าทายของผู้เล่น และควรมีการลงโทษหากใช้เวลานานเกินไป ปรับแก้วิธีการเฉลยเกมยังมีช่องโหว่เนื่องจาก ไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นได้เปรียบ และเพิ่มจำนวนการ์ดบทบาทเพื่อให้ผู้เล่นได้สร้างบทบาทที่หลากหลาย และขอแนะนำด้านการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ของเกม ให้มีสีสัน และภาพประกอบที่ทำให้เข้าใจง่ายมากขึ้น

6.1.3.2 ผลการสนทนากลุ่มกับนักกิจกรรมและนักวิชาการหลังเข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม

นักกิจกรรมและนักวิชาการด้านความรุนแรงทางเพศ จำนวน 4 ท่าน ได้เข้าร่วมกระบวนการบอร์ดเกม โดยหลังจากนั้นได้จัดการสนทนากลุ่มเพื่อให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเกมและดำเนินการสนทนากลุ่ม สรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากนักกิจกรรมและนักวิชาการได้ ดังนี้

1. ความสนุกสนานและสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศ นักกิจกรรมและนักวิชาการให้ความเห็นว่าได้รับความสนุกสนาน ได้สำรวจตัวเองและผู้เล่นคนอื่น ๆ เกี่ยวกับประเด็นเรื่องเพศ ส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าต้นแบบบอร์ดเกมนี้สามารถสร้างพื้นที่ในการนำไปสู่การพูดคุยและสื่อสารเรื่องเพศในเชิงบวกได้เป็นอย่างดี ทั้งในแง่การพูดเรื่องเพศอย่างปลอดภัยและมีติของความหลากหลายทางเพศ สามารถทำให้ผู้เล่นมีมุมมองใหม่ต่อการพูดเรื่องเพศว่า “เรื่องเพศเป็นเรื่องที่พูดได้”
2. จุดอ่อนด้านรูปแบบการแข่งขันหาผู้ชนะ แม้เกมจะสามารถสร้างความสนุกและพื้นที่ของการสื่อสารเรื่องเพศได้ แต่ด้วยรูปแบบของกระบวนการที่ผู้เข้าร่วมต้องมีการแข่งขัน อาจเป็นจุดอ่อนที่ทำให้ต้นแบบบอร์ดเกมนี้อาจไม่บรรลุวัตถุประสงค์ด้านการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจ เนื่องจากผู้เล่นต้องการที่จะเอาชนะด้วยการได้ข้อมูล แต่ความต้องการสื่อสารเพื่อความเข้าใจทำให้อาจนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงได้ยาก
3. ต้องถอดบทเรียนหลังการเล่น จากการสนทนากลุ่ม นักกิจกรรมและนักวิชาการเห็นว่ากระบวนการที่สำคัญคือ การถอดบทเรียนของผู้เล่น ทั้งระหว่างการเล่นและหลังจากจบการเล่น เพราะจะช่วยเติมเต็มความรู้หรือเสริมข้อมูลสำคัญบางส่วนที่อาจจะตกหล่นและผู้เล่นรับข้อมูลไม่ครบ เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศได้ตามวัตถุประสงค์ของบอร์ดเกม
4. กลไกการเผยแพร่บอร์ดเกม นักกิจกรรมและนักวิชาการ มองว่ากระบวนการเล่นเกมมีความซับซ้อน และผู้ดำเนินเกมที่เข้าใจวิธีการและช่วยถอดบทเรียนให้กับผู้เล่นได้ มีความสำคัญต่อการสร้างการเรียนรู้ผ่านเกม ดังนั้นอาจจะเป็นปัญหาในการนำไปสู่การเผยแพร่เพื่อใช้งานจริง นอกจากนี้ควรมี หนังสือคู่มือกระบวนการบอร์ดเกม และทดสอบความสามารถในการเผยแพร่ข้อมูลต่อ เพื่อสร้างมาตรฐานคุณภาพการเผยแพร่สื่อต่อไป
5. ข้อเสนอแนะต่อกระบวนการและเนื้อหาของบอร์ดเกม ได้แก่ บทบาทของผู้เล่นฝ่ายผู้พิชิตควรมีบทบาทที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทได้สมจริงมากยิ่งขึ้น เพิ่มเติมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยภาษากายให้มากยิ่งขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน

ชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น ควรชี้แจงในกระบวนการว่าลำดับการมีเพศสัมพันธ์ที่เกมสร้างขึ้นเป็นเพียงหลักการคร่าว ๆ แต่ในชีวิตจริงมีความซับซ้อนมากกว่าเพื่อป้องกันการเข้าใจผิดของผู้เล่น ควรมิกติกาเพื่อควบคุมปัญหาการแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมระหว่างการเล่น นอกจากนี้ เนื้อหาในประเด็นความรุนแรงทางเพศ และการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัยยังขาดหายไปควรส่งเสริมในประเด็นดังกล่าวให้มากขึ้น

กล่าวโดยสรุป จากการประมวลผลการประเมินต้นแบบบอร์ดเกมจากการสนทนากลุ่มกับนักศึกษามหาวิทยาลัยผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย และข้อเสนอแนะจากนักกิจกรรมและนักวิชาการด้านความรุนแรงทางเพศ จุดแข็งของของต้นแบบบอร์ดเกม ฉบับพัฒนาครั้งที่ 1 มีจุดแข็ง ได้แก่ สนุกสนานเพลิดเพลิน มีเนื้อหาที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สามารถสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวกที่ครอบคลุมหลายมิติ ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการฝึกฝนทักษะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และเป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาเพศศึกษาได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาบอร์ดเกมในขั้นต่อไป ได้แก่ การปรับลดกติกาที่เน้นการแข่งขันลง จัดทำคู่มือการเล่นและการถอดบทเรียน เพิ่มบทบาทของผู้เล่นเกมให้มีความหลากหลายเพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้น เพิ่มกติกาด้านการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาเพื่อให้เกิดการฝึกทักษะที่หลากหลายและสมจริง เพิ่มกติกาคุ่มครองผู้เล่นเพื่อป้องกันปัญหากรณีผู้เล่นคนอื่น ๆ มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม พัฒนาการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ให้มีสีสันสดใส น่าดึงดูดใจ

6.1.4 ผลการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

ต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย เป็นการนำข้อมูลจากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนที่ 2 และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาบอร์ดเกมจากขั้นตอนที่ 3 มาพิจารณาประกอบทำให้ได้ต้นแบบบอร์ดเกม มีรายละเอียด ดังนี้

บอร์ดเกม ชื่อว่า “Consentopia” บอร์ดเกมเพศศึกษาว่าด้วยความยินยอมพร้อมใจ เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม แนวอารมณ์ขันสำหรับผู้ใหญ่ มีกลศาสตร์การเล่นแบบ

สวมบทบาทสมมติ (Role-playing) และกลศาสตร์แบบการตั้งคำถามเพื่อค้นข้อมูล (Questioning for information) มีเป้าหมายหลักเพื่อการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการสื่อสาร ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เนื้อหาหลัก คือ การจำลองสถานการณ์เข้าสู่ดินแดนสมมุติ ตามหาคู่เพื่อการมีเพศสัมพันธ์ที่ยินยอมพร้อมใจทั้งสองฝ่าย ผู้เล่นต้องฝึกใช้ทักษะการสื่อสาร ความยินยอมพร้อมใจทุกรูปแบบ ทั้งการใช้คำพูด การใช้ภาษากาย และการสื่อสารควบคู่ทั้ง ใช้คำพูดและภาษากาย โดยกระบวนการเล่นเหมาะกับผู้เล่นจำนวน 2-8 คน ใช้เวลาการเล่น ประมาณ 60 นาที หลังจากจบการเล่นผู้เล่นต้องร่วมกันถอดบทเรียนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการเล่นบอร์ดเกม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นแนะนำเกม ขั้นการเล่น เกม ขั้นสรุปเกม สรุปกระบวนการเล่นได้ ดังนี้

1. ขั้นแนะนำเกม เป็นช่วงเปิดเกมที่ผู้เล่นจะร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน โดยมีข้อตกลงร่วมของเกมเพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เล่นตระหนักถึงความเคารพและให้เกียรติผู้เล่นในวง นอกจากนี้จะอธิบายอุปกรณ์และขั้นตอนการเล่นเกมต่าง ๆ ให้กับผู้เล่น โดยดูได้จากคู่มือการเล่นบอร์ดเกม บทบาทของผู้เล่นเกมมีอยู่ 2 บทบาท คือ The Lover และ The Partner
2. ขั้นการเล่นเกม เริ่มเล่นเกมตามกระบวนการ จำนวนรอบในการเล่นขึ้นอยู่กับความต้องการของกลุ่ม ข้อแนะนำของเกมสามารถจบเกมเมื่อผู้เล่นทั้งวงได้เป็นผู้เล่น The Lover เกินครึ่งหนึ่งของผู้เล่นทั้งหมดเพื่อให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่มากพอในการถอดบทเรียนจากกระบวนการบอร์ดเกม
3. ขั้นสรุปเกม เป็นการร่วมกันถอดบทเรียนจากการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม โดยใช้ชุดคำถามจากกระดานเปิดใจ เพื่อและเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของตนเอง

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย” ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศทางสังคม ด้วยการส่งเสริมเรียนรู้เกี่ยวกับเพศวิถีศึกษาด้วยแนวทางเชิงป้องกัน เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันเชิงปัญญา ให้เกิดความตระหนักในการเคารพและให้เกียรติกันและกันเมื่อเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์ ภายใต้แนวคิดเรื่องการยินยอมพร้อมใจทางเพศ งานวิจัยครั้งนี้ ทำให้ได้ข้อค้นพบ

เกี่ยวกับสภาพปัญหาและปัจจัยต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ นอกจากนี้ยังได้ต่อยอดผลการวิจัยโดยพัฒนาเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมความรู้แก่กลุ่มนักศึกษา ออกมาในรูปแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ สามารถอภิปรายผลในประเด็นสำคัญของผลการวิจัย ทั้งหมด 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

6.2.1 ประเด็นที่ 1 สถานการณ์การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษา

มหาวิทยาลัย: รับรู้แต่ตระหนักเพียงผิวเผิน สิ่งที่ต้องรู้อย่างไม่ได้รับการรับรู้เพียงพอ

1. การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

ผลการศึกษารับรู้ในเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยไทย ชี้ให้เห็นว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจะมีความเข้าใจในความหมายภาพกว้างของความยินยอมพร้อมใจ แต่ก็ยังขาดหัวใจสำคัญของหลักการเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศไป เพราะการรับรู้ของนักศึกษาชายและหญิงกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความแตกต่างกันในแง่แบบฉบับทางเพศ (sexual script) นักศึกษาชายมีความเข้าใจว่าตนอยู่ในบทบาทของผู้ที่เป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายเริ่มก่อนในการเข้าสู่การมีเพศสัมพันธ์ โดยเข้าใจว่าฝ่ายชายต้องเป็นฝ่ายที่มีความต้องการทางเพศก่อน ทำหน้าที่เสนอขออนุญาตฝ่ายหญิงในการมีเพศสัมพันธ์ ขณะที่นักศึกษาหญิง เข้าใจว่าตนเองเป็นฝ่ายที่ต้องได้รับการขออนุญาต เป็นฝ่ายรับที่เป็นผู้ให้การปฏิเสธหรือตอบรับการเสนอจากฝ่ายชาย มีนักศึกษาเพียงบางส่วนที่มีความเข้าใจและแสดงออกอย่างชัดเจนว่าการยินยอมพร้อมใจต้องเป็นความเต็มใจจากทั้งสองฝ่ายไม่ใช่เพียงบทบาททางเพศที่มากำหนดเท่านั้น ซึ่งหลักการเรื่องความยินยอมพร้อมใจตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเคารพความต้องการของทุกฝ่าย โดยจำเป็นต้องก้าวข้ามเพศภาวะของบุคคลไป เนื่องจากปัญหาความรุนแรงและการละเมิดทางเพศ มีความเชื่อมโยงและทับซ้อนภายใต้กรอบความคิดของเพศภาวะโดยไม่รู้ตัว ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยเกี่ยวกับการรับรู้และความเข้าใจด้านการยินยอมพร้อมใจของนักศึกษามหาวิทยาลัย ที่กล่าวว่า แบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมมีอิทธิพลต่อความคิดและความเชื่อของบุคคลในการแสดงออกทางเพศ (T. Humphreys, 2004, 2007; Kristen N. Jozkowski & Peterson, 2013; Kim et al., 2007; Wiederman, 2005) ซึ่งเป็นต้นตอของปัญหาทางเพศในหลากหลายประการ และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนในสังคมมีความเข้าใจเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจแบบผิด ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากมายาคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจที่หล่อหลอมผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมมาตั้งแต่เกิดจนเติบโตมาในสังคม

นอกจากนี้ผลการศึกษาในกลุ่มนักศึกษาบางส่วนที่มีความเข้าใจในหลักการความยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยไม่ยึดโยงกับบทบาทเพศ พบว่าเป็นเพราะปัจจัยเชิงประสบการณ์ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมของครอบครัว โดยเฉพาะปัจจัยการเปิดรับสื่อ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจ จึงทำให้มีความตระหนักในความสำคัญของปัจจัยด้านเพศภาวะ

มากกว่านักศึกษาคนอื่น ๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การเปิดรับสื่อ ประสบการณ์การได้รับความรู้สร้างความเข้าใจ มีส่วนสำคัญในการวางรากฐานของการรับรู้ของนักศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยเกี่ยวกับนโยบายการสร้างความสำเร็จเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศเพื่อแก้ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในมหาวิทยาลัยที่ผ่านมา (Melanie Ann Beres, 2014; McMahon, Wood, Cusano, & Macri, 2019; Charlene L. Muehlenhard et al., 2016) ที่พบว่า การส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจเป็นสิ่งจำเป็น ต้องให้ความรู้ หลักการด้านการให้ความยินยอมพร้อมใจ ส่งเสริมด้านทักษะในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงเข้ากับชีวิตประจำวันของนักศึกษาได้

2. ทศนคติต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

จากการศึกษาพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยทั้งชายและหญิง ส่วนใหญ่เห็นว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเป็นเรื่องที่มีความสำคัญทั้งในระดับการปฏิสัมพันธ์กับคนทั่วไปเมื่อมีการสัมผัสเนื้อตัวร่างกาย ตลอดจนการปฏิสัมพันธ์กับคู่ในการมีเพศสัมพันธ์ เนื่องจากเห็นว่าเป็นสิ่งที่แสดงถึงการให้เกียรติบุคคลอื่น และช่วยรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคู่ แต่อย่างไรก็ตามรูปแบบในการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจของนักศึกษาเห็นว่าการสื่อสารด้วยคำพูดอย่างชัดเจนเพื่อแสดงความยินยอมพร้อมใจอย่างหนักแน่นนั้นไม่มีความจำเป็น เพราะมองว่าการปฏิสัมพันธ์โดยเฉพาะในระหว่างคู่รักเป็นสิ่งที่เข้าใจได้เองระหว่างคู่ผ่านการสื่อสารทางกาย หรืออวัจนภาษาต่าง ๆ สามารถรับรู้ได้จากความคุ้นเคยระหว่างคู่ที่มีความสัมพันธ์กันมาระยะเวลาหนึ่ง จากเหตุผลด้านความคุ้นเคยนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างนักศึกษาเป็นกลุ่มที่มีความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศและเคยมีเพศสัมพันธ์กับคู่มาตั้งแต่ระยะเวลา 6 เดือนขึ้นไป จึงอาจทำให้นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการสื่อสารด้วยคำพูดมีความสำคัญลดลงกว่าช่วงครั้งแรก ๆ ของการมีเพศสัมพันธ์ ทั้งนี้เมื่อสอบถามนักศึกษาถึงความสำคัญของการสื่อสารด้วยคำพูด นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกหรือการปฏิสัมพันธ์กับคนที่ไม่คุ้นเคย เห็นว่ามีความสำคัญอย่างมากที่จะต้องขออนุญาตอย่างชัดเจน แต่เมื่อระยะเวลาผ่านไปมีแนวโน้มที่จะสื่อสารความต้องการระหว่างกันน้อยลง ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาของ Hall (1998); T. Humphreys (2007); T. Humphreys and Herold (2007) ที่พบว่า นักศึกษาจะมองว่าการใช้รูปแบบการสื่อสารโดยใช้คำพูดมีความจำเป็นในความสัมพันธ์ที่มีเพศสัมพันธ์กันครั้งแรกมากกว่าความสัมพันธ์ที่เคยมีเพศสัมพันธ์กันมาแล้วหลายครั้ง

นอกจากนี้ยังมีนักศึกษาชายและหญิงที่มีความเห็นว่าการสื่อสารเรื่องเพศ การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศโดยคำพูดระหว่างคู่เป็นเรื่องที่น่าอาย ไม่ควรพูดคุยมัก เพราะจะทำให้ภาพลักษณ์ของตนดูไม่ดี ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาที่ผ่านมาว่าอุปสรรคของการสื่อสารเรื่อง

เพศคือทัศนคติที่ได้รับอิทธิพลจาก ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมไทยที่มองว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องน่าอาย และไม่ควรเปิดเผย (เกษมศรี อัสวพงศ์ธร, 2554; วิลาสินี พิพิธกุล & กิตติ กันภัย, 2546) และเมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยในต่างประเทศเกี่ยวกับทัศนคติของนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ พบว่านักศึกษาก็ค่อนข้างไม่เห็นด้วยกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูดเช่นเดียวกัน ในงานวิจัยของ T. Humphreys and Herold (2003) พบว่านักศึกษามองว่าการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยคำพูดเป็นการฝืนธรรมชาติ และขัดอารมณ์และความสุขในการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งสอดคล้องกับทัศนคติของนักศึกษาไทย ดังนั้น ในด้านทัศนคติที่ไม่เปิดรับ การไม่ตระหนักเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศจึงยังเป็นช่องว่างสำคัญของการสร้างเสริมความรู้และความตระหนักในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยทั้งในสังคมโลก ตลอดจนสังคมไทยที่ยังมีความตระหนักไม่เพียงพอ และเป็นหนึ่งในเหตุผลสำคัญของการอธิบายปัญหาความรุนแรงทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศในครอบครัว คู่รัก ยังคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน

3. พฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าในด้านพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามีรูปแบบการสื่อสารที่เน้นการใช้ภาษากายภาษากายเป็นหลัก กล่าวคือ เป็นรูปแบบการสื่อสารและการตีความความยินยอมพร้อมใจเป็นลักษณะแบบตั้งรับ หรือ Passive approach คือดูจากการตอบสนองทางกายเพียงอย่างเดียว ดูจากการปฏิเสธ โดยไม่ใช้การถามก่อน ผลดังกล่าวนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในต่างประเทศว่า พฤติกรรมการสื่อสารแบบใช้ภาษากาย (nonverbal) มากกว่าการสื่อสารด้วยคำพูด (Hall, 1998; Hickman & Muehlenhard, 1999; Kristen N. Jozkowski & Peterson, 2013) ซึ่งปัญหาจากการสื่อสารด้วยภาษากายเป็นต้นเหตุหนึ่งของการล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งสามารถอธิบายด้วยแนวคิดเรื่องการสื่อสารที่ผิดพลาด (miscommunication) ว่าการสื่อสารผ่านอวัจนภาษา ผ่านการเคลื่อนไหว การแสดงออกทางสีหน้าและน้ำเสียง อาจก่อให้เกิดการตีความที่ผิดพลาดได้มากกว่าการสื่อสารด้วยภาษาพูด ดังเช่นงานวิจัยของ Kristen N. Jozkowski (2015) ที่พบว่าผู้ชายเข้าใจว่าการปฏิเสธของผู้หญิงนั้นเป็นการเสแสร้งแกล้งทำ นัยของการที่ผู้หญิงปฏิเสธหมายถึงผู้หญิงต้องการอีกทั้งหากเป็นกรณีที่มีแอลกอฮอล์และสารเสพติดมาเกี่ยวข้อง ก็จะทำให้ประสิทธิภาพในการสื่อสารผ่านภาษากายยิ่งลดต่ำลงมากเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ประเด็นด้านพฤติกรรมการสื่อสารด้วยภาษากายหรือคำพูด ยังมีความสำคัญน้อยกว่าความสามารถในการอ่านสัญญาณหรือตีความหมายของการสื่อสารนั้น ๆ ดังที่ Lang (2018) ได้อธิบายว่า พฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจด้วยภาษากายแม้จะต้องมีความระมัดระวังในการสื่อสารเนื่องจากอาจนำไปสู่การเข้าใจที่ผิดพลาด แต่สิ่งที่สำคัญกว่าคือการตระหนักอยู่เสมอว่าทุกคนที่เกี่ยวข้องในการมีเพศสัมพันธ์นั้นมีความยินยอมพร้อมใจ

ดังนั้น ในประเด็นพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศจึงควรมุ่งเน้นในการส่งเสริมทักษะในการตีความความหมายให้ถูกต้อง

นอกจากนี้ยังมีประเด็นด้านพฤติกรรมการสื่อสารที่ได้รับอิทธิพลของแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิม (traditional sexual script) ของชายและหญิงกลุ่มรักต่างเพศ ที่จะแสดงบทบาทการเป็นชายฝ่ายรุกและผู้หญิงเป็นฝ่ายรับ (women' and men's sexual role) นักศึกษามหาวิทยาลัยในบริบทสังคมไทยมีความเข้มข้นของการแสดงออกของบทบาทเพศที่ชัดเจน ซึ่งอาจจะเป็นผลจากความเชื่อฝังหัวผ่านระบบวิถีคิดเรื่องเพศในเรื่องนิยามการเป็นกุลสตรี สำหรับความเป็นหญิง ที่ไม่ควรพูดเรื่องเพศ ไม่แสดงออกถึงความต้องการของตนเองอย่างเปิดเผยเกินงาม เช่นเดียวกับความเป็นชาย ที่ควรเป็นฝ่ายเชี่ยวชาญในเรื่องเพศ การแสดงบทบาทนำในเรื่องบนเตียง พฤติกรรมการสื่อสารทางเพศที่แสดงออกมาในรูปแบบนี้ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเองแม้จะเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่น่าจะเป็นกลุ่มที่เปิดเผยเรื่องเพศมากกว่าช่วงวัยอื่น ๆ แต่ก็ยังเป็นกลุ่มที่ก้าวไปไม่พ้นจากรอบเพศภาวะของตน ผลการศึกษานี้ได้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาในต่างประเทศเช่นเดียวกัน ดังงานวิจัยของ T. Humphreys (2007) และ Kristen N. Jozkowski and Peterson (2013) ที่พบว่าพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยสอดคล้องกับแบบฉบับทางเพศแบบดั้งเดิมตามรูปแบบของบทบาทชายและหญิง ซึ่งผลจากการแสดงออกพฤติกรรมทางเพศที่ถูกจำกัดอยู่ภายใต้กรอบของแบบฉบับทางเพศนี้ Humphreys และ Jozkowski et al. ได้อธิบายว่าเป็นพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการตำรังไว้ซึ่งสังคมที่สนับสนุนการข่มขืน เนื่องจากการสร้างความคาดหวังต่อผู้หญิงในการเป็นฝ่ายรับ ที่ต้องต้อนรับหรือปฏิเสธ มากกว่าการสำรวจความต้องการอันแท้จริงของตนเอง เพียงเพื่อรักษาภาพลักษณ์ของตนเองไม่ให้ดูเปิดเผยเรื่องเพศมากเกินไป ทำให้ผู้หญิงที่ไม่ได้สื่อสารความยินยอมพร้อมใจของตนเองต้องจำต้องยอมตามบทบาทฝ่ายรับโดยที่ตนเองไม่ต้องการ

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ กล่าวโดยสรุปได้ว่าในสถานการณ์ความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยไทยอยู่ในระดับที่มีความตระหนักในระดับน้อย และยังพบประเด็นต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับปัจจัย ที่เป็นอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากงานวิจัยและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มนักวิชาการและนักกิจกรรมที่ทำงานเรื่องการยุติความรุนแรงทางเพศในสังคมไทยเกี่ยวกับอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ต่อไป ดังรายละเอียดการอภิปรายผลในประเด็นต่อไป

6.2.2 ประเด็นที่ 2 กำแพงอุปสรรค 5 ชั้นของการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

จากแนวคิดสตรีนิยม โดยใช้แนวคิดหลักเรื่อง “ชายเป็นใหญ่” มาใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาเชิงโครงสร้าง ร่วมกับแนวคิดเรื่องเพศภาวะและเพศวิถีที่มาช่วยขยายมุมมองในการทำความเข้าใจปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศที่เป็นผลมาจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบผลการศึกษที่สอดคล้องกับแนวคิดสตรีนิยมที่ว่า การสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศต้องทำงานกับการสร้างความเข้าใจในเรื่องความสัมพันธ์เชิงอำนาจ เพศภาวะ และเพศวิถีอันเป็นแก่นรากลึกของการแก้ปัญหาที่ปวง ซึ่งจากการผลการศึกษาได้เผยให้เห็นถึงความซับซ้อนของอุปสรรคในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ที่สามารถแบ่งกลุ่มออกมาได้เป็นกำแพงอุปสรรคถึง 5 ชั้นด้วยกัน โดยในชั้นแรกที่สำคัญคือฐานรากของระบบวิถีคิดเรื่องเพศ แบบชายเป็นใหญ่และวัฒนธรรมอำนาจนิยม และอุปสรรคชั้นที่สองคือมายาคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ อุปสรรคสองชั้นแรกนี้เป็นส่วนที่ต้องสร้างให้เกิดขึ้น ดังที่ Pineau (1989) ได้วิพากษ์ถึงปัญหาการพิจารณาตีการล่วงละเมิดทางเพศว่าสิ่งที่ป็นปัญหาสำคัญคือทัศนคติแบบชายเป็นใหญ่ในกระบวนการยุติธรรม และการต่อสู้มายาคติที่สนับสนุนการล่วงละเมิดทางเพศ (rape myth) และจากอุปสรรคสองชั้นแรกได้ส่งอิทธิพลต่ออุปสรรคชั้นต่อ ๆ มานั้นคือ แบบฉบับทางเพศ รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ และปัจจัยอื่น ๆ ทางสังคมที่ได้สนับสนุนและหล่อเลี้ยงให้ความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศเกิดขึ้นได้ยาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่องสถานการณ์การรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ได้กล่าวไปในประเด็นก่อนหน้า จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการพิจารณาถึงทางออกในการสร้างการเรียนรู้ หรืออาจจะป็นเพศวิถีใหม่ให้เกิดขึ้นในสังคมเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมที่มีสุขภาวะทางเพศที่ดีขึ้น

จากกำแพงอุปสรรคทั้ง 5 ชั้นนี้ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นว่าการสั่นคลอนระบบฐานรากวิถีคิดเพื่อขยับให้สังคมก้าวไปสู่บรรทัดฐานใหม่โดยนำแนวคิดเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศมาใช้มีความท้าทายในหลายระดับ ทั้งระดับปัจเจกบุคคล และระดับสังคม การเลือกใช้เครื่องมือในการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงจึงมีส่วนสำคัญ จากทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusions of Innovation Theory) ของ Rogers (2004) เป็นทฤษฎีด้านการสื่อสารที่เป็นแนวทางในการวางแผนการสื่อสารเพื่อสนับสนุนให้บุคคลเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตแบบใหม่ ซึ่งถือเป็นแนวคิดที่มีบทบาทอย่างมากในการส่งเสริมและแก้ไขปัญหาสุขภาวะ โดยเฉพาะในประเด็นการถ่ายทอดความรู้สู่เยาวชนเพื่อขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มเยาวชนในด้านพฤติกรรมระดับบุคคล และในงานวิจัยของ มนต์ ขอเจริญ (2552) พบว่าการสื่อสารแบบแพร่กระจาย โดยการถ่ายทอดนวัตกรรมความรู้ผ่าน

ช่องทาง “สื่อบุคคล” มีบทบาทในการกระตุ้นเร้าให้เยาวชนเกิดวิธีคิดใหม่ ๆ อย่างมาก ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในบุคคลที่เป็นปัจจัยเร่งปฏิกิริยาที่สำคัญของการสร้างการเปลี่ยนแปลงระดับบุคคลโดยทำให้บุคคลเกิดความตระหนักรู้ในตนเอง นำไปสู่ความตั้งใจในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

ผู้วิจัยมีความตระหนักอย่างยิ่งต่อการวางแผนการสื่อสารเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงแบบองค์รวม และเห็นความสำคัญต่อการสื่อสารที่ควรสร้างผลกระทบในระดับโครงสร้าง แต่ความท้าทายในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในประเด็นดังกล่าวมีความจำเป็นต้องอาศัยซึ่งความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ สถาบันทางสังคมที่ร่วมมือกันทำงานอย่างเป็นระบบเพื่อให้เกิดการแพร่กระจายนวัตกรรมเพื่อสุขภาวะทางเพศนี้อย่างแท้จริง ทำให้ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้พยายามมุ่งที่การสร้างตัวแทนแห่งการเปลี่ยนแปลง (agent) ที่จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยส่งต่อและแพร่กระจายเพื่อให้องค์กรต่าง ๆ รับผิดชอบเพื่อสร้างแรงกระเพื่อมทางสังคมต่อไป

6.2.3 ประเด็นที่ 3 “Consentopia” กระบวนการบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

เครื่องมือในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยชิ้นนี้คือ ต้นแบบบอร์ดเกม “Consentopia” มีจุดเด่นด้านการเป็นสื่อกลางในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้เรื่องเพศสัมพันธ์รูปแบบใหม่ที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกเพลิดเพลิน เปิดพื้นที่การมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการเรียนรู้เรื่องเพศอย่างสร้างสรรค์ ได้ทบทวนตัวตนและความรู้สึก ตลอดจนมุมมองเกี่ยวกับประเด็นเพศสัมพันธ์ อีกทั้งเป็นปัจจัยที่ช่วยเร่งปฏิกิริยาในการเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศที่ใช้การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การสวมบทบาทสมมติเพื่อจำลองสถานการณ์เสมือนจริง ที่ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร ตระหนักถึงความซับซ้อนของความปรารถนาทางเพศ และทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่นในเรื่องเพศสัมพันธ์มากขึ้น ประโยชน์จากบอร์ดเกมนี้ในฐานะตัวแทนการเปลี่ยนแปลง จะเป็นเครื่องมือช่วยสำหรับนักบรรณารักษ์ วิทยากร ครู อาจารย์ กลุ่มนักศึกษาหรือกลุ่มวัยรุ่น และผู้สนใจทั่วไป ในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เพื่อแก้ไขปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ และสร้างสุขภาวะทางเพศที่เป็นสุขในสังคม

จากผลการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม ตั้งแต่ฉบับพัฒนาครั้งที่ 1 มาจนถึงการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมฉบับปรับปรุง ผู้วิจัยพบว่าต้นแบบบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นนี้มีศักยภาพในการสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ เนื่องจากได้เปิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านการสื่อสารทางเพศในแบบที่ไม่คุ้นเคย (ใช้คำพูด ใช้ภาษากาย ใช้คำพูดร่วมกับภาษากายเพื่อสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ) อีกทั้งยังมีกฎกติกาการเล่นที่ทำให้ผู้เล่นทั้งหมดได้ทบทวนและตั้งคำถามกับการมีเพศสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน ทวนสอบความต้องการของตนเอง และผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของ

การสร้างวัฒนธรรมความยินยอมพร้อมใจ นั่นคือการตระหนักรู้ในสำคัญของความยินยอมพร้อมใจ ต้นแบบบอร์ดเกมนี้ได้วางรากฐานของความเข้าใจเรื่องการสื่อสารการยินยอมพร้อมใจทางเพศไว้ผ่านกฎกติกา เครื่องมือกลศาสตร์ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ภายใต้กระบวนการบอร์ดเกมทั้ง 3 ชั้นตั้งแต่ก่อนการเล่น ระหว่างการเล่น และหลังการเล่น

ในด้านกลศาสตร์หลักของเกมในการใช้การสวมบทบาทสมมติ ได้ช่วยเปิดพื้นที่ใหม่ ๆ ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ความเป็นไปได้อื่น ๆ เช่นบทบาทของเพศที่ต่างไปจากตนเอง บุคลิกภาพของคนที่แตกต่างกันหลากหลาย รวมถึงรูปแบบความสัมพันธ์แบบต่าง ๆ ที่ในชีวิตจริงไม่ได้เคยมีประสบการณ์มาก่อน การเรียนรู้ผ่านการสวมบทบาทยังทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสร้างเสริมจินตนาการให้กับผู้เล่นให้เกิดอารมณ์ร่วมได้ เพิ่มความสนุกสนานและหลุดจากความเป็นจริงของตนเอง ทำให้ผู้เล่น “กล้า” ที่จะลงมา “เล่น” กับพื้นที่ใหม่นี้ได้มากกว่าการใช้ตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง การสื่อสารเรื่องเพศในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เรื่องง่ายที่คนทั่วไปจะกล้าเปิดเป็นประเด็นอย่างเปิดเผย หากแต่บอร์ดเกมนี้ได้เชื่อเชิญและอนุญาตให้ผู้เล่นได้กล้า และลองสื่อสารอย่างจริงจัง และไม่จำเป็นต้องรู้สึกผิดเพราะนี่คือเกมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อนร่วมเล่นจะเป็นเหมือนพื้นที่ปลอดภัยที่อนุญาตกันและกันในการสร้างวงสนทนาที่เปิดรับ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป็นการสร้างวัฒนธรรมอำนาจร่วม ที่ทุกคนต่างเคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกันเป็นพื้นฐาน ดังเช่น กลศาสตร์การให้คะแนนเป็นระบบการให้ความสำคัญกับการระมัดระวังการสื่อสาร ระมัดระวังกริยาต่าง ๆ ที่จะปฏิบัติต่อกัน เป็นการสื่อถึงความสำคัญของการตรวจสอบ “ขอบเขต” (Boundary) ของผู้เล่นแต่ละคน ทำให้ผู้เล่นรู้จักที่จะ “สังเกตผู้อื่น” มากขึ้น เช่น บางคนอาจจะชอบที่จะให้พูดทะเลาะแบบเปิดเผย แต่บางคนอาจจะต้องการการสื่อสารหรือแสดงออกในแบบที่อ่อนโยนมากกว่า เป็นต้น

การฝึกฝนทักษะการสื่อสาร เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ต้นแบบบอร์ดเกมนี้ได้เปิดพื้นที่ให้ผู้เล่นได้สร้างสรรค์และฝึกฝนทักษะการสื่อสารได้อย่างเต็มที่ โดยนำเอาผลการวิจัยเรื่องรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจเมื่อยินยอมพร้อมใจ และเมื่อไม่ยินยอมพร้อมใจมาใช้ในทุกรูปแบบ ผู้เล่นจะได้ทดลองสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ ยิ่งเล่นยิ่งได้เปิดประสบการณ์การสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะผู้เล่นที่ได้รับบทบาทเป็น The Lover คือผู้ที่จะได้ฝึกฝนทักษะในการตอบรับและปฏิเสธโดยตรง จึงเป็นส่วนที่ผู้เล่นที่เล่นในเกมนี้ควรได้ลองสวมบทบาทดังกล่าวเพื่อการเรียนรู้ที่เต็มประสิทธิภาพ แต่อย่างไรก็ตามแม้ไม่ได้เล่นในทุกบทบาท การได้เข้าร่วมเล่นเกมก็จะเป็นการได้เรียนรู้บริบท สถานการณ์และวิธีการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ ได้ไปในตัว และนอกจากนี้เบื้องหลังของการชนะเกมหรือจบภารกิจ เมื่อมีผู้เล่นที่ขอมิเพศสัมพันธ์ได้สำเร็จ เป็นการสร้างบทเรียนเรื่องความคาดหวังของการมีเพศสัมพันธ์ในชีวิตจริง ความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เป็นหลักการที่ต้องอาศัยความต้องการที่ทุกฝ่ายในความสัมพันธ์ต่างตกลงยินยอมที่จะมี

เพศสัมพันธ์กัน ดังนั้นความเป็นไปได้ในการได้รับความยินยอมจากใครสักคนอาจเป็นเรื่องที่ไม่ได้ง่ายนัก และต้องอาศัยการสื่อสารที่จะช่วยให้ทุกฝ่ายเข้าใจกันได้อย่างแท้จริง

อย่างไรก็ตาม บอร์ดเกมนี้ยังมีข้อจำกัดในด้านการสร้างบริบทความสัมพันธ์เฉพาะที่นำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ที่ “มิใช่การล่วงละเมิดทางเพศ” กล่าวคือประสบการณ์ในเกมมุ่งเน้นประสบการณ์การมีเพศสัมพันธ์ที่ดี ประสบการณ์ที่ดี มากกว่า “การเอาตัวรอดจากการมีเพศสัมพันธ์หรือการบีบบังคับเพื่อการมีเพศสัมพันธ์” ดังนั้นจึงมิใช่บอร์ดเกมเพื่อการสร้างทักษะในการเอาตัวรอดจากภัย แต่เป็นการมุ่งเน้นการสร้างฐานความคิดของการสร้างเพศสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นกับคนที่รัก หรือคนที่ต้องการมีความสัมพันธ์ด้วยมากกว่า

ต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้นำมาสร้างขึ้นจากเป้าหมายเพื่อการการสลายกำแพงอุปสรรคทั้ง 5 ชั้นที่ได้กล่าวไปข้างต้น ตั้งแต่อุปสรรคระดับขั้นฐานราก ด้านระบบวิธีคิดเรื่องเพศแบบชายเป็นใหญ่และอำนาจนิยม บอร์ดเกมนี้มุ่งสร้างพื้นที่ของการเคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกันเป็นแก่นสำคัญพื้นฐานกลศาสตร์ของเกมสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่เชื่อเชิญให้ผู้เล่น ซึ่งอยู่ในฐานะกลุ่มเป้าหมายของการสื่อสารได้จำลองบทบาท และสถานการณ์ที่มีกฎกติกาบางอย่างขึ้นให้เปิดรับพฤติกรรมใหม่ผ่านการเล่นเกมที่มีความเพลิดเพลิน นอกจากนี้ยังส่งเสริมด้วยปัจจัยเชิงพื้นที่ซึ่งได้รับการผ่านพื้นที่จริง และใช้รูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อบุคคล ทำให้บอร์ดเกมดังกล่าวมีศักยภาพในการกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างลึกซึ้งมากกว่า และสำหรับอุปสรรคชั้นที่ 3 และ 4 ด้านแบบฉบับทางเพศ และรูปแบบการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ต้นแบบบอร์ดเกมนี้ได้สร้างการเรียนรู้และมุมมองใหม่ต่อการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศรูปแบบใหม่ นำเสนอวิธีการสื่อสารเรื่องเพศด้วยคำพูด ภาษากายเพื่อตรวจสอบความยินยอมพร้อมใจ และความปรารถนาของทุกฝ่ายในการมีเพศสัมพันธ์ พร้อมให้ผู้เล่นกลุ่มเป้าหมายได้ฝึกฝนทักษะดังกล่าวผ่านกระบวนการบอร์ดเกมไปในตัว เป็นการเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลิน และอยู่ในสภาวะอารมณ์ที่ผ่อนคลายพร้อมเปิดรับการเรียนรู้ ซึ่งถือเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้มากกว่าการนำเสนอความรู้แบบตรงไปตรงมาเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับที่ Hinebaugh (2009) นักวิชาการด้านการศึกษาที่กล่าวว่า “บอร์ดเกมคือตัวกระตุ้นในการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ทางปัญญา กระตุ้นความสนใจใคร่รู้ในความรู้และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หากบอร์ดเกมครอบคลุมถึงพื้นที่องค์ความรู้ หรือเน้นในด้านการฝึกฝนการแก้ไขปัญหา บอร์ดเกมก็จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจองค์ความรู้และพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาด้วยแรงจูงใจที่มากเท่าทวี” และในส่วนอุปสรรคชั้นที่ 5 ประเด็นด้านพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศในสังคม ต้นแบบบอร์ดเกมนี้เข้ามาเป็นตัวสลายกำแพงที่ดีในการเริ่มต้นพูดคุยเรื่องเพศ ก้าวข้ามอคติที่ฝังลึกในมโนทัศน์ของคนไทยที่ว่า “เรื่องเพศเป็นเรื่องห้ามพูด” ด้วยการต้องพูดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ กระบวนการบอร์ดเกมจะสร้างสถานการณ์จำลองที่ให้ผู้เล่น

กลุ่มเป้าหมายสวมบทบาท เพื่อเพิ่มความผ่อนคลายและกล้าที่จะสื่อสารเรื่องเพศมากขึ้น และเมื่อกระบวนการผ่านไปจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกคุ้นชินกับพฤติกรรมใหม่ที่ตนสามารถสื่อสารเรื่องเพศออกมาได้ โดยไม่ได้รู้สึกเคอะเขิน เพราะมี “เพื่อน” สมาชิกผู้เล่นคนอื่น ๆ และผู้นำบอร์ดเกมที่โอบอุ้มให้สถานะที่รู้สึกว่าการสื่อสารเรื่องเพศเป็นพื้นที่ปลอดภัยที่จะเปิดเผยและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องเพศจากงานวิจัยในต่างประเทศ ได้ชี้ให้เห็นว่ามีประสิทธิภาพอย่างมากในการสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ และสร้างเสริมสุขภาวะทางเพศที่ดีให้กับวัยรุ่น จากงานวิจัยด้านการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษา ของ Van der Stege, van Staa, Hilberink, and Visser (2010) ได้สร้างบอร์ดเกมเพื่อกลุ่มวัยรุ่นสำหรับกลุ่มผู้ป่วยเรื้อรัง (chronic condition) พบว่า บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพสูงในการช่วยพัฒนาการสื่อสารเรื่องเพศกับกลุ่มเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชนกลุ่มเปราะบางที่มีความต้องการการกระตุ้นการเรียนรู้มากกว่าปกติ และได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญว่าเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมในการใช้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นได้ เช่นเดียวกับที่กระบวนการบอร์ดเกมนี้ ได้สร้างพื้นที่ของการสื่อสารเรื่องเพศในเชิงบวกที่ครอบคลุมมิติที่หลากหลาย โดยมุ่งเน้นด้านการฝึกฝนทักษะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจ ทั้งยังสอดแทรกความรู้เรื่องเพศวิถี เพศสภาพ หรือมิติความหลากหลายทางเพศให้กับผู้เล่นไปพร้อม ๆ กัน

ต้นแบบบอร์ดเกมนี้ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมสื่อส่งเสริมความรู้ที่แตกต่างจากสื่อการเรียนรู้ด้านเพศวิถีศึกษาที่มีมา แต่เดิมสื่อการเรียนการสอนเรื่องเพศในระบบการศึกษาที่มุ่งเน้นการสอนในเชิงให้จดเว้นการมีเพศสัมพันธ์ พบได้ในหลายประเทศทั่วโลก (Kirby, 2007); (Melanie Ann Beres, 2014) ตลอดจนหลักสูตรการสอนเรื่องเพศในระบบการศึกษาไทย ที่มุ่งเน้นการสอนในประเด็นเชิงชีววิทยา หรือที่เกี่ยวกับการป้องกันการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นมากกว่าการให้ความรู้ในเรื่องเพศภาวะ สิทธิทางเพศ (พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, 2559) ด้วยความสดใหม่ของประเด็นการสื่อสาร และแนวทางและรูปแบบใหม่ ๆ ในการสร้างการเรียนรู้และความตระหนักในด้านเพศวิถีศึกษาที่ไม่เคยมีมาก่อน อาจนำไปสู่จุดกระแสดความสนใจในสังคม ซึ่งอาจจะช่วยทำให้เกิดการส่งเสริม ส่งต่อไปสู่วงกว้างได้มากยิ่งขึ้น ด้วยทั้งผ่านสื่อมวลชน และภาคประชาสังคม เพื่อให้เป็นต่อแสงไฟแห่งการถกเถียง พูดคุย แลกเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อการสื่อสารเรื่องเพศ และความสัมพันธ์ในสังคมไทยต่อไป

ขณะเดียวกัน ด้วยกระแสของธุรกิจบอร์ดเกมที่กำลังมีแนวโน้มของการเติบโตที่สูงขึ้น จากรายงานส่วนแบ่งทางการบอร์ดเกมโลก โดย ReportLinker (2019, September) คาดการณ์ว่าตลาดบอร์ดเกมมีแนวโน้มเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องกว่าปี 10% อีกทั้งผลสำรวจด้านพฤติกรรมของผู้เล่นบอร์ดเกมในประเทศไทย โดย Thai boardgame community (2019) ชี้ว่าตลาดบอร์ดเกมในกลุ่มผู้เล่น

ช่วงอายุเฉลี่ย 18.5 ปี กลุ่มนักเรียนนักศึกษาเป็นกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่ที่มีแนวโน้มเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ โดยประเภทเกมที่ชอบเป็นแนวปาร์ตี้เกม กลศาสตร์เกมแบบสวมบทบาท และแนวเรื่องแบบแฟนตาซี ซึ่งเป็นรูปแบบบอร์ดเกมที่สอดรับกับต้นแบบบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นนี้เป็นอย่างดี ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าการต่อยอดต้นแบบบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยชิ้นนี้มีโอกาสทั้งในด้านการพัฒนาทางสังคมและโอกาสด้านธุรกิจซึ่งจะช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายมิใช่เพียงแค่ช่วงวัยรุ่น วัยมหาวิทยาลัยเพียงเท่านั้น แต่รูปแบบของบอร์ดเกมยังได้เปิดพื้นที่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างความสัมพันธ์ของ ครอบครัว เพื่อน ระหว่างครูอาจารย์และนักเรียน ในการสื่อสารเรื่องเพศ และการเรียนรู้เพศวิถีแนวใหม่ที่ได้ดีมาก อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังตระหนักถึงข้อจำกัดสำคัญของการใช้รูปแบบการสื่อสารที่เป็นสื่อบุคคล และเงื่อนไขด้านระยะเวลา และจำนวนการเผยแพร่ต่อสังคมในวงกว้าง ดังเช่นผลการประเมินจากนักกิจกรรมและนักวิชาการที่ได้ชี้ถึงอุปสรรคดังกล่าวที่อาจจะเกิดขึ้น โดยเฉพาะการสร้างตัวแทนการเปลี่ยนแปลงที่จะช่วยส่งต่อกระบวนการเรียนรู้บอร์ดเกมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เนื่องจากการเล่นบอร์ดเกม มีข้อจำกัดในเรื่องของผู้สอนเล่น หรือผู้ดำเนินการเกม ที่จะต้องมีความเข้าใจในตัวเนื้อหา กฎกติกาของเกม เพื่อส่งต่อและถ่ายทอดกระบวนการเล่นให้กับผู้เล่นได้ ดังนั้นจึงอาจเป็นจุดอ่อนข้อสำคัญที่ต้องพัฒนาต่อ รวมทั้งการวางแผนกลยุทธ์ในการสื่อสารทางการรณรงค์แบบองค์รวม ที่จะช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงในระดับกว้างมากขึ้นด้วย

ดังนั้น แม้ว่าต้นแบบบอร์ดเกมจะเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้แก่นักศึกษาในระดับหนึ่ง แต่ในเชิงเนื้อหายังมีช่องว่างในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศอยู่เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะประสบการณ์ในการมีเพศสัมพันธ์ที่เป็นการละเมิด คุกคาม ที่อยู่ภายใต้ความสัมพันธ์เชิงอำนาจรูปแบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการถูกคุกคามจากคนที่ทำงานผู้บังคับบัญชา การคุกคามจากคนแปลกหน้า การล่วงละเมิดทางเพศภายในครอบครัว เป็นต้น ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าแนวคิดของบอร์ดเกมต้นแบบในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นที่การสร้างประสบการณ์เชิงบวกเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ที่ยินยอมพร้อมใจ โดยอาจทำให้ผู้เล่นไม่ได้มีประสบการณ์การคุกคามรูปแบบอื่น ๆ ที่จะพบได้ในชีวิตประจำวัน หรือเป็นการสร้างทักษะในการเอาตัวรอดจากภัยการคุกคามต่าง ๆ ได้อย่างครอบคลุม นอกจากนี้ยังรวมถึงองค์ความรู้ในเชิงการป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ที่ไม่มีเนื้อหาผ่านเกม ซึ่งเป็นประเด็นที่สามารถพัฒนาต่อยอดเพิ่มเติมในการพัฒนาบอร์ดเกมครั้งต่อ ๆ ไปได้

และในด้านของการส่งเสริมและผลักดันในระดับนโยบาย ผู้วิจัยเชื่อว่าการได้รับความร่วมมือจากองค์กร ทูต ในการส่งเสริมและสนับสนุนก็เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งยวด หน่วยงานภาครัฐ นักส่งเสริมสุขภาพทางเพศ บุคลากรด้านการศึกษา ผู้เกี่ยวข้องในด้านนโยบายด้านการกำกับดูแลสุขภาพทางเพศในระดับประเทศ ตลอดจนนโยบายระดับมหาวิทยาลัย ควรตระหนักถึงความสำคัญของ

การส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศในสถาบันการศึกษาอย่างจริงจังและต่อเนื่อง เพราะหากผู้กำหนดนโยบายมองไม่เห็นถึงความสำคัญของแก้ไขปัญหา การเปลี่ยนแปลงระดับโครงสร้างทางสังคมก็เกิดขึ้นได้ยากยิ่ง แม้คนตัวเล็ก ๆ ในสังคมจะพยายามขับเคลื่อนด้วยแรงกำลังมากเพียงใดก็ตาม

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

- 1) เนื้อหาของบอร์ดเกมมีเนื้อหาทางเพศ ไม่เหมาะกลุ่มผู้เล่นอายุต่ำกว่า 18 ปี
- 2) ต้นแบบบอร์ดเกม Consentopia ในงานวิจัยนี้ ออกแบบมาเพื่อสร้างการเรียนรู้ทักษะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศเบื้องต้น สำหรับการเรียนรู้ในกลุ่มวัยรุ่น เหมาะกับผู้เล่นอายุ 18 ขึ้นไป ซึ่งมุ่งเน้นการนำเสนอบริบทด้านความสัมพันธ์แบบใกล้ชิด (intimacy relationship) ประสบการณ์ทางเพศที่มีความเฉพาะเจาะจง เนื่องจากอ้างอิงจากผลการวิจัยในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย
- 3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสุขภาวะทางเพศในกลุ่มวัยรุ่นควรส่งเสริมให้มีการสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และหลักการเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศเพื่อป้องกันปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ และเสริมสร้างสุขภาวะทางเพศเชิงบวกอย่างจริงจัง โดยสามารถนำต้นแบบบอร์ดเกม Consentopia ไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารและสร้างกระบวนการเรียนรู้
- 4) ควรสร้างและพัฒนาหลักสูตรอบรม กิจกรรมส่งเสริมความตระหนักในระดับกลุ่มเครือข่ายสังคมมหาวิทยาลัย และระดับสังคม เกี่ยวกับการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจควบคู่ไปกับการส่งเสริมการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
- 5) ส่งเสริมให้มีการพัฒนาผู้ดำเนินกระบวนการเกมนำร่อง เพื่อเรียนรู้และฝึกฝนการใช้กระบวนการบอร์ดเกมเพื่อนำสื่อไปใช้อย่างเข้าใจ และมีประสิทธิภาพ โดยอาจนำร่องกับกลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัย กระบวนกร นักกิจกรรมที่ทำงานหรือสนใจในประเด็นเพศวิถี เพศศึกษา ตลอดจนการพัฒนาสังคมในเรื่องสุขภาวะทางเพศ
- 6) ควรพัฒนาคุณภาพด้านองค์ประกอบศิลป์ของบอร์ดเกมให้มีความสวยงาม แข็งแรง นำใช้งานมากขึ้น โดยสามารถขยายผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมเพื่อแจกจ่ายไปยังมหาวิทยาลัยภาคส่วนต่าง ๆ ในประเทศ รวมถึงเครือข่ายธุรกิจร้านบอร์ดเกมต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงได้มากขึ้น

6.3.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมครั้งต่อไป

- 1) จากผลการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งที่ 2 พบว่ากระบวนการเกมยังเป็นการใช้กลศาสตร์เกมที่เน้นการใช้ปัญญาฐานความคิดในการเล่นและปฏิสัมพันธ์ ในการพัฒนาบอร์ดเกมครั้งต่อไปอาจปรับปรุงกลศาสตร์เกมเพื่อให้มีการทวนสอบเชิงความรู้สึก หรือฝึกปัญญาฐานใจในการเล่นมากขึ้น เนื่องจากการเชื่อมโยงมิติเรื่องความสัมพันธ์อาจต้องการฝึกฝนการเรียนรู้โดยใช้ความรู้สึก มาประกอบด้วยมิใช่เพียงการใช้ฐานคิดหรือการใช้เหตุผลเพียงอย่างเดียว
- 2) เสริมเนื้อหาด้านการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย เช่น การป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ฯลฯ

6.3.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการวิจัยเชิงทดลองสำหรับการประเมินผลประสิทธิภาพของบอร์ดเกมในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ก่อน-หลังการใช้กระบวนการบอร์ดเกม
- 2) งานวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มรักต่างเพศ ควรมีการศึกษาในกลุ่มเพศหลากหลายเพิ่มเติมต่อไป
- 3) ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณรวมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาภาพรวมของสถานการณ์ปัญหาการรับรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมด้านความยินยอมพร้อมใจ และปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเพื่อผลการวิจัยที่เป็นภาพรวมของระดับประเทศได้มากขึ้น
- 4) ควรมีการศึกษาถึงสภาพปัญหาและสถานการณ์การรับรู้ ความเข้าใจและพฤติกรรมความยินยอมพร้อมใจทางเพศในระดับเยาวชน โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ได้แก่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อวางแผนหลักสูตรและสื่อเพื่อการเรียนรู้ในการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับเยาวชนในทุกกระดับ
- 5) สามารถศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการกลศาสตร์บอร์ดเกมรูปแบบอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศด้วยบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาสื่อต้นแบบและต่อยอดเป็นงานวิจัยต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- 6 ภัยทางเพศในสถานศึกษา ถึงเวลาต้องแก้ไขอย่างเป็นระบบ. (ม.ป.ป). Retrieved from https://www.hiso.or.th/hiso/picture/reportHealth/ThaiHealth2009/thai2009_17.pdf
- BBCthai (Producer). (2019). คุณค่าทางเพศในมหาวิทยาลัย : "เรื่องแบบนี้เกิดขึ้นได้กับทุกคน".
- Chanan Yodhong. (2017). ในโลกที่ชายเป็นใหญ่ ก็เชื่อว่าผู้ชายจะไม่ถูกกดขี่. Retrieved from <https://thematter.co/thinkers/tears-of-toxic-masculinity/77379>
- Sopontammarak, A. (2559). ใครว่ามหา'ลัย ปลอดภัย The Hunting Ground. Retrieved from <https://www.thaihealth.or.th/Content/31253-%E0%B9%83%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AB%E0%B8%B2%60%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%A2%20%E0%B8%9B%E0%B8%A5%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%A2%20The%20Hunting%20Ground%20.html>
- Thaipublica (Producer). (2017). ทฤษฎี (เถื่อน) เกมของ “เดวิด สุกกำเนต” ในสังคมที่ต้องเรียนรู้จากความผิดพลาด.
- กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว. (2560). รายงานข้อมูลสถานการณ์ ด้านความรุนแรงในครอบครัว สำหรับการรายงานตามมาตรา 17 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้กระทำความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550 ประจำปี 2559. Retrieved from
- กฤตยา อาชวนิจกุล. (2558). ความรุนแรงทางเพศเป็นปัญหาที่ใหญ่ที่สุดของผู้หญิงในสังคมไทย. In กฤตยา อาชวนิจกุล (Ed.), ข่มขืน: มายาคติและความรุนแรงซ้ำซ้อน. นครปฐม: สมาคมเพศวิถีศึกษา.
- กฤตยา อาชวนิจกุล, และพริศรา แซ่ก๊วย. (2551). การควบคุมเรื่องเซ็กซ์ กับ 'เพศวิถี' ที่เปลี่ยนไป. ประชากรและสังคม.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). ผู้หญิง/ผู้ชาย: ที่บ้าน/ที่สาธารณะ. In สตรีศึกษา 2: ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2561). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ, และสมสุข หินวิมาน,. (2561). สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

- เกษมศรี อัครพงศ์ธร. (2554). กระบวนการให้ความรู้เรื่องเพศในสังคมไทย. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, กรุงเทพฯ.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558, 14 เมษายน). บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. Retrieved from <http://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>.
- ณัฏฐ์ ลีลาอมรพันธ์. (2558). ปัญหาการดำเนินคดีความผิดเกี่ยวกับเพศ กรณีการมีเพศสัมพันธ์โดยความยินยอมระหว่างเด็ก. นิติศาสตร์มหาบัณฑิต,
- นพพร ประชากุล. (2544). มายาคติ ของ Roland Barthes. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- นพวรรณ ปราบกวางค์. (2559). ทักษะของนักศึกษาต่อการคุกคามทางเพศในสถานศึกษา. (สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.,
- นันทิกา ตั้งเพียร และ กฤตยา แสวงเจริญ. (2560). การรับรู้การล่วงละเมิดทางเพศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยในจังหวัดขอนแก่น. วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ, 35(2), 207-215.
- นิธิ นิธิวีรกุล. (2017). ชวนวัยโจ๋ออกแบบเกม อัพเลเวลให้สังคม. Retrieved from https://waymagazine.org/game_design/
- ประชาไท. (2017). ถก ‘เซ็กซ์แฟร์ๆ’: ‘ถ้า Yes นาที่นี้ นาที่ต่อไป No ก็คือ No’. Retrieved from <https://prachatai.com/journal/2017/08/72733>
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์. (2551). การสื่อสารประเด็นสาธารณะและการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, และคณะ. (2559). รายงานผลการวิจัยเพื่อทบทวนการสอนเพศวิถีศึกษาในสถานศึกษาไทย. Retrieved from
- โพสต์ทูเดย์. (2556). มหาลายน่าห่วงละเมิดทางเพศพุ่ง. Retrieved from <https://www.posttoday.com/social/general/199017>
- ภักพล พิระบูล และภานพ ทศนวัฒน์. (2559). โครงสร้างตลาดและกลยุทธ์การแข่งขันธุรกิจร้านบอร์ดเกม (Board game café). Retrieved from <https://www.slideshare.net/PakapolPerabul/paper-board-game-cafe>:
- มนต์ ขอเจริญ. (2552). การสื่อสารรณรงค์ด้านสุขภาพในเยาวชน: กรณีเครือข่ายเยาวชนงดเหล้า. นิเทศศาสตร์ดุสิตบัณฑิต,
- มณูญ ศิริวรรณ. (2519). วัฒนธรรมการเมืองไทย : ศึกษาเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวกับลักษณะอำนาจนิยมของประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,
- เรืองรัตน์ ปัญญาอง. (2526). ลักษณะอำนาจนิยมในครอบครัวไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,
- วารุณี ภูริสินสิทธิ์. (2545). สตรีนิยม: ขบวนการและแนวความคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: คบไฟ.

วิลาสินี พิพิชกุล, & กิตติ กันภัย. (2546). โครงการเพศและการสื่อสารในสังคมไทย. Retrieved from
 วิวัฒน์ไชย วรบรร. (2555). เกมเบ็ดเตล็ด. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ศรัณวิษณุ พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2019). ออกแบบเกม ออกแบบสังคม (โ. ออกแบบสังคม Ed.):
 โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศิริวรรณ ทิมวงศ์. (2533). อิทธิพลของสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัวชนชั้นล่าง ที่มี
 ต่อลักษณะอำนาจนิยมในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,

สถณี อาชวานันทกุล. (2559). BOARD | GAME | UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพฯ:
 สำนักพิมพ์แชนลอน.

สุชาดา ทวีสิทธิ์. (2550). ผู้หญิง ผู้ชาย และเพศวิถี: เพศภาวะศึกษาในงานมานุษยวิทยา. วารสาร
 สังคมศาสตร์, 19(1).

สุชีลา ดันชัยนันท์. (2528). เศรษฐศาสตร์การเมืองว่าด้วยวิวิเคราะห์ปัญหาข่มขืน และรูปการความ
 รุนแรงทางเพศ. วารสารเศรษฐศาสตร์การเมือง, 4(4), 89-102.

อวยพร เชื้อนแก้ว. (2555). เส้นทางสู่การเปลี่ยนแปลง เพศและความเป็นธรรมบนฐานจิตวิญญาณและ
 การเรียนรู้ด้วยหัวใจ. กรุงเทพฯ: มูลนิธิผู้หญิง.

ภาษาอังกฤษ

Abbey, A., Ross, L. T., McDuffie, D., & McAuslan, P. (1996). ALCOHOL AND DATING RISK
 FACTORS FOR SEXUAL ASSAULT AMONG COLLEGE WOMEN. *Psychology of
 Women Quarterly*, 20(1), 147-169. doi:10.1111/j.1471-6402.1996.tb00669.x

Adams-Curtis, L. E., & Forbes, G. B. (2004). College Women's Experiences of Sexual
 Coercion: A Review of Cultural, Perpetrator, Victim, and Situational Variables.
Trauma, Violence, & Abuse, 5(2), 91-122. doi:10.1177/1524838003262331

Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley,
 CA: New Riders Games.

Albee, G. W., & Ryan-Finn, K. D. (1993). An Overview of Primary Prevention. *Journal of
 Counseling & Development*, 72(2).

Atkin, C., & Freimuth, V. (2013). Guidelines for formative evaluation research in
 campaign design. In R. R. C. Atkin (Ed.), *Public Communication Campaigns*
 (Fourth Edition ed.). doi:10.4135/9781544308449

Australian Human Rights Commission Annual Report. (2018). Retrieved from

<https://www.humanrights.gov.au/our-work/commission-general/publications/annual-report-2017-2018>

- Banyard, V. L., Moynihan, M. M., & Plante, E. G. (2007). Sexual violence prevention through bystander education: An experimental evaluation. *Journal of Community Psychology, 35*(4).
- Barnes-Bennetts, H. G. (2016). *Positive sexual consent: an investigation into perception and communication of positive sexual consent in heterosexual couples in the UK*. (Master Thesis). Bournemouth University,
- Beckmann, A. (2003). "Sexual rights" and "sexual responsibilities" within consensual "S/M" practice. In M.Cowling & P.Reynolds (Eds.), *Making sense of sexual consent*. VT:Ashgate: Burlington.
- Beres, M. (2010). Sexual miscommunication? Untangling assumptions about sexual communication between casual sex partners. *Culture, Health & Sexuality, 12*(1), 1-14. doi:10.1080/13691050903075226
- Beres, M., Herold, E., & Maitland, S. (2004). Sexual Consent Behaviors in Same-Sex Relationships. *Archives of sexual behavior, 33*, 475-486.
doi:10.1023/B:ASEB.0000037428.41757.10
- Beres, M. A. (2007). 'Spontaneous' Sexual Consent: An Analysis of Sexual Consent Literature. *Feminism & Psychology, 17*(1), 93-108.
doi:10.1177/0959353507072914
- Beres, M. A. (2014). Rethinking the concept of consent for anti-sexual violence activism and education. *Feminism & Psychology, 24*(3), 373-389.
doi:10.1177/0959353514539652
- Borges, A., Banyard, V., & Moynihan, M. (2008). Clarifying Consent: Primary Prevention of Sexual Assault on a College Campus. *Journal of prevention & intervention in the community, 36*, 75-88. doi:10.1080/10852350802022324
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers: Non-digital Exercises for Video Game Designers*.
- Bussel, R. K. (2008). Beyond Yes or No: Consent as Sexual Proces. In J. Friedman & J. Velenti (Eds.), *Yes Means Yes!: Visions of Female Sexual Power and a World without Rape* (pp. 43). Berkeley, California USA: Publishers Group West.

- Byers, E. S. (1980). Female communication of consent and nonconsent to sexual intercourse. *Journal of the New Brunswick Psychological Association*, 5, 12–18.
- Cantor, D., Fisher, B., Chibnall, S., Harps, S., Townsend, R., Thomas, G., . . . Madden, K. (2015). *the AAU Campus Climate Survey on Sexual Assault and Sexual Misconduct*. Retrieved from
- Chapleau, K. M., Oswald, D. L., & Russell, B. L. (2008). Male Rape Myths: The Role of Gender, Violence, and Sexism. *Journal of Interpersonal Violence*, 23(5), 600-615. doi:10.1177/0886260507313529
- CNN (Producer). (2018, 2018 December). Only these 8 states require sex education classes to mention consent.
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. Berkeley University of California Press.
- ConsentEd. (n.d.). Use your power. Retrieved from http://www.consented.ca/tools_for_change/use-your-power/
- Eisler, R. (2002). *The Power of Partnership: Seven Relationships that will change your life*. Navato: CA: New World Library.
- Freitas, D. (2018). Consent on Campus : a Manifesto. Retrieved from <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5457272>
- Frith, H. (2009). Sexual scripts, sexual refusals and rape. In *Rape: Challenging contemporary thinking*. (pp. 99-122). Devon, United Kingdom: Willan Publishing.
- Frith, H., & Kitzinger, C. (1997). Talk about sexual miscommunication. *Women's Studies International Forum*, 20(4), 517-528. doi:[https://doi.org/10.1016/S0277-5395\(97\)87415-8](https://doi.org/10.1016/S0277-5395(97)87415-8)
- Gamlath, L. S. (2007). Outcomes and observations of an extended accounting board game. In *Developments in Business Simulations & Experiential Exercises* (Vol. 34, pp. 132-137).
- Hall, D. S. (1998). Consent for sexual behavior in a college student population. *Journal of Human Sexuality*, 1. Retrieved from <http://www.ejhs.org/volume1/consent1.htm>
- Hickman, S., & Muehlenhard, C. (1999). “By the semi-mystical appearance of a

- condom”: How young women and men communicate sexual consent in heterosexual situations. *Journal of Sex Research*, 36, 258-272.
doi:10.1080/00224499909551996
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. Maryland: Rowman & Littlefield Education.
- Humphreys, T. (2004). Understanding sexual consent: An empirical investigation of the normative script for young heterosexual adult. In M. C. P. Reynolds (Ed.), *Making sense of sexual consent*. UK: Aldershot.
- Humphreys, T. (2007). Perceptions of Sexual Consent: The Impact of Relationship History and Gender. *The Journal of Sex Research*, 44(4), 307-315.
doi:10.1080/00224490701586706
- Humphreys, T., & Herold, E. (2003). Should Universities and Colleges Mandate Sexual Behavior? *Journal of Psychology & Human Sexuality*, 15(1), 35-51.
doi:10.1300/J056v15n01_04
- Humphreys, T., & Herold, E. (2007). Sexual Consent in Heterosexual Relationships: Development of a New Measure. *Sex Roles*, 57(3), 305-315. doi:10.1007/s11199-007-9264-7
- Humphreys, T. P., & Brousseau, M. M. (2010). The Sexual Consent Scale–Revised: Development, Reliability, and Preliminary Validity. *The Journal of Sex Research*, 47(5), 420-428. doi:10.1080/00224490903151358
- Johnson, A. M., & Hoover, S. M. (2015). The Potential of Sexual Consent Interventions on College Campuses: A Literature Review on the Barriers to Establishing Affirmative Sexual Consent. *PURE Insights*, 4. Retrieved from <https://digitalcommons.wou.edu/pure/vol4/iss1/5>
- Jozkowski, K. N. (2015). “Yes Means Yes”? Sexual Consent Policy and College Students. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 47(2), 16-23.
doi:10.1080/00091383.2015.1004990
- Jozkowski, K. N., & Ekbia, H. R. (2015). "Campus Craft": A Game for Sexual Assault Prevention in Universities. *Games Health J*, 4(2), 95-106.
doi:10.1089/g4h.2014.0056
- Jozkowski, K. N., & Peterson, Z. D. (2013). College Students and Sexual Consent: Unique

- Insights. *The Journal of Sex Research*, 50(6), 517-523.
doi:10.1080/00224499.2012.700739
- Jozkowski, K. N., Peterson, Z. D., Sanders, S. A., Dennis, B., & Reece, M. (2014). Gender Differences in Heterosexual College Students' Conceptualizations and Indicators of Sexual Consent: Implications for Contemporary Sexual Assault Prevention Education. *The Journal of Sex Research*, 51(8), 904-916.
doi:10.1080/00224499.2013.792326
- Karjane, H. M., Fisher, B. S., & Cullen, F. T. (2002). *Campus sexual assault: How america's institutions of higher education respond*. Retrieved from
- Kim, J. L., Lynn Sorsoli, C., Collins, K., Zylbergold, B. A., Schooler, D., & Tolman, D. L. (2007). From Sex to Sexuality: Exposing the Heterosexual Script on Primetime Network Television. *The Journal of Sex Research*, 44(2), 145-157.
doi:10.1080/00224490701263660
- Kirby, D. B., Laris, B. A., & Roller, L. A. (2007). Sex and HIV education programs: Their impact on sexual behaviors of young people throughout the world. *Journal of Adolescent Health*, 40, 206-217.
doi:<http://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2006.11.143>
- Lang, J. (2018). *Consent : the new rules of sex education : every teen's guide to healthy sexual relationships*. Emeryville, CA: Althea Press.
- Lantz, J. F., Nelson, J. M., & Loftin, R. L. (2004). Guiding Children with Autism in Play: Applying the Integrated Play Group Model in School Settings. *TEACHING Exceptional Children*, 37(2), 8-14. doi:10.1177/004005990403700201
- Lim, G. Y., & Roloff, M. E. (1999). Attributing sexual consent. *Journal of Applied Communication Research*, 27(1), 1-23. doi:10.1080/00909889909365521
- McMahon, S., Wood, L., Cusano, J., & Macri, L. M. (2019). Campus Sexual Assault: Future Directions for Research. *Sexual Abuse*, 31(3), 270-295.
doi:10.1177/1079063217750864
- Millett, K. (2000). *Sexual politics*. Urbana: University of Illinois Press.
- Muehlenhard, C. L., Humphreys, T. P., Jozkowski, K. N., & Peterson, Z. D. (2016). The Complexities of Sexual Consent Among College Students: A Conceptual and Empirical Review. *The Journal of Sex Research*, 53(4-5), 457-487.

doi:10.1080/00224499.2016.1146651

Muehlenhard, C. L., & Peterson, Z. D. (2005). Wanting and not wanting sex: The missing discourse of ambivalence. *Feminism and Psychology, 15*, 15–20.

doi:doi:10.1177/0959-353505049698

O'Byrne, R., Hansen, S., & Rapley, M. (2008). "If a girl doesn't say 'no'...": young men, rape and claims of 'insufficient knowledge'. *Journal of Community & Applied Social Psychology, 18*(3), 168-193. doi:10.1002/casp.922

O'Byrne, R., Rapley, M., & Hansen, S. (2006). "You couldn't say 'no', could you?": Young men's understandings of sexual refusal. *Feminism and Psychology, 16*.

Ortiz, R. R., & Shafer, A. (2018). Unblurring the lines of sexual consent with a college student-driven sexual consent education campaign. *Journal of American College Health, 66*(6), 450-456. doi:10.1080/07448481.2018.1431902

Osman, S. L. (2003). Predicting Men's Rape Perceptions Based on the Belief That "No" Really Means "Yes". *Journal of Applied Social Psychology, 33*(4), 683-692. doi:10.1111/j.1559-1816.2003.tb01919.x

Oxford Dictionary of English. (2010). Oxford University Press.

Peterson, Z. D., & Muehlenhard, C. L. (2007a). Conceptualizing the wantedness of women's consensual and nonconsensual sexual experiences. *Journal of Sex Research, 44*, 72–88. doi: doi:10.1080/00224490709336794

Piek, J. J. H. (2016). *(RE)WRITING SEXUAL CONSENT: AFFIRMATIVE CONSENT CULTURE IN SEXUAL MISCONDUCT POLICIES OF HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS*. (Master Degree). North Dakota State University of Agriculture and Applied Science,

Pineau, L. (1989). Date Rape: A Feminist Analysis. *Law and Philosophy, 8*(2), 217-243. doi:10.2307/3504696

Pitagora, D. (2013). Consent vs. coercion: BDSM interactions highlight a fine but immature line. *New School Psychology Bulletin, 10*(1), 27–36.

ReportLinker (Producer). (2019, September). Board Games Market - Global Outlook and Forecast 2019-2024.

Rogers, E. M. (2004). *Diffusion of innovations 5th Ed*. New York, NY: The Free Press.

Rooyackers, P., & Hofland, M. (2002). *101 More Drama Games for Children : New Fun*

- and Learning with Acting and Make-Believe*. Alameda, CA, United States: Hunter House Inc.,U.S.
- Rubin, G. (1999 [1984]). Thinking Sex: Notes for a Radical. Theory for the Politics of Sexuality". In R. Parker & P. Aggleton (Eds.), *Culture, Society and Sexuality: A Reader*. New York: Routledge.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. USA: Elsevier.
- Shafer, A., Ortiz, R. R., Thompson, B., & Huemmer, J. (2018). The Role of Hypermasculinity, Token Resistance, Rape Myth, and Assertive Sexual Consent Communication Among College Men. *Journal of Adolescent Health, 62*(3, Supplement), S44-S50. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.10.015>
- Thai boardgame community. (2019). Thai boardgame community mini survey 2019. Retrieved from <https://infogram.com/thaiboardgame-community-mini-survey-2019-1h9j6q997lle2gz?live&fbclid=IwAR35yOnCGYVjEuNLdGwlpBGGs3OipzOUO0moOw0bvK9N6it1aTnCLLyQlBI>. <https://infogram.com/thaiboardgame-community-mini-survey-2019-1h9j6q997lle2gz?live&fbclid=IwAR35yOnCGYVjEuNLdGwlpBGGs3OipzOUO0moOw0bvK9N6it1aTnCLLyQlBI>
- Thomas, K. A., Sorenson, S. B., & Joshi, M. (2016). "Consent is Good, Joyous, Sexy": A banner campaign to market consent to college students. *Journal of American College Health, 64*(8), 639-650. doi:10.1080/07448481.2016.1217869
- Van der Stege, H., van Staa, A., Hilberink, S., & Visser, A. (2010). Talk about Sex: Playing a board game to stimulate communication about sexual health with adolescents with chronic conditions. *Patient Education and Counseling, 81*, 324-331.
- West, R. (2008). Sex, law, and consent. In A. W. W. Miller (Ed.), *The ethics of consent: Theory and practice*.
- Wiederman, M. W. (2005). The Gendered Nature of Sexual Scripts. *The Family Journal, 13*(4), 496-502. doi:10.1177/1066480705278729
- Willis, M., & Jozkowski, K. N. (2018). Barriers to the Success of Affirmative Consent Initiatives: An Application of the Social Ecological Model. *American Journal of Sexuality Education, 13*(3), 324-336. doi:10.1080/15546128.2018.1443300

Ziering, A. (Writer). (2015). The Hunting Ground. In. United Stated of America.





ภาคผนวก 1

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกประกอบการวิจัย (สำหรับนักกิจกรรมและนักวิชาการ)

เรื่องปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษา มหาวิทยาลัย และข้อเสนอแนะต่อการออกแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยของนางสาวพิมพ์พจี เย็นอุรา ” นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แบบสัมภาษณ์นี้มุ่งเก็บข้อมูลเกี่ยวกับ “ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และข้อเสนอแนะต่อการออกแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย” จาก นักกิจกรรมรณรงค์และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการยุติความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย ข้อมูลที่ได้รับจะใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยต่อไป

คำถามสัมภาษณ์ มีดังต่อไปนี้

1. ท่านคิดว่าในบริบทสังคมไทยมีปัจจัยด้านใดบ้างที่เป็นอุปสรรคต่อการสนับสนุนให้คนตระหนักถึงความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และการเคารพสิทธิเนื้อตัวร่างกายของตนเองและผู้อื่น
2. ท่านมีข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับการรณรงค์ด้วยแนวทางสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ การพัฒนาสื่อควรเป็นไปในทิศทางใด

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกประกอบการวิจัย (สำหรับนักศึกษา)

เรื่อง การรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย” ของนางสาวพิมพ์จี เย็นอุรา นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ข้อมูลในการวิจัยนี้จะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น และจะไม่เปิดเผยข้อมูลที่จะระบุถึงตัวตนของผู้ให้สัมภาษณ์ได้

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ จัดทำขึ้นขึ้นเก็บรวบรวมข้อมูลจากนิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัย เขตกรุงเทพมหานคร ระบุเพศวิถีของตนเองเป็นกลุ่มรักต่างเพศ (heterosexual) มีอายุระหว่าง 18-25 ปี ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมด้านความยินยอมพร้อมใจทางเพศ และข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับสถานะความสัมพันธ์ทางเพศของผู้ให้สัมภาษณ์
2. ข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครั้งนี้มีทั้งหมด 5 ส่วน ดังนี้

- | | |
|------------------|--|
| <u>ส่วนที่ 1</u> | ข้อมูลส่วนตัว |
| <u>ส่วนที่ 2</u> | การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา |
| <u>ส่วนที่ 3</u> | ทัศนคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา |
| <u>ส่วนที่ 4</u> | พฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศของนักศึกษา |
| <u>ส่วนที่ 5</u> | ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างสรรค์สื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความ
ยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษา |

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. ชื่อสมมติแทนตัวผู้ให้สัมภาษณ์

.....

2. มหาวิทยาลัย.....ชั้นปีที่.....อายุ
.....
3. ภูมิลำเนาเดิม ภูมิลำเนาปัจจุบัน
.....
4. สถานที่พักอาศัยในช่วงการเรียนมหาวิทยาลัยของคุณ เป็นอย่างไร
 - อยู่หอพักมหาวิทยาลัย/ห้องเช่า/อพาทเมนต์ ร่วมกับ.....
 - อยู่ร่วมกับครอบครัว/ ผู้ปกครอง
5. ช่วยเล่าประสบการณ์การมีความรัก ความสัมพันธ์ ของคุณกับแฟนที่ผ่านมาให้ฟังหน่อย (ระยะเวลาที่คบกัน/ อายุ/ ลักษณะความสัมพันธ์/ เคยมีเพศสัมพันธ์กันหรือไม่)

ส่วนที่ 2 การรับรู้เกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

1. คุณรู้จักหรือเคยได้ยินคำว่า Consent หรือ ความยินยอมพร้อมใจมาก่อนหรือไม่ ถ้าเคยคิดว่าหมายความว่าอย่างไร
2. คุณคิดว่าในความสัมพันธ์แบบคู่รัก ควรมีการถามความสมัครใจของอีกฝ่ายก่อนการสัมผัสเนื้อตัวร่างกายหรือไม่ เพราะเหตุใด

ส่วนที่ 3 ทศนคติเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

1. (กรณีผู้สัมภาษณ์เป็นผู้ชาย) ในฐานะที่คุณเป็นผู้ชาย คุณคิดอย่างไรถ้าแฟนสาวของคุณยอมมีเพศสัมพันธ์กับคุณเสมอโดยไม่ขัดขืนคุณเลย แม้ตอนนั้นเธอไม่ต้องการมีอะไรด้วยก็ตาม (กรณีผู้สัมภาษณ์เป็นผู้หญิง) ในฐานะที่คุณเป็นผู้หญิง คุณคิดอย่างไร ถ้าผู้หญิงยอมมีเพศสัมพันธ์กับแฟนหนุ่มของเธอเสมอโดยไม่เคยขัดขืนเลย แม้ตอนนั้นเธอไม่ต้องการมีอะไรด้วยก็ตาม
2. ต่อเนื่องจากคำถามก่อนหน้านี้ คุณคิดอย่างไรหากผู้หญิงคนนั้นขัดขืนและยืนยันที่จะไม่ยอมมีอะไรกับแฟนเมื่อรู้สึกว่าตนเองไม่ต้องการอย่างเด็ดขาด
3. คุณคิดอย่างไรกับผู้ชายที่ถามความสมัครใจของแฟนก่อนที่จะสัมผัสเนื้อตัวร่างกาย ไปจนถึงการมีเพศสัมพันธ์
4. คุณคิดอย่างไรกับผู้ชายที่ไม่ถามความสมัครใจของแฟนก่อนที่จะสัมผัสเนื้อตัวร่างกาย ไปจนถึงการมีเพศสัมพันธ์
5. คุณคิดอย่างไรกับการถามความสมัครใจหรือยินยอมทางเพศกับอีกฝ่ายด้วยคำพูดอย่างชัดเจน ไม่ใช่แค่การแสดงออกทางร่างกาย ก่อนการสัมผัสเนื้อตัวร่างกายหรือการมีกิจกรรมทางเพศ ๑

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมเกี่ยวกับความยินยอมพร้อมใจทางเพศ

1. พฤติกรรม คำพูด หรือการแสดงออกแบบใดที่ทำให้คุณเชื่อได้ว่าอีกฝ่าย ยินยอมที่จะมีเพศสัมพันธ์กับคุณ
2. พฤติกรรม คำพูด หรือการแสดงออกแบบใดที่ทำให้คุณเชื่อได้ว่าอีกฝ่าย ไม่ยินยอม หรือไม่เต็มใจที่จะมีเพศสัมพันธ์กับคุณ
3. คุณมักจะแสดงพฤติกรรม หรือกริยา ที่แสดงออกให้อีกบุคคลรู้ได้อย่างไร ว่าตัวเอง ยินยอมที่จะมีเพศสัมพันธ์
4. คุณมักจะแสดงพฤติกรรม หรือกริยา ที่แสดงออกให้อีกบุคคลรู้ได้อย่างไร ว่าตัวเอง ไม่ยินยอมที่จะมีเพศสัมพันธ์

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างสรรค์สื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษา

1. คุณคิดว่า หากต้องการทำให้เพื่อน ๆ ในมหาวิทยาลัยของคุณเห็นความสำคัญของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ควรจะบอกเขาด้วยวิธีการไหนน่าจะเหมาะสม
2. ในด้านเนื้อหาการนำเสนอคิดว่าข้อมูลด้านใดควรจะนำเสนอมากที่สุดเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ เพราะอะไร
 - 1) วิธีการเริ่มต้นการพูดคุยกับคู่ของตัวเองเรื่องความยินยอม
 - 2) ทักษะการปฏิเสธเมื่อไม่ต้องการ
 - 3) การนำเสนอความเข้าใจผิด ๆ / มายาคติเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์
 - 4) อื่น ๆ

ภาคผนวก ข.1

ตัวอย่างแบบภาพประชาสัมพันธ์และฟอร์มการสมัครเข้าร่วมสัมมนาเชิงลึกสำหรับนักศึกษา

ข้อความเชิญชวน

งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการศึกษาว่าวัยรุ่นในกลุ่มช่วงวัยมหาลัย มีพฤติกรรมในการสื่อสารความต้องการทางเพศของตัวเองกับคู่รักอย่างไร รูปแบบการสื่อสารเมื่อมีความต้องการ และไม่ต้องการเป็นอย่างไร

เราหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะช่วยสะท้อนสถานการณ์ความเข้าใจ และสภาพปัญหาปัจจุบันของวัยรุ่นไทยต่อปัญหาความรุนแรงทางเพศ เพื่อหาทางแก้ปัญหาได้อย่างตรงจุดต่อไป

เราจึงมองหาหนิสิต นักศึกษา เพศชาย เพศหญิงกลุ่มรักต่างเพศ (ผู้ชายชอบผู้หญิง, ผู้หญิงชอบผู้ชาย) อายุระหว่าง 18-25 ปี สะดวกให้สัมภาษณ์ในพื้นที่เขตกทม.ได้ มีค่าตอบแทนให้ 500 บาท ใช้เวลาในการสัมภาษณ์ไม่เกิน 2 ชั่วโมง

การศึกษาครั้งนี้คำนึงถึงพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงออกทางความคิด เคารพในความเห็นต่างของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ โดยข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งหมดจะได้รับการปกปิดข้อมูลเป็นความลับและไม่มีการเปิดเผยข้อมูลใด ๆ ที่นำมาสู่ตัวตนของผู้ให้สัมภาษณ์ได้ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์จะนำมาใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น

หากคุณพอจะช่วยเราได้
กรอกข้อมูลตามลิงค์นี้ <https://goo.gl/forms/xh4mrqA5qNZV9bx02>
ทีมงานจะติดต่อกลับเพื่อชี้แจงรายละเอียดเพิ่มเติม

ภาพประกอบ

วิทยาลัยบูรพศึกษา
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชุมชนเด็กเกย์มหาวิทยาลัย
คุยเรื่องLGBT

ค่าตอบแทน 400 บาท
ใช้เวลาไม่เกิน 2 ชั่วโมง

***ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ร่วมการวิจัยจะถูกปกปิดเป็นความลับ**

คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการวิจัย

- อายุ 18 - 25 ปี สะดวกให้สัมภาษณ์ในเขต กทม.
- เป็นผู้ชายที่ชอบผู้หญิง เป็นผู้หญิงที่ชอบผู้ชาย
- มีหรือไม่มีประสบการณ์ทางเพศก็ได้

สมัครได้ที่

ติดต่อ 081-987-8536 (หนูแดง)

ภาคผนวก ค

ประเด็นคำถามสนทนากลุ่มประกอบการวิจัย (สำหรับนักกิจกรรม)

เรื่อง “ประสิทธิภาพของต้นแบบบอร์ดเกม ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่มีต่อต้นแบบบอร์ดเกม
เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความยินยอมพร้อมใจทางเพศ”

1. ความคิดเห็นต่อกระบวนการต้นแบบบอร์ดเกมเชิงเนื้อหา
2. ความคิดเห็นต่อกระบวนการต้นแบบบอร์ดเกมเชิงกลไก/กระบวนการเรียนรู้
3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



ภาคผนวก ง

ประเด็นคำถามสนทนากลุ่มประกอบการวิจัย (สำหรับนักศึกษา)

เรื่อง “ความสนใจ ระดับความเข้าใจ จุดอ่อนจุดแข็ง ความสอดคล้องกับตัวนักศึกษา และประเด็นด้านความอ่อนไหวของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีต่อต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่อง การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย”

ประเมินด้านเนื้อหาและความเข้าใจ

1. เล่นแล้วรู้สึกอย่างไร เกิดอะไรขึ้นระหว่างเล่นบ้าง (เอาแค่ความรู้สึกที่ได้)
2. มีอะไรที่เราเรียนรู้จากเกมนี้บ้าง
 - a. คิดยังไงกับความต้องการทางเพศที่เห็นจากเกมนี้
 - b. คิดยังไงกับความเชื่อและการกระทำของตัวละครที่ถูกจับ ที่เราเห็นจากเกมนี้
 - c. หลังจากเล่นเกมคุณเข้าใจว่าการยินยอมพร้อมใจทางเพศกับการล่วงละเมิดทางเพศต่างกันอย่างไร
 - d. หลังจากเล่นเกมทำให้เห็นความสำคัญของการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศมากน้อยแค่ไหน
3. คิดว่าหลังจากจบเกมนี้ไป เราจะลองปรับเปลี่ยนมุมมองและพฤติกรรมของเราหรือไม่ อย่างไร

ประเด็นด้านจุดแข็ง จุดอ่อน

4. สิ่งที่ชอบจากเกมในด้านรูปแบบเกมหรือกลไกเกม ชอบตรงไหน เพราะอะไร
5. สิ่งที่ไม่ชอบเกมในด้านรูปแบบเกมหรือกลไกเกม ไม่ชอบตรงไหน เพราะอะไร
6. สิ่งที่ชอบจากเกมในด้านการเรียนรู้จากเกมนี้ ชอบตรงไหน เพราะอะไร
7. สิ่งที่ไม่ชอบเกมในด้านการเรียนรู้จากเกมนี้ ไม่ชอบตรงไหน เพราะอะไร
8. มีประเด็นอะไรใหม่ ที่ทำให้รู้สึกว่า ไมโอเค รู้สึกไม่ดี

ประเด็นด้านองค์ประกอบด้านความอ่อนไหว

9. มีความรู้สึกที่ถูกคุกคาม/ รู้สึกอึดอัดเกิดขึ้นไหม

ประเด็นด้านความความสนใจของผู้รับสาร

10. คิดว่าเกมนี้สนุกไหม น่าสนใจสำหรับเราหรือไม่ รู้สึกอย่างไรบ้างขณะเล่น
11. สำหรับเราคิดมีโอกาที่จะกลับมาเล่นอีกครั้งหรือไม่
12. ด้านองค์ประกอบศิลป์ ความน่าสนใจของตัวเองด้านการออกแบบและการใช้ภาษา

ประเด็นด้านความสอดคล้องและความเหมาะสม

13. รู้สึกว่าเกมนี้เหมาะกับตัวเองไหม เป็นเรื่องไกลตัวหรือไม่เกี่ยวข้องกับตัวเองรึเปล่า
14. คิดว่าโอกาสไหนที่จะเหมาะสมสำหรับการเปิดเกมนี้ออกมาเล่น กับใคร สถานการณ์แบบไหน

ข้อเสนอแนะ

15. สิ่งที่ยากให้มีเพิ่มเติมจากเกมนี้



ภาคผนวก ง.2

ประเด็นคำถามสนทนากลุ่มประกอบการวิจัย (สำหรับนักศึกษา)

ข้อความเชิญชวน

ชวนน้อง ๆ นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัย เล่นบอร์ดเกม "LOVE MISSION GAME : ภารกิจพิชิตรัก"
 บอร์ดเกมที่ว่าด้วยเรื่องเพศสัมพันธ์ ความรัก และความสัมพันธ์เพื่อเรียนรู้ที่จะรักตัวเองและเข้าใจผู้อื่น
 พร้อมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่มสำหรับการวิจัยเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้

คุณสมบัติ

1. เป็นนิสิต นักศึกษา
2. อายุระหว่าง 18 - 25 ปี

**** ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งหมดจะถูกปิดเป็นความลับ ผลการวิจัยจะไม่เปิดเผยข้อมูลที่ระบุถึงตัวตน อีเมลล์ชื่อของผู้เข้าร่วม****

รายละเอียดการเข้าร่วม

- เข้าร่วมทดลองเล่นบอร์ดเกม และสนทนากลุ่ม (Focus group)
- สถานที่ : Learn Hub+ Co Learning Space สยามแอสควร์

Map Location: <https://goo.gl/maps/3a5s5zxXKgj9PXpc8>

- หากได้รับการคัดเลือก คุณจะได้รับการติดต่อกลับ

-ผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคนจะได้รับการคุ้มครองและปกป้องสิทธิความเป็นส่วนตัวตลอดการโครงการวิจัย

ข้อมูลเพิ่มเติม ติดต่อ 081-987-8536 (พี่หนูแดง)

หมายเหตุ: งานวิจัยชิ้นนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ปริญญาโท

ของนางสาวพิมพ์พิชิต เย็นอุรา นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมัครได้ที่

<https://forms.gle/LmdEJdArk3Xxm9J67>

ภาพประกอบ

ชวนเด็กมหา'ลัย อายุ 18-25 ปี
มาเล่นบอร์ดเกม

กิจกรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย ป.โท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาฯ

ผู้เข้าร่วมทดลองเล่นบอร์ดเกม

รับบัตร **STARBUCKS** ฟรี!
 (มูลค่า 100 บาท)

วันเสาร์ที่ 5 ตุลาคม 2562
 Learn Hub+ Co Learning Space
 Siam Square

เลือกลงทะเบียนได้ 3 รอบ

- ▶ เวลา 10.30 - 12.00 น.
- ▶ เวลา 13.30 - 15.00 น.
- ▶ เวลา 15.30 - 17.00 น.

รายละเอียดเพิ่มเติม Inrจองรอบได้ที่ 081-987-8536 (พี่หนูแดง)

QR Code ลงทะเบียน

ภาคผนวก 2

ตัวอย่างต้นแบบบอร์ดเกม

ภาพต้นแบบบอร์ดเกม Consentopia บอร์ดเกมเพศศึกษาว่าด้วยความยินยอม

1. บรรจุภัณฑ์

ฝาบน



ฝาล่าง



3. กระดานเปิดใจ

เริ่มใช้เมื่อจบเกมแล้วเท่านั้น

‘การเปิดใจ’ เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่จะช่วยให้การเล่นบอร์ดเกมในครั้งนี้อย่างคุณได้รับประโยชน์สูงสุด สามารถดำเนินตามขั้นตอนการเปิดใจด้านล่าง โดยผู้เล่นคนใดคนหนึ่งอาจรับหน้าที่ในการนำคำถาม หรือให้ผู้ดำเนินเกม (Game Master) เป็นผู้ถามก็ได้

ขั้นตอนการเปิดใจ

1. ให้ผู้เล่นเล่าความรู้สึกอะไรบ้างระหว่างเล่น ตอนที่แต่ละคนได้รับบทบาทเป็น The Lover และ The Partner ความรู้สึกแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร?
2. รู้สึกอย่างไรกับพฤติกรรมของเพื่อนที่มีต่อเราระหว่างเล่น
3. สังเกตเห็นอะไรระหว่างการเล่นบ้าง? เช่น วิธีการคำถามของเพื่อน
ท่าทีของเพื่อนระหว่างการเล่น เป็นต้น
(สามารถช่วยกันเสนอข้อสังเกต และถามถึงสาเหตุของการเกิดสถานการณ์นั้นขึ้น)
4. 4. วางความรู้สึกจากการเล่นเกมไว้ก่อน กลับมาที่ตัวเอง ลองนึกถึงสถานการณ์ความสัมพันธ์ของคุณในชีวิตจริง ตัวคุณเคยถามตัวเองหรือไม่ว่าจริง ๆ เราต้องการอะไรในการมีเพศสัมพันธ์ เคยบอกให้อีกฝ่ายรับรู้หรือไม่ และในทางกลับกัน เคยถามอีกฝ่ายหรือไม่ว่าเขาต้องการอะไรหรือเคยถามความต้องการของอีกฝ่ายจริง ๆ หรือไม่ ให้เวลาใคร่ครวญกับตัวเองเงียบ ๆ สักครึ่งชั่วโมงประมาณ 1 นาทีแล้วเริ่มถามคำถามต่อไป
5. จากคำถามก่อนหน้านี้ เกิดความรู้สึกอะไรขึ้นระหว่างการทบทวนบ้าง แลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม
6. ทำไมเราจึงกลัว หรือไม่กล้าที่จะสื่อสารหรือถามความต้องการของกันและกันในชีวิตจริง โดยเฉพาะในเรื่องเพศสัมพันธ์
7. จากการเรียนรู้ตามปรัชญาของ Consentopia ที่ได้เรียนรู้จากเกมในวันนี้ ถ้าแก้ไขได้ อยากทำอย่างไรให้ความสัมพันธ์ในชีวิตจริงของเราดีขึ้น? ยกตัวอย่างเป็นการกระทำที่สามารถนำไปใช้จริงได้จริง

(กล่าวขอบคุณกันและกัน สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันในวันนี้)

กระดาน เปิดใจ

Consentopia



4. การ์ดบทบาท

CHARACTER CARD

THE LOVER

“

พูดน้อย โลกส่วนตัวสูง
ใจดีกับการช่วยตัวเอง
มากกว่าการมีเซ็กส์

”

EXAMPLE ANSWER

- อืม...อ่า...ก็ดี
- ไม่เอาะ
- ดันนี่เลยได้ไหม
- เออ...ไม่เอาได้ไหม

2/8

“

ตรงไปตรงมา
มีหัวใจ มีเหตุผล
ชอบกับออก ไม่ชอบกับออก
ตอบได้ทุกคำถาม

”

EXAMPLE ANSWER

- เอจ แบบนี้ดีนะ เป็นดี
- ไม่ใช่ แบบนี้คงไม่ไหว
เธอชอบที่ทำไมคนเดียวกะ?
- พูดแบบนี้
อยากได้หรือบอกมาเลย
- ดิวว่าตอนอย่างฉันจะชอบ
แบบนี้หรือยัง ตามมาได้

1/8

“

สายฮา พูดเก่ง
จินตนาการสูง
ชอบความแปลกใหม่
หมกมุ่นเรื่องเพศ

”

EXAMPLE ANSWER

- เสียมเลย จัฒนา 10 ยศ!
- รอบคอบว่ะนะ ชนลุกจะ
- ดันนี่อยากได้ก็จริง?
- ถ้าชอบที่ไปบนละ ไม่ไหวยัง

3/8

“

ปากหวาน ชอบหยอด
สายทศแดร์
ใส่ใจความรู้สึกอีกฝ่าย

”

EXAMPLE ANSWER

- ไร้รู้ใจจังที่รัก แล้วที่รักชอบไหน
- ตำว่าไม่ไม่ค่อยอดทนทำใจหระ
- จะทำอะไรบนกะจะขอหลาย ๆ ที
- ไร้รู้ใจฉันเลยหระ เสียใจแล้วนะ

4/8

“

ปากแข็ง ไม่ชอบพูดเรื่องเพศ
คำพูดติดปาก “ไม่รู้..ะ..สิ่ง”
ยอมพูดความที่ต้องการ
ก็ต่อเมื่อใช้คำพูดที่ไม่ตรงเกินไป

”

EXAMPLE ANSWER

- ไม่รู้...ะ..สิ่ง (ทำขื่นๆ)
- ซี้พูดอะไรนะ...น่าขลุค(ทำไม่ชอบ)
- ไม่รู้สิ...ก็อาจจะขอทะเละ ไข่ไหม
- ทำไม่เป็นคนแบบนี้

6/8

“

ตามใจคนรักจนลืมตัวเอง
คำพูดติดปากคือ “ได้เลย”
ยอมพูดความที่ต้องการ
ก็ต่อเมื่อเป็นคำถามปลายเปิด

”

EXAMPLE ANSWER

- ได้เลย...เออน่ารักจัง
- ก็ดีนะถ้าเธอต้องการ...แต่ว่า
- ทำไมวันนี้เธอรู้ใจจัง
- ทำไมจะไม่ใส่... ถ้าเธอต้องการ

5/8

“

ขี้อาย เรียบร้อย
คำพูดติดปาก “อะไรก็ได้”
ยอมพูดความที่ต้องการ
ก็ต่อเมื่อเป็นคำถามปลายเปิด
แต่ก็จะไม่ตอบตรง ๆ

”

EXAMPLE ANSWER

- ไร้รู้ใจ...แบบนี้รักเลย
- ไม่ใช่ แบบนี้คงไม่ไหว
เธอชอบที่ทำไมคนเดียวกะ?
- ไม่รู้สิ ของแบบนี้ไม่ต้องถามหรือ
ก็รู้ ๆ กับอยู่ปะ
- ดิวว่าตอนอย่างฉันจะชอบ
แบบนี้หรือยัง ตามมาได้

7/8

“

เล่นตัว ชอบความท้าทาย
ไม่ชอบตอบตรง ๆ
พูดจาสองแง่สองง่าม
ให้ติดต้ออาวอง

”

EXAMPLE ANSWER

- ติดตึงนะ มหาหน่อ
- โอ๊ย เบื่อพวกไม่ทำที่บ้าน
- ดิวว่าตอนอย่างเราจะมาดหระ
- ทำไมไม่ลองจิตตองดูบ้างจะ

8/8

Create your own Character
ออกแบบตัวคุณเองได้เลย

5. การ์ดความสัมพันธ์



6. การ์ดวิธีการสื่อสาร



7. การ์ดคิวปิด หรือการ์ดกามเทพน้อย



1. ภาพการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกม และบรรยากาศเบื้องหลังการทดสอบบอร์ดเกม ระหว่างการพัฒนา



2. ภาพการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ช่วงวันที่ 5 ตุลาคม 2562



3. ภาพการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างนักกิจกรรม ช่วงวันที่ 5 ตุลาคม 2562



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พิมพ์จี เย็นอุรา
วัน เดือน ปี เกิด	15 มกราคม 2536
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	21 ซ.กรุงเทพ-นนท์ 12 แยก 8 ถ.กรุงเทพ-นนท์ ต.บางเขน อ.เมือง จ. นนทบุรี 11000



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY