

# MEDIATION GAME

WHEN THE CONFLICT CAN BE FUN TO LEARN

# TOPICS

- THE ULTIMATE GOAL OF THE MEDIATION GAME
- GAME CONCEPT, PURPOSES, DESIGN
- GAME DEMONSTRATION CLIPS
- RESULT AND CONCLUSION



## THE ULTIMATE GOAL OF THE MEDIATION GAME

- **To prepare our law students for restorative justice paradigm of Thailand: Mediation Skill**
  - Win-Win Justice Concept
  - Lawyers have a potential to be a mediator only if they have trained and tuned skill and mindset.

## • OBSTACLES & CIRCUMSTANCES

- LACK OF LAWYERING SKILL PROMOTION IN LAW SCHOOL: **LEGAL CONTENT ORIENTED**

- MASS LEARNING REQUIREMENT

- LEARNERS ARE NEW GENERATION

- COST AND MANAGEMENT BURDEN FOR THE EXTERNAL EXPERTS IN **“CO-TEACHING PROGRAM”**

## NEGATIVE IMPACTS

Small number of lawyering skill courses provide in the law degree and mostly are selective courses

Revision of law curriculum is time consuming and inconsistent outcome

Thai Law Schools accepted 250 -1000 students per year which hardly to teach legal skill training for all

They might need something new other than “Lecturing method” to draw strong learning engagement

Lack of practicing law professors / Defensive routine situation

Tacit and explicit knowledge of mediators are needed

# RESULTS

- **Unfortunately**, more than 60 % of CMU senior law students and graduated students shown **lacking of knowledge and self-confidence in mediation skill**, according to the survey.
- Graduate Thai law students are **questioning toward lawyering skills capacity**.
- To be legal professional is **time-consuming and inconsistent outcome**.
- Public interests are at risk caused by incompetent new lawyers.

# WHAT CAN THAI LAW SCHOOLS DO IT BETTER?

## LAW SCHOOL MISSION?

- Minimize the gap between legal education and legal profession by training what the profession needs from new lawyers as best as possible under the limitations

A solution shall respond to

the obstacles and limitation circumstances

OBSTACLES

&

CIRCUMSTANCES

- Lack of lawyering skill promotion in law school: legal content oriented
- Mass learning requirement
- Learners are new generation
- The experts are outside the school which caused too much expenses and management to the school

Learning tool must have high accessibility; anywhere, anytime

Learning tool must serve mass learners

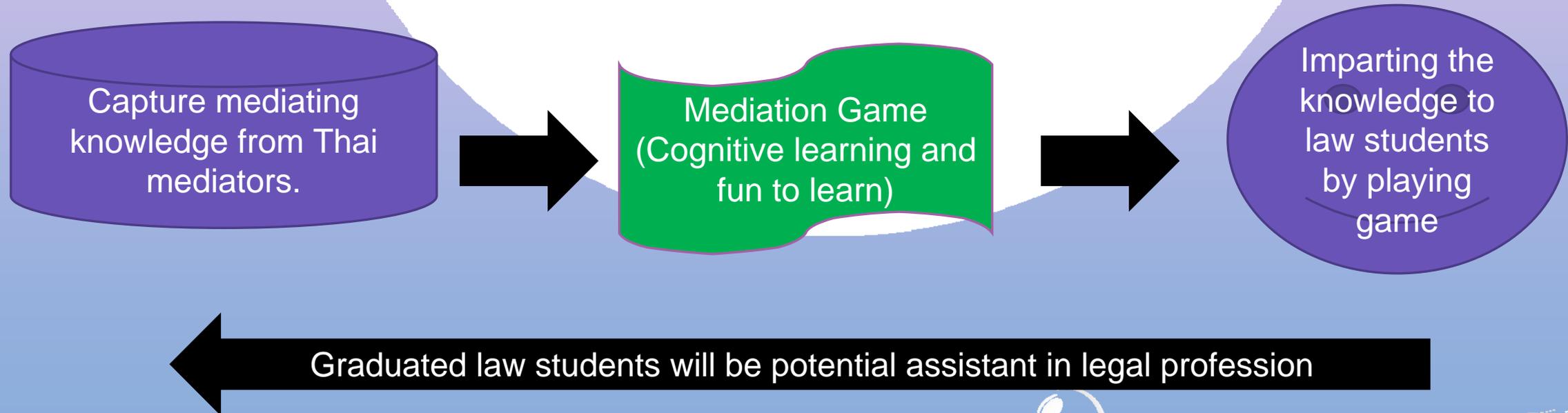
Learning tool must draw attention to the new generation

Learning tool must provide the expert's knowledge and decrease the cost and management

A Serious Game: Fun to Learn

# Game concept, purposes, design

The integration of **knowledge management**, **cognitive learning theory**, and **serious game concept**.



# MEDIATION GAME DESIGN

## GAME PURPOSES & DESIGN

- Provide mediation skill **knowledge** with fun to learn
- Encourage an **interactive learning** for mass learning [any where, any time with self feedback]

- Encourage **learning engagement**

## Quick Quiz Concept

Based on the Cognitive Learning  
Remembering, Understanding,  
Applying, Analyzing, Evaluating, and  
Creating



# A MULTIPLE CHOICES QUESTION CARD DESIGN

## A Question

## Multiple-choices

## Right Answer in Brief

คำถาม 3	ตัวเลือก (อ่านสลับได้)	เฉลย
คำว่า "ความขัดแย้ง" (conflict) กับ คำว่า "ข้อพิพาท" (Dispute) มีความสัมพันธ์ตรงกับข้อใด?	ก ความขัดแย้งเป็นเรื่องความเห็นหรือความเชื่อที่ต่างกัน แต่ยังคงอยู่ร่วมกันได้และยังไม่นำไปสู่ข้อพิพาท	ตอบข้อ ก. เพราะความขัดแย้งเป็นเพียงความคิดเห็นมุมมองที่อาจไม่ตรงกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งอาจเป็นความต่างอย่างแท้จริง หรือเพราะขาดข้อมูลที่ตรงกันทำให้เข้าใจผิด แต่ยังไม่นำไปสู่ "การทะเลาะหรือพิพาทกัน" ซึ่งเป็นระดับความขัดแย้งที่รุนแรงขึ้นและอาจมีเรื่องอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องในที่สุด
	ข ข้อพิพาทเป็นเรื่องความเห็น ความเชื่อที่ต่างกัน แต่ยังคงอยู่ร่วมกันได้โดยยังไม่เกิดความขัดแย้ง	
	ค ทั้ง "ความขัดแย้ง" และ "ข้อพิพาท" เป็นเรื่องความคิดเห็น ความเชื่อที่ต่างกันและเมื่อเกิดขึ้นมักจะไม่สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อีกต่อไป	
	ง ถูกทั้งข้อ ก. และ ข.	

The quizzer will read out loud all question, choices, and brief answer. The respondent must listen carefully to the question and multiple choices

# AN OPEN-ENDED QUESTION CARD DESIGN

An Open-Ended Question	Reconciliation Card Usage Reminder	Right Answer in Brief
คำถาม	ตัวเลือก (อ่านสลับได้)	คำตอบแนะนำ
<p>ถ้าฝ่ายหนึ่งให้เหตุผลที่ต้องตัดไม้ทำลายป่า...</p>	<p>กรณีมีข้อขัดแย้งระหว่างกันในเรื่อง "คำตอบของผู้เล่นถูกต้องสมบูรณ์เพียงข้อหรือไม่?" ให้ผู้เล่นทุกฝ่ายเจรจาทางออกร่วมกัน โดยใช้แนวทางตาม "บัตรสมานฉันท์ (Reconciliation Card)"</p> <p><b>คำตอบแนะนำ</b></p> <p>โจทย์ใหม่ที่แท้จริงและถูกต้องที่สุดคือ <u>โจทย์ใหม่ที่อยู่บน จุดสนใจไม่ใช่จุดยืน</u> ซึ่งสามารถค้นพบได้โดยการเอาเหตุผลความต้องการที่อยู่เบื้องหลังจุดยืนของทั้งสองฝ่ายมาผูกเชื่อมโยงจนเกิดเป็นโจทย์ใหม่เพื่อนำไปสู่การเจรจาทางออกร่วมกัน</p>	<p>ดังนั้นเมื่อฝ่ายแรกให้เหตุผลว่า "คัดค้านการสร้างเขื่อนเพราะไม่ต้องการให้มีการตัดไม้ทำลายป่า" และฝ่ายที่สองให้เหตุผลว่า "สนับสนุนการสร้างเขื่อนเพราะจะได้กักน้ำไว้ใช้ในหน้าแล้ง และรับน้ำไว้ในหน้าฝนเพื่อป้องกันน้ำท่วมชุมชน" ดังนั้นโจทย์ความขัดแย้งที่ถูกต้องของคู่พิพาทนี้คือ</p> <p>"ทำอย่างไรที่จะสามารถเก็บกักน้ำไว้ในหน้าแล้ง และรับน้ำไว้ในหน้าฝนเพื่อป้องกันน้ำท่วมชุมชนได้โดยไม่ต้องตัดไม้ทำลายป่า?"</p> <p>จากโจทย์ใหม่สามารถทำให้ทั้งสองฝ่ายคิดหาทางออกได้หลากหลายกว่าไปยึดยึดอยู่ที่ "จุดยืน"</p>



The question and brief answer will be read out loud by the quizzer. The respondent must listen carefully to the question and multiple choices

# MEDIATION GAME PLAYED BY TWO PERSONS

## Clip 1

Two volunteer senior law students were playing mediation game at the experimental stage.



# MEDIATION GAME PLAYED BY FOUR PERSONS

CLIP 2

Group of volunteer senior law students were playing game at the experimental stage.



# MEDIATION GAME PLAYED BY EIGHT PERSONS

## CLIP 3:

Eight volunteer nurses who had recently trained basic mediation were trying the mediation game at the experimental stage.



# EXPERIMENTAL RESULTS

- Pre-test and Post-test scores of samplings shown significant learning development on mediation knowledge, analyzed by T-Test analysis.
- Most volunteers demonstrated learning engagement characteristics during the game testing, for instance, note taking; discussion; listening carefully to the questions.
- Average game time was one hour and fifteen minutes which close to regular a class period.
- Samplings occasionally **applied the reconciliation card** just because various reasons but it did not caused to any conflict among players. Due to they understood that the card was a part of game's strategy and mostly they are friends.

# CONCLUSION

The mediation game with fun to learn has potential to encourage “**New Generation**” (not only law students) who sooner will be social leaders learn and understand the nature of conflict and how to amicably solve it.

