



## การประชุมวิชาการประจำปี HA National Forum 19<sup>th</sup>

“คุณค่า คุณภาพ คุณธรรม”

เรื่อง Gamification เกมวิทยา สู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

วันที่ 15 มีนาคม 2560 เวลา 08.30 - 10.00 น. ณ ห้อง Sapphire 107

ศูนย์การประชุม IMPACT FORUM เมืองทองธานี



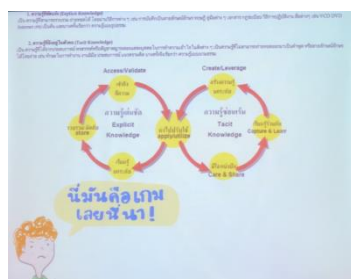
วิทยากร : คุณรัตติกกร วุฒิกร (บ.คลับ ศรีเอทีพี จำกัด) และคุณจุฑาธิป อินทรเรืองศรี (สรพ.)

**Gamification เกมวิทยา สู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม** ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เกมได้มีบทบาทมากมายในการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คน เช่น เกมหมากรุก เกมหมากล้อม เกมบันไดงู เป็นต้น ปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงตัดข้อจำกัดของการเล่นแบบตัวต่อตัว (Face-to-face) ออก ไม่ว่าจะอยู่ส่วนไหนของโลก พูดภาษาอะไร อายุเท่าไร ก็สามารถเล่นเกมร่วมกันได้ จึงทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกและแปลกใหม่ เสพติดประสบการณ์ในการเล่นเกม เรียกได้ว่า เกมคือ การเอาหลักการจิตวิทยาและใช้เทคโนโลยีเป็นตัวช่วย เพื่อให้ผู้เล่นติด เกมถูกใช้งานในการสื่อสารเช่นเดียวกับหนังสือ ต่างกันตรงที่ว่าเกมนั้นนอกจากจะให้ความรู้แล้ว ยังให้ประสบการณ์ เพราะเขาเหล่านั้นจะสวมบทบาทเป็นผู้เล่นในเกม ไม่ใช่ตัวเองเป็นผู้เล่น จึงทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์อย่างเป็นธรรมชาติ

**Gamification** เป็นการนำเอาหลักการและแนวคิดของเกมมารวมกับการใช้บริการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้ใช้เกิดความสุขในการใช้ เกิดความรู้สึกรักผูกพัน และสร้างสังคมของผู้ใช้ขึ้นมาเพื่อให้เกิดการสื่อสาร โดยเริ่มจากการเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะเนื้อหาหรือองค์ความรู้ที่ต้องการจะสื่อสาร เพื่อนำมาออกแบบรูปแบบหรือวิธีการเล่น เพิ่มการเรียนรู้ทั้งองค์ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม

### ปัจจัยความสำเร็จของ Gamification

1. มีเป้าหมายชัดเจน (Goals) : ตั้งจุดมุ่งหมายให้ชัดว่าเกมต้องการอะไร โดยแบ่งเป้าหมายที่ไกลหรือยากเกินไปให้เป็นเป้าหมายระยะสั้นหรือเป็นขั้นๆ เพื่อให้ผู้เล่นไม่รู้สึกท้อที่ยากเกินไป มีแรงมุ่งมั่นที่จะพิชิต และไม่เบื่อหน่ายไปก่อนที่จะถึงเป้าหมายใหญ่ของเกม
2. ตั้งกฎให้ชัด (Clear rules) : ระบุว่าจะต้องเล่นอย่างไร ต้องทำอะไรให้ชัดเจน เพื่อให้สามารถถึงเป้าหมายได้ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป มีอิสระในการสร้างสรรค์วิธีการที่เหมาะสม
3. สะท้อนผลทันที (Immediate Feedback) : มีการตอบสนองทันทีเมื่อมีการบรรลุผลบางอย่างที่ตั้งไว้
4. สร้างแรงจูงใจ ด้วยรางวัลที่ผู้เล่นอยากได้ (Rewards) : เราจำเป็นต้องเข้าใจผู้เล่นว่าต้องการสิ่งใด เพื่อจูงใจให้ผูกพันกับเกม และมุ่งมั่นในการเล่นอย่างต่อเนื่องจนพิชิตเป้าหมายใหญ่



ถอดความรู้

นางสาวศิรินคร อนันต์ลาภมงคล งานพัฒนาคุณภาพ