



มหาวิทยาลัยมหิดล
คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

งานจัดการความรู้ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

The Faculty of Medicine Siriraj Hospital Knowledge Management

Link - Share - Learn

ถอดบทเรียนการประชุมวิชาการ HA National Forum ครั้งที่ 19

เรื่อง “Gamification เกมวิทยา สู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม”

วันพฤหัสบดีที่ 15 มีนาคม 2561 เวลา 08.30 – 10.00 น.

ณ ห้อง Sapphire 107 ศูนย์การประชุม IMPACT Forum เมืองทองธานี

วิทยากรร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

รัตติกกร วุฒิกร

บริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด

จุฑาธิป อินทรเรืองศรี

สถาบันรับรองคุณภาพสถานพยาบาล (องค์การมหาชน)

จุฑาธิป อินทรเรืองศรี กล่าวแนะนำวิทยากรในวันนี้ว่า เป็นนักออกแบบเพื่อสังคม และมีประสบการณ์ทำงานร่วมกับองค์กรต่าง ๆ ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ผ่านนวัตกรรมสื่อการสอนในรูปแบบของเล่น และเกม เพื่อส่งผ่านองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจพอเพียง ประชาธิปไตย สิทธิมนุษยชน สิ่งแวดล้อม และภัยพิบัติ เป็นต้น ซึ่งผลงานได้ถูกแปลและนำไปใช้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ คือ คุณรัตติกกร วุฒิกร จากบริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด

รัตติกกร วุฒิกร กล่าวว่า คำที่จะอธิบายได้ดีที่สุดว่างานที่ตนทำคืออะไรนั้น คือ Play Activist หรือผู้ที่พยายามขับเคลื่อนสังคมผ่านกิจกรรมการเล่น ซึ่งเป็นการสรุปและสร้างข้อมูลให้เกิดความสนุก ก่อนนำไปใช้ในกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกลุ่มเป้าหมายในที่นี้ส่วนใหญ่จะเป็นวัยเด็ก

เกมสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ วัฒนธรรม ปัญหา หรือสิ่งที่เกิดขึ้นในยุคหนึ่ง เช่น เกม Go ของประเทศจีน เป็นเกมที่ใช้ในการฝึกฝนการวางยุทธศาสตร์ ครอบครองพื้นที่ต่าง ๆ เกมงูตกบันได ต้นกำเนิดจากประเทศอินเดีย ออกแบบตามความเชื่อทางศาสนา ถ้าเดินมาถึงช่องทำดีจะขึ้นบันไดสู่สวรรค์ ถ้าตกลงที่ทำความชั่วจะตกบันได เหมือนลงสู่นรก หรือเกมเศรษฐี ที่ถูกออกแบบเมื่ออเมริกาเกิดวิกฤตทางการเงิน

เด็ก ได้รับการยอมรับว่าเป็นบุคคลที่มีศักยภาพ และเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ที่จะต้องเติบโตและรับรู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในสังคม ดังนั้นเด็กจะเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ไขปัญหาได้อย่างไร จึงได้เกิดเกมเพื่อสังคม หรือ Social Game ขึ้น ซึ่งแม้ว่าช่วงแรกมีกลุ่มเป้าหมายที่เด็ก แต่ต่อมาได้ขยายกลุ่มเป้าหมายไปยังกลุ่มผู้ใหญ่มากขึ้น โดยใช้เกมที่มีเรื่องราวซับซ้อนเพิ่ม ซึ่งก่อนการออกแบบจะต้องหาเหตุของปัญหา และนำปัญหามาแก้ไข เช่น เกมหนีกระบอง ซึ่งผู้ออกแบบได้ทำการวิจัยพบว่า ประชาชนไม่ทราบกฎหมาย



มหาวิทยาลัยมหิดล
คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

งานจัดการความรู้ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

The Faculty of Medicine Siriraj Hospital Knowledge Management

Link - Share - Learn

และไม่มีทักษะด้านการเงิน จึงได้ผสมผสานความรู้และทักษะ เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้ระหว่างเล่นเกม ซึ่งในการออกแบบเกมไม่ได้ทำเพียงนำความรู้มาโยนให้เกิดความสนุกเท่านั้น ต้องนำศาสตร์ต่าง ๆ มาร่วมเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น หลังจากการเล่นเกมหนึ่งรอบระบบ จะมีนักกฎหมาย และนักวางแผนการเงินอาสาสมัคร มาช่วยเหลือให้ความรู้ควบคู่ด้วย ซึ่งถือเป็นโครงการระยะยาวที่เริ่มต้นจากการเล่นเกม ทั้งนี้จะเห็นว่าการเล่นเกมจะก่อให้เกิดความรู้ 2 ชนิด ได้แก่ ความรู้รูปธรรม (Explicit Knowledge) ได้แก่ วิดีโอ เนื้อหาต่าง ๆ และความรู้นามธรรม (Tacit Knowledge) ได้แก่ ทักษะ และประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะได้รับแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยที่ความรู้จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และทัศนคติจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แต่เชื่อว่าทุกคนที่เปลี่ยนทัศนคติแล้วจะเปลี่ยนพฤติกรรม เพราะพฤติกรรมคนเป็นเรื่องยากที่จะเปลี่ยนแปลง ดังนั้นเพื่อที่จะให้ผลลัพธ์ออกมาดีที่สุด จึงได้นำ Gamification เข้ามาใช้ในการกระบวนการดำเนินงาน เพราะเป็นศาสตร์ที่นำจิตวิทยามาใช้ร่วมกัน

เกมมาริโอ้ เป้าหมายหลัก คือ การไปช่วยเจ้าหญิง แต่จะไปช่วยเจ้าหญิงได้ ต้องเริ่มต้นจาก วิ่ง กระโดด บิน และเพิ่มอาวุธ โดยเกมจะมีด่านและเลเวลที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ เสมือนการค่อย ๆ สร้างให้เกิดความรู้ และเมื่อผ่านด่านจะได้รับรางวัลตอบแทน ซึ่งถือเป็นหลักการของ Gamification

Nike เป็นตัวอย่างของการนำ Gamification มาใช้และประสบความสำเร็จอย่างมาก ทั้งนี้ Nike ตั้งเป้าหมายหลักในการสร้างนักวิ่งอาชีพ โดยนำการเก็บสถิติข้อมูลจากการเล่นเกมมาใช้ เพื่อสร้างความท้าทาย แรงจูงใจ และความสนุกให้กับผู้เล่นหรือกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้เล่นสามารถกำหนดเป้าหมายของตนเอง สร้างกลุ่ม หรือสังคมในการกำหนดเกมตนเอง เพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลในกลุ่มนักวิ่งด้วยกันได้

ด้านการศึกษา Gamification กับ Brain Based Learning (การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน) พบว่ามีความเหมือนกัน คือ การสอนเด็กต้องรู้ว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจอย่างไร ต้องกำหนดเนื้อหาความรู้ที่เหมาะสม โดยทำให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจน รวมทั้งมีรางวัลที่เหมาะสม เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วม ทั้งนี้ Gamification ไม่ใช่เรื่องยาก เพียงแต่ต้องเข้าใจในหลักการอย่างถูกต้อง

ด้านการรับมือกับภัยพิบัติ ผู้ให้ความรู้ควรมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องเหล่านั้น เนื่องจากมีองค์ความรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งมีความรู้ที่ต้องใช้ทักษะ เช่น การผูกเงื่อน ควรมีการฝึกผูกจริง ไม่อ่านเฉพาะในหนังสือ และการออกแบบเกมควรแบ่งความรู้ที่มีจำนวนมากให้เป็นส่วนย่อย สร้างเป็นกระบวนการเกม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และสนุก เกิดความรู้ โดยมีการให้รางวัลเป็นแรงกระตุ้นในแต่ละกระบวนการของเกม

