

สารบัญ

คำนำผู้เขียน	11
เลเวล 1: โหมดฝึกหัด	15
บทที่ 1 เกมมิฟิเคชันคืออะไร	17
บทที่ 2 เราจะสามารถนำเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้ในด้านไหนบ้าง	21
เนื้อหาโบนัส 1 สถิติที่น่าสนใจเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน	31
บทที่ 3 เกมคืออะไร	33
บทที่ 4 ประเภทของแรงจูงใจ	36
เนื้อหาโบนัส 2 ความคืบหน้า (Progress)	
กับแรงจูงใจ	48
บทที่ 5 หลักการและแนวคิดอื่นที่คล้ายคลึงกับเกมมิฟิเคชัน	53
จุดเซฟ ก่อนเข้าสู่เลเวลถัดไป	61
เลเวล 2: หลักคิดในการออกแบบเกมมิฟิเคชัน	63
บทที่ 6 Goal	65
ระบุวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดของโครงการ	65
กำหนดตัวชี้วัด	67
ระบุผู้เล่น	68
ระบุพฤติกรรมที่พึงประสงค์	71
เนื้อหาโบนัส 3 ประเภทของพฤติกรรมแบ่งตาม	
ระยะเวลา	73
จุดเซฟ ก่อนเข้าสู่เลเวลถัดไป	74
บทที่ 7 Gap	76
ประเภทของปัจจัยขัดขวางพฤติกรรม	
(Behavior Barriers)	77

วงรอบของกิจกรรม (Activity Loop)	81
จุดเซฟ ก่อนเข้าสู่เลเวลถัดไป	85
บทที่ 8 Gamify	87
เกมมิฟิเคชันที่โครงสร้าง หรือ เกมมิฟิเคชันที่เนื้อหา (Structure vs Content Gamification)	88
วงจรแห่งความผูกพัน (Engagement Loop)	89
การกระทำ (Action)	92
การตอบสนอง (Feedback)	97
แรงจูงใจ (Motivation)	98
จุดเซฟ ก่อนเข้าสู่เลเวลถัดไป	102
เลเวล 3: “54.5 กลไกเกม”	105
บทที่ 9 กลุ่มกลไกเกมสำหรับขั้นตอนการกระทำ (Action)	108
กลุ่มกลไกเกม ส่งเสริมกิจกรรม “ทุกรูปแบบ”	108
กลไกเกมที่ 1 ภารกิจ (Mission / Quest / Challenge) 👍	109
กลไกเกมที่ 2 ตีบอส (Boss Battle, Boss Fight)	112
กลไกเกมที่ 3 ภารกิจรอง (Side Quest)	113
กลไกเกมที่ 4 ภารกิจเล็กๆ (Mini Quest)	113
กลไกเกมที่ 5 เหตุการณ์พิเศษ (Special Challenge, Event)	113
กลไกเกมที่ 6 ภารกิจป้องกัน (Protector Quest)	114
กลไกเกมที่ 7 ภารกิจประจำวัน, สัปดาห์, เดือน (Daily, Weekly, Monthly Quest)	115
กลุ่มกลไกเกม ส่งเสริมรูปแบบกิจกรรมประเภท “สำรวจ”	115
กลไกเกมที่ 8 การสำรวจ (Exploration)	116
กลไกเกมที่ 9 กิ่งของทางเลือก (Branching Choice)	116

กลไกเกมที่ 10 ทางเลือกเรืองแสง (Glowing Choice)	117
เนื้อหาโบนัส 4 เทคนิคสร้างทางเลือกที่น่าสนใจ (Meaningful Choice)	118
กลไกเกมที่ 11 สะสมและแลกเปลี่ยน (Collect & Trade)	119
กลุ่มกลไกเกม ส่งเสริมรูปแบบกิจกรรมประเภท “แข่งขัน”	120
กลไกเกมที่ 12 แข่งขัน (Competition)	120
กลไกเกมที่ 13 แข่งขันแบบตัวต่อตัว (PvP, Player Versus Player)	121
กลไกเกมที่ 14 การรบ (Combat)	121
กลุ่มกลไกเกม ส่งเสริมรูปแบบกิจกรรมประเภท “สร้างสรรค์”	122
กลไกเกมที่ 15 การปรับแต่ง (Customization)	122
กลไกเกมที่ 16 อวตาร (Avatar)	122
กลไกเกมที่ 17 เครื่องมือสร้างสรรค์ (Creativity Tools)	123
กลุ่มกลไกเกม ส่งเสริมรูปแบบกิจกรรมประเภท “ร่วมมือ”	124
กลไกเกมที่ 18 ตั้งทีม (Teams / Guilds / Clans)	124
กลไกเกมที่ 19 ค้นหาเพื่อน (Social Discovery)	125
กลไกเกมที่ 20 แสดงความยินดี (High Five)	125
กลไกเกมที่ 21 ให้ของขวัญ (Gifting / Sharing)	126
บทที่ 10 กลุ่มกลไกเกมสำหรับขั้นตอนการตอบสนอง (Feedback)	128
กลไกเกมที่ 22 แด้ม (Point) 	128
เนื้อหาโบนัส 5 แนวทางประเมินการให้แด้มสำหรับ แต่ละพฤติกรรม	132
กลไกเกมที่ 23 แด้มกรรม (Karma Point)	134

กลไกเกมที่ 24 แด้มดาว (Star Rating)	135
กลไกเกมที่ 25 ค่าประสบการณ์ (Experience Point, XP) / แด้มทักษะ (Skill Point)	135
กลไกเกมที่ 26 แด้มหมดอายุ (Expiring Point)	136
กลไกเกมที่ 27 แด้มแลกเปลี่ยน / สกุลเงิน (Exchangeable Point / Currency)	136
กลไกเกมที่ 28 เหรียญตรา (Badge) 👍	137
กลไกเกมที่ 29 ประกาศนียบัตร (Certificate)	140
กลไกเกมที่ 30 กระดานความประพฤติ (Behavioral Chart)	140
กลไกเกมที่ 31 ตารางอันดับ (Leaderboard) 👍	141
กลไกเกมที่ 32 อันดับ (Ranking)	144
กลไกเกมที่ 33 เลเวล (Level) 👍	145
กลไกเกมที่ 34 สูญเสียความคืบหน้า (Progress Loss)	148
กลไกเกมที่ 35 แถบความคืบหน้า (Progress Bar) 👍	148
กลไกเกมที่ 36 ความสำเร็จต่อเนื่อง (Streak)	151
กลไกเกมที่ 37 รางวัล (Rewards) 👍	152
กลไกเกมที่ 38 คอลเล็กชัน (Collection Set)	157
กลไกเกมที่ 39 รางวัลตามไมล์สโตน (Milestone Unlock)	158
กลไกเกมที่ 40 รางวัลแบบปลดล็อก (Unlockable Item)	158
กลไกเกมที่ 41 ไข่อีสเตอร์ (Easter Egg)	159
กลไกเกมที่ 42 อุปกรณ์เสริมแรง (Booster)	159
กลไกเกมที่ 43 อุปกรณ์ป้องกัน (Life Jacket)	160
กลไกเกมที่ 44 รางวัลใหญ่ (Big Burn)	160
กลไกเกมที่ 45 รางวัลที่ขึ้นกับเวลา (Time-Dependent Rewards)	160

กลไกเกมที่ 46 ลอตเตอรี่ (Lottery)	160
กลไกเกมที่ 47 โชคของมือใหม่ (Beginner's Luck)	161
กลไกเกมที่ 48 เลี้ยวรางวัล (Price Pacing)	161
บทที่ 11 กลุ่มกลไกเกมสำหรับขั้นตอนการจูงใจ (Motivation)	163
กลไกเกมที่ 49 ความคาดหวังไม่ได้และความอยากรู้อยากเห็น (Surprise and Curiosity) 👍	163
กลไกเกมที่ 50 ป้ายบอกทาง (Signpost)	166
กลไกเกมที่ 51 หยุดอย่างทรมาน (Torture Break)	166
กลไกเกมที่ 52 นับเวลาถอยหลัง (Countdown Timer)	167
กลไกเกมที่ 53 ทางเลือกที่ไม่ดี (Poison Pickers)	168
กลไกเกมที่ 54 เรื่องราว (Story & Narrative)	169
เนื้อหาโบนัส 6 กลไกเกมที่ 54.5 ข้อมูลและสถิติ (Data & Statistics)	170
 เลเวล 4: เคล็ดลับและข้อพึงระวังในการออกแบบเกมมิฟิเคชัน	173
5 คำถามที่มักถูกลืมเวลาออกแบบเกมมิฟิเคชัน	173
เกมมิฟิเคชันไม่ได้รับประกันว่าผลลัพธ์จะออกมาดี!	175
หลักจริยธรรมในการใช้เกมมิฟิเคชัน	176
 เลเวล 5: บทส่งท้าย	179
บรรณานุกรม	183
เกี่ยวกับผู้เขียน	186
รู้จักกับ SALT	188