

بِنامِ خدو بند جان و سر کزین بر سر اندیشه بر بلندرد



بازی‌وارسازی در کتابخانه‌ها

Gamification in Libraries

رضا بصیریان جهرمی
دکترای کتابداری و اطلاع‌رسانی

۹۹/۹/۹

11/29/2020

یک نمونه ساده از بازی وارسازی





**در کلیپ مشاهده شده طراحی
راه پله پیانویی چه هدفی را
دنبال می کردند؟**



تغییر رفتار مخاطب



تغییر رفتار مخاطب
بدون استفاده از قوه
قهریه و اجبار



تغییر رفتار مخاطب بدون
استفاده از قوه قهریه و اجبار،
همراه با ایجاد احساس
رضایتمندی درونی در آنها



GAMIFICATION

مفهوم بازی وارسازی

«کاربست محرک‌های مرتبط با انجام بازی در بسترهای [به ظاهر] نامرتب با بازی»
(دتردینگ، ۲۰۱۱؛ دراگوئلا و بادور، ۲۰۱۱؛ هامری و کویویستو، ۲۰۱۳).

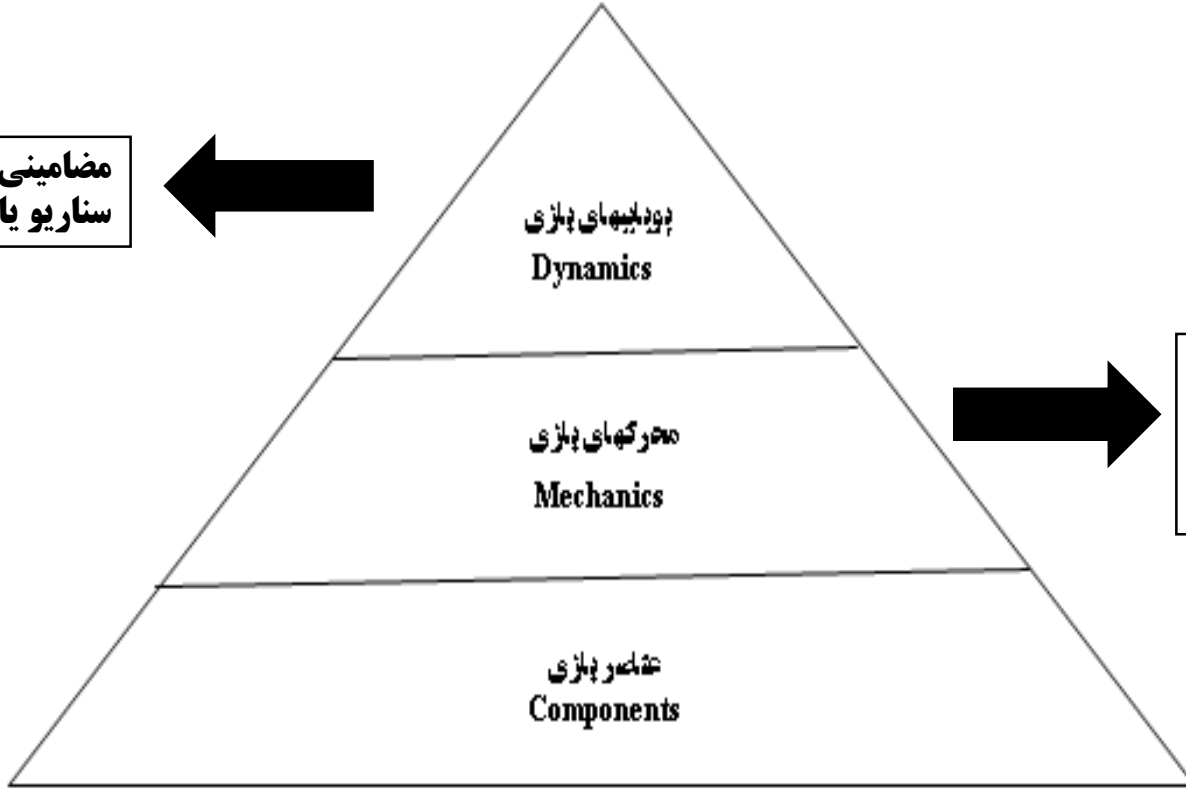
بازی وارسازی بر آن است تا ضمن خوشایندتر ساختن انجام فعالیت‌های مرسوم و روزمره برای افراد در عین حال جنبه‌هایی چون تغییرات رفتاری، تقویت حس مشارکت، افزایش مسئولیت‌پذیری، ارتقاء سطح یادگیری، و توانایی حل مسئله را نیز مد نظر قرار دهد.



GAMIFICATION

اجزاء بازی وارسازی

مضامینی که یک بازی حول آنها شکل می گیرد مثل سناریو یا خط داستان، نحوه پیشروی در بازی، و...



مولفههای موجود در ذهن طراح بازی که هدایت کننده بازیکنان به سمت مسیرهای از پیش تعیین شده هستند مثل چالشهای بازی، پاداشها، بازخوردها و...

قابلیت های خاصی که در رابط کاربری طراحی شده برای یک بازی لحاظ می شوند مثل جدول رده بندی، امتیازات، نشانها، سطوح مسابقه، و...



ابعاد گوناگون بازی وارسازی

- آموزش و یادگیری
- بهداشت و سلامت
- محیط زیست
- حمل و نقل
- جهانگردی
- تجارت الکترونیک
- ...



بازی‌وارسازی در کتابخانه‌ها

✓ بحران مشارکت (Engagement Crisis)





پیامدهای احتمالی بازی وارسازی در کتابخانه‌ها

✓ جلب مشارکت هر چه بیشتر کاربران

✓ وفادارسازی کاربران نسبت به خدمات کتابخانه



نمونه‌ای از بازی‌وارسازی خدمات کتابخانه‌ای

✓ پروژه Library tree که تلفیقی است از دو پروژه Lemon tree و Orange tree برای نخستین بار در شهر **هادر سفیلد** و سپس در **دانشگاه‌های گلاسکو و منچستر** انگلستان اجرایی شد (۲۰۱۴-۲۰۱۵ میلادی).

سه خروجی مهم این پروژه:

یک) وجود همبستگی مثبت میان میزان استفاده از پروژه در بین دانشجویان و میزان کامیابی تحصیلی آنها؛

دو) افزایش میزان مشارکت کاربران در استفاده از خدمات کتابخانه‌ای؛

سه) تبدیل کاربران منفعل و بالقوه به کاربران پویا و بالفعل.

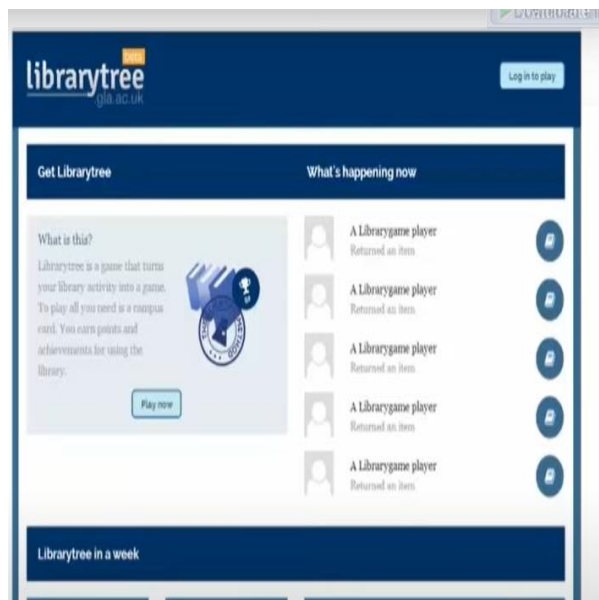
نمونه‌ای از بازی‌وارسازی خدمات کتابخانه‌ای

دلیل اصلی موفقیت پروژه Library Tree:



مشارکت مؤثر همه ذینفعان اعم از دانشجویان، استادان، مدیران دانشگاه در پروژه به منظور اطمینان یافتن نسبی از برآورده شدن انتظاراتشان (بدین منظور از سال ۲۰۱۳ به روش بحث گروهی متمرکز انتظارات ذینفعان از پروژه مورد بررسی قرار گرفت و نیازسنجی انجام شد)

پیاده‌سازی پروژه به طور همزمان از طریق دو پلتفرم موبایلی و رایانه‌ای





نمونه‌ای از بازی‌وارسازی خدمات کتابخانه‌ای

✓ چارچوب خودآموز آنلاین بازی‌وار شده سواد اطلاعاتی (بتولی و همکاران، ۱۳۹۸)

خروجی‌های مهم این پروژه:

**یک) تاثیر مثبت خودآموز بر یادگیری سواد اطلاعاتی دانشجویان؛
دو) ابراز رضایت کاربران از خودآموز طراحی شده به واسطه کمک به یادگیری آنها فراتر از
چارچوب‌های رسمی و متداول آموزشی**

بحث و نتیجه گیری



پیشنهادها

پیشنهاد برای کتابداران

پیشنهاد برای مدیران



سپاس فراوان
ۛ

