

بازی‌وارسازی در آموزش و گردشگری

سایه داودی ایلخچی^۱، سجاد فردوسی^{*۱}

چکیده

تعامل ضعیف بین دانش‌آموزان و فقدان انگیزه، موجب شده است که مؤسسات آموزشی به دنبال راهکارهایی جهت بهبود یادگیری و افزایش انگیزه باشند. بر این اساس، پژوهش حاضر باهدف بررسی نقش بازی‌وارسازی و گردشگری به‌عنوان ابزار و استراتژی‌های مؤثر در یادگیری نگاشته شده است. با توجه به ماهیت موضوع و هدف پژوهش، روش حاکم بر فضای تحقیق توصیفی-تحلیلی است. داده‌ها و اطلاعات موردنیاز از طریق منابع آرشیوی، با مراجعه به مجلات و کتب مرتبط با موضوع گردآوری شده است. نتایج حاصل، بیانگر آن است که بازی‌وارسازی باعث ترغیب به مشارکت فعال دانش‌آموزان در فرآیندها و فعالیت‌های آموزشی می‌شود و بازده آموزش را نسبت به حالت سنتی افزایش می‌دهد. همچنین یادگیری دانش‌آموزان از طریق سفر و گردشگری می‌تواند منجر به گسترش دیدگاه آنها درباره دنیا و یادگیری مهارت‌های عمومی زندگی، ریاضیات، نقشه‌خوانی و دیگر ارزش‌های فرهنگی شود. در این زمینه، استفاده از برنامه‌های بازی‌وارسازی در گردشگری نیز منجر به درگیرشدن حواس پنجگانه دانش‌آموزان، ایجاد خاطره‌های به یادماندنی و در نتیجه یادگیری بهتر می‌شود. بنابراین با توجه به اینکه بازی‌وارسازی و گردشگری، هر دو تأثیرات مثبت قابل توجهی بر یادگیری و گسترش افق دید دانش‌آموزان دارند، استفاده از محتوای آموزشی بازی‌وارسازی شده در سفر و بازدیدهای میدانی دانش‌آموزان می‌تواند در پیشبرد اهداف آموزشی مؤثر باشد. لذا متولیان باید به طراحی و ساخت بازی‌های آموزشی مرتبط اقدام نموده و به تولید محتوای آموزشی مناسب در کنار سفرهای تفریحی توجه نمایند.

واژگان کلیدی: بازی‌وارسازی، آموزش، یادگیری، گردشگری.

* عهده‌دار مکاتبات، استادیار، تلفن/نمابر: ۰۲۱۶۶۴۷۸۵۵۲، آدرس الکترونیکی: sajad.ferdowsi@ut.ac.ir

^۱ گروه مدیریت و اقتصاد گردشگری، دانشکده گردشگری، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

مقدمه

بازی‌وارسازی به صورت استفاده از مکانیک بازی و استفاده از آنها در خصوصیات وب برای افزایش تعامل تعریف می‌شود. این بدان معناست که بازی و اصول بازی می‌تواند اهدافی جدی‌تر از سرگرمی را دنبال کنند [۶]. بازی‌وارسازی به عنوان یک رویکرد استفاده از عناصر طراحی و سازوکارهای بازی در ساختارها و رویدادهای غیربازی به کار رفته و این مفهوم به منظور تحریک افزایش آگاهی نسبت به برند و ایجاد ترغیب به مشارکت فعال مصرف‌کننده در فرایندها و فعالیت‌ها، کاربرد فراوان دارد [۷]. تعاریف زیادی از بازی‌وارسازی ارائه شده است، بدون توجه به برخی اختلاف‌ها بیشتر تعاریف بر روی عوامل زیرمركز داشته‌اند [۸: الف] بین بازی و بازی‌وارسازی تفاوت‌هایی وجود دارد: در حالی که هدف اصلی بازی صرفاً سرگرمی است، هدف اصلی بازی‌وارسازی نه تنها سرگرمی نیست بلکه استفاده از سازوکارهای بازی (امتیاز، مرحله‌ها و رقابت و...)، در جهت افزایش انگیزه مشارکت در فعالیت‌های غیربازی است؛ ب) بازی‌وارسازی می‌تواند به جذب مشتری کمک کند: تقریباً تمام تعاریف بازی-وارسازی را به عنوان یک ابزار مؤثر برای جذب مشتری (دانش-آموزان، بازدیدکنندگان) پیشنهاد داده‌اند؛ ج) بازی‌وارسازی می‌تواند کارایی برنامه‌های وفاداری مشتری را افزایش دهد. طراحی بازی چارچوب خاص خود را دارد و شامل سه جزء می‌باشد: الف) مکانیک باز: اجزای خاص بازی را در سطح نمایش داده‌ها و الگوریتم‌ها توضیح می‌دهد مانند: چالش‌ها، فرصت‌ها، رقابت، همکاری، بازخورد، پاداش‌ها، نوبت‌ها و وضعیت‌های برنده؛ ب) دینامیک بازی: رفتار کاربران زمان اجرای سازوکارهای باز، مانند: محدودیت زمان در بازی، قوانین تصمیمات و غیره؛ ج) واکنش‌های عاطفی مطلوبی که در بازیکن به وجود می‌آید مانند: فانتزی، همدردی، کشف، بیان، تسلیم [۹، ۱۰]. انتقادی که از سوی پژوهشگران در زمینه بازی بر بازی‌وارسازی وارد شده است به نام‌گذاری این اصطلاح مربوط است و این عده از پژوهشگران معتقدند که چون کلمه بازی در ابتدای این اصطلاح به کار رفته است، این مفهوم را القا می‌کند که کل این فعالیت یک تجربه بسیار جالب خواهد بود، در حالی که در عمل در پدیده بازی‌وارسازی از سیستم امتیازدهی استفاده می‌شود که کم‌هیجان‌ترین قسمت بازی محسوب می‌شود [۱۱].

بازی‌ها برای سالیان متمادی، انسان‌ها را مجذوب، درگیر و سرگرم نموده‌اند. امروزه بازی‌ها و فناوری‌های مرتبط با بازی، مرزهای سنتی را درنور دیده‌اند و قرائن حاکی از آن است که رشد بازی‌ها به شکلی گسترده و فراگیر در قالب حوزه‌های صنعتی و پژوهشی در حال ازدیاد است. جدیدترین مفهوم و اصطلاح را در این حوزه می‌توان بازی‌وارسازی دانست که به منظور بهبود تجربیات و افزایش مشارکت کاربران در محیط‌ها و بافت‌های غیرمرتبط با بازی عمل می‌نماید. مفهوم بازی‌وارسازی در حال حاضر گستره بسیار وسیع و متنوعی همچون آموزش و یادگیری، بهداشت و سلامت، تجارت الکترونیک، محیط زیست، گردشگری و هتلداری و غیره را در بر می‌گیرد [۱]. در سال‌های اخیر نیز توجه و علاقه‌مندی پژوهشگران و مدیران به بازی‌وارسازی افزایش یافته است، به طوری که عناصر بازی‌وارسازی را به عنوان بخشی از فرایند طراحی آموزشی برای ارائه تجربیات جذاب و تقویت برنامه‌ها برای دانش-آموزان مورد بررسی قرار داده‌اند. بازی‌وارسازی می‌تواند در ایجاد تجربه خوشایند، لذت‌بخش و اثرگذار، نقش ایفا کند [۲]. هم‌اکنون مؤسسات آموزشی متعددی از بازی‌وارسازی در فرآیند یادگیری جهت افزایش مشارکت و انگیزه دانش‌آموزان استفاده می‌کنند. مطالعاتی نیز به نتایج مثبت به کارگیری تکنیک‌های بازی با اهداف آموزشی و به عنوان منابع اطلاعاتی برای رده‌های سنی نیز پرداخته-اند [۳، ۴]. در این میان، در بسیاری از کشورها از گردشگری و دیدار از مکان‌ها و جاذبه‌ها به منظور تسهیل فرایند یادگیری و همچنین آموزش مفاهیم مختلف آموزشی به دانش‌آموزان و کودکان بهره می‌برند. در این زمینه، تلفیق بازی‌وارسازی و گردشگری می‌تواند هم‌افزایی ایجاد نموده و موجبات توسعه کیفیت آموزش را برای دانش‌آموزان به همراه داشته باشد. بر این اساس، در پژوهش حاضر، نقش و جایگاه بازی‌وارسازی در آموزش و گردشگری مورد بحث و بررسی قرار گرفته است.

مفهوم بازی‌وارسازی^۱

کارت‌های وفاداری و پاداش عضویت (در باشگاه مشتریان) از اولین اشکال بازی‌وارسازی بودند [۵]. هم‌اکنون بازی‌ها و فناوری‌های مرتبط با بازی، بخش مهمی از زندگی روزمره شده است.

1. Gamification

نقش بازی‌وارسازی در آموزش و یادگیری

مهم‌ترین موضوعاتی می‌باشد که معلمان در مدارس با آن مواجه هستند [۲۰]. غالباً به همین دلیل، بازی‌وارسازی در زمینه‌های آموزشی مورد استفاده قرار گرفته است [۲۱]. توجه به این نکته ضروری است که در هنگام استفاده از بازی‌وارسازی نیازی به استفاده از بازی‌های واقعی نیست؛ در عوض، از عناصر طراحی بازی‌ها در زمینه‌های مختلف مانند آموزش و بازاریابی استفاده می‌شود [۲۲].

نقش گردشگری در آموزش و یادگیری

گردشگری را می‌توان برای بهبود فرایند یادگیری و به‌مثابه ابزاری برای تسهیل آموزش به‌کار گرفت، به‌طوری‌که به ترویج، فرهنگ‌سازی و ایجاد رفتار مسئولانه در زمینه گردشگری بینجامد [۲۳]. در بسیاری از کشورها از گردشگری و دیدار از مکان‌ها و جاذبه‌ها به‌منظور تسهیل فرایند یادگیری و همچنین آموزش مفاهیم مختلف آموزشی به کودکان بهره می‌برند [۲۴]. یادگیری کودکان از طریق سفر کردن می‌تواند منجر به گسترش دیدگاه کودکان درباره دنیا و یادگیری مهارت‌های عمومی زندگی (برای مثال حل مسئله، صبر و انعطاف‌پذیری)، ریاضیات، نقشه‌خوانی و دیگر ارزش‌های فرهنگی شود [۲۵]. گردشگری و سفرهای میدانی مدرسه، سبب تقویت مهارت‌های فردی و اجتماعی دانش‌آموزان می‌شود. بررسی‌ها نشان می‌دهد روش‌های متنوعی برای استفاده از گردشگری به‌منظور پویایی نظام آموزشی وجود دارد که در دنیای غرب، از آنها به‌خوبی بهره‌برداری می‌شود؛ در ادامه به برخی از آنها اشاره شده است [۲۶]:

الف) سفرهای میدانی: سفرهای میدانی می‌تواند روش نوینی برای یادگیری سواد به‌معنای نوین آن باشد؛ همچنین نتایج متنوعی از یادگیری سفرهای میدانی به‌دست می‌آید؛ مانند دستیابی به تفکر مرتبه بالاتر که از طریق کار گروهی و گفتگو حاصل می‌شود. گفتنی است از این راه، کنترل بر یادگیری، تفکر و صحبت درباره یادگیری تقویت می‌گردد [۲۷]؛ ب) یادگیری تجربی: در زمینه یادگیری از راه گردشگری می‌توان ادعا کرد که یادگیری تجربی، الگویی را برای توضیح چگونگی یادگیری افراد در سفر فراهم می‌آورد. تجربه پیوسته سفر و کشف، راهی را ایجاد می‌کند که مسافر می‌تواند در تجربه خود بازتاب دهد و بنابراین، یادگیری را خلق می‌کند. درحالی‌که پژوهش‌های یادگیری تجربی بر عرصه آموزش رسمی تمرکز دارند، الزامات یادگیری تجربی همه می‌توانند از طریق سفر رخ دهند؛ ج) روش مشاهده‌ای: این روش به یادگیری مشاهده‌ای

بازی و یادگیری از آن، از سابقه‌ای طولانی برخوردار است؛ به‌طوری‌که طراحی بازی و نظریه‌های یادگیری از پیشینه‌های نظری روانشناختی مشابهی نشأت می‌گیرند [۱۲]. شواهد زیادی وجود دارد که نشان می‌دهد بازی‌وارسازی به‌طور فزاینده‌ای به‌عنوان یک استراتژی یادگیری مؤثر به‌منظور ایجاد تجربه‌های یادگیری بسیار جذاب مورد تأیید می‌باشد. بازی‌وارسازی به یکی از مهم‌ترین پیشرفت‌های فناوری برای انگیزش انسان تبدیل شده است. لذا جای تعجب نیست که در حوزه آموزشی که حفظ تعامل، انگیزش و تداوم از مسائل چالش‌برانگیز آن است، به‌کار گرفته شود. دیجیتالی کردن محیط‌های یادگیری و استفاده از مثال‌های تجربی از طریق پیشرفت‌های فناوری امکان‌پذیر شده است. به‌دلیل سابقه طولانی به‌کارگیری بازی در حوزه یادگیری و آموزش رویکردهای متفاوتی از جمله بازی‌های جدی، یادگیری مبتنی بر بازی و بازی آنلاین ایجاد شده است [۱۳]. بر اساس شواهد تجربی مطالعات اخیر، موفقیت بازی‌های دیجیتالی در آموزش درصدد تأیید تأثیرات بازی‌وارسازی بوده است که با حمایت از پتانسیل‌های خود به‌منظور بهبود انگیزه، تعامل و تأثیر اجتماعی پیش می‌رود و این در حالی است که دانش‌آموزان را قادر می‌سازد تا در یادگیری غوطه‌ور شوند [۱۴، ۱۵].

اگرچه با گذشت زمان هنوز تعدادی از سازمان‌های آموزشی از بازی‌وارسازی، به‌عنوان رویکردی در آموزش نمی‌نگرند، اما واقعیت این است که در جاهایی که این سیستم پیاده‌سازی شده است، نتایج خوبی گرفته‌اند و از مزایای آن همچون ایجاد انگیزش بالا در شرکت‌کنندگان دوره‌های آموزشی، درگیر کردن و همراه کردن دانش‌آموختگان در طول کل فرآیند آموزش، افزایش بازده آموزش نسبت به حالت تدریس سنتی، عدم فراموشی موارد آموخته شده به‌دلیل تمرین در طول مدت آموزش و به نتیجه رسیدن آموزش‌های داده شده در دنیای واقعی برای ارتقای سطح آموزش استفاده کرده‌اند [۱۶]. در سال‌های اخیر توجه و علاقه‌مندی دانشگاهیان و محققان به بازی‌وارسازی افزایش یافته است به‌طوری‌که عناصر بازی‌وارسازی را به‌عنوان بخشی از فرایند طراحی آموزشی برای ارائه تجربیات جذاب و تقویت برنامه‌ها مورد بررسی قرار گرفت [۱۷ و ۱۸]. هدف اصلی بازی‌وارسازی افزایش تعامل می‌باشد [۱۹]. تعامل ضعیف بین دانش‌آموزان و فقدان انگیزه از

کودکان را شکل می‌دهد. بازی مؤثرترین راه یادگیری کودکان است. هنگام بازی، کودک فکر می‌کند و چیزهای نو خلق می‌کند. فضاهای گردشگری طراحی شده مناسب با ابعاد وجودی کودک می‌تواند نقش استادی مناسب را برای تجربه کردن و آموختن درس‌های بزرگ زندگی با دیگر جذابیت‌ها داشته باشد. فضاهای دوست‌دار کودک به‌طور عمده به‌دنبال اعطای حق شهروندی به کودکان و ایجاد بستری مناسب در محیط‌های گردشگری برای سرگرمی، تفریح و آموزش و پرورش و رشد فکری و اجتماعی این افراد است [۳۵]. با توجه به اینکه سفر و گردشگری باعث گسترش افق دید کودکان می‌شود، خانواده‌ها بایستی برنامه‌های سفر برای کودکانشان را مدنظر قرار دهند و از آنجاکه بازی به یادگیری کودکان کمک می‌کند، متولیان باید به طراحی و ساخت بازی‌های آموزشی مرتبط اقدام نموده و به تولید محتوای آموزشی مناسب در کنار سفرهای تفریحی توجه نمایند [۳۷].

نقش بازی‌وارسازی در گردشگری

امروزه، بازی‌وارسازی در گردشگری محدود به تخفیفات و جوایز برنامه‌های شرکت‌های هواپیمایی و هتل‌ها نیست، بلکه درگیر کردن حواس پنجگانه، ایجاد خاطره‌های به یاد ماندنی، درگیر کردن مخاطب، آموزش و غیره، نقش مهمی در برنامه‌های بازی‌وارسازی در گردشگری ایفا می‌کنند [۳۷]. اهداف بازی‌وارسازی به‌طور کلی در گردشگری به دو گروه تقسیم می‌شود: بازی‌وارسازی می‌تواند به‌عنوان یک ابزار برای افزایش انگیزه و تحریک گردشگرها استفاده شود و ممکن است تأثیرات روان‌شناختی قابل‌توجهی داشته باشد. به‌عنوان مثال، بازی‌های آنلاین چالش برانگیز ممکن است احساسات تعلق و همبستگی را در کاربران افزایش دهد و این احساسات مثبت ممکن است منجر به رضایت بالاتر، حفظ کاربر در سامانه و حتی افزایش همکاری در فعالیت‌های گروهی شود. دوم اینکه، باید گردشگرها و کارکنان را قادر به خلق ارزش مشترک کند و در نتیجه انگیزه درونی را برانگیزد [۳۸]. بازی‌وارسازی چون باعث عمیق‌تر شدن تجربه گردشگر می‌شود تأثیر زیادی در حفظ گردشگران قبلی و جذب گردشگران جدید دارد [۳۷].

بازی‌وارسازی به دو صورت: الف) بازی‌وارسازی در دنیای فیزیکی با حداقل استفاده از فناوری [۳۷]، ب) با استفاده فناوری با ارائه امکانات جدید، طراحی تجربه گردشگری را بهبود می‌بخشد. موفقیت بازی‌وارسازی در گردشگری به‌طور ضروری به‌معنای

معروف است. این روش در سرتاسر زندگی و ابعاد مختلف آن کاربرد دارد و از آنجاکه محتوای تربیت را به‌صورت عینی و عملی ارائه می‌دهد، در انتقال مفاهیم و آموزش برنامه‌های تربیتی، بسیار مؤثر است [۲۸].

در حوزه گردشگری و آموزش، گونه‌ای از گردشگری نیز تحت‌عنوان گردشگری آموزشی مطرح است که مورد توجه بسیاری از جوامع به‌ویژه کشورهای توسعه‌یافته قرار دارد. گردشگری آموزشی شامل پارامترهای زمان و تحرک است [۲۹] و بر اساس نظریه تحرک مکانی و جغرافیایی قابل تحلیل و تبیین است. بر اساس این نظریه ادامه تحصیل دانشجویان در مؤسسات آموزشی سایر دانشگاه‌ها و نظام‌های آموزشی جهان و تکمیل سیر مطالعاتی خود با مسافرت به اقصی نقاط جهان نیز مصداقی از گردشگری آموزشی و نماد بین‌المللی شدن آموزش عالی است [۳۰] که منجر به افزایش درآمد ملی و میزان اشتغال شهروندان کشورهای مقصد می‌شود [۳۱]. دانشگاه‌ها با پرداختن به گردشگری آموزشی به رسالت مدنی خود می‌پردازند. درواقع آموزش در دانشگاه‌هایی که خارج از اقامتگاه گردشگر واقع شده‌اند، محصول صنعت گردشگری آموزشی است [۳۲]. در این راستا، گردشگری آموزشی دارای هشت مؤلفه اصلی شامل تسلط بر زبان به‌ویژه زبان انگلیسی، کیفیت آموزش، یادگیری‌های تجربی، قرابت فرهنگی، میزان تحرک اجتماعی، تمایل شخصی، صرفه اقتصادی و سهولت دسترسی است. در این زمینه یوسف‌زاده چوسری و راخداپور نیز در تحقیقی با عنوان «شناسایی و استخراج مؤلفه‌ها و کارکردهای گردشگری آموزشی» به این نتایج دست یافتند که گردشگری آموزشی دارای هفت کارکرد شامل آموزش و یادگیری، تجربه و تمرین، ارتباط و همکاری، عاطفی، اقتصادی، اجتماعی و دانش فرهنگی است [۳۳].

علاوه‌بر حوزه‌های دانشجویی و دانشگاهی، گردش و گردشگری به‌منزله بستری مناسب، شرایط را برای رشد ویژگی‌های مثبت شخصیتی کودکان نیز فراهم می‌کند. گردش، چه در قالب سفرهای خانوادگی و چه در غالب اردوهای تفریحی و آموزشی، سال‌هاست که در سبد مصرفی خانواده و بخش‌های آموزشی قرار دارد [۳۴]. آموزش به کودکان باید با به‌کارگیری وسایل کمک‌آموزشی و اسباب‌بازی‌های تاحد ممکن عینیت‌یافته و بازی‌گونه باشد تا هرچه کمتر موجب خستگی کودک شود. بازی، ویژگی‌های اخلاقی

گردشگری (بازی‌های فیزیکی و یا بازی‌های دیجیتال) نیز منجر به درگیر شدن حواس پنجگانه دانش‌آموزان، ایجاد خاطره‌های به یادماندنی و در نتیجه یادگیری بهتر می‌شود.

بنابراین با توجه به اینکه بازی‌وارسازی و گردشگری، هر دو تأثیرات مثبت قابل توجهی بر یادگیری و گسترش افق دید دانش‌آموزان دارند، استفاده از محتوای آموزشی بازی‌وارسازی شده در سفر و بازدیدهای میدانی دانش‌آموزان می‌تواند در پیشبرد اهداف آموزشی مؤثر باشد. لذا متولیان باید به طراحی و ساخت بازی‌های آموزشی مرتبط اقدام نموده و به تولید محتوای آموزشی مناسب در کنار سفرهای تفریحی توجه نمایند.

منابع و مآخذ

- [1]. Hamari J, Koivisto JM, Sarsa H. (2015). Does gamification work? A gamification work for boys and girls? An exploratory study with a virtual learning environment. Paper presented in the ACM Symposium on Applied Computing, Salamanca, Spain.
- [2]. احمدی، منیژه؛ نورانی، سیده فاطمه؛ حسینی، سپیده (۱۴۰۲). تأثیر گیمیفیکیشن (بازی‌وارسازی) بر ارتقاء سواد زیست محیطی دانش‌آموزان. فناوری آموزش، ۱۷(۳)، ۶۹۴-۶۸۳.
- [3]. Xu, F., Weber, J., & Buhalis, D. (2014). The gamification of tourism. In Z. Xiang, & I. Tussyadiah (Eds.), Information and communication technologies in tourism 2014 (pp. 525e537). Wien: Springer (Proceedings of the International Conference in Dublin).
- [4]. Roinioti, E., Pandia, E., Konstantakis, M., & Skarpelos, Y. (2022). Gamification in Tourism: A Design Framework for the TRIPMENTOR Project. Digital 2022, 2, 191-205.
- [5]. Seaborn, K., & Fels, D.I. (2015), "Gamification in theory and action: a survey", International Journal of Human-Computer Studies, Vol. 74, pp. 14-31.
- [6]. Cruz-Cunha, M-M., (2013). Serious Games as Educational, Business and Research Tools. Publisher: IGI Reference
- [7]. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. New York, NY, USA: ACM Press.

ایجاد یک برنامه دیجیتال نیست. با این حال یک برنامه موبایل می‌تواند موفقیت آن را در افزایش تعامل به شدت افزایش دهد [۴]. زمانی که گردشگران با برنامه‌ها و تجربیات بازی‌وارسازی شده درگیر می‌شوند، ارتباط بهتری با مقصد گردشگری خود برقرار می‌کنند. همچنین استفاده از بازی‌وارسازی در گردشگری ممکن است به افزایش درآمدهای منطقه و اشتغال‌زایی منجر شود [۳۹]؛ برای مثال درگیر شدن و مشارکت گردشگران در فرایند بازی باعث می‌شود که گردشگران وقت بیشتری را در منطقه سپری کرده و هزینه بیشتری در بخش‌های مختلف صنعت گردشگری از جمله غذا و نوشیدنی، اقامت و ... صرف کنند. بازی‌وارسازی به خصوص در باغ‌وحش‌ها، موزه‌ها، مکان‌های میراثی، گردش‌های شهری، صنعت پذیرایی و گردشگری به طور کلی توصیه می‌شود [۴].

نتیجه‌گیری

بازی‌وارسازی به‌عنوان یک رویکرد استفاده از عناصر طراحی و سازوکارهای بازی در ساختارها و رویدادهای غیربازی است. بازی‌وارسازی به‌منظور تحریک افزایش آگاهی نسبت به برند و ایجاد ترغیب به مشارکت فعال مصرف‌کننده در فرایندها و فعالیت‌ها، کاربرد فراوان دارد. در این میان، در حوزه آموزشی نیز که حفظ تعامل، انگیزش و تداوم از مسائل چالش‌برانگیز آن است، امر بازی‌وارسازی به‌عنوان یک ابزار جهت افزایش کیفیت آموزش و یادگیری به‌کار گرفته می‌شود. شواهد نیز نشان می‌دهد که بازی‌وارسازی به‌طور فزاینده‌ای به‌عنوان یک استراتژی یادگیری مؤثر به‌منظور ایجاد تجربه‌های یادگیری جذاب مورد تأیید می‌باشد. آموزش به دانش‌آموزان باید با به‌کارگیری وسایل کمک‌آموزشی تا حد ممکن عینیت‌یافته و بازی‌گونه باشد تا هرچه کمتر موجب خستگی دانش‌آموزان شود.

در این راستا، گردشگری نیز از ابزارهای مؤثر در جهت تسهیل آموزش محسوب می‌شود، به این صورت که یادگیری دانش‌آموزان از طریق سفر کردن می‌تواند منجر به گسترش دیدگاه آنها درباره دنیا و یادگیری مهارت‌های عمومی زندگی (برای مثال حل مسئله، صبر و انعطاف‌پذیری)، ریاضیات، نقشه‌خوانی و دیگر ارزش‌های فرهنگی شود. در همین راستا، در بسیاری از کشورها از گردشگری و دیدار از مکان‌ها و جاذبه‌ها به‌منظور تسهیل فرایند یادگیری و همچنین آموزش مفاهیم مختلف آموزشی به دانش‌آموزان بهره می‌برند. در این زمینه، استفاده از برنامه‌های بازی‌وارسازی در

- strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- [20]. Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- [21]. De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. *Computers & Education*, 75, 82-91.
- [۲۲]. بنی عامریان، سارا؛ اسمعیلی گوجار، صلاح (۱۴۰۰). نقش بازی‌وارسازی در یادگیری. فصلنامه روان‌شناسی تربیتی، ۱۷(۶۲)، ۱۳۰-۱۰۷.
- [۲۳]. ضرغام بروجنی، حمید؛ نوری، یوسف؛ کروی، مهدی؛ محمودزاده، سیدمجتبی (۱۳۹۸). نقش گردشگری بر پرورش کودک در ساحت‌های تربیتی از دیدگاه قرآن و حدیث. *آموزه‌های تربیتی در قرآن و حدیث*، ۵(۲)، ۹۳-۱۱۴.
- [۲۴]. ملکی، حسن (۱۳۸۷). مبانی فلسفی و اجتماعی تلفیق در برنامه درسی. مقاله مندرج در کتاب *رویکرد تلفیقی در برنامه درسی*، تهران: انتشارات انجمن اولیاء و مربیان.
- [25]. Stone, M. & Petrick, J. (2013). The Educational Benefits of Travel Experiences A Literature Review. *Journal of Travel Research*, X(X) 1-14 © 2013 SAGE Publications.
- [۲۶]. ضرغام بروجنی، حمید؛ ملکی، حسن؛ نوری، یوسف؛ جولائی، معصومه (۱۴۰۰). نقش تلفیق برنامه درسی با انواع گردشگری در ساحت‌های تربیتی دوره ابتدایی (مطالعه موردی: اساتید و دانشجویان دکتری دانشگاه علامه طباطبائی). فصلنامه علمی - پژوهشی *تعلیم و تربیت*، ۳۷(۳)، ۷۶-۵۳.
- [27]. Gormez, I. (2014). the effect of field trip oriented instruction on ninth grade student, achievement in animal diversity unit, continuing and academic motivation in partial fulfillment of the requirements for the degree Doctor of Philosophy in Secondary Science and Mathematics Department, Middle East Technical University.
- [۲۸]. صدیقی، زهرا؛ میکاییلی، فرزانه؛ عیسی زادگان، علی (۱۳۹۷). بررسی اثربخشی آموزش مهارت‌های اجتماعی از طریق الگوی یادگیری مشاهده‌ای بندورا بر بهبود این مهارت‌ها و نظریه ذهن دختران و پسران پیش‌دبستانی. *شناخت اجتماعی*، ۷(۱)، ۱۰۵-۱۲۰.
- [29]. Maga, A., & Nicolau, P. (2018). Conceptualizing educational tourism and the educational tourism potential (evidence from
- [8]. Sever, N. S., Sever, G. N., & Kuhzady, S. (2015). The evaluation of potentials of gamification in tourism marketing communication. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 5(10), 188-202.
- [9]. Xu, F., Weber, J., & Buhalis, D. (2014). The gamification of tourism. In Z. Xiang, & I. Tussyadiah (Eds.), *Information and communication technologies in tourism 2014* (pp. 525e537). Wien: Springer (Proceedings of the International Conference in Dublin).
- [10]. Xu, F., Dimitrios, B., & Weber, J. (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management*, Volume 60, 244-256.
- [۱۱]. اصنافی، امیررضا؛ حاجی زین‌العابدینی، محسن و عطارزاده، زهرا (۱۴۰۰). درنگی بر تأثیر بازی‌وارسازی بر آموزش و یادگیری. پژوهش‌های کتابخانه‌های دیجیتال و هوشمند، ۸(۲)، ۱۱-۲۸.
- [12]. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768.
- [13]. Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210.
- [14]. Groening, C., & Binnewies, C. (2019). "Achievement unlocked!"-The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 97, 151-166.
- [15]. Lopez, C. E., & Tucker, C. S. (2019). The effects of player type on performance: A gamification case study. *Computers in Human Behavior*, 91, 333-345.
- [۱۶]. اصنافی، امیررضا؛ حاجی زین‌العابدینی، حسن و عطارزاده، زهرا (۱۴۰۱). درنگی بر تأثیر بازی‌وارسازی بر آموزش و یادگیری. *مدیریت اطلاعات و دانش‌شناسی*، ۸(۲)، ۱۱-۲۸.
- [17]. Kyewski, E., & Krämer, N. C. (2018). To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course. *Computers & Education*, 118, 25-37.
- [18]. Tsay, C. H. H., Kofinas, A., & Luo, J. (2018). Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Computers & Education*, 121, 1-17.
- [19]. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and

- [۳۵]. کیانی سلمه، صدیقه؛ نظری، نجمه (۱۳۹۶). گردشگری کودک و نقش آن در حفاظت از محیط زیست و توسعه گردشگری پایدار. چهارمین کنفرانس بین‌المللی برنامه‌ریزی و مدیریت محیط زیست، تهران.
- [۳۶]. عسگرنژاد نوری، باقر؛ نعمتی، ولی؛ فانی، مریم؛ صائب نیا، سمیه (۱۴۰۱). یادگیری حاصل از گردشگری کودکان در توسعه پایدار گردشگری: نقش تعدیل‌گر ویژگی‌های جمعیت‌شناختی خانواده. گردشگری و توسعه، ۱۱(۴)، ۱-۱۸.
- [37]. Egger, R.; Bulencea, P. (2015). Gamification in Tourism: Designing Memorable Experiences; BoD-Books on Demand: Norderstedt, Germany.
- [38]. Houtari K., & Hamari J. (2012). Defining gamification – a service marketing perspective. In: Proceedings 16th international academic Mindtrek conference, Tampere, 3–5 Oct 2012
- [۳۹]. فرهادی، پدram و تبریزی، نازنین (۱۴۰۲). ارزیابی مزایای بازی‌وارسازی در گردشگری (مطالعه موردی: سایت تخت جمشید). مطالعات مدیریت گردشگری، ۱۸(۶۳)، ۲۶۳-۲۲۹.
- ASEAN countries). In International Scientific Conference "Competitive, Sustainable and Secure Development of the Regional Economy: Response to Global Challenges" (CSSDRE 2018) (pp. 343-348). Atlantis Press.
- [30]. Hannam, K., Butler, G., & Paris, C. M. (2014). Developments and key issues in tourism mobilities. Annals of tourism research, Volume 44(1), 171-1
- [31]. Katircioglu, S. T. (2009). Revisiting the tourism-led-growth hypothesis for Turkey using the bounds test and Johansen approach for cointegration. Tourism Management, 30(1), 17-20.
- [32]. Dulce, C., & Muntele, I. (2021). international mobility and Educational Tourism. case study: Erasmus program at usamv lasi. Analele Universității din Oradea, Seria Geografie, 31(2), 143-152
- [۳۳]. یوسف‌زاده چوسری، محمدرضا؛ راخداپور، اسداله (۱۴۰۲). شناسایی کارکردهای گردشگری آموزشی. برنامه‌ریزی و توسعه گردشگری، ۱۲(۴۶)، ۹۳-۱۱۸
- [۳۴]. مقصودی، حسین (۱۳۹۵). نقش گردش و گردشگری در تربیت کودکان. کنفرانس بین‌المللی در علوم و مهندسی.

Gamification in Education and Tourism

Sayeh Davoodi Ilkhechi¹, Sajad Ferdowsi^{*,1}

Weak interaction among students and lack of motivation has led educational institutions to seek solutions to enhance learning and motivation. Based on this premise, the present study aims to investigate the role of gamification and tourism as effective tools and strategies in learning. Given the nature of the topic and the research objective, the dominant research method is descriptive-analytical. Data and necessary information have been collected through archival sources, consulting journals and books related to the subject. The results indicate that gamification encourages active participation of students in educational processes and activities, enhancing the educational outcome compared to traditional methods. Additionally, student learning through travel and tourism can lead to broadening their perspectives on the world and acquiring general life skills, mathematics, map reading, and other cultural values. In this regard, incorporating gamification programs into tourism also engages students' five senses, creates memorable experiences, and consequently improves learning. Therefore, considering that both gamification and tourism have significant positive effects on learning and expanding students' horizons, using gamified educational content in student trips and field visits can effectively advance educational goals. Hence, stakeholders should design and develop relevant educational games and pay attention to producing suitable educational content alongside recreational trips.

Keywords: Gamification, Education, Learning, Tourism

* Corresponding Author, Assistant Professor, Tel/Fax: +982166478552, E-mail: sajad.ferdowsi@ut.ac.ir

¹ Department of Tourism Management and Economics, Faculty of Tourism, University of Tehran, Tehran, Iran