





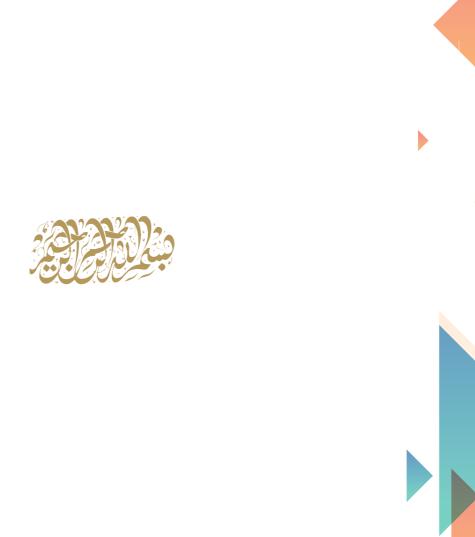


الحقيبــة التكوينيــة لمشــروع:

APT₂C

Appui à la promotion de la tolérance, du civisme et de la citoyenneté en milieu scolaire et à la prévention des comportements à risques





المحتويات

04	مقدمة
07	1. الأهداف العامة
06	2. الأهداف الخاصة
08	أولا. أهمية المواكبة التلعيبية
11	ثانيا. مفهوم التلعيب
14	ثالثا. استراتيجية التلعيب
17	رابعا. التلعيب والسلوك
18	1. التلعيب تصميم للسلوك
20	2. التلعيب تشكيل للسلوك
24	3. أنماط اللاعبين وأنواع السلوك
29	4. نظرية أوكتاليزيس Octalysis ومحفزات السلوك
34	5. وظيفية التلعيب
36	6.المنظومة التلعيبية



مقدمة

الألعاب من أجل التعلم.

أصبح من المسلم به أن للتلعيب آثارا إيجابية على التحفيز بالوسط المدرسي، وأنه يعود بالنفع على المتعلم(ة)، الذي يتعلم أشياء ووقائع مفيدة، ويكتسب مهارات وقدرات جديدة، ومن ثم فإن التلعيب يزيد من المتعة والتحفيز والشغف التي قد يفتقدها المتعلم (ة)، ويُولِّد لديه نفس الانخراط والانغمار الذي يعيشه أثناء اللعب، عندما يطلب منه أداء مهمة معينة. يقوم التلعيب على استعمال عناصر وتقنيات اللعب في بيئة تعلمية، مواكبة للطفرة الرقمية، مثل المكافأة، السيناريو وحبكة القصة، التغذية الراجعة، العمل في فريق، ... تجعل العمل مرحا وممتعا يدعم الفكر السليم، والسلوك القويم؛ فليس التلعيب هو اللعب، بل إنه استعمال لعناصر اللعب لغرضي

التحفيز والمشاركة الفعالة لإنجاز عمل ما، وليس التلعيب

كذلك هو اللعب الجاد Serious game، الذي لا يستعمل إلا

إن توليد المتعة، وحب المغامرة، والتنافس الجماعي، والبحث عن الانسجام، والتعاون، واكتشاف مميزات الفريق، وحب الظهور بصورة إيجابية، وتحصيل المصداقية، واللعب، ولعبة الفيديو، عناصر في قلب استراتيجية جعل تكويننا أكثر تحفيزا وذا جاذبية أكبر، مما يستوجب شروطا تمهيدية ينبغي توفرها وهي:

معرفة الفئة المستهدفة والقرب منها من خلال:

- اكتشاف بؤر اهتمام المتعلم (ة)؛
 - معرفة احتياجاته (ها)؛
 - إدراك طبيعة طموحاته (ها)؛
- معرفة محفزاته (ها) الفعلية؛
 - خلق أجواء الثقة المتبادلة؛
 - بناء الثقة في النفس.

العلم بالمعطيات والمتغيرات السياقية من خلال:

■ الوعي بالتعامل مع الأجيال المختلفة التي تتوارد على

ق والاجتماعية للفائدة المرجوة، إذا ما اعتمد أسلوبا تطبيقيا يُمرِّس، ولا كل ملفت وجب يُلقِّن فقط، حيث خلص النموذج الشهير 10/20/70، الذي ساد في مجالات التدريب والتأهيل في السنوات الذي ساد في مجالات التدريب والتأهيل في السنوات الأخيرة. استنادا إلى بحث مايكل م. لومباردو Robert W. Eichinger، وروبرت دبليو آيشينغر Robert W. Eichinger،

التالية:

إلى أن مصادر تنمية الفرد وتعلمه تتوزع بحسب النسب

- 70 ٪ مصدرها من التجربة العملية؛
- 20 % تتم من خلال ملاحظة المحيط ومتابعة الأشخاص ومراقبتهم؛
- 10 % تأتى من الدورات والمحاضرات والبرامج النظامية؛

مما يستوجب خلق فضاء تعليمي بالحياة المدرسية تقوم برامجه التدريبية والتكوينية للمتعلم (ة)، على أسس التجربة والتطبيق والممارسة، إذ يُمكِّن من:

- تشجیع المتعلم (ة) على تطبیق ما تلقاه من مضامین بشكل شخصي؛
 - منحه (ها) الحرية في إبداع تلك المضامين؛

المدرسة سنة بعد سنة، وتحولاتها النفسية والاجتماعية والسلوكية؛ فإيقاع التغيير صار سريعا بشكل ملفت وجب رصده واستحضاره.

- التعامل مع الجيل الألفي Millénial، وهم من ولدوا من سنة 1980 إلى 2000، والذين يشكلون الطاقة العملية والحيوية اليوم، حيث إنهم ما يقارب %50 من الساكنة النشطة في العالم، وهم في ارتفاع يتوقع أن يبلغ في أفق 2025 إلى %75؛
- استحضار مميزات أضحت خصيصة هذا الجيل وهي:
 الشغف باقتسام تجاربه الحياتية عبر مواقع التواصل الاجتماعي؛
- التعويل على الكسب التكنولوجي والرقمي المعاصر بخصوص تسهيل عيشه وحياته؛
- السعي إلى التغيير بشكل سريع عبر كبسة أو نقرة زر، ومن ثم قلة الصبر ونفاد التحمل.

إبداع مضامين عملية قابلة للتطبيق من خلال:

■ الإقرار بأن التعلم يكون أكثر فاعلية وتأثيرا وتحصيلا

- تمكينه (ها) من خلال التمارين العملية من تبني القيم المنشودة، والقدرة على التعبير عنها وتبليغها للغير.
- تقويم منتوجه (ها) في بيئة آمنة تسودها الثقة الإيجابية من أجل مزيد من التحسين والتجويد والإتقان.

فالتلعيب أداة قوية تخدم أهدافا متنوعة ومدروسة، ويمكن أن تكون في هذا السياق دعامة أساسية في تغيير السلوك المشين بالوسط المدرسي، إذ السلوك المشين في سياق المصفوفة الرقمية الراهنة في حاجة إلى أنواع جديدة من التدخل تنبني على التفاعل والمواكبة المستمرة والمُحيَّنة، بعيدا عن لغة القهر والقسر والإحراج...فالسؤال الكبير هو كيف نجعل المتعلم(ة) يعمل على تغيير سلوكه المشين أو الخطر، بقناعة ذاتية وتملك شخصى؟

1. الأهداف العامة

■ الوعي بالدخول في عصر ومصفوفة رقمية جديدة، لها ضوابطها، ومقتضياتها وآثارها بشكل يكاد يقطع مع المألوف في المصفوفات السابقة؛

- الاجتهاد في تزويد المُواكِبين بمقاربة عملية تستجيب لمتطلبات هذه المصفوفة الراهنة، وتتميز بالتكيف المستديم مع المتغيرات المتسارعة التي تطبع وجدان وذهن وواقع وخيال المتعلم (ة)؛
- معرفة الإمكانات التربوية والتمهيرية الهائلة التي تتيحها التسلية والألعاب، وتوفير دعامة تأطيرية للورشات من أجل تغيير سلوكي يواكب مستجدات المصفوفة الرقمية الراهنة؛
- الاستئناس بوظيفية التعاطي مع وسائل الاتصال الرقمية، وألعاب الفيديو، وغيرها، ببناء قدرات لدى المتعلم (ة)، تؤهله لإنتاج مضامين إيجابية تخدم انتظاراته وتلبى حاجياته؛
- تقوية الروابط التفاعلية بين المواكب والمواكب، من خلال المقاربة التلعيبية التي تضمن التوعية والتمنيع، والتبني الشخصى للسلوك، والتحفيز على الإبداع؛



2. الأهداف الخاصة

- جعل تكويننا جذابا ومحفزا من أجل جلب انتباه المتعلم (ة) أولا، ثم إيصال الرسائل التثقيفية ثانيا، وفي هذا السياق مثلا، تشرُّب قيم المواطنة وتغيير السلوك المشين بالوسط المدرسي؛
- النجاح في توليد التحفيز المطلوب، الذي يعتبر هدفا مركزيا في العملية التلعيبية، فهو الرغبة التي يشعر بها فرد ما، في إنجاز مهمة أو عمل ما،
- تمكين المُحفَّز/المتعلم (ة)، من المشاركة والالتزام والانخراط بقوة في عمله، والاستفادة من إنجازه، حيث إنه يكون قادرا على الشعور ب:
- النجاح في مهمته المقترحة، (المهمة لا تكون شديدة البساطة)؛
- وحرية الاختيار بخصوصها (لا يخضع لإملاء طرف ثالث)؛
 - الوعي بتعلم أشياء جديدة تُفيده بشكل شخصي.

أولا. أهمية المواكبة التلعيبية

أظهرت دراسة سيتزمان تريسي Sitzmann, Traci ، أن اللعب بصفة عامة، أصبح أداة تعلم فعالة جدا، إذ يعتبر التعلم القائم على الألعاب game-based learning أفضل طريقة للتعلم، مقارنة بالتكوين التقليدي⁽¹⁾، فهو:

- يزيد من ثقة المتعلم بنفسه، بنسبة ٪20 تقريبًا؛
 - يغنى المعارف المفاهيمية، بنسبة 11 ٪؛
 - يساعد على تذكر ما يتم تعلمه، بنسبة ٪90؛
 - يحفز المعارف العملية، بنسبة 20 ٪؛
- يتيح نجاعة تصل إلى ٪300 من المهام المنجزة⁽²⁾.
- (1) Sitzmann, Traci. "A Meta-Analytic Examination of the Instructional Effectiveness of ComputerBased Simulation Games." Personnel Psychology, 64. 2011.
- (2) أنظر مزيد التفاصيل في نشرة بصيغة e-book (ص25) لثلاثين استراتيجية ناجحة من أجل ضمان مشاركة ناجعة وفعالة في التكوين ، يحتل فيها التلعيب مكان الصدارة:

https://www.game-learn.com30-/strategies-infaillibles-pour-ameliorer-lengagement-votre-formation-ebook/

فألعاب الفيديو مثلا، من أهم الألعاب، التي يرجع إليها الفضل في تحقيق التعلم باللعب Gamelearn، لمعدلات إنجاز تجاوزت نسبة 90٪ لدى أكثر من 100000 متعلم عبر القارات الخمس، فهي فعالة جدا؛ لأنها تجمع بين محتوى ذي جودة عالية، وعمل تطبيقي بامتياز، مما يتيح للمتعلم (ة)، فرصة للتعلم من خلال تجربته الخاصة. (3)

- تدخل المواكبة التلعيبية ضمن المواكبة الرقمية للمتعلم (ة) بصفة عامة، والتي تنبع أهميتها من خلال:
- التحدي التقني والرقمي الذي نعيشه في سياقنا الراهن، إذ وجب التعامل مع التقدم المتسارع الحاصل في ميادين البرمجيات وعلوم الحاسوب، بشكل يقظ ومتابع، وإلا سنفقد لغة الاتصال بناشئة اليوم، حيث تصير هذه المواكبة قادرة على تنمية القدرات والمهارات، مستفيدة من الإمكانات التكنولوجية، باعتبارها أدوات مساعدة على الحياة، وليس باعتبارها هي كل الحياة.
- مراعاة الفروق التربوية والثقافية بين المجتمعات

⁽³⁾ نفسه، ص.62.



المنتجة للتكنولوجيا والمجتمعات المستخدمة والمستهلكة لها، وتضارب المنظومات القيمية، حيث تتطلب العملية التربوية وعيا عميقا بالسياقات المختلفة من أجل العمل على التمنيع وليس التحصين، إذ يستحيل وضع أسوار تعيق حرية المتعلم (ة) المبحر، وتكبح طاقته الاستكشافية، وموهبته الاستطلاعية؛ ومن ثم لا يمكن في الزمن الراهن، تأطير الانفتاح الثقافي الذي توفره التكنولوجيا، إلا بتزويد المتعلم (ة) بمصفاة نقدية تضمن له إبحارا حضاريا وقيميا آمنا؛

- استيعاب المواكبة التلعيبية الفعالة، لمعاني التأطير، والتوجيه، والتقويم، فهي مصاحبة وسير مشترك جنبا إلى جنب، إذ المتعلم (ة) وليد ما يمكن أن نطلق عليه اليوم «الجيل الرقمي الجديد»، جيل له مواصفاته الخاصة، ومكوناته المحددة لشخصيته، وميولاته، وجميع سلوكه، وهي مواصفات ومكونات في تغير مستمر وسريع لابد من يقظة تحيينية بخصوصها، ومراعاتها وأخذها بعين الاعتبار؛
- اشتمال مفهوم المواكبة التلعيبية على مجموعة من معاني القرب من المواكب، وفهم نظرته لذاته ولغيره، وللعالم أجمع، فاللعب يبرز المكنون، ويظهر نمط السلوك، ويُمكِّن

من التفاعل الذي يضمن المصاحبة والمتابعة، والمساندة والدعم بمختلف أشكاله النفسية والتربوية والاجتماعية والتي تشخص واقع الحال الموجود، والدعم المستشرف للأفق المنشود؛

- اعتبار المواكبة التلعيبية، مصاحبة وتوجيه متفاعل بين المواكب والمواكب، يفرز خطة عمل تمكن المواكب من إبصار المعيقات، وإبداع الحلول في الوضعيات الرقمية المختلفة التي يواجهها وهو بمفرده أمام اللوحة/الشاشة، فهي عملية إيقاظ للضمير الحي الذي يحترم ذكاء المتعلم (ة)، ويجعله واعيا بمكاسبه التي تعود بالنفع عليه هو ذاته قبل غيره، فهي تحميل للمسؤولية، وليست نوعا من الوصاية الفوقية، التي تؤدي في المصفوفة الرقمية الراهنة إلى شيوع كثير من السلوكات المشينة؛
- تنمية المواكبة التلعيبية للملكات النقدية لدى المتعلم(ة)، حيث تستحضر سعة اطلاعه، في زمن أصبحت فيه المعلومة متاحة بنقرة على زر تلج به إلى عوالم الشبكة الرقمية، مما يقي من رد فعل عنيف أو سلوك مشين، من جراء الغفلة عن مثل هذه المتغيرات التمثلية، والمعرفية؛
- اضمحلال الحدود التقليدية بين الصغير والكبير، والقاصر والراشد في المواكبة التلعيبية، ولذلك وجب مَقدرة والقاصر والراشد في المواكبة التلعيبية، ولذلك وجب مَقدرة كومرية، كل دلك وتكييفه بعلم، وبحسب الفئات العمرية، فمراحل التعليم حلقات مترابطة، ينبني على أساسها ما يلي من مختلف مراحل النمو، ومن ثم فلضمان شباب متوازن معطاء، وقادر على المضي في طريقه لبناء مستقبله الفردي والجماعي، بمسؤولية وأمانة، إذ لابد من العمل الدؤوب والحازم والمستبصر الذي يرتكز على مواكبة راشدة، يقظة، تستدمج بنسقية ما يظهر من مستجدات، نحو نفع أمثل للناشئة ومجتمعها؛
- مراعاة المواكبة التلعيبية لخصوصية الجيل الرقمي الجديد، فهي تزوده بمجموعة من المهارات، والقدرات، والمعارف، وقواعد السلوك من خلال التلعيب بمفهومه التربوي الواسع كما سيتم بيانه، وباعتبار أن اللعب في العالم الرقمي بات يوازي الفعل في العالم الحقيقي.



ثانيا. مفهوم التلعيب

إن التلعيب أو اللوعبة، ترجمات للمصطلح الإنجليزي Gamification حيث أصبح التلعيب منذ سنة 2017 متصدرا للمشهد الإعلامي والتعليمي والتسويقي ومختلف مناشط الحياة؛ فقد شاع استعماله وتوظيفه في عالم التربية والتعليم، من أجل مواكبة للناشئة والشباب، تراعي مقتضيات المصفوفة الرقمية الراهنة (1).

برهن يوهان هويزينجا Johan Huizinga، على أن اللعب عنصر أساسي في تكوين المجتمعات والحضارة (1949/1938)، إذ يكون التلعيب من هذا المنظور ممارسة متجذرة في السلوك





على نطاق واسع وبشكل مكثف إلا في النصف الثاني من سنة 2010؛ كما يمكن العثور على أصول استخدامه في شركة استشارات بريطانية ، كوندرا المحدودة Conundra Ltd، والتي تأسست سنة 2003 من قبل نيك بيلنج Nick Pelling، مصمم الألعاب ، الذي كان متخصصًا في مجال التلعيب(3).

بينت جين ماكغونيغال Jane McGonigal، أن التلعيب، ليس مجرد منجم ذهب جديد للمصممين ورجال الأعمال، بل هو أيضًا أداة قادرة على تغيير العالم، بل هو مفهوم يصف عصرًا جديدًا، حيث يُمكِنُ للاعبين استخدام مهاراتهم في حل المشكلات بشكل جماعي، والتعامل مع القضايا الاجتماعية والسياسية في العالم الحقيقي، وليس فقط حلا للألغاز في اللعبة الرقمية، إذ وفقًا لرؤية ماكجونيجال ، يمكن لمصممي اللعبة أن يصبحوا الرواد الاجتماعيين الجدد، ويصير اللعبة أن يصبحوا الرواد الاجتماعيين الجدد، ويصير

البشري⁽¹⁾، عرفت تنظيرا جديدا وتعاطيا كبيرا في العصر الرقمي الراهن، حيث نشأ ونما التلعيب في أحضان صناعة الوسائط الرقمية.

فالتلعيب صيرورة عامة تُفهم فيها الألعاب والتجارب المرحة، باعتبارها نشاطات لها أبعاد مجتمعية وثقافية، فقد اعتمد روجر كايلويس Roger Caillois، على الأنثروبولوجيا، وعلم الأحياء، ودراسة الأساطير، من أجل بيان كيف أن اللعب يطبع سلوك أي نوع من الكائنات الحية، ولا يقتصر فقط على النوع البشري⁽²⁾.

وقد اكتسح التلعيب نطاقات واسعة من النشاط الاجتماعي، وشاع بحكم ترويجه من قبل رواد التسويق والمصممين على مدى السنوات القليلة الماضية، مما أدى إلى عدد كبير من التعريفات المتعلقة به، حيث يرجع تاريخ استخدام التلعيب لأول مرة و بشكل موثق، إلى سنة 2008، غير أنه لم ينتشر

Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled and Lennart Nacke. 2011. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." In Proceedings of the 15th.International Academic.

⁽¹⁾ Huizinga, Johan. 1955 / 1938. Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture.Boston:Beacon Press.

⁽²⁾ Caillois, Roger. 1961. Man, Play and Games. New York: Free Press of Glencoe.

إن التلعيب هو بذل الجهد في توظيف دعائم اللعب وعناصره خارج نطاقه الأصلي، وتجريبها في مجالات حياتية حيث صار التلعيب اليوم، الكلمة المفتاحية، لجيل من رواد الأعمال الاجتماعية والسياسية، وخبراء التسويق، والتربية والتعليم.



المواطنون مثل لاعبين في الحياة الواقعية، فالتلعيب أداة محورية تُمكِّن من التغيير الطموح بشكل كبير⁽¹⁾.

إذا كان تطبيق التلعيب موجودًا منذ عقود، فإن ما استقر عليه الاصطلاح حديث الولادة، حيث إن هناك العديد من الشركات التي قامت على أساسه، فمنذ عام 2015، عرفت مجموعة Octalysis في الشركات عبر العالم، والتي تستثمر مبالغ كبيرة في تعلم وتنفيذ تصاميم التلعيب، كما تزايد الاهتمام لدى مجموعة من الخبراء مثل صاحب نظرية تزايد الاهتمام لدى مجموعة من الخبراء مثل صاحب نظرية وكاي شو Yu-Kai Chou، وأندريه مارتشيسكي Andrzej Marczeski ويوريس بيردا Joris Beerda الشغوفين بالتلعيب وجوهره الحقيقي.

فالتلعيب مصطلح يشهد اليوم نمواً هائلاً في جميع أنحاء العالم وفي مختلف القطاعات، كما كان عليه الحال مصطلح مواقع التواصل الاجتماعي Social Media فيما مضي.

⁽¹⁾ الواقع المكسور: لماذا تجعلنا الألعاب أفضل وكيف يمكن أن تغير العالم Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.Penguin Publishing Group. 2011,p7.

ثالثاً. استراتيجية التلعيب

تقوم استراتيجية التلعيب عموما على تلبية حاجات التحفيز والجاذبية وجلب اهتمام المتعلم (ة)، بحيث يتلقى في سياق الحياة المدرسية خصوصا، الرسائل التثقيفية في قالب جديد يتناغم مع ما يتلقاه من مضامين قيمية في الفصل الدراسي، بحيث يكون أمام نوع جديد يختلف عن منهجية التلقين والامتحان، وهو ما يجعل الحياة المدرسية بنواديها فضاء لتفتق القدرات الإبداعية، ومزيد خلق التعلق والشغف بالمؤسسة التعليمية ككل.

تمكن الاستراتيجية التلعيبية من جعل التكوين أو التدريب، نوعا من المغامرة التي يخوضها المتعلم (ة)، بحيث يتم تحويل التعلم لديه، إلى اكتشاف ذاتي، ينبني على تحد شخصي، من خلال المنافسة الجماعية، فهو يعيش تجربة تجمع بين الإمتاع والتسلية والتثقيف.

تدعم استراتيجية التلعيب تحقيق التغييرات السلوكية المرجوة، وغرس القيم المنشودة، من خلال دينامية تقوم على أربع عناصر:

- الترتيب: الذي يرفع منسوب تحفيز المشاركين، الذين يدخلون في المنافسة.
- التحديات: وهي أهداف أو مهام صغرى تجعل المتعلم (ة) على المحك.
- الشارات: وهي المكافآت الشخصية إذ هي أكثر الطرق فعالية لاجتذاب المتعلم (ة).
- المستويات: حيث يتقدم المتعلم (ة)، ويصل إلى مستويات تشجعه على المتابعة.

هل التلعيب مجرد إضافة النقاط والشارات إلى التجربة؟

يعتبر معظم الناس أن التلعيب ليس إلا نقاطا وشارات، وترتيبا على موقع الويب، مما يسبب سوء فهم كبير للعملية التلعيبية. وهو ما يذكر بما حصل زمن ظهور وسائل التواصل الاجتماعي، حيث اعتقد كثير من الناس(وحتى اليوم)، أن التسويق عبر وسائل التواصل الاجتماعي، هو مجرد إنشاء ملف شخصى على تويتر أو فايسبوك.



إن التلعيب استراتيجية وأداة في نفس الآن، يستدمج العناصر المرحة في لعبة ما، (ما يسمى بميكانيكا اللعبة أو تقنيات تصميم الألعاب)، ويستخدمها في العالم الحقيقي، وبالرغم من أن الشارات ولوحات الصدارة هي جزء من التلعيب، إلا أنها لا تعكس جوهره الأساسي، فالتلعيب يستخدم ميكانيكا وتقنيات اللعب، لإشراك الناس وتعبئتهم، من خلال محركاتهم التحفيزية الجوهرية Core Drives.

ليس وجود لوحة المتصدرين في مواقع الويب، دليل على التلعيب، إذ لا أحد يهتم بها في الواقع، فهي تبدو فقط شيئا زائدا يفتقد إلى القدرة على استثارة محركات التحفيز العميقة.

يبدأ التلعيب حقيقة مع محركات التحفيز العميقة، ويبدأ بطرح أداتي الاستفهام، لماذا؟ وكيف؟ بدلاً من الاستفهام حول ماذا؟ ويستثير حقاً دوافع سلوك الأشخاص ويحفزهم.

تحتوي جميع الألعاب في نهاية المطاف، على عناصر اللعبة، ولكن معظمها بدون أي فائدة تذكر، حيث إن عددا قليلا منها يحظى بالنجاح، فمجرد التوفر على شارات، لا يعنى

أن محركات التحفيز العميقة قد استثيرت، وبالتالي لا يمكن الجزم بأنه قد تم خوض تجربة تلعيبية حقيقية، فما هو التلعيب إذا لم يكن بإمكانه تحفيز المستخدمين أو المشاركين فعلا؟

هل يمكن للتلعيب أن يقوم فعلا بالتحفيز؟

يشعر الكثير من الناس، أن الناشئة قد ابتليت اليوم، بعوائد سيئة، فهم لا يرغبون في القيام بواجباتهم المنزلية، ويفتقدون لكثير من الانضباط، وليس لديهم أي إصرار أو مثابرة عند مواجهة التحديات؛ غير أن الأمر يختلف عندما يتعلق باللعب، حيث نندهش لتصرفاتهم الغريبة، إذ يستيقظ أغلبهم في جوف الليل خُفية عن والديه، من أجل اللعب والارتقاء بأبطالهم وشخصياتهم الخيالية، والسمو بها من مستوى إلى آخر أعلى منه تحفزهم الرغبة في النجاح والتفوق والتألق، فمن خاض من قبل، تجربة لعب ألعاب الأدوار Role-Playing Games من قبل، تجربة لعب ألعاب الأدوار RPGs، يعرف الكثير عن التدرج والترقي في المستويات، حيث إن فعلا ما، في عالم اللعب، مثل قتل نفس الوحوش، مرارًا وتكرارًا، في نفس المكان، لساعات طوال، ينظر إليه مرارًا وتكرارًا، في نفس المكان، لساعات طوال، ينظر إليه

في العالم الحقيقي، على أنه فعل ممل ومزعج ومنهك وبدون فائدة تذكر، في حين يفضل هؤلاء الأطفال التضحية بنومهم، والتعرض للعقاب من طرف ذويهم، في سبيل لعبهم.

لماذا يقدم الأطفال والشباب على مثل هذه المخاطرة؟

لأن لديهم تصورا كليا عن سبب قيامهم بذلك اللعب، والذي يمنحهم إياه الترقى في المستويات:

- فهم متحمسون للترقي بشخصياتهم الخيالية، مثلا، من المستوى 18 إلى المستوى 19؛
 - أو يرغبون في الحصول على قوة إضافية 5+؛
- أو ليكونوا ربما، قادرين على هزيمة زعيم الوحوش، بمجرد وصولهم إلى المستوى 20.
- أو إنهم يرغبون بقدر كاف في تجاوز العقبات التي تقف في طريقهم، مهما كانت طبيعة العمل الذي يودون القيام به، وبشكل سريع.
- أو يعشقون الإحساس بالتطور والإنجاز والشعور بالفخر والتقدم وإثبات الذات.



■ ييسر المهام الثقيلة على النفس بإضفاء أوصاف المرح عليها؛

- يجعل من الاستمرار في الإنجاز أكثر متعة؛
 - يُقُدِرُ على خلق روح الفريق؛

ومن ثم، فإن فعالية التلعيب في التغيير السلوكي ترجع إلى أنه:

قادر على جذب الانتباه والمحافظة على الاهتمام لدى فئة صارت اليوم «رهينة» الهواتف الذكية ووسائل التواصل الاجتماعي.

يعتمد على رافعات التعاون بدل الدخول في تنافس محموم، حيث يكون الإنجاز قائما على التقدم السليم من خلال أهداف واضحة تمنح المعنى الضائع، أو المفقود.

يقوم على مجموعة من مؤشرات التقويم أو القياس الذاتي وللمرات وهي مؤشرات تتميز بجمعها بين المرح، وكونها منظورة وبارزة للعيان، مما يجعل المشارك أكثر الخراطا والتزاما.

رابعا. التلعيب والسلوك

إن التلعيب في سياق هذا الدليل، هو استعمال آليات اللعب من أجل تغيير السلوك المشين، ومواكبة التغيير، فكمثال عن هذه الآليات او العناصر:

- کسب نقاط من أجل الحصول على المكافأة؛
- الترقي في المستويات من أجل إبراز التقدم؛
 - إظهار الإنجاز من خلال النتيجة؛
 - تنظیم المنافسة؛
- توضيح الأهداف التي ينبغي بلوغها من خلال الفريق؛
- وهو ما يجعل التلعيب أداة فعالة في تغيير السلوك، حيث إنه:
- يجلي مكاسب التقدم مما يشجع المشارك على مزيد الاستمرار؛
- يمنح التلعيب المعنى الذي يدفع المشارك إلى بيان النفع الذي يجنيه من تغيير سلوكه؛

فخرجوا بنظريات ما زالت تعرف تطويراً منهجياً ومفاهيمياً ظهرت ثماره في مختلف مناحي تطبيق منطق التلعيب، ولا أدل على ذلك من تزايد ظهور التطبيقات المبتكرة، التي تأخذ بلبّ الناشئة وعقولها، حيث تسهم في تطور منسوب تفاعلهم وتواصلهم وابتكارهم (2).

إن التلعيب تصميم يركز على الإنسان sur l'humain ويقوم بدمج عناصر المرح والمتعة والجاذبية والتحفيز المتوفرة في الألعاب، وتطبيقها على أنشطة حقيقية؛ واتّخذ بديلاً عن التصميم القائم على الوظيفة conception واتّخذ بديلاً عن التصميم القائم على الإنسان؛ في حين يسعى التصميم القائم على الإنسان إلى الارتقاء به إلى أبعد الحدود، التصميم القائم على الإنسان إلى الارتقاء به إلى أبعد الحدود، فهو ليس كفاءة خالصة، تخدم نظاما système معينا فقط، تسويقا كان، أو صناعة، أو غيرهما ؛ كما هو الحال في مصنع على سبيل المثال، حيث يفترض التصميم القائم على الوظيفة - في معزل عن الإنسان -، أن العمال يقومون بعملهم بشكل آلي، ومطالبين بإنجاز مهامهم بشكل سريع، في حين

التركيز على المسالك التي تؤدي إلى بلوغ تلك النتائج، وليس النتائج في حد ذاتها، وهو ما يمكن تلخيصه في مبدأ، «إذا قمت بما طلب منك في التطبيق التلعيبي، فإن فرص بلوغك للأهداف تكون قوية».

1. التلعيب تصميم للسلوك

إن التلعيب هو استخدام لعناصر اللعب، بقصد تحقيق هدف معين، وهو التأثير في السلوك بالترقي به من دركات السلبية إلى درجات الإيجابية، فللعب ميكانيكية محددة تقوم أولاً، على التحدي، وأخيراً على التقييم، فالسلوك يقوم في أصله على الدافعية إليه، سواء كان مصدر الدافع خارجيا أو منبعثا من الداخل، حيث تبدأ الرحلة من أجل بلوغ الهدف؛ والذي يتطلب التمكن من مهارات تضمن نيله، ومحفزات تشحذ يتطلب في الظفر به (1)، فالدافع، ومطلب التمكن، والمحفز، عناصر تلعيب رصدها أهل الاختصاص في علم النفس السلوكي، وعلوم البرمجيات، وغيرها من العلوم ذات الصلة،

⁽²⁾ Burke, B. Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things, Routledge, New York, 2014.p15;p89.

⁽¹⁾ Sari Gilbert, Designing Gamified Systems. Meaningful Play in Interactive Entertainment, Marketing and Education, Focal Press ,2016.p41.p60.p87.



يضع التصميم الذي يركز على الإنسان في أولوياته الوظيفية، مشاعر، ومخاوف وآمال ورغبات. حيث إن محفزاتهم العميقة هي التي تجعلهم يريدون أو لا يريدون القيام بأعمالهم، إذ الارتقاء بمشاعرهم ودوافعهم، يضمنان انخراطا كبيرا ومشاركة فعالة.(1)

إن صناعة الألعاب كانت أول من خبر، وأتقن التصميم الذي يستهدف الإنسان، فلا تتوخى الألعاب إلا جذبه وإرضاءًه، حيث إن هناك أهدافا في الألعاب، مثل قتل التنين أو إنقاذ الأميرة، ولكنها جميعها ليست إلا ذريعة لإبقاء اللاعب في حالة ترفيه مستمرة، وبالتالي فإن الألعاب قد أمضت عقودًا في تعلم كيفية إتقان صنعة التحفيز والمشاركة، وهو ما جعل منها اليوم مصدر تعلم واستلهام من خبراتها في تغيير السلوك. لقد حقق التلعيب نتائج مذهلة في طرق اكتساب المعلومة الجديدة، والتأثر بها، واقتسامها، وما يترتب عليها من تغييرات سلوكية بصفة عامة. حيث تتمتع الألعاب بقدرة مدهشة على الحفاظ على استمرارية انخراط والتزام مدهشة على الحفاظ على استمرارية انخراط والتزام

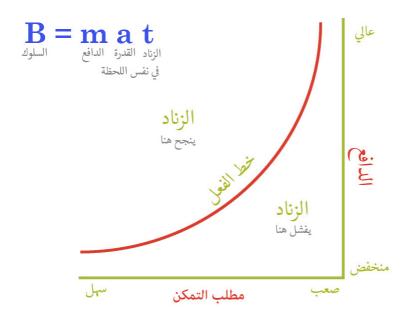
⁽¹⁾ Ferrera, J.. Playful Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces. Rosenfeld Media. 2012.p12.

والثقة بينهم، وتطوير إمكاناتهم الإبداعية، وبناء العلاقات والثقة بينهم، وتطوير إمكاناتهم الإبداعية، غير أنه للأسف، يتم التركيز في الشائع من الألعاب على مجرد الهروب من مواجهة الواقع، حيث يتحول إلى عبث وهدر للوقت، في ما لا يعود بأي نفع على الذات والغير؛ فكثير من الناس يعتقدون خطأ، أن التلعيب هو الألعاب بشكل كلي أو جزئي، مما أدى في الأغلب إلى الخلط بين اللعب والعبث والتلعيب، ولذلك ينبغي أن لا يحجب عنا ما تراكم عن اللعب من معان سلبية، مرادفة لضياع الوقت أو مجرد تسلية وترفيه في أحسن الأحوال، ما لعناصره ودعائمه المذكورة، إذا ما وظفت بعلم ورشد وإبصار، من آثار إيجابية في تشكيل السلوك، وتغييره بشكل يجمع بين المتعة والتحصيل.

2. التلعيب تشكيل للسلوك

يصنف B.J. Fogg، خبير الإعلاميات، الذي اشتهر بنظريته حول تصميم السلوك، المختصرة بنموذج Fogg، منذ سنة 1998، ثلاثة عناصر يجب توفرها من أجل نجاح العملية التلعيبية، وهي الزناد/ الشرارة؛ ومطلب التمكن/ القدرة؛

نموذج Fogg لتشكيل السلوك



عالي، قدرة منخفضة كاي، قدرة كبيرة الشرارة والعربية عالي، قدرة كبيرة والمرابع عالي، قدرة عالية والمرابع عالية والمربع علية والمربع المربع المر

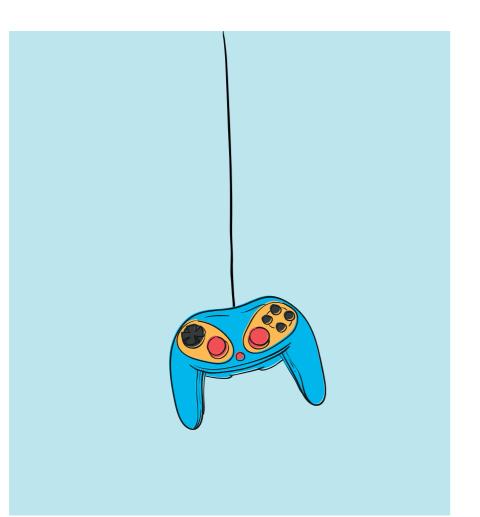
والدافع، فإذا ما غاب عنصر من بين هذه العناصر الثلاثة تفشل المقاصد المتوخاة من الاستراتيجية التلعيبية، فهي تشتغل بشكل متضافر ومتواشج، من أجل تبنى سلوك معين⁽¹⁾:

أ. الزناد (Trigger)

هو عنصر الإثارة الأول الذي يحث على تبني سلوك معين، ويؤثر في العنصرين الآخرين، وهما القدرة والحافز، وبغيابه يفشل تصميم السلوك، وهو الآخر ثلاثة انواع:

- الميسر (Facilitator): يعمل على تيسير إتيان فعل أو تبني سلوك معين حين حضور الحافز وغياب القدرة.
- الشرارة (Spark): تعمل حينما تتوفر القدرة على إتيان فعل، أو تبنى سلوك معين، ويغيب الحافز.
- الإشارة (Signal): تعمل حينما يتوفر الحافز والقدرة على إتيان فعل أو تبني سلوك معين، حيث تكون لها وظيفة تذكيرية.

⁽¹⁾ Fogg, BJ. (2009). A Behaviour Model for Persuasive Design. Persuasive Technology Lab, Stanford University.



ب. الدافع (Motivation)

يلخص البواعث والدوافع الكامنة التي يتم الشعور بها، وتستحثه لإتيان فعل أو تبنى سلوك معين.

ج. مطلب التمكن (Ability)

هي التمكّن من الوسائل المؤدية، لإتيان فعل أو تبني سلوك معين، كالمال، والقدرة البدنية، أو الذهنية، والوقت...

فشبكة السلوك (Behavior Grid) التي صممها Fogg، هي بمثابة صورنة مجردة لديناميات التغيير السلوكي المتصل بالمصفوفة الرقمية المعاصرة، انطلاقا من أنواع الأزندة المثيرة والمؤثرة في السلوك، وعملية تحريك الدوافع والحوافز، والبحث عن الوسائل من أجل الاقتدار على إنجاز وإتمام وإتيان فعل أوسلوك معين، بحيث أصبح الجولان الرقمي فضاء، لتجميع المعلومات الخاصة بالأفراد ورصد توجهاتهم وميولاتهم للسعي إلى تزويدهم بمنتوجات مادية أو معنوية، تستجيب لرغباتهم بحسب الفئات المختلفة، وأنماط السلوك المرغوب تبنيه، وليست الناشئة بمنأى عن هذه الاستراتيجية السلوكية الرقمية المتغيرة باستمرار.

أسود قم بوقف فعل السلوك	رمادي قم بتقليل فعل السلوك	بنفسجي قم بزيادة فعل السلوك	أزرق افعل سلوك مألوف	أخضر افعل سلوك جديد	
نقطة سوداء قم بوقف عمل السلوك	نقطة رمادية قم بتقليل فعل السلوك لمرة واحدة	نقطة بنفسجية قم بزيادة فعل السلوك لمرة واحدة	نقطة زرقاء قم بعمل سلوك مألوف	نقطة خضراء قم بعمل السلوك الجديد	<u>نقطة</u> مرة واحدة
مسافة سوداء ايقاف عمل السلوك لفترة من الزمن	مسافة رمادية مم بتقليل فعل السلوك لفترة من الزمن	مسافة بنفسجية قم بزيادة فعل السلوك لفترة من الزمن	مسافة زرقاء الحفاظ على عمل السلوك لفترة من الزمن	مسافة خضراء قم بعمل السلوك الجديد لفترة من الزمن	مسافة فترة من الزمن
مسار أسود ومّف السلوك من الآن فصاعدًا	مسار رمادي تقليل عمل السلوك من الآن فصاعدًا	مسار بنفسجي زيادة عمل السلوك من الآن فصاعدًا	مسار أزرق الحفاظ على عمل السلوك من الآن فصاعدًا	مسار أخضر عمل سلوك جديد من الآن فصاعدًا	مسار مسار من الآن فصاعدا

3. أنماط اللاعبين وأنواع السلوك:

وفقا لتصنيف ريتشارد بارتل Bartle Taxonomy، الذي قدمه سنة 1996؛ فإن أنماط اللَّاعبين تتحدد في أربعة، وهي المستكشف، والاجتماعي، والمقاتل، والمنجز، بناء على تفضيلاتهم وترجيحاتهم، من حيث العلاقة بالعالم والآخر، انفتاحاً، واكتشافاً، واقتساماً، أو انغلاقاً، واستئثاراً، وتباهيا(1)، غير أن هذا النموذج الرباعي قد تم تعديله من طرف كثيرين تبعا للتنظيرات المختلفة في مجالات الألعاب والتحفيز والسلوك، ومن بينهم مصممة الألعاب، إيمي جو كيم والتحفيز والسلوك، ومن بينهم مصممة الألعاب، إيمي جو كيم في مضامين أنماط اللاعبين، رأينا أنها تلائم أكثر المجال التربوي والتعليمي(2)، حيث أصبحت الأنماط هي المبدع،

و المستكشف والمنافس، والمتعاون، بناء على تفضيل المضامين، والمحتويات، والتفاعل.

ولقد تمت الاستفادة من الاجتهادين التصنيفيين، لتصبح خطاطة أنماط اللاعبين كالتالى:

أ. المصارع:

يحفزه اختبار مهاراته ومراكمتها، ويجد جاذبية في أنظمة الترتيب الخارجية، وآلية المجموع الصفري للعبة zero-sum فهذه البنيات تعكس حوار المصارع الداخلي ووجهة نظره، كما يسعى المصارع دوما لتطوير مهاراته، وجلب الانتباه لتفوقه وبراعته، ومعرفة موقعه ضمن المجموعة.

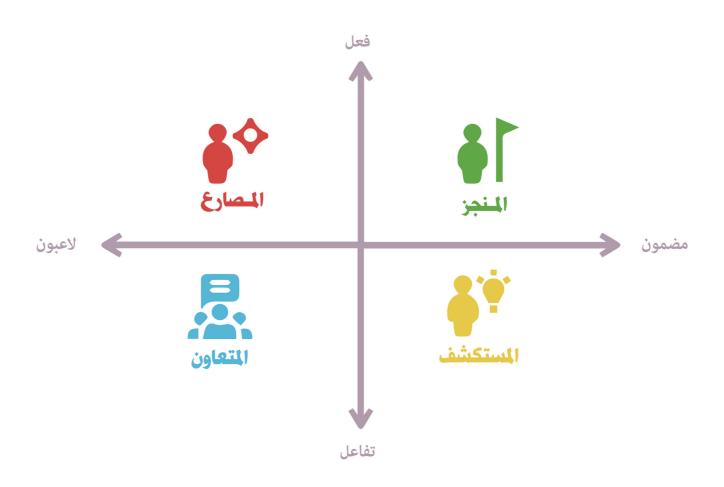
فالمصارع يقدر التمكن، والتحكم، وبناء العلاقات، عن طريق المنافسة الودية. غير أن هذا النوع من الشخصية قد ينحرف عن مسار بنائه الإيجابي، إلى نوع من العدوانية والنزوع الباحث عن التميز، والفوز بأي طريقة مما جعل بعض المنظرين في نظريات التلعيب يسمونه قاتلا.

فهو يسعى إلى الاعتراف والإعجاب، ولا يقدر إلا ما يحصله من امتيازات لا يمتلكها غيره.

⁽¹⁾ R. Bartle (1996), "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds", Journal of MUD Research, Vol. 1, No. 1, Pp. 19."Accessed April 7,2014.http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm#1.

⁽²⁾ Amy Jo Kim, Smart Gamification, 2011 // https://www.youtube.com/watch?v=F4YP-hGZTuA

⁻ Smart Gamification, Seven Core Concepts for Creating Compelling Experiences." 2011, Accessed March 27, 2014.



فالمصارع يبحث عن المركز الأول، ولا يعتبر إنجازه صالحا إلا بالمقارنة مع الآخرين. مما يميزه عن المنجز الذي يتعامل مع الإنجاز بشكل مجرد.

ب. المنجز:

هو من يريد البعد الفحوي، من كل فعل يأتيه ساعياً إلى النجاح في كل شيء، إتماما وتحقيقا له، مريدا للتفوق المستمر على نفسه فهو النموذج الأولي للمنافس، حيث يتوفر المنجز في لعبة ما على جميع أنواع الشخصيات إلى أقصى حد. ويعرف المسارات عن ظهر قلب، ويجمع الأشياء الافتراضية والمكافآت. وطالما أنه لم يفعل كل شيء، فإنه لا يعرف الملل

إذ يمكنه تكرار ومعاودة المحاولة إلى أجل غير مسمى، إذا كان موعودا بمكافأة جديدة. فالمنجز عنيد، لا يبرح نشاطه لآخر، حتى يحصل على جميع ما يريده. إذ دافعه البحث عن فرص للتعبير عن الذات. وعن الأدوات والنظم التي تمكنه من عيش تجربته بشكل مشخص ومتفرد. مستخدما المتاح له من أدوات لحعل الأشياء مثار إعجاب ومحاكاة من الآخرين.

كما يتميز المنجز بتقدير الفكر الأصيل، والابداع، والعمل الدؤوب، وتوقيع أسلوبه الخاص، ويطلب من وضعه الإنجازي الاعتراف، ويتغيى التأثير من خلال مهاراته الإبداعية.



ج. المستكشف:

يحفزه اكتساب المعرفة، واختراق الحدود، وإيجاد الثغرات، ومعرفة القواعد التي تحكم مختلف الفضاءات، ومراكمة المعرفة القيمة، والمعلومات الدقيقة، والتصميم الذكي، وبناء علاقات من خلال التبادل المعرفي. كما يمكنه أن يشارك متعته الاستكشافية مع الآخرين، غير أن الغالب عليه الرضى بمساره الانفرادي، فالمستكشف كالمنجز، مهتم بالفحوى والمضمون. غير أن حافزه يبقى هو المتعة في اكتشاف مزيد من المحتويات الجديدة.

كما يتميز المستكشف باختبار كل ما يقدم له، وذو حساسية خاصة للقصص وأشكال الجماليات، ومن ثُمَّ فشخصيته تنطلق مع كل جديد؛ لأنه المتبنى صاحب السبق early adopter. حيث يغدو المستكشف منجزاً، وسفيراً للتطبيقات التي تتوالد في كل لحظة وحين، والتي يهمنا منها في هذا السياق العوائد السلوكية.

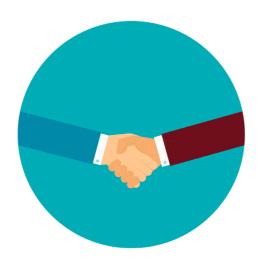


د. المتعاون:

يحفزه العمل مع الآخرين من أجل هدف أكبر، فهم جميعا يحبون «الفوز معا» وقياس النجاح باعتباره أثره الجماعي؛ إذ المتعاون يجد متعته من خلال المشاركة في مجموعات وفرق، وتكوين شراكات، فالمتعاون يقدر العمل الجماعي، والتعلم المشترك، وبناء العلاقات عبر المهام المشتركة.

إن دافع المتعاون هو التفاعل الاجتماعي الذي هو مقدم عنده على المحتوى. فما يثيره هو اللقاءات والاتصال الإنساني، والبحث عن العلاقات الاجتماعية. ومن ثمّ سمّي المتعاون اجتماعيا، وهذا الوصف لا يعني أنه لا يلقي بالاً للمهام التي تتطلبها اللعبة، بل على العكس من ذلك، فإن المتعاون يكون أوّل من يريد أن يحقق أشياء عظيمة بأداء عظيم، يتجاوز فيه نفسه، بالإرادة لتحقيق الأهداف التي من شأنها تعزيز دوافعه.

فتغيير السلوك وطرائق توجيهه، والتأثير فيه أضحى صناعة وعلماً مدروساً تجاوز المناهج التلقينية والمباشرة الكثيفة، واعتمد بلوغ الأهداف السلوكية المبتغاة من خلال دراسة



الحاجيات، بل خلقها، واصطناع البرامج الكفيلة التي تتسلل إلى أعماق الرغبات، لتستثير الفعل بشكل لطيف، لا يقاس إلا من خلال الآثار الموجودة الشاخصة في السلوكات الظاهرة، والتي لا يملك من افتقد للرؤية المؤطرة لكل هذا الكسب الرقمي الهائل، إلا أن يبقى مشدوها مستغرباً، أو رافضاً معترضاً، أو حازماً منجزاً، يجتهد في إبداع برامج مواكبة،





تغتنم الفرص الكبرى، وغير المسبوقة، التي تتيحها المصفوفة الرقمية المعاصرة⁽¹⁾.

إن الناشئة اليوم تتمتع بذكاء كبير، وامتلاك لمهارات الفعل في الواقع من خلال العالم الافتراضي، وتجربتها الحياتية تزداد غنى مع التدفق المعلوماتي الغزير، ويسر تحصيله، ولديها إحساس بتملك مفاتيح العالم، فهي، أي الناشئة، بكبسة على زر لوحتها الرقمية تظفر بالإجابات عن أسئلتها المطروحة.

4. نظرية أوكتاليزيس Octalysis ومحفزات السلوك

انطلق صاحب النظرية يو- كي شو (YU-KAI CHOU)، من معالجة أصل المسألة السلوكية باعتماده على البحث في

⁽¹⁾ لمزيد الاطلاع عن انماط اللاعبين وكيفيات صياغة السلوك انطلاقا من العلم بالمحركات التحفيزية الكامنة، راجع،

⁻ Yee, N. Motivations for Play in Online Games. CyberPsychology and Behavior, 2006,9(6).

⁻ Zicherman, G. & Linder, J. Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Thorugh Rewards, Challenges, and Contests. 2010, John Wiley & Sons, Inc.

⁽²⁾ أنظر تفاصيل نظريته وبرامجه التدريبية ودروسه التكوينية في التلعيب على موقعه https://yukaichou.com

الأسباب والدوافع والمحفزات، حيث تبرز نظرية أوكتاليزيس (1)، إمكانات التلعيب الوظيفية، بتقسيمها التحفيز إلى ثمان محركات أساسية، تتضمن عناصر المعنى الملحمي والاتصال، والتمكين الإبداعي والتغذية الراجعة، والندرة ونفاذ الصبر، وما إلى ذلك، كما أنها تتيح لأي كان إنشاء شيء أكثر جاذبية. كما يعتمد هذا الإطار العملي التلعيبي القبعة البيضاء مقابل القبعة السوداء White Hat vs Black Hat والدماغ الأيمن مقابل المحركات الأساسية للدماغ الأيسر Right Brain vs بالإضافة إلى مراحل التجربة الأربعة في مسار اللاعب، وأنماط اللاعبين الأربعة حسب بارتل Bartle.

أ. المعنى الملحمي والاتصال Epic Meaning and Calling:

يمنح اللاعب الانطباع بفعل شيء عظيم، وأنه قد اختير لمصير خاص حيث إن الأمر في مجمله، يتعلق بإنقاذ العالم

Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards, Createspace Independent Publishing Platform, 2015

كما هو معتاد في اللعب.

ب. التطور والإنجاز Development and Accomplishment:

وهو تنمية المهارات والمواهب من أجل تحقيق الهدف، والظفر بمستوى يُمكِّن من هزيمة الزعيم النهائي، على وجه التقريب.

ج. التمكين من الإبداع والتغذية الراجعة Creativity & Feedback:

بالمحاولة الدائمة، ومواجهة الفشل، ومعاودة الكرة بشكل مختلف، واستخدام الإبداع، وتقليب النظر في إمكانات النجاح من عدمها، وفهم أسباب كل ذلك.

د. الملكية والحيازة Ownership and Possession:

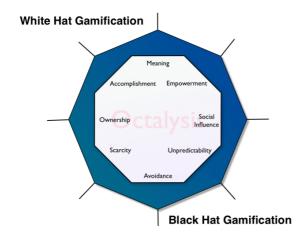
فالشعور بامتلاك شيء ما، يزيد من التشبت والتعلق به، ويقوي الرغبة في امتلاك المزيد، أو الاقتصار على تجويد ما بحوزته.

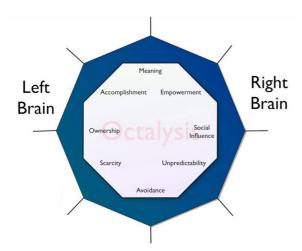
ه. التأثير الاجتماعي والترابط Relatedness:

وقاعدته، هو أنك إذا أردت ما لدى الآخرين، فكن جزءًا من

⁽¹⁾ راجع كتاب يو- كي شو المرجعي التلعيب العملي: ما وراء النقاط، الشارات ولوحات المتصدرين







المجموعة وادخل في منافسة عناصرها.

و. الندرة ونفاد الصبر Scarcity and Impatience:

حيث يتم اعتبار أن عمرك العقلي لا يتجاوز أربع سنوات، وبالتالي فإذا ما تم منعك من شيء تريده؛ فإن رغبتك فيه ستزيد، وخصوصا إذا كان هذا المنتج نادرًا.

ز. عدم القدرة على التنبؤ وحب الاستطلاع Unpredictability : and Curiosity

ماذا سيحدث في الفصل التالي من الكتاب؟ من هذه الشخصية الجديدة الغريبة؟ ما هو مصير البطل (ة)؟

ح. الخسارة والاجتناب Loss and Avoidance:

وهي الرغبة في عدم فقدان ما تم كسبه، خاصة بعد الجهد الذي بذل في تجويده وتحسينه.

ثم يصنف يو - كي شو هذه الدوافع إلى عدة مجموعات:

• داخلية: حيث لا حاجة إلى الدافع الخارجي للرغبة في التعبير عن إبداعه؛

- خارجية: حيث يقبل على القيام بالفعل من أجل المكافأة؛
- إيجابية: مجموعة القبعة البيضاء white hat، سأكون أفضل إذا قمت بالفعل؛
- سلبية: مجموعة القبعة السوداء black hat، سأكون أسوأ إذا لم أقم بالفعل؛

وهكذا نصل إلى نظام مركب، يلائم تصنيف اللاعبين عند ريتشارد بارتل Richard Bartle، فلدى مختلف فئات اللاعبين دوافعهم الخاصة، غير أنهم في تطور وفقًا للمرحلة التي يصلون إليها (اكتشاف المنتج، والتملك، والضبط).

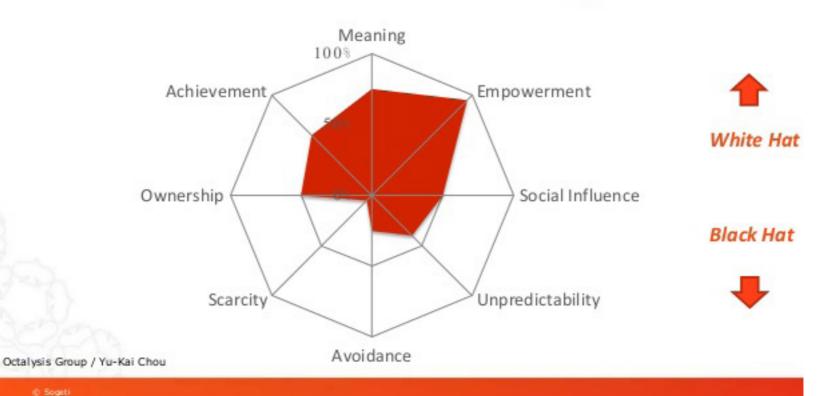
يؤيد يو-كي شو، المبدأ الذي لا يقف عند مجرد النقاط والشارات ولوحة المتصدرين. وهو واضح من عنوان كتابه التلعيب العملي: ما وراء النقاط، الشارات ولوحات المتصدرين، فنظام PBS وهو اختصار بالانجليزية لـ (النقاط/الشارات/ لوحة المتصدرين) ليس كافيًا.

إذا سألت لاعبا عن سبب متعته ومرحه في اللعبة؛ فإنه لن يجيبك بأن السبب في ذلك هو النقاط، بل يعزوه لوجود تحدّ، يجعله يُشغِّل إبداعه، ويشعر بالتالي بالرضي عن نفسه.

ولذلك قدم رؤيته للدوافع والمحفزات المختلفة من خلال رسم بياني مُثمَّن octogonal، يسمى منطقيا «أوكتاليزس» Octalysis . يجمع بن ثمانية محركات تحفيزية أساسية .



Core Drives - Octalysis



خامسا. وظيفية التلعيب

إن استعمال التلعيب في البرامج التكوينية، يعطي للمشارك القدرة على الاستمرار في التعلم، ويقيه من الوقوع في الضجر والملل؛ لأنه يتعلم وهو في متعة، مما يجعل منه أداة فعالة في تغيير السلوك وتمرير الرسائل التثقيفية المرجوة، وهو ما يتطلب ذكاء وإبداعا عند التخطيط للتطبيق التلعيبي، الذي نسعى إلى سَكَب مضامين وقيم من خلاله؛ فالمشارك يحصل على نتائج طيبة باعتماده عمليات تغذية راجعة، من أجل مزيد من التقدم في لعبته: لوحة المنافسة / مستويات الخبرة/ مكافآت افتراضية.

التلعيب تجرية ممتعة وجذابة

إن تقنيات التلعيب مثل القصة، والترتيب والشارات والتحديات أو المستويات، تجعل من التعلم تجربة فريدة وممتعة للمتعلم(ة)، ومن ثم أضحى مقاربة تعليمية آسرة وجذابة؛ إذ بفضل المغامرة التي يُقدح زندها لدى المتعلم(ة)، يصير التعلم شأنا يبعث البهجة والمرح، يقبل عليه المتعلم(ة)

بشغف وبدون أي كلل أو ملل، حيث يصبح سلوكا مُتَشَرَّبا، كما العادة المستحكمة، أو ما شابه الإدمان - في سياق التلبس بالسلوك المَشين الذي يتهدد صحة العقل وسلامة الوجدان-، كما يعزز بناء الثقة لدى المتعلم (ة)، ويحسن أداءه.

التلعيب ممارسة وتطبيق

يقوم التلعيب على الممارسة حيث إن محتوى الدرس تطبيقي بامتياز، مما يكسب المتعلم (ة)، مهارات مختلفة بشكل عملي، وتساعد عناصر التلعيب على تحفيز المتعلم، الذي يضاعف من جهده، من أجل التمكن من أداء أكبر عدد ممكن من المهام، فالمتعلم يكتسب المهارة بشكل أفضل عن طريق تنفيذها.

التلعيب تغيير للسلوك

يمكن استثمار الوسائل التلعيبية، في تمرير رسائل تثقيفية، بإنتاج مضامين هادفة تعالج قضايا سلوكية مختلفة، تسكب في قوالب تلعيبية تكون أبلغ أثرا من أنواع الخطاب التواصلي الماشر.

فليس هدف التلعيب مجرد جعل العمل «مرحا»، أو تسلية، بل هو نوع من التدريب، الذي يمنح معنى للأهداف مما يجعل المشارك، مُنْتجا ويزيد مشروعه رغبة وتملكا⁽¹⁾.



⁽¹⁾ Deterding et al. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". MindTrek'11, September 28-30, 2011, Tampere, Finland.

التلعيب أهداف مرئية

إن جعل الأهداف مرئية بوضوح في العملية التلعيبة، يمكن المتعلم من التبني الشخصي للعمل الذي يقوم به، حيث إنه يستفيد من أي دقيقة يقضيها في التعلم، ويعتبرها خبرة تعينه على تحقيق التقدم في البرنامج، فالتلعيب يقدم « وعودا » من أجل تشجيع المتعلم:

- فهو يتعلم لأنه يفهم بأن التلعيب أداة لنجاحه وليس لأنه مجرد مرح مطلوب لذاته؛
- تمكين المتعلم من التركيز والمحافظة على الاستمرار في إنجازه، هما مفتاحا بلوغه للأهداف المرسومة؛
- إن تحويل الفرص واللقاءات التدريبية والتكوينية، إلى فضاءات للمتعة والمغامرة، من خلال الاستراتيجية التلعيبية، كفيل بإغناء الإطار التقليدي للتعلم وتطويره، والذي يختزل إمكانات العملية التعليمية، في مجرد الدروس والاختبارات، وهو ما قد يفوت قدح زند شرارة كامنة لدى المتعلم (ة)، كانت في حاجة للكشف عنها، من خلال التلعيب الذي أثبت نجاعته وفعاليته باستثماره للذكاءات المتعددة والمتنوعة.

⁻Ferrera, J. Playful Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces. 2012, Rosenfeld Media.

سادسا.المنظومة التلعيبية

نموذج أندري مارجيفسكي (Andrzej Marczewski) الذي ينطلق من طرح الأسئلة الجوهرية التالية، والتي يمكن أن تكون مساعدة عند التفكير في التطبيق التلعيبي، الذي تتسع فيه الإمكانات الإبداعية،

ماذا؟ (الأفعال)

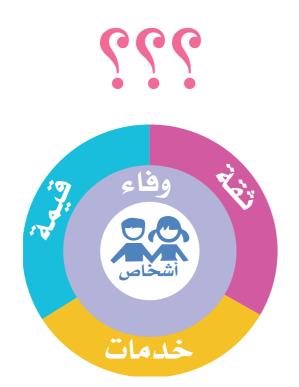
ما هي المشكلة التي نحاول حلها؟
هل هي المشاركة والانخراط، هل هي الدافع؟
يجب أن نكون على معرفة تامة بالنشاط (الأنشطة)،
الذي سنقوم بتلعيبه.

لاذا؟ (الأهداف)

لماذا استخدام التلعيب؟

هل لتغيير سلوك مشين؟

هل لإصلاح خلل ما؟ أم إضافة شيء جديد وإشباع رغبة ما؟



⁽¹⁾ أنظر دراسته وتحميلها بصيغة Pdf بعنوان Ptf انظر دراسته وتحميلها بصيغة RAMP

https://www.gamified.uk/gamification-framework/the-intrinsic-motivation-ramp/

مشوش الأعب ا

من؟ (المشاركون)

من هي الفئة المستهدفة؟

يجبأن نضع في الاعتبار أنواع المشاركين أو المستخدمين الذين يستهدفهم المنتج التلعيبي، لأن ذلك سيساعد على تطوير حل أفضل على المدى الطويل.

المشوش يحفزه التغيير

الخيري يحفزه القصد

الاجتماعي تحفزه العلائقية

اللاعب تحفزه المكافأة

المنجز يحفزه التمكن

المتحرر تحفزه الاستقلالية

كيف؟ (النظام)

إن الإجابة عن الأسئلة السابقة، يحدد ما يجب القيام به لبدأ العملية أو المنظومة التلعيبية.

ما هي إذن، العناصر والأفكار التي ستدعم بشكل أفضل المنظومة التلعيبية؟

هل سيتم استخدام المكافآت؛ أم الاعتماد فقط على المحفزات الجوهرية.



الدافع الجوهري

العلائقية (Relatedness) نوع المستخدم: اجتماعي الاحتياجات: وضع اجتماعية، انتماء.

> الاستقلالية (Autonomy) نوع المستخدم: متحرر الاحتياجات: إبداع، حرية اختيار، مسؤولية.

التمكن (Mastery) نوع المستخدم: منجز الاحتياجات: تعلم، بناء الشخصية، مستويات.

> القصد (Purpose) نوع المستخدم: الخيري (المتطوع) الاحتياجات: إيثار، معنى، سبب.

غالبًا ما يكون الدافع الجوهري هو أفضل طريقة لتعزيز المشاركة.

كل حافز يتعلق بأحد أنواع المشاركين أو المستخدمين أواللاعبين.

العلائقية، الاستقلالية، التمكن، القصد.

التغذية الراجعة وميكانيكا اللعب

الرغبة في استخدام النقاط، والشارات، ولوحات المتصدرين، وآليات أخرى للتغذية الراجعة، والمكافآت، تقدم مشاركة وانخراطا قصيري المدى. ولذلك ينبغي استخدام الأدوات الملائمة لإشراك الأنواع المناسبة من المستخدمين.

التصويت / صوت عدة التطوير عدة التطوير مجهولية الهوية الهوية الهوية خفيفة فوضى المحة خفيفة أنها المحة خفيفة المحة

التغير

منصة الابتكار

لاعب

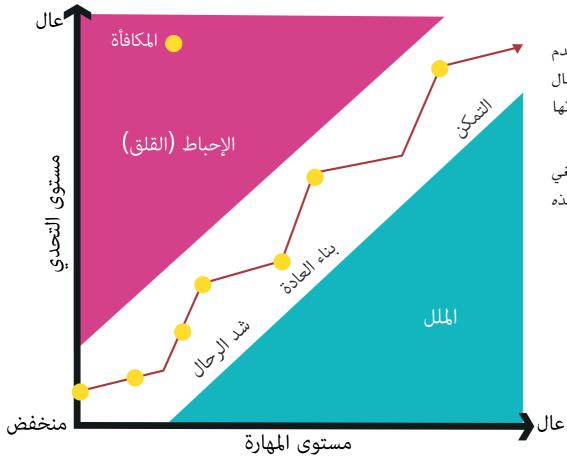
مكافأة نقاط المكافآت المادية / الجوائز لوحات التصدر الشارات / الإنجازات الاقتصاد الافتراضي

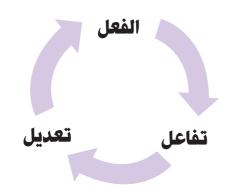


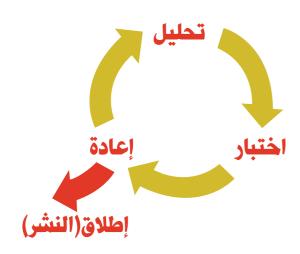
رحلة المستخدم

إلقاء نظرة على رحلة المستخدم وانسيابها من خلال شد الرحال وبناء العادة وأخيراً إتقانها والتمكن منها.

عند استخدام المكافآت، ينبغي التفكير في كيفية ملاءمتها لهذه الرحلة.







المشاركة / حلقات التغذية الراجعة

تنمي حلقة التغذية الراجعة الإيجابية شيئًا ما، في حين تؤدي حلقة التغذية الراجعة السلبية إلى تقليص شيء ما.

باستخدام حلقات التغذية الراجعة وتحديد أهداف صغرى، ونقاط فحص، يمكن دعم المستخدمين، وجعلهم أكثر مشاركة من مجرد انتظار أن يقوموا بفعل ما مرارًا وتكرارًا بدون تغذية راجعة أو فرصة سانحة «للفوز» على الإطلاق.

ختاما

- إعداد التحليلات الخاصة بالعملية التلعيبية؛
- تجريب العملية التلعيبية مع الفئة (الجمهور) المستهدفة؛
- معاودة التحسينات والتجويدات، بناء على التغذية الراجعة؛
 - إصدار المنتج التلعيبي؛
- تلك هي الحلقة المستمرة لدورة حياة كاملة من الحل التلعيبي.





APT2C

