

بررسی مزایا و تاثیرات گیمیفیکیشن بر دنیای تجارت الکترونیک

مرجان سعادت

دانشجوی کارشناسی ارشد گروه کامپیوتر و فناوری اطلاعات، واحد شیراز، دانشگاه آزاد اسلامی، شیراز، ایران

امیررضا استخریان حقیقی

استادیار گروه کامپیوتر و فناوری اطلاعات، واحد شیراز، دانشگاه آزاد اسلامی، شیراز، ایران

چکیده

گیمیفیکیشن ابزاری است که یکی از چالش برانگیزترین حوزه‌های مهندسی نرم‌افزار در نظر گرفته شده است. از زمان آغاز آن در حدود سال ۲۰۱۰، گیمیفیکیشن به یکی از فن‌آوری‌های برتر و روندهای نرم‌افزاری تبدیل شده است. گیمیفیکیشن باید قادر به افزایش توانایی یک سیستم یا یک سرویس برای برآورده کردن نیازهای ذاتی باشد و در نتیجه باید در تغییر رفتارها نیز مفید باشد. هدف اصلی گیمیفیکیشن، یعنی اجرای عناصر طراحی بازی در زمینه‌های دنیای واقعی برای اهداف غیر بازی، پرورش انگیزه و عملکرد انسان با توجه به یک فعالیت معین است. این مطالعه یافته‌های بیش از ۲۰ مقاله در حوزه گیمیفیکیشن را مورد بررسی قرار می‌دهد. نتایج مثبت حاصل از استفاده گیمیفیکیشن در حوزه‌های مختلف در این مطالعات جمع‌آوری شده است. به طور کلی هدف این پژوهش بررسی تاثیرات مثبت گیمیفیکیشن در حوزه‌های مختلف تجارت الکترونیک است. بررسی اثرات گیمیفیکیشن بر خرید آنلاین و آموزش آنلاین به طور کلی در این مقاله مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در این بین به بررسی موضوعات جانبی در حوزه گیمیفیکیشن همچون اثرات انتخاب عناصر طراحی بازی، تفاوت‌های جنسیتی در روند اجرای گیمیفیکیشن و همچنین معرفی روشی برای ارزیابی اثربخشی پرداخته می‌شود. نتایج حاکی از آن است که گیمیفیکیشن می‌تواند تأثیر مثبت قابل توجهی بر ارضای نیازهای درونی کاربران چه در حوزه بازاریابی و فروش و چه در حوزه آموزش داشته باشد. اما نحوه انتخاب عناصر بازی و تحلیل بهتر مخاطبان می‌تواند بر عملکرد بهتر آن موثر باشد.

واژگان کلیدی: گیمیفیکیشن، عناصر بازی، انگیزه، ارزش درک شد