بسم الله الرحمن الرحيم

∞∞∞

تم رفع هذه الرسالة بواسطة / مني مغربي أحمد

بقسم التوثيق الإلكتروني بمركز الشبكات وتكنولوجيا المعلومات دون أدنى مسئولية عن محتوى هذه الرسالة.

ملاحظات: لا يوجد

تقنية عناصر الألعاب الرقمية
دراسة تحليلية لتحديد متطلبات تطبيقها في مجال المكتبات والمعلومات

Gamification : An Analytical Study to Determine its Implementation Requirements In Library and Information Science

أطروحة علمية مقدمة لنيل درجة الدكتوراه في الآداب

إعداد

محمود طارق محمد السيد هارون

مدرس مساعد بقسم المكتبات والمعلومات

كلية الآداب – جامعة عين شمس

إشـــراف

أ.د ثناء إبراهيم موسى فرحات

أستاذ علم المكتبات والمعلومات- كلية الآداب – جامعة عين شمس

مشاركة

أ.د رؤوف عبد الحفيظ هلال

أستاذ علم المعلومات – كلية الآداب - جامعة عين شمس

١٤٤٣هـ- ٢٠٢٢ م

رسالة دكتوراه

إســـم الطالـب : محمود طارق محمد السيد هارون
عنوان الرسالة : تقنية عناصر الألعاب الرقمية : دراسة تحليلية لتحديد متطلبات تطبيقها في مجال المكتبات والمعلومات.

إسم الدرجة (دكتوراه)

(لجنة الإشراف)

الإسم : أ.د ثناء إبراهيم موسى فرحات — **أستاذ علم المكتبات والمعلومات– كلية الآداب – جامعة عين شمس.**

الإسم : أ.د رؤوف عبد الحفيظ هلال — **أستاذ علم المعلومات – كلية الآداب – جامعة عين شمس.**

تاريخ البحث : / / ٢٠٠
الدراسات العليا

أجيزت الرسالة بتاريخ
/ / ٢٠٠

ختم الإجازة

/ / ٢٠٠

موافقة مجلس الكلية
/ / ٢٠٠

موافقة مجلس الجامعة
/ / ٢٠٠

صفحة العنوان

إســـم الطالـب : محمود طارق محمد السيد هارون

الدرجة العلمية : دكتوراه

القسم التابع له : المكتبات والمعلومات

إسم الكلية : كلية الآداب

الجامعة : جامعة عين شمس

سنة المنح : ٢٠٢٢

شروط عامة

بسم الله الرحمن الرحيم

وقل اعملوا

فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنون

سورة التوبة (الآية ١٠٥)

صدق الله العظيم

الإهداء

إلى من أفهموني بعفوية صادقة أنَّ العلم هو الحياة،

وأناروا أمام عيني شموع الأمل ،

إلى مَنْ رباني صغيرًا، وسأبقى أمامها صغيرًا أهدي لهما أطروحتي

هذه رمزًا للمحبة، والوفاء، واعترافًا مني بفضلهما عليَّ ...

أمي، وأبي، أطال الله في عمرهما!

إلى مَنْ افتقدوني كثيرًا وأنا معهم، وتحملوا غيبتي وأنا

بينهم ... زوجتي الغالية، وفلذات أكبادي.

الشكر والتقدير

الحمد لله الذي بعث فينا محمدًا – صلى الله عليه وسلم – هاديًا، وبشيرًا. الحمدُ لله على ما أسبغ علينا من نعم ظاهرة وباطنة، فلك الحمد يارب كما ينبغي لجلال وجهك وعظيم سلطانك.

أتقدمُ بجزيل الشكر والعرفان لأستاذتي القديرة ومشرفتي الفاضلة **الأستاذة الدكتورة/ ثناء إبراهيم موسى فرحات أستاذ علم المكتبات والمعلومات بكلية الآداب جامعة عين شمس؛** لتفضلها بالإشراف على هذه الأطروحة، وما بذلته معي من جهد وإرشاد، ولما منتحتني من علمها، ووقتها طوال إعداد هذه الأطروحة حتى بدت كما هي عليه، فلها مني كل الشكر والتقدير والاحترام. كما أتقدمُ بجزيل الشكر والعرفان للأستاذ الدكتور/ **رؤوف عبد الحفيظ هلال،** أستاذ علم المكتبات والمعلومات بكلية الآداب جامعة عين شمس، على ما قدَّمه للباحث من الدعم، والمؤازرة، والإرشاد، ومتابعة تفاصيل الدراسة، وإبداء ملاحظاته وتوجيهاته القيمة، جزاه الله عني خير الجزاء، وأدام الله عليه الصحة والعافية!

كما أتقدمُ بخالص الشكر والاحترام والتقدير لأستاذنا الجليل الأستاذ الدكتور/ **زين عبد الهادي،** أستاذ علم المكتبات والمعلومات بكلية الآداب جامعة عين حلوان، مستبشراً خيراً بملاحظاته وتعليقاته وإضافاته العلمية التي سوف تثري مادة الأطروحة شكلاً ومحتوىَ، كما أتقدمُ بخالص الشكر والاحترام والتقدير للأستاذ الدكتور/ **محمد إبراهيم حسن،** أستاذ علم المكتبات والمعلومات بكلية الآداب جامعة عين شمس، لتفضله بمناقشة الباحث على النحو الذي سوف تثرى به مادة الأطروحة قلباً وقالباً، بل وترحيبهما الكامل وإبداء ملاحظتهما وآرائهما العلمية القيمة، فلهما مني ما يليق بقدرهما من شكر وتقدير فجزاهما الله عني خير الجزاء.

ويطيب لي أن اتقدم بجزيل الشكر إلي **الأستاذة الدكتورة/ حنان كامل متولي، فهي اسم على مسمى، مثال حقيقي للحنان الكاملِ والعطاءِ والمحبةِ، كما أتقدم بشكري الجزيل إلى** أخوتي وأصدقائي محمود عبدالرؤوف، خالد سعد، محمد عبداللطيف، محمد مجدي، مينا فؤاد... إذ كانوا نعم الرفقاء.

جزاكم الله جميعًا عني كل خير، وسدد على طريق الحق خطاكم!

قائمة المحتويـات

م	الموضـــــــــوع	رقم الصفحة
المقدمة المنهجية		
١/٠	تمهيـــــد	١
٢/٠	أهمية الدراسة	١
٣/٠	مشكلة الدراسة وتساؤلاتها	٣
٤/٠	أهداف الدراسة	٥
٥/٠	مصطلحات الدراسة	٥
٦/٠	مجال الدراسة وحدودها	٦
٧/٠	منهج الدراسة وأدواتها	٧
٨/٠	أدوات جمع البيانات	٧
٩/٠	مجتمع الدراسة	٨
١٠/٠	عينة الدراسة	٩
١١/٠	صياغة الاستشهادات المرجعية	١٠
١٢/٠	الدراسات السابقة والمثيلة	١٠
١٣/٠	مناقشة الدراسات السابقة وتحليلها	٢٦
١٤/٠	فصول الدراسة	٣٤
	قائمة المراجع	٣٦
الفصل الأول- عناصر الألعاب: الأسس والمفاهيم:		
٠/١	تمهيد	٣٩
١/١	تعريف اللعب Definition of Game	٣٩
٢/١	الألعاب الرقمية Digital Games	٤٠
٣/١	مفهوم عناصر الألعاب Gamification Concept	٤١
١/٣/١	تعريف عناصر الألعاب	٤١
٢/٣/١	التعريف الإجرائي لعناصر الألعاب	٤٥

م	الموضـــــــــــوع	رقم الصفحة
١/٣/٣	أوجه الاختلاف بين الألعاب التقليدية Traditional Games ، والألعاب الجادة Serious Games ، وعناصر الألعاب Gamification، والتعليم القائم على اللعبة Game-Based Learning	٤٥
١/٤	التطور التاريخي لفكرة عناصر الألعاب Gamification History	٤٧
١/٥	تقنية عناصر الألعاب وتأثرها بنظريات التغير السلوكي Gamification and Behavior Changes	٥٢
١/٥/١	النظرية التقليدية Classical Theory	٥٣
١/١/٥/١	نظرية الطاقة الزائدة Surplus Energy Theory	٥٣
٢/١/٥/١	النظرية التخليصية Recapitulation Theory	٥٣
٢/٥/١	النظرية الحديثة Modern Theory	٥٣
١/٢/٥/١	نظرية الدوافع Motivations Theory	٥٣
٢/٢/٥/١	النظرية السلوكية Behaviorism Theory	٥٤
٣/٢/٥/١	النظرية المعرفية Cognitivism Theory	٥٤
٤/٢/٥/١	التقرير الذاتي Self-determination	٥٤
٥/٢/٥/١	الدوافع الخارجية Extrinsic Motivations	٥٥
٦/٢/٥/١	الدوافع الذاتية Intrinsic motivations	٥٥
٧/٢/٥/١	القصد السلوكي Behavioral Intention to Adopt	٥٦
٦/١	أنماط الألعاب المرتبطة بتقنية عناصر الألعاب Games Type Related To Gamification	٥٧
١/٦/١	الآلعاب الحربية war games	٥٨
٢/٦/١	ألعاب المحاكاة Simulation Games	٥٨
٣/٦/١	الألعاب الجادة أو التنافسية Serious Games	٥٩
٤/٦/١	ألعاب الواقع البديل Alternate Reality Games	٥٩
٧/١	نماذج أنماط اللاعبين المرتبطة بعناصر الألعاب Gamification Users Type Models	٦٠
١/٧/١	نموذج بارتل Bartle Model	٦٠

م	الموضـــــــــــوع	رقم الصفحة
٢/٧/١	نموذج برينهيكس BrainHex Model	٦١
٣/٧/١	النموذج السداسي Hexad Model	٦٤
٨/١	الخلاصة	٦٦
	قائمة المراجع	٦٨
الفصل الثاني- منهجية عناصر الألعاب ومجالات استخدامها:		
٠/٢	تمهيد	٧٢
١/٢	مكونات عناصر الألعاب Gamification components	٧٣
١/١/٢	تقسيم عناصر الألعاب ثلاثي الأبعاد	٧٣
٢/١/٢	تقسيم زيشرمان Zichermann لعناصر الألعاب	٧٥
٣/١/٢	تقسيم عناصر الألعاب وفقًا لإطار إم دي أيه MDA	٧٦
٤/١/٢	تقسيم ديتيردنتج لعناصر الألعاب	٧٩
٥/١/٢	التقسيم الهرمي لعناصر الألعاب	٨١
٢/٢	الأطر المنهجية لتصميم عناصر الألعاب A Framework Approach and Models to Gamification Design	٨٢
١/٢/٢	إطار إم دي آية MDA Framework	٨٢
٢/٢/٢	إطار دي توماسو DiTomasso للنجاح المرتبط باستخدام التكنولوجيا	٨٣
٣/٢/٢	الإطار الثماني The Octalysis Framework	٨٥
٣/٢	فوائد توظيف تطبيقات عناصر الألعاب في المجالات المختلفة	٨٧
٤/٢	تطبيقات عناصر الألعاب في المجالات المختلفة	٨٨
١/٤/٢	مجال التعليم	٨٩
٢/٤/٢	عناصر الألعاب الرقمية وشركات الطيران	٩٧
٣/٤/٢	عناصر الألعاب والنشر العلمي	٩٨
٤/٤/٢	عناصر الألعاب ومجال الرعاية الصحية وتعزيز السلوكيات الصحية	٩٩
٥/٤/٢	تضمين عناصر الألعاب في مواقع الويب	١٠٢
٦/٤/٢	عناصر الألعاب وأختبار البرمجيات قبل الاستخدام النهائي	١٠٤
٧/٤/٢	عناصر الألعاب والخدمات العامة	١٠٥
٨/٤/٢	عناصر الألعاب ونظم ولاء المستفيدين	١٠٦
٥/٢	الخلاصة	١٠٦
	قائمة المراجع	١٠٧

م	الموضـــــــــــوع	رقم الصفحة
الفصل الثالث- الاتجاهات العالمية في استخدام تقنية عناصر الألعاب الرقمية في المكتبات ومراكز المعلومات:		
٠/٣	تمهيد	١٠٩
١/٣	استخدام المكتبات ومراكز المعلومات لعناصر الألعاب الرقمية	١٠٩
٢/٣	دمج آليات عناصر الألعاب في برامج القراءة الصيفية	١١١
٣/٣	توظيف عناصر الألعاب في تشجيع المستفيدين على استكشاف المكتبة	١١٩
٤/٣	تطبيقات عناصر الألعاب وقواعدها في تعزيز دور المكتبة الأرشادي	١٢٤
٥/٣	بناء تطبيقات عناصر الألعاب على الأجهزة المحمولة	١٣٠
٦/٣	عناصر الألعاب الرقمية ودعم إمكانية الوصول إلى المكتبة	١٣٢
٧/٣	الخلاصة	١٣٣
	قائمة المراجع	١٣٤
الفصل الرابع- تقييم منصات عناصر الألعاب المجانية والمتاحة على الإنترنت:		
٠/٤	تمهيد	١٣٥
١/٤	منصات عناصر الألعاب عينة التقييم	١٣٥
١/١/٤	منصة بادليت Padlet	١٣٥
٢/١/٤	منصة كويزليت Quizlet	١٤٠
٣/١/٤	منصة كويزز Quizizz	١٤٤
٤/١/٤	منصة كلاس دوجو ClassDojo	١٤٧
٥/١/٤	منصة كاهووت Kahoot	١٤٩
٦/١/٤	منصة فلابجراد Flipgrid	١٥١
٧/١/٤	منصة إدمودو Edmodo	١٥٣
٨/١/٤	منصة موودل Moodle	١٥٥
٩/١/٤	منصة بليكرز Plickers	١٧٥
٢/٤	عناصر التقييم	١٦٠
٣/٤	التحليل والمناقشة	١٦٨
٤/٤	الخلاصة	١٧٦
	قائمة المراجع	١٧٧

م	الموضـــــــــــــوع	رقم الصفحة
	الفصل الخامس - استنباط متطلبات توظيف عناصر الألعاب الرقمية في مجال المكتبات والمعلومات:	
٥/٠	تمهيد	١٧٨
٥/١	أسلوب الخرائط المنهجية	١٧٨
٥/٢	مراحل إعداد الخرائط المنهجية	١٧٩
٥/٣	أهداف استخدام الخرائط المنهجية	١٨٠
٥/٤	تساؤلات الخرائط المنهجية	١٨٠
٥/٥	المنهجية وأدوات جمع البيانات	١٨١
٥/٦	اختيار دالة البحث	١٨١
٥/٧	عملية البحث ومعالجتها	١٨٢
٥/٨	اختيار قواعد البيانات	١٨٢
٥/٩	معايير التنقية والترجيح	١٨٥
٥/١٠	**المحور الأول**- متطلبات تطبيق تقنية عناصر الألعاب في تدريس مقررات علم المكتبات والمعلومات:	١٨٦
٥/١١	أنموذج مقترح لتصميم استراتيجية عناصر الألعاب Gamification في تدريس مقررات علم المكتبات والمعلومات في بيئة المنصات التعليمية الرقمية.	١٩٨
٥/١٢	**المحور الثاني- متطلبات تطبيق تقنية عناصر الألعاب لخدمات المكتبات والمعلومات:**	٢٠٦
	المراجع	٢١٢
	أولًا- النتائج	٢٠٦
	ثانيًا- التوصيات	٢١٠
	قائمة المراجع	٢١١
	ملحق (١) محاور قائمة المراجعة الخاصة بتقييم عناصر الألعاب المجانية والمتاحة على الإنترنت	I
	ملحق (٢) دراسات الخرائط المنهجية الخاصة بتدريس مقررات علم المكتبات والمعلومات	IV
	ملحق (٣) دراسات الخرائط المنهجية الخاصة بتوظيف عناصر الألعاب في تسويق خدمات المكتبات	VII

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
١	ترتيب منصات عناصر الألعاب المجانية على شبكة الإنترنت	٩
٢	التوزيع اللغوي للدراسات السابقة والمثيلة	٢٧
٣	التوزيع الشكلي للدراسات السابقة المتعلقة بمجال عناصر الألعاب	٢٧
٤	التوزيع الزمني للدراسات السابقة والمثيلة	٢٨
٥	التوزيع المنهجي للدراسات السابقة المتعلقة بمجال عناصر الألعاب	٢٩
٦	التوزيع الموضوعي للدراسات السابقة المتعلقة بمجال عناصر الألعاب	٣١
٧	الفرق بين الألعاب والألعاب الجادة وعناصر الألعاب والتعليم القائم على اللعبة	٤٦
٨	الفروق المختلفة بين أنماط اللاعبين وفقًا لتقسيم بارتل	٦١
٩	مستويات عناصر تصميم اللعبة	٨٠
١٠	ديموغرافية منصات عناصر الألعاب عينة التقييم	١٦٠
١١	دعم المنصات لديناميكات اللعبة	١٦٣
١٢	دعم المنصات لميكانيكا اللعبة	١٦٤
١٤	دعم المنصات لمكونات اللعبة	١٦٥
١٥	دعم المنصات لأدوات الويب التشاركية	١٦٦
١٦	مدى توافر خصائص وعناصر اللعبة في المنصات الرقمية عينة الدراسة	١٦٧
١٧	معايير التقنية والترجيح المستخدمة في الخرائط المنهجية	١٨٥
١٨	الدراسات التي وظفت تقنية عناصر الألعاب في مقررات علم المكتبات والمعلومات	١٨٦
١٩	الدراسات التي دعمت تدريس مقررات علم المكتبات والمعلومات لديناميكات عناصر الألعاب	١٨٨
٢٠	الدراسات التي دعمت تدريس مقررات علم المكتبات والمعلومات لميكانيكا عناصر الألعاب	١٨٩

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
٢١	الدراسات التي دعمت تدريس مقررات علم المكتبات والمعلومات لمكونات عناصر الألعاب	١٩١
٢٢	دعم النظريات التربوية لعناصر الألعاب في تدريس مقررات علم المكتبات والمعلومات	١٩٣
٢٣	مدى توافر خصائص وعناصر الألعاب في تعليم مقررات علم المكتبات والمعلومات عينة الدراسة	١٩٥
٢٤	التوصيف الوظيفي للقائمين على متابعة تصميم تطبيق تعليمي يخدم تدريس مقررات المكتبات والمعلومات قائم على آليات عناصر الألعاب	٢٠٣
٢٥	الدراسات التي وظفت عناصر الألعاب في خدمات المكتبات	٢٠٨
٢٦	أهم عناصر الألعاب التي يمكن دمجها في خدمات المكتبات والمعلومات	٢١٠

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	رقم الصفحة
١	التوزيع اللغوي للدراسات السابقة والمثيلة	٢٧
٢	التوزيع الشكلي للدراسات السابقة والمثيلة	٢٨
٣	التوزيع الزمني للدراسات السابقة والمثيلة	٢٩
٤	التوزيع المنهجي للدراسات السابقة والمثيلة	٣٠
٥	التطور التاريخي لعناصر الألعاب	٤٧
٦	العلاقات بين خطوات عناصر الألعاب المختلفة عند تطبيقها في الكيان المؤسسي	٥٧
٧	تقسيم ريتشارد بارتل لفئات اللاعبين في الألعاب الجادة	٦١
٨	تقسيم برينهيكس لفئات اللاعبين من منظور علم الأعصاب الإدراكي	٦٢
٩	التقسيم السداسي لفئات اللاعبين	٦٤
١٠	الأبعاد الثلاثة لتصميم عناصر الألعاب	٧٣
١١	التقسيم الهرمي لتطبيق عناصر الالعاب	٨١
١٢	مكونات تطبيقات عناصر الألعاب وفقًا لإطار إم دي آيه	٨٣
١٣	إطار دي توماسو للنجاح المرتبط باستخدام التكنولوجيا	٨٣
١٤	الإطار الثماني لعناصر الألعاب	٨٧
١٥	واجهة التعامل في تطبيق دوويلنجو	٩٣
١٦	نظام منح النقاط في تطبيق دوويلنجو	٩٣
١٧	مؤشر التقدم في تطبيق دوويلنجو	٩٣
١٨	متجر لنجوت في تطبيق دوويلنجو	٩٣
١٩	واجهة التعامل الخاصة بإنشاء الفصول الدراسية داخل منصة كلاس كرافت	٩٤
٢٠	واجهة تعامل المستفيد داخل تطبيق Nike+	١٠١
٢١	مراحل تضمين عناصر الألعاب بمواقع الويب	١٠٤
٢٢	ترجمة مربع إضافة حساب للمستخدم من اللغة الإنجليزية إلى اللغة التشيكية داخل نظام تشغيل الويندوز	١٠٥