

## عنوان مقاله:

بررسی کاربردهای بازی وارسازی (Gamification) جهت تغییر رفتار در برنامه ریزی سفر شهروندان

## محل انتشار:

هجدهمین کنفرانس بین المللی مهندسی حمل و نقل و ترافیک (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

## نویسندگان:

علی علمدار - دانشجوی دکتری، گروه عمران - برنامه ریزی حمل و نقل، دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه بین المللی امام خمینی (ره)

حمید میرزاحسین - دکتری، استادیار گروه عمران - برنامه ریزی حمل و نقل، دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه بین المللی امام خمینی (ره)

سید احسان جاهد - فارغ التحصیل کارشناسی ارشد، مهندسی صنایع - مدیریت سیستم و بهره وری، دانشگاه صنعتی شریف، و مدیر عامل شرکت کنترل ترافیک تهران

## خلاصه مقاله:

سهم بالای استفاده از خودروهای شخصی در سفرهای شهری و پیامدهای نامطلوب آن از جمله مواردی است که باعث شده مدیران و برنامه ریزان شهری، بیش از پیش به دنبال تغییر رفتار شهروندان در زمینه استفاده از سیستم های حمل و نقلی باشند. ترغیب شهروندان به انجام رفتارهای حمل و نقلی مطلوب مانند توجه به حمل و نقل فعال، می تواند نقش به سزایی در کاهش آلودگی شهری، افزایش سلامت شهروندان و فراهم آوردن ایمنی بیشتر برای آنان ایفا کند. یکی از مباحثی که در سالیان اخیر برای تغییر پایدار رفتار افراد در حوزه های گوناگون به کار گرفته شده است؛ گیمیفیکیشن یا بازی وار سازی است که می تواند با ایجاد سناریوهای جدید امکان ارزیابی سیاست های اعمال شده در روند برنامه ریزی حمل و نقل فراهم آورد. این مقاله به بررسی گیمیفیکیشن و چگونگی کاربرد آن در حمل و نقل می پردازد. بدین منظور گیمیفیکیشن و اجزای آن شرح داده و طبقه بندی انواع کاربران بیان شده است. در ادامه پروژه ها و پژوهش های انجام گرفته در حوزه تغییر رفتارهای حمل و نقلی به وسیله گیمیفیکیشن در نقاط مختلف جهان بررسی شده است. در انتها یک جمع بندی از مطالعات صورت گرفته ارائه و پیشنهاداتی برای ادامه کار در این زمینه بیان شده است.

## کلمات کلیدی:

طراحی گیمیفیکیشن، حمل و نقل فعال، تغییر رفتار، برنامه ریزی حمل و نقل

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1264643>

