

عنوان مقاله:

عوامل موثر در طراحی و اجرای بازی جنگ

محل انتشار:

دوفصلنامه بازی جنگ، دوره 6، شماره 12 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 28

نویسندگان:

مازیار جهانبخش - گروه مطالعات علم و فناوری، دانشکده فرماندهی و ستاد، دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا، تهران، ایران

حسن کوچکی - گروه مطالعات علم و فناوری، دانشکده فرماندهی و ستاد، دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا، تهران، ایران

نادر شمامی - گروه مطالعات علم و فناوری، دانشکده فرماندهی و ستاد، دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

هدف: هدف از پژوهش حاضر، شناسایی و طبقه بندی عوامل موثر در طراحی و اجرای بازی جنگ است. روش: این پژوهش با روش تحلیل عاملی اکتشافی (همبستگی) و از نوع کاربردی و با بهره گیری از رویکرد آمیخته انجام شده است. به منظور جمع آوری اطلاعات و داده های موردنیاز، از بررسی های اسنادی و کتابخانه ای مربوط به کتب معتبر داخلی و خارجی استفاده شده است. بر اساس مطالعه منابع انجام شده، ابزار پرسشنامه محقق ساخته به منظور جمع آوری اطلاعات تدوین گردید. روایی پرسشنامه به روش ظاهری/ محتوایی و پایایی ها با ضریب آلفای کرون باخ ۸۲٪ تایید شد و بین حجم نمونه که از فرماندهان و متخصصان بازی جنگ انتخاب شده و بر اساس جدول مورگان ۱۸۵ نفر تعیین شد، تقسیم گردید. یافته ها: در پژوهش حاضر، پس از مطالعه منابع انجام شده، تعداد ۴۱ ویژگی در زمینه طراحی و اجرای بازی جنگ با استفاده از نرم افزار SPSS و آزمون های Bartlett, KMO و ماتریس همبستگی مورد تجزیه تحلیل قرار گرفتند. نتیجه گیری: نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل داده ها نشان داد که طراحی بازی جنگ شامل چهار مولفه (بازیکنان، فناوری، قوانین بازی، سناریو) و ۱۶ زیر مولفه و بعد اجرای بازی جنگ نیز شامل چهار مولفه (بازیکنان، فناوری، محیط فیزیکی، سناریو) و ۱۹ زیر مولفه تاثیرگذار است.

کلمات کلیدی:

بازی جنگ، طراحی بازی، اجرای بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1918642>

