

عنوان مقاله:

بازی سازی رفتاری، سازوکاری نوین برای بهسازی رفتار سازمانی

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات منابع انسانی، دوره 7، شماره 25 (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسندگان:

محبوبه زیانی - کارشناسی ارشد و مدرس فناوری اطلاعات، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

امیرهوشنگ تاج فر - دکترا و هیات علمی گروه فناوری اطلاعات، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

یکی از چالشهای مهم سازمانها، شکاف مشارکت در محیط کار و نحوه ایجاد انگیزش در کارکنانی است که کمترین مشارکت و انگیزه را ذاتا در فعالیت های کاریشان دارند. طبق بررسیهایی که در انجمن نرم افزارهای سرگرمی سال 2014 انجامشده، نزدیک به 71% بازیکنان بیشتر از 18 سال دارند. با توجه به این آمار میتوان در سازمانها از انواع خاصتر بازیها، به نام بازیسازی رفتاری استفاده کرد. این فناوری نوعی فعالیت واقعی است که از طریق یک سیستم بازی مهارت-محور تعیین میگردد. بازیسازی رفتاری برجسته ترین پیشرفت برآمده از تحولات بازی و سرگرمی میباشد که به افزایش همگرایی معتقد است. این سازوکار معمولا به فرآیند بهبود خدمات و سیستم بهطوریکه باعث افزایش انگیزش درونی، استفاده لذت بخش به همراه پشتیبانی تغییر رفتار با به کارگیری عناصر ویژه بازی ها، اشاره دارد. این ابزار یک مفهوم جدید است که از عناصر بازی های دیجیتال در برنامه کاربردی غیر بازی استفاده و راه حلی برای درگیر شدن کارکنان در رفتارهای فردی و اجتماعی پایدار، پیامدهای رفتاری مرتبط با تغییر رفتار کارکنان، توسعه مهارتها و ارتقاء نوآوری میباشد. نتایج نشان میدهد که بازیسازی رفتاری موجب انگیزش کارکنان شده و مشارکت شخصی آنها را تقویت میکند و اگر به صورت هدفمند طراحی گردد منجر به پیامدهای رفتاری اصولی در کارکنان میشود.

کلمات کلیدی:

بازی سازی، انگیزش، مشارکت، پیامدهای رفتاری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/795377>

