

تبیین نقش گیمیفیکیشن بر رضایت شغلی و انگیزش کارکنان (مورد مطالعه: صنایع آرایشی-بهداشتی)

محمد معصوم^{۱*}

سحر وطن خواه^۲

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۹/۲۴؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۱۲/۲۵)

چکیده

هدف از این تحقیق تبیین نقش گیمیفیکیشن بر رضایت شغلی و انگیزش کارکنان در صنایع آرایشی-بهداشتی می‌باشد. این تحقیق حاضر از نوع اثبات گرایانه و با رویکرد کمی صورت پذیرفته است. همچنین این تحقیق از نوع طرح‌های توصیفی و از شاخه مطالعات میدانی بوده و به لحاظ رویکرد انجام تحقیق، پژوهشی کمی می‌باشد. جامعه آماری تحقیق کلیه کارکنان واحدهای بازاریابی و فروش شرکت‌های عضو انجمن صنایع آرایشی-بهداشتی ایران می‌باشند که محدوده فعالیت آنها در استان تهران است. در این پژوهش جهت نمونه‌گیری از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای استفاده شده است. همچنین در این پژوهش جهت تعیین حجم نمونه از جدول کرجسی و مورگان استفاده شده و تعداد ۳۵۰ نفر از اعضای جامعه مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در این پژوهش به منظور گردآوری داده‌ها از دو روش کتابخانه‌ای و میدانی (پرسشنامه استاندارد متشکل از ۱۳ سؤال) استفاده شده است. در این تحقیق جهت اطمینان از پایایی پرسشنامه و اندازه‌گیری آن، از معیار آلفای کرونباخ استفاده شده و برای سنجش روایی ابزار، از روایی محتوا (ضریب نسبی روایی محتوا و شاخص روایی محتوا) استفاده گردیده است. جهت بررسی رابطه بین متغیرها و تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز از آزمون زوجی و نرم‌افزار اسپاس استفاده شده است. نتایج تحقیق نشان داده است که گیمیفیکیشن بر رضایت شغلی و انگیزش کارکنان تاثیر دارد.

کلمات کلیدی: گیمیفیکیشن، رضایت شغلی، انگیزش کارکنان

^۱- دانش آموخته کارشناسی ارشد، دانشکده کارآفرینی، دانشگاه تهران، ایران. مسئول مکاتبات: m-masum2003@yahoo.com

^۲- دانش آموخته کارشناسی ارشد، دانشکده مدیریت، دانشگاه آزاد علوم تحقیقات، ایران.

