

مطالعه کیفی کاربست بازی‌های شبیه‌سازی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی

علوم اجتماعی و رفتاری (مطالعه موردی: دانشگاه تهران)

Simulation Games of Entrepreneurship Education in Social and Behavioral Sciences: A Case Study of Tehran University

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۵/۵/۴، تاریخ ارزیابی: ۱۳۹۵/۸/۲۴، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۵/۱۱/۱۹

Ahmad malekipour, Dr. Rezvan Hakimzadeh, Dr. Marzieh Dehghani, Dr. Mohamadreza Zali

احمد ملکی پور^۱، دکتر رضوان حکیم زاده^۲، دکتر مرضیه دهقانی^۳، دکتر محمدرضا زالی^۴

Abstract: The development of information and communication technologies and web-based learning has made simulation games an effective educational tool for active and problem-based learning as well as improving entrepreneurial competencies of students. This study aims to examine the application of simulation games in entrepreneurship education in the social and behavioral sciences. The present study is conducted within a qualitative framework through phenomenography and semi-structured interviews. The population for this study includes students majoring at social and behavioral sciences in Tehran University. Twelve students are selected through snowball sampling as the sample for study. The interviews are analyzed by *qualitative* content analysis. The results reveal that four categories need to be addressed in the application of simulation games in entrepreneurship education for social and behavioral sciences that include human categories (6 subcategories), education (7 sub-categories), management (5 subcategories), and technological (5 subcategories).

Keywords: simulation games, entrepreneurship education, social and behavioral sciences

چکیده: امروزه با توجه به توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و همچنین یادگیری مبتنی بر وب بازی‌های شبیه‌ساز به‌عنوان یک ابزار آموزشی اثربخش نقش بی‌بدیلی را در بهبود یادگیری فعال و مساله-محور شایستگی‌های کارآفرینی دانشجویان ایفا می‌کند. هدف پژوهش حاضر مطالعه کیفی کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری بود. این پژوهش کیفی از نوع پدیدارنگاری است که با استفاده از روش مصاحبه انجام شده است. جامعه پژوهش شامل دانشجویان علوم اجتماعی و رفتاری در دانشگاه تهران بود که دوازده نفر از آنها از طریق نمونه‌گیری هدفمند با تکنیک گلوله برفی تا رسیدن به اشباع نظری انتخاب شد و با آنها مصاحبه نیمه ساختاریافته صورت گرفت. آنگاه متن مصاحبه‌ها با روش تحلیل محتوای کیفی تجزیه و تحلیل شد. یافته‌ها نشان داد که کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری مستلزم توجه به چهار مقوله اصلی و بیست‌وسه زیر مقوله شامل؛ مقوله‌های انسانی (۶ زیر مقوله)، آموزشی (۷ زیر مقوله)، مدیریتی (۵ زیر مقوله)، و تکنولوژیکی (۵ زیر مقوله) است.

کلمات کلیدی: بازی‌های شبیه‌ساز، آموزش کارآفرینی، علوم اجتماعی و رفتاری

- ۱- دانشجو دکتری برنامه‌ریزی درسی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران. (نویسنده مسئول):
Malekipour@ut.ac.ir
- ۲- دانشیار گروه روش‌ها و برنامه‌های آموزشی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران. رایانامه:
Hakimzadeh@ut.ac.ir
- ۳- استادیار گروه روش‌ها و برنامه‌های آموزشی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران. رایانامه:
Dehghani_m33@ut.ac.ir
- ۴- دانشیار گروه کارآفرینی سازمانی، دانشکده کارآفرینی، دانشگاه تهران. رایانامه: Mrzali@ut.ac.ir

مقدمه

در دهه گذشته تمایل به استفاده از بازی‌های جدی^۱ در آموزش در بین همه قشرهای جامعه همچون بازرگانان، مردم عامه و افراد دانشگاه به‌طور چشمگیری گسترش پیدا کرده است (ریترفلد^۲ و همکاران، ۲۰۰۹)؛ زیرا مطابق با نظریه یادگیری تجربی، بازی‌های جدی ابزار مفیدی برای خلق فضای یادگیری در یادگیرندگانی است که می‌توانند مسیرهای یادگیری تجربی را آزمون کنند، بازی‌های جدی بازی‌هایی هستند که هدف آنها فراتر از سرگرمی است (آنا^۳، ۲۰۰۷). میکائیل^۴ و چن^۵ (۲۰۰۶) بازی‌های جدی را به‌عنوان بازی‌هایی تعریف می‌کنند که هدف اصلی آن سرگرمی یا لذت نیست، بلکه هدف آن آموزش و یادگیری است. یکی از تفاوت‌های اصلی بازی‌های جدی با بازی‌های غیرجدی این است که بازی‌های نوع اول علاوه بر جنبه سرگرم‌کنندگی بر بهبود یادگیری فرد در خصوص یک موضوع نیز تاکید دارد، و همچنین در بازی‌های جدی با ایجاد یک محیط واقعی، یادگیری فراتر از کسب دانش ساده می‌رود (کوک^۶ و همکاران، ۲۰۱۰)، در صورتی که بازی‌های غیر جدی تنها جنبه سرگرم‌کنندگی را مورد پوشش قرار می‌دهند.

امروزه با توجه به توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و همچنین یادگیری مبتنی بر وب^۷ بهره‌گیری از بازی‌های شبیه‌ساز^۸ یا دیجیتالی به عنوان یکی از بازی‌های جدی به شکل گسترده‌ای در آموزش بهداشت (اکل^۹ و همکاران، ۲۰۱۳، بروکس^{۱۰} و همکاران، ۲۰۱۱)، آموزش کارآفرینی و کسب‌وکار (پمپک^{۱۱} و همکاران، ۲۰۰۹) و تحقیقات (کوپر^{۱۲} و همکاران، ۲۰۱۰) استفاده می‌شود. این نوع بازی‌ها به یک محیط همه‌جانبه مجازی اشاره دارند که یک موقعیت واقعی برای رشد و توسعه شایستگی‌های مختلف در فراگیران را فراهم می‌آورند (نوه^{۱۳} و آرتس^{۱۴}، ۲۰۱۰؛ بلکلی^{۱۵} و همکاران، ۲۰۰۸). ایده اصلی بازی‌های شبیه‌ساز یا دیجیتالی آن

- 1- Serious Games
- 2- Ritterfeld
- 3- Anne
- 4- Michael
- 5- Chen
- 6- Cook
- 7- Web
- 8- simulation games
- 9- Akl
- 10- Brox
- 11- Pempek
- 12- Cooper
- 13- Nohr
- 14- Aarts
- 15- Blakely & Skirton

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربست بازی‌های ...

است که در این بازی‌ها سعی می‌شود عناصر شبیه‌ساز (یک موقعیت زندگی واقعی، رویداد یا فعالیت) کپی برداری شود و با عناصر بازی‌ها (بازیکنان، قوانین و قواعد، رقابت، همکاری) در کنار هم قرار گیرند (کریمی، ۱۳۹۲). گردلر^۱ (۲۰۰۴) معتقد است بازی‌های شبیه‌ساز بازی‌هایی هستند که کاربران را با تاکید بر فعالیت‌های عملی وارد دنیای دیگر می‌کند.

همان‌طور که گفته شد، با توجه به تمایل قشر دانشگاهی به این روش آموزشی، امروزه بازی‌های شبیه‌ساز به جزء مهمی از برنامه‌های دانشگاهی تبدیل شده‌اند (مویزر و لین^۲، ۲۰۰۶) و نقش مهمی را در فعالیت‌های آموزشی کلاس به‌عنوان یک برنامه آموزشی ایفا می‌کنند (دفریتس^۳، ۲۰۰۶)، افزایش انگیزه یادگیرندگان و سوق دادن یادگیرندگان به درگیری بیشتر با چالش‌ها از جمله اهداف مهم بازی‌های شبیه‌ساز محسوب می‌شوند (ووترس^۴ و همکاران، ۲۰۱۳)، علاوه بر این فواید، از این بازی‌های به شکل تلفیقی با رویکردهای سنتی آموزش هم می‌توان بهره برد. طبق گفته نمره^۵ (۱۹۹۶) اگرچه انجام بازی‌ها در کلاس نمی‌تواند تمام مشکلات آموزشی موجود را حل کند، اما می‌تواند ابزار آموزشی مفیدی باشد و روش و تکنیک متفاوتی برای مشارکت فراگیران در فرایند یادگیری را ایجاد نماید. یک بازی اگر به‌خوبی طراحی شود می‌تواند منجر به این امر شود که شرکت‌کنندگان در فرایند یادگیری دخالت داده شوند به‌طوری که آنها احساس کنند در یک دنیای واقعی در حال فعالیت و یادگیری هستند.

امروزه، از آنجایی که بازی‌های شبیه‌ساز به‌عنوان یک ابزار آموزشی اثربخش، کمک شایانی به یادگیری فعال، تجربی و مساله-محور می‌نماید (کونولی^۶ و همکاران، ۲۰۱۲؛ رنجهود^۷ و همکاران، ۲۰۱۴؛ ون‌ایک^۸، ۲۰۰۶)، بسیاری از صاحب‌نظران معتقدند برای ارتقا آموزش کارآفرینانه می‌توان از پتانسیل بازی‌های شبیه‌ساز استفاده کرد (فایولی^۹، ۲۰۱۳؛ نیک^{۱۰} و گرینی^{۱۱}، ۲۰۱۱؛ هس^{۱۲} و لوتینچلگر^{۱۳}؛ ۲۰۱۱). هدف اصلی این روش آموزشی در آموزش کارآفرینی توسعه، پیاده‌سازی و ارزیابی‌های برنامه‌های تجربی آموزشی مبتنی بر جذابیت و

- 1- Gredler
- 2- Moizer & Lean
- 3- Defreitas
- 4- Wouters
- 5- Nemerow
- 6- Connolly
- 7- Ranchhod
- 8- Van Eck
- 9- Fayolle
- 10- Neck
- 11- Greene
- 12- Haase
- 13- Lautenschlager

یادگیری بهتر برای تحریک کارآفرینی است (بیلوتی^۱ و همکاران، ۲۰۱۴). یکی از مهم‌ترین فواید بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش کارآفرینی این است که آنها یک ابزار مفید برای ایجاد محیطی هستند که کاربران کار واقعی‌شان را به‌منظور اینکه آنها بدانند در آینده نزدیک در وضعیت‌های خاص چگونه رفتار کنند را بهبود و توسعه می‌دهد. بازی‌های شبیه‌سازی همچنین تجربیات عملی بیشتری را در یک محیط امن برای اینکه کارآفرینان بتوانند کسب‌وکار خود را راه بیندازند فراهم می‌کند (نتو^۲ و مندز^۳، ۲۰۱۲).

شواهد موجود نشان می‌دهد که از نظر تاریخی بازی‌های شبیه‌ساز کسب‌وکار در ابتدا از سال ۱۹۴۵ مورد استفاده قرار گرفتند (گردلر، ۲۰۰۴). در سال ۱۹۹۶ نخستین بازی معروف تحت عنوان شبیه‌سازی تصمیم مدیریت ارشد به‌وسیله انجمن مدیریت آمریکا^۴ طراحی شد و در سمینارهای مدیریت که توسط انجمن برگزار شد، به کار گرفته شد. در سال ۱۹۵۷ بازی‌های مدیریت کسب‌وکار گرینه و ادلینگر^۵ برای شرکت مشاوره مک کینزی^۶ طراحی شد و بازی «تصمیم مدیریت ارشد» هم به‌وسیله اسچریبر در سال ۱۹۵۷ برای اولین بار در یک کلاس سیاست‌گذاری کسب‌وکار در دانشگاه در دانشگاه واشنگتن مورد استفاده قرار گرفت. از این تاریخ به بعد تعداد بازی‌های شبیه‌ساز کسب‌وکار به سرعت افزایش پیدا کرد؛ و تا سال ۱۹۶۱ بیش از ۱۰۰ بازی کسب‌وکار ساخته و بکار گرفته شدند. کتاب بازی‌های کسب‌وکار که در سال ۱۹۶۹ چاپ شد حدود ۱۹۰ بازی کسب‌وکار را فهرست کرده است، در حالی که کتاب راهنمای استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش که در سال ۱۹۸۰ چاپ شد حدود ۲۲۸ بازی شبیه‌ساز کسب‌وکار نام برد (کریمی، ۱۳۹۴). فاریا^۷ و دیکینسون^۸ (۱۹۹۵) گزارش کردند که در سال ۱۹۹۴ بیش از ۲۰۰ بازی کسب‌وکار توسط ۹۰۰۰ معلم در بیش از ۱۷۰۰ دانشگاه مورد استفاده قرار گرفت.

امروزه استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز در دانشگاه‌های پیشرو جهان همچون؛ بابسون^۹، پنسیلوانیا^{۱۰}، مریلند^{۱۱} و هاروارد به یک امر متداول تبدیل شده است (ملکی پور و همکاران،

- 1-Bellotti
- 2- Neto
- 3- Mendes
- 4- AMA
- 5- Greene and Andlinger s Business Management Game
- 6- McKinsey and Company
- 7- Faria
- 8- Dickinson
- 9- Babson
- 10- Pennsylvania
- 11- Maryland

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربست بازی‌های ...

۱۳۹۵). دانشگاه کالیفرنیا برکلی^۱ نیز از روش بازی‌های شبیه ساز در آموزش کارآفرینی بهره می‌برد، استفاده از بازی‌های شبیه ساز در دانشگاه کالیفرنیا برکلی بر این فرض مبتنی است که آموزش باید سه عنصر اصلی شبکه‌ها، ذهنیت و چارچوب را در بر بگیرد. شبکه‌ها (حمایت‌های محیطی) و چارچوب‌ها که دانش و حقایق مربوط به کارآفرینی را در بر می‌گیرد به وسیله برنامه درسی سنتی مورد پوشش قرار می‌گیرد، ولی ذهنیت یک عنصر گم‌شده در برنامه درسی سنتی است، بر این اساس روش برکلی برای آموزش کارآفرینی بر دو فرض مبتنی است؛ اول اینکه ذهنیت فرد کارآفرین به‌عنوان یک مجموعه از الگوهای رفتاری می‌تواند توصیف شود. دوم اینکه رویکرد بازی یک وسیله کارآمد برای ترغیب و تقویت الگوهای رفتاری دانش‌آموزان است؛ بنابراین در روش آموزش مبتنی بر بازی دانشجویان ذهنیت فعلی خود را کشف و آن را با کارآفرینان مورد مقایسه قرار می‌دهند. روش برکلی برای آموزش کارآفرینی بیشتر بر ارتباط بین دانشجو و موضوع مبتنی است که دانشجو چگونه اطلاعات، تجربیات و دانش فراهم شده در دوره آموزشی را درک می‌کند. از این رو مسئولین دانشگاه کالیفرنیا برکلی اذعان دارند که این روش آموزشی بر یادگیری به‌جای انتقال صرف تأکید دارد و دانشجویان به‌طور فعالانه برای توسعه درک خود به‌جای انتظار برای اینکه کسی مطالبی را به آن‌ها بیاموزاند، سوق داده می‌شود (سیدهو^۲ و همکاران، ۲۰۱۵). از جمله بازی‌های شبیه‌ساز که امروزه در مراکز آموزش عالی برای آموزش کارآفرینی مورد استفاده قرار می‌گیرد، می‌توان به بازی تریشولد انترپینور^۳، گو ونچر^۴، تیم آپ^۵، سیم ونچر^۶، بیزینس پرایمر^۷ و هوت شود بیزینس^۸ اشاره کرد (کریمی، ۱۳۹۴).

در ارتباط با پژوهش حاضر تحقیقاتی در خارج از کشور صورت گرفته که به آن اشاره می‌گردد؛ چاین و همکاران^۹ (۲۰۰۹) در ارزیابی اثربخشی بازی‌های شبیه‌ساز به این نتیجه دست یافتند که این بازی‌های قادرند تا اطلاعات واقعی را آموزش بدهند. کونولی و همکاران (۲۰۱۲) نیز در پژوهش خود ۱۲۹ مقاله را مورد بررسی قرار دادند که به این نتیجه دست یافتند بازی‌های رایانه‌ای با دامنه گسترده بر انگیزش، شناخت، عاطفه و رفتار اثر دارد. نتایج مطالعات مختلف نیز حاکی از اثربخشی کاربرد بازی‌های کسب‌وکار در آموزش فراگیران در رشته‌های مختلف است

1- University of California , Berkeley

2- Sidhu

3- Threshold Entrepreneur

4- GoVenture

5- Team Up

6- SimVenture

7- Business Primer

8- Hot Shot Business

9- chin

(رنجهود و همکاران، ۲۰۱۴؛ ریلی^۱ و همکاران، ۲۰۱۳؛ تاو^۲ و همکاران، ۲۰۱۲؛ استفان^۳ و همکاران، ۲۰۰۲؛ بروکس^۴ و همکاران، ۲۰۰۶؛ گوسن^۵ و همکاران، ۲۰۰۴). دیل^۶ (۱۹۶۹) نیز در خصوص به‌کارگیری بازی‌های شبیه‌ساز در بهبود آموزش معتقد است فراگیران قادرند فقط ۱۰ درصد آنچه را که خوانده‌اند به یاد داشته باشند اما از طریق بازی‌های شبیه‌ساز حدود ۹۰ درصد آنچه را که در جریان مشارکت و فعالیت در یک حرفه به‌طور عملی فراگرفته‌اند را می‌توانند به خاطر آورند.

با توجه به آنچه که گفته شد، این پژوهش به چند دلیل حائز اهمیت است دلیل اول اینکه این پژوهش در نوع خود جدید می‌باشد. دلیل دوم اینکه می‌تواند سیاست‌گذاران و مسئولین آموزش عالی را برای بهره‌گیری از پتانسیل بازی‌های شبیه‌ساز برای پرورش شایستگی‌های کارآفرینی دانشجویان ترغیب کند و دلیل سوم اینکه از آنجایی که امروزه نداشتن مهارت‌ها و قابلیت‌های کارآفرینی یکی از دلایل عمده شکست و ناکارآمدی کارآفرینان در کشورهای مختلف از جمله ایران است، از این‌رو استفاده و بهره‌گیری از پتانسیل بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش کارآفرینی می‌تواند نقش بسزایی در پرورش شایستگی‌های کارآفرینی دانشجویان داشته باشد. لذا هدف این پژوهش مطالعه کیفی کاربست بازی‌های شبیه‌ساز یا دیجیتالی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری است. بنابراین این پژوهش درصدد پاسخ به این سوال می‌باشد که کاربست بازی‌های شبیه‌ساز در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری مستلزم چه مولفه‌هایی است؟

روش پژوهش

برای انجام این پژوهش بنا به ماهیت موضوع مورد مطالعه، از روش کیفی از نوع پدیدارنگاری^۷ استفاده شده است. پدیدارنگاری، توصیف پدیدارشدن‌هاست؛ بدین معنا که به توصیف شیوه‌های متفاوت پدیدارشدن یک پدیده برای افراد گوناگون می‌پردازد. این روش تحقیق، معمولاً مستلزم مصاحبه با افراد برای شناخت چرایی و چگونگی درک و نظر افراد از مسأله‌ای است که پژوهشگر مطرح کرده است و برای دسترسی به داده‌های غنی، مصاحبه قوی‌ترین ابزار است (گال و همکاران، ۱۳۹۴). پژوهش حاضر، شامل دانشجویان علوم اجتماعی و رفتاری در دانشگاه تهران

1- Riley

2- Tao

3- Stephen

4- Brooks

5- Gosen

6- Dale

7- Phenomenography

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربست بازی‌های ...

بودند، منظور از رشته‌های علوم اجتماعی و رفتاری هفت دانشکده کارآفرینی، روانشناسی و علوم تربیتی، اقتصاد، جغرافیا، مدیریت، تربیت‌بدنی و علوم اجتماعی طبق دسته‌بندی دانشگاه تهران است. در این پژوهش برای انتخاب مصاحبه‌شوندگان از روش نمونه‌گیری هدفمند با تکنیک گلوله برفی استفاده شد. علت انتخاب این روش نمونه‌گیری این بود که در این پژوهش از افراد مورد مصاحبه برای معرفی افرادی که کارآفرین محسوب می‌شوند، یا دوره‌های آموزشی کارآفرینی را گذرانده‌اند، کمک گرفته شد. جمعاً مصاحبه با ۱۲ نفر از مصاحبه‌شوندگان به حد اشباع رسید (جدول-۱) و دیگر داده‌های جدیدی تولید نشد. در انتخاب نمونه‌ها چهار معیار سابقه دانشجوی کارشناسی بودن در دانشگاه تهران در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری، کارآفرین بودن یا گذراندن درس آموزش کارآفرینی و علاقه‌مند بودن به شرکت در فرایند مصاحبه بود. پس از انتخاب افراد، داده‌ها از طریق ابزار مصاحبه نیمه ساختاریافته جمع‌آوری شد. مصاحبه نیمه ساختار یافته مصاحبه‌ای است که در آن، سوالات مصاحبه از قبل مشخص می‌شود و از تمام پاسخ دهندگان، پرسش‌های مشابه‌ای پرسیده می‌شود؛ اما آنها آزادند که پرسش‌های خود را به هر طریقی که می‌خواهند پاسخ دهند (کریمی و همکاران، ۱۳۹۲). البته در راهنمای مصاحبه جزئیات مصاحبه، شیوه بیان و ترتیب آنها ذکر نمی‌شود، بلکه این موارد در طی مصاحبه تعیین می‌شوند (دلاور، ۱۳۸۳).

کار نمونه‌گیری و مصاحبه این پژوهش طی ماه‌های دی و بهمن ۹۴ شروع شد و مدت مصاحبه برای هر کدام ۱۸ تا ۳۰ دقیقه طول کشید و در همان حین با توجه به توافقی که با شرکت‌کنندگان انجام شده بود گفته‌ها ضبط می‌شد و همچنین به مصاحبه‌شوندگان نیز این فرصت داده شد که چنانچه مطلب یا موضوعی مهمی بعد از مصاحبه به ذهن آنها خطور می‌کرد، تماس بگیرند. پس از مصاحبه با شرکت‌کنندگان و رسیدن به مرحله اشباع نظری، جمع‌آوری داده‌ها به پایان رسید. برای تحلیل داده‌ها از روش پیشنهادی اسمیت (اسمیت^۱ ۱۹۹۵؛ به نقل از ادیب و همکاران، ۱۳۹۲) استفاده شد. او برای تحلیل داده‌ها در روش پدیدارشناسی سه روش پیشنهاد کرده است: ۱. تولید اطلاعات؛ ۲. تجزیه و تحلیل داده‌ها؛ ۳. تلفیق موردها. براین اساس در مرحله اول پژوهشگر پس از ضبط مصاحبه‌ها بلافاصله به آنها گوش می‌دهد و کل متن را خط به خط روی کاغذ پیاده می‌کند. سپس با مطالعه و مقایسه نوشته‌ها در ابتدا مضامین فرعی استخراج و بعد با ادامه مقایسه و در نظر گرفتن تفاوت‌ها و شباهت‌ها مضامین اصلی را بیرون می‌کشد؛ و در آخر به همان شیوه و از طریق تلفیق، مضامین نهایی شناسایی می‌شوند. برای روایی صوری و محتوایی سؤال‌های مصاحبه قبل از شروع کار با چند نفر از اساتید رشته

¹- Smith

برنامہ ریزی درسی گروہ علوم تربیتی دانشگاه تهران مشورت صورت گرفت و همچنین برای میزان پایایی سؤال‌های مصاحبه از تکنیک پایایی همزمان که بر مقایسه و هم‌افزایی مشاهدات همزمان تأکید دارد، استفاده شد. جهت تعیین اعتبار داده‌ها از راهبرهایی همچون بازبینی مصاحبه‌شوندگان و بازبینی پژوهشگران همکار استفاده شد. برای اطمینان از اینکه تفسیر داده‌ها نشان‌دهنده پدیده مورد مطالعه است، از روش پرسش از همکار و چک اعضا استفاده شد. براین اساس در ابتدا بعد از پیاده‌سازی اولیه داده‌ها، کدگذاری داده‌ها توسط سه پژوهشگر همکار که با روش تحقیق کیفی آشنایی داشتند، مورد بررسی قرار گرفت که بعد از اعمال نظرات و دیدگاه‌های آنها فرایند کدگذاری مورد تأیید آنها قرار گرفت. در مرحله دوم برای چک اعضا نیز نتایج تحلیل و کدبندی‌های استخراج شده از مصاحبه با چهار نفر از افراد مصاحبه شده در میان گذاشته شد که مورد تأیید آنها قرار گرفت. برای قابلیت اطمینان در پژوهش حاضر از یک ناظر خارجی که با روش تحقیق کیفی و تجزیه و تحلیل داده‌ها آشنایی کافی داشت، نیز استفاده شد تا کلیه مراحل و فرایند تحلیل داده‌ها را بررسی و تأیید نماید که در نهایت قابلیت اطمینان پژوهش نیز حاصل گردید.

جدول-۱: ویژگی‌های جمعیت‌شناسی مصاحبه‌شوندگان در پژوهش

ردیف	کدها	جنسیت	رشته تحصیلی	دانشکده	وضعیت
۱	دانشجو کد ۱	مرد	رشته تکنولوژی آموزشی	دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی	کارآفرین و گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۲	دانشجو کد ۲	زن	رشته روانشناسی	دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی	گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۳	دانشجو کد ۳	مرد	برنامہ ریزی درسی	دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی	کارآفرین و گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۴	دانشجو کد ۴	مرد	علوم ورزشی	دانشکده تربیت‌بدنی	گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۵	دانشجو کد ۵	زن	مدیریت بازرگانی	دانشکده مدیریت	گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۶	دانشجو کد ۶	مرد	مدیریت کسب و کارهای کوچک	دانشکده مدیریت	کارآفرین و گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۷	دانشجو کد ۷	زن	مدیریت دولتی	دانشکده مدیریت	گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۸	دانشجو کد ۸	زن	علوم اقتصادی	دانشکده اقتصاد	گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۹	دانشجو کد ۹	مرد	اقتصاد نظری	دانشکده اقتصاد	گذراندن دوره آموزش

ردیف	کدها	جنسیت	رشته تحصیلی	دانشکده	وضعیت
					کارآفرینی
۱۰	دانشجو کد ۱۰	زن	جغرافیا و برنامه‌ریزی شهری	دانشکده جغرافیا	گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۱۱	دانشجو کد ۱۱	زن	علوم اجتماعی مردم‌شناسی	دانشکده علوم اجتماعی	گذراندن دوره آموزش کارآفرینی
۱۲	دانشجو کد ۱۲	مرد	پژوهشگری علوم اجتماعی	دانشکده علوم اجتماعی	کارآفرین و گذراندن دوره آموزش کارآفرینی

یافته‌ها

بر اساس نتایج به دست آمده از پژوهش، کاربردی بازی‌های شبیه‌ساز یا دیجیتالی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های علوم اجتماعی و رفتاری، از نگاه مصاحبه‌شوندگان مستلزم کاربردی یک سری مقوله‌های اصلی و فرعی می‌باشد که در زیر به آنها اشاره می‌گردد.

مقوله اصلی ۱: کاربردی مقوله‌های انسانی

بر اساس نتایج به دست آمده از مصاحبه دانشجویان به مواردی از جمله؛ توجه به نیازها و علائق دانشجویان، تفاوت‌های فردی دانشجویان، جذابیت و سرگرمی بازی‌های شبیه‌ساز، تناسب با فرهنگ و هنجارهای جامعه، ایجاد انگیزه در دانشجویان و عدم پیچیدگی در استفاده از این بازی‌ها اشاره کردند. مضامین فرعی و نمونه‌هایی از نقل قول‌ها به شرح ذیل می‌باشد؛

مقوله فرعی ۱: نیازها و علائق

برخی از مصاحبه‌شوندگان توجه به علائق و نیازهای دانشجویان را یکی از مقوله‌های مهم در کاربردی بازی‌های شبیه‌ساز می‌دانستند. برای نمونه یکی از شرکت‌کنندگان معتقد است... ایده بازی کارآفرینی در صورتی موفقیت‌آمیز است که با آن چیزی که من لازم دارم هم منطبق و هم تأثیرگذار باشد، اگر قرار باشد موضوعها بی‌ربط با دنیای واقعی باشد که طبیعتاً بازی دیگر بی‌معنی است... دانشجوی دیگری گفت؛ ... یک بازی باید به نیازهای ما توجه بکند، ببیند واقعاً ما چه چیزی نیاز داریم...

مقوله فرعی ۲: تفاوت‌های فردی

دانشجویان شرکت‌کننده در مصاحبه توجه به تفاوت‌های فردی فراگیران در کاربردی بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی را یکی از موارد مهم در نظر گرفتند. به‌عنوان نمونه یکی از دانشجویان گفت؛ ... باید جوری این بازی‌ها رو طراحی بکنند که فرد همزمان که لذت می‌برد از کار و فعالیت بازخورد لازم رو بگیرد که این خودش نیازمند این است که تفاوت‌های فردی در نظر گرفته شود... دانشجوی دیگر معتقد بود؛ ... علاوه بر یادگیری ویژگی‌هایی که برای کارآفرینی

لازم است و باید در بازی‌های شبیه‌ساز به آن توجه شود، تفاوت‌های فردی نیز از جمله عواملی است که اگر مدنظر قرار نگیرد می‌توان گفت این بازی‌ها خیلی موفق عمل نخواهند کرد و شاید با شکست هم مواجه شوند و جنبه آموزشی آن مغفول واقع خواهد شد...

مقاله فرعی ۳: جذابیت

توجه به مبحث جذابیت و سرگرمی در بازی‌های شبیه‌ساز از نظر مصاحبه‌شوندگان یکی از بخش‌های اصلی برای ارتقا کیفیت بازی‌های شبیه‌ساز محسوب می‌شود. به‌عنوان مثال یکی از دانشجویان گفت: «وقتی بحث بازی پیش می‌آید مطمئناً باید چیزی باشد که سرگرمی و لذت رو با خودش به همراه داشته باشد... دانشجوی دیگر اذعان داشت: «استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز نیازمند توجه به این است که باید به چه شکل طراحی بشود که علاوه بر جنبه یادگیری، لذت و جذابیت هم با خودش به همراه بیاورد...»

مقاله فرعی ۴: تناسب با ارزش‌های جامعه

کاربست بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش عالی باید متناسب با هنجارها، ارزش‌ها و فرهنگ بومی موجود در جامعه باشد، به شکلی که فراگیران با توجه به تناسب بازی با ارزش‌های جامعه، به بازی احساس تعلق بکنند. در این خصوص یکی از مصاحبه‌شوندگان گفت: «ما وقتی که می‌خواهیم یک بازی را برای آموزش کارآفرینی در آموزش عالی تدارک ببینیم، بی‌شک نمی‌توانیم از بازی‌های کشورهای دیگر در دانشگاه استفاده بکنیم چون ممکن است در این بازی‌های یک سری مسائل و چالش‌ها وجود داشته باشد که با ارزش‌های جامعه ما مطابقت ندارد... دانشجو دیگر گفت امروزه موضوع توجه به فرهنگ و قومیت‌ها نقش زیادی را در ارتقا آموزش در جهان ایفا می‌کند بنابراین اگر ما بتوانیم در این بازی‌ها از فرهنگ بومی خودمان بهره ببریم بهتر می‌توانیم نتیجه بگیریم...»

مقاله فرعی ۵: تحریک انگیزه

برخی از مصاحبه‌شوندگان بر تحریک انگیزه فراگیران برای به‌کارگیری و استفاده بهینه از بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش عالی تأکید می‌کردند. یکی از دانشجویان گفت: «من وقتی برای اولین بار با یک وسیله کار می‌کنم که به من می‌گویند برای تو مفید است اگر این وسیله نتواند انگیزه من را برای استفاده دوباره از آن بالا ببرد من دلسرد می‌شود این خیلی روشن است بازی‌هایی که حس کنجکاوای دانشجویان رو تحریک کند تأثیر بیشتری در یادگیری دارد... دیگر معتقد بود، بازی‌ها باید آن قدر خلاقانه باشد که نه تنها جنبه سرگرمی داشته باشد بلکه باعث ایجاد انگیزه در دانشجو شود تا بتواند کاربرد آن را به‌صورت جدی در موقعیت شغلی به کار گیرد...»

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربری بازی‌های ...

مقوله فرعی ۶: استفاده آسان

دانشجویان معتقد بودند فرایند استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز نباید پیچیده باشد، این بازی‌ها باید به شکلی طراحی شوند که فراگیر به آسانی و بدون سردرگمی از آنها استفاده بکند. یکی از دانشجویان گفت: «... ولی این رو هم در نظر بگیریم که استفاده از قوانین بازی خیلی پیچیده نباشد جوری که منجر به دلسرد شدن دانشجویان شود... دانشجو دیگر اعتقاد داشت؛ خیلی از کسانی که بازی‌ها رو طراحی می‌کنند، جوری این بازی‌ها رو درست می‌کنند که انگار خودشان می‌خواهند از این بازی‌های استفاده بکنند، آن قدر استفاده کردن از آنها سخت است که بعد از مدت کوتاهی از بازی زده می‌شوید...»

مقوله اصلی ۲: کاربری مقوله‌های آموزشی

بررسی نتایج مصاحبه‌ها در ارتباط با کاربری بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های علوم اجتماعی و رفتاری نشان داد که دانشجویان به مواردی از جمله؛ تسلط و شناخت اساتید از بازی‌های جدی، نقش اساتید به‌عنوان یک راهنما و تسهیل‌گر، محتوا مناسب و منطبق با نیازهای دنیای واقعی، ارتقا شایستگی‌های کارآفرینانه، بهبود راهبردهای تفکر، بازخورد مناسب به فراگیران و یادگیری گروهی اشاره داشتند. مضامین فرعی و نمونه‌هایی از نقل‌قول‌ها به شرح ذیل می‌باشد؛

مقوله فرعی ۱: آگاهی اساتید از بازی‌های جدی

مصاحبه‌شوندگان تسلط و شناخت اساتید از بازی‌های شبیه‌ساز را به‌عنوان یکی از عوامل مهم در کاربری بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های علوم اجتماعی و رفتاری بیان نمودند. به‌عنوان مثال یکی از دانشجویان گفت: «... اساتید باید از بازی‌های شبیه‌ساز که برای دانشجویان ارائه می‌دهند شناخت و تخصص لازم را داشته باشند چون به احتمال زیاد ما ممکن است در هنگام استفاده از این بازی‌ها به یکی سری مشکلات و چالش‌ها روبرو شویم، اینجاست که باید بتوانند به ما کمک لازم را بکنند... دانشجو دیگر معتقد بود؛ باید دوره‌های آموزشی برای خود اساتید و کسانی که می‌خواهند دانشجویان را کمک کنند برگزار بشود تا خود این مدرسان هم شناخت کامل از فرایند و چگونگی استفاده از بازی‌ها رو داشته باشند، اگه استاد از بازی چیزی نداند یا آگاهی او در سطح کم باشد دیگر چه امیدی هست که ما چیزی یاد بگیریم...»

مقوله فرعی ۲: اساتید به‌عنوان راهنما

برخی از مصاحبه‌شوندگان معتقد بودند که اساتید نباید همانند روش‌های سنتی رفتار کنند بلکه آنها باید در فرایند آموزش نقش یک تسهیل‌گر و راهنما را ایفا نمایند. یکی از دانشجویان

گفت؛ ولی خوب اساتید نباید مثل روش‌های سنتی جواب رو در جا به دانشجویان بدهند بلکه باید سعی بکنند که آنها فقط دانشجویان را در رسیدن به جواب درست هدایت بکنند... دانشجوی دیگر بیان کرد؛ خیلی از مدرسان ما از الگوهای تدریس شناخت کافی ندارند و فکر می‌کنند که وظیفه اصلی آنها فقط انتقال یکی سری محتویات با روش سخنرانی به فراگیران است در صورتی که در این روش فراگیر باید با تفکر و به چالش کشیدن ذهن خود مسئله رو حل کند که این نیازمند این است معلم روش تدریس خود را عوض کنند و فقط در مواقع بحرانی به فراگیران کمک کند و بیشتر بر کار آنها نظارت بکند...

مقوله فرعی ۳: محتوا مناسب

دانشجویان معتقد بودند که محتوا و سناریو به کار رفته در بازی‌های شبیه‌ساز باید از نیازهای واقعی بازار نشأت گرفته باشد. در این ارتباط یکی از مصاحبه‌شوندگان اذعان داشت؛... این بازی‌ها باید محتوایی را مورد تأکید قرار بدهند که واقعاً مهارت‌ها و توانایی‌های مرا در خصوص کارآفرینی افزایش دهد و ما بتوانیم از آن‌ها در دنیای واقعی استفاده بکنیم اگر قرار باشد که محتوا ربطی به مشکلات و نیازهای روز ما نداشته باشد خوب هیچ‌وقت به کار ما نمی‌آیند... دانشجو دیگری گفت؛... دنیای امروزی به سرعت برق و باد در حال تغییر است و هر لحظه نیازهای موجود در صنعت و جامعه تغییر می‌کند بنابراین شکی نیست که باید محتوا و مراحل بازی باید از این مواد تبعیت کند...

مقوله فرعی ۴: ارتقا شایستگی‌های کارآفرینانه

برخی از مصاحبه‌شوندگان کاربست بازی‌های جدی را مستلزم ارتقا دانش، مهارت، توانایی‌ها و رفتارهای کارآفرینی در دانشجویان می‌دانستند. به عنوان نمونه یکی از دانشجویان گفت؛... این محتوا در بازی‌های شبیه‌ساز باید به شکلی ذهن مرا درگیر بکند که من واقعاً احساس بکنم که این مسئله در دنیای واقعی پیش روی من قرار گرفته است و به ارتقا توانایی‌ها، نگرش... دانشجوی دیگر معتقد بود؛ هدف اصلی این بازی‌ها باید پرورش ویژگی‌ها و رفتارهایی در من باشد که واقعاً روحیه کارآفرینی من را تقویت بکند...

مقوله فرعی ۵: بهبود راهبردهای تفکر

کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های علوم اجتماعی و رفتاری باید مهارت حل مسئله، خلاقیت، تفکر انتقادی و به‌طور کلی راهبردهای تفکر افراد را بهبود ببخشد. به‌عنوان نمونه یکی از مصاحبه‌شوندگان گفت؛... از آنجاکه کارآفرینی مستلزم داشتن ویژگی‌هایی چون خلاقیت برای ایده پردازی، حل مسئله برای مقابله با مسائل پیش‌بینی‌نشده، مهارت ارتباط گروهی برای برقراری ارتباط با سایرین است آشنایی با بازی‌های ملی و بین‌المللی

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربست بازی‌های ...

و حتی جهانی برای اینکه تولیدات در این ارتباط عرضه شود، ضروری است پس بازی‌های شبیه‌ساز باید تمام این ویژگی‌ها و دیگر ویژگی‌ها را که در ادامه خواهیم گفت را آموزش داده و آن را در وجود افراد نهادینه کند... دیگری گفت؛ ما در زندگی به مسائل و مشکلات زیادی برمی‌خوریم و چنانچه از قبل با چگونگی برخورد با این مسئله آشنایی داشته باشیم به شکل بهتری می‌توانیم از عهده آن مسئله برپاییم نتیجتاً بازی‌های جدی باید باعث بشود که ما مسائل رو بهتر حل بکنیم که این خودش نیازمند ارتقا تفکر خلاق و انتقادی، افزایش اعتمادبه‌نفس و امیدواری است و...

مقوله فرعی ۶: بازخورد مناسب به فراگیران

برخی دانشجویان معتقد بودند که بازی‌های شبیه‌ساز باید در زمینه بازخورد به فراگیران نیز باید موفق عمل نماید. یکی از دانشجویان گفت؛ وقتی من با این بازی‌های کار می‌کنم باید بفهمم که واقعاً کارم رو درست انجام داده‌ام یا نه اگه متوجه بشم که مسیر را اشتباه رفتم یا اینکه بهتر می‌تونستم عمل کنم خوب در مراحل بعدی بهتر می‌تونم عمل کنم... دانشجو دیگری گفت؛... هر چیزی که هدفش این است که به افراد یک فرایند را بیاموزد باید مبحث ارزشیابی را هم در نظر بگیرد چون ارزشیابی مهم‌ترین عنصر آموزشی است باعث می‌شود که افراد بهتر پیشرفت کنند و به این شکل از اشتباهات خود درس بگیرند...

مقوله فرعی ۷: یادگیری گروهی

یادگیری مشارکتی و گروهی یکی از موارد مهم در کاربست بازی‌های شبیه‌ساز محسوب می‌شود که باید مورد توجه قرار گیرد. به‌عنوان مثال یکی از دانشجویان گفت؛... بازی وقتی بیشتر اثر خودش رو می‌گذارد که ما بتوانیم در قالب مشارکت گروهی آن مسئله و آن چالشی که در بازی با آن روبرو هستیم را حل کنیم... یکی دیگر گفت؛ امروزه موفقیت افراد در جامعه برای هر شغل و وظیفه نیازمند تعامل و همکاری افراد است افراد باید روش‌های همکاری و تعامل رو یاد بگیرند، به نظر من یادگیری به شکل تیمی باشد...

مقوله اصلی ۳؛ کاربست مقوله‌های مدیریتی

از جمله زیر مقوله‌های مدیریتی برای کاربست بازی‌های شبیه‌ساز در برنامه درسی آموزش کارآفرینی در آموزش عالی توجه به حمایت مالی، انسانی، اداری، ایجاد یک محیط پویا و نظرخواهی از دانشجویان و تفویض بعضی مسئولیت‌ها و اختیارات در خصوص این فرایند می‌باشد. به مضامین فرعی و نمونه‌هایی از نقل قول‌ها در ذیل اشاره می‌گردد؛

مقوله فرعی ۱: حمایت مالی

تعدادی از مصاحبه‌کنندگان کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی را منوط به حمایت مالی و تأمین بودجه و اعتبارات لازم برای آن می‌دانستند. به‌عنوان نمونه یکی از دانشجویان گفت: ...درست است که ما نسبت به دیگر کارکنان و مدیران ارشد به‌طور مستقیم در استفاده از این بازی‌ها سروکار داریم ولی اگر موضوع را به شکل عمیق مورد بررسی قرار بدهیم می‌بینیم که بدون حمایت مالی، انسانی و اداری مدیران ارشد و کارکنان بسترسازی اثربخش این نوع بازی‌ها ممکن نخواهد بود... دانشجوی دیگر معتقد بود: ... اگر ما واقعاً در پی این هستیم که آموزش کارآفرینی را به‌وسیله بازی آموزش بدهیم اول از همه باید یک بودجه خوب را برای حمایت همه‌جانبه از این روش جدید تخصیص بدهیم به شکلی که متصدیان دغدغه مالی برای تهیه امکانات و زیرساخت‌ها را نداشته باشند...

مقوله فرعی ۲: حمایت انسانی

تأمین نیروی انسانی متخصص برای کاربست بازی‌های شبیه‌ساز یکی از موارد دیگر است که باید مورد توجه قرار بگیرد. در این خصوص به چند نقل قول از مصاحبه‌شوندگان اشاره می‌کنیم: ...برای اجرا بهتر این بازی‌ها مدیریت دانشگاه باید نیروی انسانی متخصص را برای آموزش این بازی‌ها فراهم نماید که لازمه این کار تخصیص بودجه و اعتبارات برای این کار می‌باشد... ما باید یک برنامه‌ریزی بلندمدت داشته باشیم، برای این کار باید تمام جوانب را باید در نظر بگیریم یکی اینکه باید نیروی انسانی و افراد خبره را به شکل تخصصی برای این کار تربیت کنیم...

مقوله فرعی ۳: حمایت اداری

برخی از مصاحبه‌شوندگان ادعان داشتند که در خصوص به‌کارگیری این بازی‌ها باید حمایت اداری لازم هم تدارک دیده شود. به‌عنوان مثال یکی از دانشجویان گفت: موفقیت این بازی‌ها به شکل پرننگی متأثر از حمایت‌های همه‌جانبه مدیریت و روسای دانشگاه بخصوص از نظر اداری است، چون خیلی وقت‌ها مقررات اداری به‌عنوان یک مانع باعث کندی و دلسرد شدن افراد در همان ابتدا می‌شود و افراد انگیزه خود را از دست می‌دهند... دانشجوی دیگر گفت: ...در کشور ما متأسفانه کاغذبازی در همه چیز حرف اول رو می‌زنه اول از همه باید مدیریت و افرادی که دخیل در این کار هستند متعهد بشوند که از این کاغذ بازی‌ها و روندهای اداری کاسته بشه...

مقوله فرعی ۴: محیطی پویا

برخی از دانشجویان به ایجاد یک محیط پویا و تعاملی برای ابراز نظرات و دیدگاه‌های افراد در کاربست بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش کارآفرینی اشاره کردند. یکی از مصاحبه‌شوندگان در

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربست بازی‌های ...

این ارتباط گفت؛...در ارتباط با چگونگی ارتقا و همچنین روزآمد کردن این نوع وسیله‌ها باید جلساتی با همکاری دانشجویان و مدرسان این فرایند آموزشی برگزار بشود که به نظرات و دیدگاه‌های آنها در این جلسه توجه شود... دانشجو دیگر گفت؛ در کلاس ما بعضی وقت‌ها دانشجویان ایده‌ها و نظرات را ارائه می‌دهند که اگر واقعاً عملی بشوند خیلی خوب می‌شود باید در دانشگاه فضای آزاد برای ارائه این ایده‌ها و نظرات ارائه بشود تا بچه‌ها بدون ترس نظرات خودشان را بیان کنند...

مقوله فرعی ۵: تفویض اختیار

تفویض مسئولیت و اختیار در ارتباط با این بازی‌ها به اساتید و دانشجویانی که به‌طور مستقیم با این روش آموزشی سروکار دارد یکی از موارد مهم در کاربست بازی‌های جدی در برنامه درسی آموزش کارآفرینی در آموزش عالی محسوب می‌شود. به‌عنوان مثال یکی از مصاحبه‌شوندگان گفت؛... وقتی من دانشجو و استاد از نزدیک با این روش جدید کار می‌کنیم شکی نیست که اطلاعات ما از بقیه افرادی که از بیرون برای ما تصمیم می‌گیرند بیشتر است بنابراین باید یکی سری مسئولیت‌ها به خود ماها داده شود که واقعاً به چه چیزی نیاز داریم و چه چیزی به کار ما می‌آید که تهیه کنیم... دانشجو دیگر گفت؛...در این روش آموزشی باید حس مسئولیت‌پذیری نیز در دانشجویان رشد یابد برای این کار مسئولین اصلی می‌توانند بعضی از اختیارات را به خود دانشجویان بدهند، چون در این صورت افراد فکر می‌کنند تمام مسئولیت آن بر گردن خودشان است سعی می‌کنند به بهترین نحو ممکن از عهده کار برآیند...

مقوله اصلی ۴: کاربست مقوله‌های تکنولوژیکی

بررسی نتایج مصاحبه‌ها در ارتباط با کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های علوم اجتماعی و رفتاری نشان داد که برای کاربست این نوع بازی‌ها باید به مواردی از جمله؛ تدارک تجهیزات رایانه‌های موردنیاز، اینترنت فعال و پرسرعت، دسترسی به نرم‌افزارهای مناسب، پشتیبانی‌های فنی برای تعمیر و نگهداری و نیز تدارک زیرساخت‌های اشاره کردند. مضامین فرعی و نمونه‌هایی از نقل قول‌ها به شرح ذیل می‌باشد؛

مقوله فرعی ۱: تجهیزات رایانه‌ای

بعضی از مصاحبه‌شوندگان فراهم نمودن تجهیزات رایانه‌ای نوین را یکی از موارد مهم در کاربست بازی‌های شبیه‌ساز بیان نمودند. یکی از دانشجویان در این خصوص گفت؛... یکی از منابع مهمی که ما در این روش بازی باید مورد استفاده قرار بدهیم سیستم‌های کامپیوتری هستند که باید دست‌اندرکاران تجهیزات رایانه‌ای را فراهم نمایند... دانشجو دیگر گفت؛ این

بازی‌ها به وسیله کامپیوتر انجام می‌شود بنابراین باید به اندازه کافی کامپیوتر در دسترس دانشجویان قرار بگیرد...

مقوله فرعی ۲: دسترسی به اینترنت پرسرعت

بعضی از مصاحبه‌شوندگان به فراهم نمودن اینترنت پرسرعت در کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی اشاره کردند. به عنوان نمونه یکی از دانشجویان گفت؛ این بازی‌ها اگر به شکل آنلاین انجام شوند باید در آن محیط اینترنت فعال و پرسرعت فراهم شود، نه اینکه یک اینترنت ضعیف داشته باشیم که همش قطع و وصل شود... دانشجو دیگر گفت؛ من وقتی با مشکلی روبرو می‌شوم اولین چیزی که به ذهنم می‌آید این است که زود آن مشکل را در اینترنت جستجو بکنم و در این بازی‌ها هم ممکن است ما با مسائلی روبرو شویم که نیازمند داشتن اینترنت است تا مشکلاتمان را رفع کنیم...

مقوله فرعی ۳: دسترسی به نرم‌افزارهای مناسب

دسترسی به نرم‌افزارهای مناسب برای دانشجویان در کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی یکی از موارد مهم می‌باشد. به عنوان مثال یکی از دانشجویان گفت؛ در وسط کار با سیستم ممکن است سیستم با مشکلات نرم‌افزاری مواجه شود که دست‌اندرکاران باید از قبل این چالش‌ها پیش‌بینی کنند و نرم‌افزارهای مناسب را در دسترس ماها قرار بدهند... دانشجو دیگر گفت؛... کامپیوتری‌هایی که قبلاً از آن استفاده می‌کردیم، ممکن است به خاطر نبود برنامه‌های نرم‌افزاری تا مدت‌ها مورد استفاده قرار نگیرد و دانشجویان مجبور بشوند با هم چند نفری با یک سیستم کار کنند...

مقوله فرعی ۴: پشتیبانی فنی

برخی مصاحبه‌شوندگان بر پشتیبانی فنی برای تعمیر و نگهداری تجهیزات سخت‌افزاری در کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی تأکید کردند. به عنوان نمونه یکی از دانشجویان معتقد بود؛... به مرور زمان این وسایل سخت‌افزاری استهلاک می‌خورند و نیاز به تعویض قطعات دارند، مسئولین باید فکر این‌رو کرده باشند و افراد متخصصی را برای تعمیر و نگهداری آن‌ها داشته باشند... دانشجو دیگر گفت؛ یک برنامه‌ریزی بلندمدت مستلزم برنامه‌ریزی برای نگهداری و آپدیت کردن وسایل و امکانات هست...

مقوله فرعی ۵: زیرساخت‌ها و تجهیزات

تدارک زیرساخت‌های و تجهیزات یکی دیگر از مواردی بود که مصاحبه‌شوندگان در کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی به آن اشاره کردند. یکی از دانشجویان معتقد بود؛...وقتی ما می‌خواهیم بازی رو در آموزش عالی بسترسازی بکنیم باید اول به زیرساخت‌ها و تدارک تجهیزات

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربردی بازی‌های ...

لازم توجه بکنیم، اینکه آیا واقعاً زیرساخت‌های لازم تدارک دیده شده است... دانشجو دیگر گفت: ...متأسفانه ما در جامعه پروژه‌های خیلی زیادی رو اجرا می‌کنیم که بعد از مدتی با شکست روبرو می‌شوند و علت خیلی از این شکست‌ها نبود زیرساخت‌ها و تجهیزات هستش، مثلاً چند سال پیش طرح هوشمندسازی در مدارس به اجرا در آمد ولی اصلاً به این فکر نکردند که واقعاً ما زیرساخت‌ها و تجهیزات لازم رو فراهم کرده‌ایم میز و صندلی پروژکتور داریم؟ مدرسه وسایل لازم رو دارد؟ و ... همه دیدیم که بعد از مدتی این طرح با شکست روبرو شد، اگه ما واقعاً در پی اجرا طرح آموزش به‌وسیله بازی هستیم طبیعتاً باید به این مسائل نگاه بکنیم، همین‌جوری که نمی‌شود بازی‌های آموزشی رو در دانشگاه پیاده کرد...

جدول ۲- مقوله‌های اصلی و فرعی کاربردی بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی

مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی
انسانی	توجه بازی‌های شبیه‌ساز به نیازها و علائق یادگیرندگان
	توجه بازی‌های شبیه‌ساز به تفاوت‌های فردی
	توجه به جذابیت و سرگرمی در بازی‌های شبیه‌ساز
	توجه به استفاده آسان از بازی‌های شبیه‌ساز
	توجه بازی‌های شبیه‌ساز به تحریک انگیزه در دانشجویان
	تناسب با هنجارها و ارزش‌های جامعه
آموزشی	تخصص و شناخت اساتید از بازی‌های شبیه‌ساز
	نقش اساتید به‌عنوان یک تسهیل‌گر
	توجه به محتوا و سناریو جذاب در بازی‌های شبیه‌ساز
	توجه بازی‌های جدی به ارتقا شایستگی‌های کارآفرینانه
	توجه بازی‌های جدی به بهبود راهبردهای تفکر
	توجه بازی‌های جدی به بازخورد مناسب به یادگیرنده
	توجه به یادگیری گروهی در بازی‌های شبیه‌ساز
مدیریتی	حمایت مالی از بازی‌های شبیه‌ساز

مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی
	حمایت انسانی از بازی‌های شبیه‌ساز
	حمایت اداری از بازی‌های شبیه‌ساز
	ایجاد یک محیط پویا و نظرخواهی از دانشجویان
	تفویض بعضی اختیارات به دانشجویان
تکنولوژیکی	تهیه تجهیزات رایانه‌ای مدرن برای بازی‌های شبیه‌ساز
	تدارک زیرساخت‌های
	تدارک اینترنت و پهنای باند مناسب
	دسترسی به نرم‌افزارهای مناسب
	پشتیبانی‌های فنی برای تعمیر و نگهداری

بحث و نتیجه‌گیری

امروزه به‌کارگیری افراد کارآفرین در توسعه و رشد جامعه نیازمند پرورش مجموعه شایستگی‌های آنها از جمله دانش، مهارت، نگرش، توانایی و همچنین ویژگی‌های لازم می‌باشند، لذا باید از روش‌های آموزشی برای آنها استفاده کرد که شخصاً با مسائل و چالش‌های مواجهه و ساختار معنایی آن شایستگی‌ها را در ذهن خود ترسیم کنند. در چند دهه قبل پیاز به‌عنوان یکی از صاحب‌نظران حوزه تعلیم و تربیت بر اهمیت استفاده و بهره‌گیری از پتانسیل بازی برای آموزش کودکان تأکید داشت، با این حال امروزه با توجه به توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات نوع جدیدی از بازی‌ها تحت عنوان بازی‌های شبیه‌ساز برای آموزش در حوزه آموزش عالی نیز راه پیدا کرده است. در بازی‌های شبیه‌ساز به علت اینکه فراگیر شخصاً با علاقه و همراه با سرگرمی به‌طور عمیق در مسئله درگیر می‌شود، همین امر منجر به ارتقا دانش، مهارت، نگرش و توانایی‌های فرد در خصوص مسئله می‌گردد و در پی آن فراگیران می‌توانند به بهترین نحو ممکن در دنیای واقعی از عهده مشکل مواجهه شده برآیند، از این رو استفاده و بهره‌گیری از این روش آموزشی نقش بسزایی را در کسب شایستگی‌های لازم برای دانشجویان دارد. با این حال بدیهی است کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربست بازی‌های ...

اجتماعی و رفتاری نیازمند شناخت شرایط و بستر لازم برای به‌کارگیری آن است. از این رو هدف پژوهش حاضر مطالعه کیفی کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری (مطالعه موردی: دانشگاه تهران) بود. با استفاده از مصاحبه‌های صورت گرفته از مشارکت‌کنندگان یافته‌های این پژوهش در خصوص سوال اصلی این تحقیق نشان داد که کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری مستلزم توجه به چهار مقوله اساسی از جمله؛ انسانی، آموزشی، مدیریتی و تکنولوژیکی است که هر یک از این مقوله‌ها دارای زیر مقوله‌های خاص خود می‌باشند.

یافته‌های بدست آمده از کاربست مقوله انسانی در بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی، شامل ۶ زیرمجموعه نیازها و علائق دانشجویان، تفاوت‌های فردی، توجه به فرایند جذابیت، استفاده آسان بازی‌های شبیه‌ساز، تناسب با هنجارها و ارزش‌های جامعه و همچنین ارتقا انگیزه دانشجویان بود. چاین و همکاران (۲۰۰۹)، کونلی و همکاران (۲۰۱۲) نیز به نتایجی اشاره کرده‌اند، که با این یافته همخوانی دارد. در خصوص کاربست مقوله انسانی در بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری می‌توان استدلال کرد که از آنجایی که ذات بازی بر سرگرمی و جذابیت آن وابسته است لذا دست‌اندرکاران و مسئولین مربوطه باید با تأکید بر این جنبه مهم، نیازها و علایق دانشجویان را نیز شناسایی و در قالب یک فرایند سرگرم‌کننده و آسان تدارک ببینند، تا همین عامل منجر به افزایش انگیزه دانشجویان در به‌کارگیری و استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش کارآفرینی شود.

یافته دیگر این پژوهش در ارتباط با مقوله آموزشی بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی بیانگر ۷ زیر مقوله از جمله؛ آگاهی و دانش اساتید نسبت به بازی‌های شبیه‌ساز، نقش اساتید به‌عنوان یک راهنما و تسهیل‌گر، مطابقت محتوا با نیازهای دنیای واقعی، ارتقا شایستگی‌های کارآفرینانه، بهبود راهبردهای تفکر از جمله ارتقا راهبرد حل مسئله، تفکر خلاق، تفکر انتقادی، باز خورد مناسب و یادگیری در قالب گروه بود. در خصوص این نتایج چاین و همکاران (۲۰۰۹)، رنچهود و همکاران (۲۰۱۴)، ریلی و همکاران (۲۰۱۳)، تاو و همکاران (۲۰۱۲)، استفان و همکاران، (۲۰۰۲)، بروکس و همکاران (۲۰۰۶)، گوسن و همکاران (۲۰۰۴) و دیل (۱۹۶۹) نیز نتایج مشابهی را گزارش کرده‌اند. در ارتباط با مقوله آموزشی بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی می‌توان گفت که عوامل دخیل در برنامه درسی از جمله مربی و دیگر افراد باید یک سری ویژگی‌ها داشته باشند تا یادگیری اثربخش گردد، اول اینکه، اساتید باید دانش و آگاهی لازم را نسبت به چگونگی استفاده و همچنین تسهیل یادگیری دانشجویان داشته باشند، آنها در بهره‌گیری از این روش آموزشی باید نقش سنتی خود را رها کرده و به‌عنوان یک تسهیل‌گر و

ناظر ظاهر شوند، و دانشجویان را برای کشف مسئله به شکل غیرمستقیم هدایت نمایند. محتوا و سناریو آموزشی نیز باید از نیازهای دنیای واقعی نشأت گرفته باشد، زیرا هدف از کاربست بازی‌های جدی ارتقا شایستگی‌های دانشجویان برای به‌کارگیری آنها در دنیای واقعی است، از این رو سناریو و محتوا بازی‌های جدی باید شبیه‌سازی دنیای واقعی باشد و این فرایند ضمن بهبود راهبردهای تفکر همچون؛ حل مسئله، تفکر خلاق، تفکر انتقادی بازخورد لازم را به دانشجویان در خصوص پیشرفت آنها نیز ارائه نماید.

در ارتباط با مقوله مدیریتی بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی، نتایج شامل ۵ زیر مقوله از جمله؛ حمایت مالی، انسانی، اداری، ایجاد یک محیط پویا و نظرخواهی از دانشجویان و تفویض بعضی مسئولیت‌ها و اختیارات در خصوص این فرایند آموزشی بود. علاوه بر توجه به عناصر مرتبط در فرایند آموزشی، کاربست بازی‌های شبیه‌ساز نیازمند یک برنامه‌ریزی بلندمدت خارج از کلاس درس نیز می‌باشد، از جمله اینکه مسئولین باید ضمن تخصیص بودجه و حمایت‌های مالی لازم برای کاربست بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی، باید با یک چشم‌انداز بلندمدت نیروی انسانی متخصص و کارآمد را برای بهینه‌سازی بازی‌های جدی، با توجه به تغییرات و تحولات جامعه در خصوص نیازهای آینده آموزش دهند. بدیهی است، از آنجایی که دانشجویان و اساتید نسبت به بقیه عوامل دست‌اندرکار از نزدیک با چگونگی استفاده از این بازی‌های آموزشی سروکار دارند، لذا استفاده از نظرات و دیدگاه‌های آنها در ایجاد یک محیط پویا و همچنین در صورت امکان تفویض بعضی اختیارات و مسئولیت‌ها به آنها می‌تواند، اثربخش باشد.

در خصوص مقوله تکنولوژیکی بازی‌های شبیه‌ساز آموزش کارآفرینی، یافته‌ها بیانگر ۵ مقوله فرعی از قبیل؛ تدارک رایانه، دسترسی به اینترنت پرسرعت، دسترسی به نرم‌افزارهای مناسب بازی‌های شبیه ساز، پشتیبانی‌های فنی برای تعمیر و نگهداری و نیز تدارک زیرساخت‌های و تجهیزات بود. در ارتباط با این مقوله می‌توان استدلال کرد که بهترین طرح‌های آموزشی زمانی که تنها فقط روی کاغذ پیاده شوند، هیچ دستاوردی را برای اجراکنندگان آنها نخواهد داشت، از این رو برای کاربست بازی‌های شبیه ساز باید نیازسنجی لازم در خصوص زیرساخت‌ها، تجهیزات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، دسترسی به اینترنت پرسرعت، پشتیبانی فنی برای نگهداری و تعمیر تجهیزات نیز صورت گیرد.

با توجه به نتایج این پژوهش به‌طور کلی می‌توان گفت، از آنجایی که نسل امروزی یا سوم دانشگاه‌ها، به نام دانشگاه‌های کارآفرین با هدف تربیت نیروهای انسانی کارآفرین و ارتباط با صنعت در جامعه نقش‌آفرینی می‌کند، لذا توجه به بسترسازی روش‌های آموزشی کارآمد همچون بازی‌های شبیه‌ساز در پرورش شایستگی‌های کارآفرینی دانشجویان نقش بی‌بدیلی را در تسهیل

کارآفرینی در قلمرو رشته‌های مطالعه کیفی کاربست بازی‌های ...

استقرار این دانشگاه‌ها ایفا می‌کند. از این رو لازم است سیاست‌گذاران و دست‌اندرکاران آموزشی با دوری از روش‌های سنتی آموزش کارآفرینی از پتانسیل ره‌آورد فناوری اطلاعات و ارتباطات نسبت به استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش کارآفرینی اقدام نمایند. در راستای این پژوهش پیشنهاد‌های کاربردی زیر ارائه می‌گردد:

پیشنهاد‌های کاربردی

- در راستای استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش کارآفرینی در آموزش عالی پیشنهاد می‌گردد که یک شورای متشکل از دانشجویان، متخصصان برنامه‌ریزی درسی، کارآفرینان برتر و مدیران اجرایی برای اتخاذ تصمیمات معقولانه در این خصوص تشکیل گردد.
- بودجه لازم برای بسترسازی این بازی‌های از طرف وزارت علوم تخصیص داده شود.
- دوره‌های ضمن خدمت برای اساتید در خصوص چگونگی بهره‌گیری از بازی‌های جدی در آموزش کارآفرینی برگزار گردد.
- از آنجایی که بهره‌گیری از بازی‌های شبیه‌ساز یک روش نوین در آموزش کارآفرینی هست لذا از متخصصین خارجی که در این زمینه در دانشگاه‌های پیشرو دنیا تجربه دارند، برای همکاری و استفاده از دانش آنها دعوت به عمل آید.
- محتوای برنامه درسی برای بازی‌های شبیه‌ساز توسط برنامه‌ریزان درسی و متخصصان کارآفرینی در مؤسسات پژوهشی وابسته به آموزش عالی با توجه به نیازهای بازار تدوین شود و بستر لازم برای ورود بخش خصوصی در زمینه تهیه بسته‌های آموزشی محیا گردد.

منابع

- ادیب حاج باقری، محسن؛ پرویزی، سرور و صلصالی، مهوش. (۱۳۹۲). *روش تحقیق کیفی*. تهران: ناشر: نشر و تبلیغ بشری.
- دلاور، علی. (۱۳۸۳). *مبانی نظری و عملی پژوهش*. تهران: انتشارات: رشد.
- کریمی، سعید. (۱۳۹۴). استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز کسب‌وکار در آموزش کارآفرینی کشاورزی. *فصلنامه کارآفرینی در کشاورزی*. دوره ۲، شماره ۳، صفحه ۶۰-۴۳.

کریمی، صدیقه. نصر، احمدرضا. (۱۳۹۲). روش های تجزیه و تحلیل مصاحبه. *نشریه پژوهش*. سال ۴، شماره ۳، صفحه ۹۴-۷۲.

گال، مردیت. بورگ، والتر. گال، جویس. (۱۳۸۳). *روشهای تحقیق کمی و کیفی در علوم تربیتی و روانشناسی*. (مترجمان: نصر، احمدرضا، عریضی، حمیدرضا، ابوقاسمی، محمود، باقری، خسرو، علامت ساز، محمدحسین، پاک سرشت، محمدجعفر، دلاور، علی، کیامنش، علیرضا، خوینژاد، غلامرضا). تهران: انتشارات سمت، دانشگاه شهید بهشتی.

ملکی پور، احمد. حکیم زاده، رضوان. دهقانی، مرضیه و محمدرضا زالی. (۱۳۹۵). مطالعه تطبیقی برنامه درسی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری در دانشگاه تهران با دانشگاه‌های پیشرو آمریکا. *مجله پژوهش و نگارش دانشگاهی*. دوره ۳، شماره ۵، صفحه ۴۹-۳۲.

Akl, E. A., Kairouz, V. F., Sackett, K. M., Erdley, W. S., Mustafa, R. A., Fiander, M., Gabriel C., Schünemann, H. (2013). Educational games for health professionals. Available in: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/14651858.CD006411.pub4/pdf/abstract>.

Anne, D. (2013). Serious games: Online games for learning. Available in: <http://learningforsustainability.net/online-games>.

Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A., Lavagnino, E., Antonaci, A., Dagnino, F., ... & Mayer, I. S. (2014). Serious games and the development of an entrepreneurial mindset in higher education engineering students. *Entertainment Computing*, 5(4), 357-366.

Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nelmes, P. (2009). Educational gaming in the health sciences: systematic review. *Journal of Advanced Nursing*, 65(2), 259-269.

Brooks, B. W., Burson, T. E., & Rudd, D. V. (2006). Addressing current research gaps and directions in educational marketing simulations. *Journal for Advancement of Marketing Education*, 9, 43-49.

Brox, E., Fernandez-Luque, L., & Tøllefsen, T. (2011). Healthy gaming° video game design to promote health. *Applied clinical informatics*, 2(2), 128-142.

Chin, J., Dukes, R., & Gamson, W. (2009). Assessment in simulation and gaming a review of the last 40 years. *Simulation & Gaming*, 40(4), 553-568.

Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.

Cook, D. A., Levinson, A. J., Garside, S., Dupras, D. M., Erwin, P. J., & Montori, V. M. (2010). Instructional design variations in internet-based learning for health professions education: a systematic review and meta-analysis. *Academic medicine*, 85(5), 909-922.

Cooper, S., Khatib, F., Treuille, A., Barbero, J., Lee, J., Beenen, M., ... & Popovi Z. (2010). Predicting protein structures with a multiplayer online game. *Nature*, 466(7307), 756-760.

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. New York: Dryden Press.

De Freitas, S. (2006). *Learning in immersive worlds*. London: Joint Information Systems Committee.

Faria, A. J., & Dickinson, J. R. (1994). Simulation gaming for sales management training. *Journal of Management Development*, 13(1), 47-59.

Fayolle, A. (2013). Personal views on the future of entrepreneurship education. *Entrepreneurship & Regional Development*, 25(7-8), 692-701.

Gosen, J., & Washbush, J. (2004). A review of scholarship on assessing experiential learning effectiveness. *Simulation & Gaming*, 35(2), 270-293.

Gredler, M. (1992). *Designing and evaluating games and simulations: A process approach*. London: Kogan Page.

Gredler, M. E. (2004). Games and simulations and their relationships to learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 2, 571-581.

Haase, H., & Lautenschlager, A. (2011). The teachability dilemma of entrepreneurship. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 7(2), 145-162.

Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade.

Moizer, J., & Lean, J. (2010). Toward endemic deployment of educational simulation games: A review of progress and future recommendations. *Simulation & Gaming*, 41(1), 116-131.

Neck, H. M., & Greene, P. G. (2011). Entrepreneurship education: known worlds and new frontiers. *Journal of Small Business Management*, 49(1), 55-70.

Nemerow, L. G. (1996). Do Classroom Games Improve Motivation and Learning?. *Teaching and Change*, 3(4), 356-66.

Neto, J., & Mendes, P. (2012). Game4Manager: More Than Virtual Managers. In *Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools* (pp. 108-134). IGI Global.

Nohr, C., & Aarts, J. (2010). Use of serious health games in health care: a review. *Information Technology in Health Care: Socio-technical Approaches 2010: from Safe Systems to Patient Safety*, 157, 160.

Pempek, T. A., & Calvert, S. L. (2009). Tipping the balance: use of advergames to promote consumption of nutritious foods and beverages by low-income African American children. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 163(7), 633-637.

Ranchhod, A., Gur uC., Loukis, E., & Trivedi, R. (2014). Evaluating the educational effectiveness of simulation games: A value generation model. *Journal of Information Sciences*, 264(1), 75-90.

Riley Jr, R. A., Cadotte, E. R., Bonney, L., & MacGuire, C. (2013). Using a business simulation to enhance accounting education. *Issues in Accounting Education*, 28(4), 801-822.

Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (Eds.). (2009). *Serious games: Mechanisms and effects*. Routledge.

Sidhu, I., Singer, K., Johnsson, C., & Suoranta, M. (2015). A Game-Based Method for Teaching Entrepreneurship. *Applied Innovation Review*, 1(1), 51-65.

Stephen, J., Parente, D. H., & Brown, R. C. (2002). Seeing the forest and the trees: Balancing functional and integrative knowledge using large-scale simulations in capstone business strategy classes. *Journal of Management Education*, 26(2), 164-193.

Tao, Y. H., Yeh, C. R., & Hung, K. C. (2012). Effects of the heterogeneity of game complexity and user population in learning performance of business simulation games. *Computers & Education*, 59(4), 1350-1360.

Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 1-16.

Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2). 249-265