

## اهمیت و نقش فضای مجازی در توسعه ورزش کشور و ارائه الگو

سیده طاهره موسوی<sup>۱</sup>، محسن دهقانی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup>استادیار گروه تربیت بدنی دانشگاه پیام نور؛ ایران (نویسنده مسئول)

<sup>۲</sup>دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت رویدادهای ورزشی دانشگاه پیام نور؛ ایران

### چکیده

گسترش روز افزون فضای مجازی شرایط را در دنیای ارتباطات به نسبت گذشته دگرگون کرده است و در این بین جامعه ورزش نیز که جامعه پرمخاطبی محسوب می شود نه تنها نباید از این عرصه عقب بماند بلکه باید شرایط استفاده بهینه از فضای مجازی را برای ایجاد ارتباط منطقی با رسانه ها و مردم فراهم آورد. پژوهش حاضر با هدف بررسی رتبه بندی شاخص های استفاده از فضای مجازی برای گسترش ورزش کشور انجام شده است. برای بررسی اولویت بندی شاخص های قابل اهمیت فضای مجازی در رشد ورزش کشور میان دانشجویان دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان ۷۰۰ نفر از دانشجویان با نمونه گیری تصادفی چند مرحله ای خوشه ای انتخاب شدند. پرسشنامه تأثیر فضای مجازی بر توسعه ورزش کشور در طیف لیکرت ۵ درجه ای طراحی شد. آلفای کرونباخ کل پرسشنامه ۰/۷۸ است. نتایج آزمون فریدمن نشان داد که بحث همسان بودن اولویت شاخص ها میان افراد مورد آزمایش قابل قبول نمی باشد. میان دانشجویان و عوامل آموزش و اجرایی دانشگاه عامل فضا و شبکه های مجازی به ترتیب با میانگین رتبه ای ۳/۵۶ و ۳/۴۶ در رتبه اول و میان اعضای هیأت علمی عامل اطلاع رسانی با میانگین رتبه ای ۳/۶۴ در رتبه اول قرار داشت. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که امتیاز کلی کاربرد فضای مجازی در توسعه ورزش کشور  $F=9/776$  و در سطح  $(p<0/05)$  میان دانشجویان و اعضای اجرایی و آموزشی دانشگاه پیام نور اصفهان به طور معناداری متفاوت است. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که فضای مجازی توانایی توسعه ورزش کشور و ارائه الگو را دارد. فضای مجازی به دلیل جذابیتی که در میان دانشجویان و نیروهای اجرایی و آموزشی دارد، بستر مناسبی را برای فرهنگ سازی توسعه ورزش کشور فراهم می آورد. لذا ضروری است مدیران و برنامه ریزان ورزش کشور با اتخاذ راهبردهایی مناسب از پتانسیل فضای مجازی برای توسعه ورزش کشور و ارائه الگو استفاده کنند.

**واژه های کلیدی:** فضای مجازی، ارائه الگو، توسعه ورزش

ورزش به عنوان یک پدیده در زندگی بسیاری از افراد جامعه به ارتقای سطح بهداشت و تندرستی آن‌ها کمک می‌کند (۲۰۱۲ Dowling et al.). فعالیت‌های بدنی منظم باعث افزایش سلامتی و کاهش مرگ و میرمی شود و منافع سلامتی بسیاری مانند کاهش خطر بیماری‌های مزمن دارد (Malcolm 2014). از این‌رو توجه به ورزش و فعالیت‌های بدنی مورد توجه نظام سلامت است. لذا استفاده از ابزارهای مختلف برای ترغیب افراد برای انجام حرکات ورزشی و فرهنگ سازید این حوزه از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است که یکی از این ابزارها رسانه‌ها هستند. رسانه‌های جمعی بر گرایش افراد جامعه به سوی ورزش اثر ویژه‌ای دارند. فعالیت‌های رسانه‌ای در ورزش به دو بخش اصلی تقسیم شده است: ورزش قهرمانی و ورزش همگانی (۲۰۱۴ Marwat et al.) که در هر یک از موارد یادشده به واسطه اطلاع‌رسانی، آموزش، فرهنگ‌سازی و مشارکت اجتماعی در توسعه فرهنگ ورزشی از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است (Aghapour 2012 Ghaforzadeh 2003; Ghasemi 2008).

از این‌رو تحلیل نظریات و مبانی پژوهش نشان می‌دهد رسانه‌های جمعی به مثابه بزرگراه‌های اطلاعاتی و پل ارتباطی تأثیرگذار بر افکار عمومی، نقش مهمی در فرایند اطلاع‌رسانی، گفتمان‌سازی، آموزش، مشارکت اجتماعی و فرهنگ‌سازی ورزشی در جامعه و اعتلای ورزش کشور توسعه و فراگیر نمودن آن بر عهده دارند.

با پیشرفت روزافزون فناوری‌های نوین، رسانه‌ها نیز به موازات آن‌ها پیشرفت چشمگیری پیدا کرده‌اند؛ که به علت قرار گرفتن آن‌ها بر روی اینترنت با سرعت فوق العاده ای اطلاعات و اخبار منتشر می‌شود (Hutchins, ۲۰۱۳). به عقیده برخی از کارشناسان امروزه مفهوم رسانه در حوزه فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات با گذشته فرق کرده است و در کنار نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای، واقعیت مجازی، بازی‌های رایانه‌ای و تلفن همراه، وبسایت‌ها و وبلاگ‌ها یکی از اشکال رسانه شناخته می‌شود (Smith and Kollock, ۲۰۱۲).

اینترنت با حذف محدودیت رسانه‌های کهن، گزینه‌های مختلفی را برای ورزش امروز ارائه می‌کند (Bieber, ۲۰۱۲). با اینترنت اطلاعات با حجم گسترده و به سرعت به دست کاربران ورزشی می‌رسد و شبکه‌های اجتماعی در ایجاد ارتباط میان آن‌ها مؤثر است. بنابراین از اینترنت برای تغییر رفتارهای سلامت‌محور همچون انجام فعالیت‌های بدنی و ورزشی استفاده می‌شود (Van den, ۲۰۱۰). نتایج مطالعات نشان داده است که مداخلات بر پایه اینترنت برای تغییر فعالیت‌های ورزشی اثربخش است. زیرا اطلاعات مورد نیاز را به کاربر بدون محدودیت زمانی و مکانی ارائه می‌دهد و همکاران در پژوهش خود نشان دادند که در کشور نروژ ۶۹٪ از مردان و ۵۳٪ از زنان اطلاعات را پیرامون حرکات ورزشی از طریق اینترنت دریافت می‌کنند. همچنین ایشان پیام‌هایی را درباره حرکات ورزشی در شبکه‌های اجتماعی نظیر فیس بوک قرار می‌دهند و از ارتباطات بر خط برای پرسیدن سؤالات تخصصی راجع به ورزش استفاده می‌کردند.

سازمان نیز بر بهبود عملکرد نهادهای ورزشی با استفاده از فن‌آوری اطلاعات و ارتباط در حوزه سیستم عملیاتی و اطلاعاتی (همچون استفاده از نرم‌افزار)، شبکه ارتباطی (علوم ارتباطات و مخابرات) و آموزش الکترونیکی در ورزش تأکید دارد. در دهه اخیر استفاده از اینترنت چندین برابر شده است. تا جایی که امروزه اینترنت در بسیاری از جوامع به یک ضرورت زندگی

تبدیل شده است، زیرا که اینترنت زمینه‌ای را برای ارتباطات مثبت و منفی برای افراد فراهم می‌کند. جامعه‌شناسان بر این باور هستند که اینترنت بر جنبه فردی و اجتماعی افراد اثر به سزایی دارد.

فن‌آوری اطلاعات و اینترنت در محیط‌های یادگیری، امروزه به سرعت در حال گسترش است. این امر نه تنها در امر آموزش، بلکه به عنوان یک فن‌آوری قدرتمند و ضروری در تمام عرصه‌های زندگی بشری امری پذیرفته شده است (King Yee et al. ۲۰۰۹). استفاده از اینترنت در دانشگاه‌ها به عنوان منبعی برای آموزش، پژوهش و ارتباطات با وجود ابزارها و امکانات بالقوه آن در حال گسترش است.

در سالهای اخیر اینترنت به شدت مورد توجه اقشار مختلف مردم به خصوص دانشجویان قرار گرفته است و جذابیت آن باعث شده است تا استفاده‌کنندگان ساعت‌ها وقت خود را در کنار رایانه صرف کنند (Bahadori, ۲۰۱۰). مطالعات نشان می‌دهد که دانشجویان دانشگاه بیشتر اوقات خود را با اینترنت سپری می‌کنند. (Ryan Buckner et al, ۲۰۰۸).

از سویی دیگر اعضای هیئت علمی نیز به منظور تدریس و برقراری ارتباط و جمع‌آوری اطلاعات از اینترنت استفاده می‌کنند (Singh and 2015 Satya). لذا از جایگاه ویژه‌ای که اینترنت میان دانشگاهیان دارد می‌توان به عنوان ظرفیتی برای ارتقای رفتارهای سلامت محور همچون ورزش و حرکات بدنی استفاده کرد. پژوهش‌ها نشان داده‌اند افراد با تحصیلات بالا بیش از سایر افراد از اینترنت برای آگاهی و یا بحث پیرامون حرکات ورزشی استفاده می‌کنند (et al. Wangberg, ۲۰۱۰) و رسانه‌های جمعی در گرایش دانشجویان دانشگاه به ورزش همگانی اثر مطلوبی داشته‌اند. لذا در پژوهش حاضر در پیش‌شناسایی شاخص‌ها و آیتم‌های استفاده از فضای مجازی برای توسعه ورزش کشور از دیدگاه دانشجویان و اعضای آموزشی و اداری دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان می‌باشیم.

با نگاهی به گذشته، در می‌یابیم که انسان از اوان خلقت تاکنون، به نوعی از فناوری‌های اطلاعاتی بهره برده است. تنوع و توسعه در فناوری اطلاعات، از اواخر قرن بیستم شروع شد. پیشرفت سریع فناوری، فرآیندها و ارتباطات نیروی انسانی را نیز تغییر داده است. توسعه و ارتقاء فناوری اطلاعات از مهم‌ترین محورهای توسعه در جهان به شمار می‌آید و بسیاری از کشورهای جهان، توسعه فناوری اطلاعات را از مهم‌ترین زیرساخت‌های توسعه همه‌جانبه خود قرار داده‌اند. در دانش اطلاع‌رسانی، تحولات بزرگی رخ داده و بی‌تردید استفاده از رایانه، به ویژه شبکه‌های رایانه‌ای و بانک‌های اطلاعاتی، تأثیر زیادی بر این دانش گذاشته است و در آینده‌ای نه‌چندان دور، شبکه جهانی اطلاعاتی در دسترس همگان قرار خواهد گرفت، اگر امروز به فکر برنامه‌ریزی صحیح برای انتخاب بهینه در زمینه بانک‌های اطلاعاتی و شبکه‌های رایانه‌ای نباشیم، فردا نخواهیم توانست حتی با شتاب‌زدگی، خود را از آن عقب‌ماندگی حیرت‌آور برهانیم.

این فناوری‌ها و به‌طور خاص اینترنت و شبکه وب پیوسته، در زندگی روزمره مردم نقش دارند. افراد هنگام حضور در شبکه، کوله باری از دانش و تجربه‌های فرهنگی و اجتماعی خود را به همراه می‌آورند و در عین حال تحت تأثیر اطلاعات و تعامل‌های درون آن قرار می‌گیرند.

در جهان امروز، نقش اینترنت به عنوان یک ابزار اطلاع‌رسانی قوی و سریع برای ارائه خدمات و اطلاعات، با سهولت بیشتری مطرح است. با توجه به اهمیت روزافزون استفاده از اینترنت به عنوان مهم‌ترین ابزار گردش سریع اطلاعات در مسیر توسعه ملی

و نزدیک شدن به واقعیت یکپارچگی جهانی در اغلب کشورها، شناخت و تجزیه و تحلیل عوامل مؤثر بر گسترش استفاده از اینترنت می‌تواند کشورها را برای ایجاد بسترهای مناسب آن یاری نماید.

اینترنت به‌عنوان یکی از مهم‌ترین مظاهر فناوری اطلاعات، امروزه نقش بسیار عمده‌ای را در ایجاد تحولات مربوط به جهانی‌شدن ایفا می‌کند. درحالی‌که زمان چندانی از شکل‌گیری و استفاده از این تکنولوژی نمی‌گذرد در اغلب کشورهای دنیا نرخ استفاده از آن در میان دولت‌ها، شرکت‌های بزرگ و کوچک و حتی خانوارها رشد چشم‌گیری داشته است، به‌موازات استفاده از فناوری اطلاعات در تمامی ابعاد حیات بشری، جهان به‌سرعت در حال تبدیل‌شدن به یک جامعه اطلاعاتی است. اینترنت و به‌ویژه آخرین دستاورد آن، یعنی شبکه جهان تحول بزرگی در فناوری اطلاعات به وجود (WWW) گستر وب آورده و تمام فعالیت‌های امروز بشر را به‌نوعی تحت تأثیر خود قرار داده است. درواقع اینترنت باقابلیت‌ها و امکاناتی که در اختیار ما قرار می‌دهد فصل نوینی در دسترس‌پذیری اطلاعات و ارتباطات انسانی محسوب می‌شود. سرعت گسترش این تکنولوژی به حدی است که تمام جوانب زندگی روزمره بشری را تغییر داده است. به همین دلیل گفته می‌شود، اگر کسی مهارت کافی در استفاده از این تکنولوژی را نداشته باشد؛ مانند فردی بی‌سواد در ایجاد ارتباط با دیگران دچار مشکل خواهد شد. به همین صورت اگر شرکت‌ها و سازمان‌ها خود را با این تغییرات گسترده و همه‌جانبه هماهنگ نسازند، به‌سرعت از عرصه تجارت حذف خواهند شد. برعکس آن‌هایی که خود را با این پدیده هماهنگ کنند، می‌توانند در این رقابت فشرده برنده باشند.

## روش پژوهش

پژوهش حاضر به شیوه مقطعی و به‌صورت توصیفی - تحلیلی انجام شد. جامعه آماری متشکل از دانشجویان، کارکنان آموزشی و اداری دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان می‌باشد. محل انجام پژوهش حاضر نیز، دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان انتخاب گردید.

مطابق اطلاعات به‌دست‌آمده از اداره تربیت‌بدنی دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان ۱۰۸۴ نفر از دانشجویان، کارکنان آموزشی و اداری این دانشگاه در فاصله زمانی مهر ماه لغایت خرداد ماه ۱۳۹۷ در اماکن و فضاهای ورزشی دانشگاه شهرستان اصفهان در تمرینات ورزشی فعالیت داشته‌اند که از تعداد ۱۰۸۴ نفر حجم جامعه کل؛ ۳۳۴ نفر دانشجوی، ۷۰۰ نفر کارمند و ۵۰ نفر اعضای هیئت علمی بوده‌اند.

حجم نمونه با توجه به جمعیت آماری و جدول کرجسی و مورگان به تفکیک هر یک از جوامع اعضای هیئت‌علمی، دانشجوی و کارمند انتخاب شده است. لذا حجم نمونه پژوهش حاضر در مجموع اعضای هیئت علمی، دانشجوی و کارمند ۷۰۰ نفر است. پس از مرحله تعیین حجم نمونه موردنظر، از روش نمونه‌گیری تصادفی چندمرحله‌ای خوشه‌ای که می‌توان به‌وسیله آن نمونه معرف جامعه را انتخاب کرد و دقت برآورد موردنظر را افزایش داد؛ استفاده شده است، پرسشنامه "نقش فضای مجازی و توسعه ورزش کشور" پرسشنامه حاضر محقق ساخته است (داوود زاده، ۱۳۹۷). پرسشنامه حاضر در قالب آیتم‌ها و شاخص‌های فرهنگ‌سازی، اطلاع‌رسانی، آموزش، شبکه ارتباطی و انگیزه و علاقه با ۲۳ سؤال در طیف لیکرت ۵درجه‌ای (کاملاً کاملاً موافقم، موافقم، بی‌نظر، مخالفم و کاملاً کاملاً مخالفم) طراحی شد. آلفای کرونباخ پرسش‌نامه حاضر ۰/۷۸ و برای هر یک از مؤلفه‌های پژوهش

در عامل فرهنگ‌سازی ۰/۷۸، شبکه ارتباطی ۰/۷۶، آموزش ۰/۶۶، اطلاع‌رسانی ۰/۵۸ و انگیزه و علاقه ۰/۶۶ است. روایی سازه (تحلیل عاملی اکتشافی) نشان داد که ارزش‌های ویژه پنج عامل بزرگ‌تر از یک است و درصد پوشش واریانس مشترکین متغیرها برای این پنج عامل بر روی هم ۵۲/۶۳٪ کلوارینانس متغیرها را تبیین می‌کند.

به‌منظور آگاهی از ویژگی‌های فردی نمونه آماری تحت بررسی، اطلاعات دموگرافیک و میزان آشنایی با فضای مجازی، مدت زمان صرف شده در شبانه روز برای استفاده از فضاهای مجازی مورد بررسی قرار گرفت. پس از جمع‌آوری اطلاعات، داده‌ها به‌وسیله نرم‌افزار SPSS-۲۱ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

### یافته ها

۸۷/۴٪ دانشجویان که ۱۹۰ نفر از نمونه پژوهشی را تشکیل می‌دهند کمتر از ۳۰ سال دارند و ۵۲/۶٪ را دختران و ۴۷/۴٪ را پسران تشکیل می‌دهند. ۶۹٪ از دانشجویان کارشناسی ارشد و ۲۳/۷٪ از آن‌ها مقطع کارشناسی هستند. ۹۲٪ از دانشجویان حاضر رشته تحصیلی‌شان علوم انسانی هست.

برای بررسی اولویت عوامل مؤثر استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش کشور در دانشجویان دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان و جهت بررسی یکسان بودن اولویت بندی مؤلفه، از آزمون فریدمن (Friedman Test) استفاده شده است. طبق نتایج آزمون فریدمن که در جدول شماره ۱ نمایش داده شده است، سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵ است ( $p, \chi^2 = 58/39 > 0/01$ )، بنابراین ادعای یکسان بودن رتبه (اولویت) این عوامل پذیرفته نمی‌شود.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود، عامل شبکه ارتباطی با میانگین رتبه‌ای ۳/۵۶ در رتبه اول، عامل اطلاع‌رسانی با میانگین رتبه‌ای ۳/۲۲ در رتبه دوم، فرهنگ‌سازی با میانگین رتبه‌ای ۲/۹ در رتبه سوم، انگیزه و علاقه با میانگین رتبه‌ای ۲/۸۷ در رتبه چهارم و درنهایت آموزش با میانگین رتبه‌ای ۲/۴۶ در رتبه پنجم قرار گرفته است.

۵۹ نفر از نمونه‌های مورد پژوهش را اعضای آموزشی تشکیل می‌دهند که ۸۳٪ ایشان بالاتر از ۴۰ سال بوده و ۵۰٪ آن‌ها زن و ۴۹٪ مرد هستند و ۶۴٪ آن‌ها مقطع کارشناسی و کارشناسی و ۳۲٪ فوق تخصص و همچنین ۶۲٪ آن‌ها از دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان می‌باشند.

بررسی اولویت عوامل مؤثر استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش کشور میان دانشجویان و کادر آموزشی و اداری، طبق نتایج آزمون فریدمن که در جدول شماره ۳ نمایش داده شده است، سطح معناداری کم‌تر از ۰/۰۵ است. ( $p, \chi^2 = 37/57 > 0/01$ )، یکسان بودن رتبه (اولویت) این عوامل نیز پذیرفته نمی‌شود.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود، عامل اطلاع‌رسانی با میانگین رتبه‌ای ۳/۶۴ در رتبه اول، عامل سبک ارتباطی با میانگین رتبه‌ای ۳/۳۲ در رتبه دوم، فرهنگ‌سازی با میانگین رتبه‌ای ۳/۲۵ در رتبه سوم، آموزش با میانگین رتبه‌ای ۲/۶۹ در رتبه چهارم و درنهایت انگیزه و علاقه با میانگین رتبه‌ای ۲/۱ در رتبه پنجم قرار گرفته است.

درنهایت ۲۵۱ نفر از نمونه‌های پژوهش حاضر کارکنان آموزشی و اداری هستند که ۵۶٪ از آن‌ها بالاتر از ۳۶ سال داشته. ۵۵٪ آن‌ها زن و ۴۴٪ آن‌ها مرد هستند. ۵۲٪ آن‌ها دارای مدرک تحصیلی کارشناسی و حدود ۳۰٪ آن‌ها بالاتر از کارشناسی ارشد هستند. ۲۷/۵٪ آن‌ها حوزه تحصیلی علوم انسانی داشتند و ۷۲/۵٪ آن‌ها حوزه تحصیلی غیر علوم انسانی دارند.

بررسی اولویت عوامل مؤثر استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش در دانشگاه پیام نور اصفهان، به وسیله آزمون فریدمن که در جدول ۵ نمایش داده شده است نشان داد که عوامل سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵ دارند ( $p < ۰/۰۰۱$ ) بنابراین ادعای یکسان بودن رتبه (اولویت) عوامل پذیرفته نمی شود.

همان طور که ملاحظه می شود، عامل شبکه ارتباطی با میانگین رتبه‌ای ۳/۴۶ در رتبه اول، عامل فرهنگ سازی با میانگین رتبه‌ای ۳/۲۱ در رتبه دوم، اطلاع رسانی با میانگین رتبه‌ای ۳/۱۲ در رتبه سوم، آموزش با میانگین رتبه‌ای ۲/۷۵ در رتبه چهارم و در نهایت انگیزه و علاقه با میانگین رتبه -ای ۲/۴۶ در رتبه پنجم قرار گرفته است.

برای بررسی تفاوت سه گروه دانشجویان، اساتید و کارکنان آموزشی و اجرایی پیرامون کاربرد فضای مجازی در توسعه ورزش کشور از آزمون تحلیل واریانس یک طرفه (ANOVA) استفاده شد. پیش از انجام آزمون حاضر توزیع داده‌های پژوهش و نرمال بودن آن‌ها توسط آزمون لوین مورد بررسی و تأیید قرار گرفت ( $p < ۰/۲۷۲$ ) (جدول ۷).

همان طور که جدول ۷ نشان می دهد عامل فرهنگ ( $F=۱۵/۵۷$  و در سطح  $P > ۰/۰۵$ ) شبکه ارتباطی ( $F=۵/۴۱$ ) و در سطح  $P > ۰/۰۵$ )، آموزش ( $F=۷/۸۵$  و در سطح  $P > ۰/۰۵$ )، عامل اطلاع رسانی ( $F=۸/۵$ ) و در سطح  $P > ۰/۰۵$ ) و امتیاز کلی کاربرد فضای مجازی در ورزش کشور و ارائه الگو ( $F=۹/۷۷۶$  و در سطح  $P > ۰/۰۵$ ) میان سه گروه تفاوت معنی داری دارد. از این رو برای نشان دادن تفاوت میان گروه‌ها از آزمون تعقیبی LSD استفاده شد.

میان نظرات آزمودنی‌ها در رابطه با تأثیر فضای مجازی بر توسعه ورزش دانشگاهی بین گروه‌های دانشجو، هیئت علمی و کارمند وجود دارد. در متغیر فرهنگ بین گروه دانشجو با هیئت علمی، بین گروه دانشجویان با کارکنان آموزشی و اداری اختلاف معنی داری وجود دارد. در متغیر شبکه ارتباطی بین گروه دانشجویان با کارکنان آموزشی و اداری اختلاف معنی دار وجود دارد.

## بحث

پژوهش حاضر با رویکرد شناسایی اولویت شاخص های استفاده از فضای مجازی برای توسعه ورزش کشور و ارائه الگو میان سه گروه دانشجویان با کارکنان آموزشی و اداری دانشگاه پیام نور کرمان انجام شد. نتایج آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن اولویت ها دانشجویان در آیتم ها و شاخص ها استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی صحیح نیست. از میان مؤلفه‌های اشاره شده شبکه ارتباطی در رتبه اول قرار دارد. بدین معنی که استفاده از شبکه‌های اجتماعی در فضای مجازی موجب ایجاد شبکه ارتباطی میان دانشجویان و تبادل اطلاعات ورزشی آن‌ها، جذب دانشجویان برای مشارکت در فعالیت‌ها و مسابقات ورزشی، پر کردن اوقات فراغت دانشجویان به ویژه دانشجویان خوابگاهی، استفاده بهینه برای کاربری فضاهای ورزشی و در نهایت توسعه ورزش دانشگاهی می شود. زیرا دانشجویان به لحاظ حضور در دانشگاه و انجام فعالیت‌های تحصیلی دسترسی بالایی به اینترنت دارند و از شبکه‌های اجتماعی در سطح وسیع برای برقراری ارتباطات اجتماعی انجام فعالیت تحصیلی استفاده می کنند.

بنابراین با توجه به کاربرد وسیع از شبکه‌های اجتماعی طبیعی است دانشجویان معتقدند که فضای مجازی به علت ظرفیت شبکه ارتباطی و ایجاد تعاملات اجتماعی و برقراری ارتباطات میان فردی به گسترش گروه‌های ورزشی دانشگاه کمک کند. از سویی دیگر ایشان به واسطه کاربرد وسیع اینترنت و کسب اطلاعات و جمع آوری اطلاعات (Metzger et al. ۲۰۰۳) معتقدند که فضای مجازی به واسطه اطلاع رسانی قادر به توسعه ورزش دانشگاهی است و توانایی فرهنگ سازی و تغییر رفتار و نگرش

دانشگاهیان را خواهد داشت. لذا اطلاع‌رسانی و فرهنگ‌سازی در رتبه دوم و سوم قرار داشتند و مرتبه چهارم نیز به انگیزه و علاقه متعلق است و عامل آموزش در مرتبه پنجم قرار داشت زیرا استفاده از بستر الکترونیکی برای آموزش در ورزش برای آن‌ها کم‌رنگ‌تر بود.

آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن رتبه‌ها (اولویت) بین اعضای هیات علمی در مؤلفه‌های استفاده از اینترنت در توسعه ورزش دانشگاهی صحیح نیست و عامل اطلاع‌رسانی در رتبه اول قرار دارد. استفاده از فضای مجازی در بزرگسالان اغلب به جهت جستجوی اطلاعات و جمع‌آوری اطلاعات هست. به علت استفاده وسیع از فضای مجازی به جهت جمع‌آوری اطلاعات، نیروهای آموزشی معتقدند که فضای مجازی به جهت دسترسی سریع و وسیع اطلاعات در گسترش ورزش کشور و ارائه الگو و آگاهی‌رسانی اصول، مبانی و رویدادهای ورزشی مؤثر خواهد بود. در مرتبه دوم و سوم به ترتیب عامل شبکه ارتباطی و فرهنگ‌سازی است که اعضای آموزشی نیز به‌واسطه استفاده وسیع از فضای مجازی معتقد بودند که شبکه‌های اجتماعی در فضای مجازی قادر به توسعه فرهنگ ورزش کشور هستند و از طریق ایجاد شبکه ارتباطی، میان افراد مختلف در دانشگاه، از رویدادهای ورزشی برگزار شده در دانشگاه اطلاع یافته و از طریق اتصال به گروه‌های ورزشی و ایجاد شبکه‌های ورزشی، فرهنگ توجه به ورزش و ایجاد رفتارهای ورزشی شکل گرفته می‌شود. تفاوت عمده میان اعضای هیئت‌علمی و دانشجویان این است که اعضای هیئت‌علمی آموزش را در رتبه چهارم ولی دانشجویان آموزش را در رتبه پنجم قرار می‌دهند. زیرا اعضای هیئت‌علمی به علت محدودیت زمانی و مکانی، از فضای مجازی برای آموزش استفاده می‌کنند.

آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن رتبه‌ها (اولویت) میان کارکنان پذیرفته نیست، از این‌رو از دیدگاه کارمندان، شبکه ارتباطی در رتبه اول به جهت توسعه ورزش دانشگاهی قرار دارد. زیرا پرسنل و کارکنان در محیط کار به دلیل تفاوت در دو نسل علمی مختلف باشد.

در عامل آموزش میان دیدگاه کارمندان و اعضای هیات علمی تفاوت معنی‌دار وجود ندارد. زیرا هر دو در مرحله بزرگسالی هستند و آموزش‌های مجازی را بهترین ابزار برای استفاده از علوم روز می‌دانند، زیرا محدودیت زمانی و مکانی آن‌ها را مرتفع می‌سازند.

در عامل اطلاع‌رسانی دیدگاه دانشجویان و کارمندان تفاوت معنی‌دار را نشان نداد. به نظر می‌رسد ماهیت دریافت اطلاعات و هدف کسب اطلاعات از فضای مجازی برای توسعه ورزش دانشگاهی میان دو گروه یکسان است.

در عامل انگیزه و علاقه میان دیدگاه سه گروه تفاوت معنی‌داری وجود نداشت؛ زیرا هر سه گروه معتقدند که فضای مجازی جذابیت لازم برای همه افراد را دارد و می‌توان از آن برای توسعه ورزش کشور و ارائه الگو استفاده کرد. اما به دلیل جذابیت این فضا لازم است متولیان ورزش دانشگاه‌ها با تشکیل کارگروه‌های ورزشی تخصصی برای ایجاد انگیزه و علاقه در مخاطبان خود، آن‌ها را شناسایی کرده و به فراخور این مخاطبین برنامه‌ریزی هدفمند و متناسبی را در ورزش تدوین و اجرا سازند.

### نتیجه‌گیری

فضای مجازی با ایجاد بستر قوی یکی از ابزارهای مناسب برای شکل‌دهی رفتارهای سلامت‌محور همچون ورزش و حرکات ورزشی است و می‌توان گفت یکی از مزایای اصلی و متمایز اینترنت از دیگر ابزار اطلاع‌رسانی، قابلیت مشارکت افراد در آن است که در ابزارهای دیگر اطلاع‌رسانی نظیر تلویزیون، رادیو و روزنامه وجود ندارد. همچنین اینترنت به دلیل چندرسانه‌ای بودن،

فوق متنی عمل کردن، تعاملی بودن، داشتن خصیصه بایگانی و مجازی بودن قابلیت‌هایی دارد که به‌عنوان اولین کتاب‌خانه سراسر است و هر فردی در هر زمانی می‌تواند در آن شرکت کند و هرگز بسته نمی‌شود.

فضای مجازی زمینه ارتباط متقابل و تعاملی بودن افراد، سازمان‌ها و فعالیت‌های آن‌ها را فراهم می‌کند و بدون کمترین محدودیتی انسان می‌تواند با هر آنچه پیرامون خود است، تعامل داشته باشد، لذا در مدیریت ورزشی با استفاده از ظرفیت‌های اینترنت و فضای مجازی در زمینه اهداف ورزشی، می‌توان مدیریت و اینترنت را باهم تلفیق داد و همانند بسیاری از کشورهای پیشرفته یک مرکز اطلاع‌رسانی و مدیریتی جامع، سریع و شبانه‌روزی در زمینه ورزش ایجاد کرد.

همچنین نتایج این پژوهش در بخش دانشجویی و کارمندی بر نقش شبکه ارتباطی در اینترنت به‌عنوان مهم‌ترین عامل مؤثر در توسعه ورزش دانشگاهی تأکید دارد، لذا باید در محیط دانشگاه برای توسعه ورزش تشکیل شبکه‌های ارتباطی ورزشی در فضای مجازی بیشتر مدنظر قرار گیرد تا نفوذ فعالیت‌های ورزشی از طریق این شبکه‌های ارتباطی در جامعه دانشگاهیان به‌ویژه دانشجویان فراگیرتر شود. همچنین از آنجایی که نتایج این پژوهش در بخش اعضای هیات علمی نقش اطلاع‌رسانی را در فضای مجازی اولین و مهم‌ترین عامل مؤثر می‌داند، لذا باید در محیط دانشگاه برای توسعه ورزش، اطلاع‌رسانی ورزشی در اینترنت و فضای مجازی برای اعضای هیئت علمی بیشتر مدنظر قرار گیرد. بنابراین پیشنهاد می‌شود در محیط دانشگاه برای ایجاد بستر مناسب توسعه ورزش تشکیل شبکه‌های ارتباطی ورزشی در فضای مجازی بیشتر مدنظر قرار گیرد.

#### جدول ۱- رتبه‌بندی عوامل مؤثر فضای مجازی بر توسعه ورزش کشور میان دانشجویان دانشگاه پیام نور اصفهان

ردیف	عوامل مؤثر	میانگین رتبه	رتبه
۱	فرهنگ سازی	۲/۹	۳
۲	شبکه ارتباطی	۳/۵۶	۱
۳	آموزش	۲/۴۶	۵
۴	اطلاع‌رسانی	۳/۲۲	۲
۵	انگیزه و علاقه	۲/۸۷	۴

#### جدول (۲) رتبه بندی عوامل مؤثر فضای مجازی بر توسعه ورزش کشور و ارائه الگو

ردیف	عوامل مؤثر	میانگین رتبه	رتبه
۱	فرهنگ‌سازی	۳/۲۵	۳
۲	شبکه ارتباطی	۳/۳۲	۲
۳	آموزش	۲/۶۹	۴
۴	اطلاع‌رسانی	۳/۶۴	۱
۵	انگیزه و علاقه	۲/۱	۵



جدول ۳- آزمون تعقیبی LSD برای تحلیل واریانس مقایسه نظرات دوبه‌دوی گروه‌ها در ابعاد استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش کشور و ارائه الگو

گروه‌های آزمودنی	میانگین تفاوت	خطای استاندارد	p-value
هیئت علمی	- ۰/۴۳	۰/۰۸	۰/۰۰۱
کارمندان	- ۰/۲۱	۰/۰۵	۰/۰۰۱
دانشجو	۰/۴۳	۰/۰۸	۰/۰۰۱
کارمندان	۰/۲۲	۰/۰۸	۰/۰۲۲
دانشجو	۰/۲۱	۰/۰۵	۰/۰۰۱
هیئت علمی	- ۰/۲۲	۰/۰۸	۰/۰۲۲
هیئت علمی	- ۰/۲۳	۰/۰۷	۰/۰۰۴
کارمندان	- ۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۱۶۸
دانشجو	۰/۲۳	۰/۰۷	۰/۰۰۴
کارمندان	۰/۱۴	۰/۰۶	۰/۰۸۸
دانشجو	۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۱۶۸
هیئت علمی	- ۰/۱۴	۰/۰۶	۰/۰۸۸
هیات علمی	- ۰/۳۴	۰/۰۹	۰/۰۰۱
دانشجو	- ۰/۱۸	۰/۰۶	۰/۰۱۰
کارمندان	۰/۳۴	۰/۰۹	۰/۰۰۱
دانشجو	۰/۱۶	۰/۰۹	۰/۱۹۸
کارمندان	۰/۱۸	۰/۰۶	۰/۰۱۰
هیئت علمی	- ۰/۱۶	۰/۰۹	۰/۱۹۸
هیئت علمی	- ۰/۳۶	۰/۰۹	۰/۰۰۱
کارمندان	۰/۰۱	۰/۰۶	۰/۹۸۱
دانشجو	۰/۳۶	۰/۰۹	۰/۰۰۱
کارمندان	۰/۳۷ - ۰/۰۱	۰/۰۹	۰/۰۰۱
دانشجو		۰/۰۶	۰/۹۸۱
هیئت علمی	- ۰/۳۷	۰/۰۹	۰/۰۰۰

۰/۰۰۱	۰/۰۶	۰/۲۸ -	هیئت علمی	
۰/۱۱۱	۰/۰۴	۰/۰۸ -	کارمندان	دانشجو
۰/۰۰۱	۰/۰۶	۰/۲۸	دانشجو	هیئت علمی
۰/۰۰۴	۰/۰۶	۰/۲	کارمندان	
۰/۱۱۱	۰/۰۴	۰/۰۸	دانشجو	

## منابع

- دهقان، ر ( ۱۳۸۴ ). سلامت الکترونیک و بررسی نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات در توسعه بهداشت و درمان. دومین کنفرانس فناوری اطلاعات. تهران. دانشگاه صنعتی امیر کبیر.
- شاه ولی، م، و عربی ق و م بیژنی ( ۱۳۸۲ ). یادگیری دانش سه گانه. تهران. انتشارات نصح.
- علی احمد، مهرداد؛ شورشانی، حسین ( ۱۳۸۳ ). ویژگی های بانک های . اطلاعاتی در تحقیق و توسعه. فصل نامه اطلاع رسانی. دوره ۱۱. شماره ۱. صفحه ۵۱ ۵۵
- ابراهیم آبادی، حسین ( ۱۳۸۸ ). الگوی استفاده از اینترنت: محیط یادگیری و بافت فرهنگی و اجتماعی. فصل نامه تحقیقات فرهنگی. دوره ۲. شماره ۷. ص ۹۷ ۱۱۸
- صباغ کرمانی، مجید و نجفی، نرگس ( ۱۳۸۴ ). تخمین تابع تقاضای اینترنت: مطالعه موردی شهر تهران. فصل نامه پژوهش نامه بازرگانی. شماره
- مدهوشی، مهرداد و صفاری نژاد، میثم ( ۱۳۸۳ ). وب سایت های تجارت الکترونیکی در ایران: استراتژی ها و مدل ها. فصل نامه پژوهش نامه بازرگانی. شماره ۳۰. ص ۱۵۹ ۱۸۴
- سلیمی، ع؛ جوکار، ب و نیک پور، ر ( ۱۳۸۸ ). ارتباط اینترنتی در زندگی: بررسی نقش ادراک حمایت اجتماعی و احساس تنهایی در استفاده از اینترنت. تهران. مجله دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی دانشگاه الزهرا.
- هان، هارلی ( ۱۳۸۰ ). راهنمای جامع اینترنت. مترجم محمدرضا آیت الله زاده شیرازی. تهران. انتشارات موسسه آذین رایانه. چاپ نهم.
- اختر محقق، مهدی ( ۱۳۸۵ ). جامعه شناسی اینترنت. تهران. ناشر مهدی اختر محقق.
- پاشایی، ف؛ نیکبخت نصرآبادی، ع و توکل، خ؛ ( ۱۳۸۷ ). تجربه جوانان از زندگی با اینترنت. تهران. مجله علوم رفتاری. دوره ۲. شماره ۴. زمستان ص

۱۱. سادوسکای جورج و دیگران (۱۳۸۴). راهنمای امنیت فناوری اطلاعات. مترجمین مهدی میردامادی، زهرا شجاعی و محمد جواد صمدی. تهران. شورای عالی اطلاع رسانی. انتشارات گلوآژه.

۱۲. فراهانی، ا؛ زارعی م و شریفیان، (۱۳۸۸). فناوری اطلاعات و رابطه آن با عملکرد تحصیلی و آینده شغلی دانشجویان تربیت بدنی. مطالعه موردی: دانشگاه کرمان. فصل نامه المپیک سال ۱۷. شماره ۲. پیاپی ۴۶

۱۳. عبادی، رحیم (۱۳۸۴). فناوری اطلاعات و آموزش و پرورش. تهران. نشر عروج. چاپ دوم.

Adika, G., 2003. Internet use among faculty members of universities in Ghana. *Library Review*, **52**(1), pp. 29-37.

Aghapour, M., 2012. Sports and media meta-analysis: evaluation of papers and thesis, *Global Media Journal*, **7**(1), pp. 163- 190 [In Persian].

Bahadori Khosroshahi, J. and Hashemi Nosrat Abadi, T., 2011. The relationships of attachment styles, coping strategies and mental health to internet addiction. *Developmental Psychology: Iranian Psychologists*, **8**(30), pp. 177-188 [In Persian].

Bieber, C. and Hebecker, E., 2000. *You'll never surf alone: Online-Inszenierungen des Sports*. In J. Schwier (Ed.), *Sport als populäre Kultur. Sport, Median und Cultural Studies* (pp. ۲۱۱-۲۳۲).

Hamburg: Feldhaus/Czwalina.

Hutchins, B. and Rowe, D., 2013. *Digital media sport: Technology, power and culture in the network society*. New York: Routledge, P. 273.

Broody, M., Fleuron, RE., Altman, DE., Blendon, RJ., Benson, JM. and Rosenbaum, MD., ۲۰۰۰. Health information, the Internet, and the digital

