

بررسی میزان اضطراب رایانه در سازمان های ورزشی ایران

* سردار محمدی^۱

(تاریخ دریافت: ۹۲/۰۶/۱۴ - تاریخ تصویب: ۹۲/۰۸/۲۶)

چکیده

رایانه و نفوذ گسترده آن در عصر حاضر باعث شده که هر کسی به نحوی با این فن آوری درگیر شده و با آن سرو کار داشته باشد. این تقاضای روبه گسترش برای بسیاری از افراد با اضطراب و استرس همراه است. لذا به منظور بررسی میزان اضطراب رایانه در سازمان های ورزشی ایران تحقیقی از نوع همبستگی اجرا و تعداد ۵۷۴ نفر از مدیران و کارشناسان با استفاده از نمونه گیری تصادفی به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزار اندازه گیری پرسشنامه استاندارد اضطراب رایانه هاینس، گلاس و نایت (۱۹۸۷) بود که روایی صوری و محتوایی آن را گروهی از متخصصین صاحب نظر دانشگاهی مورد تأیید قرار دادند. برای تحلیل داده ها از تحلیل عاملی تأییدی، t مستقل، ضرایب همبستگی دو رشته - نقطه ای (r_{pbis}) و رشته ای کلی (r_{ser})، تحلیل واریانس یک راهه استفاده شد. یافته ها نشان دادند بین سن ($P \geq 0/821$) و جنس ($P \geq 0/599$) با اضطراب رایانه رابطه معنی داری وجود ندارد اما این رابطه در سطح تحصیلات ($P \leq 0/025$)، پست سازمانی ($P \leq 0/035$)، سابقه کار ($P \leq 0/037$) و میزان تجربه ($P \leq 0/004$) با رایانه معنی داری بود. بین اضطراب رایانه در سازمان تربیت بدنی، فدراسیون های ورزشی و اداره کل تربیت بدنی مدارس تفاوت معنی داری بدست آمد ($F_{2,347} = 3/339$, $P \leq 0/037$). در نهایت می توان گفت اضطراب ناشی از رایانه، فرآیندی پویا و چندسویه است، ابعاد گوناگون و پیچیدگی قابل توجهی دارد که نباید به طور ساده به آن نگاه و مورد مطالعه قرار داد.

واژه های کلیدی: اضطراب رایانه، سازمان های ورزشی، ویژگی های فردی.

مقدمه

بیشتر متخصصین براین باورند که بر اضطراب و ترس های گذشته همچون ترس از ریاضی، پرواز کردن، رویدادهای ناخوشایند و غیره یک اضطراب جدیدی که عمدتاً مخصوص فن آوری است اضافه شده است. این اضطراب جدید را اضطراب رایانه که بیماری عصر فن آوری است، می نامند (Tekinarsian, 2008). امروزه تربیت بدنی نه تنها خود را با مسایل و مشکلاتی مثل مربیگری، تدریس و آموزش و پژوهش مواجه می بیند بلکه خواسته یا ناخواسته با مسایل عصر حاضر مانند تغییرات شتابان فن آوری روبه رو شده است. از اوایل دهه ۷۰ تأثیر روانی این گونه تغییرات در عصر حاضر و بر زندگی افراد در جوامع صنعتی مورد توجه نظریه پردازان و روان شناسان قرار گرفته است (Freedman et al, 1973).

دو جنبه از تحولات بشری جمعیت زیادی از افراد جامعه را که به طور فزاینده ای توسط علم و فن آوری به پیش رانده می شوند، تحت تأثیر قرار می دهد. این دو جنبه عبارتند از: الف) مقاومت در برابر تغییر (که با افزایش سن افزایش می یابد؛ ب) ترس و اضطراب عمومی از فن آوری یا اضطراب

اجتماع امروزی به سرعت در حال رشد به سمت جامعه ای است که در آن فن آوری اطلاعات و دانش هدف اصلی است زیرا این هدف به انتشار و اجرای فن آوری اطلاعات نسبت داده می شود. همان گونه که استفاده از فن آوری اطلاعات و ابزارهای آن توسعه می یابد و همان گونه که فن آوری برای زنده ماندن در عرصه رقابت اساسی و مهم می باشد، پس اهمیت مسائل و مشکلات فن آوری اطلاعات در سازمان ها نیز صعود می یابد (Dutta, 1996).

شاید بتوان گفت که در عصر حاضر فن آوری رایانه اثربخش ترین ابزار به حساب می آید. فن آوری رایانه در تمام حوزه های علمی از جمله تربیت بدنی تأثیرگذار بوده است. رایانه و ضریب نفوذ گسترده آن در دنیای امروز باعث شده که هر کسی به نحوی با این فن آوری درگیر شده و با آن سرو کار داشته باشد. این تقاضای رو به رشد نسبت به فن آوری رایانه برای بسیاری از افراد با استرس و اضطراب همراه است. به گونه ای که در سال های اخیر تحقیقات زیادی به این امر اختصاص یافته است (Wilfong et al, 2006).

رایانه^۱. به طور کلی حدود ۲۰ تا ۳۵ درصد از دانشجویان به نوعی نشانه‌های مرضی خفیف از اضطراب رایانه را از خود بروز می‌دهند (۴). ترس از فن‌آوری^۲ دارای دو مؤلفه عاطفی (اضطراب) و شناختی (نگرشی و نگرانی) است. یافته‌های بعضی از محققین بر این موضوع تأکید داشتند که حدود ۵ درصد از دانشجویان به اضطراب شدید رایانه مبتلا هستند (Todman et al, 2006, Bronson, 1998).

ارتباطات بوسیله رایانه بخش واقعی از زندگی امروزی جامعه به حساب می‌آید. انقلاب فن‌آوری نقش فزاینده‌ای در فرهنگ امروزی مردم پیدا کرده است. به گونه‌ای که فن‌آوری رایانه بر تمام افراد در سنین مختلف تأثیر داشته است. اضطراب رایانه یک نوع حالت روانی در افراد است که نسبت به استفاده از رایانه واکنش‌های منفی از خود بروز می‌دهند. همچنین از آن به عنوان ترس از تعامل با رایانه و تهدید واقعی که بوسیله رایانه ایجاد می‌شود نیز نام می‌برند. پدیده اضطراب رایانه، احساس خطر و ترس از شکست را نیز شامل می‌شود. کاربر از این بابت نگران است که به فن‌آوری وابستگی زیادی پیدا کند، کنترل خود را نسبت به آن از دست دهد و یا تحت نفوذ رایانه قرار گیرد. اضطراب رایانه ترس از این است که کاربر با فشار دادن یک کلید غلط عملکردش در شغل یا موقعیت کنونی مختل شود. استرس، پریشانی، ناکامی، هیجان‌پذیری، وحشتزدگی و ترس از مواجهه با رویدادهای غیرقابل کنترل، همگی بخشی از احساسات ناشی از اضطراب رایانه هستند.

پژوهش‌های انجام گرفته در زمینه اضطراب رایانه ضد و نقیض است. برخی از پژوهشگران خاطرنشان کردند که با افزایش تجربه کار با رایانه، اضطراب رایانه کاهش می‌یابد. اینها ادعان داشتند دانشجویانی که هیچ‌گونه تجربه یا تجربه کمی با رایانه دارند در مقایسه با دانشجویانی که تجربه بیشتری دارند، اضطراب بیشتری از خود نشان می‌دهند. در واقع، افزایش سطوح تجربه کار با رایانه و میزان استفاده از آن با کاهش سطح اضطراب رایانه ارتباط داد (Howard, 1986, Glass, 1998 و Necessary, 1996). برونسون (۱۹۹۸) از جنسیت، سطح تجربه قبلی با رایانه، نگرش نسبت به رایانه، سطح تحصیلات، میزان دانش نسبت به رایانه و منبع کنترل به عنوان عوامل مرتبط با اضطراب نام برده است. حسن‌زاده و همکاران (۱۳۸۸) نیز نشان دادند که بین جنسیت، تحصیلات با اضطراب رایانه تفاوت معنی‌داری وجود دارد که این تفاوت در بخش تجربه با رایانه و نوع شغل با اضطراب رایانه معنی‌دار نبود.

اضطراب فن‌آوری رایانه به طور مستقیم و غیرمستقیم دامنه گسترده‌ای از افراد را تحت تأثیر قرار داده است. با بررسی تعداد افرادی که تحت تأثیر مستقیم یا غیرمستقیم این پدیده قرار گرفته‌اند امکان درک میزان گستردگی آن وجود دارد. اضطراب رایانه یک پدیده جهانی با سطح و دامنه متفاوت از اضطراب و نشانگان در میان ۲۵ تا ۳۹ درصد از جمعیت آمریکا، چین، هنگ‌کنگ، انگلستان، استرالیا، ژاپن، کشورهای اروپای شرقی و غربی است (Bronson, 1998). همچنین گزارش‌ها حاکی از آن است که ۳۲ درصد از بزرگسالان آمریکایی و حدود ۲۱/۳ درصد از مدیران انگلیسی دارای اضطراب رایانه هستند. برخی از مطالعات نشان دادند که زنان نسبت به مردان تا دو برابر از خود اضطراب رایانه نشان داده‌اند (Bozionelos, 2003 و Okebukola, 1993) بعضی هم ادعان داشتند بین جنسیت با اضطراب رایانه تفاوت معنی‌داری وجود دارد (حسن‌زاده و همکاران ۱۳۸۸).

صرف‌نظر از این که در بحث کنار آمدن با مشکلات تا چه اندازه توانا باشید، باز هم در زندگی واقعی پیش خواهد آمد که احساس اضطراب، نگرانی، ترس و فشار روانی می‌کنید. معمولاً انگیزه‌های ما به آسانی ارضاء نمی‌شوند؛ باید موانع را از سر راه برداشت، دست به انتخاب زد و در برابر مشکلات شکیبایی به خرج داد. در اثر مواجه شدن انسان‌ها با موانع و ناملايمات پیش روی در طول زندگی شیوه‌های پاسخ‌دهی گوناگونی در آنها رشد خواهد یافت. این شیوه‌های پاسخ‌دهی در موقعیت‌های مشکل‌آفرین، تا حدودی نشان دهنده میزان سازگاری آنها با زندگی است.

در عصر فن‌آوری، با الگوهای در حال تغییری همچون آسیب‌های روان‌شناختی فردی و اجتماعی مواجه شده‌اید. سالیان متمادی است که مفاهیم روان‌شناختی کلاسیک اضطراب (همچون اضطراب جدایی، موقعیتی و...) در کنار ویژگی‌ها و مفاهیم جدیدی از اضطراب تحت عنوان آسیب اجتماعی و فردی مطرح شده‌اند. نظریه‌پردازان این مفاهیم، به بحث و تفسیر آسیب نوین سال‌های پایانی هزاره دوم میلادی، یعنی اضطراب رایانه، پرداخته‌اند (Bozionelos, 2003).

احساس اضطراب در قبال رایانه و به‌کارگیری آن نسبتاً شایع است و بین ۳۰ تا ۴۰ درصد جمعیت را شامل می‌شود (Hasanzadeh, 2006). بعضی از تحقیقات انجام گرفته نشان دادند که یک سوم دانشجویان دانشگاه‌ها یکی از انواع ترس از فن‌آوری را تجربه می‌کنند (Rosen, 1995 و Christopherson et al, 2006). محققین چندی نیز ادعان داشتند که دانشجویان و اعضای هیئت علمی دارای اضطراب رایانه در استفاده از فهرست کتاب در کتابخانه و یا تخته سیاه در کلاس درس خوب عمل

1- Techno-Phobia / Neurosis and computer Anxiety

2- Techno- Phobia

متن انگلیسی به نویسنده و تأیید آن توسط نویسنده پرسشنامه، سپس به منظور تعیین روایی و پایایی پرسشنامه، تشخیص و برطرف کردن ابهامات احتمالی، مطالعه مقدماتی بر روی ۵۰ نفر از کارمندان سازمان‌های ورزشی انجام گرفت. روایی صوری و محتوایی (توسط ۱۰ نفر متخصص تربیت‌بدنی و ۵ نفر روانشناسی که همه آن را تأیید کردند) و روایی سازه آن از طریق تحلیل عاملی تأییدی ($AGFI = 0/943$ ، $df = 196$ ، $P = 0/000$) بدست آمد. روایی همزمان آن از طریق همبستگی بین پرسشنامه اضطراب رایانه با تجربه با رایانه ($r = 0/411$ ، $P < 0/001$) مورد تأیید قرار گرفت. در بخش روایی افتراقی (تمیزی) با اجرای پرسشنامه بین ۸۰ نفر آزمودنی (۴۰ نفر که به طور آشکار از کار با رایانه پرهیز می‌کردند و ۴۰ نفر که به راحتی با رایانه کار می‌کردند) که از طریق مصاحبه انتخاب شدند و تحلیل نتایج آنها از طریق آزمون t مستقل نشان داد که تفاوت معنی‌داری بین این دو گروه وجود دارد ($P < 0/01$).

همچنین برای تعیین پایایی از دو روش بازآزمایی و آلفای کرونباخ استفاده شد که نتایج روش بازآزمایی (بر روی ۱۰۰ نفر از کارمندان زن و مرد) ضریب آلفای $r = 0/92$ برای کل آزمودنی‌ها، $r = 0/90$ برای کارمندان زن و $r = 0/91$ برای کارمندان مرد را نشان داد و نتایج ضرایب همسانی درونی به ترتیب برای کل نمونه‌ها ($r = 0/88$)، زنان ($r = 0/87$) و مردان ($r = 0/89$) بدست آمد. با توجه به نتایج حاصل می‌توان اذعان نمود که ضرایب آلفای بدست آمده از میزان قابل قبولی برخوردار بوده و ابزارهای اندازه‌گیری از سازگاری داخلی خوبی نیز برخوردار هستند.

پرسشنامه ۱۹ گویه‌ای هاینس، گلاس و نایت (۱۹۸۷) که اضطراب رایانه را می‌سنجد در قالب یک مقیاس پنج درجه‌ای (طیف لیکرت) ساخته شده است. در این پرسشنامه گویه‌های ۲، ۴، ۵، ۶، ۷، ۹، ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۳، ۱۴، ۱۵، ۱۶، ۱۷، ۱۸، ۱۹ به صورت معکوس نمره‌دهی می‌شوند. همچنین به گزینه (کاملاً موافقم) ۵ امتیاز و به گزینه (کاملاً مخالفم) ۱ امتیاز تعلق می‌گیرد. جمع کل نمرات بدست آمده (۹۵ بیشترین و ۱۹ کمترین) نمره اضطراب رایانه هر آزمودنی تلقی می‌شود.

به منظور سازمان دادن و خلاصه کردن داده‌ها از آمار توصیفی و در بخش آمار استنباطی از تحلیل عاملی تأییدی، t مستقل، ضرایب همبستگی دو رشته- نقطه‌ای (r_{pbis}) و رشته‌ای کلی (r_{ser})، تحلیل واریانس و آزمون تعقیبی شفه داده‌ها با استفاده از نرم افزار «LISREL» نسخه ۸/۵۲ و «SPSS» نسخه ۱۶ استفاده شد.

می‌کنند. اما در بکارگیری فن‌آوری رایانه احساس نگرانی می‌کنند (Christopherson et al, 2006). به هر حال، با ورود فن‌آوری به مراکز آموزشی، سازمان‌های ورزشی، کلاس‌های درس و تبدیل رایانه به ابزار آموزشی اصلی، افراد دارای ترس از فن‌آوری و رایانه باید تلاش بسیاری برای سازگاری با این فن‌آوری داشته باشند (Christopherson et al, 2006). بعضی از مطالعات گزارش کرده‌اند که ۱۰ درصد از مردم از اضطراب رایانه رنج می‌برند و حدود ۲۰ تا ۳۰ درصد بقیه در هنگام استفاده از رایانه به نحوی احساس ناراحتی می‌کنند. اگرچه درصد نمونه گرفته شده از یک جامعه از تحقیقی به تحقیق دیگر در نوسان است اما کاملاً روشن است که تعداد قابل ملاحظه‌ای از افراد علائم اضطراب رایانه را از خود نشان می‌دهند.

به هر حال، اگرچه تحقیقات نسبتاً گسترده و پراکنده‌ای در مورد اضطراب رایانه انجام شده است، ولی در مورد وضعیت اضطراب رایانه در سازمان‌های ورزشی در پیشینه تحقیق، کاری انجام نگرفته است. با توجه به پراکنده و محدود بودن این نوع پژوهش‌ها در خارج از یک طرف و بعضاً قدیمی بودن آنها و یا عدم اجرای آنها در سازمان‌های ورزشی از طرف دیگر و همچنین نبود دانش و اطلاعات کافی در مورد وضعیت اضطراب رایانه در ایران، به نظر می‌رسد انجام چنین پژوهشی که هدف آن بررسی ارتباط ویژگی‌های فردی با اضطراب رایانه در سازمان‌های منتخب ورزشی ایران باشد از اهمیت خاصی برخوردار است. به طور کلی این تحقیق به دنبال پاسخ‌گویی به این سوال است که آیا ویژگی‌های فردی جامعه مذکور با اضطراب رایانه رابطه دارد؟ مطالعه حاضر مهم خواهد بود زیرا برای سازمان‌های ورزشی اطلاعات با ارزشی در مورد اضطراب رایانه و ارتباطش با ویژگی‌های فردی فراهم می‌نماید.

روش‌شناسی تحقیق

تحقیق حاضر از نوع توصیفی- همبستگی بود. جامعه آماری آن شامل تعداد ۵۷۴ نفر از مدیران و کارشناسان ستادی سازمان تربیت‌بدنی، مدیران فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس بود که با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی و براساس جدول کرجسای و مورگان تعداد ۳۷۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزار اندازه‌گیری متغیرهای تحقیق شامل: ۱- پرسشنامه محقق ساخته ویژگی‌های فردی و ۲- پرسشنامه استاندارد اضطراب رایانه هاینس، گلاس و نایت (۱۹۸۷).

ابتدا پرسشنامه اصلی توسط یکی از متخصصین زبان انگلیسی به فارسی ترجمه گردید، سپس فرد دیگری که با موضوع آشنایی نداشت متن ترجمه‌شده را به انگلیسی برگرداند. در پایان با مقایسه متن ترجمه شده با متن اصلی و فرستادن

یافته‌های تحقیق

جدول ۱ توصیف ویژگی‌های فردی پاسخ‌دهندگان در سه سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس را نشان می‌دهد.

جدول ۱: آمار توصیفی ویژگی‌های فردی پاسخ‌دهندگان در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس

پست سازمانی			سابقه خدمت (M±SD)	سن (M±SD)	مدرک تحصیلی			جنسیت			نمونه آماری سازمان
درصد	تعداد	پست			درصد	تعداد	مدرک	درصد	تعداد	جنس	
۲۱/۶	۴۵	مدیر	۱۰/۶ ± ۴/۹	۳۴/۶۶ ± ۵/۴	۸/۲	۱۷	کاردانی	۳۹/۴	۸۲	زن	سازمان تربیت‌بدنی
۷۸/۴	۱۶۳	کارشناس			۶۳/۹	۱۳۳	کارشناسی	۶۰/۶	۱۲۶	مرد	
۱۰۰	۱۰۹	مدیر	۹/۵ ± ۴/۲	۳۲/۱۷ ± ۴/۳	۲۰/۲	۲۲	کاردانی	۱۵/۶	۱۷	زن	فدراسیون‌های ورزشی
					۵۰/۵	۵۵	کارشناسی	۸۴/۴	۹۲	مرد	
۲۳/۳	۷	مدیر	۱۴/۵ ± ۶/۳	۴۲/۲ ± ۶/۶	۱۰	۳	کاردانی	۴۶/۷	۱۴	زن	اداره کل تربیت‌بدنی مدارس
					۵۳/۳	۱۶	کارشناسی	۵۳/۳	۱۶	مرد	

سازمانی، سابقه کار و میزان تجربه با رایانه معنی‌داری است (جدول ۲).

یافته‌ها نشان دادند بین سن و جنس با اضطراب رایانه رابطه معنی‌داری وجود ندارد اما این رابطه در سطح تحصیلات، پست

جدول ۲: ضرایب همبستگی بین اضطراب رایانه با ویژگی‌های فردی

P	df	(t)	r	شاخص‌های آماری متغیرها	
				جنس	سن
۰/۸۲۱	۳۴۸	-۱/۳۲	-۰/۰۱۲	جنس	اضطراب رایانه
۰/۵۹۹	۳۴۸	-۱/۱۱	-۰/۰۲۸	سن	
۰/۰۲۵*	۳۴۸	۲/۹۸	۰/۵۵	سطح تحصیلات	
۰/۰۳۵*	۳۴۸	۲/۶۷	۰/۱۱۳	پست	
۰/۰۳۷*	۳۴۸	۲/۸۷	۰/۷۸	سابقه	
۰/۰۰۴*	۳۴۸	-۳/۱۲	-۰/۰۶۱۱	تجربه	

* P ≤ ۰/۰۵

تربیت بدنی و فدراسیون‌های ورزشی (P < ۰/۰۴۰) می‌باشد. اما آزمون تعقیبی شفه هیچ‌گونه تفاوت معنی‌داری بین اضطراب رایانه سازمان تربیت بدنی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس را نشان نداد (P > ۰/۰۶۵۰).

یافته‌ها نشان دادند که اضطراب رایانه در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس متفاوت است (جدول ۳). آزمون تعقیبی شفه نشان داد که تفاوت در اضطراب رایانه سه سازمان در نتیجه تفاوت بین سازمان

جدول ۳: مقایسه اضطراب رایانه در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس

متغیر	مؤلفه‌ها	P	F _{2,347}	M ± SD
سازمان تربیت‌بدنی	اضطراب رایانه	۰/۰۳۷*	۳/۳۳۹	۴۵/۴۳ ± ۱۱/۴۵
فدراسیون‌های ورزشی				۴۸/۰۶ ± ۱۰/۸۹
اداره کل تربیت‌بدنی مدارس				۴۴/۴۰ ± ۱۱/۲۹

* P ≤ ۰/۰۵

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های تحقیق نشان دادند که بین جنسیت و میزان اضطراب رایانه تفاوت وجود ندارد. اگرچه این یافته‌ها با تحقیقات انجام شده توسط تودمن (۲۰۰۶)، کولی و همکاران، گلاس و نایت (۱۹۸۸)، تودمن و دی (۲۰۰۰)، برانسون و دویدسون (۱۹۸۸)، حسن زاده و همکاران (۱۳۸۸) همخوانی ندارد. اما با یافته‌های انجام شده توسط نادى، ویل و روزن، وایت لی، تودمن و موناگام، نورث و نويز، دورندل و همکاران همخوانی دارد. بعضی از محققین در تحقیقات خود به این نتیجه رسیدند که زنان نسبت به مردان اضطراب رایانه و ریاضی بالاتری دارند (Todman et al, 2006). دختران با دیدن نقش‌های مرتبط با رایانه در مدرسه، برنامه‌های تلویزیون و در موقعیت‌های تجاری و اقتصادی به نحوی می‌پذیرند که آن مشاغل و موقعیت‌ها مردانه هستند. با این وجود، نورث و نويز در یافته‌های خود به تفاوت آشکاری بین دختران و پسران نسبت به اضطراب رایانه دست نیافتند (North et al, 2002). اجتماعی‌تر شدن نقش‌های طبیعی زنان و مردان در ایران، طبیعت، نقش و وظایف زنان را دگرگون کرده است. نگرش و تصور قالبی مردان نسبت به زنان و نیز نگرش زنان نسبت به خود، جایگاه و نقش خویش در زندگی اجتماعی و وظایف محوله را به کلی در سطوح تثبیت‌شده‌ای تغییر داده است. این باور عمومی که زنان نسبت به مردان هنگام کار با رایانه اضطراب بیشتری دارند همیشه درست نیست. این بدان معناست که اگر زنان به گونه‌ای در برابر کار با رایانه قرار بگیرند، می‌توانند در زمان کار با رایانه و مدیریت امور مرتبط با آن دارای اعتماد به نفسی یکسان با مردان باشند. امروزه، زنان به آموزش‌های نوین از مهد و پیش دبستان تا سطح دانشگاه دست یافته‌اند. نقش‌های کنونی اجتماعی در زمینه آموزش عالی، میزان پذیرش در کنکور، کسب مدال در المپیادهای درس و ورزشی، حضور مداوم در میادین ورزشی نشان می‌دهد که زنان نسبت به مردان حضور و ترکیب پررنگ‌تری دارند. به گونه‌ای که بعضی به این نتایج رسیدند که احساسات اضطراب نسبت به رایانه و استفاده از آن احساس شایع در بین کلیه دانشجویان به حساب می‌آید. عقیده بر این

است که یک سوم دانشجویان دانشگاه برخی از انواع ترس از رایانه را تجربه می‌کنند (Sanders, 1993).

یافته‌های تحقیق حاضر در مورد سن با اضطراب رایانه معنی‌داری نبود. این نتایج با یافته‌های سیورت^۱ که بیان داشت هیچ‌گونه دلیل قاطعی برای این که سن، عامل مؤثری بر اضطراب رایانه باشد، وجود ندارد همخوانی دارد. از بعضی جوانب نیز یافته‌های راب^۲ که اذعان داشت اصولاً جوانترها نسبت به مسن‌ترها اضطراب کمتری از خود نشان می‌دهند را تأیید می‌کند (Brosnan, 1998 و نادری و همکاران، ۱۳۸۴). تحولات اجتماعی و برهم خوردن نسبت جمعیت روستایی و شهری، نرخ نسبتاً بالای زاد و ولد در چند دهه گذشته، افزایش قابل توجه جمعیت نسبت به گذشته را برجای گذاشته و ترکیب سنی جامعه ایران را به حالتی درآورده که می‌توان آن را جامعه جوان نامید. افزون بر ترکیب سنی جامعه که پیامدهای مختص خود را دارد، کشیده شدن پای جوانان به عرصه‌های مختلف تحولات و فعالیت‌های اجتماعی در دهه‌های پیش، شرایط مناسب‌تری برای جوانان جهت تعامل فعالانه‌تر با پدیده‌های فن‌آوری و مقتضیات آن فراهم آورده است.

ورود فن‌آوری‌های نوین به جامعه ایرانی، واردات و ساخت برخی قطعات سخت‌افزاری، تولید نرم‌افزارهای گوناگون، گسترش و انتشار فن‌آوری اطلاعات بر پایه مقتضیات آموزشی، اقتصادی و یا فرهنگی شرایط متنوع‌تری برای درگیر کردن جوانان و میانسالان با کاربرد رایانه در زندگی و آموزش را فراهم ساخته است.

نوگرایی بیشتر در برخورد با پدیده‌های جدید فن‌آوری و فرهنگی، که حاصل ترکیب سنی جامعه و سایر ویژگی‌های آن است، راه را برای تعاملی فعالانه‌تر و بی‌اضطراب جامعه ایرانی به ویژه نسل‌های جوان هموارتر می‌سازد.

یافته‌ها تفاوت معنی‌داری بین سطح تحصیلات با اضطراب رایانه را نشان دادند. در این زمینه بعضی از محققین اذعان داشتند افراد با سطح تحصیلات پایین، توانایی کمتری برای کنار

آمدن با فن آوری دارند، زیرا نمی‌توانند تجارب و اصولی را که پیشتر آموخته‌اند در مورد فن آوری بکار رفته اعمال کنند. اینها همچنین معتقدند افرادی که علاقه کمی به مسائل فن و یا ریاضیات یا آموزش دارند، هنگام استفاده از فن آوری به دلیل آموختن الگوهای تفکر و عمل، دچار اضطراب بیشتری می‌شود (Brosnan, 1998).

بعضی از یافته‌های حاصل از پژوهش سایر محققین که با یافته‌های تحقیق حاضر نیز همخوانی دارد، نشان داد افراد با سطوح تحصیلی مختلف، واکنش متفاوتی در برابر اضطراب رایانه از خود نشان دادند و نیز اذعان داشتند که با بالا رفتن سطح تحصیلات فرد، میزان اضطراب رایانه به دلیل استفاده بیشتر از رایانه، کمتر گزارش گردیده است (Rosen, 1993). به نظر می‌رسد در این پژوهش، اعضای هیئت علمی و مدیران به دلیل برخورداری از تحصیلات بالا و نیز سال‌ها تجربه با رایانه و گذراندن دوره‌های مختلف آموزشی در زمینه استفاده از رایانه، میزان اضطراب رایانه در آنها پایین است.

یافته‌های مطالعه حاضر ارتباط معنی‌داری بین اضطراب رایانه با سابقه و پست سازمانی را نشان داد. به نظر می‌رسد با توجه به این که فن آوری استفاده از رایانه در ایران جدید می‌باشد و میزان استفاده و انتشار آن در سازمان‌های ورزشی به بیش از یک دهه نمی‌رسد، لذا پژوهش‌های اندکی در ارتباط با رایانه و موضوع ارزیابی سابقه و پست سازمانی در ایران انجام گرفته است. تا آنجایی که قابل بررسی بود، تحقیق خاصی که در ارتباط با این دو ویژگی فردی باشد یافت نشد. اما در مورد سابقه منطقی است هر اندازه میزان سابقه افراد در کار با رایانه یا در سازمانی که در آن انتشار فن آوری بالا است، بیشتر باشد به طبع آن نیز میزان اضطراب رایانه کمتر خواهد شد. در مورد پست سازمانی می‌توان اذعان داشت که این شاید به نگرش افراد در سازمان‌های ورزشی برگردد. بعضی از محققین بیان داشتند که نگرش شکل گرفته در مدیران و کارشناسان سازمان‌های ورزشی یک عامل قوی نسبت به انتشار فن آوری اطلاعات است (محمدی، ۱۳۹۲). بعضی دیگر نیز نشان دادند که نوع نگرش افراد در مورد شغلشان بر روی میزان اضطراب رایانه تأثیر دارد و کسانی که دارای نگرش مثبت در مورد شغلشان هستند، میزان اضطراب رایانه کمتری تجربه خواهند کرد (Tekinarsian, 2008). پس می‌توان گفت هر چه نگرش مدیران و کارشناسان جامعه پژوهش نسبت به استفاده از فن آوری اطلاعات مثبت‌تر باشد، آنها در تصمیم‌شان برای استفاده از این فن آوری مصمم‌تر هستند، و هر چه در تصمیم‌شان برای استفاده از این فن آوری مصمم‌تر باشند، این فن آوری را بیشتر مورد استفاده قرار می‌دهند و کارکنان و کارمندان سازمان

را بیشتر به سمت استفاده و انتشار این فن آوری ترغیب می‌کنند. در نهایت، با این افزایش استفاده و بالا رفتن تجربه نسبت به رایانه میزان اضطراب رایانه آنها بسیار کم خواهد شد. ضرورت تحقیقات بیشتر در این زمینه مورد تأکید است. یافته‌های تحقیق نشان دادند که بین اضطراب رایانه و تجربه با رایانه تفاوت منفی و معنی‌داری وجود دارد. یعنی با افزایش میزان تجربه افراد اضطراب آنها کمتر خواهد شد. بعضی از محققین اذعان داشتند که میزان اضطراب رایانه در بین دانشجویان کشورهای مختلف متفاوت است (Rosen et al, 1994). محققین دیگری نیز گزارش کردند که اضطراب رایانه در دانش‌آموزان و دانشجویان رشته‌های مختلف وجود دارد (Temple, 1989 و Todman et al, 2006). عده‌ای از محققین نیز در تحقیقات خود دریافتند که تجربه در میزان اضطراب رایانه مؤثر است (Wilfong, 2006). Hassan, 1998, Bronson, 2006, Christopherson et al, 2006, Hill, 1987 و 2003). افرادی که تجربه کار با رایانه دارند در مقایسه با سایرین، از اضطراب کمتری برخوردارند. یافته‌های محققین زیادی از جمله تحقیق حاضر با این نتایج همخوانی دارد (Bronson, 1998, North et al, 2002, Hill, 1987 و Gos, 1996). محققین چندی دریافتند که تجربه کار با رایانه و نگرش مثبت در مورد انجام موفقیت‌آمیز تکالیف رایانه‌ای در کاهش اضطراب نقش دارد (Christopherson et al, 2006). پژوهشگرانی نیز در تحقیقات خود هم به متغیرهای کار و تجربه با رایانه و هم به متغیرهای شخصیتی مانند خودکارآمدی و باورها و عقاید کاربران به عنوان متغیرهای تعیین کننده اضطراب رایانه تأکید دارند (Wilfong et al, 2006). همچنین بعضی از پژوهشگران نیز در تحقیقات مربوط به اضطراب رایانه، تجربه کار با رایانه را به عنوان یکی از متغیرهای تعیین کننده گزارش کرده‌اند (Todman, 1994).

اضطراب و تجربه با رایانه در یکدیگر را تحت تأثیر قرار می‌دهند، خواه مثبت و خواه منفی این موضوع به میزان و نوع تجربه بستگی دارد. هاسان نشان داد که تجربه ویژه با رایانه بر باورهای خودکارآمدی رایانه تأثیر خواهد گذاشت (Hassan, 2003). نتایج بعضی از محققین نشان داد که افزایش تجربه کار با رایانه (البته با توجه به خوشایندی تجربه قبلی با رایانه)، اضطراب رایانه کاهش خواهد یافت (Pina, 1993). Gos, 1996 و Rosen et al, 1993). یافته‌های گاس (۱۹۹۶) نشان داد افرادی که دارای تجربه مفید و خوشایندی با رایانه هستند در مقایسه با کسانی که از چنین تجربه‌ای برخوردار نیستند، از اضطراب رایانه پایین‌تری برخوردارند (Gos, 1996). به طور کلی می‌توان گفت تجربه یکی از عوامل اصلی در یادگیری رایانه می‌باشد. پس هر اندازه میزان یادگیری یک فن-

منابع

حسن‌زاده، رمضان؛ محمودی، قهرمان و جوادیان، مریم (۱۳۸۸). بررسی میزان اضطراب کامپیوتر در اعضای هیئت علمی و مدیران. افق دانش؛ فصلنامه دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی گناباد دوره ۱۵؛ شماره ۱.

محمدی، سردار (زیر چاپ). رابطه بین نگرش، ساختار سازمانی، جوسازمانی با انتشار فن‌آوری اطلاعات در سازمان‌های ورزشی ایران. مجله ورزش در علوم حرکتی. دانشگاه تربیت‌معلم تهران.

نادری، فرح و واحدی، حسن (۱۳۸۴). بررسی اضطراب کامپیوتر و رابطه آن با ویژگی‌های فردی در دانشجویان دانشگاه‌های اهواز. فصل‌نامه علمی - پژوهشی مطالعات روان‌شناختی. دوره ۱، شماره ۲ و ۳. دانشگاه الزهرا.

Bozionelos, N. (2003). Socio - economic background. Relation to computer experience anxiety and use. Unpublished manuscript, Tehran.

Bronson, M.J. (1998). The impact of computer anxiety and self-efficacy upon performance. J Computer Assisted Learning, 14 (3), pp: 223-234.

Brosnan, M. (1998). Technophobia: the Psychological impact of information technology. London: Routledge press.

Christopherson, K. & Weatherly, J. (2006). The effect of visual complexity when playing a slot - machine simulation: the role of computer experience, computer anxiety, and optimism. Computer in Human Behavior, 22 (6), pp: 1072 - 1079.

Colley, A.M.; Gale, M.T. & Harris, T.A. (1994). Effects of gender role identity and experience on computer attitude computers. J Edu Com Res, 10, pp: 129-137.

Durndell, A.C.; Cameron, A.; Knox, R. & Stocks, Z. (1997). Gender and computing: West and East Europe, Computers in Human Behavior, 2, pp: 280-296.

Dutta, S. (1996). Linking IT and Business Strategy: The Role and Responsibility of Senior Management. European management Journal, 14 (3), pp: 255-265.

Dyck, J.L. & Smither, J.A. (1994). Age differences in computer anxiety: The role of computer experience, gender and education. J Edu Com Res, 10 (3), pp: 239-241.

آوری زیاد باشد میزان استرس و ترس یا اضطراب ناشی از آن فن‌آوری (در اینجا رایانه) نیز کمتر خواهد شد.

یافته‌ها تفاوت معنی‌داری را از نظر وضعیت اضطراب رایانه در سازمان‌های ورزشی نشان دادند که این تفاوت بین سازمان تربیت‌بدنی با اداره کل تربیت‌بدنی مدارس معنی‌دار نبود اما با فدراسیون‌های ورزشی معنی‌دار بود. با توجه به میانگین و انحراف استاندارد میزان اضطراب رایانه در سه سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس و همچنین با توجه به اطلاعات رسمی بدست آمده از سایت پژوهشکده فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات، سایت رسمی مخابرات و وزارت آموزش و پرورش (بکفا) و یافته‌های محمدی و همکاران (محمدی، ۱۳۹۲) که اظهار داشتند سازمان‌های برتر در حوزه استفاده و انتشار فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات دو سازمان تربیت‌بدنی و آموزش و پرورش بودند لذا این نتایج منطقی به نظر می‌رسد زیرا سازمان‌هایی که از نظر میزان استفاده و پذیرش فن‌آوری در سطح برتر باشند به طبع آن کارکنان این سازمان‌ها از میزان تجربه بالایی در کار با رایانه برخوردارند و تحقیقات هم نشان داده‌اند هر اندازه میزان تجربه کاربر با رایانه بیشتر باشد میزان اضطراب پایین‌تر است. به همین دلیل دو سازمان تربیت‌بدنی و آموزش و پرورش از نظر وضعیت اضطراب رایانه بسیار پایین بودند اما این وضعیت در فدراسیون‌های ورزشی در سطح بالاتری قرار دارد که لزوم تحقیقات بیشتر در این زمینه را می‌طلبد.

در نهایت می‌توان گفت هرچند درصد افراد از پژوهشی به پژوهش دیگری متفاوت هستند، اما اضطراب ناشی از رایانه، فرآیندی پویا و چندسویه است و ابعاد گوناگون و پیچیدگی قابل توجهی دارد که نباید به طور ساده به آن نگاه و مورد مطالعه قرار داد. از طرفی دیگر سازمان‌های ورزشی به اهمیت فن‌آوری اطلاعات و نقش مؤثر آن در افزایش بهره‌وری سازمان، افزایش کیفیت ارتباطات اداری کارمندان، کاهش ارتباطات چهره‌به‌چهره، افزایش انجام کار در فضای خارج از سازمان، سرعت پاسخگویی به مشتریان، سرعت پاسخگویی کارکنان به یکدیگر، صرفه‌جویی در زمان انجام کارها، کاهش زمان‌بر بودن انجام فعالیت‌ها و کاهش میزان اضطراب رایانه پی برده و خود و سازمان را مجاب به استفاده از این فن‌آوری نموده‌اند. در پایان پیشنهاد می‌شود محققین بعدی عوامل مؤثر و همبسته با اضطراب رایانه را مشخص کرده و دوباره رابطه آن با این مؤلفه را در سازمان‌های ورزشی مورد بررسی و مطالعه قرار دهند تا با اطمینان بیشتر نسبت تبیین نتایج اقدام کنند.

Computer-related Attitudes and Behaviors. Education, 116 (3), pp: 384-387.

North, A.S. & Noyes, J.M. (2002). Gender influences on children's computers attitudes and cognitions, Computers in Human Behavior, 18, pp: 135-150.

Okebukola, P.A. (1993). The gender factor in computer anxiety and interest among some Australian high school students. J Edu Res, 35 (2), pp: 181-89.

Pina, A.A. & Harris, B.R. (1993). Increasing teachers' confidence in using computer for education. (ERIC) Document Reproduction Services, 8 (4), pp: 365-648.

Rosen, L.D. & Maguire, P.D. (1990). Myths and realities of computer phobia: A meta - analysis. Anxiety Research, 3, pp: 175- 191.

Rosen, L.D. & Weil, M.L. (1994). Computer Anxiety: A cross - cultural comparison of university students in ten countries. Computers in Human Behaviors, 8 (1), pp: 45 - 64.

Rosen, L.D. & Weil, M.M. (1995). Computer availability, computer experience and technophobia among public school teachers. Computers in Human Behavior, 11 (1), pp: 9-31.

Rosen, L.D.; Sears, D.C. & Weil, M.M. (1993). Treating technophobia: A longitudinal evaluation of the computer phobia reduction program. Com Hum Beh, 9(1), pp: 27-50.

Sanders, J. (1993). Closing the gender gap. The Executive Educator, 15 (9), pp: 32-33.

Schwarzer, R. (1986). Self-Related Cognitions in Anxiety and Motivations. Hillsdale, New Jersey: L. Erlbaum & Associates press.

Tekinarsian, E. (2008). Computer anxiety: across-cultural Australian study of Dutch and Turkish university student's computer in human behavior, 24 (4), pp: 1572-1584.

Temple, L. & Lipps, H.M. (1989). Gender differences and similarities in attitudes toward computers, Computers in Human Behavior, 5, pp: 215-226.

Todman, J. & Day, K. (2006). Computer anxiety: the role of psychological gender. Computers in Human Behavior, 22 (5), pp: 856-869.

Ferguson, c. (1997). The effects of micro computers on the work of professional accountants. Accounting and finance, 37 (1), pp: 27-41.

Freedman, A.M.; Kaplan, H. & Sadock, B.J. (1973). Modern Synopsis of Psychiatry, Hillsdale, New Jersey: L. Erlbaum & Associates press.

Glass, C.R. & Knight, L.A. (1998). Cognitive factors in computer anxiety, Cognitive Therapy and Research, 12, pp: 351-365.

Gos, M.W. (1996). Computer anxiety and computer experience: A new look at an old relationship. The Clearinghouse, 69 (5), pp: 271-277.

Hasanzadeh, R. (2006). Research Methods in Behavioral science. Tehran: savelan press.

Hasanzadeh, R.; Medeh, M. & Madeh, T. (2008). Statistical method in Behavioral science. Tehran: wirayesh press.

Hassan, B. (2003). The influence of specific computer experiences on computer self - efficacy beliefs, Computers in Human Behavior, 19, pp: 443 - 450.

Havelka, D.; Beasley, F. & Broome, T. (2004). A study of computer anxiety among business students. Mid Ame J bus, 19 (1), pp: 63-69.

Hill, T.; Smith, N.D. & Mann, M.F. (1987). Role of efficacy expectations in predicting the decision to use advanced technologies: The case of computers. J App psych, 72 (2), pp: 307-313.

Howard, G.S. & Smith, R.D. (1986). Computer anxiety management: Myth or reality? Communications of the ACM, 29, pp: 611-615.

Maurer, M.M. (1994). Computer anxiety correlates and what they tell us - a literature review, Computers in Human Behavior; 3: 396 - 376.

Naderi, F. & Ahadi, H. (2005). Study of Computer Anxiety and Relationship between demographic characteristics among students in Ahvaz University Psychological studies. Spring and summer, 13, pp: 2-7.

Necessary, J.R. & Parish, T.H. (1996). The Relationship between computer usage and

Weil, M.M. & Rosen, L.D. (1995). The Psychological impact of technology from a global perspective: A study of technological sophistication and technophobia in university students from twenty three countries, *Computer in Human Behavior*, 11 (1), pp: 95-133.

Whitley, B. (1997). Gender differences in computer related attitudes and behavior, a meta analysis, *Computers in Human Behavior*, 13. pp: 1-22.

Wilfong, J.D. (2006). Computer anxiety and anger: the impact of computer use, computer Experience, and self – efficacy beliefs. *Computer in Human Behavior*, 22 (6), pp: 1001-1011.

Todman, J. & Day, K. (2006). Computer anxiety: the role of psychological gender. *Computers in Human Behavior*, 22. (5), pp: 856- 869.

Todman, J. & Monaghan, E. (1994). Qualitative differences in computer experience, computer anxiety and students' use of computers: A path model. *Computers in Human*, 19, pp: 235-250

Todman, J. (2000). Gender differences in computer anxiety among university entrants since 1992. *Computers & Education*, 34, pp: 27-35.

Towell, E.R. & Lauer, J. (2001). Personality differences and computer related stress in business students. *Mid- Ame J bus*, 16 (1), pp: 69-75.

Tseng, H.M.; Tiplady, B.; Macleod, H.A. & Wright, P. (1998). Computer anxiety: a comparison of pen-based personal digital assistants, conventional computer and paper assessment of mood.



Designing relationship model of emotional intelligence and study of computer anxiety in sport organizations

*Sardar Mohammadi¹

1. Assistant professor of Kurdistan University

(Received: Sep. 05, 2013 - Accepted: Nov. 17, 2013)

Abstract

Todays, computer and its widespread influence have caused anyone involved with the technology, and it is dealing. The growing demand of expansion is associated with anxiety and stress for many people. Therefore, researcher performs a correlation study in order to study computer anxiety in sport organizations and was selected 574 of managers and experts by using a random sampling. Standard instrument was computer anxiety questionnaire from Heinz, Glass and Knight (1987) that a group of University experts confirmed it. For Analysis of data was used the confirmatory factor analysis, t independent, correlation coefficients of two series - the point (r_{pbis}) and (r_{ser}), one-way analysis of variance. Results showed that there is no significant relationship between age ($P \geq 0.821$) and sex ($P \geq 0.599$) with computer anxiety but the relationship between level of education ($P \leq 0.025$), organizational post ($P \leq 0.035$), experience ($P \leq 0.004$) with computer anxiety was significantly. There is significant difference between computer anxiety in the physical education organization, sport federations and Physical Education in schools ($F_{2,37} = 3.339$, $P \leq 0.037$). Finally, computer anxiety is a dynamic process and has different dimensions and complexity that should not simply look at it and studied.

Keywords: Computer anxiety, Sport organizations, Individual characteristics.

*Corresponding Author

E-mail: sardarmohammadii@gmail.com