

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

سیده طاهره موسوی^۱، محسن دهقانی^۲

^۱ استادیار گروه تربیت بدنی دانشگاه پیام نور؛ ایران (نویسنده مسئول)

^۲ 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

مقدمه

ورزش به عنوان یک پدیده در زندگی بسیاری از افراد جامعه به ارتقای سطح بهداشت و تندرستی آن ها کمک می کند (۲۰۱۲ Dowling et al). فعالیت های بدنی منظم باعث افزایش سلامتی و کاهش مرگ و میر می شود و منافع سلامتی بسیاری مانند کاهش خطر بیماری های مزمن دارد (Malcolm 2014). از این رو توجه به ورزش و فعالیت های 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 ویژه ای برخوردار است که یکی از این ابزارها رسانه ها هستند. رسانه های جمعی بر گرایش افراد جامعه به سوی ورزش اثر ویژه ای دارند. فعالیت های رسانه ای در ورزش به دو بخش اصلی تقسیم شده است: ورزش قهرمانی و ورزش همگانی (۲۰۱۴ Marwat et al). که در هریک از موارد یاد شده به واسطه اطلاع رسانی، آموزش، فرهنگ سازی و مشارکت اجتماعی در توسعه فرهنگ ورزشی از جایگاه ویژه ای برخوردار است (Aghapour 2012; Ghaforzadeh 2003; Ghasemi 2008).

از این رو تحلیل نظریات و مبانی پژوهش نشان می دهد رسانه های جمعی به مثابه بزرگراه های اطلاعاتی و پل ارتباطی تأثیرگذار بر افکار عمومی، نقش مهمی در فرایند اطلاع رسانی، گفتمان سازی، آموزش، مشارکت اجتماعی و فرهنگ سازی ورزشی در جامعه و اعتلای ورزش کشور توسعه و فراگیر نمودن آن بر عهده دارند.

با پیشرفت روزافزون فناوری های نوین، رسانه ها نیز به موازات آن ها پیشرفت چشمگیری پیدا کرده اند؛ که به علت قرار گرفتن آن ها بر روی اینترنت با سرعت فوق العاده ای اطلاعات و اخبار منتشر می شود (Hutchins, ۲۰۱۳). به عقیده برخی از کارشناسان امروزه مفهوم رسانه در حوزه فن آوری اطلاعات و ارتباطات با گذشته فرق کرده است و در کنار نرم افزارهای چندرسانه ای، واقعیت مجازی، بازی های رایانه ای و تلفن همراه، وبسایت ها و وبلاگ ها یکی از اشکال رسانه شناخته می شود (Smith and Kollock, ۲۰۱۲).

اینترنت با حذف محدودیت رسانه های کهن، گزینه های مختلفی را برای ورزش امروز ارائه می کند (Bieber, ۲۰۱۲). با اینترنت اطلاعات با حجم گسترده و به سرعت به دست کاربران ورزشی می رسد و شبکه های اجتماعی در ایجاد ارتباط میان آن ها مؤثر است. بنابراین از اینترنت برای تغییر رفتارهای سلامت محور همچون انجام فعالیت های بدنی و ورزشی استفاده می شود (Van den, ۲۰۱۰). نتایج مطالعات نشان داده است که مداخلات بر پایه اینترنت برای تغییر فعالیت های ورزشی اثربخش است. زیرا اطلاعات مورد نیاز را به کاربر بدون محدودیت زمانی و مکانی ارائه می دهد 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 می کنند. همچنین ایشان پیام هایی را درباره حرکات ورزشی در شبکه های اجتماعی نظیر فیس بوک قرار می دهند و از ارتباطات بر خط برای پرسیدن سؤالات تخصصی راجع به ورزش استفاده می کردند.

سازمان نیز بر بهبود عملکرد نهادهای ورزشی با استفاده از فن آوری اطلاعات و ارتباط در حوزه سیستم عملیاتی و اطلاعاتی (همچون استفاده از نرم افزار)، 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 استفاده کنندگان 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 به طور خاص اینترنت و شبکه وب پیوسته، در زندگی روزمره مردم نقش دارند. افراد هنگام حضور در شبکه، کوله باری از دانش و تجربه‌های فرهنگی 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 می تواند کشورها را برای ایجاد بسترهای مناسب آن یاری نماید.

اینترنت به عنوان یکی از مهم ترین مظاهر فناوری اطلاعات، امروزه نقش بسیار عمده ای را در ایجاد تحولات مربوط به جهانی شدن ایفا می کند. در حالی که زمان چندانی از شکل گیری و استفاده از این تکنولوژی نمی گذرد در اغلب کشورهای دنیا نرخ استفاده از آن در میان دولت ها، شرکت های بزرگ و کوچک و حتی خانوارها رشد چشم گیری داشته است، به موازات استفاده از فناوری اطلاعات در تمامی ابعاد حیات بشری، جهان به سرعت در حال تبدیل شدن به یک جامعه اطلاعاتی است. اینترنت و به ویژه آخرین دستاورد آن، یعنی شبکه جهان تحول بزرگی در فناوری اطلاعات به وجود (WWW) گستر وب آورده و تمام فعالیت های امروز بشر را به نوعی تحت تأثیر خود قرار داده است. در واقع اینترنت با قابلیت ها و امکاناتی که در اختیار ما قرار می دهد فصل نوینی در دسترس پذیری اطلاعات و ارتباطات انسانی محسوب می شود. سرعت گسترش این تکنولوژی به حدی است که تمام جوانب زندگی روزمره بشری را تغییر داده است. به همین دلیل گفته می شود، اگر کسی مهارت کافی در استفاده از این تکنولوژی را نداشته باشد؛ مانند فردی بی سواد در ایجاد ارتباط با دیگران دچار مشکل خواهد شد. به همین صورت اگر شرکت ها و سازمان ها خود را با این تغییرات گسترده و همه جانبه هماهنگ نسازند، به سرعت از عرصه تجارت حذف خواهند شد. برعکس آن هایی که خود را با این پدیده هماهنگ کنند، می توانند در این رقابت فشرده برنده باشند.

روش پژوهش

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

مطابق اطلاعات به دست آمده از اداره تربیت بدنی 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 داشته اند که از تعداد ۱۰۸۴ نفر حجم جامعه کل؛ ۳۳۴ نفر دانشجوی، ۷۰۰ نفر کارمند و ۵۰ نفر اعضای هیئت علمی بوده اند.

حجم نمونه با توجه به جمعیت آماری و جدول کرجسی و مورگان به تفکیک هر یک از جوامع اعضای هیئت علمی، دانشجو و کارمند انتخاب شده است. لذا حجم نمونه پژوهش حاضر در مجموع اعضای هیات علمی، دانشجو و کارمند ۷۰۰ نفر است. پس از مرحله تعیین حجم نمونه مورد نظر، از روش نمونه گیری تصادفی چند مرحله ای خوشه ای که می توان به وسیله آن نمونه معرف جامعه را انتخاب کرد و دقت بر آورد مورد نظر 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 آیتم ها و شاخص های فرهنگ سازی، اطلاع رسانی، آموزش، شبکه ارتباطی و انگیزه و علاقه با ۲۳ سؤال در طیف لیکرت ۵ درجه ای (کاملاً کاملاً موافقم، موافقم، بی نظرم، مخالفم و کاملاً کاملاً مخالفم) طراحی شد. آلفای کرونباخ پرسشنامه حاضر ۰/۷۸ و برای هر یک از مؤلفه های پژوهش

در عامل فرهنگ سازی ۰/۷۸، شبکه ارتباطی ۰/۷۶، آموزش ۰/۶۶، اطلاع رسانی ۰/۵۸ و انگیزه و علاقه ۰/۶۶ است. روایی سازه (تحلیل عاملی اکتشافی) نشان داد که ارزش های ویژه پنج عامل بزرگ تر از یک است و درصد پوشش واریانس مشترکین متغیرها برای این پنج عامل بر روی هم ۵۲/۶۳٪ کلورایانس متغیرها را تبیین می کند.

به منظور آگاهی از ویژگی های 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 جمع آوری اطلاعات، داده ها به وسیله نرم افزار SPSS-۲۱ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته ها

۸۷/۴٪ دانشجویان که ۱۹۰ نفر از نمونه پژوهشی را تشکیل می دهند کمتر از ۳۰ سال دارند و ۵۲/۶٪ را دختران و ۴۷/۴٪ را پسران تشکیل می دهند. ۶۹٪ از دانشجویان کارشناسی ارشد و ۲۳/۷٪ از آن ها مقطع کارشناسی هستند. ۹۲٪ از دانشجویان حاضر رشته تحصیلی شان 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 نمی شود.

همان طور که ملاحظه می شود، عامل شبکه ارتباطی با میانگین رتبه ای ۳/۵۶ در رتبه اول، عامل اطلاع رسانی با میانگین رتبه ای ۳/۲۲ در رتبه دوم، فرهنگ سازی با میانگین رتبه ای ۲/۹ در رتبه سوم، انگیزه و علاقه با میانگین رتبه ای ۲/۸۷ در رتبه چهارم و در نهایت آموزش با میانگین رتبه ای ۲/۴۶ در رتبه پنجم قرار گرفته است.

۵۹ نفر از نمونه های مورد پژوهش را اعضای آموزشی تشکیل می دهند که ۸۳٪ ایشان بالاتر از ۴۰ سال بوده و ۵۰٪ آن ها زن و ۴۹٪ مرد هستند و ۶۴٪ آن ها مقطع کارشناسی و کارشناسی و ۳۲٪ فوق تخصص و همچنین ۶۲٪ آن ها از دانشگاه پیام نور شهرستان اصفهان می باشند.

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. ($\chi^2 = 37/57 > 0/01$)، یکسان بودن رتبه (اولویت) این عوامل نیز پذیرفته نمی شود.

همان طور که ملاحظه می شود، عامل اطلاع رسانی با میانگین رتبه ای ۳/۶۴ در رتبه اول، عامل سبک ارتباطی با میانگین رتبه ای ۳/۳۲ در رتبه دوم، فرهنگ سازی با میانگین رتبه ای ۳/۲۵ در رتبه سوم، آموزش با میانگین رتبه ای ۲/۶۹ در رتبه چهارم و در نهایت انگیزه و علاقه با میانگین رتبه ای ۲/۱ در رتبه پنجم قرار گرفته است.

در نهایت ۲۵۱ نفر از نمونه های پژوهش حاضر کارکنان آموزشی و اداری هستند که ۵۶٪ از آن ها بالاتر از ۳۶ سال داشته. ۵۵٪ آن ها زن و ۴۴٪ آن ها مرد هستند. ۵۲٪ آن ها دارای مدرک تحصیلی کارشناسی و حدود ۳۰٪ آن ها بالاتر از کارشناسی ارشد هستند. ۲۷/۵٪ آن ها حوزه تحصیلی علوم انسانی داشتند و ۷۲/۵٪ آن ها 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 ($p < ۰/۰۵$) (بنابراین ادعای یکسان بودن رتبه (اولویت) عوامل پذیرفته نمی شود).

همان طور که ملاحظه می شود، عامل شبکه ارتباطی با میانگین رتبه ای ۳/۴۶ در رتبه اول، عامل فرهنگ سازی با میانگین رتبه ای ۳/۲۱ در رتبه دوم، اطلاع رسانی با میانگین رتبه ای ۳/۱۲ در رتبه سوم، آموزش با میانگین رتبه ای 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 داده های پژوهش و نرمال بودن آن ها توسط آزمون لوین مورد بررسی و تأیید قرار گرفت ($p < ۰/۰۰۱$) (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 گروه ها از آزمون تعقیبی LSD استفاده شد.

میان نظرات آزمودنی ها در رابطه با تأثیر فضای مجازی بر توسعه ورزش دانشگاهی بین گروه های 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 آیت ها و شاخص ها استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی صحیح نیست. از میان مؤلفه های اشاره شده شبکه ارتباطی در رتبه اول قرار دارد. بدین معنی که استفاده از شبکه های اجتماعی در فضای مجازی موجب ایجاد شبکه ارتباطی میان دانشجویان و تبادل اطلاعات ورزشی آن ها، جذب دانشجویان برای مشارکت در فعالیت ها 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 فعالیت های تحصیلی دسترسی بالایی به اینترنت دارند و از شبکه های اجتماعی در سطح وسیع برای برقراری ارتباطات اجتماعی انجام فعالیت تحصیلی استفاده می کنند.

بنابراین با توجه به کاربرد وسیع از شبکه های اجتماعی طبیعی است دانشجویان معتقدند که فضای مجازی به علت ظرفیت شبکه ارتباطی و ایجاد تعاملات اجتماعی و برقراری ارتباطات میان فردی به گسترش گروه های 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 به واسطه 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 هیئت علمی و دانشجویان این است که اعضای هیئت علمی آموزش را در رتبه چهارم ولی دانشجویان آموزش را در رتبه پنجم قرار می‌دهند. زیرا اعضای هیئت علمی 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 قابلیت هایی دارد که به عنوان اولین کتابخانه سراسر است و هر فردی در هر زمانی می تواند در آن شرکت کند و هرگز بسته نمی شود.

فضای مجازی زمینه ارتباط متقابل و تعاملی بودن افراد، سازمان ها و فعالیت های آن ها را فراهم می کند و بدون کمترین محدودیتی انسان می تواند با هر آنچه پیرامون خود است، تعامل داشته باشد، لذا در مدیریت ورزشی با استفاده از ظرفیت های اینترنت و فضای مجازی در زمینه اهداف ورزشی، می توان مدیریت و اینترنت را باهم تلفیق داد و همانند بسیاری از کشورهای پیشرفته یک مرکز اطلاع رسانی و مدیریتی جامع، سریع و شبانه روزی در زمینه ورزش ایجاد کرد.

همچنین نتایج این پژوهش در بخش دانشجویی و کارمندی بر نقش شبکه ارتباطی در اینترنت به عنوان مهم ترین عامل مؤثر در توسعه ورزش دانشگاهی تأکید دارد، لذا باید در محیط دانشگاه برای توسعه ورزش تشکیل شبکه های ارتباطی ورزشی در فضای مجازی بیشتر مدنظر قرار گیرد تا نفوذ فعالیت های ورزشی از طریق این شبکه های ارتباطی در جامعه دانشگاهیان به ویژه دانشجویان فراگیرتر شود. همچنین از آنجایی که نتایج این پژوهش در بخش اعضای هیات علمی نقش اطلاع رسانی را در فضای مجازی اولین و مهم ترین عامل مؤثر می داند، لذا باید در محیط دانشگاه برای توسعه ورزش، اطلاع رسانی ورزشی در اینترنت و فضای مجازی برای اعضای هیئت علمی بیشتر مدنظر قرار گیرد. بنابراین پیشنهاد می شود در محیط دانشگاه برای ایجاد بستر مناسب توسعه ورزش تشکیل شبکه های ارتباطی ورزشی در فضای مجازی بیشتر مدنظر قرار گیرد.

جدول ۱- رتبه بندی 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	اطلاع رسانی	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	فرهنگ سازی	۳/۲۵	۳
۲	شبکه ارتباطی	۳/۳۲	۲
۳	آموزش	۲/۶۹	۴
۴	اطلاع رسانی	۳/۶۴	۱
۵	انگیزه و علاقه	۲/۱	۵

جدول ۳- آزمون تعقیبی LSD برای تحلیل واریانس مقایسه نظرات دوبه دوی گروه ها در ابعاد استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش کشور و ارائه الگو

گروه های آزمودنی	میانگین تفاوت	خطای استاندارد	p-value
هیئت علمی	۰/۴۳ -	۰/۰۸	۰/۰۰۱
دانشجو	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
کارمند	۰/۲۳ -	۰/۰۷	۰/۰۰۴
دانشجو	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
کارمند			

هیئت علمی	۰/۲۸ -	۰/۰۶	۰/۰۱
دانشجو	۰/۰۸ -	۰/۰۴	۰/۱۱۱
کارمندان			
هیئت علمی	دانشجو	۰/۲۸	۰/۰۶
	کارمندان	۰/۲	۰/۰۴
	دانشجو	۰/۰۸	۰/۱۱۱

منابع

۱. 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.
۲. شاه ولی، م، و عربی ق و م بیژنی (۱۳۸۲). یادگیری دانش سه گانه. تهران. انتشارات نصوص.
۳. 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
۴. ابراهیم آبادی، حسین (۱۳۸۸). الگوی استفاده از اینترنت: محیط یادگیری و بافت فرهنگی و اجتماعی. فصل نامه تحقیقات فرهنگی. دوره . دوم. شماره ۷. ص ۹۷ ۱۱۸
۵. صباغ کرمانی، مجید و نجفی، نرگس (۱۳۸۴). تخمین تابع تقاضای اینترنت: مطالعه موردی شهر تهران. فصل نامه پژوهش نامه بازرگانی. شماره
۶. 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
۷. 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.
۸. هان، هارلی (۱۳۸۰). راهنمای جامع اینترنت. مترجم محمدرضا آیت الله زاده شیرازی. تهران. انتشارات موسسه آذین رایانه. چاپ نهم.
۹. اختر محقق، مهدی (۱۳۸۵). جامعه شناسی اینترنت. تهران. ناشر مهدی اختر محقق.
۱۰. 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