

اولویت مؤلفه‌های استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش دانشگاهی

کاملیا داودزاده: دانشجوی دوره کارشناسی ارشد، گروه تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد آیت اله آملی، آمل، ایران

سمیه برجعلی لو: دکتری روانشناسی آموزشی، دانشکده مجازی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران

علی محمد صفانیان: دانشیار، گروه علوم انسانی، دانشکده تربیت بدنی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران - نویسنده رابط:

A.m.safania@gmail.com

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۴/۱۱/۱۸

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۹/۲۶

چکیده

زمینه و هدف: ورزش یکی از عوامل موثر بر سلامت است و رسانه‌های نوین همچون اینترنت بر شکل دهی رفتار و نگرش افراد پیرامون ورزش، موثر است. پژوهش حاضر با هدف بررسی اولویت مؤلفه‌های استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش دانشگاهی انجام شده است.

روش کار: برای بررسی اولویت‌بندی مؤلفه‌های تأثیرگذار اینترنت در توسعه ورزش دانشگاهی میان دانشگاهیان، ۵۰۰ نفر از دانشگاهیان با نمونه‌گیری تصادفی چند مرحله‌ای خوشه‌ای انتخاب شدند. پرسشنامه تأثیر فضای مجازی بر توسعه ورزش دانشگاهی با ۲۳ سؤال در طیف لیکرت ۵ درجه‌ای طراحی شد. آلفای کرونباخ کل پرسش‌نامه ۰/۸۹ است.

نتایج: نتایج آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن رتبه (اولویت) عوامل میان دانشگاهیان پذیرفته نمی‌باشد. میان دانشجویان و کارکنان دانشگاه عامل شبکه ارتباطی به ترتیب با میانگین رتبه‌های ۳/۵۶ و ۳/۴۶ در رتبه اول و میان اعضای هیأت علمی عامل اطلاع رسانی با میانگین رتبه‌ای ۳/۶۴ در رتبه اول قرار داشت. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که امتیاز کلی کاربرد فضای مجازی در ورزش دانشگاهی ($F=9/776$ و در سطح $p<0/05$) میان سه گروه دانشجویان، کارکنان و اعضای هیأت علمی بطور معناداری متفاوت است.

نتیجه‌گیری: نتایج پژوهش حاضر نشان داد که اینترنت ظرفیت توسعه ورزش دانشگاهی را دارد. اینترنت به واسطه جذابیتی که میان مخاطبان دانشگاهی دارد، بستر مناسبی را برای فرهنگ سازی توسعه ورزش دانشگاهی فراهم می‌آورد. لذا لازم است مدیران و برنامه‌ریزان ورزش دانشگاهی با اتخاذ راهبردهایی مناسب از بستر اینترنت برای توسعه ورزش دانشگاهی استفاده کنند.

واژگان کلیدی: اینترنت، آموزش، شبکه ارتباطی، فرهنگ سازی، انگیزش و توسعه ورزش دانشگاهی

مقدمه

ترغیب افراد برای انجام حرکات ورزشی و فرهنگ سازی در 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 (Marwat et al. 2014) که در هریک از موارد یاد شده به واسطه اطلاع رسانی، آموزش، فرهنگ سازی و مشارکت اجتماعی در توسعه فرهنگ ورزشی از

ورزش به عنوان یک پدیده در زندگی بسیاری از افراد جامعه به ارتقای سطح بهداشت و تندرستی آنها کمک می‌کند (Dowling et al. 2012). فعالیت‌های بدنی منظم باعث افزایش سلامتی و کاهش مرگ و میر می‌شود و منافع سلامتی بسیاری مانند کاهش خطر بیماری‌های مزمن دارد (Malcolm 2014). از این رو توجه به ورزش و فعالیت‌های بدنی مورد توجه نظام سلامت است. لذا استفاده از ابزارهای مختلف برای

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 (Wangberg et al. 2015).

سازمان تربیت بدنی نیز بر بهبود عملکرد نهادهای ورزشی با استفاده از فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در حوزه سیستم عملیاتی و اطلاعاتی (همچون استفاده از نرم افزار)، شبکه ارتباطی (علوم ارتباطات و مخابرات) و آموزش الکترونیکی در ورزش تاکید دارد. در دهه اخیر استفاده از اینترنت چندین برابر شده است. تا جاییکه 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. جامعه شناسان بر این باور هستند که اینترنت بر جنبه فردی و اجتماعی افراد اثر به سزایی دارد (Broody et al. ; LaRose et al. 2001; 2000).

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. 2009). 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 Khosroshahi and Hashemi 2011). مطالعات نشان می‌دهد که دانشجویان دانشگاه بیشتر اوقات خود را با اینترنت سپری می‌کنند (Ryan Buckner et al. 2012; and Xenos 2011). از سویی دیگر اعضای هیات علمی

جایگاه ویژه‌ای برخوردار است (Aghapour 2012; Ghaforzadeh 2003; Ghasemi 2008). از این رو تحلیل نظریات و مبانی پژوهش نشان می‌دهد رسانه‌های جمعی به مثابه بزرگراه‌های اطلاعاتی و پل ارتباطی تأثیر گذار بر افکار عمومی، نقش مهمی در فرایند اطلاع رسانی، گفتمان سازی، آموزش، مشارکت اجتماعی و فرهنگ سازی ورزشی در جامعه و اعتلای ورزش کشور و توسعه و فراگیر نمودن آن بر عهده دارند (Khaledian et al. 2014).

با پیشرفت روزافزون فن‌آوری‌های نوین، رسانه‌ها نیز به موازات آنها پیشرفت چشمگیری پیدا کرده‌اند؛ که به علت قرار گرفتن آنها بر روی اینترنت با سرعت فوق العاده‌ای اطلاعات و اخبار منتشر می‌شود (Hutchins and Rowe 2013). به عقیده برخی از کارشناسان امروزه مفهوم رسانه در حوزه فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات با گذشته فرق کرده است و در کنار نرم افزارهای چند رسانه‌ای، واقعیت مجازی، بازی‌های رایانه‌ای و تلفن همراه، وب سایت ها و وبلاگ ها یکی از اشکال رسانه شناخته می‌شود (Smith and Kollock 1999).

اینترنت با حذف محدودیت رسانه‌های کهن، گزینه‌های مختلفی را برای ورزش امروز ارائه می‌کند (Bieber and Herbeck 2000). با اینترنت اطلاعات با حجم گسترده و به سرعت به دست کاربران ورزشی می‌رسد و شبکه‌های اجتماعی در ایجاد ارتباط میان آنها مؤثر است (Nazemi and Khoshemehr 2012). بنابراین از اینترنت برای تغییر رفتارهای سلامت محور همچون انجام فعالیت‌های بدنی و ورزشی استفاده میشود (Van den Berg et al. 2007). 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 (al. 2000; Napolitano and Marcus 2002). Wangberg و همکاران در پژوهش خود نشان دادند

هیات علمی، دانشجو و کارمند ۵۰۰ نفر است که بنا به افت احتمالی ۵۲۵ نفر انتخاب شدند. پس از مرحله تعیین حجم نمونه مورد نظر، از روش نمونه‌گیری تصادفی چند مرحله‌ای خوشه‌ای که می‌توان به وسیله آن نمونه معرف جامعه را انتخاب کرد و دقت برآورد مورد نظر را افزایش داد؛ استفاده شد (Gal et al. 1996).

پرسش‌نامه "فضای مجازی و توسعه ورزش دانشگاهی": پرسشنامه حاضر مولف ساخته است (Davoodzadeh et al. 2015). پرسشنامه حاضر در قالب ۵ عامل فرهنگ سازی، اطلاع رسانی، آموزش، شبکه ارتباطی و انگیزه و علاقه با ۲۳ سؤال در طیف لیکرت ۵ درجه‌ای (کاملاً موافقم، موافقم، بی‌نظم، مخالفم و کاملاً مخالفم) طراحی شد. آلفای کرونباخ پرسش‌نامه حاضر ۰/۸۹ و برای هر یک از مؤلفه‌های 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 ارزش‌های ویژه پنج عامل بزرگتر از یک است و درصد پوشش واریانس مشترک بین متغیرها برای این پنج عامل بر روی هم ۰/۵۲/۶۳ کل واریانس متغیرها را تبیین می‌کند.

به منظور 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 به وسیله نرم افزار SPSS-۲۱ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

نتایج

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

نیز به منظور تدریس و برقراری ارتباط و جمع‌آوری اطلاعات از اینترنت استفاده می‌کنند (Singh and Satya 2015). 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 (Wangberg et al. 2015) و رسانه‌های جمعی در گرایش دانشجویان دانشگاه به ورزش همگانی اثر مطلوبی داشته‌اند (Ghareh 2014). لذا در پژوهش حاضر در پی شناسایی اولویت مولفه‌های استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش دانشگاهی از دیدگاه دانشگاهیان (دانشجویان، اعضای هیات علمی و کارکنان) هستیم.

روش کار

پژوهش حاضر به شیوه مقطعی و بصورت توصیفی - تحلیلی انجام شد. جامعه آماری متشکل از دانشجویان، کارکنان و اعضای هیأت علمی دانشگاه علوم پزشکی تهران می‌باشند. مکان انجام پژوهش حاضر نیز، دانشگاه علوم پزشکی تهران به‌عنوان یکی از زیر مجموعه‌های وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی انتخاب شد. طبق اطلاعات بدست آمده از اداره تربیت بدنی دانشگاه علوم پزشکی تهران ۱۲۵۵ نفر از دانشجویان، کارکنان و اعضای هیات علمی این دانشگاه در بازه زمانی اردیبهشت لغایت تیرماه ۱۳۹۴ در اماکن و فضاهای ورزشی دانشگاه علوم پزشکی تهران در فعالیتهای ورزشی مشارکت داشته‌اند که از تعداد ۱۲۵۵ نفر حجم جامعه کل؛ ۳۸۰ نفر دانشجو، ۸۰۰ نفر کارمند و ۷۵ نفر اعضای هیات علمی بوده‌اند.

حجم نمونه با توجه به جمعیت آماری و جدول Morgan و Kregcie به تفکیک هر یک از جوامع اعضای هیات علمی، دانشجو و کارمند انتخاب شده است. لذا حجم نمونه پژوهش حاضر در مجموع اعضای

همچنین رتبه بندی کلی عوامل فرهنگ سازی، شبکه ارتباطی، آموزش، اطلاع رسانی و انگیزه و علاقه میان اعضای هیأت علمی براساس میانگین رتبه‌ای عوامل، در جدول ۴ ارائه شده است.

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

در نهایت ۲۵۱ نفر از نمونه‌های پژوهش حاضر کارمندان دانشگاه 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 پزشکی داشتند و ۷۲/۵٪ آنها حوزه تحصیلی غیر علوم پزشکی دارند.

بررسی اولویت عوامل موثر استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی میان جامعه پژوهشی کارکنان، به وسیله آزمون فریدمن که در جدول ۵ نمایش داده شده است نشان داد که عوامل سطح معناداری کم‌تر از ۰/۰۵ دارند ($p < 0/001$ ، $\chi^2 = 70/47$) بنابراین ادعای یکسان بودن رتبه (اولویت) عوامل پذیرفته نمی‌شود.

همچنین رتبه‌بندی همه عوامل براساس میانگین آنها، در جدول شماره ۶ ارائه شده است (جدول ۶).

همان طور که ملاحظه می‌شود، 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 رتبه‌ای ۲/۴۶ در رتبه پنجم قرار گرفته است.

برای بررسی تفاوت سه گروه دانشجو، کارمند و هیأت علمی پیرامون کاربرد فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی از آزمون تحلیل واریانس یک طرفه

هستند. ۹۲٪ از دانشجویان حاضر رشته تحصیلی شان علوم پزشکی می‌باشد.

برای بررسی اولویت عوامل موثر استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی میان دانشجویان و جهت بررسی یکسان بودن رتبه بندی (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 ($p < 0/001$ ، $\chi^2 = 58/39$)، بنابراین ادعای یکسان بودن رتبه (اولویت) این عوامل پذیرفته نمی‌شود (جدول ۱).

همچنین رتبه‌بندی کلی عوامل فرهنگ سازی، شبکه ارتباطی، آموزش، اطلاع رسانی و انگیزه و علاقه براساس میانگین عوامل میان جامعه پژوهشی دانشجویی، در جدول شماره ۲ ارائه شده است (جدول ۲).

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

۵۹ نفر از نمونه های مورد پژوهش را اعضای هیأت علمی تشکیل می‌دهند که ۸۳٪ ایشان بالاتر از ۴۰ سال بوده و ۵۰٪ آنها زن و ۴۹٪ مرد هستند و ۶۴٪ آنها مقطع PhD و ۳۲٪ فوق تخصص و همچنین ۶۲٪ آنها از جامعه علوم پزشکی می‌باشند.

بررسی اولویت عوامل مؤثر استفاده از فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی میان جامعه پژوهشی اعضای هیأت علمی، طبق نتایج آزمون فریدمن که در جدول شماره ۳ نمایش داده شده است، سطح معناداری کم‌تر از ۰/۰۵ است ($p < 0/001$ ، $\chi^2 = 37/57$)، بنابراین ادعای یکسان بودن رتبه (اولویت) این عوامل نیز پذیرفته نمی‌شود (جدول ۳).

بحث

پژوهش حاضر با رویکرد شناسایی اولویت مولفه های استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش دانشگاهی میان سه گروه دانشجویان، اعضای هیات علمی و کارکنان دانشگاه انجام شد.

نتایج آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن رتبه ها (اولویت) دانشجویان در مولفه های استفاده از اینترنت در توسعه ورزش دانشگاهی صحیح نمی باشد. از میان مولفه 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 آنها، جذب دانشجویان برای مشارکت در فعالیت ها و مسابقات ورزشی، پر کردن اوقات فراغت دانشجویان بویژه 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 (Woodley and Silvestri 2014) و از شبکه های اجتماعی در سطح وسیع برای برقراری ارتباطات اجتماعی و انجام فعالیت تحصیلی استفاده می کنند (Peluchette and Karl 2008; Fenwick 2014).

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 در دانشگاه کمک کند. از سویی دیگر ایشان به واسطه کاربرد وسیع اینترنت و کسب اطلاعات و جمع آوری اطلاعات (Metzger et al. 2003) 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 اطلاع رسانی و فرهنگ سازی در رتبه دوم و سوم قرار داشتند و مرتبه چهارم نیز به انگیزه و علاقه متعلق است و عامل آموزش در

(ANOVA) استفاده شد. پیش از انجام آزمون حاضر توزیع داده های پژوهش و نرمال بودن آنها توسط آزمون لوین مورد بررسی و تایید قرار گرفت ($p > 0.001$) (جدول ۷).

همان طور که جدول ۷ نشان می دهد عامل فرهنگ ($F=15.057$ و در سطح $p < 0.05$) شبکه ارتباطی ($F=5.41$ و در سطح $p < 0.05$)، آموزش ($F=7.85$) و در سطح $p < 0.05$)، عامل اطلاع رسانی ($F=8.15$) و در سطح $p < 0.05$) و امتیاز کلی کاربرد فضای مجازی در ورزش دانشگاهی ($F=9.776$ و در سطح $p < 0.05$) میان سه گروه تفاوت معنی داری دارد. از این رو برای نشان دادن تفاوت میان گروه ها از آزمون تعقیبی LSD استفاده شد (جدول ۸).

همان طور که در جدول ۸ مشاهده می شود اختلاف معنی داری میان نظرات آزمودنی ها در رابطه با تأثیر فضای مجازی بر توسعه ورزش دانشگاهی بین گروه های دانشجو، هیأت علمی و کارمند وجود دارد. در متغیر فرهنگ بین گروه دانشجو با هیأت علمی، بین گروه دانشجو با کارمندان، بین گروه هیأت علمی با دانشجو و کارمند با دانشجو اختلاف معنی داری وجود دارد. در متغیر شبکه ارتباطی بین گروه دانشجو و هیأت علمی و بین هیأت علمی و دانشجو اختلاف معنی دار وجود دارد. در متغیر آموزش بین گروه دانشجو و هیأت علمی، دانشجو و کارمندان، هیأت علمی و دانشجو و کارمند و دانشجو تفاوت معنی داری وجود دارد. در متغیر اطلاع رسانی میان نظرات دانشجو و هیأت علمی، هیأت علمی و دانشجو، هیأت علمی و کارمند و کارمند و هیأت علمی تفاوت معناداری وجود دارد. در نهایت در امتیاز کلی بین گروه دانشجو با هیأت علمی، بین هیأت علمی با دانشجو، بین هیأت علمی و کارمندان، کارمند و هیأت علمی تفاوت معناداری وجود دارد.

مرتبه پنجم قرار داشت زیرا استفاده از بستر الکترونیکی برای آموزش در ورزش برای آنها کم رنگ تر بود. آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن رتبه‌ها (اولویت) بین اعضای هیات علمی در مولفه‌های استفاده از اینترنت در توسعه ورزش دانشگاهی صحیح نمی‌باشد و عامل اطلاع رسانی در رتبه اول قرار دارد. استفاده از اینترنت در بزرگسالان اغلب به جهت جستجوی اطلاعات و جمع آوری اطلاعات می‌باشد (Lazinger et al. 1997; Rice 2006) به علت استفاده وسیع از اینترنت به جهت جمع آوری اطلاعات، (Adika 2003) اعضای هیات علمی معتقدند که فضای مجازی به جهت دسترسی سریع و وسیع اطلاعات در گسترش ورزش دانشگاهی و آگاهی رسانی اصول، مبانی و رویدادهای ورزشی مؤثر خواهد بود. در مرتبه دوم و سوم به ترتیب عامل شبکه ارتباطی و فرهنگ سازی است که اعضای هیأت علمی نیز به واسطه استفاده وسیع از اینترنت معتقد بودند که شبکه‌های اجتماعی در فضای مجازی قادر به توسعه فرهنگ ورزش دانشگاهی 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 هیأت علمی و دانشجویان این است که اعضای هیأت علمی آموزش را در رتبه چهارم ولی دانشجویان آموزش را در رتبه پنجم قرار می‌دهند. زیرا اعضای هیأت علمی به علت محدودیت زمانی و مکانی، از فضای مجازی برای آموزش استفاده می‌کنند.

مرتبه پنجم قرار داشت زیرا استفاده از بستر الکترونیکی برای آموزش در ورزش برای آنها کم رنگ تر بود. آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن رتبه‌ها (اولویت) بین اعضای هیات علمی در مولفه‌های استفاده از اینترنت در توسعه ورزش دانشگاهی صحیح نمی‌باشد و عامل اطلاع رسانی در رتبه اول قرار دارد. استفاده از اینترنت در بزرگسالان اغلب به جهت جستجوی اطلاعات و جمع آوری اطلاعات می‌باشد (Lazinger et al. 1997; Rice 2006) به علت استفاده وسیع از اینترنت به جهت جمع آوری اطلاعات، (Adika 2003) اعضای هیات علمی معتقدند که فضای مجازی به جهت دسترسی سریع و وسیع اطلاعات در گسترش ورزش دانشگاهی و آگاهی رسانی اصول، مبانی و رویدادهای ورزشی مؤثر خواهد بود. در مرتبه دوم و سوم به ترتیب عامل شبکه ارتباطی و فرهنگ سازی است که اعضای هیأت علمی نیز به واسطه استفاده وسیع از اینترنت معتقد بودند که شبکه‌های اجتماعی در فضای مجازی قادر به توسعه فرهنگ ورزش دانشگاهی 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 هیأت علمی و دانشجویان این است که اعضای هیأت علمی آموزش را در رتبه چهارم ولی دانشجویان آموزش را در رتبه پنجم قرار می‌دهند. زیرا اعضای هیأت 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 این رو از دیدگاه کارمندان، شبکه ارتباطی در رتبه اول به جهت توسعه ورزش دانشگاهی قرار دارد. زیرا پرسنل و کارکنان در محیط کار نیز مانند سایر افراد از اینترنت به صورت وسیع بهره می‌گیرند (Diamond and Freeman)

مرتبه پنجم قرار داشت زیرا استفاده از بستر الکترونیکی برای آموزش در ورزش برای آنها کم رنگ تر بود. آزمون فریدمن نشان داد که ادعای یکسان بودن رتبه‌ها (اولویت) بین اعضای هیات علمی در مولفه‌های استفاده از اینترنت در توسعه ورزش دانشگاهی صحیح نمی‌باشد و عامل اطلاع رسانی در رتبه اول قرار دارد. استفاده از اینترنت در بزرگسالان اغلب به جهت جستجوی اطلاعات و جمع آوری اطلاعات می‌باشد (Lazinger et al. 1997; Rice 2006) به علت استفاده وسیع از اینترنت به جهت جمع آوری اطلاعات، (Adika 2003) اعضای هیات علمی معتقدند که فضای مجازی به جهت دسترسی سریع و وسیع اطلاعات در گسترش ورزش دانشگاهی و آگاهی رسانی اصول، مبانی و رویدادهای ورزشی مؤثر خواهد بود. در مرتبه دوم و سوم به ترتیب عامل شبکه ارتباطی و فرهنگ سازی است که اعضای هیأت علمی نیز به واسطه استفاده وسیع از اینترنت معتقد بودند که شبکه‌های اجتماعی در فضای مجازی قادر به توسعه فرهنگ ورزش دانشگاهی 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 هیأت علمی و دانشجویان این است که اعضای هیأت علمی آموزش را در رتبه چهارم ولی دانشجویان آموزش را در رتبه پنجم قرار می‌دهند. زیرا اعضای هیأت علمی به علت محدودیت زمانی و مکانی، از فضای مجازی برای آموزش استفاده می‌کنند.

دانشجویان و کارکنان متفاوت خواهد بود، برداشت درست و منطقی از تکنولوژی‌های نوین در مخاطبین متفاوت است و حال آنکه جامعه مخاطب ورزشی در استفاده از فضای مجازی با حضور اعضای هیات علمی خواهان گسترش و بسط فرهنگ ورزش و بکارگیری نحوه صحیح این فضا برای گسترش ورزش خواهد بود.

در عامل فرهنگ میان دیدگاه کارمندان و اعضای هیأت علمی تفاوت وجود ندارد اما میان دیدگاه سایر گروه‌ها تفاوت معناداری وجود دارد. لذا کارکنان و اعضای هیأت علمی به علت اشتراک در سن، اشتراک در نسل تحصیلی و فرهنگی، درک موضوعات و اهداف دانشگاه، دارا بودن و تبعیت از قوانین و بخشنامه‌های مشترک در بسیاری از موارد، حس تعلقات سازمانی، نوع استخدام و سابقه خدمت و بسیاری از موارد دیگر دیدگاه مشترکی در زمینه فرهنگ سازی فضای مجازی برای توسعه ورزش دانشگاهی دارند.

در خصوص عامل شبکه ارتباطی فقط میان دیدگاه دانشجویان و اعضای هیأت علمی تفاوت معنی داری وجود دارد؛ لذا به نظر می‌رسد که برداشت دانشجویان در بکارگیری شبکه ارتباطی و شبکه‌های اجتماعی جهت بکارگیری توسعه ورزش دانشگاهی با اعضای هیأت علمی متفاوت است زیرا هر دو گروه معتقد هستند که از این بستر در توسعه ورزش دانشگاهی می‌توان استفاده کرد ولی چگونگی بکارگیری آن میان دو گروه متفاوت است، دانشجویان به دلیل سن کمتر و قابلیت انعطاف پذیری بیشتر با تکنولوژی‌های نوین، در استفاده از فضای مجازی بدون در نظر گرفتن تعلقات سازمانی در یک دانشگاه رفتار خواهند کرد و شاید جنبه فراغتی در ایجاد شبکه ارتباطی برای توسعه ورزش برای آنها از اهمیت بالاتری برخوردار باشد؛ در حالیکه اعضای هیأت علمی برای ایجاد شبکه ارتباطی در توسعه ورزش بسیاری از جنبه‌های محدودیت زمانی خود و استفاده بهینه و منطقی از این فضا را در نظر دارند، لذا تفاوت دیدگاه در میان دانشجویان و اعضای هیات علمی می‌تواند یک تفاوت نگرشی و به دلیل تفاوت در دو نسل علمی مختلف باشد.

رفتار، نگرش و ایجاد فرهنگ سازی در امر ورزش دانشگاهی خواهد شد.

نتایج پژوهش حاضر نشان داد که در امتیاز کلی کاربرد فضای مجازی بر توسعه ورزش دانشگاهی میان سه گروه تفاوت معنی داری وجود دارد و نیز در عوامل فرهنگ، شبکه ارتباطی، آموزش، علاقه و انگیزه و در نهایت عامل اطلاع رسانی میان سه گروه تفاوت معنی-داری مشاهده شد. امتیاز میانگین کل پرسشنامه میان اعضای هیأت علمی $M=4/26$ با انحراف استاندارد $SD=0/31$ بیش از دو گروه دیگر است. در عامل فرهنگ نیز امتیاز اعضای هیات علمی $M=4/34$ با انحراف استاندارد $SD=0/49$ بیش از سایر گروه‌هاست. در سایر عوامل نیز امتیاز اعضای هیات علمی به ترتیب شبکه ارتباطی، آموزش، اطلاع رسانی و در نهایت علاقه و انگیزه بیش از گروه دانشجویان و کارکنان است.

همان طور که نتایج آزمون تعقیبی LSD نشان داد میان نظرات دانشگاهیان در رابطه با تأثیر فضای مجازی بر توسعه ورزش دانشگاهی تفاوت وجود دارد. لذا در امتیاز کلی میان نظرات کارمندان و دانشجویان تفاوت وجود ندارد. ولی در سایر گروه‌ها میان نظرات اعضای هیأت علمی با دانشجویان و کارمندان تفاوت وجود دارد. بنابراین به علت تفاوتی که از جهت سن، تحصیلات و نوع شغلی که میان گروه‌های مختلف وجود دارد؛ طبیعی است که تفاوت معنی دار دیدگاهی از جهت کاربرد تأثیر فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی در میان آنها وجود داشته باشد.

همانطور که در امتیاز میانگین‌ها اشاره شد در میان تمام گروه‌ها، اعضای هیأت علمی معتقد بودند که فضای مجازی در توسعه ورزش دانشگاهی مؤثر واقع خواهد بود زیرا این قشر به علت محدودیت مکانی و زمانی نیاز به ابزاری دارند که محدودیت‌های حاضر را مرتفع سازد (White and Selwyn 2012; Jelfs and Richardson 2013). همچنین نحوه کاربری اعضای هیات علمی به تناسب موضوع مورد نظر با کاربری

اینترنت زمینه ارتباط متقابل و تعاملی بودن افراد، سازمان‌ها و فعالیت‌های آنها را فراهم می‌کند و بدون کم‌ترین محدودیتی انسان می‌تواند با هر آن چه 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 با هم 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 به عنوان 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 بویژه 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 هیات علمی بیشتر مدنظر قرار گیرد. بنابراین پیشنهاد می‌شود در محیط دانشگاه برای ایجاد بستر مناسب و توسعه ورزش تشکیل شبکه‌های ارتباطی ورزشی در فضای مجازی بیشتر مدنظر قرار گیرد.

تشکر و قدردانی

پژوهش حاضر قسمتی از پایان‌نامه نویسنده اول مقاله می‌باشد که در این زمینه از همکاری صمیمانه گروه تربیت بدنی دانشگاه آزاد اسلامی واحد آیت‌اله آملی، اداره کل تربیت بدنی وزارت بهداشت، دانشکده مجازی و مدیریت تربیت بدنی دانشگاه علوم پزشکی تهران برای انجام این پژوهش، کمال تشکر را داریم.

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 (Wolfradt and Doll 2001) و می‌توان از آن برای توسعه ورزش دانشگاهی 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 برنامه ریزی هدفمند و متناسبی را در ورزش تدوین و اجرا سازند.

نتیجه‌گیری

اینترنت 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 چند رسانه‌ای بودن، فوق‌متنی عمل کردن، تعاملی بودن، داشتن خصیصه بایگانی و مجازی بودن قابلیت‌هایی دارد که به عنوان اولین کتابخانه سراسری است و هر فردی در هر زمانی می‌تواند در آن شرکت کند و هرگز بسته نمی‌شود.

جدول ۱- آزمون رتبه بندی فریدمن میان دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی تهران

رتبه	میانگین رتبه	تعداد	p-value
۳	۲/۹	۱۹۰	۰/۰۰۱
۱	۳/۵۶		
۵	۲/۴۶		
۲	۳/۲۲		
۴	۲/۸۷		

جدول ۲- رتبه بندی عوامل مؤثر فضای مجازی بر توسعه ورزش میان دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی تهران

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

جدول ۳- آزمون رتبه بندی فریدمن میان اعضای هیأت علمی دانشگاه علوم پزشکی تهران

رتبه	میانگین رتبه	تعداد	p-value
۳	۳/۲۵	۵۹	۰/۰۰۱
۲	۳/۳۲		
۴	۲/۶۹		
۱	۳/۶۴		
۵	۲/۱		

جدول ۴- رتبه بندی عوامل مؤثر فضای مجازی بر توسعه ورزش میان اعضای هیأت علمی دانشگاه علوم پزشکی تهران

رتبه	میانگین رتبه	عوامل مؤثر	ردیف
۳	۳/۲۵	فرهنگ سازی	۱
۲	۳/۳۲	شبکه ارتباطی	۲
۴	۲/۶۹	آموزش	۳
۱	۳/۶۴	اطلاع رسانی	۴
۵	۲/۱	انگیزه و علاقه	۵

جدول ۵- آزمون رتبه بندی فریدمن میان کارمندان دانشگاه علوم پزشکی تهران

رتبه	میانگین رتبه	رتبه	رتبه
۱	۳/۲۱	۲	۲
۲	۳/۴۶	۱	۱
۳	۲/۷۵	۴	۴
۴	۳/۱۲	۳	۳
۵	۲/۴۶	۵	۵

جدول ۶- رتبه بندی عوامل مؤثر فضای مجازی بر توسعه ورزش میان کارمندان دانشگاه علوم پزشکی تهران

رتبه	میانگین رتبه	رتبه	رتبه
۱	۳/۲۱	۲	۲
۲	۳/۴۶	۱	۱
۳	۲/۷۵	۴	۴
۴	۳/۱۲	۳	۳
۵	۲/۴۶	۵	۵

جدول ۷- نتایج آزمون تحلیل واریانس ANOVA ابعاد استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش دانشگاهی (DF=2)

عامل ها	مجموع مربعات	میانگین مجموع مربعات	آزمون F	p-value
فرهنگ	۱۰/۱۷۵	۵/۰۸۸	۱۵/۵۷	۰/۰۰۱
شبکه ارتباطی	۲/۵۲۶	۱/۲۶۳	۵/۴۱	۰/۰۰۵
آموزش	۶/۷۰۱	۳/۳۵	۷/۸۵	۰/۰۰۱
اطلاع رسانی	۷/۰۱۲	۳/۵۰۶	۸/۵	۰/۰۰۱
انگیزه و علاقه	۲/۳۱۶	۱/۱۵۸	۲/۲۴	۰/۱۰۷
امتیاز کلی پرسشنامه	۳/۷۸۳	۱/۸۹۱	۹/۷۷۶	۰/۰۰۱

جدول ۸- آزمون تعقیبی LSD برای تحلیل واریانس مقایسه نظرات دو به دوی گروه‌ها در ابعاد استفاده از اینترنت برای توسعه ورزش دانشگاهی

مولفه	گروه‌های آزمودنی	میانگین تفاوت	خطای استاندارد	p-value
دانشجو	هیات علمی	- ۰/۴۳	۰/۰۸	۰/۰۰۱
	کارمندان	- ۰/۲۱	۰/۰۵	۰/۰۰۱
هیات علمی	دانشجو	۰/۴۳	۰/۰۸	۰/۰۰۱
	کارمندان	۰/۲۲	۰/۰۸	۰/۰۲۲
کارمند	دانشجو	۰/۲۱	۰/۰۵	۰/۰۰۱
	هیات علمی	- ۰/۲۲	۰/۰۸	۰/۰۲۲
دانشجو	هیات علمی	- ۰/۲۳	۰/۰۷	۰/۰۰۴
	کارمندان	- ۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۱۶۸
هیات علمی	دانشجو	۰/۲۳	۰/۰۷	۰/۰۰۴
	کارمندان	۰/۱۴	۰/۰۶	۰/۰۸۸
کارمند	دانشجو	۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۱۶۸
	هیات علمی	- ۰/۱۴	۰/۰۶	۰/۰۸۸
دانشجو	هیات علمی	- ۰/۳۴	۰/۰۹	۰/۰۰۱
	کارمندان	- ۰/۱۸	۰/۰۶	۰/۰۱۰
هیات علمی	دانشجو	۰/۳۴	۰/۰۹	۰/۰۰۱
	کارمندان	۰/۱۶	۰/۰۹	۰/۱۹۸
کارمند	دانشجو	۰/۱۸	۰/۰۶	۰/۰۱۰
	هیات علمی	- ۰/۱۶	۰/۰۹	۰/۱۹۸
دانشجو	هیات علمی	- ۰/۳۶	۰/۰۹	۰/۰۰۱
	کارمندان	۰/۰۱	۰/۰۶	۰/۹۸۱
هیات علمی	دانشجو	۰/۳۶	۰/۰۹	۰/۰۰۱
	کارمندان	۰/۳۷	۰/۰۹	۰/۰۰۱
کارمند	دانشجو	- ۰/۰۱	۰/۰۶	۰/۹۸۱
	هیات علمی	- ۰/۳۷	۰/۰۹	۰/۰۰۰
دانشجو	هیات علمی	- ۰/۲۸	۰/۰۶	۰/۰۰۱
	کارمندان	- ۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۱۱۱
هیات علمی	دانشجو	۰/۲۸	۰/۰۶	۰/۰۰۱
	کارمندان	۰/۲	۰/۰۶	۰/۰۰۴
کارمند	دانشجو	۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۱۱۱
	هیات علمی	- ۰/۲	۰/۰۶	۰/۰۰۴

References

- 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. 211-232). 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., 2000. Health information, the Internet, and the digital divide. *Health Affairs*, **19**(6), pp. 255-265.
- Buckner, J.E.V., Castille, C.M., and Sheets, T.L., 2012. The Five Factor Model of personality and employees' excessive use of technology. *Computers in Human Behavior*, **28**, pp.1947-1953.
- Davis, R.A., Flett, G.L. and Besser, A., 2002. Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: Implications for pre-employment screening. *Cyber Psychology & Behavior*, **5**(4), pp. 331-345.
- Davoodzadeh, K., Safania, A.M., Borjalilu, S., 2015. Effect of cyberspace on the development of college sport, Islamic Azad University, Ayatollah Amoli Branch, A Thesis presented for M.A In Sport Management. [In Persian].
- Diamond, W.J. and Freeman, R.B., 2002. Will unionism prosper in cyberspace? The promise of the Internet for employee organization. *British Journal of Industrial Relations*, **40**(3), pp. 569-596.
- Dowling, F., Fitzgerald, H. and Flintoff, A., 2012. Equity and difference in physical education, youth sport and health: A narrative approach. Routledge.
- Fenwick, T., 2014. Social media and medical professionalism: Rethinking the debate and the way forward. *Academic Medicine*, **89**(10), pp. 1331-1334.
- Gall, M.D., Borg, W.R. and Gall, J.P., 1996. *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Ghaforzadeh, F., 2003. Study physical education specialist's attitude to the role of mass media (radio, TV and newspapers) the tendency of people to athletics and universal, *harekat*, **1**(2), pp. 57-78 [In Persian].
- Ghareh, M., Gholipoor, N. and Anet, Z., 2014. The Role of Mass Media at Al-Zahra university students tend to sport, communication management in sports media, **1**(2), pp. 40-47 [In Persian].
- Ghasemi, H., 2008. Sports media activity in Tehran, bamdad ketab. [In Persian].
- Jelfs, A. and Richardson, J.T., 2013. The use of digital technologies across the adult life span in distance education. *British Journal of Educational Technology*, **44**(2), pp.338-351.
- Khaledian, M., Mostafaei, F., Samadi, M. and Kia, F., 2014. The role of mass media in the development of sport, communication management in sport media. **1**(2), pp. 48-55 [In Persian].
- King Yee, H.S., Luan, W.S., Mohd Ayub, AF. and Mahmud, R., 2009. A Review of the Literature: Determinants of Online Learning among Students. *European Journal of Social Sciences*. **8**(2), pp. 246-252.
- LaRose, R., Mastro, D. and Eastin, M.S. 2001. Understanding Internet usage: A social-cognitive approach to uses and

- gratification. *Social Science Computer Review*, 19, pp. 395–413.
- Lazinger, S.S., Barllan, J. and Peritz, B.C., 1997. Internet use by faculty members in various disciplines: a comparative case study. *Journal of the American Society for Information Science*, 48(6), pp. 508-518.
- Malcolm, D., 2014. Sport, medicine and health: a research agenda for social scientists.
- Marcus, B.H., Nigg, C.R., Riebe, D. and Forsyth, L.H., 2000. Interactive communication strategies: implications for population-based physical-activity promotion. *Am J Prev Med*, 19(2), pp. 121-126.
- Marwat, M.K., Waseem, M., Khattak, H., Abbas, A. and Bi, I.B., 2014. Mass Media and Promotion of Sport (Historical Perspectives). *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*, 3(3).
- Metzger, M.J., Flanagin, A.J. and Zwarun, L., 2003. College student Web use, perceptions of information credibility, and verification behavior. *Computers & Education*, 41(3), pp. 271-290.
- Napolitano, M.A. and Marcus, B.H., 2002. Targeting and tailoring physical activity information using print and information technologies. *Exerc Sport Sci Rev*, 30(3), pp. 122-128.
- Nazemi, Y. and Khoshemehr, A.H., 2012. Media and its impact on sports. *International Journal of Sport Studies*, 2(12), pp. 624-630.
- Peluchette, J. and Karl, K., 2008. Social networking profiles: An examination of student attitudes regarding use and appropriateness of content. *Cyber Psychology & Behavior*, 11(1), pp. 95-97.
- Rice, R.E., 2006. Influences, usage, and outcomes of Internet health information searching: multivariate results from the Pew surveys. *International journal of medical informatics*, 75(1), pp. 8-28.
- Ryan, T. and Xenos, S., 2011. Who uses Facebook? An investigation into the relationship between the Big Five, shyness, narcissism, loneliness, and Facebook usage. *Computers in Human Behavior*, 27, pp. 1658–1664.
- Singh, B.J. and Satya, P., 2015. Usage of Internet by Faculty Members of Mahrshi Dayanand University, Rohtak: A Survey. *Asian Journal of Library and Information Science*, 5(3-4), pp. 63-71.
- Smith, M.A. and Kollock, P., 1999. Communities in cyberspace. Psychology Press.
- Van den Berg, M.H., Schoones, J.W. and Vliet Vlieland, T.P.M., 2007. Internet-based physical activity interventions: a systematic review of the literature. *J Med Internet Res*, 9(3), e26.
- Wangberg, S.C., Sørensen, T. and Andreassen, H.K., 2015. Using the Internet to Support Exercise and Diet: A Stratified Norwegian Survey. *Medicine* 2.0, 4(2), e3.
- White, P. and Selwyn, N., 2012. Learning online? Educational Internet use and participation in adult learning, 2002 to 2010. *Educational Review*, 64(4), pp. 451-469.
- Wolfradt, U. and Doll, J., 2001. Motives of adolescents to use the Internet as a function of personality traits, personal and social factors. *Journal of Educational Computing Research*, 24(1), pp. 13-27.
- Woodley, C. and Silvestri, M., 2014. The internet is forever: Student indiscretions reveal the need for effective social media policies in academia. *American Journal of Distance Education*, 28(2), pp. 126-138.

Prioritization of factors influencing use of the Internet to expand sports in a university environment

Davoodzadeh, K., M.A. Student, Department of Physical Education and Sports Science, Ayatollah Amoli Branch, Islamic Azad University, Amol, Iran

Borjalilu S., Ph.D. Educational Psychology, Virtual School, Tehran University of Medical Sciences, Tehran, Iran

Safania, AM., Ph.D. Associate Professor, Department of human Sciences, School of Physical Education, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran- Corresponding author: A.m.safania@gmail.com

Received: Dec 17, 2016

Accepted: Feb 7, 2016

Abstract

Background and Aim: Exercise is one of the major factors influencing health. Modern media such as the Internet can play an important role in shaping an individual's attitude towards physical exercise and behavior. This study aimed to identify priority of factors influencing use of the Internet to expand physical exercise in a university environment.

Materials and Methods: A 23-item questionnaire (Cronbach's alpha = 0.98) was designed to test the effect of virtual environment on expanding physical exercise among the university staff, faculty and students (Likert scale; 1, fully disagree to 5, fully agree). A sample of 500 individuals were selected by cluster-sampling and completed the questionnaire.

Results: The data showed that, based on the Friedman test, priority factors were not similar among the different categories of university audiences ($p < 0/001$). While among the students and the staff the communication network factor ranked first, with an average rank of 3.56 and 3.46, respectively, among the faculty members it was information that ranked first, with an average rank of 3.64. Further analysis of the data showed a statistically significant difference among the three groups of university audiences – students, faculty and staff – as regards the total score of cyberspace application in university sport ($F = 9.776$, $p < 0.05$). There was no difference between the two genders. ($t = 0.78$, $p < 0.5$).

Conclusion: The findings show that the Internet can be quite effective in expanding university sport. It can provide an appropriate tool or substrate for expanding physical exercise/sport due to its popularity among university audiences. Hence, it is essential that university sport managers and planners use this cyberspace substrate to expand university sport by adopting appropriate relevant strategies.

Keywords: Internet, Education, Communication Network, Culture building, University Sport expansion