



Identifying factors affecting the development of e-government in the Ministry of Sports and Youth

Seyed Mohammad Mousavi Fakhr

PhD student, Department of Physical Education and Sport Sciences, Shushtar Branch, Islamic Azad University, Shushtar, Iran

Atousa Ghasemi Nejad Dehkordi*

Assistant Professor, Department of Physical Education, Ahvaz Branch, Islamic Azad University, Ahvaz, Iran

Elham Moradi

Assistant Professor, Department of Physical Education and Sport Sciences, Izeh Branch, Islamic Azad University, Izeh, Iran

Abstract

Electronic government in the Ministry of Sports and Youth is one of the important phenomena resulting from the use of information and communication technology, the implementation of which has had a profound change in the way of life, administration and leadership of countries, and is a combination of information technology and the web information network, which aims It is the direct provision of services to citizens, government employees, commercial sectors and other government sectors, therefore the purpose of this research is to identify the factors affecting the development of e-government in the Ministry of Sports and Youth. The current research method is qualitative with Glazer's approach and of an exploratory type. The statistical population included experts (members of the university's faculty - deputy ministers of the Ministry of Sports and Youth - senior managers of the Ministry of Sports and Youth). Field of study and having scientific writings related to the brand, having managerial positions and executive experience in the field of the present research were among the selection indicators for the initial list of experts. The sampling method was used as non-probability sampling, with targeted selection and with maximum diversity or heterogeneity. The sample size in this research was equal to 14 people based on the theoretical saturation index. The measurement tool was open interview and was analyzed based on three stages of open, central and selective coding. Based on data analysis, 73 primary concepts, 13 main categories were identified. The factors identified in this research include infrastructural factors, socio-cultural factors, organizational management factors, financial and economic factors, creating a platform for access to digital content, access to online services, human capital, system quality, information quality, trust, citizen satisfaction, usefulness. Perceived and perceived ease of use.

Key words: Electronic infrastructure, development, electronic government, Ministry of Sports and Youth.

* Corresponding Author: E-mail: ghaseminezhad-sport@yahoo.com

How to Cite: Mousavi Fakhr S. M, Ghasemi Nejad Dehkordi A, Moradi E. Identifying factors affecting the development of e-government in the Ministry of Sports and Youth, Journal of Innovation in Sports Management, 2025; 3(4):21-34.



شناسایی عوامل موثر بر توسعه دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان: یک مطالعه کیفی

سید محمد موسوی فخر

ایران

آتوسا قاسمی نژاد دهکردی*

استادیار گروه تربیت بدنی، واحد اهواز، دانشگاه آزاد اسلامی، اهواز، ایران

الهام مرادی

استادیار گروه تربیت بدنی و علوم ورزشی، واحد اهواز، دانشگاه آزاد اسلامی، اهواز، ایران

چکیده

دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان یکی از پدیده های مهم حاصل از به کارگیری فناوری اطلاعات و ارتباطات است که پیاده سازی آن تحولی بس عمیق در نحوه زندگی، اداره و رهبری کشورها داشته و ترکیبی از فناوری اطلاعات و شبکه اطلاع رسانی وب است که هدف آن، ارائه مستقیم خدمات به شهروندان، کارکنان دولت، بخشهای تجاری و سایر بخشهای دولت است از این رو هدف از این پژوهش شناسایی عوامل موثر بر توسعه دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان است. روش پژوهش حاضر کیفی با رویکرد گلیزر و از نوع اکتشافی است. جامعه آماری شامل صاحب نظران (اعضای هیئت علمی دانشگاه - معاونان وزارت ورزش و جوانان - مدیران ارشد وزارت ورزش و جوانان) بودند. رشته تحصیلی و داشتن تالیفات علمی مرتبط با برند، دارا بودن سمت های مدیریتی و تجارب اجرایی در حوزه پژوهش حاضر از جمله شاخص های انتخاب لیست اولیه صاحب نظران بود. روش نمونه گیری به صورت نمونه گیری غیر احتمالی، با انتخاب هدفمند و با حداکثر تنوع یا ناهمگونی استفاده شد. اندازه نمونه در این پژوهش بر مبنای شاخص اشباع نظری برابر با ۱۴ نفر بود. ابزار اندازه گیری مصاحبه باز بود و بر مبنای سه مرحله کدگذاری باز، محوری و گزینشی تحلیل شد. بر مبنای تحلیل داده ها ۷۳ مفهوم اولیه، ۱۳ مقوله اصلی شناسایی شد. عوامل شناسایی شده در تحقیق حاضر شامل عوامل زیرساختی، عوامل اجتماعی فرهنگی، عوامل مدیریتی سازمانی، عوامل مالی اقتصادی، بستر سازی برای دسترسی به محتوای دیجیتال، دسترسی به خدمات آنلاین، سرمایه انسانی، کیفیت سیستم، کیفیت اطلاعات، اعتماد، رضایت شهروندان، سودمندی ادراک شده و سهولت کاربرد ادراک شده بود.

واژه های کلیدی: زیرساخت های الکترونیکی، توسعه، دولت الکترونیک، وزارت ورزش و جوانان.

* نویسنده مسئول: E-mail: ghaseminezhad-sport@yahoo.com

موسوی فخر سید محمد، قاسمی نژاد دهکردی آتوسا، مرادی الهام، شناسایی عوامل موثر بر توسعه دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان: یک مطالعه کیفی، فصلنامه نوآوری در مدیریت ورزشی، زمستان ۱۴۰۳، ۳(۴): ۲۱-۳۴.

مقدمه

در عصر حاضر، فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات به یکی از ارکان اصلی پیشرفت و توسعه در بخش‌های مختلف دولتی و خصوصی تبدیل شده‌اند. به‌ویژه در زمینه مدیریت دولتی، مفهوم دولت الکترونیک به‌عنوان یک راهبرد کلیدی برای بهبود کارایی، شفافیت و پاسخگویی در ارائه خدمات عمومی مطرح شده است. دولت الکترونیک با بهره‌گیری از فناوری‌های دیجیتال، امکان تسهیل فرآیندهای اداری، کاهش هزینه‌های اجرایی، و بهبود دسترسی به خدمات عمومی را فراهم می‌آورد. این تحول در شیوه‌های مدیریتی و ارائه خدمات، نه تنها به نفع شهروندان است، بلکه می‌تواند به نهادهای دولتی نیز کمک کند تا عملکرد خود را بهبود بخشند و مشکلات سنتی را برطرف کنند (قلی پورسوته و همکاران، ۱۳۹۸). با ورود به عصر جدید که آن را عصر اطلاعات نامیده‌اند، زندگی انسانها و روابط بین آنها دچار دگرگونی گردیده است. تحول گسترده در زمینه «فن آوری اطلاعات و ارتباطات» به وقوع پیوسته است (کار و همکاران^۱، ۲۰۲۱). اینترنت، کامپیوترهای شخصی، تلفن همراه، ماهواره و دیگر وسایل ارتباطی پیشرفته باعث تغییر در شیوه کار کردن، روش‌های کسب و کار، آموزش، ارتباطات، فرهنگ و دیگر جنبه‌های زندگی انسان‌ها شده است و به دنبال آن روابط شهروندان با دولت نیز در حال تغییر است (لی و همکاران، ۲۰۱۷).

برای دستیابی به فناوری اطلاعات باید به سمت ایجاد دولت الکترونیک پیش رفت. فرایند توسعه و پیاده‌سازی دولت الکترونیک یک فرایند پویا و جامع است. نکته‌ای که در اینجا باید به آن اشاره کرد، آن است که با توجه به اینکه شرایط کشورهای جهان تا حدودی با یکدیگر متفاوت است و هر یک از پیاده‌سازی دولت الکترونیک مقاصد ویژه‌ای را دنبال می‌کنند، با این وجود نمی‌توان روش یکتایی را برای همه کشورها تجویز کرد. فرایند توسعه دولت الکترونیک باید بر پایه شناخت و تحلیل درست از شرایط محیطی انجام گیرد. به عبارت دیگر، فرایند الکترونیکی کردن دولت ماهیتی استراتژیک دارد (اوسمین و همکاران^۲، ۲۰۱۹). ایران از نظر توسعه یافتگی

دولت الکترونیک، پس از کشورهای عربستان، ارمنستان، ترینیداد، توباگو، اندونزی و جامائیکا رتبه ۲۲ جهان را دارد (فیضی و همکاران، ۱۳۸۴). رتبه ذکر شده بیانگر این واقعیت است که متأسفانه در کشور ما، دولت الکترونیک هنوز جایگاه شایسته خود را نیافته است. همچنین کشورمان در سال ۱۳۸۴ در میان ۲۰۶ کشور دنیا در زمینه بکارگیری دولت الکترونیک، رتبه ۱۰۸ را کسب کرده بود (فیضی و همکاران، ۱۳۸۴). در واقع علی‌رغم بکارگیری دولت الکترونیک در بعضی از بخش‌ها نتوانسته است چندان باعث بهبود فرایندها، رضایتمندی مردم، ارتباط مستقیم با مردم و همچنین ارائه بازخورد به شهروندان شود. شاخص دولت الکترونیک در ایران با متوسط وضعیت جهانی فاصله دارد که این شاخص در جهان برابر ۱۰۶۲ و در ایران ۱۰۳۱ است، این شاخص با اندازه‌گیری معیارهایی از قبیل تعداد رایانه‌های شخصی، تعداد میزبانان اینترنت، افراد دارای دسترسی به اینترنت و تعداد خطوط تلفن ثابت و همراه مشخص می‌گردد (قلی پورسوته و همکاران، ۱۳۹۸). از سوی دیگر، کاربرد فناوری اطلاعات در بخش دولتی و استفاده از آن در جهت ارائه خدمات و اطلاعات به بخش عمومی (دولت الکترونیک در ایران، چندین سال مورد توجه مدیران قرار گرفته است و کارهای اجرایی خوبی در حوزه‌های مختلف بخصوص در وزارت علوم و تحقیقات انجام شده است (رستم‌زاده و همکاران، ۱۳۹۸). همچنین می‌توان اظهار کرد بخش عمده‌ای از مسائل امروز جامعه، مشکلات مراجعه حضوری به ادارات دولتی، ایجاد ترافیک سنگین و اتلاف وقت شهروندان، نارضایتی ارباب رجوع از طولانی شدن روند انجام کار در ادارات دولتی و موارد دیگر از جمله مشکلاتی است که به واسطه ناآگاهی مردم از تنوع خدمات دولت الکترونیک و نادیده گرفتن سهولت استفاده از آنهاست، به وجود می‌آید و سالانه هزینه‌های زیادی را به دولت و شهروندان تحمیل می‌کند (لام^۳، ۲۰۱۴). از طرفی ورزش در کشور ما جایگاه بسیار مهمی دارد، افراد زیادی وقت خود را به ورزش کردن و دیدن رویدادهای ورزشی اختصاص می‌دهند که وظیفه خدمت‌رسانی و پیگیری این امور در کشورمان به عهده وزارت ورزش و جوانان می‌باشد،

¹ Kar et al² Osmin et al³ Lam et al

قالب ۲۸ مقوله و ۶۲ کد مفهومی مشخص شد و در دل ابعاد ۶ گانه مدل پارادایمی به صورت موجبات علی، مقوله اصلی: حکمرانی خوب الکترونیک در وزارت ورزش، راهبردها، شرایط زمینه‌ای، شرایط مداخله‌گر، و پیامدها جای گرفتند. نتیجه‌گیری: نتایج نشان داد که شرایط زمینه‌ای در دو سطح خرد (قوانین) و کلان (عوامل اقتصادی، عوامل سیاسی، عوامل ساختاری (زیرساختی)، قابل تفکیک می‌باشند. نتایج حاضر چارچوبی مناسب و بومی برای پژوهش‌های مرتبط با حکمرانی خوب الکترونیک در ورزش ایران است که لازم است در جهت توسعه بیشتر سازمان‌های ورزشی به ابعاد و پیامدهای آن توجه گردد. همچنین اسلامپوچی و همکاران (۱۴۰۱)، بیان کردند، که هفت مولفه در بعد ساختاری، رفتاری، محیطی، فرایندی، خروجی، پیامد و اثر بر اثر بخشی دولت الکترونیک تاثیر معنی دار دارند. همچنین شیلبری، ابویه و فرکینز^۴ (۲۰۲۰) در پژوهشی به بررسی موانع و چالش‌های پیاده سازی دولت الکترونیک در سازمان‌های ورزشی پرداختند. آنها دریافتند که با استفاده از فناوری‌های الکترونیک و اینترنت می‌توان تعدادی از موانع پیش روی ایجاد دولت الکترونیک را در سازمان‌های ورزشی برطرف کرد. لابنه ولی^۵ (۲۰۱۷) در پژوهشی، یک مدل چهار مرحله ای برای بکارگیری دولت الکترونیک ارائه دادند و عوامل دسترسی جهانی، قابلیت اعتماد، حریم شخصی و تمرکز بر شهروندان در مدیریت دولتی را به عنوان عوامل کلیدی برای دولت الکترونیک کارآمد و موثر به عنوان چالش‌های فناوری اطلاعات در سازمان‌های مرتبط دانسته‌اند. در این راستا، وزارت ورزش و جوانان، به عنوان نهاد مسئول در زمینه برنامه‌ریزی، نظارت و اجرای سیاست‌های مربوط به ورزش و امور جوانان، نیز از این تغییرات بهره‌برداری می‌کند. این وزارتخانه با حجم بالای فعالیت‌ها و داده‌ها مواجه است که شامل مدیریت منابع مالی، نظارت بر برنامه‌های ورزشی و خدمات به جوانان می‌شود. در چنین شرایطی، پیاده‌سازی دولت الکترونیک می‌تواند به این وزارتخانه کمک کند تا فرآیندها را بهبود بخشد، زمان و هزینه‌های اجرایی را کاهش دهد و دسترسی به خدمات را برای تمامی شهروندان، به ویژه در

نکته قابل توجه این است که وزارت ورزش و جوانان، در مورد خدمات رسانی به موقع و با کیفیت به ورزشکاران، تماشاگران، جوانان و تمامی افرادی که به نوعی با آنها در ارتباط هستند (اسلامپوچی و همکاران، ۱۴۰۱)، چه فعالیت‌هایی داشته و باید دید که با این همه گستردگی در اهداف، سیستم سنتی حاکم بر ساختار اداری کشور می‌تواند جواب گوی این وزارتخانه برای پیاده‌سازی وظایف خودش در دو بخش ورزش و جوانان باشد، همچنین گسترده بودن حجم کار و سنگین بودن وظیفه و رویکرد کلی مبنی بر چابک شدن دولت؛ نیاز بکارگیری فناوری اطلاعات را در این وزارتخانه را چندین برابر می‌کند (براون^۱، ۲۰۱۸). با توجه به کاربردهایی که دولت الکترونیک در پی دارد، ایجاد و گسترش این پدیده با چالش‌ها و موانع متعددی روبه رو می‌باشد که از آن جمله می‌توان به موضوع حفظ حریم شخصی افراد، دسترسی به اطلاعات محرمانه شرکت‌ها و سازمان‌های دولتی، کمبود نیروی متخصص، عدم حمایت مدیران ارشد سازمان‌ها، هزینه سنگین ایجاد دولت الکترونیکی، ناتوانی در مرزبندی بین اطلاعات محرمانه و غیر محرمانه، مسائل و مشکلات فرهنگی و ... اشاره نمود (فانگ^۲، ۲۰۱۸). با توجه به کاربرد فناوری اطلاعات در بخش‌هایی از دولت، متأسفانه ورود بحث دولت الکترونیک به ورزش و جامعه ورزشی بسیار ضعیف بوده و وجود یکسری اقدامات دولت الکترونیک در کشور تا دستیابی به جایگاه واقعی خود فاصله زیادی دارد (فیضی و همکاران، ۱۳۸۴). از طرف دیگر با وجود اهمیت امنیت اطلاعات و حفظ حریم شخصی افراد در فضای دولت الکترونیک هنوز بسیاری از پایگاه‌های دولتی، سیاست‌های ابتدایی مربوط به این مقوله را اتخاذ و اعتماد مردم را جلب نکرده‌اند. همچنین نگرش‌های موجود در جامعه ورزشی در سطح مسئولان و دستگاه‌های اجرایی و شهروندان نیز به طور کامل در این خصوص همراه نیست (جارویس و همکاران^۳، ۲۰۱۲). در این رابطه رستم‌زاده و همکاران (۱۴۰۱)، در پژوهشی با عنوان تحلیل کیفی حکمرانی خوب الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان بیان کردند، ر اساس نتایج مقوله‌ها در

¹ Braun

² Fang

³ Jarouis et al

⁴ Shilbury, D., Oboyle, I., & Ferkins

⁵ Layne

تدابیر مناسب جهت رفع آن‌ها ضروری است. وزارت ورزش و جوانان به عنوان قسمتی از بدنه اصلی دولت برای دستیابی کل دولت به این تکنولوژی باید همگام با دیگر وزارتخانه‌ها باشد و نیز از این مزایا بهره‌مند گردد، از دیگر مزایا می‌توان به کاهش بروکراسی و کاغذ بازی اداری، افزایش سرعت، دقت و سهولت در انجام امور، کاهش وقت و هزینه، افزایش بهره‌وری سازمانی، صرفه‌جویی اقتصادی این وزارتخانه اشاره کرد. بنابراین با توجه به مسائل مطرح شده و اینکه الگوی تحقق دولت الکترونیکی در وزارت ورزش و جوانان با توجه به شرایط فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی کشور وجود ندارد. بدین ترتیب نیاز به انجام تحقیقات کاربردی با توجه به ویژگی‌های خاص کشور در این زمینه احساس می‌شود تا بتوان با استقرار دولت الکترونیکی در این وزارتخانه آشنا شد. بنابراین پژوهشگر بر خود لازم دید گامی مؤثر در این عرصه برداشته و مسیری برای تحقیقات آینده و اجرای این الگو در وزارت ورزش و جوانان ایجاد نماید و به این سوال پاسخ دهد که: الگوی تحقق دولت الکترونیکی در وزارت ورزش و جوانان چیست و دارای چه اجزایی می‌باشد؟

روش‌شناسی پژوهش

روش انجام این پژوهش کیفی است که با نظریه داده بنیاد و رویکرد گلیزر انجام گرفته است، به این صورت که عوامل شناسایی شده از مصاحبه‌های انجام گرفته شده استخراج گردیده است. هدف استفاده از رهیافت تحقیق کیفی در مطالعه حاضر شناسایی عوامل تاثیرگذار بر دولت الکترونیکی در وزارت ورزش و جوانان بود، که از روش مصاحبه نیمه ساختاریافته استفاده شد، در این رابطه برای مصاحبه، یک پروتکل با توجه به مبانی نظری و پیشینه پژوهش تهیه گردید که مورد تایید اساتید و خبرگان حوزه در ابتدا قرار گرفت و در نهایت مصاحبه‌ها از نخبگان و صاحب‌نظران در حوزه مدیریت ورزشی گرفته شد، که شاخص انتخاب این افراد داشتن مدرک مرتبط و سابقه پژوهشی در این زمینه بود، به عنوان افراد مصاحبه شوند بهره گرفته شد. از این رو جامعه آماری در این پژوهش را صاحب‌نظران (اعضای هیئت علمی دانشگاه - معاونان وزارت ورزش و جوانان - مدیران ارشد وزارت ورزش و جوانان) بودند، روش نمونه‌گیری به صورت نمونه‌گیری غیر

مناطق دورافتاده، تسهیل کند. به علاوه، این تحول می‌تواند به افزایش شفافیت در مدیریت منابع و بهبود پاسخگویی نسبت به نیازهای عمومی منجر شود (فانگ، ۲۰۱۸).

در جمع‌بندی مسئله مورد بررسی، توسعه دولت الکترونیکی در وزارت ورزش و جوانان به عنوان یک ضرورت اجتناب‌ناپذیر در عصر دیجیتال به نظر می‌رسد. این تحول، با فراهم آوردن ابزارها و زیرساخت‌های مناسب، می‌تواند به بهبود فرآیندهای اداری، افزایش شفافیت و ارتقاء دسترسی به خدمات کمک کند. وزارت ورزش و جوانان، به دلیل مسئولیت‌های گسترده خود در زمینه مدیریت ورزش و امور جوانان، به شدت به این ابزارها نیاز دارد تا به‌طور مؤثر و کارآمد به وظایف خود رسیدگی کند و خدمات بهتری به شهروندان ارائه دهد. با این حال، پیاده‌سازی موفق دولت الکترونیکی در این وزارتخانه با چالش‌های خاصی روبروست که باید به‌طور جامع و سیستماتیک مورد بررسی قرار گیرند (رستم زاده و همکاران، ۱۴۰۱). اولین چالش، نیاز به زیرساخت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات قوی است که بتواند نیازهای گسترده و متنوع وزارتخانه را پشتیبانی کند. عدم وجود زیرساخت‌های مناسب می‌تواند به ناکارآمدی در ارائه خدمات و مشکلات اجرایی منجر شود. علاوه بر این، آمادگی سازمانی و فرهنگی نیز به‌عنوان یک پیش‌نیاز ضروری برای پذیرش و بهره‌برداری از فناوری‌های جدید مطرح است. ایجاد فرهنگ پذیرش تغییر و ارائه آموزش‌های لازم به کارکنان می‌تواند به تسهیل فرآیند پیاده‌سازی کمک کند. مدیریت و رهبری مؤثر، از دیگر عوامل کلیدی در موفقیت پیاده‌سازی دولت الکترونیکی است. نیاز به رهبری استراتژیک و برنامه‌ریزی دقیق برای هدایت پروژه‌های فناوری اطلاعات و مدیریت تغییرات از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. همچنین، امنیت و حفاظت اطلاعات به عنوان یک دغدغه جدی باید در اولویت قرار گیرد تا از بروز مشکلات مرتبط با حریم خصوصی و امنیت داده‌ها جلوگیری شود. به‌طور کلی، توسعه دولت الکترونیکی در وزارت ورزش و جوانان می‌تواند به ارتقاء کیفیت خدمات، افزایش شفافیت و بهبود کارایی در مدیریت منابع و فرآیندها منجر شود (لین، ۲۰۰۰). برای تحقق این اهداف، شناسایی دقیق چالش‌ها و نیازمندی‌ها و اتخاذ

لازم به ذکر است به جهت جنبه نو بودن تحقیق و محدودیت احتمالی داده‌ها، از رویکرد مثلث سازی^۶ استفاده شد. مثلث سازی به فرایند استفاده از رویکردها و منابع گوناگون جهت جمع‌آوری اطلاعات در تحقیق اطلاق می‌شود (اسکینر، ادواردز و کوربت^۷، ۲۰۱۴). با توجه به استفاده از شیوه مثلث سازی (استفاده از منابع چندگانه شامل منابع کتابخانه‌ای، گروه کانونی با کارشناسان و مصاحبه با متخصصان) در این تحقیق از موارد منابع متنوع به منظور جمع‌آوری اطلاعات استفاده شد. علاوه بر این، در پژوهش حاضر جهت سنجش روایی از معیارهای اسکینر، ادواردز و کوربت (۲۰۱۴) که در جدول شماره ۱ به آن اشاره شده است استفاده شد.

جدول ۱- روش‌های اطمینان از روایی

| روش‌ها | نحوه اجرا در این پژوهش |
|------------------------------|---|
| درگیری طولانی‌مدت | افزایش حساسیت نظری، مشارکت عملی و ارتباط با مشارکت‌کنندگان برای ارزیابی برداشت‌های محقق |
| مشاهده پایدار | مشارکت عملی محقق و حضور در محیط مشارکت و اکتشاف جزئیات تجارب مشارکت‌کنندگان |
| بازرسی مجدد مسیر کسب اطلاعات | انجام بازرسی ادواری اطلاعات و کدهای به‌دست‌آمده به جهت پیشگیری از سوگیری و اطمینان از صحت، توسط محقق و یک همکار (دانشجوی دکتری) آشنا به موضوع موردپژوهش |
| چک کردن | بررسی اطلاعات به‌دست‌آمده به کمک گروه تحقیق و نظرسنجی از مصاحبه‌شوندگان در خصوص نتایج |
| مثلث سازی | استفاده از منابع متعدد برای جمع‌آوری داده‌ها |
| مقایسه مستمر | مقایسه داده‌های به‌دست‌آمده از منابع موردبررسی با سایر منابع به‌صورت مستمر در تمام طول تحقیق |

برای محاسبه پایایی با روش توافق درون موضوعی دو کدگذار، از یک متخصص مدیریت ورزشی که در مراحل انجام پژوهش حضورداشته و از آگاهی مناسبی در خصوص این پژوهش برخوردار بود، درخواست شد تا به‌عنوان همکار در کدگذاری تحقیق شرکت کند. آموزش‌ها و تکنیک‌های لازم جهت کدگذاری به همکار تحقیق انتقال

احتمالی^۱، با انتخاب هدفمند و با حداکثر تنوع یا ناهمگونی استفاده شد. نمونه‌گیری تا رسیدن به کفایت نظری ادامه داشت. وقتی کفایت نظری حاصل شد هیچ نوع داده‌های اضافی نمی‌توان یافت که پژوهشگر به وسیله آن بتواند خواص یا ویژگی‌ها (مقوله‌ها) را تدوین کند. به موازاتی که داده‌های مشابه را جمع‌آوری می‌کند، از لحاظ تجربی اطمینان حاصل می‌کند که یک مقوله به کفایت رسیده است (دانایی فرد و همکاران، ۱۳۹۸)، از این رو، تعداد مشارکت‌کنندگان در مصاحبه ۱۴ نفر بود. برای گردآوری اطلاعات ابتدا ادبیات و پیشینه تحقیق با استفاده از کتب، مجلات، پایان‌نامه‌های مربوط، آیین‌نامه و اسناد مرتبط و سایت‌های اینترنتی موردبررسی قرار گرفت. پس از تهیه راهنمای مصاحبه به نمونه آماری مراجعه شد و داده‌های موردنیاز با استفاده از مصاحبه‌های باز جمع‌آوری شد. طول مدت مصاحبه‌ها ۹۰-۳۰ دقیقه بود و مصاحبه‌ها توسط دستگاه ضبط دیجیتال ثبت شد. قبل از مصاحبه با افراد به منظور حداکثر مشارکت متخصصان و استادان، نامه‌ای همراه با جزئیات اساسی اهداف مطالعه و سؤال‌ها مرتبط با آن توسط E-mail به مشارکت‌کنندگان ارسال شد و از آن‌ها جهت ملاقات حضوری درخواست شد. برای تحلیل مصاحبه‌ها از رویکرد ویرایشی^۲، تئوری مبتنی بر داده^۳ گلاسر و استراوس که یکی از رویکردهای تحلیل داده‌ها در مصاحبه‌ها است استفاده شد (دانایی فرد و همکاران، ۱۳۹۸).

نخستین گام در ساخت نظریه زمینه‌ای انجام کدبندی باز است. کدگذاری باز شامل تعداد کدهای اولیه می‌باشد که شناسایی شده است و با توجه به مفاهیم آن‌ها دسته‌بندی می‌شود (کریوگر و نیومن^۴، ۲۰۰۶). مفاهیم و مقوله‌های به دست آمده از مرحله کدگذاری باز، در الگوی کدگذاری^۵ جای می‌گیرد، الگوی کدگذاری روابط بین مقوله‌هایی که شناسایی شد را ترسیم می‌کند (دانایی فرد، ۱۳۹۸). درنهایت مرحله سوم یا کدگذاری انتخابی صورت می‌گیرد که مدل نهایی پژوهش شکل گرفته و ارائه می‌شود.

¹ Non probability

² Editing approach

³ Grounded Theory

⁴ Krieger & Niumn

⁵.Coding paradigm

⁶Triangulation

⁷ Skinner et al

یافته‌های پژوهش

یافته‌های توصیفی مربوط به نمونه‌های آماری پژوهش حاضر در جدول ۲ به نمایش گذاشته شده است.

در این پژوهش از ۱۴ نمونه تا رسیدن به اشباع نظری مصاحبه شد. با انجام مصاحبه با این افراد، تشخیص محقق و گروه تحقیق این بود که اطلاعات گردآوری شده به نقطه اشباع رسیده و نیازی به انجام مصاحبه‌های بیشتر نیست.

در جدول شماره ۳، نحوه کدبندی سطح اول (اولیه) و سطح دوم (متمرکز) با عنوان درک معنای شناسایی عوامل تاثیرگذار بر دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان آمده است. به موجب نتایج این جدول، با تحلیل متن مصاحبه‌ها و پس از مفهوم‌پردازی در مرحله کدبندی باز، ۷۰ مفهوم اولیه (سطح اول) و ۱۳ مقوله عمده (سطح دوم) شناسایی شد.

نتایج بدست آمده از تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های کیفی نشان داد که شناسایی عوامل تاثیرگذار بر دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان از ۱۳ عامل و از ۷۳ کد مستخرج از مصاحبه‌ها تشکیل شده است.

این مرحله از پژوهش کدگذاری گزینشی و مدل‌نهایی ارائه می‌گردد. در مرحله کدگذاری گزینشی یا انتخابی شکل‌گیری و پیوند هر دسته‌بندی با سایر گروه‌ها تشریح می‌شود. در این قسمت کدگذاری‌های محوری به صورت ترکیبی و محتوای هر یک از آن‌ها در قالب کدهای نظری قرار داده شدند که در جدول زیر ارائه گردید:

براساس ترکیب لایه‌های ارائه شده در جداول قبل، مدل‌نهایی تحقیق به شرح زیر است:

جدول ۲: یافته‌های توصیفی پژوهش

| درصد | فراوانی | گروه‌ها | متغیر | |
|-------|---------|---------------|-------------|------------------------|
| ۵۷/۱۴ | ۸ | مرد | جنسیت | ویژگی‌های جمعیت شناختی |
| ۴۲/۸۶ | ۶ | زن | | |
| ۸۵/۷۱ | ۱۲ | دکتری | سطح تحصیلات | |
| ۱۴/۲۹ | ۲ | کارشناسی ارشد | | |

جدول ۳- کدهای اولیه و کدبندی ثانویه (متمرکز)

| کد گزینشی | کد محوری | کد اولیه (باز) |
|----------------|----------------|--|
| دولت الکترونیک | عوامل زیرساختی | بستر مناسب اینترنتی |
| | | بالابودن امنیت شبکه اینترنتی |
| | | تجهیزات نرم افزاری و سخت افزاری اینترنتی |

داده شد. سپس محققان به همراه همکار، به‌عنوان نمونه دو مورد از مصاحبه‌ها را کدگذاری کرده و درصد توافقی درون موضوعی محاسبه شد که با استفاده از فرمول زیر محاسبه شد:

$$\text{درصد توافقی درون} = \frac{\text{تعداد توافقات} \times 2}{\text{تعداد کل کدها}} \times 100\%$$

در جدول شماره ۲ مشاهده می‌شود، تعداد کل کدهای که به ثبت رسیده است معادل ۷۳ کد، تعداد کل توافقات بین کدها معادل ۳۰ می‌باشد. همچنین، پایایی بین کدگذاران برای مصاحبه‌های انجام گرفته در این پژوهش معادل ۰/۸۲ درصد است؛ لذا، با توجه به این که میزان پایایی بیشتر از ۶۰ درصد می‌باشد، قابلیت اعتماد کدگذاری‌ها مورد تأیید بوده و می‌توان گفت که میزان پایایی تحلیل مصاحبه کنونی مناسب می‌باشد.

جدول ۱- محاسبه پایایی

| ردیف | شماره مصاحبه | تعداد کل کدها | توافقی | پایایی |
|------|--------------|---------------|--------|--------|
| ۱ | ۵ | ۳۵ | ۱۴ | ۰/۷۳ |
| ۲ | ۹ | ۳۸ | ۱۶ | ۰/۸۴ |
| جمع | | ۷۳ | ۳۰ | ۰/۸۲ |

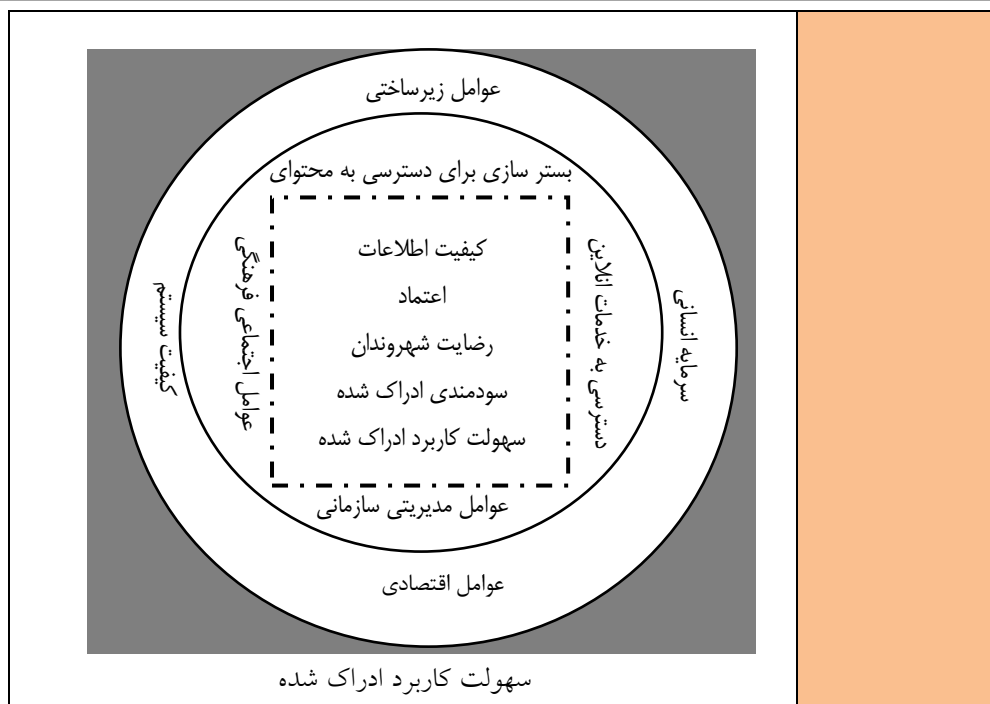
سرانجام جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها در مرحله کیفی از تحلیل تم استفاده شد. لازم به ذکر است کلیه تحلیل‌های آماری با کمک نرم‌افزار Maxqda نسخه ۲۰۲۰ انجام گرفت.

| کد گزینشی | کد محوری | کد اولیه (باز) |
|-----------|---|--|
| | | وجود زیرساخت‌های ارتباطی (شبکه) |
| | | پهنای باند خطوط اینترنت |
| | | امکانات سخت افزاری و نرم افزاری |
| | | تامین اعتبارات لازم برای زیرساخت‌های ارتباطی |
| | | نیروی متخصص و توانمند |
| | عوامل اجتماعی فرهنگی | پذیرش دانش روز در زمینه فناوری و انفورماتیک (انعطاف پذیری) |
| | | میل به رشد و ارتقاء سطح دانش سیستماتیک (قبول دانش) |
| | | آگاهی از میزان تاثیر فرآیندهای الکترونیکی بر سهولت، امنیت و سرعت عملکرد |
| | | اعتماد و اطمینان به صحت رویه و عملکرد سیستم‌های مکانیزه |
| | | زیرساخت‌های آموزشی منابع انسانی (میزان آموخته‌های حوزه فناوری) |
| | عوامل مدیریتی سازمانی | تعهد و مسئولیت‌پذیری کاربران سازمانی |
| | | آگاهی مدیران از اهداف دولت الکترونیک |
| | | تعهد مدیران ارشد سازمان در عملیاتی سازی برنامه‌های دولت الکترونیک |
| | | آگاهی از تاثیر همگام شدن با رشد تکنولوژی (دولت الکترونیک) بر ثبات شغلی |
| | | میزان باور مدیران اجرایی از برنامه‌های عملیاتی |
| | | توجه و آگاهی برنامه‌های راهبردی کشوری |
| | | ضرورت همسان سازی و هماهنگی قوانین و مقررات اجرایی در حوزه‌های ستادی و استانی |
| | عوامل مالی اقتصادی | وجود شفافیت در نظام اجرایی برنامه‌های دولت الکترونیک |
| | | عدم وجود ثبات شغلی مدیران و تاثیر آن در ایجاد تزلزل در سیاست‌های مدیریتی و اجرایی |
| | | باور مدیران مالی اقتصادی بر اینکه منابع از دست رفته حوزه سرمایه است نه هزینه |
| | | حمای مالی در تهیه، به روز رسانی و پشتیبانی تجهیزات سخت افزاری، نرم افزاری و شبکه |
| | | تدبیر لازم در تامین هزینه‌های زیر ساختی و ارتباطی و مخابرات کشوری |
| | بستر سازی برای دسترسی به محتوای دیجیتال | سیاست‌های همکاری و هماهنگی فرا سازمانی در ارائه خدمات الکترونیک |
| | | ردیف بودجه خاص به منظور استقرار دولت الکترونیک |
| | | فراهم ساختن زیرساخت‌های تهیه محتواهای تولید شده در سایت وزارت ورزش برای مراجعه کنندگان |
| | | اجرای فیلترینگ هوشمند و هدفمند |
| | دسترسی به خدمات آنلاین | توسعه IPTV و حمایت از ایجاد و توسعه OTT های داخلی |
| | | توسعه مراکز داده داخلی و شبکه‌های تحویل محتوا |
| | | توسعه شبکه مجازی وزرات ورزش در داخل |
| | | تصویب نقشه تولید و عرضه خدمات الکترونیک در وزارت ورزش |
| | سرمايه انسانی | تجمع و یکپارچه سازی خدمات قابل ارائه از طریق دولت الکترونیک |
| | | ارائه خدمات دولت الکترونیک از درگاه الکترونیکی واحد به مخاطبین |
| | | ارائه خدمات متنوع و گسترش پوشش خدمات الکترونیکی از طریق وزارت ورزش و جوانان |
| | | توسعه آموزشی عمومی فناوری اطلاعات و ارتباطات و فرهنگی سازی استفاده از فناوری |
| | کیفیت سیستم | اطلاعات و ارتباطات در سطح جامعه و سازمان |
| | | بازنگری در محتوای مطالب ارائه شده وزارت |
| | | توسعه آموزش مهارت فناوری محور |
| | | تجاری سازی اولویت‌های پژوهش در وزارت ورزش و جوانان |
| | | فراهم نمودن اطلاعات و فرم‌های ضروری جهت دانلود |
| | | در اختیار قرار دادن دستورالعمل‌های کمکی جهت تکمیل فرم ها |
| | | امکان دسترسی سریع به اطلاعات در وب سایت |

| کد گزینشی | کد محوری | کد اولیه (باز) | |
|-----------|------------------------|--|--|
| | | امکان بارگذاری سریع متون و نمونه‌های ارسالی در سایت | |
| | | سادگی رفت و برگشت به صفحات | |
| | | سادگی طراحی سایت | |
| | | نیاز به تعداد کمی کلیک جهت وارد نمودن اطلاعات | |
| | کیفیت اطلاعات | فراهم نمودن اطلاعات دقیق و مطابق با نیاز کاربر | |
| | | به روز بودن اطلاعات و ارائه در زمان مناسب | |
| | | فراهم نمودن اطلاعات کافی و کامل جهت پر نمودن گزینه‌ها و فرم‌ها | |
| | | امکان فراهم آوردن گزارش‌های مورد نیاز کاربران | |
| | اعتماد | قابل پیش بینی بودن رفتار ارائه کنندگان خدمت | |
| | | حمایت از منافع کاربران | |
| | | عدم سواستفاده از اطلاعات مشتریان | |
| | | امکان تصحیح و رسیدگی مجدد در هنگام بروز اشتباه | |
| | رضایت شهروندان | رعایت استانداردهای قانونی در قراردادهای توسط ارائه دهندگان خدمت در وزارت ورزش و جوانان | |
| | | امکان ارتباط دوسویه (تعامل) در سایت | |
| | | رضایت بخش بودن صحت اطلاعات خروجی | |
| | | استفاده از خدمات برخط ثبت سفارش باعث پاسخگویی بهتر ارائه کننده گان خدمات می‌شود | |
| | | ارائه تسهیلات و خدمات مورد نیاز کاربران | |
| | سودمندی ادراک شده | ثبت سفارش در زمان مناسب براب کاربران و مخاطبان | |
| | | ارتقای اثربخشی کاربر در جست جو و استفاده خدمات | |
| | | فراهم نمودن خدمات با ارزش | |
| | | مفیدبودن وب سایت از دیدگاه کاربر | |
| | | فراهم نمودن امکان صرفه جویی در زمان انجام فعالیت | |
| | سهولت کاربرد ادراک شده | حق انتخاب قائل شدن برای شهروندان | |
| | | ساده بودن یادگیری فرایند تعامل با سایت | |
| | | شفاف و قابل درک بودن فرایند تعامل با سایت | |
| | | انعطاف پذیر بودن خدمات دولت الکترونیک در هنگام ارائه خدمات | |
| | | | سادگی کسب مهارت در استفاده از سایت مورد نظر دولت الکترونیک |

جدول ۴- کدگذاری نظری (گزینشی) شناسایی عوامل تاثیرگذار بر دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان

| مقوله اصلی | مقوله محوری |
|----------------|---|
| دولت الکترونیک | عوامل زیرساختی |
| | عوامل اجتماعی فرهنگی |
| | عوامل مدیریتی سازمانی |
| | عوامل مالی اقتصادی |
| | بستر سازی برای دسترسی به محتوای دیجیتال |
| | دسترسی به خدمات آنلاین |
| | سرمایه انسانی |
| | کیفیت سیستم |
| | کیفیت اطلاعات |
| | اعتماد |
| | رضایت شهروندان |
| | سودمندی ادراک شده |



شکل (۱): مدل دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان

بحث و نتیجه‌گیری

دولت الکترونیک به عنوان راهبردی اساسی برای رسیدن به جامعه دانایی محور قرن بیست و یکم شناخته شده است و یکی از مهمترین عوامل اساسی تقویت رقابت پذیری ملی محسوب می‌شود. دولت الکترونیک با ارائه خدمات دولتی با استفاده از فناوری اطلاعات از جمله اینترنت آغازگر مرحله جدیدی از حیات مدیریت بخش عمومی است. دولت الکترونیک قابلیت آن را دارد تا شکل بخش دولتی را تغییر داده و رابطه میان دولت، شهروندان و ارباب رجوع را از نو پایه گذاری کند. چنین دولتی موقعیتی را فراهم می‌آورد تا ارائه خدمات به شهروندان را بهبود بخشد شهروندان و ارباب رجوعها در چنین شرایطی می‌توانند خدمات و اطلاعات را در هر زمان و بنابر استانداردهای روز کسب کنند و می‌توانند گزارشهای مورد نیاز خود را بدون نیاز به استخدام حقوقدان و حسابدار تهیه کنند و کارمندان کارهای خود را به همان سادگی و با همان بازدهی و اثر بخشی همتایان خود در دیگر سازمانها انجام دهند. در این دولت ارائه خدمات به شهروندان و ارباب رجوع تسهیل می‌شود ضمن آنکه لایه‌های زاید مدیریت دولتی در این سازمانها قابل حذف است و امکان دسترسی آسان شهروندان و کارمندان و دیگر اقشار

جامعه به اطلاعات و خدمات دولتی فراهم می‌شود. انقلاب در سیستم دولت الکترونیکی نه تنها سیستم ارائه خدمات بلکه شیوه ارتباط شهروندان با دولت را از شیوه‌های ارتباطی سلسله مراتبی و سنتی به سمت شیوه‌های دوطرفه و تعاملی تغییر می‌دهد (رستم زاده و همکاران، ۱۴۰۱) در پژوهش حاضر نتایج نشان داد که مدل دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان از ۷۰ عامل و ۱۳ متغیر تشکیل شده است. یافته‌های این پژوهش در بررسی عامل مدیریتی سازمانی دولت الکترونیک در مدل ساختاری نهایی نشان می‌دهد که بین عامل مدیریتی سازمانی و دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان رابطه معنادار وجود دارد نتایج این پژوهش در رابطه بین عامل مدیریتی- سازمانی و دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان با الهی و همکاران (۱۳۸۹)؛ دهدشتی، (۱۳۹۸)؛ فقیهی و کرد، (۱۳۹۷) همخوانی دارد.

همچنین با تجزیه و تحلیل داده‌ها رابطه میان اعتماد و سودمندی ادراک شده مشخص شد. نتایج نشان داد که سازگاری رفتار صداقت و پایبندی به تعهد اعتماد شهروندان به دولت را ارتقا می‌بخشد. شهروندان تصور می‌کنند که دولت از منافع آنها حمایت می‌کند و دولت‌ها توانایی برآورده کردن خواسته‌های آنها را دارد. همچنین

عمومی درباره مزایای دولت الکترونیک، می‌تواند به تسهیل فرآیندهای پیاده‌سازی و بهبود تعاملات با شهروندان کمک کند. بنابراین، توجه به این عوامل فرهنگی و اجتماعی برای اطمینان از پذیرش و بهره‌برداری مؤثر از فناوری‌های دیجیتال در وزارت ورزش و جوانان اهمیت ویژه‌ای دارد. عوامل مدیریتی و سازمانی به عنوان یکی از ارکان کلیدی در پیاده‌سازی موفق دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان شناخته می‌شوند. این عوامل شامل رهبری استراتژیک، مدیریت تغییر، و برنامه‌ریزی و هماهنگی در اجرای پروژه‌های فناوری اطلاعات هستند. وجود رهبری مؤثر و مدیریت قوی می‌تواند به هدایت صحیح فرآیندهای پیاده‌سازی و حل مشکلات اجرایی کمک کند. همچنین، مدیریت تغییرات سازمانی و برنامه‌ریزی دقیق برای اجرای پروژه‌ها از اهمیت بالایی برخوردار است، زیرا ناتوانی در این زمینه می‌تواند به تأخیر در پیاده‌سازی، افزایش هزینه‌ها و کاهش کیفیت خدمات منجر شود. به طور خاص، در وزارت ورزش و جوانان که با پروژه‌های متعدد و نیاز به هماهنگی بین بخش‌های مختلف روبرو است، وجود مدیریت مؤثر و رهبری استراتژیک، به تحقق اهداف دولت الکترونیک و بهبود عملکرد سازمانی کمک خواهد کرد. از نظر الهی و همکاران (۱۳۸۹)، عامل مدیریتی سازمانی یکی از عوامل مهم بر پیاده‌سازی دولت الکترونیک است و حفظ امنیت و حریم شخصی، ویژگی‌های سیستم و وب در دسترس بودن خدمات و پشتیبانی از کاربران را در این عامل مؤثر میداند. همچنین از نظر دهدشتی (۱۳۹۰)، عامل مدیریتی سازمانی یکی از عوامل مهم بر پیاده‌سازی دولت الکترونیک است و مدیریت استراتژیک و دارا بودن دید بلند مدت را مهمترین متغیر در این دسته از عوامل میداند همچنین در مرور پیشینه تحقیقی که نتایج آن با تحقیق حاضر مخالف باشد یافت نشد عامل مدیریتی سازمانی در بسیاری از تحقیقات به عنوان یکی از ابعاد اثر گذار بر دولت الکترونیک مورد تایید قرار گرفته است. در نهایت از دیدگاه مدیران آنها با رشد تکنولوژی (دولت الکترونیک جهت رسیدن به ثبات شغلی همگام هستند و معتقدند حرکت در مسیر دولت الکترونیک ضرورت دارد و برنامه‌های راهبردی و استراتژیک کشوری جهت پیاده سازی دولت الکترونیک محیا می‌باشد، همچنین بر شفاف

رابطه میان سهولت کاربرد ادراک شده و اعتماد شهروندان با داده‌های موجود پشتیبانی شد این نتایج نیز با یافته‌های پیشین سازگاری داشت می‌تواند منجر به افزایش سطح اعتماد خدمات ثبت سفارش الکترونیک شود. در سیستم ثبت سفارش الکترونیک، طریقه تعامل و ارتباط شهروندان با دولت از طریق وبسایت انجام می‌پذیرد؛ بنابراین ضروری است که شهروندان بدانند سایت شفاف است و آنها می‌توانند فعالیت‌های خود را به آسانی به اتمام برسانند.

عوامل زیرساختی به عنوان بنیان اساسی برای پیاده‌سازی موفق دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان شناخته می‌شوند. این عوامل شامل شبکه‌های ارتباطی، سیستم‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، و سایر تجهیزات تکنولوژیکی هستند که برای ارائه خدمات آنلاین و مدیریت داده‌های وزارتخانه ضروری است. بدون زیرساخت‌های مناسب، مانند شبکه‌های اینترنت پرسرعت، سرورهای پایدار و سیستم‌های نرم‌افزاری قابل اعتماد، وزارت ورزش و جوانان نمی‌تواند به طور مؤثر و کارآمد از فناوری‌های دیجیتال بهره‌برداری کند. نقص در این زیرساخت‌ها می‌تواند به کاهش کیفیت خدمات، مشکلات در پردازش داده‌ها و اختلالات در عملکرد سیستم‌ها منجر شود. به طور خاص، در وزارت ورزش و جوانان که با حجم بالای داده‌ها و نیاز به ارائه خدمات به تعداد زیادی از شهروندان مواجه است، وجود زیرساخت‌های قوی و پایدار، نقش کلیدی در موفقیت پیاده‌سازی دولت الکترونیک ایفا می‌کند و می‌تواند به بهبود کارایی و رضایت کاربران کمک کند. عوامل اجتماعی و فرهنگی به عنوان یکی از جنبه‌های مهم در پیاده‌سازی دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان مورد توجه قرار می‌گیرند. این عوامل شامل فرهنگ سازمانی، میزان پذیرش فناوری توسط کارکنان و شهروندان، و نگرش‌های عمومی نسبت به استفاده از خدمات الکترونیکی هستند. فرهنگ سازمانی و اجتماعی در پذیرش و استفاده از فناوری‌های جدید تأثیر زیادی دارد. در صورت عدم وجود فرهنگ مناسب و آمادگی برای پذیرش تغییرات، ممکن است مقاومت در برابر استفاده از سیستم‌های دیجیتال ایجاد شود که این موضوع می‌تواند مانع از موفقیت پیاده‌سازی دولت الکترونیک گردد. همچنین، آموزش و توانمندسازی کارکنان برای استفاده از فناوری‌های جدید و ارتقاء آگاهی

بودن نظام اجرایی برنامه‌های دولت الکترونیک اتفاق نظر دارند. نتایج تحقیق نشان می‌دهد عامل مدیریتی - سازمانی می‌تواند در شکل‌گیری دولت الکترونیک موثر باشد چون مدیران معتقدند به اینکه تعهد مدیران ارشد سازمان موجب عملیاتی شدن برنامه‌های دولت الکترونیک می‌شود و از برنامه‌های عملیاتی حمایت می‌کنند و در مؤلفه‌های دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان تقدم و تأخر را رعایت می‌کنند و در حوزه‌های ستادی و استانی با قوانین و مقررات اجرایی هماهنگ هستند. لذا با توجه به نتایج تحقیق، وزارت ورزش و جوانان در زمینه عامل مدیریتی - سازمانی حمایت‌های الزم را به منظور پیاده سازی دولت الکترونیک انجام داده است. بنابراین ایجاد بستر مدیریتی - سازمانی مناسب منجر به آگاهی مدیران وزارت ورزش و جوانان از اهداف دولت الکترونیک و موثرتر ایفا شدن نقش برنامه راهبردی و استراتژیک در برنامه‌های عملیاتی می‌گردد

یافته‌های این پژوهش در بررسی عامل مالی اقتصادی دولت الکترونیک در مدل ساختاری نهایی نشان می‌دهد که بین عامل مالی اقتصادی و دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان رابطه معنادار وجود ندارد که نتایج تحقیق حاضر با نتایج به دست آمده توسط گلوبال (۲۰۰۳)؛ بینون، (۲۰۰۵) مخالف بود که علت ناهمخوانی نتایج این تحقیق با سایر محققین ممکن است به دلیل متفاوت بودن جامعه مورد مطالعه باشد همچنین از نظر دهدشتی (۱۳۹۰) عامل مالی اقتصادی مهم ترین عامل بر پیاده سازی دولت الکترونیک است و از نظر استربر (۱۹۹۶) عدم توجه به عامل اقتصادی در سازمان‌ها باعث شکست یا توقف اجرای پروژه‌های فناوری اطلاعات شده و متحمل هزینه‌های هنگفتی می‌گردند همچنین در مرور پیشینه تحقیقی که نتایج آن با تحقیق حاضر همسو باشد یافت نشد. در نهایت از دیدگاه مدیران وزارت ورزش و جوانان حمایت‌های مالی مناسب به منظور تهیه به روز رسانی و پشتیبانی تجهیزات سخت افزاری نرم افزاری و شبکه انجام نگرفته است همچنین به منظور استقرار دولت الکترونیک ردیف بودجه خاصی اختصاص داده نشده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد عامل مالی اقتصادی می‌تواند در شکل‌گیری دولت الکترونیک موثر باشد چون مدیران معتقدند بر اینکه منابع از دست رفته در حوزه دولت

الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان سرمایه است نه هزینه و عامل مالی اقتصادی نقش بسیار مهمی را ایفا می‌کند لذا با توجه به نتایج تحقیق وزارت ورزش و جوانان در زمینه عامل مالی - اقتصادی حمایت‌های لازم را به منظور پیاده سازی دولت الکترونیک انجام نداده است که می‌تواند ناشی از عدم تدبیر لازم در تأمین هزینه‌های زیر ساختی ارتباطات، عدم سیاست گذاری جهت هماهنگی فرا سازمانی در ارائه خدمات الکترونیک و عدم ردیف بودجه خاص باشد. این عوامل شامل تأمین منابع مالی برای توسعه و نگهداری سیستم‌های دیجیتال، مدیریت هزینه‌های اجرایی و تحلیل سودآوری پروژه‌های فناوری اطلاعات هستند. عدم تأمین منابع مالی کافی می‌تواند به مشکلاتی در اجرای پروژه‌های دولت الکترونیک و عدم دستیابی به اهداف مورد نظر منجر شود. سرمایه‌گذاری در فناوری‌های جدید، به ویژه در شرایط اقتصادی محدود، نیازمند تحلیل دقیق هزینه‌ها و مزایای اقتصادی است تا اطمینان حاصل شود که پروژه‌های پیاده‌سازی، به نتایج مثبت و بهبود عملکرد مالی منجر می‌شوند. بنابراین، تأمین منابع مالی و مدیریت هزینه‌ها به منظور موفقیت و پایداری دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان بسیار حیاتی است.

بستر سازی برای دسترسی به محتوای دیجیتال به عنوان یکی از عوامل کلیدی در پیاده‌سازی دولت الکترونیک به شمار می‌آید. این بستر سازی شامل فراهم آوردن زیرساخت‌های لازم برای ذخیره و توزیع اطلاعات و محتوای دیجیتال به کاربران است. بدون بستر مناسب برای دسترسی به محتوای دیجیتال، کاربران ممکن است با مشکلاتی در دسترسی به اطلاعات و خدمات الکترونیکی مواجه شوند. این موضوع به ویژه در وزارت ورزش و جوانان که نیاز به ارائه اطلاعات و خدمات متنوع به شهروندان دارد، از اهمیت بالایی برخوردار است. فراهم آوردن بستر مناسب برای دسترسی به محتوای دیجیتال، می‌تواند به بهبود تجربه کاربری، افزایش رضایت شهروندان و تسهیل فرآیندهای مدیریتی کمک کند. در نتیجه، بستر سازی برای دسترسی به محتوای دیجیتال یکی از پیش‌نیازهای اساسی برای موفقیت پیاده‌سازی دولت الکترونیک در این وزارتخانه است. دسترسی به خدمات آنلاین به عنوان یک جزء حیاتی در پیاده‌سازی دولت الکترونیک در وزارت

سیستم‌ها و نارضایتی کاربران منجر شود. بنابراین، تضمین کیفیت بالای سیستم‌ها و به‌روز رسانی مداوم آن‌ها به منظور ارائه خدمات مؤثر و قابل اعتماد، برای موفقیت پیاده‌سازی دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان ضروری است. کیفیت اطلاعات به عنوان یکی از عوامل کلیدی در پیاده‌سازی دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. این عامل شامل دقت، به‌روز بودن و صحت داده‌های ذخیره شده و پردازش شده در سیستم‌های دیجیتال است. اطلاعات با کیفیت پایین می‌تواند به اتخاذ تصمیمات نادرست، ارائه خدمات ناقص و کاهش اعتماد به سیستم‌های دولت الکترونیک منجر شود. در وزارت ورزش و جوانان، که نیاز به مدیریت داده‌های مرتبط با ورزش و امور جوانان به طور دقیق و مؤثر وجود دارد، تضمین کیفیت بالای اطلاعات از اهمیت بالایی برخوردار است. این شامل اعمال فرآیندهای مناسب برای جمع‌آوری، ذخیره‌سازی و پردازش داده‌ها می‌شود تا اطمینان حاصل شود که اطلاعات به‌روز، دقیق و قابل اعتماد هستند. در زمینه ارائه خدمات الکترونیکی ثبت سفارش بازرگانی کیفیت اطلاعات از عوامل بسیار است. شهروندان انتظار دارند که اطلاعات به موقع دقیق و جامع برای انجام فعالیت‌های مرتبط با ثبت سفارش در اختیارشان گذاشته شود شهروندان معتقدند که خدمات ثبت سفارش الکترونیک زمانی مفید است که آنها اطلاعات دقیق و در زمان صحیح و مطابق با نیازشان دریافت کنند. همچنین رابطه قوی بین کیفیت سیستم و سهولت کاربرد ادراک شده وجود دارد. بر مبنای نظر لین و لئو کیفیت سیستم با سهولت کاربرد ادراک شده رابطه دارد. در حوزه خدمات ثبت سفارش الکترونیک رضایت مشتریان بستگی به این دارد که آیا کارها انجام شده است و آیا اطلاعات کسب شده به اجرای فعالیتهای ثبت سفارش کمک کرده است. بر مبنای آزمون فرضیه‌ها مشخص شد که رضایت شهروندان با اعتماد رابطه مثبتی دارد. افزایش اعتماد شهروندان می‌تواند منتج به افزایش رضایت شهروندان در زمینه خدمات ثبت سفارش الکترونیک شود. برخی محققان رابطه میان اعتماد و رضایت شهروندان را پیشنهاد نمودند (لین، ۲۰۰۰). اعتماد به عنوان یکی از عوامل اساسی در پیاده‌سازی دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان باید مورد توجه ویژه قرار گیرد. اعتماد شامل

ورزش و جوانان مطرح است. این عامل به معنای توانایی شهروندان برای دسترسی به خدمات و اطلاعات مورد نیاز خود از طریق پلتفرم‌های دیجیتال است. فراهم آوردن دسترسی آسان و بی‌دردسر به خدمات آنلاین می‌تواند به بهبود دسترسی به خدمات عمومی و افزایش کارایی وزارتخانه کمک کند. این موضوع به ویژه برای افرادی که در مناطق دورافتاده یا با دسترسی محدود به خدمات سنتی قرار دارند، اهمیت دارد. با ارائه خدمات آنلاین، وزارت ورزش و جوانان می‌تواند به کاهش زمان انتظار، کاهش هزینه‌های عملیاتی و افزایش رضایت شهروندان دست یابد. به همین دلیل، تضمین دسترسی مؤثر و آسان به خدمات آنلاین یکی از الزامات کلیدی در پیاده‌سازی دولت الکترونیک است.

سرمایه انسانی به عنوان یکی از عوامل اصلی در موفقیت پیاده‌سازی دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان باید مورد توجه قرار گیرد. این عامل شامل مهارت‌ها، دانش و تجربیات کارکنان است که برای استفاده مؤثر از فناوری‌های جدید و مدیریت سیستم‌های دیجیتال ضروری است. ارتقاء مهارت‌های فنی و دیجیتال کارکنان از طریق آموزش‌های مستمر و برنامه‌های توانمندسازی می‌تواند به بهبود کیفیت خدمات و افزایش بهره‌وری کمک کند. در صورتی که سرمایه انسانی به درستی مدیریت نشود یا نداشتن مهارت‌های لازم برای استفاده از فناوری‌های جدید، ممکن است به مشکلاتی در اجرای پروژه‌های دولت الکترونیک و کاهش کیفیت خدمات منجر شود. بنابراین، سرمایه‌گذاری در آموزش و توسعه کارکنان به عنوان یک جنبه کلیدی در پیاده‌سازی موفق دولت الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان اهمیت دارد.

کیفیت سیستم‌های دیجیتال به عنوان یک عامل حیاتی در پیاده‌سازی دولت الکترونیک شناخته می‌شود. این عامل به معنای عملکرد صحیح، کارایی و قابلیت اعتماد سیستم‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری است که برای ارائه خدمات الکترونیکی مورد استفاده قرار می‌گیرند. کیفیت سیستم‌ها می‌تواند به طور مستقیم بر رضایت کاربران و موفقیت پروژه‌های دولت الکترونیک تأثیر بگذارد. سیستم‌های با کیفیت پایین ممکن است با مشکلاتی مانند اختلالات مکرر، کندی عملکرد و نقص‌های امنیتی روبرو شوند که می‌تواند به کاهش اعتماد به

- Lee, Ch. P., Chang, K., and Berry, F.S. (2017). "Testing the Development and Diffusion of E-Government and E-Democracy: A Global Perspective", *Public Administration Review*, 71(3): 444-454.
- Osman, I.H., Anouze, A.I., Irani, Z., Lee, H., Medeni, T.D., and Weerakkody, V. (2019). "A cognitive analytics management framework for the transformation of electronic government services from users' perspective to create sustainable shared values", *European Journal of Operational Research*, 278(2): 514-532.
- Brown, L. D. & Caylor, M. L. (2018). Corporate governance and firm operating performance. *Review of Quantitative Finance and Accounting*, 32, 129-44
- Fang, Z, "E. (2018). Government in digital era: Concept, Practice and development: "International Journal management of computer", *The Internet management*, vol. 10.
- Jarvis, Ch., Scott, B. & MacKenzie, P. M. (2012). The negative consequences of measurement model misspecification. *MIS Quarterly*, 36, 139-46.
- Hair, J. F., Sarstedt, M., Pieper, T. M. & Ringle, Ch. M. (2012). The use of partial least squares structural equation modeling in strategic management research: A review of past practices and recommendations for future applications. *LongRangePlanning*, 45(5-6), 320-40.
- Snead, J. T., and Wright, E. (2014). "E-government research in the United States", *Government Information Quarterly*, 31: 129-136.
- Yang, Ch.Gh. (2003). "Establishment and applications of the integrated model of service quality measurement", *Managing Service Quality*, 13(4): 310-324
- Skinner, J., Edwards, A., & Corbett, B. (2014). *Research methods for sport management*. Routledge.
- Shilbury, D., Oboyle, I. & Ferkins, I. (2019). Towards a research agenda in collaborative sport governance. *Sport Management Review*. 19(5), 479-91.
- Ronaghan, S "Benchmarking E. (2017). Government: A global Perspective", U.N. division for public Economics and Public Administration.
- Moon, M. (2015). "The evolution of e-government among municipalities: Rhetoric or reality", *Public Administration Review* 62(4), 424-33
- Layne, K; Lee, J. (2015). "Developing fully functional: A Four stage model", *Government information quarterly*.
- Halchin, L. (2014). "The Coalition Provisional Authority (CPA): Origin, Characteristics, and Institutional Authorities", *CRS Report for Congress, USA*, (April, 29)

اعتماد به سیستم‌های دیجیتال، اعتماد به امنیت و حفاظت از اطلاعات و اعتماد به خدمات ارائه شده از طریق این سیستم‌ها است. اگر شهروندان و کارکنان وزارتخانه به سیستم‌های دیجیتال اعتماد نداشته باشند، ممکن است از استفاده از خدمات آنلاین.

منابع

- اسلامبولچی، علیرضا، حسینی، سید مجتبی، ربیعی مندجین، محمدرضا، اصغری صارم، علی. (۱۴۰۱). شناسایی مولفه‌های موثر بر اثربخشی سیاسی توسعه دولت الکترونیک در شرکت آب و فاضلاب استان تهران با روش دلفی. *ماهنامه جامعه شناسی سیاسی ایران*، ۵(۹)، ۱۳۳-۱۵۱.
- رستم زاده، نادر، افشاری، مصطفی، علم، زهرا، قربانی، سعید. (۱۴۰۱). تحلیل کیفی حکمرانی خوب الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان. *ماهنامه جامعه شناسی سیاسی ایران*، ۵(۱۰)، ۱۰۹۱-۱۱۰۶.
- ابراهیمی، کریم، آذر، عادل، چیت سزایان، علیرضا. (۱۳۹۹). طراحی مدل سنجش کیفیت خدمات دولت الکترونیک مورد مطالعه: دفاتر پیشخوان دولت. *پژوهش در مدیریت تولید و عملیات*، ۱۱(۱)، ۸۹-۱۰۹.
- فیضی، کامران، مقدسی، علیرضا. (۱۳۸۴). دولت الکترونیک، بازآفرینی دولت در عصر اطلاعات. تهران: انتشارات ترمه.
- قلی پورسوته رحمت اله، منوریان عباس، الهیاری دوین ملیحه. (۱۳۹۸). طراحی مدل دولت الکترونیک در چارچوب اخلاقی حکمرانی خوب. *اخلاق در علوم و فناوری*، ۱۴ (۵): ۱۸۶-۱۸۹
- رستم زاده، نادر، افشاری، مصطفی، علم، زهرا، قربانی، سعید. (۱۳۹۸). ارائه مدل حکمرانی خوب الکترونیک در وزارت ورزش و جوانان. *مطالعات مدیریت ورزشی*، ۱۱(۵۶)، ۴۳-۶۲
- دانایی فرد، حسن، الوانی، سید مهدی، آذر، عادل. (۱۳۹۸). روش شناسی پژوهش کیفی در مدیریت: رویکردی جامع. تهران: انتشارات اشرافی، صفار
- باقری، مهدی. (۱۳۹۴). طراحی یک الگوی اثربخش جهت موفقیت ارائه خدمات الکترونیکی ثبت سفارش بازرگانی در بدنه دولت جمهوری اسلامی ایران. *مدیریت کسب و کار*، ۷(۲۵): ۶۳-۷۵.
- Kar, A. K., Sinha, SH., and Gupta, M.P. (2021). *Digital India; Reflections and Practice*, New Delhi, Springer press