

## بررسی و مقایسه رضایت فراغتی پسران نوجوان شرکت کننده در ورزش های الکترونیکی و سنتی

محمد امین صدری\* - مظفر یکتایار\*\* - مژگان خدامرادپور\*\*\*

دانشجوی دکترا آموزش و پرورش استان کرمانشاه - دانشیار مدیریت ورزشی، دانشکده ی علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد سنندج - استادیار مدیریت ورزشی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد سنندج

### چکیده

هدف پژوهش حاضر بررسی و مقایسه رضایت فراغتی نوجوانان پسر کرمانشاهی شرکت کننده در ورزش های الکترونیکی و سنتی است. پژوهش علی-مقایسه ای است. جامعه آماری شامل تمام نوجوانان پسر (۱۲-۲۰ سال) ساکن کرمانشاه میباشد. بر اساس جدول مورگان نمونه آماری تعداد ۳۸۴ نفر انتخاب شدند. روش نمونه گیری تصادفی خوشه ای است. در هر منطقه هشت گانه شهرداری، ۵۰ عدد پرسش نامه تکمیل گردید. ۲۰۰ پرسش نامه توسط نوجوانانی که جهت شرکت در بازی های الکترونیکی به مراکز بازی های الکترونیکی مراجعه کرده بودند، توزیع گردید. ۲۰۰ پرسش نامه نیز بین نوجوانانی که در باشگاه های ورزشی سطح شهر فعالیت داشتند، توزیع گردید. جهت جمع آوری داده ها از پرسش نامه رضایت فراغتی بیارد و راقب (۱۹۹۱) استفاده شد. پایایی پرسش نامه از طریق آلفای کرونباخ ۰/۸۱ بدست آمد. جهت روایی صوری پرسش نامه نظرات ده نفر از اساتید و دانشجویان دکتری مدیریت ورزشی استفاده گردید. از روش های آماری میانگین، انحراف معیار و t مستقل، در نرم افزار Spss24 جهت تجزیه و تحلیل داده ها استفاده گردید. یافته ها نشان داد، بین میزان رضایت فراغتی نوجوانان شرکت کننده در ورزش های الکترونیکی و سنتی تفاوت معناداری وجود دارد لذا بنابر تمایل پسران نوجوان به ورزش های الکترونیکی، متوسط رضایت اوقات فراغت نوجوانانی که به ورزش های الکترونیکی می پردازند بیشتر از نوجوانانی است که به ورزش های سنتی و معمول می پردازند.

**کلمات کلیدی:** نگرش کارآفرینانه، عملکرد، مالی، غیر مالی، باشگاه های بدنسازی.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۲/۰۴

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۷/۰۶

\*Email: aminsadri2015@gmail.com

\*\*Email: myektayar@gmail.com (نویسنده مسئول)

## مقدمه

اوقات فراغت فرصتی نسبتاً آزاد برای خودشکوفایی، تجربه و آزادی شخصی، بیان روابط اجتماعی، روابط و تعاملات اجتماعی است (جعفری هفت‌خوانی و همکاران، ۱۳۹۹). اوقات فراغت اغلب با حسی از آزادی و انگیزه درونی (انجام چیزی که می‌خواهی، نه چیزی که مجبوری) مرتبط است. به بیان دیگر می‌توان اظهار داشت اوقات فراغت یعنی اوقات اختیاری که پس از اوقات کاری و انجام امور مربوط به امرار معاش باقی می‌ماند و شخص می‌تواند با آزادی نسبی و هر شکلی که دوست دارد آن را صرف کند. مشارکت در فعالیت‌های اوقات فراغت به عنوان یک نیاز خاص فردی (معمولاً مثبت) و با احساسات در مورد فعالیت تعریف شده است. اعتقاد بر این است که این فعالیت‌ها ارزش مثبتی به زندگی می‌افزاید و افراد متعهد به شرکت در این فعالیت‌ها هستند (حیدری و همکاران، ۱۳۹۹). اهمیت اوقات فراغت به حدی است که رضایت از آن یکی از عوامل تاثیرگذار در رضایت از زندگی و در کیفیت زندگی است (جعفری هفت‌خوانی و همکاران، ۱۳۹۹).

اوقات فراغت و نحوه گذران آن یکی از شاخص‌های اساسی سبک زندگی به شمار می‌رود (سرایبی و همکاران، ۱۳۹۱). گذران اوقات فراغت تحت تاثیر عوامل مختلفی نظیر پایگاه خانواده، وضعیت اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی، جنسیت و سن است. گروه‌های سنی مختلف، فعالیت‌های مختلفی را برای گذران اوقات فراغت خود انتخاب می‌کنند. یکی از این گروه‌های سنی حساس، نوجوانان هستند.

نوجوانان در مقایسه با سایر گروه‌های سنی، حساس‌تر، آسیب‌پذیرتر و دچار فشار روانی بیشتر و عمیق‌تری هستند و رشد سریع و ناگهانی جسمی نوجوانان که می‌تواند از هماهنگی کمتری با رشد روحی و روانی آنها برخوردار باشد، مسائل و آسیب‌های خاص خود را به همراه دارد (مهرداد، ۱۳۹۰). انواع مختلف ورزش از جمله فعالیت‌هایی است که نوجوانان به آن علاقه زیادی داشته و در اوقات فراغت خود بدان می‌پردازند.

ورزش و فعالیت‌های بدنی از جمله فعالیت‌های مفیدی است که در جوامع مختلف جایگاه ویژه‌ای دارد و به عنوان یک ابزار چند بعدی با تأثیرات گسترده جایگاه و نقش خود را در اقتصاد سلامت افراد، گذران اوقات فراغت سالم، آموزش و پرورش، روابط اجتماعی و پیشگیری از بسیاری از مفاسد اجتماعی و انحرافات اخلاقی در جامعه متجلی ساخته است (رضایی، ۱۳۹۸). فعالیت‌های ورزشی اوقات فراغت در زندگی ما نقش مهمی ایفا می‌کنند و نه تنها نقش مهمی در بهبود سلامت و آمادگی جسمانی دارند، بلکه به دلایل گوناگون مانند کمک به اجتماعی شدن، ارتباطات، ایجاد دوستان و روابط جدید، تصویرسازی، چالش، رضایت از زندگی، ایجاد رابطه اجتماعی و غیره مورد تأکید هستند (حیدری و همکاران، ۱۳۹۹).

یکی از اوقات فراغت ما ایرانی‌ها که موجب سرگرم شدن ما هم می‌باشد بازی‌های سنتی و بومی مختص هر استان می‌باشد، بازی‌های سنتی و یا بومی به بازی‌هایی گفته می‌شود که فقط در منطقه یا محله خاصی اجرا می‌شوند و عمدتاً (متأثر از آب و هوا، زبان و ... است) (شریعت‌زاده، ۱۳۷۱). ورزش‌های بومی و سنتی به عنوان یکی از ابعاد ورزش همگانی، که از مهمترین جنبه‌هایی است که می‌تواند ما را در تحقق این هدف یاری نماید. این ورزش‌ها دارای ویژگی‌های مثبت و ارزشمندی می‌باشند که به جهت انطباق با علائق ذوقی، هنری و فرهنگی جامعه می‌تواند گسترش و عمومیت پیدا نماید. بازی‌های بومی، سنتی و ورزش‌های سنتی به عنوان بخشی از

فرهنگ هر ملت، متناسب با وضعیت اقلیمی و فرهنگی هر منطقه بر مبنای فلسفه و منطق خاص طراحی شده‌اند و همین هماهنگی و همراهی با جغرافیا و فرهنگ، رمز ماندگاری آن‌ها تاکنون بوده است. مطالعه و معرفی این ورزش‌ها از آن جهت حائز اهمیت است که می‌تواند به ما دانشی درخصوص داشته‌های فرهنگی داده و فرصتی را فراهم کند که با کسب آگاهی، در زندگی امروز از آن‌ها استفاده کرده و از شادی و نشاطی که بخش جدایی‌ناپذیری از این بازی‌ها است بهره‌مند گردیم. اگرچه به نظر میرسد برخی از ورزش‌های بومی و سنتی بتوانند پا را فراتر از محیط داخلی گذاشته و در دیگر کشورها مورد پذیرش قرار گرفته و در کنار ورزش‌های صاحب فدراسیون جهانی قرار بگیرد، اما عموماً این ورزش‌ها می‌توانند به شکل ورزش‌های عمومی در داخل کشور با شعار ورزش برای همه رواج و مقبولیت پیدا نماید و به لحاظ تنوع و تناسب هر منطقه و با امکانات ساده و موجود در جامعه و فارغ از هر محدودیتی به بهترین شکل ممکن قشر عظیم و وسیعی از افراد جامعه را در سنین مختلف تحت پوشش قرار دهد. با این حال با توجه به گذشت زمان و پیشرفت امکانات در ادامه مقاله به محوریت بازی‌های الکترونیکی در مقابل بازی‌های سنتی پرداخته می‌شود (ملک محمدی، ۱۳۶۴).

یکی از انواع جدید ورزش که نوجوانان زیادی را به خود جذب کرده، بازی‌های ویدئویی یا همان ورزش‌های الکترونیکی است. پیدایش بازی‌های ویدئویی، به دهه ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ باز می‌گردد (لووود<sup>۱</sup>، ۲۰۰۹). با توسعه و رشد فن‌آوری، این بازی‌ها نیز تکامل یافتند. امروزه بازی‌های ویدئویی با ویژگی‌های همکاری و رقابت به یک حالت نبرد چندنفره بزرگ تبدیل شده است. بحث‌های زیادی در مورد تعریف ورزش‌های الکترونیکی از طرف محققان مختلف وجود دارد. رایج‌ترین تعریفی که پذیرفته شده این است که ورزش الکترونیکی یک بازی ویدئویی حرفه‌ای است. بازیکنان در قالب یک بازی ویدئویی در یک محیط حرفه‌ای با یکدیگر رقابت می‌کنند (بانایی<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۹). (یو، ۲۰۱۸) معتقد است ورزش‌های الکترونیکی تکامل رفتار ورزشی انسان در عصر اطلاعات است. یک فعالیت ورزشی رقابتی محتوای یک بازی الکترونیکی را به عنوان یک حامل گرفته و از فناوری برای ایجاد امکان رقابت بین افراد استفاده می‌کند. صنعت ورزش الکترونیکی را می‌توان مشتقی از صنعت بازی‌های ویدئویی آنلاین دانست که همچنان در حال گسترش است. در سال‌های اخیر، با رواج بازی‌های الکترونیکی موبایلی، این صنعت رشد چشمگیری داشته است (یو و همکاران، ۲۰۲۰).

در سال‌های اخیر، ورزش‌های الکترونیکی به طور گسترده‌ای محبوب شده است؛ به گونه‌ای که می‌تواند بخشی از بازی‌های المپیک در دوره‌های آتی بود. طیف گسترده‌ای از ورزش‌های الکترونیکی رقابتی وجود دارد. ورزش‌های

1. Esport
2. Lowood
3. Banyai
4. Yue

سان<sup>۷</sup> (۲۰۱۹) در پژوهش خود اعلام کرد که شناخت هویت تعلق شرکت‌کنندگان در ورزش‌های الکترونیکی بر رضایت آنها تاثیر دارد. ورزش‌های الکترونیکی تاثیر زیادی بر نوجوانان دارد به گونه‌ای که حتی ممکن است برای پرداختن به این فعالیت مدرسه را هم ترک کنند. بانیای و همکاران (۲۰۱۹) بیان می‌کنند که شرکت‌کنندگان در ورزش‌های الکترونیکی امتیازات بالاتری در انگیزه‌های بازی‌های اجتماعی، رقابت و مهارت‌آموزی نسبت به شرکت‌کنندگان در ورزش‌های تفریحی کسب کردند. نتایج تحقیق ایرج و همکاران (۱۳۹۹) در خصوص تاثیر ورزش‌های الکترونیکی و ورزش‌های غیرالکترونیکی بر کیفیت زندگی و شاخص‌های وابسته به مهارت‌های آمادگی جسمانی دانش‌آموزان دختر نشان داد که در متغیرهای آمادگی جسمانی اختلاف معناداری بین پیش‌آزمون و پس‌آزمون متغیرهای چابکی، پرتاب توپ، عکس‌العمل، بالا بردن شانه و بارفیکس وجود دارد. در مورد متغیر کیفیت زندگی اما تفاوت معناداری وجود نداشت.

نوجوانی سن شکل‌گیری هویت فرد و از حساس‌ترین دوره‌های رشد انسان است. اوقات فراغت برای نوجوانان از اهمیت بیشتری برخوردار است، زیرا ساعت فراغت آن‌ها فرصتی برای کشف محیط پیرامون و پیدا کردن هویت منحصر به فرد خود می‌باشد. شناخت نیازمندی‌ها و رفع احتیاجات و برنامه‌ریزی صحیح برای اوقات فراغتی که آن‌ها در اختیار دارند باعث می‌شود تا خلایقیت‌ها و نوآوری‌های خود را نشان دهد. هدف پژوهش حاضر بررسی و مقایسه رضایت فراغتی نوجوانان پسر کرمانشاهی شرکت‌کننده در ورزش‌های الکترونیکی و سنتی است.

### روش‌شناسی پژوهش

این تحقیق به روش توصیفی (علی-مقایسه‌ای) می‌باشد. جامعه آماری پژوهش به دلیل دسترسی راحت‌تر شامل تمام نوجوانان پسر (۱۲ تا ۲۰ سال) ساکن در شهر کرمانشاه بود. براساس جدول مورگان تعداد ۳۸۴ نفر به عنوان نمونه آماری انتخاب شدند. روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای در نظر گرفته شد. به این صورت که در مناطق هشت گانه شهرداری در هر منطقه ۵۰ عدد پرسش‌نامه توزیع و جمع‌آوری گردید. ۲۰۰ نفر اول کسانی بودند که در باشگاه‌های ورزشی سطح شهر به صورت سنتی ورزش می‌کردند و ۲۰۰ نفر دوم کسانی بودند که جهت شرکت در بازی‌های الکترونیکی به گیم‌نت‌ها و مراکز بازی‌های الکترونیکی مراجعه کرده بودند. در نهایت ۳۸۴ پرسش‌نامه جمع‌آوری گردید. جهت جمع‌آوری داده‌ها از پرسش‌نامه رضایت فراغتی<sup>۸</sup> راقب و یارد (۱۹۸۰) استفاده شده که لین (۲۰۰۸) نیز از آن استفاده

الکترونیکی را می‌توان به عنوان بازی سازمان‌یافته رقابتی ویدیویی تعریف کرد (جنی و همکاران<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). ورزش‌های الکترونیکی صنعتی است که به سرعت در حال رشد است و تعداد زیادی از بازیکنان را به خود جلب کرده و دارای ارزش اقتصادی بالایی است. بازی‌هایی مانند فیفا ۱۸، در یازده ماه اول پس از راه‌اندازی بازار حدود بیست و چهار میلیون بار فروخته شده است. در همان دوره، حدود هفت میلیارد بازی انجام داد و بیش از بیست میلیون بازیکن از شصت کشور در مسابقات رسمی فیفا آنلاین شرکت کردند (انسگار و جانیکا<sup>۲</sup>، ۲۰۱۸). ورزش‌های الکترونیکی هم در سطح تفریحی و هم در سطح حرفه‌ای به شدت رشد کرده است. بسیاری از دانشگاه‌ها در رقابت‌های الکترونیکی شرکت می‌کنند و برخی از دانشگاه‌ها نیز بازیکنان در ورزش‌های الکترونیکی را به عنوان دانشجوی ورزشکار می‌پذیرند (بولاتوکی<sup>۳</sup>، ۲۰۲۱).

یانگ<sup>۴</sup> (۲۰۱۸) معتقد بود که صنعت ورزش‌های الکترونیکی شوک عظیمی را به صنعت ورزش سنتی وارد کرده است. ورزش‌های الکترونیکی دارای ویژگی‌های در دسترس بودن، راحتی و کاربرد اقتصادی است که موجب شده نوجوانان بسیاری را جذب خود کند. وی معتقد بود که برنامه ورزشی سنتی با چالش‌های شدیدی روبرو است. با این حال، مردم نباید پیشرفت علم و فناوری و وسایل ارتباطی ناشی از ورزش‌های الکترونیکی را نادیده بگیرند. بدون تردید انجام این نوع فعالیت می‌تواند در غنی‌سازی زمان اوقات فراغت افراد و رضایتمندی آنان نقش داشته باشد.

رضایت فراغتی تفاوت بین انتظار فرد و احساس واقعی اوست. هرچه کمتر تفاوت داشته باشد میزان رضایت بیشتر است. رضایت فراغت به درک یا احساس مثبتی اطلاق می‌شود که فرد در نتیجه شرکت در فراغت کسب می‌کند. متغیرهای متعددی با رضایت فراغتی در ارتباط است؛ به ویژه، شخصیت، فعالیت فراغتی، مشارکت فراغتی، علاقه فراغتی، موانع و تسهیل‌کننده‌های مشارکت فراغتی. نویسندگان متعددی معتقدند که رفتار و به طور خاص فراغت، انعکاسی است از اینکه ما چگونه هستیم، چگونه رفتار می‌کنیم یا گرایش‌های درونی ما چیست (لو و کائو<sup>۵</sup>، ۲۰۰۹). راقب و گریفیس بیان می‌کنند که هر چه فرد در فعالیت‌های تفریحی بیشتر مشارکت کند، رضایت او از این مشارکت افزایش می‌یابد. کلی و راس اشاره کردند به این که رضایت از فعالیت تفریحی می‌تواند به عنوان عامل تصمیم‌گیرنده و نتیجه مشارکت در فعالیت تفریحی تلقی شود. فراغت فعال با رضایت فراغتی در ارتباط است (رتیکاینن و همکاران<sup>۶</sup>، ۲۰۱۸).

۱. Jenny
۲. Ansgar & Jannika
۳. Bullatovci
۴. Yang
۵. Lu & Kao
۶. Raatikainen etal

۷. Sun

۸. Leisure Satisfaction Scale(LSS)

ورزشی استفاده گردید. از روش‌های آماری میانگین، انحراف معیار و  $t$  دو گروه مستقل، در نرم‌افزار Spss24 جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده گردید.

### یافته‌های پژوهش

نموده است. دارای ۲۶ سؤال بسته در مقیاس پنج ارزشی لیکرت، از کاملاً مخالف تا کاملاً موافق وجود دارد که به ترتیب از ۱ تا ۵ نمره به هریک تعلق می‌گیرد. پایایی پرسش‌نامه از طریق آلفای کرونباخ  $0/81$  به دست آمد. جهت روایی صوری پرسش‌نامه از نظرات ده نفر از اساتید و دانشجویان دکتری مدیریت

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت‌شناختی

مؤلفه‌ها	فراوانی	فراوانی نسبی (درصد)
سن	۱۲ تا ۱۴ سال	۳۱/۳
	۱۵ تا ۱۷ سال	۳۸/۵
	۱۸ تا ۲۰ سال	۳۰/۲
مدت فعالیت	۲ ساعت	۳۵/۱
	۲ تا ۴ ساعت	۳۹/۶
میزان درآمد خانواده	کمتر از ۵ میلیون	۲۵/۳
	۵ تا ۱۰ میلیون	۲۶/۳
	۱۰ میلیون به بالا	۴۴
مقطع تحصیلی	متوسطه اول	۲۹/۷
	متوسطه دوم	۳۸/۵
	دانشجو	۴۳
نوع ورزش	الکترونیکی	۱۸/۵
	سنتی	۵۱
		۴۹

اسمیرنوف استفاده گردید که سطح معناداری آن برابر با  $0/074$  به دست آمد. با توجه به اینکه سطح معناداری بیشتر از  $0/05$  به دست آمده، لذا توزیع داده‌ها نرمال بوده و از آزمون پارامتریک استفاده می‌گردد.

جدول ۱، ویژگی‌های جمعیت‌شناختی را از نظر سن، مدت فعالیت، میزان درآمد خانواده، مقطع تحصیلی و نوع ورزش آزمودنی‌ها را نشان می‌دهد. جهت بررسی نرمال بودن توزیع داده‌ها از آزمون کلموگروف-

جدول ۲. تفاوت میزان رضایت فراغتی نوجوانان شرکت‌کننده در ورزش‌های الکترونیکی و سنتی

میانگین	انحراف استاندارد	سطح معناداری
۳/۹۶	۰/۸۶۱	
۳/۷۲	۰/۸۳۲	
آماره $t$	درجه آزادی	۰/۰۰۱
۹/۴۵۶	۱۱۴۲	

فراغت خود دارند. امروزه به دلیل توسعه فن‌آوری، ورزش‌های الکترونیک یا همان بازی‌های ویدئویی افزایش چشمگیری داشته و به سرعت در حال رشد است. این ورزش‌ها در بین اقشار مختلف دارای محبوبیت و جذابیت است؛ اما جذابیت و محبوبیت این ورزش‌ها و بازی‌ها در بین نوجوانان و به‌خصوص نوجوانان پسر جذابیت ویژه‌ای دارد. یکی از عوامل تاثیرگذار در این خصوص فن‌آوری گوشی همراه بوده که به خاطر شرایط موجود و لزوم استفاده از آن در مباحث آموزشی، به سهولت و به فراوانی در دسترس نوجوانان قرار گرفته و به مرور موجب علاقمندی آن‌ها به ورزش‌های الکترونیک و در نتیجه رجوع آن‌ها به مراکز ویژه ورزش‌های الکترونیک گردیده است. امروزه، بازی‌های الکترونیک، به بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند. تغییرات سبک زندگی، از قبیل کوچک شدن خانواده‌ها و نبود هم‌بازی، زندگی آپارتمانی و محدودیت‌های عرصه تحرک برای نوجوانان و لزوم اجتناب از بسیاری از فعالیت‌ها و جست و خیزها، تنهایی نوجوانان و غیبت‌های طولانی والدین، چرخش

نتایج آزمون  $t$  مستقل در میزان رضایت از فراغت شرکت‌کنندگان در ورزش‌های الکترونیکی و سنتی نشان داد که بین میزان رضایت فراغتی نوجوانان شرکت‌کننده در ورزش‌های الکترونیکی و سنتی تفاوت معناداری وجود دارد ( $P < 0.05$ ). میانگین رضایت فراغتی در نوجوانانی که به ورزش‌های الکترونیک می‌پردازند، بیشتر از نوجوانانی است که ورزش سنتی انجام می‌دهند.

### بحث و نتیجه‌گیری

اوقات فراغت و رضایت از آن یکی از مؤلفه‌های با اهمیت در نوجوانان است. این رده سنی تمایل به تحرک و تکاپو دارند و از یکجا نشینی بیزار هستند. رضایت از اوقات فراغت به عوامل بسیاری مرتبط است. برخی اوقات فراغت را در طبیعت و گشت و گذار می‌گذارند و برخی دیگر ورزش‌های الکترونیکی یا سنتی را ترجیح می‌دهند. امروزه نوجوانان با پیشرفت و گسترش تکنولوژی تمایل دارند که اوقات فراغت خود را با بازی‌ها یا ورزش‌های الکترونیکی سپری کنند و با توجه به هیجانات این بازی‌ها رضایت کافی از اوقات

- استان تهران، کمیته ملی المپیک جمهوری اسلامی ایران، ۱۶۰-۲۰۰.
- Ansgar, T & Jannika, M.J. (2018). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions, *European Journal for Sport and Society*, 15:4, 311-315, DOI: 10.1080/16138171.2018.1559019.
- Banyai, F, Griffiths, M. D., Kiraly, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of Esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365.
- Bányai Fanni, Mark D. Griffiths, Zsolt Demetrovics, Orsolya Király. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*. 94(152117).
- Bullatovci, O. (2021). 1st Place Essay - What are the health challenges an esports player faces and how can they be addressed by stakeholders?. *International Journal of Esports*, 1(1). Retrieved from <https://www.ijesports.org/article/63/html>
- Jenny, S.E., Manning, R.D., Keiper, M.C., & Olrich, T.W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of 'sport'. *Quest*, 69, 1-18.
- Lu, L., & Kao, S. Direct and indirect effects of personality traits on leisure satisfaction: Evidence from a national probability sample in Taiwan. *Social Behavior and Personality*. 2009; 37, 191-192.
- Lowood, H. (2009). Videogames in computer space: The complex history of pong. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31(3), 5-19.
- Raatikainen, I, Vanhala M, Mäntyselkä, P, Heinonen Ari, K, Hannu, Hannu, Katriina. (2018). Does level of leisure time physical activity, in a sample of patients with depression, predict health care utilization over a subsequent 5-year period? Findings from a Finnish cohort study. *Mental Health and Physical Activity*. 2018; 15, 40-44.
- Ragheb, M.G. and Beard, J.G. (1980). Leisure satisfaction: concept, theory, and measurement. In: Iso-hola, S. (ed) *Social psychological perspectives on leisure and recreation*. Springfield, Ill.: Charles C. Thomas.
- Sun, Q. (2019). A Research on eSports Users' Motives and Satisfaction in China The Case of League of Legends. Master of Arts thesis.
- Yang, J.Y, Huang, H. Y., & Zhang, L. (2018). The present situation, problem, and development countermeasures of the eSports industry in China. *Journal of the Capital University of Physical Education and Sports*, 26(3), 201-205.
- Yue, Y. Research on esports and esports industry in the new era Sports Science. 2018;38(4):8-21.
- Yue, Y, Rui, W., & Chiang Siu Ling, S. (2020). Development of E-sports industry in China: Current situation, Trend and research hotspot. *International Journal of Esports*, 1(1). Retrieved from <https://www.ijesports.org/article/20/html>
- بسیاری از آموزش‌ها و مهارت‌ها به سوی آموزش‌های الکترونیک و از راه دور، گسترش و در دسترس بودن فن‌آوری برای همگان، در کنار عوامل و زمینه‌های مختلف دیگر موجب بروز چنین شرایطی شده است.
- نتایج پژوهش نشان داد که بین میزان رضایت فراغتی نوجوانانی که در ورزش‌های الکترونیک شرکت می‌کنند با نوجوانانی که در ورزش‌های سنتی شرکت می‌کنند، تفاوت معناداری وجود دارد. در واقع نوجوانان پس از مشارکت در فعالیت‌های مرتبط با ورزش‌های الکترونیکی رضایت فراغت بالاتری را نشان داده‌اند. نتایج حاصل از جدول ۲ با سطح معناداری ۰/۰۱ و میانگین به‌دست آمده در این جدول حاکی از این است که شرکت‌کنندگان در بازی الکترونیکی رضایت فراغتی بیشتری را نسبت به بازی سنتی داشته‌اند. نتایج پژوهش با نتایج پژوهش‌های سان (۲۰۱۹) که در پژوهش خود بیان کرده که ورزش‌های الکترونیکی تأثیر بسیاری بر نوجوانان دارد و در برخی موارد نوجوانان به خاطر شرکت در ورزش‌های الکترونیک مدرسه را ترک می‌کنند و بانیای و همکاران (۲۰۱۹) که در پژوهش خود نیز امتیاز شرکت‌کنندگان در ورزش‌های الکترونیک را در رقابت و مهارت‌آموزی بیشتر از ورزش‌های سنتی اعلام کردند، همسو و هم‌جهت است.
- آنچه از نتایج پژوهش حاضر مشخص گردیده، این است که در نتیجه شرایط فوق، نوجوانان تا حدود قابل توجهی از ورزش‌های سنتی و دارای تحرک دور شده و در ورزش‌های الکترونیک درگیر شده‌اند. این مساله برای ورزش‌های سنتی، خانواده و جامعه تبدیل به چالشی جدی شده است. این شرایط می‌تواند که مسئولین، برنامه‌ریزان و خانواده‌ها در عین توجه به علاقمندی نوجوانان و حضور پررنگ ورزش‌های الکترونیک در زندگی آن‌ها، شرایطی را فراهم کنند که این گروه سنی علاوه بر پرداختن به علاقمندی خود، از تحرک جسمی و فعالیت بدنی مناسبی نیز برخوردار گردند تا در سنین بالاتر دچار مشکلاتی همچون اختلال‌های جسمی و روانی نگردند.

## منابع

- ایرج، فریده، نیک آئین، زینت، زارعی، علی، اشرف گنجویی، فریده . (۱۳۹۹). مقایسه کیفیت زندگی و مهارت‌های آمادگی جسمانی کاربران بازی‌های ورزشی الکترونیکی و غیرالکترونیکی (مورد مطالعه: دانش آموزان دختر پایه دوازدهم). مطالعات مدیریت ورزشی.
- رضایی، شمس‌الدین. (۱۳۹۸). بررسی نحوه گذران اوقات فراغت اساتید، دانشجویان و کارکنان زن دانشگاه ایلام با تاکید بر فعالیت های بدنی و ورزش. فصلنامه علمی فرهنگ ایلام. دوره بیستم شماره ۶۴ و ۶۵ ص. ۷۵-۹۶.
- حیدری، کلثوم، حیدری نژاد، صدیقه، صفاری، مرجان، خطیبی، امین. (۱۳۹۹). چگونه جدید در اوقات فراغت بر دل بستگی مکانی ورزشکاران غیرحرفه‌ای تأثیر می‌گذارد؟ پژوهش در ورزش تربیتی. ۱۱۴-۹۱. (۱۹۸).
- جعفری هفت خوانی، نادر، رضایا، صدیقه، صفاری، مرجان. (۱۳۹۹). فراغت زنان در کلان‌شهرها؛ تبیین مسائل اوقات فراغت زنان متأهل شهر تهران. مطالعات جامعه‌شناختی شهری. ۱۰(۳۴): ۱۲۳-۱۵۰
- سرای، محمدحسین، روستا، مجتبی، اشنوئی، امیر. (۱۳۹۱). عوامل مؤثر بر گذران اوقات فراغت در مناطق شهری ایران (مطالعه موردی: منطقه ۸ مشهد). فصلنامه علمی - پژوهشی برنامه‌ریزی منطقه ای، شماره ۲(۷)، ۲۵-۳۷.
- شریعت‌زاده، علی اصغر. (۱۳۷۱). فرهنگ مردم شاهرود، شاهرود، کتابخانه مرکزی و مرکز اطلاع‌رسانی شهرداری اصفهان، ۳۰۰-۲۶۱
- مهرداد، حسین. (۱۳۹۰). چگونگی و آسیب شناسی اوقات فراغت نوجوانان ۱۲ تا ۱۷ ساله استان لرستان. نوآوری‌های مدیریت آموزشی. ۱(۱۷): ۱۲۱-۱۳۸.
- ملک محمدی، غلام حسین. (۱۳۶۴). ورزش‌های سنتی بومی و محلی،

## **Survey and comparison of leisure satisfaction of adolescent boys participating in electronic and traditional sports**

### **Abstract**

The aim of this study was to investigate and compare the leisure satisfaction of Kermanshah male adolescents participating in e-sports and traditional sports. The present study is a descriptive (causal-comparative) research. The statistical population of the study included all male adolescents (12 to 20 years old) living in Kermanshah. According to Morgan's table, 384 people were selected as the statistical sample. Cluster random sampling method was considered. In this way, 50 questionnaires were distributed and collected in each of the eight municipal districts. 200 questionnaires were distributed among adolescents who had referred to gaming centers and electronic game centers to participate in electronic games. 200 questionnaires were also distributed among adolescents who participated in sports activities in city sports clubs. For data collection, the Leisure Satisfaction Questionnaire (1991) was used, which was also used by Lane (2008). The reliability of the questionnaire was 0.81 through Cronbach's alpha. For the formal validity of the questionnaire, the opinions of ten professors and PhD students in sports management were used. Mean statistical methods, standard deviation and independent t-test were used in SPSS24 software to analyze the data. The results showed that the average leisure satisfaction scores of adolescents who participated in e-sports were 103.01 and adolescents who participated in traditional sports were 96.94. There is a significant difference between the level of leisure satisfaction of adolescents participating in e-sports and traditional sports. The average leisure satisfaction of teens who engage in e-sports is higher than teens who engage in traditional sports.

**Keywords:** E-sports, traditional sports, leisure satisfaction, adolescents.