



## Designing a Model for the Development of Esports in Iran with an Emphasis on Stakeholders

Atefeh Ensan 

Department of Sport Management, SR.C.,  
Islamic Azad University, Tehran, Iran.

Ali Mohammad Safania\* 

Department of Sport Management, SR.C.,  
Islamic Azad University, Tehran, Iran.

Seyed Salahedin  
Naghshbandi 

Department of Sport Management, SR.C.,  
Islamic Azad University, Tehran, Iran.

Aboufazel Farahani 

Department of Sport Management, Payam  
Noor University, Tehran, Iran.

### Abstract

Esport is one of the growing and attractive fields, the development of which requires a structured and specific vision. Investigating and identifying the factors affecting the development of electronic sports in Iran can help the development of this field. Therefore, the aim of the current research was to design a model for the development of electronic sports in Iran with an emphasis on the stakeholders. The current research method is qualitative and exploratory research, and in terms of its purpose, it is considered as part of basic research. The participants in this research included experts and experienced people in the field of electronic sports, electronic sports players, managers of electronic sports clubs and expert electronic sports coaches, and the purposeful sampling method was used in the research. To collect information, in-depth and semi-structured interviews were conducted with the participants and theoretical saturation was achieved with 17 interviews. For data analysis, Glazer's data base theory method was used to obtain information for this research. The results of the research show that the development model of electronic sports in Iran with an emphasis on the beneficiaries consists of six selected categories, which include infrastructure development, economic development, effective management, educational development, appropriate

\* Ali Mohammad Safania: [am.safania@srbiau.ac.ir](mailto:am.safania@srbiau.ac.ir)

**How to Cite:** Ensan, A., Safania, A.M., Naghshbandi, S.S. & Farahani, A. (2026). Designing a Model for the Development of Esports in Iran with an Emphasis on Stakeholders. *New Approaches in Sports Mmanagement*, 13(51), 35-70

culture and socialization, and the development of beneficiaries. Finally, according to the pattern of development of electronic sports in Iran, with emphasis on the beneficiaries, necessary measures should be taken to create a suitable platform for development.

## **Extended Abstract**

### **Introduction**

The rapid growth of e-sports in a region can create many issues and problems. This is while in Iran, there is no clear and precise framework and structure for the development of e-sports, and even many organizations interested in e-sports in the country do not have the same understanding of e-sports. Examining the factors affecting the development of e-sports and paying attention to its stakeholders can identify the necessary requirements for its development in the country, considering the cultural, social, economic and even political contexts, contexts and indicators. For this purpose, it is necessary to design an appropriate development model for integrated policymaking for this sport with a focus on its stakeholders. A specific perspective and framework can influence the path of e-sports in Iran and help in the progress and organization of e-sports in Iran. Therefore, the purpose of the research is to answer this question: What is the e-sports development model in Iran with an emphasis on stakeholders?

### **Methods**

The present study is in the field of fundamental research in terms of its purpose and is based on the strategy of a qualitative exploratory research that is based on the data-based (Glaser) methodology. The participant population included experts and experienced individuals in the field of e-sports, e-sports players, e-sports club managers and e-sports coaches who have had regular and continuous activity in e-sports for at least three years. The number of participants in the study was 17. The sampling method in this section was purposive, and interviews with participants continued until theoretical saturation. In order to collect data in the qualitative stage, a semi-structured interview was used. The interviews were conducted as a combination of audio and video interviews through social and face-to-face spaces. The interview time lasted between 30-60 minutes, and the average interview duration was 35 minutes. In this study, to ensure the validity and reliability of the data with specific qualitative research criteria, the necessary studies including acceptability, transferability, and confirmability were conducted. Finally, Glaser's Grand Theory method was used to design the development model for e-sports in Iran with an emphasis on stakeholders, and for this purpose, MaxQuda 2020 software was used.

### **Results**

In this study, the development model for e-sports in Iran was identified with an emphasis on stakeholders. The first selected category was called

infrastructure development, which included three core categories of physical facilities, virtual facilities, and technological facilities. The second selected category was called economic development, which included three core categories of club economics, financial issues, and government support. The third selected category was called effective management, which included three core categories of inadequate organization, planning and supervision, and media coverage. The fourth selected category was called educational development, which included four core categories of sports talent development, health education, connection with educational institutions, and scientific education. The fifth selected category was called appropriate culture and social acceptance, which included three core categories of misbehavior management, appropriate insight, and culture building. The sixth selected category was called stakeholder development, which included three core categories of government stakeholders, primary stakeholders, and secondary stakeholders.

### **Conclusion**

Infrastructure development, economic development, effective management, educational development, appropriate culture, and social acceptance, and stakeholder development are factors that affect the development of e-sports in Iran. For example, a sport such as e-sports cannot progress much without the necessary infrastructure unless it provides the appropriate physical, virtual, and technological infrastructure. All factors for the development of e-sports will be effective if they are based on the demands, needs, and conditions of Iran. Finally, considering the development pattern of e-sports in Iran, with an emphasis on stakeholders, it is necessary to take the necessary measures to create a suitable development platform.

**Keywords:** Virtual facilities, ESports clubs, sports socialization, ESports management.

**JEL Classification:** L83, L86, Z28, O38

### **Ethical Considerations**

**Compliance with ethical guidelines:** All ethical principles are considered in this article.

**Funding:** This research did not receive any grant from funding agencies in the government, govornal, public, commercial, or non-profit sectors.

**Authors' contribution:** All authors equally contributed to preparing this article.

**Conflict of interest:** The authors declared no conflict of interest.



انجمن علمی مدیریت ورزشی ایران

--- رویکردهای نوین در مدیریت ورزشی ---

دوره ۱۳، شماره ۵۱، زمستان ۱۴۰۴، ۳۵-۷۰

ntsmj2.issma.ir

<https://doi.org/10.22034/ntsmj.2025.2030402.1042>

مقاله پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۳/۲۷

بازنگری: ۱۴۰۳/۶/۶

پذیرش: ۱۴۰۳/۱۲/۱۷

انتشار: ۱۴۰۴/۱۱/۱

## طراحی الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر ذینفعان

گروه مدیریت ورزشی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

گروه مدیریت ورزشی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

گروه مدیریت ورزشی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

گروه مدیریت ورزشی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

عاطفه انسان

علی محمد صفانیا \*

سیدصلاح‌الدین نقشبندی

ابوالفضل فراهانی

### چکیده

ورزش‌های الکترونیکی یکی از حوزه‌های روبه‌رشد و جذابی است که توسعه آن نیازمند دید ساختاریافته و مشخص به آن است. بررسی و شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران می‌تواند به پیشرفت این حوزه کمک شایانی نماید. لذا هدف پژوهش حاضر، طراحی الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر ذینفعان بود. روش پژوهش حاضر کیفی و از نوع پژوهش‌های اکتشافی است و از لحاظ هدف جزء پژوهش‌های بنیادی به شمار می‌آید. مشارکت‌کنندگان در این پژوهش شامل خبرگان و افراد مجرب در حوزه ورزش‌های الکترونیک، بازیکنان ورزش‌های الکترونیک، مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیکی و مربیان ورزش‌های الکترونیک صاحب‌نظر بودند و از روش نمونه‌گیری هدفمند در پژوهش استفاده شد. برای گردآوری اطلاعات مصاحبه‌های عمیق و نیمه‌ساختاریافته‌ای با شرکت‌کنندگان انجام گرفت و با ۱۷ مصاحبه اشباع نظری حاصل شد. برای تحلیل داده‌ها از روش نظریه داده‌بنیاد گلایزر جهت کسب اطلاعات این پژوهش استفاده شد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر ذینفعان از شش مقوله انتخابی تشکیل شده است که شامل توسعه زیرساخت‌ها، توسعه اقتصادی، مدیریت اثربخش، توسعه آموزشی، فرهنگ مناسب و جامعه‌پذیری و توسعه ذینفعان می‌شود. در نهایت با توجه به الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر ذینفعان نیاز است تدابیر لازم برای ایجاد بستر مناسب توسعه ایجاد شود.

**کلیدواژه‌ها:** امکانات مجازی، باشگاه‌های ورزش الکترونیک، جامعه‌پذیری ورزش، زیرساخت دیجیتال.

طبقه‌بندی JEL: L83، L86، Z28، O38.

مقاله حاضر برگرفته از رساله دکتری رشته مدیریت ورزشی دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران است.

\* نویسنده مسئول: am.safania@srbiau.ac.ir

## مقدمه

توسعه روزافزون ورزش‌های الکترونیکی و دیجیتالی شدن ورزش‌های سنتی از تغییرات مهمی است که در عرصه ورزش رخ داده است (Van Hilvoorde, 2022). فرآیند دیجیتالی شدن ورزش موضوع مهمی در تغییرات ورزش‌های نخبه و پایه ایفا می‌کند (Kelly, et al., 2022). این تغییرات موجب شده است برخی ورزش‌ها مانند ورزش الکترونیکی از نظر اقتصادی به بازار بزرگی تبدیل شوند که تأثیرات جهانی بزرگی را دربردارند (Harun, 2018). محبوبیت ورزش‌های الکترونیکی به دلیل پیشرفت‌های فناورانه، به سرعت در حال رشد است (Hamari & Sjöblom, 2017; Jenny, et al., 2017). تا پایان سال ۲۰۲۰، مخاطبان جهانی ورزش‌های الکترونیکی به ۴۹۵ میلیون نفر رسیده است (NewZoo, 2020) و در سال ۲۰۱۹، ۱/۲ میلیارد دلار درآمد تولید کرده است (Gawrysiak, 2020). پیش‌بینی می‌شود سال‌های آینده، فینال‌های ورزش‌های الکترونیکی ۸۴ میلیون بیننده جذب کنند که از هر لیگ ورزشی حرفه‌ای دیگر پیشی می‌گیرد (Syracuse University, 2020). علی‌رغم محبوبیت و رشد مداوم، تعاریف و طبقه‌بندی ورزش‌های الکترونیکی مبهم باقی مانده است و بسیاری هنوز این صنعت را در مراحل ابتدایی خود می‌دانند (Cranmer, et al., 2021). جامع‌ترین تعریف ورزش‌های الکترونیکی توسط واگنر<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) ارائه شده است که ورزش الکترونیکی را به‌عنوان حوزه‌ای از فعالیت‌های ورزشی در نظر گرفته است که در آن افراد توانایی‌های ذهنی یا فیزیکی را در استفاده از فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات توسعه داده و آموزش می‌دهند (Wagner, 2006).

پیشرفت ورزش الکترونیکی آسان و راحت نیست زیرا توسعه آن به موضوعات مختلفی مانند یکپارچگی ورزش، عدالت، دوپینگ، تبانی بازی، تبعیض و خشونت گره خورده است. همچنین سؤالات و چالش‌های بسیاری در مورد مسائلی مانند جنسیت و... در رابطه با هنجارهای اجتماعی پیرامون توسعه جوامع بازیکنان مطرح است (Van Hilvoorde, 2022). البته در مورد ورزش‌های الکترونیکی دیدگاه‌های مثبت بسیاری نیز در طول سال‌های اخیر به وجود آمده است. ورزش‌های الکترونیکی جدیداً در رسانه‌ها به‌عنوان فعالیتی یاد می‌شود که می‌تواند با فعالیت‌های مفیدی مانند تمرین جسمانی، فعالیت بدنی و معاشرت با دوستان

---

1. Wagner

رقابت کند (Jansz & Martens, 2005). این توسعه حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیک منجر به پدید آمدن ذینفعان مختلف شده است. برخی بازیگران معمولی صنعت محتوا در محیط دیجیتال مانند ناشران و یا توسعه‌دهندگان وجود دارند که عامل ارزش مرتبط با مالکیت معنوی هستند (Sauer, 2019). موارد دیگری نیز در این صنعت نوظهور به‌عنوان ذینفع حضور دارند. گزارشگران، داوران، پخش‌کننده‌ها، طرفداران بازی، مربیان و تحلیل‌گران که به بازیکنان و تماشاگران اضافه شده‌اند و به‌عنوان ذینفع در ورزش‌های الکترونیکی حضور دارند (Carrillo Vera & Aguado, 2019). مسائل مثبت و منفی زیادی پیش روی توسعه ورزش‌های الکترونیک قرار دارد. برای مثال برخی محققان به‌طور کلی به اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای مانند اعتیاد، پرخاشگری و انزوای اجتماعی توجه کرده‌اند. در سوی دیگر، ویژگی‌های مثبت بسیاری نیز برای ورزش‌های الکترونیک ذکر شده است (Jonasson & Thiborg, 2010) و در نظر گرفتن کلیه موارد مثبت و منفی در یک چارچوب مشخص می‌تواند توسعه ورزش الکترونیک را تسهیل کند.

رشد سریع ورزش‌های الکترونیکی در یک منطقه می‌تواند مسائل و مشکلات بسیاری به‌وجود آورد. این در حالی است که در ایران نیز چارچوب و ساختار دقیق و مشخصی برای توسعه ورزش الکترونیک مشاهده نمی‌شود و حتی بسیاری از سازمان‌های ذینفع ورزش الکترونیک در کشور درک یکسانی از ورزش‌های الکترونیکی ندارند. بررسی عوامل مؤثر در توسعه ورزش الکترونیک و توجه به ذینفعان آن می‌تواند الزامات ضروری برای توسعه آن در کشور، با توجه به بافت‌ها، زمینه‌ها و شاخص‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و حتی سیاسی را مشخص کند. بدین منظور نیاز است یک الگوی توسعه مناسب برای سیاست‌گذاری یکپارچه این ورزش با تمرکز بر ذینفعان آن طراحی شود. یک دیدگاه و چارچوب مشخص می‌تواند مسیر ورزش الکترونیک در ایران را تحت تأثیر قرار دهد و به پیشرفت و سازمان‌یافته شدن ورزش‌های الکترونیک در ایران کمک کند. لذا هدف تحقیق پاسخگویی به این سؤال است: مدل توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر ذینفعان چگونه است؟

## پیشینه پژوهش

در ادامه مهمترین تحقیقات در رابطه با ورزش الکترونیک مورد بررسی قرار می‌گیرد. نتایج نیستورم<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۲) با عنوان «مسائل جاری پایداری در ورزش‌های الکترونیکی»، نشان‌دهنده سه موضوع مهم برای پرداختن به توسعه پایداری ورزش‌های الکترونیکی یعنی الف) سلامت و فراگیر بودن، ب) ساختار ناقص صنعت و ج) منطق تجاری نابالغ است. نتایج تحقیق هونگ<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۲۲) نشان داد مسئولیت تضمین سلامت و تندرستی بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی باید بین همه ذینفعان به اشتراک گذاشته شود. ذینفعان از انتقادات مربوط به ورزش‌های الکترونیکی آگاه هستند و این را درک می‌کنند. هایدنرایش<sup>۳</sup> و همکاران (۲۰۲۲) برخی تفاوت‌های اساسی بین حاکمیت ورزش‌های الکترونیکی و ورزش‌های سنتی را مورد بحث قرار دادند. ورزش‌های سنتی معمولاً انجمن‌های غیرانتفاعی هستند که وظیفه اصلی آن توسعه و حفاظت از ورزش توسط مقررات، قوانین و مجوز است اما ورزش‌های الکترونیکی توسط شرکت‌های انتفاعی اداره می‌شوند. ناشران، بازی‌های الکترونیکی را به عنوان محصولات تجاری با حقوق مالکیت انحصاری توسعه داده و به بازار عرضه می‌کنند. نتایج تحقیق نوری<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۲۱) با تجزیه و تحلیل تئوری 5M به عنوان نظریه پایه مطرح نشان می‌دهد که حمایت از صنعت ورزش الکترونیکی در تایلند با مدیریت موفق به معنای استفاده بهینه و مسئولانه از انسان، پول، مواد، بازاریابی و اخلاق برای پیشرفت بشر امکان‌پذیر است. نتایج تحقیق شولز<sup>۵</sup> (۲۰۲۰) با عنوان «ذینفعان در صنعت ورزش‌های الکترونیکی» نشان می‌دهد صنعت ورزش الکترونیکی یک صنعت چندوجهی است که ذینفعان مختلفی را در بر می‌گیرد و همه آنها به زنجیره ارزش یا یکپارچه ارزش مخاطبانی کمک می‌کنند که محصولات مختلف ورزش‌های الکترونیکی را تجربه می‌کنند. نتایج تحقیق نالی<sup>۶</sup> (۲۰۱۹) با عنوان «تأثیر ورزش‌های الکترونیکی و توسعه آینده ورزش‌های الکترونیکی» نشان داد که ورزش‌های الکترونیکی به رشد خود ادامه می‌دهند و به مرور زمان می‌توانند از ورزش‌های کلاسیک پیشی بگیرند. نتایج تحقیق کوه‌فلاح و همکاران (۱۴۰۲)

- 
1. Nyström
  2. Zhong
  3. Heidenreich
  4. Noriya
  5. Scholz
  6. Nalli

با عنوان «شناسایی عوامل کلیدی و راهبردی مؤثر بر آینده کسب و کارهای ورزش‌های الکترونیکی در ایران» نشان داد ۱۵۶ مفهوم اولیه در ۷۵ مفهوم نهایی و ۳ مقوله اصلی تحت عنوان محیط عمومی، محیط عملیاتی (تخصصی) و محیط داخلی جمع شد. بنار و همکاران (۱۴۰۱) در تحقیق خود بیان می‌کنند مدیران و مسئولین می‌توانند با تقویت زیرساخت‌های فناورانه، زیرساخت‌های آموزشی و زیرساخت‌های فیزیکی همگام با توسعه قابلیت‌های انسانی، قابلیت‌های مالی و قابلیت‌های بازاریابی و بسترسازی ایجاد کسب و کار، مشارکت، مشوق‌های مالی و تمرکز بر فرهنگ‌سازی و اطلاع‌رسانی مطلوب موجب بهبود و تسهیل فضای کسب و کار ورزش‌های الکترونیکی گردند. نتایج تحقیق عسگری و همکاران (۱۴۰۰) نشان داد بسیاری از افراد ورزش‌های الکترونیکی را نوعی جدید از سرگرمی برای غلبه بر کسالت، استرس و اضطراب قرنطینه یافتند. همچنین صنعت ورزش الکترونیکی در حال تکامل است و کمبود دانش و پذیرش در این زمینه وجود دارد. براساس مشاهدات محققان به‌طور کلی پیشینه تحقیقات نشان می‌دهد که در زمینه ورزش الکترونیکی و توسعه آن تحقیقات محدودی در کشور انجام شده است و نیاز به بررسی جامع کلیه عوامل تأثیرگذار بر ورزش الکترونیکی با در نظر گرفتن ذینفعان وجود دارد.

## روش

پژوهش حاضر از نظر هدف در حیطه پژوهش‌های بنیادی قرار می‌گیرد و براساس استراتژی یک پژوهش کیفی از نوع اکتشافی است که از منظر روش‌شناسی از نوع داده‌بنیاد (گلیزر<sup>۱</sup>) می‌باشد. جامعه شرکت‌کنندگان شامل خبرگان و افراد مجرب در حوزه ورزش‌های الکترونیکی، بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی، مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیکی و مربیان ورزش‌های الکترونیکی بودند که حداقل سه سال فعالیت منظم و مداوم در ورزش الکترونیکی داشته‌اند. تعداد شرکت‌کنندگان در تحقیق ۱۷ نفر بود. روش نمونه‌گیری در این بخش هدفمند بود که مصاحبه‌ها با شرکت‌کنندگان تا مرحله اشباع نظری ادامه یافت. برای جمع‌آوری داده‌ها، با استفاده از روش کتابخانه‌ای شامل بررسی اسناد و مدارک، گزارش‌های مستند، کتاب، مقالات علمی معتبر و وبسایت‌های معتبر در زمینه موضوع پژوهش به جمع‌آوری داده‌ها در مورد مؤلفه‌های پژوهش پرداخته شد. ابتدا به بررسی ادبیات موضوع و

---

1. Glaser

مستندات پیشین پرداخته شد. در نهایت برای گردآوری داده‌ها در مرحله کیفی از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته استفاده شد. مصاحبه‌ها به صورت ترکیبی از مصاحبه‌های صوتی و تصویری از طریق فضاهای اجتماعی و حضوری انجام گرفت. زمان انجام مصاحبه‌ها بین ۳۰-۶۰ دقیقه طول کشید و میانگین انجام مصاحبه‌ها به صورت کلی ۳۵ دقیقه بود. در این پژوهش برای اطمینان از روایی و پایایی داده‌ها با معیارهای خاص پژوهش کیفی، بررسی‌های لازم شامل مقبولیت، انتقال‌پذیری و قابلیت تأیید صورت گرفته است. جهت افزایش مقبولیت از روش‌های بازنگری توسط شرکت‌کنندگان استفاده شد. در جهت تلاش برای بالا بردن دقت و اطمینان از روایی تحلیل، در مراحل مختلف یافته‌ها و کدهای شناسایی شده در اختیار دو نفر از خبرگان مصاحبه‌شونده قرار گرفت و متناسب با نظرهای آنها تعدیل و تغییرهای لازم اعمال شد. پایایی کدگذاری مجدد مصاحبه‌های انجام گرفته در این پژوهش با استفاده از فرمول اسکات<sup>۱</sup>، برابر ۸۲ درصد است. با توجه به اینکه این میزان پایایی بیشتر از ۶۰ درصد است (۳۱)، قابلیت پایایی کدگذاری‌ها مورد تأیید و قابل قبول است. در نهایت برای طراحی الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر ذینفعان از روش گرنند تئوری<sup>۲</sup> گلنزر و نرم‌افزار مکس کیودا<sup>۳</sup> ۲۰۲۰ استفاده گردید.

### یافته‌ها

ویژگی‌های جمعیت‌شناختی شرکت‌کنندگان پژوهش در جدول ۱ آورده شده است. نتایج آمار توصیفی نشان می‌دهد که بیشترین شرکت‌کنندگان در تحقیق مرد (۷۶ درصد) هستند. همچنین بیشتر شرکت‌کنندگان تحقیق در رده سنی ۳۱ تا ۴۰ سال (۴۷ درصد) قرار دارند. سطح تحصیلات بیشتر شرکت‌کنندگان تحقیق کارشناسی (۵۳ درصد) می‌باشد و نتایج نشان می‌دهد که بیشترین شرکت‌کنندگان در تحقیق از مریان ورزش‌های الکترونیک و مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیک (۲۹ درصد) می‌باشند.

---

1. Scott  
2. Grounded theory  
3. MAXQDA 2020

جدول ۱. توصیف ویژگی‌های جمعیت‌شناختی شرکت‌کنندگان

متغیر	ویژگی جمعیت‌شناختی	فراوانی	درصد فراوانی
رده سنی	۲۰ تا ۳۰ سال	۶	٪۳۵
	۳۱ تا ۴۰ سال	۸	٪۴۷
وضعیت شغلی	۴۱ تا ۵۰ سال	۳	٪۱۸
	استاد دانشگاه	۳	٪۱۸
	بازیکنان ورزش‌های الکترونیک	۴	٪۲۴
	مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیک	۵	٪۲۹
مقطع تحصیلی	مربیان ورزش‌های الکترونیک	۵	٪۲۹
	کارشناسی	۹	٪۵۳
	کارشناسی ارشد	۳	٪۱۸
	دکتری	۵	٪۲۹

مأخذ: یافته‌های پژوهش

پس از انجام ۱۷ مصاحبه با متخصصان و افراد خبره و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های اخذ شده از شرکت‌کنندگان پژوهش، نتایج کدگذاری و دست‌بندی شد. پس از تلخیص، تلفیق و ادغام کدهایی که به لحاظ معنایی و مفهومی دارای وجه مشترک بودند در مجموع ۲۵ (کد باز) عوامل زیرساختی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید که این عوامل در ۳ مقوله محوری به شرح جدول ۲ دسته‌بندی شدند.

جدول ۲. عوامل زیرساختی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

مقولات انتخابی	مقولات محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
توسعه زیرساخت‌ها	امکانات فیزیکی	ایجاد زیرساخت مناسب ورزش‌های الکترونیکی در کشور	P1, P10, P14
		زیرساخت فیزیکی و مادی	P1, P4, P15
		امکانات و تجهیزات ورزش الکترونیکی	P1, P2, P3, P6, P17
		ساخت ورزشگاه ورزش الکترونیکی	P1, P12, P16
		دستگاه‌های گیم باکیفیت	P1, P12, P16
		کنسول‌های سطح بالا و به‌روز	P1, P3, P14

مقولات انتخابی	مقولات محوری	کدهای باز	نشانیگر مصاحبه
		توجه وزارت ورزش و جوانان به زیرساخت‌ها	p6, P10
		وجود سخت‌افزار قوی	P3, P12, P16
		فروشگاه داخلی برای خرید غیردلاری بازی‌ها	P13, P15
		اینترنت و پینگ مناسب و پرسرعت	P1, P10, P12, P13
		اینترنت آزاد برای بازیکنان	P11, P13
		رفع مسائل فیلترینگ	P1, P11, P14
	امکانات مجازی	داشتن اینترنت خوب برای آنلاین بازی کردن	P1, p5, P15
		وجود پلتفرم‌هایی برای تعامل افراد	P1, P2, P9
		فیلتر بودن پلتفرم‌های ورزش الکترونیک	P10, P13, P17
		دسترسی به سرورهای مناسب و با کیفیت بالا	P1, P12
		تحریم توسط کشورهای خارجی	P1, P11, P16
		بستر فنی و فناوری خوب	P1, P2, P8, P12
		وجود سامانه‌هایی برای پوشش کامل بازی‌ها	P1, P10, P12
		وجود فناوری واقعیت مجازی یا واقعیت افزوده	P1, P2, P14
	امکانات فناورانه	فناوری 5G	P1, P15
		استفاده از هوش مصنوعی در ورزش الکترونیک	P1, P2, P16
		اضاف کردن فناوری واقعیت ترکیبی به بازی	P1, P14
		شرایط برای به اشتراک‌گذاری و استریم	P1, P10
		فناوری‌های سطح بالا برای استریم	P1, P12, P15

مأخذ: یافته‌های پژوهش

پس از انجام ۱۷ مصاحبه با متخصصان و افراد خبره و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های اخذ شده از شرکت کنندگان پژوهش، نتایج کدگذاری و دسته‌بندی شد. پس از تلخیص، تلفیق و ادغام کدهایی که به لحاظ معنایی و مفهومی دارای وجه مشترک بودند در مجموع ۱۶ (کد باز) عوامل اقتصادی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید که این عوامل در ۳ مقوله محوری به شرح جدول ۳ دسته‌بندی شدند.

جدول ۳. عوامل اقتصادی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

مقولات انتخابی	مقولات محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه	
اقتصاد باشگاه‌ها		امکان درآمدزایی باشگاه‌ها	P1, P4, P11	
		تأمین هزینه تیم‌داری و باشگاه‌داری	P3, P9, P11	
		ایجاد شرایط مناسب مالی برای باشگاه	P4, P9, P11,	
		بها دادن به باشگاه‌ها و بازیکنان از نظر مالی و رفاهی	P4, P7	
		در نظر گرفتن تخفیف مالیاتی برای باشگاه‌داران	P3, P15	
	مسائل مالی		نیاز به بودجه مناسب	P1, P2, P12, P13
			تخصیص منابع مالی مناسب	P1, P8, P9,
			نیاز به سرمایه‌گذاری در ورزش الکترونیک	P1, P10, P11, P12,
			جذب سرمایه‌گذاران داخلی و خارجی	P1, P12,
			پشتیبانی اسپانسرهای دولتی و خصوصی از رویدادهای ورزش‌های الکترونیک	P1, P4, P12,
حمایت دولتی		جوایز مناسب برای مسابقات	P1, P2, P10,	
		حضور بخش خصوصی و حمایت مالی	P1, P6, P12,	
		پرداخت یارانه دولتی به باشگاه‌ها	P3, P8, P12,	
		دادن تخفیف گمرکی توسط دولت به باشگاه‌ها	P3, P8, P15	
		واگذار تجهیزات ورزشی به قیمت تعرفه دولتی یا دلار دولتی به باشگاه‌ها	P3, P12,	
		نیاز به حمایت دولت و حمایت مالی	P12, P13, P14	

مأخذ: یافته‌های پژوهش

پس از انجام ۱۷ مصاحبه با متخصصان و افراد خبره و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های اخذ شده از شرکت‌کنندگان پژوهش، نتایج کدگذاری و دسته‌بندی شد. پس از تلخیص، تلفیق و ادغام کدهایی که به لحاظ معنایی و مفهومی دارای وجه مشترک بودند در مجموع ۲۹ (کد باز) عوامل مدیریتی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید که این عوامل در ۳ مقوله محوری به شرح جدول ۴ دسته‌بندی شدند.

جدول ۴. عوامل مدیریتی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

مقولات انتخابی	مقولات محوری	کدهای باز	نشانیگر مصاحبه
		قرارداد با بازیکنان	P1, P8, P12,
		نیاز به تأسیس باشگاه‌های ورزش الکترونیک	P1, P4, P5, P10,
		وجود سازمان‌ها و نهادهای فعال ورزش الکترونیک	P1, P2, P14
		ساماندهی مناسب ساختار سازمانی	P1, P11, P16
		وجود فدراسیون مستقل برای ورزش الکترونیک	P1, P6, P8,
		برگزاری مسابقات ورزش الکترونیک به‌طور منظم	P1, P11,
		برگزاری لیگ ورزش الکترونیک در کشور	P4, P10, P11,
	سازماندهی نامناسب	ایجاد لیگ در بخش‌ها و رشته‌های مختلف ورزش الکترونیک	P6, P8, P15
		رفع ایرادهای بی‌جهت به رویداد و مسابقات و بازی‌ها	P10, P12,
	مدیریت اثربخش	برگزاری دوره‌های مختلف مسابقات برای سنین مختلف به صورت مجزا	P2, P5, P11,
		امکان مسابقات دوستانه بین باشگاه‌ها	P8, P10, P12,
		شرکت بازیکنان در مسابقات بین‌المللی	P4, P12,
		فرستادن بازیکنان به مسابقات و اعزام کردن تیم ملی در مسابقات	P4, P10, P13,
		اطلاع‌رسانی درباره مسابقات و رویداد های آسیایی و جهانی حضور در تیم ملی ایران	P7, P10, P12
		یک متولی در ورزش الکترونیک وجود داشته باشد نه چند متولی	P11, P12, P14
		همکاری مناسب ذینفعان ورزش الکترونیک	P11, P13,
	برنامه‌ریزی و نظارت	بخش‌های دیگر اجازه فعالیت و مجوز برای ورزش الکترونیک صادر نکنند	P11, P12, P15
		فراهم کردن بستر ورزش الکترونیک	P10, P13,
		برنامه‌ریزی بلندمدت نهادهای مربوطه (مانند انجمن ورزش‌های الکترونیک)	P6, P9, P11,

نشانیگر مصاحبه	کدهای باز	مقولات محوری	مقولات انتخابی
P1, P8,	تدوین مقررات استاندارد و شرایط مشخص		
P1, P12,	اطلاع‌رسانی و تبلیغات مناسب برای بازی‌ها		
P10, P13,	فراهم بودن بستر تبلیغاتی برای ورزش الکترونیک		
P6, P9, P10,	پوشش تلویزیونی رویدادهای ورزش الکترونیک		
P10, P11, P13,	پوشش ورزش الکترونیک در رسانه‌ها		
P9, P13,	معرفی جامع ورزش الکترونیک برای عموم جامعه		
P9, P11, P12, P17	معرفی ورزش الکترونیک در شبکه‌های اجتماعی مانند یوتیوب و اینستاگرام	روابط عمومی رسانه	
P9, P10, P11, P17	معرفی ورزش الکترونیک توسط رسانه و صداوسیما		
P2, P6, P9,	ارتباط بین انجمن و رسانه و تولید محتوا در رسانه ملی		
P6, P10, P14	ساخت برنامه تلویزیونی مرتبط با ورزش‌های الکترونیکی		

مأخذ: یافته‌های پژوهش

پس از انجام ۱۷ مصاحبه با متخصصان و افراد خبره و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های اخذ شده از شرکت‌کنندگان پژوهش، نتایج کدگذاری و دسته‌بندی شد. پس از تلخیص، تلفیق و ادغام کدهایی که به لحاظ معنایی و مفهومی دارای وجه مشترک بودند در مجموع ۲۳ (کد باز) عوامل آموزشی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید که این عوامل در ۴ مقوله محوری به شرح جدول ۵ دسته‌بندی شدند.

جدول ۵. عوامل آموزشی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

نشانیگر مصاحبه	کدهای باز	مقولات محوری	مقولات انتخابی
P4, P11, P12, P17	پرورش بازیکنان از سنین پایین	پرورش استعداد ورزشی	
P1, P11, P15	پرورش بازیکنان حرفه‌ای با رفتار و تخصص حرفه‌ای		
P1, P4, P11,	آموزش مشاغل ورزشی و کسب درآمد		
P1, P13,	ارائه آموزش مناسب ورزش‌های الکترونیک		
P1, P10, P11,	آموزش مربیان کارآمد		
P1, P5, P7	نیاز به وجود مربیان استراتژیک و زندگی		
P1, P2, P9,	آموزش اجتماعی بازیکنان		
P1, P3, P12, P17	آموزش از لحاظ روانی و جسمانی		
P1, P8, P15	آموزش تحرک و تمرینات مناسب		
P1, P3, P14	آموزش سبک زندگی‌های مناسب و فعال		
P1, P2, P9,	آموزش مدیریت احساسات در حین بازی	آموزش سلامتی	
P7, P10, P12,	معرفی درست ورزش الکترونیک به دانش‌آموزان و خانواده		
P1, P8, P9, P17	وارد کردن ورزش الکترونیک به دانشگاه مثل کشورهای پیشرفته		
P1, P2, P16	تعریف ورزش الکترونیکی در قالب رشته تحصیلی		
P1, P3, P6	وارد کردن ورزش الکترونیک به مدارس		
P1, P2, P7,	آموزش دانش‌آموزان در زمان تحصیل ۱۲ ساله		
P2, P4, P5,	تعریف یکسری واحدهای درسی ورزش الکترونیک در بخش آموزش با فناوری و کار و فناوری		
P2, P3, P10, P17	برگزاری دوره‌های بیشتر توسط فدراسیون ورزش‌های همگانی		
P2, P5, P7	آموزش از طریق نهادهای فعال ورزش الکترونیکی		
P2, P4, P11,	برگزاری کمپ‌های آموزشی در تابستان و تعطیلات		
		آموزش علمی	

نشانیگر مصاحبه	کدهای باز	مقولات محوری	مقولات انتخابی
P8, P10, P12,	برگزاری همایش‌ها و جشنواره علمی		
P1, P6, P7, P16	آموزش برای رفع نگرانی خانواده‌ها و جامعه در مورد مضرات ورزش		
P1, P12, P14	آموزش برای حفظ امنیت اطلاعات در محیط بازی		

مأخذ: یافته‌های پژوهش

پس از انجام ۱۷ مصاحبه با متخصصان و افراد خبره و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های اخذ شده از شرکت کنندگان پژوهش، نتایج کدگذاری و دسته‌بندی شد. پس از تلخیص، تلفیق و ادغام کدهایی که به لحاظ معنایی و مفهومی دارای وجه مشترک بودند در مجموع ۲۳ (کد باز) فرهنگ‌سازی و جامعه‌پذیری توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید که این عوامل در ۳ مقوله محوری به شرح جدول ۶ دسته‌بندی شدند.

جدول ۶. عوامل فرهنگی-اجتماعی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

نشانیگر مصاحبه	کدهای باز	مقولات محوری	مقولات انتخابی
P1, P8, P10,	ایجاد دید مناسب برای ورزش کردن بانوان		
P1, P9, P12,	جلوگیری از توهین کردن به بانوان		
P1, P10,	جلوگیری از زدن برچسب‌های جنسی به بانوان	مدیریت	
P1, P12, P15	برچسب خشونت و حجاب و قمار به بازی‌ها	بدرفتاری	
P12, P13, P16	پوشش خلأهای فرهنگی در مورد بازی‌های ویدیویی		فرهنگ‌سازی و جامعه‌پذیری
P1, P8, P10,	فعالیت انجمن‌ها و نهادهای اجتماعی در ورزش		
P7, P9, P11,	ایجاد سرمایه اجتماعی برای ورزش الکترونیک	پیشن مناسب	
P11, P12,	دید حرفه و شغل به ورزش الکترونیک		
P11, P13,	تخصص دیدن ورزش الکترونیک		
P2, P5, P9, P12,	آگاهی دادن راجع ورزش‌های الکترونیکی		

مقولات انتخابی	مقولات محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
		توسعه بازی‌های بومی - محلی	P12, P13,
		وضعیت فرهنگی مناسب در گیم‌نت‌ها	P11, P13, P17
		کار فرهنگی از طریق سازمان‌ها و رسانه‌ها و متولیان ورزش‌های الکترونیکی	P2, P3, P4,
		کار فرهنگی توسط انجمن ورزش الکترونیک	P2, P8, P12,
		فرهنگ‌سازی برای تولیدکننده و فروشنده تجهیزات ورزش مانند ارائه بروشور و دادن تمرینات فیزیولوژیک	P2, P7, P9,
	فرهنگ‌سازی	فرهنگ‌سازی رقابت سالم و رفتار حرفه‌ای	P12, P14, P15
		ایجاد فرهنگ استفاده (فرهنگ‌سازی)	P2, P3, P4, P17
		همراهی اجتماعی با ورزش الکترونیک	P2, P8, P9,
		رفع دید منفی خانواده و جامعه به ورزش‌های الکترونیکی	P1, P2, P10,
		باورهای فرهنگی مناسبی در جامعه	P1, P11, P16
		معرفی درست ورزش به خانواده‌ها	P9, P10, P11, P17
		جانداختن این ورزش در جامعه	P1, P8, P12,
		پذیرفتن این ورزش در بین خانواده‌ها	P8, P10, P17

مأخذ: یافته‌های پژوهش

پس از انجام ۱۷ مصاحبه با متخصصان و افراد خبره و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های اخذ شده از شرکت کنندگان پژوهش، نتایج کدگذاری و دسته‌بندی شد. پس از تلخیص، تلفیق و ادغام کدهایی که به لحاظ معنایی و مفهومی دارای وجه مشترک بودند در مجموع ۳۲ (کد باز) ذینفعان توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید که این عوامل در ۳ مقوله محوری به شرح جدول ۷ دسته‌بندی شدند.

جدول ۷. ذینفعان توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

مقولات انتخابی	مقولات محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
توسعه ذینفعان	ذینفعان دولتی	دولت	P12, P13,
		کمیته‌های ورزش و جوانان استان	P7, P9, P11,

نشانیگر مصاحبه	کدهای باز	مقولات محوری	مقولات انتخابی
P7, P9, P10, P17	وزارت ورزش و جوانان		
P1, P4, P7, P17	نهادهای حاکم بر ورزش الکترونیک		
P1, P9, P11, P17	انجمن ورزش الکترونیک		
P1, P9, P11,	بنیاد بازی‌های رایانه‌ای		
P1, P6, P9,	هیئت‌های استانی ورزش الکترونیک		
P3, p4, P12,	نوجوانان و جوانان		
P4, P7, P9, P11, P12, P17	باشگاه‌های ورزش الکترونیک		
P2, P4, P12,	لیگ‌های ورزش الکترونیک		
P1, P2, P4, p6, P7, P10, P11, P12, P17	بازیکنان		
P1, P5, P6, P11,	تماشاگران و جوامع ورزش الکترونیک		
P1, P9, P14, P17	مدیران باشگاه‌های ورزشی		
P1, P6, P9, P10,	مربی‌ان ورزش الکترونیک		
P1, P10, P11,	پشتیبان فناوری اطلاعات (IT Assistant)		
P1, P2, P4, P17	گزارشگران و تحلیل‌گران ورزش الکترونیک	ذینفعان اصلی	
P6, P7, P10,	ارائه‌دهندگان خدمات ورزش الکترونیکی		
P1, P2, p4, P12, P16	تولیدکنندگان ابزار و تجهیزات ورزش الکترونیک		
P6, P10, P17	فروشنده‌گان تجهیزات ورزش الکترونیک		
P10, P11, P15	خریداران تجهیزات ورزش الکترونیک		
P2, P12,	رسانه‌های ورزش الکترونیک		
P2, p6, P7,	توسعه‌دهندگان ورزش الکترونیک		
P1, P2, P14	ناشران و پخش‌کنندگان ورزش الکترونیک		
P2, p4, P9, P12, P17	سرمایه‌گذاران و حامیان مالی ورزش الکترونیک		
P2, P12,	مراکز پژوهشی و پژوهشگران		
P12, P14, P15	مراکز آموزشی ورزش الکترونیک		
P6, P7, P10, P17	متخصصان ورزش الکترونیکی	ذینفعان فرعی	
P8, P9, P10,	شرکت‌های بازی‌سازی داخلی		
P10, P11, P12, P17	تولیدکننده محتوا در ورزش الکترونیک		
P10, P12, P16	استریم‌ر ورزش الکترونیک		

مقولات انتخابی	مقولات محوری	کدهای باز	نشانیگر مصاحبه
		یوتیوبر ورزش الکترونیک	P10, P11,
		اینستاگرامر ورزش الکترونیک	P10, P12, P17

مأخذ: یافته‌های پژوهش

پس از انجام ۱۷ مصاحبه با متخصصان و افراد خبره و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌های اخذ شده از شرکت کنندگان پژوهش، نتایج کدگذاری و دسته‌بندی شد. پس از تلخیص، تلفیق و ادغام کدهایی که به لحاظ معنایی و مفهومی دارای وجه مشترک بودند در مجموع ۱۴۸ (کد باز) الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر ذینفعان شناسایی گردید که این عوامل در ۱۹ (مقوله محوری) و ۶ مقوله انتخابی به شرح جدول ۸ دسته‌بندی شدند.

جدول ۸. الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

مقوله انتخابی	مقوله محوری	کدهای باز	نشانیگر مصاحبه
		ایجاد زیرساخت مناسب ورزش‌های الکترونیکی در کشور	P1, P10, P14
		زیرساخت فیزیکی و مادی	P1, p4, P15
		امکانات و تجهیزات ورزش الکترونیکی	P1, P2, P3, P6, P17
		ساخت ورزشگاه ورزش الکترونیکی	P1, P12, P16
		دستگاه‌های گیم باکیفیت	P1, P12, P16
	امکانات فیزیکی	کنسول‌های سطح بالا و به‌روز	P1, P3, P14
		توجه وزارت ورزش و جوانان به زیرساخت‌ها	p6, P10
	توسعه زیرساخت‌ها	وجود سخت‌افزار قوی	P3, P12, P16
		فروشگاه داخلی برای خرید غیردلاری بازی‌ها	P13, P15
		اینترنت و پینگ مناسب و پرسرعت	P1, P10, P12, P13
		اینترنت آزاد برای بازیکنان	P11, P13
		رفع مسائل فیلترینگ	P1, P11, P14
	امکانات مجازی	داشتن اینترنت خوب برای آنلاین بازی کردن	P1, p5, P15
		وجود پلتفرم‌هایی برای تعامل افراد	P1, P2, P9

مقاله انتخابی	مقاله محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
امکانات فناورانه		فیلتر بودن پلتفرم‌های ورزش الکترونیک	P10, P13, P17
		دسترسی به سرورهای مناسب و با کیفیت بالا	P1, P12
		تحریم توسط کشورهای خارجی	P1, P11, P16
		بستر فنی و فناوری خوب	P1, P2, P8, P12
		وجود سامانه‌هایی برای پوشش کامل بازی‌ها	P1, P10, P12
		وجود فناوری واقعیت مجازی یا واقعیت افزوده	P1, P2, P14
		فناوری 5G	P1, P15
		استفاده از هوش مصنوعی در ورزش الکترونیک	P1, P2, P16
		اضافه کردن فناوری واقعیت ترکیبی به بازی	P1, P14
		شرایط برای به اشتراک گذاری و استریم	P1, P10
اقتصاد باشگاه‌ها		فناوری‌های سطح بالا برای استریم	P1, P12, P15
		امکان درآمدزایی باشگاه‌ها	P1, P4, P11
		تأمین هزینه تیم‌داری و باشگاه‌داری	P3, P9, P11
		ایجاد شرایط مناسب مالی برای باشگاه	P4, P9, P11,
		بها دادن به باشگاه‌ها و بازیکنان از نظر مالی و رفاهی	P4, P7
توسعه اقتصادی		در نظر گرفتن تخفیف مالیاتی برای باشگاه‌داران	P3, P15
		نیاز به بودجه مناسب	P1, P2, P12, P13
		تخصیص منابع مالی مناسب	P1, P8, P9,
		نیاز به سرمایه‌گذاری در ورزش الکترونیک	P1, P10, P11, P12,
		جذب سرمایه‌گذاران داخلی و خارجی	P1, P12,
		پشتیبانی اسپانسرهای دولتی و خصوصی از رویدادهای ورزش‌های الکترونیک	P1, P4, P12,
		جوایز مناسب برای مسابقات	P1, P2, P10,
حمایت دولتی		حضور بخش خصوصی و حمایت مالی	P1, P6, P12,
		پرداخت یارانه دولتی به باشگاه‌ها	P3, P8, P12,
		دادن تخفیف گمرکی توسط دولت به باشگاه‌ها	P3, P8, P15

امکانات فناورانه

اقتصاد باشگاه‌ها

توسعه اقتصادی

مسائل مالی

حمایت دولتی

نشانیگر مصاحبه	کدهای باز	مقوله محوری	مقوله انتخابی
P3, P12,	واگذاری تجهیزات ورزشی به قیمت تعرفه دولتی یا دلار دولتی به باشگاهها		
P12, P13, P14	نیاز به حمایت دولت و حمایت مالی		
P1, P8, P12,	قرارداد با بازیکنان		
P1, P4, P5, P10,	نیاز به تأسیس باشگاههای ورزش الکترونیک		
P1, P2, P14	وجود سازمانها و نهادهای فعال ورزش الکترونیک		
P1, P11, P16	ساماندهی مناسب ساختار سازمانی		
P1, P6, P8,	وجود فدراسیون مستقل برای ورزش الکترونیک		
P1, P11,	برگزاری مسابقات ورزش الکترونیک به طور منظم		
P4, P10, P11,	برگزاری لیگ ورزش الکترونیک در کشور	سازماندهی نامناسب	
P6, P8, P15	ایجاد لیگ در بخشها و رشتههای مختلف ورزش الکترونیک		
P10, P12,	رفع ایرادهای بی جهت به رویداد و مسابقات و بازیها		مدیریت اثر بخش
P2, P5, P11,	برگزاری دورههای مختلف مسابقات برای سنین مختلف به صورت مجزا		
P8, P10, P12,	امکان مسابقات دوستانه بین باشگاهها		
P4, P12,	شرکت بازیکنان در مسابقات بین المللی		
P4, P10, P13,	فرستادن بازیکنان به مسابقات و اعزام کردن تیم ملی در مسابقات		
P7, P10, P12	اطلاع رسانی درباره مسابقات و رویدادهای آسیایی و جهانی حضور در تیم ملی ایران		
P11, P12, P14	یک متولی در ورزش الکترونیک وجود داشته باشد نه چند متولی		
P11, P13,	همکاری مناسب ذینفعان ورزش الکترونیک	برنامه ریزی و نظارت	
P11, P12, P15	بخشهای دیگر اجازه فعالیت و مجوز برای ورزش الکترونیک صادر نکنند		
P10, P13,	فراهم کردن بستر ورزش الکترونیک		

مقاله انتخابی	مقاله محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
پوشش رسانه‌ای	پوشش رسانه‌ای	برنامه‌ریزی بلندمدت نهادهای مربوطه (مانند انجمن ورزش‌های الکترونیک)	P6, P9, P11,
		تدوین مقررات استاندارد و شرایط مشخص	P1, P8,
		اطلاع‌رسانی و تبلیغات مناسب برای بازی‌ها	P1, P12,
		فراهم بودن بستر تبلیغاتی برای ورزش الکترونیک	P10, P13,
		پوشش تلویزیونی رویدادهای ورزش الکترونیک	P6, P9, P10,
		پوشش ورزش الکترونیک در رسانه‌ها	P10, P11, P13,
		معرفی جامع ورزش الکترونیک برای عموم جامعه	P9, P13,
		معرفی ورزش الکترونیک در شبکه‌های اجتماعی مانند یوتیوب و اینستاگرام	P9, P11, P12, P17
		معرفی ورزش الکترونیک توسط رسانه و صدا و سیما	P9, P10, P11, P17
		ارتباط بین انجمن و رسانه و تولید محتوا در رسانه ملی	P2, P6, P9,
پرورش استعداد ورزشی	پرورش استعداد ورزشی	ساخت برنامه تلویزیونی مرتبط با ورزش‌های الکترونیکی	P6, P10, P14
		پرورش بازیکنان از سنین پایین	P4, P11, P12, P17
		پرورش بازیکنان حرفه‌ای با رفتار و تخصص حرفه‌ای	P1, P11, P15
		آموزش مشاغل ورزشی و کسب درآمد	P1, P4, P11,
		ارائه آموزش مناسب ورزش‌های الکترونیک	P1, P13,
توسعه آموزشی	توسعه آموزشی	آموزش مربیان کارآمد	P1, P10, P11,
		نیاز به وجود مربیان استراتژیک و زندگی	P1, P5, P7
		آموزش اجتماعی بازیکنان	P1, P2, P9,
		آموزش از لحاظ روانی و جسمانی	P1, P3, P12, P17
		آموزش تحرک و تمرینات مناسب	P1, P8, P15
		آموزش سبک زندگی‌های مناسب و فعال	P1, P3, P14
		آموزش مدیریت احساسات در حین بازی	P1, P2, P9,

نشانیگر مصاحبه	کدهای باز	مقوله محوری	مقوله انتخابی
P7, P10, P12,	معرفی درست ورزش الکترونیک به دانش‌آموزان و خانواده		
P1, P8, P9, P17	وارد کردن ورزش الکترونیک به دانشگاه مثل کشورهای پیشرفته		
P1, P2, P16	تعریف ورزش الکترونیکی در قالب رشته تحصیلی	ارتباط با نهادهای آموزشی	
P1, P3, P6	وارد کردن ورزش الکترونیک به مدارس		
P1, P2, P7,	آموزش دانش‌آموزان در زمان تحصیل ۱۲ ساله		
P2, P4, P5,	تعریف یکسری واحدهای درسی ورزش الکترونیک در بخش آموزش با فناوری و کار و فناوری		
P2, P3, P10, P17	برگزاری دوره‌های بیشتر توسط فدراسیون ورزش‌های همگانی		
P2, P5, P7	آموزش از طریق نهادهای فعال ورزش الکترونیکی		
P2, P4, P11,	برگزاری کمپ‌های آموزشی در تابستان و تعطیلات	آموزش علمی	
P8, P10, P12,	برگزاری همایش‌ها و جشنواره علمی		
P1, P6, P7, P16	آموزش برای رفع نگرانی خانواده‌ها و جامعه در مورد مضرات ورزش		
P1, P12, P14	آموزش برای حفظ امنیت اطلاعات در محیط بازی		
P1, P8, P10,	ایجاد دید مناسب برای ورزش کردن بانوان		
P1, P9, P12,	جلوگیری از توهین کردن به بانوان		
P1, P10,	جلوگیری از زدن برچسب‌های جنسی به بانوان	مدیریت	
P1, P12, P15	برچسب خشونت و حجاب و قمار به بازی‌ها	بدرفتاری	فرهنگ مناسب و جامعه‌پذیری
P12, P13, P16	پوشش خلأهای فرهنگی در مورد بازی‌های ویدئویی		
P1, P8, P10,	فعالیت انجمن‌ها و نهادهای اجتماعی در ورزش	بینش مناسب	

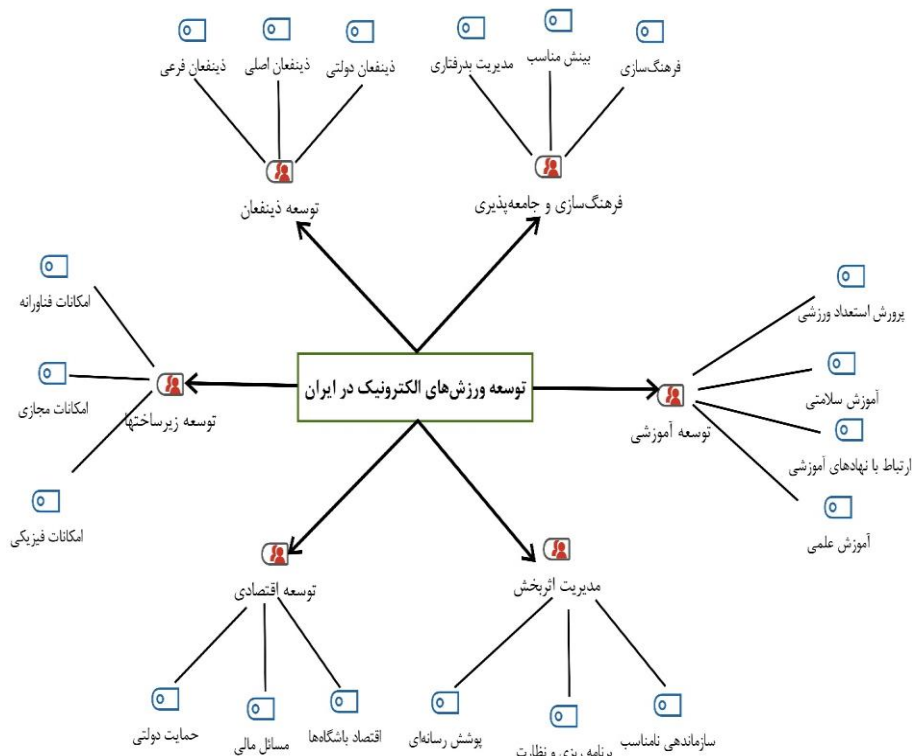
مقاله انتخابی	مقاله محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
		ایجاد سرمایه اجتماعی برای ورزش الکترونیک	P7, P9, P11,
		دید حرفه و شغل به ورزش الکترونیک	P11, P12,
		تخصص دیدن ورزش الکترونیک	P11, P13,
		آگاهی دادن در مورد ورزش‌های الکترونیکی	P2, P5, P9, P12,
		توسعه بازی‌های بومی - محلی	P12, P13,
		وضعیت فرهنگی مناسب در گیم‌نت‌ها	P11, P13, P17
		کار فرهنگی از طریق سازمان‌ها و رسانه‌ها و متولیان ورزش‌های الکترونیکی	P2, P3, P4,
		کار فرهنگی توسط انجمن ورزش الکترونیک	P2, P8, P12,
		فرهنگ‌سازی برای تولیدکننده و فروشنده تجهیزات ورزش مانند ارائه بروشور و دادن تمرینات فیزیولوژیک	P2, P7, P9,
	فرهنگ‌سازی	فرهنگ‌سازی رقابت سالم و رفتار حرفه‌ای	P12, P14, P15
		ایجاد فرهنگ استفاده (فرهنگ‌سازی)	P2, P3, P4, P17
		همراهی اجتماعی با ورزش الکترونیک	P2, P8, P9,
		رفع دید منفی خانواده و جامعه به ورزش‌های الکترونیکی	P1, P2, P10,
		باورهای فرهنگی مناسبی در جامعه	P1, P11, P16
		معرفی درست ورزش به خانواده‌ها	P9, P10, P11, P17
		جانداختن این ورزش در جامعه	P1, P8, P12,
		پذیرفتن این ورزش در بین خانواده‌ها	P8, P10, P17
		دولت	P12, P13,
			کمیته‌های ورزش و جوانان استان
		وزارت ورزش و جوانان	P7, P9, P10, P17
	ذینفعان دولتی	توسعه ذینفعان	P1, P4, P7, P17
		توسعه ذینفعان	P1, P9, P11, P17
		بنیاد بازی‌های رایانه‌ای	P1, P9, P11,
		هیئت‌های استانی ورزش الکترونیک	P1, P6, P9,
		نوجوانان و جوانان	P3, P4, P12,

مقوله انتخابی	مقوله محوری	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
ذینفعان اصلی		باشگاه‌های ورزش الکترونیک	P4, P7, P9, P11, P12, P17
		لیگ‌های ورزش الکترونیک	P2, P4, P12,
		بازیکنان	P1, P2, P4, p6, P7, P10, P11, P12, P17
		تماشاگران و جوامع ورزش الکترونیک	P1, P5, P6, P11,
		مدیران باشگاه‌های ورزشی	P1, P9, P14, P17
		مربیان ورزش الکترونیک	P1, P6, P9, P10,
		پشتیبان فناوری اطلاعات (IT Assistant)	P1, P10, P11,
		گزارشگران و تحلیل‌گران ورزش الکترونیک	P1, P2, P4, P17
		ارائه‌دهندگان خدمات ورزش الکترونیکی	P6, P7, P10,
		تولیدکنندگان ابزار و تجهیزات ورزش الکترونیک	P1, P2, p4, P12, P16
		فروشنده‌گان تجهیزات ورزش الکترونیک	P6, P10, P17
		خریداران تجهیزات ورزش الکترونیک	P10, P11, P15
		رسانه‌های ورزش الکترونیک	P2, P12,
		توسعه‌دهندگان ورزش الکترونیک	P2, p6, P7,
		ناشران و پخش‌کنندگان ورزش الکترونیک	P1, P2, P14
		سرمایه‌گذاران و حامیان مالی ورزش الکترونیک	P2, p4, P9, P12, P17
		ذینفعان فرعی	
مراکز آموزشی ورزش الکترونیک	P12, P14, P15		
متخصصان ورزش الکترونیکی	P6, P7, P10, P17		
شرکت‌های بازی‌سازی داخلی	P8, P9, P10,		
تولیدکننده محتوا در ورزش الکترونیک	P10, P11, P12, P17		
استریم‌ر ورزش الکترونیک	P10, P12, P16		
یوتیوبر ورزش الکترونیک	P10, P11,		
اینستاگرامر ورزش الکترونیک	P10, P12, P17		

مأخذ: یافته‌های پژوهش

در نهایت الگوی الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران طراحی گردید که توسعه زیرساخت‌ها، توسعه اقتصادی، مدیریت اثربخش، توسعه آموزشی، فرهنگ‌سازی و جامعه‌پذیری و توسعه دینفعان در شکل ۱ گزارش شده است.

شکل ۱. الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران



مأخذ: یافته‌های پژوهش

### بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش الگوی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران با تأکید بر دینفعان شناسایی گردید. اولین مقوله انتخابی توسعه زیرساخت‌ها نام گرفت که شامل سه مقوله محوری امکانات فیزیکی، امکانات مجازی و امکانات فناوریانه بود. در تحقیق بنار و همکاران (۱۴۰۱) به تقویت زیرساخت‌های فناوریانه و زیرساخت‌های فیزیکی اشاره شده است. محققان بیان می‌کنند زیرساخت‌های فناوریانه و فیزیکی می‌توانند موجب بهبود و تسهیل فضای کسب‌وکار

ورزش‌های الکترونیک گردند. امکانات و تجهیزات ملزومات توسعه یک رشته ورزشی می‌باشند و فقدان آنها می‌تواند رشد و پیشرفت رشته ورزشی را کاهش دهد. در زمینه ورزش الکترونیکی نیز این موضوع صادق است و هنوز امکانات ورزش الکترونیک در ایران با شرایط ایده‌آل فاصله دارد. برای مثال هنوز یک ورزشگاه ورزش الکترونیکی برای انجام مسابقات در ایران ساخته نشده است. نیستورم و همکاران (۲۰۲۲) به استفاده از فناوری‌ها و امکانات مجازی برای توسعه ورزش الکترونیک اشاره می‌کنند. کوه‌فلاح و همکاران (۱۴۰۲) نیز از فناوری 5G، به‌عنوان پیشران سازنده بدیل‌های احتمالی آینده کسب و کارهای ورزش‌های الکترونیکی یاد می‌کنند. اینترنت و پینگ مناسب و پرسرعت برای آنلاین بازی کردن، فناوری‌های سطح بالا برای استریم و وجود فناوری واقعیت مجازی یا واقعیت افزوده از موضوعاتی است که به توسعه ورزش الکترونیک در ایران می‌تواند کمک کند.

دومین مقوله انتخابی توسعه اقتصادی نام گرفت که شامل سه مقوله محوری اقتصاد باشگاه‌ها، مسائل مالی و حمایت دولتی بود. در این راستا نیستورم و همکاران (۲۰۲۲) به پایداری اقتصادی برای رشد صنعت ورزش الکترونیک اشاره می‌کنند و در تحقیقی دیگر بنار و همکاران (۱۴۰۱) نیز بر توسعه قابلیت‌های مالی تأکید می‌کنند. به هر حال هر باشگاه ورزش الکترونیک برای بقا، رشد و پیشرفت نیاز به مدیریت مالی اثربخش و درآمدزایی مناسب دارد. یکی از راهکارها برای بهینه کردن درآمد باشگاه‌های ورزش الکترونیک می‌تواند در نظر گرفتن تخفیف مالیاتی برای باشگاه‌های ورزش الکترونیک باشد. وزارت ورزش می‌تواند با ارائه تعرفه و خدمات دولتی، امکان وارد کردن تجهیزات ورزش الکترونیک را تسهیل کند و کاری کند باشگاه‌ها به دلیل انجام فعالیت ورزشی از دادن مالیات معاف شوند تا بار هزینه‌ای کمتری را متحمل شوند. کیم<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۰) به سرمایه‌گذاری مناسب در ورزش‌های الکترونیک اشاره دارند (Dos Santos, et al., 2018). وجود سرمایه مالی مناسب می‌تواند به توسعه اقتصادی ورزش‌های الکترونیک کمک کند (Nalli, 2019). در حال حاضر رویدادهای ورزشی ورزش الکترونیک بدون اسپانسر برگزار می‌گردد یا حمایت مالی کمی از رویداد انجام می‌دهند. اسپانسرها می‌توانند به فراهم نمودن جوایز مناسب برای مسابقات بسیار کمک کنند و شرایطی مهیا کنند که بازیکنان و باشگاه‌ها

با فراغ بال و آرامش بیشتری در مسابقات حضور پیدا کنند. لذا پیشنهاد می‌شود باشگاه‌های ورزش الکترونیک و متولیان این رشته ورزشی با دعوت و امضای قرارداد با حامیان مالی مناسب زمینه توسعه بهتر اقتصادی ورزش الکترونیک را فراهم کنند.

سومین مقوله انتخابی مدیریت اثربخش نام گرفت که شامل سه مقوله محوری سازماندهی نامناسب، برنامه‌ریزی و نظارت و پوشش رسانه‌ای بود. نیستورم و همکاران (۲۰۲۲) به ساختار نامناسب صنعت ورزش الکترونیک اشاره می‌کنند و رفع مسائل ساختاری را از مهمترین موضوعات برای توسعه ورزش الکترونیک می‌دانند. در تحقیقی نوریا و همکاران (۲۰۲۱) به برنامه‌ریزی و نظارت مناسب برای استفاده بهینه و مسئولانه از ساختار و زیرمجموعه‌های ورزش الکترونیک اشاره دارند. لذا ایجاد سازمان‌دهی مناسب می‌تواند باعث شود نهادهای حاکم بر ورزش‌های الکترونیک هماهنگ با یکدیگر در یک چارچوب کلی حرکت کنند. هر نهادی باید در دایره اختیارات خود عمل کند و در وظایف نهادهای دیگر دخالتی نداشته باشند. از آنجاکه در کشور هنوز فدراسیون ورزش الکترونیک وجود ندارد، پیشنهاد می‌شود یک فدراسیون مستقل برای توسعه فعالیت ورزش الکترونیک تأسیس شود که می‌تواند در ایجاد ساختار مناسب و هماهنگی نهادهای مرتبط با ورزش‌های الکترونیک بسیار اثرگذار باشد. همچنین فدراسیون می‌تواند قوانین ساختاریافته برای رشته‌های مختلف ورزش الکترونیک تدوین و لیگ منظم ورزش الکترونیک در رشته‌های مختلف برگزار کند. با وجود فدراسیون، اعزام بازیکنان ورزش الکترونیک به مسابقات بین‌المللی چارچوب بهتری خواهد داشت و بخش‌های دیگر کمتر به خود اجازه فعالیت و دادن مجوز برای ورزش الکترونیک می‌دهند. همچنین باعث می‌شود برای باشگاه‌داری در زمینه ورزش الکترونیک قوانین استاندارد تهیه و بر آنها نظارت کند تا از حضور افراد غیرحرفه‌ای در این حوزه جلوگیری شود. پوشش رسانه‌ای ورزش الکترونیک موضوع مهم دیگری است که می‌تواند به توسعه ورزش الکترونیک کمک کند. از آنجاکه هنوز دید منفی نسبت به ورزش الکترونیک وجود دارد اطلاع‌رسانی و تبلیغات مناسب برای تغییر دید نسبت به ورزش‌های الکترونیک حائز اهمیت است. همان‌طور که عبدالملکی و همکاران (۱۴۰۰) در تحقیق خود به اهمیت نقش تبلیغات بر عملکرد ورزش‌های الکترونیک اشاره دارند، می‌توان اذعان داشت برای جلب توجه مخاطبان، وجود تبلیغات و عملکرد مناسب رسانه‌ای بسیار مهم است. در این زمینه پیشنهاد می‌شود مسابقات و رویدادهای ورزش الکترونیک در تلویزیون ملی و

رسانه‌های آنلاین پوشش داده شود. معرفی جامع و مناسب ورزش الکترونیک برای عموم جامعه و آگاهی‌بخشی در زمینه ورزش الکترونیک در شبکه‌های اجتماعی مانند یوتیوب و اینستاگرام از فعالیت‌های دیگری است که می‌تواند در این زمینه اثرگذار باشد.

چهارمین مقوله انتخابی توسعه آموزشی نام گرفت که شامل چهار مقوله محوری پرورش استعداد ورزشی، آموزش سلامتی، ارتباط با نهادهای آموزشی و آموزش علمی بود. در تأیید این عامل، گرین<sup>۱</sup> (۲۰۰۵) در تحقیقی به اهمیت سیستم‌های آموزشی در ورزش الکترونیک اشاره می‌کند. برای شناسایی و پرورش یک استعداد در ورزش الکترونیک نیاز است از بازیکنان پشتیبانی آموزشی و حمایتی انجام شود و این مسائل می‌تواند منجر به موفقیت بازیکنان ورزش الکترونیک در آینده شوند. آموزش مناسب در ورزش الکترونیک در تحقیق هونگ و همکاران (۲۰۲۲) نیز مورد اشاره قرار گرفته است. این نیاز به‌ویژه در بازیکنان جوان ورزش‌های الکترونیکی بسیار اهمیت دارد. از آنجاکه برخی رشته‌های ورزش الکترونیکی به صورت تیمی هستند در کنار مهارت‌های عملی خاص برای بازیکنان ورزش الکترونیک نیاز است مهارت‌هایی مانند تیم‌سازی نیز به آنها آموزش داده شود (Kim, et al., 2020). در رشته‌های مختلف ورزش الکترونیک، رده سنی قهرمان‌پرور معمولاً بین ۱۸ تا ۲۴ سال قرار دارد زیرا در این سن قدرت واکنش و سرعت عکس‌العمل افراد در بالاترین سطح خود قرار دارد. بنابراین پرورش بازیکنان ورزش الکترونیک از سنین پایین باید شروع شود که این موضوع نیازمند همکاری نهادهای آموزشی مانند مدارس است. وجود مربیان کارآمد و ارائه آموزش مناسب و تخصصی رشته ورزش‌های الکترونیک، آموزش اجتماعی بازیکنان و آموزش از لحاظ روانی و جسمانی می‌تواند در پرورش استعدادهای ورزش الکترونیک مؤثر باشد. علاوه بر این ورزش الکترونیکی نیازمند آموزش سلامتی نیز است. تضمین سلامت و تندرستی بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی نیاز به یک سیستم پشتیبانی ساختاریافته دارد (Jonasson & Thiborg, 2010). خستگی چشم‌درد، گردن‌درد و کمردرد، درد مچ دست و درد دست از شایع‌ترین آسیب‌هایی است که برای سلامت ورزشکار ورزش الکترونیکی می‌تواند رخ دهد و بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی مستعد آسیب‌دیدگی به دلیل فشار و تمرین و مسابقات زیاد هستند (Green, 2005). بنابراین این

---

1. Green

افراد نیاز به آموزش تحرک و تمرینات مناسب، آموزش مدیریت احساسات در حین بازی و مقابله با فشارهای مختلف روانی و جسمانی بازی هستند. موضوع مهم دیگر این است که نهادهای آموزشی نیاز است فعالیت بیشتری در زمینه ورزش‌های الکترونیک داشته باشند (Shynkaruk, et al., 2021). در راستای توسعه آموزش ورزش الکترونیک پیشنهاد می‌شود در ارتباط با ورزش الکترونیک به دانش آموزان و خانواده معرفی درست صورت گیرد، رشته ورزش الکترونیک در مدارس و دانشگاه برای آموزش در قالب رشته تحصیلی و درس آموزشی راه‌اندازی شود و دوره‌های آموزشی بیشتر توسط نهادهای متولی ورزش الکترونیک مانند فدراسیون ورزش‌های همگانی برگزار شود. همچنین برگزاری همایش‌ها و جشنواره علمی و دوره‌های مربیگری ورزش الکترونیک از جمله اقداماتی است که در این بخش می‌تواند انجام شود.

پنجمین مقوله انتخابی، فرهنگ مناسب و جامعه‌پذیری نام گرفت که شامل سه مقوله محوری مدیریت بدرفتاری، بینش مناسب و فرهنگ‌سازی بود. از زمان تولد ورزش‌های الکترونیک دیدگاه عموم جامعه نسبت به این فعالیت شکل منفی پیدا کرده است. ماهیت خشونت‌آمیز برخی بازی‌های ویدیویی، اثرات منفی روحی و جسمی استفاده طولانی‌مدت از ورزش الکترونیک، اعتیاد به اینترنت و حملات سایبری در رقابت، تأثیرات منفی بر دیدگاه عموم جامعه و رهبران جامعه گذاشته است (DiFrancisco-Donoghue, et al., 2019). بنار و همکاران (۱۴۰۱) در تحقیق خود بیان می‌کنند برای تسهیل و بهبود فضای ورزش الکترونیک نیاز است فرهنگ‌سازی و اطلاع‌رسانی مطلوب در مورد ورزش‌های الکترونیک انجام شود. آگاهی‌بخشی جامعه در مورد ورزش‌های الکترونیک موضوع مهمی برای توسعه می‌باشد. در این راستا پیشنهاد می‌شود با فرهنگ‌سازی مناسب، دیدگاه حرفه‌ای و شغلی به ورزش الکترونیک و بازیکنان ورزش الکترونیک ایجاد شود و نظارت مناسب بر اقدامات فرهنگی باشگاه‌های ورزش الکترونیک وجود داشته باشد. همچنین فرهنگ‌سازی رقابت سالم و رفتار حرفه‌ای و رفع دیدگاه منفی خانواده و جامعه به ورزش‌های الکترونیک از جمله اقداماتی است که در این بخش می‌تواند انجام شود. از سوی دیگر، محافظت از فعالیت‌ها و رویدادهای ورزش الکترونیک و مدیریت بدرفتاری‌ها و رفتارهای نامناسب در ورزش الکترونیک بسیار مهم است. جلوگیری از توهین کردن به بانوان، جلوگیری از زدن برچسب‌های جنسی به بانوان، برخورد با گفتگوهای توهین‌آمیز و زننده و اعمال محرومیت

برای بازیکنان و افرادی که دست به اقدامات نابهنجار می‌زنند در این زمینه می‌تواند تأثیرگذار باشد.

ششمین مقوله انتخابی توسعه ذینفعان نام گرفت که شامل سه مقوله محوری ذینفعان دولتی، ذینفعان اصلی و ذینفعان فرعی بود. پنگ<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۰) در تحقیق خود به اهمیت ذینفعان برای رشد و توسعه ورزش الکترونیک اشاره دارند. آنها بیان می‌کنند حاکمیت ورزش‌های الکترونیکی تحت کنترل نهادهای پیشرو قرار دارد و عمدتاً این قدرت در اختیار ناشران ورزش‌های الکترونیک است. برخی اوقات افزایش قدرت سایر ذینفعان باعث چندپارگی چارچوب حاکمیت ورزش‌های الکترونیکی می‌شود و عدم یکپارچگی را به دنبال دارد. پایداری ورزش الکترونیک به یکپارچگی ذینفعان بستگی دارد لذا هماهنگی ذینفعان در توسعه بسیار حائز اهمیت است. بنابراین پیشنهاد می‌شود جلسات دوره‌ای با حضور ذینفعان ورزش الکترونیک در کشور برگزار شود تا از ناهماهنگی ذینفعان و خارج شدن ورزش الکترونیک از مسیر توسعه جلوگیری شود. در این زمینه نیستورم و همکاران (۲۰۲۲) نیز بیان می‌کنند که پایداری ورزش الکترونیک بستگی به این دارد که ذینفعان صنعت ورزش الکترونیک تا چه حد می‌توانند به موضوعات شناسایی شده با هم رسیدگی کنند. پایداری اجتماعی (پذیرفته شدن در جامعه و آگاهی مناسب در زمینه ورزش الکترونیک)، پایداری اقتصادی (رشد مالی و سرمایه‌گذاری در ورزش الکترونیک و درآمد ثابت) و پایداری محیطی (استفاده از فناوری‌های پایدار و صرفه‌جویی در انرژی مربوط به بازی و رویدادهای رقابتی) از مسائلی است که توجه ذینفعان مختلف را به خود درگیر کرده است (Nyström, et al., 2022). نتایج تحقیق شولز (۲۰۲۰) نشان می‌دهد صنعت ورزش الکترونیکی یک صنعت چندوجهی است که ذینفعان مختلفی را در بر می‌گیرد و همه آنها به زنجیره ارزش یا یکپارچه ارزش مخاطبانی کمک می‌کنند تا محصولات مختلف ورزش‌های الکترونیکی را تجربه کنند. قابل توجه است که ذینفعان بلندمدت در ورزش‌های الکترونیکی به شدت درهم تنیده و به هم پیوسته هستند و کسب و کاری را در اطراف مخاطب ایجاد می‌کنند. براساس روابط بلندمدت، برخی ویژگی‌های ضروری ورزش‌های الکترونیکی ظاهر می‌شوند که بخش‌هایی از رفتار این ذینفعان اصلی را توضیح می‌دهند. در سال‌های اخیر، ذینفعان ثانویه

---

1. Peng

مختلفی با پیشینه‌های مختلف به این صنعت پیوستند. آنها ایده‌ها و مفاهیم جدیدی را معرفی کرده‌اند اما در تلاش هستند تا جایگاه خود را در شبکه ذینفعان ورزش‌های الکترونیکی بیابند. ذینفعان دولتی و اصلی ورزش الکترونیک در ایران شامل دولت، وزارت ورزش و جوانان، انجمن ورزش الکترونیک، بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، باشگاه‌های ورزش الکترونیک، بازیکنان، تماشاگران و جوامع ورزش الکترونیک، مربیان ورزش الکترونیک و... می‌شود. هر یک از این ذینفعان نقش مهم و حیاتی در توسعه ورزش الکترونیک دارند. در سال‌های اخیر ذینفعان ثانویه و فرعی مانند تولیدکنندگان محتوا در ورزش الکترونیک، استریم‌های ورزش الکترونیک و یوتیوبرهای ورزش الکترونیک نیز به وجود آمده است که در صنعت ورزش الکترونیک تأثیرگذار هستند. توسعه ورزش الکترونیک به همکاری کلیه ذینفعان اصلی و فرعی بستگی دارند. موضوع اول این است که هر ذینفع در حیطه وظایف و اختیارات خود عمل کند و دخالتی در امورات سایر ذینفعان نداشته باشد. موضوع مهم دیگر این است که هر ذینفع برای همکاری با ذینفعان دیگر تمایل داشته باشد تا توسعه صنعت ورزش الکترونیک روند سریع‌تری به خود بگیرد و پایداری بیشتری داشته باشد.

توسعه زیرساخت‌ها، توسعه اقتصادی، مدیریت اثربخش، توسعه آموزشی، فرهنگ مناسب و جامعه‌پذیری و توسعه ذینفعان عواملی هستند که بر توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران تأثیرگذار هستند. به‌عنوان مثال یک رشته ورزشی مانند ورزش الکترونیک بدون زیرساخت لازم نمی‌تواند پیشرفت چندانی داشته باشد مگر اینکه زیرساخت فیزیکی، مجازی و فناورانه مناسبی را فراهم نماید. کلیه عوامل توسعه ورزش‌های الکترونیک اگر براساس خواسته‌ها، نیازها و شرایط کشور ایران باشد اثربخشی مناسب را خواهد داشت.

### تعارض منافع

در این تحقیق تعارض منافع وجود ندارد.

### سپاسگزاری

از داوران محترم به خاطر ارائه نظرهای ساختاری و علمی سپاسگزاری می‌شود.

## ORCID

Atefeh Ensan		<a href="https://orcid.org/0009-0005-4470-7379">https://orcid.org/0009-0005-4470-7379</a>
Ali Mohammad Safania		<a href="https://orcid.org/0000-0002-6666-3849">https://orcid.org/0000-0002-6666-3849</a>
Seyed Salahedin Naghshbandi		<a href="https://orcid.org/0000-0002-2588-3677">https://orcid.org/0000-0002-2588-3677</a>
Abolfazl Farahani		<a href="https://orcid.org/0000-0002-0417-5858">https://orcid.org/0000-0002-0417-5858</a>

## منابع

- بنار، نوشین، سعیدی، فاطمه و خسروی اقدم، آذر. (۱۴۰۱). امکان‌سنجی توسعه ورزش‌های الکترونیک با رویکرد ایجاد کسب‌وکار و اشتغال‌زایی. مدیریت و توسعه ورزش، ۱۱(۴)، ۲۳۵-۲۵۶.  
<https://doi.org/10.22124/jsmd.2021.18017.2434>
- عبدالملکی، حسین، خدایاری، عباس و شریعتی، جمال‌الدین. (۱۴۰۰). مدل‌سازی نقش تبلیغات دهان‌به‌دهان الکترونیکی بر عملکرد کسب‌وکارهای ورزش‌های الکترونیکی با میانجیگری رفتار خرید. نشریه مدیریت ورزشی، ۱۳(۴)، ۱۰۹۳-۱۱۰۵.  
<https://doi.org/10.22059/jsm.2020.291066.2346>
- عسگری گندمانی، زهرا، الهی، علیرضا و عسگری گندمانی، محمد. (۱۴۰۰). اثر همه‌گیری کووید ۱۹ بر صنعت ورزش‌های الکترونیک. هفتمین همایش ملی دانشجویی علوم ورزشی، تهران: دانشگاه شهید بهشتی. <https://elmnet.ir/doc/470140676-61131>
- کوه‌فلاح، مریم، عبدالملکی، حسین، نوربخش، پریش و نوربخش، مهوش. (۱۴۰۲). شناسایی عوامل کلیدی و راهبردی مؤثر بر آینده کسب‌وکارهای ورزش‌های الکترونیکی در ایران. مطالعات راهبردی ورزش و جوانان، ۲۳(۶۴)، ۴۸۷-۵۱۰.  
<https://doi.org/10.22034/ssys.2023.2623.2899>

## References

- Abdolmaleki, H., Khodayari, A. & Shariati, J.A. (2022). Modeling of the role of E-Word of Mouth on business performance of eSports with mediating of consumer purchasing behavior. *Sport Management Journal*, 13(4), 1093-1105. [In Persian]. <https://doi.10.22059/jsm.2020.291066.2346>
- Asgari Gandamani, Z., Elahi, A. & Asgari Ghadamani, M. (2021). The effect of the covid 19 epidemic on the electronic sports industry. *the 7th national sports science student conference*, Shahid Beheshti University, Tehran. [In Persian]. <https://elmnet.ir/doc/470140676-61131>
- Benar, N., Saeedi, F. & Khosravi Aghdam, A. (2023). Feasibility study of E-sports development with the approach of creating business and job

- creation. *Sport Management and Development*, 11(4), 235-256. [In Persian] <https://doi.org/10.22124/jsmd.2021.18017.2434>
- Carrillo Vera, J.A. & Aguado Terrón, J.M. (2019). The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 11(1), 3-22. [https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3\\_1](https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1)
- Cranmer, E.E., Han, D.I.D., van Gisbergen, M. & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 106671. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G. & Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ open sport & exercise medicine*, 5(1), e000467. <https://bmjopensem.bmj.com/content/5/1/e000467>
- Dos Santos, E.Z.L., Moreira, L.O., Coutinho, E.F. & Maia, J.G.R. (2018). Assessing socioeconomic issues of the Brazilian e-sports scene. Paper presented at the XVII SBGames, Foz do Iguaçu, Brazil. <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/187537.pdf>
- Gawrysiak, J., Burton, R., Jenny, S. & Williams, D. (2020). Using esports efficiently to enhance and extend brand perceptions—A literature review. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 86(1), 1-14. <https://doi.org/10.2478/pcssr-2020-0008>
- Green, B.C. (2005). Building sport programs to optimize athlete recruitment, retention, and transition: Toward a normative theory of sport development. *Journal of Sport Management*, 19(3), 233-253. <https://doi.org/10.1123/jsm.19.3.233>
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Harun, A.Y.A.R. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the world. *International Journal of Sport Culture and Science*, 6(1), 95-102. <https://doi.org/10.14486/IntJSCS726>
- Heidenreich, H., Brandt, C., Dickson, G. & Kurscheidt, M. (2022). Esports associations and the pursuit of legitimacy: evidence from Germany. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4, 1-13. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.869151>
- C:\Users\Admin\Downloads\IOC (2018). Summer and Winter Sports. Retrieved from: <https://www.olympic.org/sports>
- Jansz, J. & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society*, 7(3), 333-355. <https://doi.org/10.1177/1461444805052280>
- 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), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
- Kelly, S.J., Derrington, S. & Star, S. (2022). Governance challenges in esports: a best practice framework for addressing integrity and wellbeing issues. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 14(1), 151-168. <https://doi.org/10.1080/19406940.2021.1976812>
- Kim, Y.H., Nauright, J. & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of E-Sports and potential for post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861-1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>
- Koohfallah, M., Abdolmaleki, H., Nourbakhsh, P. & Noorbakhsh, M. (2024). Identifying key and strategic factors affecting the future of electronic sports businesses in Iran. *Strategic Studies on Youth and Sports*, 23(64), 487-510. [In Persian] <https://doi.org/10.22034/ssys.2023.2623.2899>
- Nalli, J. (2019). *Effect of esports and future development of esports*. [Bachelor's thesis]. Oulu University of Applied Sciences. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201905109103>
- NewZoo. (2020). *Global Esports Market Report 2020*. Retrieved from: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version>
- Noriya, W., To-aj, O., Jarueksil, S., Muendech, S. & Srichaisawat, P. (2021). The direction of promoting esport industry in Thailand. *Annals of Applied Sport Science*, 9(3), 1-8. <http://dx.doi.org/10.52547/aassjournal.1027>
- Nyström, A.-G., McCauley, B., Macey, J., Scholz, T. M., Besombes, N., Cestino, J., Hiltcher, J., Orme, S., Rumble, R., & Törhönen, M. (2022). Current issues of sustainability in esports. *International Journal of Esports*, 1(1), 1–20. <https://www.ijesports.org/article/94/html>
- Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., Grix, J. & Brannagan, P.M. (2020). Esports governance: Exploring stakeholder dynamics. *Sustainability*, 12(19), 8270. DOI:10.3390/su12198270.
- Sauer, A. (2019). *eSport, Netzwerkeffekte und Lindahl-Preise*. Springer Fachmedien Wiesbaden. Springer Gabler. Germany. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-26210-5>  
<https://dokumen.pub/esport-netzwerkeffekte-und-lindahl-preise-1-aufl-978-3-658-26209-9978-3-658-26210-5.html>
- Scholz, T.M. (2020). Deciphering the world of eSports. *International Journal on Media Management*, 22(1), 1-12. <https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>
- Shynkaruk, O., Byshevets, N., Iakovenko, O., Serhiyenko, K., Anokhin, E., Yukhno, Y. & Stroganov, S. (2021). Modern approaches to the preparation system of Masters in eSports. *Sport Mont Journal*, 19, 69–74. <https://doi.org/10.26773/smj.210912>

- Syracuse University (2020). With Viewership and Revenue Booming, esports set to compete with traditional sports. Retrieved from: <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-compete-with-traditional-sports/#viewers>
- Van Hilvoorde, I. (2022). Editorial: eSports and digitalization of sports. *Front Sports Act Living*, 4, 1-2. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.1040468>
- Wagner, M.G. (2006). On the scientific relevance of eSports. *In International conference on internet computing*, 437-442. [https://www.researchgate.net/publication/220968200 On the Scientific Relevance of eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)
- Zhong, Y., Guo, K., Su, J. & Chu, S.K.W. (2022). The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review. *Computers & Education*, 191, 104640. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104640>