

# Organizational Behavior Management in Sport Studies

Vol. 12(2), (Series 46): 100-118/ 2025

 <https://doi.org/10.30473/fmss.2025.71481.2615>

E-ISSN: 2538-4031 P-ISSN: 2538-4023

## ORIGINAL ARTICLE

### Designing an Optimal Governance Development Model for Online Sports Platforms

Shima Firozfar<sup>1</sup>, Leila Safari<sup>\*2</sup>, Zahra Nobakht Ramezani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PhD Student of Sport Management, Faculty of Physical Education and Sport Sciences, Islamic Azad University, Qazvin, Branch Qazvin, Iran.

<sup>2</sup> Department of Sport Management, K.C., Islamic Azad University, Karaj, Iran.

<sup>3</sup> Department of Sport Management, Islamic Azad University, Qazvin, Iran.

#### \*Correspondence:

Leila Saffari

Email:

[leilasafari2024@gmail.com](mailto:leilasafari2024@gmail.com)

Received: 31/May/2024

Accepted: 12/November /2024

Published Online: 01/Sep/2025

#### How to cite

firozfar, S. , safari, L. and nobakht ramezani, Z. (2025). Designing an optimal governance development model for online sports platforms. *Organizational Behavior Management in Sport Studies*, 12(2), 100-118.

**Background and Purpose:** In recent years, the rapid expansion of online sports platforms has transformed the landscape of sports communication, management, and participation. These platforms facilitate social interactions, provide services, and enable value co-creation among users, policymakers, and organizations. However, the lack of a clear and optimized governance framework has resulted in challenges related to transparency, accountability, regulatory alignment, and technical integration. Therefore, the present study aimed to design an optimal governance development model for online sports platforms. The research sought to identify and structure the key components influencing effective governance in these platforms and to establish a model that ensures sustainable, transparent, and people-centered management. By doing so, it provides a theoretical and practical foundation for policymakers, platform managers, and sports administrators to enhance the quality and integrity of digital governance in the sports sector.

**Methodology:** The study employed a mixed-method exploratory design, combining qualitative and quantitative approaches. In the qualitative phase, the statistical population consisted of policymakers in the field of technology, platform managers, and academic experts familiar with governance and digital transformation. A total of 17 experts were selected using theoretical purposive and snowball sampling until data saturation was reached. Data were collected through semi-structured interviews, and the qualitative data were analyzed using open, axial, and selective coding techniques to identify major governance dimensions. In the quantitative phase, the research population included directors, presidents, vice presidents, secretaries, and media/public relations officers from the Ministry of Sports and Youth and national sports federations. Based on the rule of 5–10 samples per item, 384 respondents were chosen through random sampling. The data collection instrument was a researcher-made questionnaire derived from the qualitative findings. To ensure validity and reliability, the study used expert validation, exploratory and confirmatory factor analyses, composite reliability, Cronbach's alpha, convergent and divergent validity, and structural equation modeling (SEM) via SPSS and SmartPLS

software. Finally, the qualitative and quantitative data were integrated to construct the Optimal Governance Model for Online Sports Platforms. This model identifies interrelations between governance dimensions and assesses their significance and causal structure in shaping digital governance effectiveness within the sports ecosystem.

**Results:** The exploratory and confirmatory factor analyses revealed 12 key factors influencing the development of optimal governance for online sports platforms:

1. Leading platform governance,
2. Technical and physical infrastructure,
3. Stable rules and regulations,
4. Transparency and accountability,
5. Integration of platform space,
6. National information network,
7. People-centered regulation,
8. Facilitation of e-governance,
9. Regulatory structure,
10. Content security,
11. Structural coherence, and
12. Social values and norms.

The measurement model demonstrated strong validity and reliability indices, with Cronbach's alpha and composite reliability values above 0.7, and Average Variance Extracted (AVE) exceeding 0.5 for all dimensions. The Goodness of Fit (GOF) index (0.50) confirmed a strong overall model fit. Findings emphasized that transparent and accountable governance mechanisms enhance public trust and participation in online sports environments. Similarly, stable regulatory frameworks and national information infrastructure ensure data security and interoperability across platforms. The study also found that integration of e-governance mechanisms and citizen-centered oversight foster inclusivity and responsiveness in digital sports management. Moreover, content security and structural organization emerged as critical determinants for maintaining ethical standards and preventing misuse of information. Social values and cultural norms were found to play a mediating role in sustaining governance legitimacy and societal acceptance. Overall, the results indicate that the designed model can serve as a comprehensive framework for enhancing the governance quality of online sports platforms. It integrates structural, cultural, technological, and human factors into a unified system aimed at achieving efficient, transparent, and accountable management.

**Discussion:** The proposed model provides a multidimensional framework that aligns governance, technology, and ethics in the context of online sports

platforms. By identifying twelve interconnected factors, the study contributes to the theoretical development of digital sports governance and offers practical insights for policymakers. The findings highlight that effective governance requires balancing regulatory rigor with flexibility to adapt to technological innovation. In addition, people-centered regulation and cultural sensitivity are essential for ensuring participation and public trust. The integration of national information systems and secure digital infrastructures enhances both efficiency and accountability. Overall, this model supports policymakers and platform managers in designing coherent governance systems that strengthen transparency, security, and inclusiveness in online sports ecosystems.

#### **KEY WORDS**

Optimal Governance, Online Platforms, Sports.



Copyright © 2025 The Authors. Published by Payame Noor University.

This is an open access article under the CC BY (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

<https://fmss.journals.pnu.ac.ir/>



## «مقاله پژوهشی»

## طراحی مدل توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی

شیمای فیروزفر<sup>۱</sup>، لیلا صفاری<sup>۲\*</sup>، زهرا نوبخت رضانی<sup>۳</sup>

## چکیده

هدف تحقیق حاضر طراحی مدل توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی بود. پژوهش حاضر از نوع تحقیقات آمیخته (کیفی-کمی) با رویکرد اکتشافی بود. جامعه آماری در بخش کیفی شامل سیاست گذاران حوزه فناوری، مدیران پلتفرم ها و اعضای هیات علمی آشنا به ادبیات تحقیق و در بخش کمی مدیران وزارت ورزش و جوانان، روسا، دبیر و نواب رئیس، مسئولین روابط عمومی و رسانه های فدراسیون های ورزشی بود. نمونه آماری در بخش کیفی ۱۷ نفر از خبرگان تا رسیدن به حد اشباع نظری با بهره گیری از تکنیک های هدفمند نظری و گلوله برفی انتخاب شد و در بخش کمی برای هر گویه بین ۵ تا ۱۰ نمونه لازم بود، بنابراین تعداد ۳۸۴ نفر نمونه آماری را تشکیل دادند. ابزار جمع آوری اطلاعات در بخش کیفی مصاحبه نیمه ساختارمند و در بخش کمی پرسشنامه محقق ساخته بود. برای روایی محتوایی از نظر خبرگان و اعتبار سازه (تحلیل عاملی اکتشافی و تاییدی) و از شاخص های پایایی ترکیبی، آلفای کرونباخ، روایی واگرا و همگرا و مدل سازی معادلات ساختاری استفاده شد. در نهایت ۱۲ عامل حاکمیت پلتفرمی پیشرو، زیرساخت های فنی و فیزیکی، قوانین و مقررات پایدار، شفافیت و پاسخگویی، یکپارچگی فضای پلتفرم ها، شبکه ملی اطلاعات، مردم محوری و تنظیم گری، تسهیل گری حکمرانی الکترونیک، ساختار نظارتی، امنیت محتوا، ساختارمندی و ارزش ها و هنجارهای اجتماعی تاثیرگذار در توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی شناسایی شد. مدیران ورزشی می توانند با در نظر گرفتن عوامل شناسایی شده نقش به سزایی در توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی داشته باشند.

## واژه های کلیدی

حکمرانی مطلوب، پلتفرم های آنلاین، ورزش.

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری مدیریت ورزشی، گروه تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قزوین، قزوین، ایران  
<sup>۲</sup> استادیار گروه مدیریت ورزشی، واحد کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، کرج، ایران  
<sup>۳</sup> استادیار گروه مدیریت ورزشی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران

نویسنده مسئول: لیلا صفاری

ایمانامه: leilasafari2024@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۳/۱۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۸/۲۲

تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۶/۱۰

## استناد به این مقاله:

فیروزفر، شیمای، صفاری، لیلا و نوبخت رضانی، زهرا (۱۴۰۴). طراحی مدل توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی. مطالعات مدیریت رفتار سازمانی در ورزش، ۱۱۲(۳): ۱۰۰-۱۱۸.



## مقدمه

پلتفرم ها پدیده نوظهوری هستند که در سال های اخیر با رقبت کاربران مواجه شده اند، این پلتفرم ها توانسته اند خدماتی به کاربران ارائه کنند که فرآیندهایی همچون ارتباط با دوستان، خرید، مشارکت اجتماعی و ... را تسهیل و به عبارتی ایجاد ارزش کنند. هر مدل کسب و کار که از جنبه خطی و پایپ لاین فاصله بگیرد به کسب و کار پلتفرم نزدیک می شود. مهم ترین ویژگی پلتفرم این است که ارزش آفرینی را از طریق ایجاد ارتباط انجام می دهد (۱). پلتفرم ها با کنترل تعاملات اجتماعی و اقتصادی داده هایی را ذخیره سازی می کنند که برای تصمیم گیری در سطح ملی و بین المللی مورد استفاده قرار می گیرد. طبق تعریف پارکر و همکاران<sup>۱</sup> (۲۰۱۶) "پلتفرم ها زیرساختی برای ارائه یا تجمیع خدمات و محتوا از ارائه دهندگان خدمات و محتوا به استفاده کنندگان فراهم می آورند". مشارکت کنندگان در پلتفرم می توانند در نقش تولید کننده (عرضه کننده خدمات)، مصرف کننده (تقاضا کننده خدمات) و یا هر دو، مبادله ارزش کنند. "پلتفرم ها با تطبیق دادن کارآمدتر عرضه و تقاضا با استفاده از تکنولوژی، هزینه ی تعامل میان تأمین کنندگان و دریافت کنندگان کالاها و خدمات را کاهش دهند" (۱). پلتفرم ها با اتصال دوسویه از کاربران می توانند نیازهای آن ها را به اشتراک بگذارند و در تأمین آنها اثرگذار باشند. پلتفرم ها با ایجاد یک رابطه غیر خطی و بدون الگوی از پیش تعیین شده به عنوان واسطه های آنلاین به جای ارائه مستقیم خدمت به مصرف کنندگان بستری را برای عرضه کنندگان متعدد فراهم می آورند و سود خود را با وساطت و از طریق اثر شبکه ای به صورت تصاعدی به دست می آورند. ارزش روز افزون اقتصادی پلتفرم ها منجر به افزایش قدرت اقتصادی و فزونی سلطه آنها بر ابعاد گوناگون زندگی انسان ها شده است. هر پلتفرمی به طور متفاوتی عمل می کند، انواع مختلفی از کاربران را جذب می کند و اشکال مختلف ارزش را ایجاد می نماید (۲). برای

سازماندهی نوآوری فناورانه، یک شرکت می تواند انتخاب کند که فناوری خود را باز کند و به شرکت های خارجی اجازه دهد در توسعه و تجاری سازی آن شرکت کنند، در نتیجه ساختارهای سازمانی و مرزهای شرکت تغییر می کند (۳). این استراتژی معمولاً به عنوان استراتژی پلت فرم نامیده می شود (۴). یک مثال رایج پلتفرم آی فون اپل، iOS است که اپل به شرکت های مستقل اجازه می دهد تا اپلیکیشن های جانبی را برای آن توسعه دهند. در بازارهایی که فناوری اطلاعات بخشی از محصول نهایی است، استراتژی های پلتفرم غالب هستند، مانند سیستم های عامل (۵،۶)، کنسول های بازی (۷، ۸)، یا سیستم های سازمانی (۹). یک مشکل اصلی برای شرکت های پلت فرم، حاکمیت پلت فرم است. استراتژی های پلت فرم از شرکت کانونی می خواهد که کمتر بر طراحی، توسعه و توزیع محصولات تمرکز کند، بلکه بیشتر بر طراحی مکانیسم هایی تمرکز کند که نتیجه اکوسیستم را بهبود می بخشد (۱۰). شریک و همکاران<sup>۲</sup> (۲۰۲۳) معتقدند پلتفرم های نوآوری شرکت ها را قادر می سازد تا سبدهای گسترده و پویا از برنامه های کاربردی ایجاد کنند، که می توانند به صورت داخلی و خارجی توسعه یابند (۱۱). نیکیفوروا<sup>۳</sup> (۲۰۲۴) معتقد است داده های باز پلتفرم ها رویکردی رو به تعالی دولت ها می باشد (۱۲). گیراترت<sup>۴</sup> (۲۰۱۹) در تحقیق خود که با عنوان محدودیت ها و فرصت های خودتنظیم: دستیابی به رعایت فدراسیون های بین المللی ورزش با استانداردهای حاکمیت خوب انجام داد، پس از بررسی های خود پی برد که جنبش المپیک مسائل عمومی و یادگیری های اجتماعی در ورزش را ایجاد می کند؛ در حالی که شاخص های حکمرانی در ورزش، علاوه بر این مسائل، باعث انتقال دانش، مشخصات قانونی و انگیزش ها در ورزش می شود (۱۳). لوت و همکاران<sup>۵</sup> (۲۰۱۹) پس از بررسی های خود پی بردند که استفاده از داده های واقعی و بومی در ورزش می تواند حکمرانی مناسب را در مناطق بومی ایجاد کند (۱۴). مک

4 . Geeraert  
5 . Lovett et al

1 . Parker et al  
2 . Schreieck et al  
3 . Nikiforova

زندگی دیجیتال کنونی، دیدگاه و بینش جامعی به تحولات نظری و پژوهشی مرتبط با این حوزه وجود نداشته باشد. بررسی‌های محقق نشان داد که هیچ تحقیقی در رابطه با حکمرانی بهینه پلتفرم‌های ورزشی آنلاین یافت نشده است، بنابراین لازم است الگویی برای توسعه حکمرانی بهینه بر بسترهای ورزشی آنلاین طراحی شود. نتایج تحقیق می‌تواند برای مدیران و تصمیم‌گیران در این زمینه مفید باشد. لذا محقق سعی دارد به این سوال پاسخ بدهد که عوامل موثر بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی کدامند؟

### روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر به لحاظ هدف کاربردی و از نوع تحقیقات آمیخته (کیفی-کمی) با رویکرد اکتشافی بود. جامعه آماری پژوهش در بخش کیفی شامل سیاست‌گذاران حوزه فناوری، مدیران پلتفرم‌ها و خبرنگاران حوزه اکوسیستم پلتفرمی در حوزه ورزش، مدیران رسانه‌های ورزشی، اعضای هیات علمی آشنا به ادبیات و در بخش کمی مدیران و کارشناسان وزارت ورزش و جوانان (۱۴۰ نفر)، روسا و دبیر و نواب رئیس (۱۵۶ نفر)، مسئولین روابط عمومی و رسانه‌های فدراسیون‌های ورزشی (۱۰۴ نفر) به روش تصادفی نمونه آماری را تشکیل دادند. نمونه آماری در بخش کیفی ۱۷ نفر از خبرنگاران تا رسیدن به حد اشباع نظری با بهره‌گیری از تکنیک‌های هدفمند نظری و گلوله برفی و در بخش کمی برای مدلسازی معادلات ساختاری برای هر گویه بین ۵ تا ۱۰ نمونه لازم بود، با توجه به تعداد جامعه آماری تعداد ۴۰۰ پرسشنامه توزیع گردید که در نهایت ۳۸۴ نفر نمونه آماری به روش کل شمار تشکیل دادند. ابزار جمع‌آوری اطلاعات در بخش کیفی مصاحبه نیمه ساختارمند و در بخش کمی پرسشنامه محقق ساخته بود. به این ترتیب از سیاست‌گذاران حوزه فناوری، مدیران پلتفرم‌ها و خبرنگاران حوزه اکوسیستم پلتفرمی در حوزه ورزش، مدیران رسانه‌های ورزشی، اعضای هیات علمی آشنا به

براید و همکاران<sup>۱</sup> (۲۰۱۸) عنوان می‌کنند که ناکارآمدی حکمرانی داده محور در ایجاد امنیت داده‌ها سبب شده است تا تردیدهایی در این خصوص ایجاد شود (۱۵). در حالی که دیدگاه‌های سنتی در مورد حاکمیت فناوری اطلاعات بر سلسله مراتب درون شرکتی، روابط خریدار-تامین‌کننده یا ترتیبات منبع یابی دوتایی تمرکز می‌کنند، صاحبان پلتفرم با وظیفه پیچیده سازمان دهی بازیگران مستقل بی‌شماری برای ایجاد ارزش در اکوسیستم روبرو هستند (۱۶). به اعتقاد براون و گرانت<sup>۲</sup> (۲۰۰۵) یافته‌ها و مقالات متعددی برای فرآیند حکمرانی مطلوب سه دسته عمده حکمرانی مطلوب بر پلتفرم‌ها، حکمرانی مطلوب در پلتفرم‌ها و حکمرانی مطلوب به واسطه پلتفرم‌ها را مورد بررسی قرار داده‌اند. حکمرانی مطلوب به واسطه پلتفرم‌ها با هدف استفاده از ابزارهای نوین پلتفرم‌ها توسط دولت‌ها، حکومت‌ها برای ارائه خدمات گوناگون به شهروندان و ایجاد ارتباط با آنهاست. برای تحقق حکمرانی مطلوب بوسیله پلتفرم‌ها باید عوامل تاثیرگذار بر آن در هر زمینه سیاستی مشخص شود و ابعادی که باید در این خصوص در نظر گرفت تعیین گردد. به عبارتی حکمرانی مطلوب بواسطه پلتفرم‌ها نیازمند چهارچوبی مدون و ارائه توصیه‌هایی سیاستی به سیاستگذار یا حکمران است. در حال حاضر، وجه غالب حکمرانی، حکمرانی توسط پلتفرم‌هاست، یعنی نظارت خود شرکت‌های پلتفرمی و مدیریت آن‌ها بر محتواهای‌شان. امروزه، حجم بسیار گسترده‌ای از محتوای کاربرساخته در حال تولید است که به سرعت به اشتراک گذاشته می‌شود، این درحالی‌ست که بخش قابل‌توجه‌ای از این محتواها، غیراخلاقی، نابه‌هنجار، مروج خشونت یا اعمال تروریستی‌اند. مواردی که به آن‌ها اشاره شد، بر لزوم تعدیل محتوا تاکید می‌کند و این تعدیل محتوا، همان حکمرانی توسط پلتفرم‌هاست که دارای دو وجه انسانی و ماشینی‌ست و هوش مصنوعی نیز به کمک آن آمده است (۱۶). اما جدید بودن این رشته تحصیلی و همچنین پیشرفت‌های سریع فنی پلتفرم‌ها باعث شده است که علیرغم اهمیت فراوان آن در تنظیم

اولیه از ۱۷ مصاحبه انجام شده ۲۵۹ کد بدست آمد و پس از خلاصه سازی کدهای مشابه تعداد کدهای باز نهایی ۱۱۷ کد بدست آمد. در مرحله دوم کدگذاری محوری انجام شد. در این مرحله محقق به فرآیند ربط دهی مقوله ها و پیوند دادن مقوله ها در سطح ویژگی ها و ابعاد پرداخت. لذا در این مرحله مقوله ها، ویژگی ها و ابعاد حاصل از کدگذاری باز تدوین شده و سر جای خود قرار گرفت تا دانش فزاینده- ای در مورد روابط ایجاد گردد. در این مرحله تمامی کدهای باز نهایی دوباره بازبینی و با ادبیات تحقیق مقایسه گردیده است. که در نهایت ۲۲ کد محوری شناسایی شد کدگذاری انتخابی بر اساس نتایج کدگذاری باز و کدگذاری محوری، مرحله اصلی نظریه پردازی است. به این ترتیب که مقوله محوری را به شکل نظام مند به دیگر مقوله ها ربط داده و آن روابط را در چارچوب یک روایت ارائه کرده و مقوله هایی را که به بهبود و توسعه بیشتری نیاز دارند، اصلاح می کند. این نظریه سازوکارهایی را عنوان می کند که از طریق آنها جامعه هدف تحقیق نیازهای حکمرانی پلتفرم های آنلاین ورزشی را شناسایی و با توجه به مولفه های بدست آمده در جهت توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی می توانند گام بردارند. که در نهایت ۱۲ عامل شناسایی گردید.

### جدول ۳. کدهای انتخابی

یکپارچگی فضای پلتفرم ها	ساختارمندی
زیرساخت های فنی و فیزیکی	شبکه ملی اطلاعات
ارزش ها و هنجارهای اجتماعی	شفافیت و پاسخگویی
حاکمیت پلتفرمی پیشرو	ساختار نظارتی مردمی و حاکمیتی
امنیت محتوا	تسهیل گری حکمرانی الکترونیک
قوانین و مقررات پایدار	مردم محوری و تنظیم گری

پس از تجزیه و تحلیل داده ها پرسشنامه اولیه ای با ۷۵ سوال ۵ گزینه ای بر اساس مقیاس ۵ درجه ای لیکرت و دارای گزینه های خیلی زیاد، زیاد، متوسط، کم و خیلی کم با امتیازهای به ترتیب ۵، ۴، ۳، ۲، ۱ تدوین شد. برای

ادبیات، انتخاب و مصاحبه های نیمه ساختارمند با آنها صورت گرفت. بنابراین نمونه گیری تا زمان اشباع داده ها ادامه یافت. در نتیجه تعداد ۱۷ نفر به منظور انجام مصاحبه در این پژوهش مشارکت داشته اند.

### جدول ۱. وضعیت تخصص مصاحبه شوندهگان

تخصص	فراوانی	درصد فراوانی
سیاست گذاران حوزه فناوری اطلاعات	۳	۱۷/۶۴
مدیران	۶	۳۵/۳۰
اعضای هیات علمی	۸	۱۴/۰۶
جمع	۱۷	۱۰۰

جدول ۱- وضعیت تخصص مصاحبه شوندهگان را نشان می دهد که ۱۴/۶۴ درصد سیاست گذاران حوزه فناوری اطلاعات، ۳۵/۳۰ درصد مدیران؛ ۱۴/۰۶ درصد اعضای هیات علمی می باشند. به منظور بررسی پایایی مصاحبه از روش توافق درون موضوعی دو کدگذار استفاده گردید. به همین منظور از یک دانشجو مقطع دکتری مدیریت ورزشی درخواست شد تا به عنوان همکار پژوهش در بخش کدگذاری در پژوهش حاضر مشارکت نماید؛ سه مصاحبه به روش تصادفی انتخاب شد و نتایج حاصل از کدگذاری دو نفر در جدول گزارش شده است. همچنین درصد پایایی درون موضوعی از فرمول ذیل محاسبه گردید.

### جدول ۲. پایایی داده ها

عنوان مصاحبه	تعداد کل کدها	تعداد توافقات	عدم توافقات	پایایی باز آزمون
مصاحبه اول	۱۶	۷	۹	۰/۸۷
مصاحبه دوم	۱۷	۶	۱۱	۰/۷۰
مصاحبه سوم	۲۵	۱۰	۱۵	۰/۸۰
جمع	۵۸	۲۳	۳۵	۰/۷۹

به منظور تجزیه و تحلیل مصاحبه های انجام شده از روش کد گذاری استفاده شد. در این تحقیق در مرحله اول محقق بعد از پیاده سازی مصاحبه ها به متن، کدگذاری باز را به صورت کدگذار مفاهیم کلیدی انجام داد. در نتیجه کد باز

به منظور تحلیل عاملی کفایت می‌کند و انجام تحلیل عاملی برای داده‌های مورد نظر امکان‌پذیر بوده و می‌توان داده‌ها را به یک سری عامل‌های پنهان تقلیل داد. همچنین نتایج آزمون بارتلت ( $\chi^2=9439/009$ ،  $Sig=0/001$ ) نشان می‌دهد بین گویه‌ها همبستگی بالایی وجود دارد، از این رو ادامه و استفاده از سایر مراحل تحلیل عاملی جایز است. در ادامه نتایج به دست آمده از تحلیل عاملی مؤلفه‌ها به تفکیک با مقدار بار عاملی به دست آمده برای هر عامل ارائه شده است. بر مبنای یافته‌های حاصل از تحلیل عاملی اکتشافی و استخراج ۱۲ عامل در پرسشنامه تحت بررسی، سوالات متناظر با عامل‌های مستخرج بدین شرح می‌باشد:

بررسی روایی محتوا از نظر مصاحبه‌شوندگان استفاده شد و برای روانسنجی سازه‌های تحقیق از تحلیل عاملی اکتشافی استفاده شد. به منظور اطمینان از روایی سازه و تایید عامل-های شناسایی شده در مرحله قبل (تحلیل عامل اکتشافی)، عامل‌ها با استفاده از آزمون تحلیل عامل تاییدی به روش مربعات جزئی استفاده شد. همچنین برای بررسی مدل مفهومی تحقیق از تحلیل مسیر با استفاده مدلسازی معادلات ساختاری از نرم افزار اس.پی.اس<sup>۱</sup> نسخه ۲۳ و پی.ال.اس<sup>۲</sup> نسخه ۳ استفاده شد.

### یافته‌های تحقیق

در بخش کمی پژوهش از تحلیل عاملی اکتشافی برای تعیین و شناسایی عوامل موثر بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی استفاده شد. به همین دلیل پیش از انجام تحلیل عاملی، به منظور اطمینان از کافی بودن تعداد نمونه از معیار کایرز-می-پر-اولکین<sup>۳</sup> (KMO) و برای تعیین همبستگی بین متغیرها (گویه‌ها) از آزمون بارتلت<sup>۴</sup> استفاده شد.

با توجه به یافته‌های KMO به دست آمده  $0/733$  می‌باشد. این مقدار بیانگر این موضوع است تعداد نمونه‌های تحقیق

جدول ۴. توصیف گویه‌های عوامل

ردیف	گویه‌های حاکمیت پلتفرمی پیشرو	بار عاملی
۱	وجود دستورالعمل در رابطه با شاخص‌های حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی	۰/۸۳
۲	تمایز بین مفهوم مدیریت و حکمرانی حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی	۰/۷۹
۳	آشنا بودن با نقش جامعه مدنی به عنوان میانجی و مترجم	۰/۷۸
۴	شکل‌گیری فرهنگ حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی	۰/۷۶
۵	توجه به تعامل شدید نهادها با هم و غیرقابل جدا بودن آنها فضای مجازی	۰/۷۴
۶	شناخت از محتوا و مولفه‌های توسعه و اعتقاد به توسعه یافتگی پلتفرم‌های آنلاین	۰/۷۴
۷	وجود یک دولت توسعه‌گرا در زمینه پلتفرم‌های آنلاین	۰/۶۷
۸	یکسان‌سازی پارادایم معنوی در حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی	۰/۶۴
۹	نیاز به مشارکت و وجود عزم ملی برای حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی	۰/۶۳
گویه	گویه‌های زیرساخت‌های فنی و فیزیکی	بار عاملی

3. Kaiser- Meyer-Oklın measure of sampling adequacy (KMO)  
4. Bartlett' Test of Sphericity

1 . SPSS  
2 . PLS

۰/۸۰	نیروی انسانی متخصص	۱۰
۰/۷۸	فراهم کردن نیازهای فنی	۱۱
۰/۷۶	سرمایه های مورد نیاز	۱۲
۰/۷۳	ذخیره سازی و بهنای باند شبکه	۱۳
۰/۷۲	نهادسازی با استفاده از بیگ دیتاها	۱۴
۰/۶۰	کارآمدسازی زیرساخت های ولیه	۱۵
۰/۵۰	ایجاد درگاه های تعامل نهادهای دولتی/خصوصی/امدنی	۱۶
	توسعه درگاه های تعامل نهادهای دولتی	۱۷
<b>بار عاملی</b>	<b>گویه های قوانین و مقررات پایدار</b>	<b>گویه</b>
۰/۷۸	بازتعریف نقش فضای حقوقی ایران در توسعه بیگ دیتاها در زمینه سیاست گذاری	۱۸
۰/۶۵	بهبود نقش دستگاه قضایی پیش نیاز حقوق مالکیت داده ها	۱۹
۰/۶۴	بهبود ویژگی های سرعت، قاطع، ارزان، بی طرف و در دسترس	۲۰
۰/۶۲	ارتقاء ساختار نظارت عمومی مدیران و نهادها	۲۱
۰/۵۶	وجود مکانیزم برای انجام صحیح وظایف سه بخش	۲۲
۰/۵۴	ایجاد امنیت و داشتن یک دستگاه دادگستری سریع، قاطع، ارزان و همه جا در دسترس و بی طرف	۲۳
۰/۵۱	حمایت قوانین موجود از سازمان های غیردولتی	۲۴
۰/۵۰	کاهش تغییرات پی در پی قوانین و عدم پایداری قوانین پلتفرم های آنلاین ورزشی	۲۵
<b>بار عاملی</b>	<b>گویه های شفافیت و پاسخگویی</b>	<b>گویه</b>
۰/۷۶	تاثیر جریانات سیاسی بر مدیریت داده ها	۲۶
۰/۷۰	وجود منابع رانت در جمع آوری اطلاعات	۲۷
۰/۶۸	میزان شخصی سازی قدرت (دولت های پاتریمونتیال)	۲۸
۰/۶۵	پیش بینی مجازات سنگین برای افرادی که شبکه ها و باندهای غیرمجاز پلتفرمی شکل می دهند	۲۹
۰/۵۷	ایجاد سازوکارهایی برای وجود فشار عمومی بر مدیران	۳۰
۰/۵۵	تعیین راهکارهای بهبود پاسخگویی دولت	۳۱
<b>بار عاملی</b>	<b>گویه های یکپارچگی فضای پلتفرم ها</b>	<b>گویه</b>
۰/۷۳	فرایند همگن سازی داده ها	۳۲
۰/۷۱	بازیابی سریع داده ها	۳۳
۰/۶۷	جنس متفاوت کسب و کارها	۳۴
۰/۶۵	مقیاس پذیر بودن بیگ دیتاها	۳۵
<b>بار عاملی</b>	<b>گویه های شبکه ملی اطلاعات</b>	<b>گویه</b>
۰/۶۹	کاهش اتکای زیر ساخت فضای مجازی کشور به دیگر شبکه ها در تامین نیازمندی کاربران خود	۳۶
۰/۶۸	جذاب سازی و غنی سازی محتوا و خدمات بومی جهت پاسخگویی حداکثری به نیازهای داخلی	۳۷

بار عاملی	گویه های مردم محوری و تنظیم گری	گویه
۰/۸۷	همراستا سازی منافع	۳۸
۰/۸۳	کاهش انتشار محتوای مضر	۳۹
۰/۸۲	محافظت از گروه های آسیب پذیر	۴۰
۰/۷۵	تصمیمات کارا	۴۱
بار عاملی	گویه های تسهیل گری حکمرانی الکترونیک	گویه
۰/۸۰	فرماندهی دولت الکترونیکی در کشور	۴۲
۰/۷۳	روشن بودن نقشه دادگان کشور، مالکیت و دسترسی به آن	۴۳
۰/۵۳	اشتراک داده-های بین-نهادهی/دستگاهی	۴۴
۰/۵۱	برقراری سیستماتیک جریان داده باز بخش عمومی به سمت کاربران	۴۵
بار عاملی	گویه های ساختار نظارتی	گویه
۰/۷۷	جلوگیری از تشکیل واحدهای مجزا در هریک از پلتفرم ها	۴۶
۰/۷۰	کاهش و حذف تشکیلات عریض و طویل	۴۷
۰/۵۷	تناسب شرح وظایف با ساختار تشکیلاتی نهادها	۴۸
۰/۵۴	نهادسازی با استفاده از بیگ دیتاها	۴۹
بار عاملی	گویه امنیت محتوا	گویه
۰/۵۶	عدم سوءاستفاده از محتوای پلتفرم ها	۵۰
۰/۵۴	وجود راهکارهای حقوقی برای حفاظت از محتوای پلتفرم ها	۵۱
۰/۵۲	ایجاد اعتماد با افزایش امنیت داده ها	۵۲
۰/۵۰	استفاده از نرم افزارها و سیستم های ایمنی	۵۳
بار عاملی	گویه های ساختارمندی	گویه
۰/۶۹	رصد و پایش محتوای پلتفرم ها	۵۴
۰/۵۷	اعمال کنترل دقیق اینترنت و رسانه های اجتماعی	۵۵
بار عاملی	گویه های ارزش ها و هنجارهای اجتماعی	گویه
۰/۷۸	توجه به ارزش های پوششی جامعه	۵۶
۰/۵۲	رعایت مسائل اخلاقی و انعکاس حقایق و واقعیت ها	۵۷

(شکل ۱ و ۲).

از شاخص آلفای کرونباخ و شاخص پایایی ترکیبی به منظور بررسی پایایی و ارزیابی قابلیت اطمینان سازگاری درونی متغیرهای مدل اندازه گیری استفاده گردید. برای شاخص آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی مقادیر بالاتر از ۰/۷ قابل قبول شدند. همانطور که در جدول ۵، مشاهده می شود مقادیر آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی برای همه متغیرهای تحقیق قابل قبول شدند. بنابراین پایایی و همسانی درونی متغیرهای تحقیق مورد تأیید قرار گرفت. از شاخص متوسط

به منظور اطمینان از روایی سازه و تایید عامل‌های شناسایی شده در مرحله قبل (تحلیل عامل اکتشافی)، عامل‌ها با استفاده از آزمون تحلیل عامل تاییدی به روش مربعات جزئی بررسی شد. اگر بار عاملی کمتر از ۰/۳ باشد، رابطه ضعیف در نظر گرفته شده و از آن صرف نظر می شود. بار عاملی بین ۰/۳ و ۰/۶ قابل قبول و اگر بزرگتر از ۰/۶ باشد، خیلی مطلوب است. براساس نتایج گزارش شده بارهای عاملی سوالات تحقیق قابل قبول می باشد و مقادیر آماره t نیز بیش از ۱/۹۶ بدست آمد و در نتیجه تمامی سوالات حفظ شد

بررسی میزان همبستگی تک تک متغیرهای پنهان با سوالات مربوط به خودشان می پردازد. حداقل مقدار پذیرفته شده برای شاخص متوسط واریانس استخراج شده، ۰/۵ تعیین شد. همانطور که در جدول ۵، مشاهده می شود با توجه به مقادیر شاخص متوسط واریانس استخراج شده، روایی همگرا مورد تأیید قرار می گیرد.

واریانس استخراج شده به منظور بررسی روایی همگرای مدل اندازه گیری تحقیق استفاده گردید. روایی همگرا برای بررسی اینکه هر سوال دارای بیشترین همبستگی با سازه خود نسبت به سایر سازه ها باشد استفاده می شود. شاخص متوسط واریانس استخراج شده به بررسی تبیین واریانس سوال ها توسط متغیر پنهان می پردازد، به عبارت دیگر به

جدول ۵، مقادیر آلفای کرونباخ، پایایی ترکیبی و شاخص متوسط واریانس استخراج شده برای متغیرهای تحقیق

مولفه ها	آلفای کرونباخ	پایایی ترکیبی	AVE	سطح معناداری
حاکمیت پلتفرمی پیشرو	۰/۹۲	۰/۹۳	۰/۶۳	۰/۰۰۱
زیرساخت های فنی و فیزیکی	۰/۷۶	۰/۸۳	۰/۵۸	۰/۰۰۱
قوانین و مقررات پایدار	۰/۷۵	۰/۸۱	۰/۵۷	۰/۰۰۱
شفافیت و پاسخگویی	۰/۷۳	۰/۷۶	۰/۵۶	۰/۰۰۱
یکپارچگی فضای پلتفرم ها	۰/۸۱	۰/۸۷	۰/۶۴	۰/۰۰۱
شبکه ملی اطلاعات	۰/۷۱	۰/۸۳	۰/۷۲	۰/۰۰۱
مردم محوری و تنظیم گری	۰/۷۸	۰/۸۴	۰/۵۵	۰/۰۰۱
تسهیل گری حکمرانی الکترونیک	۰/۷۸	۰/۸۱	۰/۵۸	۰/۰۰۱
ساختار نظارتی	۰/۵۲	۰/۷۲	۰/۵۸	۰/۰۰۱
امنیت محتوا	۰/۷۵	۰/۸۱	۰/۵۰	۰/۰۰۱
ساختارمندی	۰/۷۵	۰/۸۶	۰/۵۳	۰/۰۰۱
ارزش ها و هنجارهای اجتماعی	۰/۷۷	۰/۸۱	۰/۶۸	۰/۰۰۱

بیشتری را در بین سوال های خود داشته باشد. به عبارت دیگر جذر میانگین واریانس استخراج شده هر متغیر پنهان باید بیشتر از حداکثر همبستگی آن متغیر با دیگر متغیرهای پنهان مدل باشد. همانطور که در جدول ۶ مشاهده می شود این مهم به وقوع پیوسته است. بنابراین روایی واگرا مورد تأیید قرار می گیرد.

از شاخص فورنل و لاکر به منظور بررسی روایی واگرا مدل اندازه گیری تحقیق استفاده گردید. روایی واگرا برای بررسی اینکه هر سوال دارای بیشترین همبستگی با سازه خود نسبت به سایر سازه ها باشد استفاده می شود. طبق شاخص فورنل و لاکر، یک متغیر پنهان در مقایسه با سایر متغیرهای پنهان، باید پراکندگی

جدول ۶- شاخص فورنل و لاکر به منظور بررسی روایی واگرا مدل اندازه گیری

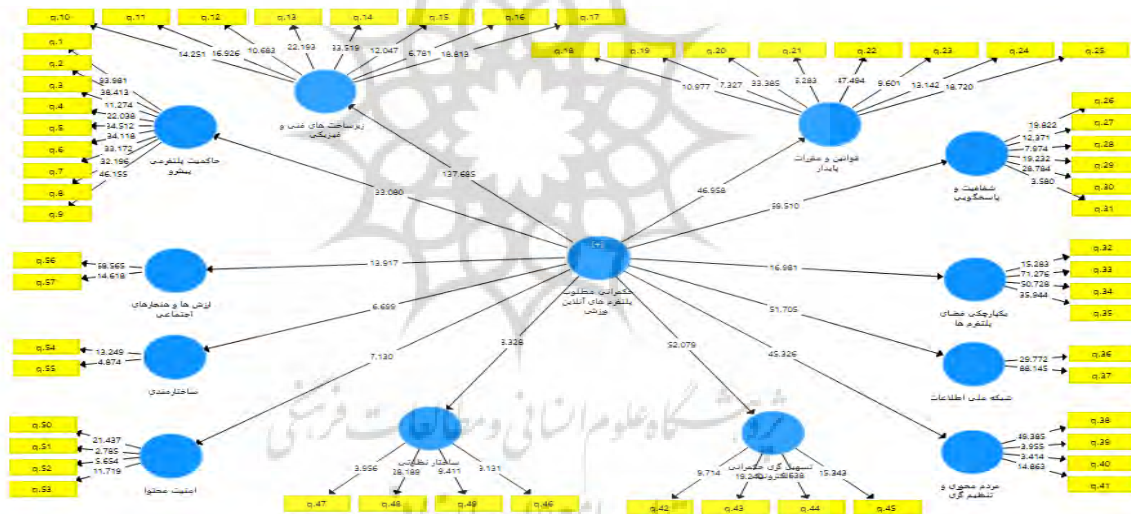
مولفه ها	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲
حاکمیت پلتفرمی پیشرو	۰/۷۹											
زیرساخت های فنی و فیزیکی	۰/۵۹	۰/۷۶										
قوانین و مقررات پایدار	۰/۷۱	۰/۴۵	۰/۷۵									
شفافیت و پاسخگویی	۰/۵۰	۰/۲۵	۰/۲۰	۰/۷۴								
یکپارچگی فضای پلتفرم ها	۰/۳۶	۰/۱۷	۰/۲۲	۰/۱۲	۰/۸۰							
شبکه ملی اطلاعات	۰/۴۳	۰/۴۵	۰/۲۳	۰/۳۰	۰/۱۳	۰/۸۴						
مردم محوری و تنظیم گری	۰/۷۰	۰/۶۴	۰/۳۱	۰/۲۱	۰/۱۱	۰/۴۴	۰/۷۴					

تسهیل‌گری حکمرانی الکترونیکی	۰/۶۳	۰/۴۷	۰/۴۷	۰/۲۴	۰/۳۰	۰/۴۵	۰/۷۶
ساختار نظارتی	۰/۷۱	۰/۶۵	۰/۳۳	۰/۲۲	۰/۱۶	۰/۴۴	۰/۷۶
امنیت محتوا	۰/۷۳	۰/۶۳	۰/۳۲	۰/۳۵	۰/۱۴	۰/۴۲	۰/۷۰
ساختارمندی	۰/۷۶	۰/۶۴	۰/۳۲	۰/۴۲	۰/۴۴	۰/۴۳	۰/۷۲
ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی	۰/۶۳	۰/۴۷	۰/۴۷	۰/۲۳	۰/۲۲	۰/۲۸	۰/۸۲

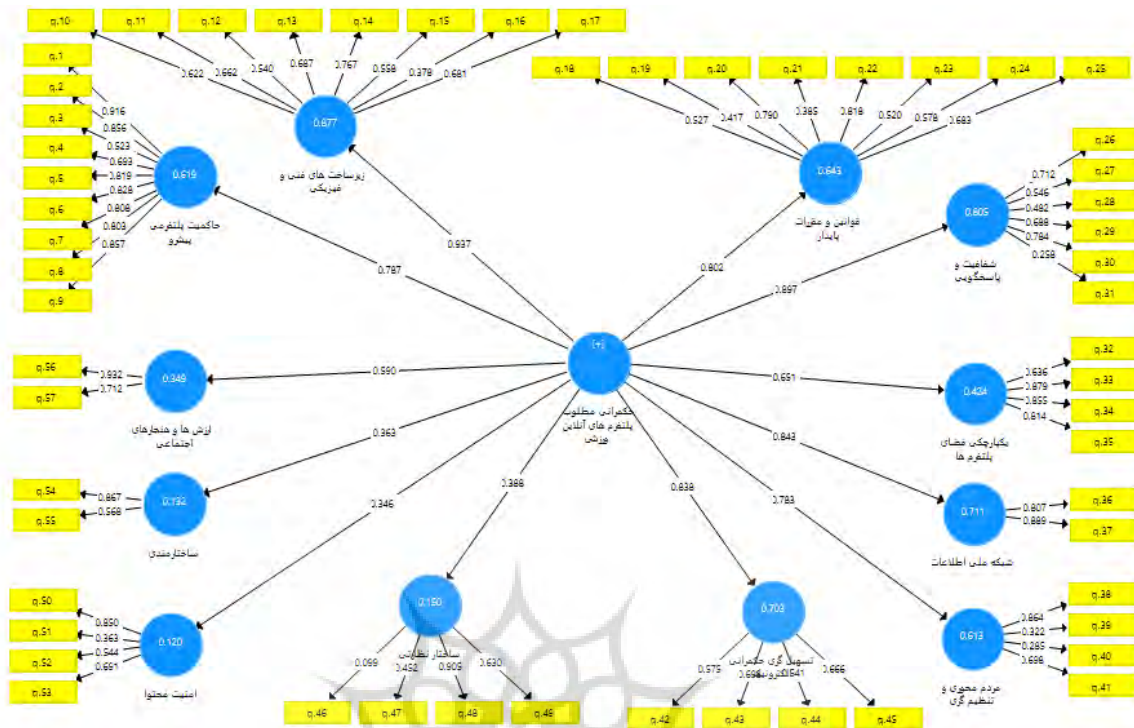
$$GOF = \sqrt{(communality) \times (R\ square)}$$

براساس محاسبه‌های انجام شده بر مبنای فرمول بالا مقدار شاخص نیکویی برازش برای مدل پژوهش ما برابر ۰/۵۰ محاسبه شد، که این مقدار خوب و قوی می‌باشد. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که برازش کلی مدل مناسب است و قدرت مدل در تبیین و پیش‌بینی متغیر حکمرانی مطلوب در ساختار ورزش قهرمانی کشور بالا و مناسب است.

شاخص نیکویی برازش (گاف) مربوط به بخش کلی مدل‌های معادلات ساختاری است، که توسط این شاخص پژوهشگر می‌تواند پس از بررسی بخش اندازه‌گیری مدل و بررسی کیفیت و قدرت پیش‌بینی ساختاری مدل، برازش بخش کلی را نیز کنترل نماید. این شاخص، مجذور ضرب دو مقدار متوسط مقادیر اشتراکی و متوسط ضرایب تعیین است. مقادیر ۰/۰۱، ۰/۲۵ و ۰/۳۶ به ترتیب را قوی، متوسط ضعیف ارزیابی می‌نماید (استیونز، ۲۰۰۹).



شکل ۱. مدل نهایی تحقیق با مقادیر t



شکل ۲. مدل نهایی تحقیق با بار عاملی

تجزیه و تحلیل تأثیر می‌گذارد. علاوه بر این، ممکن است خطاهای داده شناسایی و برطرف نشوند، که این امر بر دقت تجزیه و تحلیل اطلاعات تأثیر دارد. حاکمیت ضعیف داده‌ها همچنین می‌تواند ابتکارات مربوط به تنظیم مقررات را با مشکل روبرو کند، که این امر چالش‌هایی را برای پلتفرم‌ها و شرکت‌های حامی آنها ایجاد می‌نماید که نیاز به رعایت قوانین جدید حریم خصوصی و حفاظت از اطلاعات را در پیش رو دارند. حاکمیت شفاف داده‌ها پس از دهه‌ها بی‌توجهی، امروزه بیشترین توجه حقوقدانان را به خود جلب کرده است. توسعه اقتصادی به طرز فزاینده‌ای منجر به شناسایی اهمیت حاکمیت قانونمندی در تأسیس چارچوبی به منظور رشد اقتصادی و آزادی‌های فردی گردیده است.

نتایج تحقیق نشان داد که زیرساخت‌های فنی و فیزیکی بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی تأثیر دارد. ابعاد زیرساخت یک موضوع اساسی دیگر ضرورت توجه به تولید محتوا توسط نهادهای گوناگون، از جمله دانشگاه‌هاست. طبق تعریف پارکر و همکاران (۲۰۱۶) "پلتفرم‌ها زیرساختی برای ارائه یا تجمیع خدمات و محتوا از ارائه دهندگان خدمات و محتوا به استفاده‌کنندگان فراهم می‌آورند

## نتیجه‌گیری

پلتفرم‌ها پدیده نوظهوری هستند که در سال‌های اخیر با رقبت کاربران مواجه شده‌اند، این پلتفرم‌ها توانسته‌اند خدماتی به کاربران ارائه کنند که فرآیندهایی همچون ارتباط با دوستان، خرید، مشارکت اجتماعی و ... را تسهیل و به عبارتی ایجاد ارزش کنند. هر مدل کسب و کار که از جنبه خطی و پایپ لاین فاصله بگیرد به کسب و کار پلتفرم نزدیک می‌شود. مهم‌ترین ویژگی پلتفرم این است که ارزش آفرینی را از طریق ایجاد ارتباط انجام می‌دهد. به همین منظور هدف از انجام تحقیق ارائه مدل توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی بود.

نتایج تحقیق نشان داد که حاکمیت پلتفرمی پیشرو بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی تأثیر دارد. شریک و همکاران (۲۰۲۳) بدون حاکمیت موثر داده‌ها، ناسازگاری داده‌ها در سیستم‌های مختلف در یک سازمان ممکن است حل نشود (۱۱). به عنوان مثال، نام مشتری در سیستم‌های فروش، تدارکات و خدمات مشتری متفاوت ذکر شده است. این مسئله می‌تواند تلاش‌های یکپارچه‌سازی داده‌ها را پیچیده کرده و مسائلی را ایجاد کند که بر دقت هوش تجاری (BI)، گزارش سازمانی و برنامه‌های

تحقیق خود که با هدف حاکمیت داده ها، سواد داده ها و مدیریت کیفیت داده ها انجام داد، پس از بررسی پی برد که کیفیت داده ها و دانش موجود در خصوص استفاده از آن نقش مهمی در اجرای حاکمیت داده محور دارد (۱۸). وی اشاره کرد که عدم دسترسی به داده ها و نبود آن می تواند بزرگترین آسیب در راه حکمرانی داده محور باشد. یکی از راه های تأثیرگذاری کلان داده ها در مرحله اجرای فرآیند خطمشی، تولید داده های واقعی است. اجرای سیاست های جدید بلافاصله داده های جدیدی تولید می کند، که می تواند برای ارزیابی اثربخشی سیاست ها و بهبود فرایندهای اجرای آینده مورد استفاده قرار گیرد. آزمایش یک سیاست جدید در زمان واقعی می تواند بینشی در مورد اینکه آیا این اثر مطلوب را دارد یا نیاز به اصلاح دارد فراهم کند. این موضوع در ارتباط با کلان داده منجر به افزایش استقلال برای ادارات عمومی می شود، و به آنها امکان واکنش سریع در مورد نتایج ارزیابی را می دهد. دولت ها می توانند از آزمایش های خرد به صورت بلادرنگ و در زمان حال برای آزمایش سیاست ها با دستکاری متغیرهای ورودی در قانون، بازارها، معماری، هنجارهای اجتماعی و اطلاعات و ... استفاده کنند. اثرات مرتبط با این متغیرهای تغییر یافته را می توان با دقت زیادی به منظور پیشنهاد، آزمایش، ارزیابی و در طراحی مجدد مداخله در سیاست سنجید.

نتایج تحقیق نشان داد که یکپارچگی فضای پلتفرم ها بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تاثیر دارد. همسو با نتایج تحقیق حسنی (۱۴۰۱) بیان می کند که حکمرانی اینترنت و فضای مجازی در ایران از برخی جهات عمده با دولت های دیگر تفاوت دارد (۱۹). توجه به این امر بیش از هر چیزی از طرف رهبر نظام اسلامی مورد تایید قرار گرفته است. پلتفرم در هر شغلی موقعیت های فراوانی ایجاد می کند و یا چالش های جدیدی تولید می کند. یک پلتفرم بستری را ایجاد می کند که فقط برای یک خریدار و یا یک فروشنده جذاب نباشد، بلکه برای میلیون ها نفر دیگر نیز جذاب باشد. هر پلتفرم کاربران متفاوتی را جذب می کند و نوع متفاوتی از ارزش را خلق می کند. کار پلتفرم ها بررسی قیمت گذاری و ایجاد رقابت در بازارهایی است که در آنها یک کسب

(۱). مشارکت کنندگان در پلتفرم می توانند در نقش تولید کننده (عرضه کننده خدمات)، مصرف کننده (تقاضا کننده خدمات) و یا هر دو، مبادله ارزش کنند "پلتفرم ها با تطبیق دادن کارآمدتر عرضه و تقاضا با استفاده از تکنولوژی، هزینه ی تعامل میان تأمین کنندگان و دریافت کنندگان کالاها و خدمات را کاهش دهند. تنوع پلتفرم ها، قدرت این بسترهای فناورانه، حرکت به سوی همگرایی و توسعه این بسترها، باعث شده این پلتفرم ها بسیاری از خدمات را تجمیع کنند و کاربران بر روی این پلتفرم ها انواع اطلاعات (محتوایی، موقعیتی و ...) خود را بارگذاری کنند. وجود این بسترها برای تجمیع داده ها، می تواند مسیری بسوی حکمرانی مطلوب با کاربست داده های کاربران را فراهم کند. این پلتفرم ها با سرویس ها و محصولات متنوعی که ارائه می کنند، تأثیرات مختلفی روی منافع عمومی می گذارند، تأثیراتی از جمله تغییر محیط رقابتی، قیمت گذاری خدمات و ... از جمله این موارد است. دولت ها می توانند با استفاده از قابلیت های پلتفرم ها، در جهت کارا کردن سیاست های خود در حوزه های گوناگون قدم بردارند.

نتایج تحقیق نشان داد که قوانین و مقررات پایدار بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تاثیر دارد. در واقع می توان چنین گفت که از آنجا که مهمترین کارکرد قانون تنظیم روابط میان دولت و شهروندان از طرفی و شهروندان با یکدیگر از طرف دیگر است، با پیچیده تر شدن دو نوع تعامل یاد شده، نقش قانون و بالتبع مفهوم حاکمیت قانون برجسته تر و قابل ملاحظه تر می شود. برداشت عمومی را میتوان چنین خلاصه کرد که توسعه اقتصادی و اجتماعی از دولت خوبی ناشی می شود که مطابق با اصول مشارکت دموکراتیک، اعمال مشروع قدرت نهادینه شده و براساس قانون حکومت کند.

نتایج تحقیق نشان داد که شفافیت و پاسخگویی بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تاثیر دارد. چاپلت و مرکونجیس (۲۰۱۳) در تحقیق خود با عنوان شاخص های اساسی برای حکمرانی خوب در ورزش بین المللی عنوان می کنند که شفافیت و پاسخگویی از ارکان اصلی حکمرانی هستند (۱۷). کواتای (۲۰۱۶) معتقد است در

دارد. گیرانتر (۲۰۱۹) پس از بررسی های خود پی برد که جنبش المپیک مسائل عمومی و یادگیری های اجتماعی در ورزش را ایجاد می کند؛ در حالی که شاخص های حکمرانی در ورزش، علاوه بر این مسائل، باعث انتقال دانش، مشخصات قانونی و انگیزش ها در ورزش می شود. همسو با نتایج تحقیق می توان بیان کرد که تصور می شود تجارب شهروندان در فرایند سیاستگذاری حکمرانی پلتفرم های آنلاین ورزشی می تواند به عنوان مدرسه مردم سالاری عمل کند، زیرا ممکن است کمک کند تا شهروندان آگاهتر شوند (۱۳). علاوه بر این، فناوری های اطلاعاتی می توانند بر مشارکت شهروندان تأثیر مثبت بگذارند و مشارکت کنندگان را قادر می سازند تا در مورد امور دولتی و عمومی و چالش های آن آگاهتر شوند و همچنین در ارتباطات مهارت بیشتری پیدا کنند. این تعاملات شهروندان را برای مشارکت در سیاستگذاری جمعی و توسعه آماده تر و علاقه مندتر می کند. یگانه و همکاران (۲۰۲۳) معتقدند مسئولیت در نظام خود تنظیم گری از سه مفهوم مسئولیت اجتماعی، مسئولیت حقوقی و مسئولیت اخلاقی تشکیل شده است؛ مسئولیت اخلاقی مقوله ای است که همیشه از رابطه سازمانها (رسانه) با شخص دیگر (مخاطب/کاربر) ناشی می شود؛ مسئولیت قانونی بر رعایت قانون بناشده است و صفت «اجتماعی» برای مسئولیت صنعت دربرگیرنده مسئولیتی در برابر تمام جامعه است (۲۰). ایفای نقش های فوق، مستلزم و نیازمند نهادسازی و طراحی سازوکارهای مداخلاتی مناسب است؛ نهادسازی در مفهوم سیاسی به ایجاد یا سازماندهی نهادهای دولتی و غیردولتی که مسئول نظارت یا اجرای سیاست های خاصی هستند، اشاره دارد؛ این مفهوم در سازمان های تنظیم گر تعیین کننده قلمرو و نحوه سازماندهی ورودی ها برای دستیابی به اهداف کلی و خاص بوده است.

نتایج تحقیق نشان داد که تسهیل گری حکمرانی الکترونیک بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تأثیر دارد. لوت و همکاران (۲۰۱۹) معتقد است دولت ها در استفاده از فناوری های اطلاعاتی و ارتباطی در برنامه ها و ارائه خدمات بهتر به مردم در حال رقابت باهم هستند.

و کار به دو نوع متفاوت از مشتریان ارائه خدمت می کند که به یکدیگر وابسته هستند. این امر بدون یکپارچگی پلتفرم های ورزشی محقق نمی گردد.

نتایج تحقیق نشان داد که شبکه ملی اطلاعات بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تأثیر دارد. معصومه بخشی پور: «حاکمیت داده» اصلی ترین رویکرد کشورها در مدیریت فضای مجازی به حساب می آید و مرور تجربیات کشورهای توسعه یافته و نیز کشورهایی که در خصوص اینترنت، دغدغه های مشابه با ما دارند، نشان می دهد که این کشورها نیز مایل به مدیریت فضای اینترنت هستند؛ آنها تمامی توان خود را به کار می گیرند تا از اطلاعاتشان محافظت کنند و برایشان مهم است که اطلاعات کاربرانشان برای تحلیل به خارج از کشورشان منتقل نشود. برای تحقق مفهوم حکمرانی فضای مجازی، حکومت ها سعی می کنند حاکمیت سرزمینی خود را در فضای مجازی بازتعریف و اعمال کرده، سیاست هایی را برای شکل دادن به فعالیت ها در فضای مجازی تدوین و اجرا کنند، رویه های عمل قانونی و مشروع را در فضای مجازی تعیین و روابط میان بازیگران و گروه های اجتماعی مختلف را تنظیم کنند. در کشور ما نیز نقطه ایده ال در بحث حکمرانی اینترنت و مدیریت بر فضای سایبری، شبکه ملی اطلاعات است و شورای عالی فضای مجازی نیز در تبیین سند ضرورت الزامات شبکه ملی اطلاعات، ۲ محور از ۶ محور این الزامات را به موضوع استقلال و مدیریت فضای مجازی اختصاص داده است. ه این معنی که بتوانیم بدون وابستگی به کشورهای دیگر با توسعه زیرساخت های فناورانه، این فضا را مدیریت کرده و در بحث حکمرانی داده و سیانت از انتقال داده ها به نحوی عمل کنیم که اطلاعات کاربران به خارج از کشور درز پیدا نکند. با این حال بسیاری از کارشناسان و فعالان حوزه فناوری اطلاعات معتقدند که عزم کافی برای اعمال پذیرش حاکمیت فضای مجازی در ایران وجود ندارد و مسئولان یک وحدت رویه را برای اعمال پذیرش حاکمیت فضای مجازی دنبال نمی کنند.

نتایج تحقیق نشان داد که مردم محوری و تنظیم گری بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تأثیر

که بیان می کند امروزه داده های و نیز کلان داده ها کالاهای ارزشمندی تبدیل شده اند که شرکت های پلتفرمی جهانی آنها را تحلیل می کنند و در راستای اهداف گوناگون خود، از درآمدزایی گرفته تا استخراج ذئلقه ها، الگوهای رفتاری و رفتارهای سیاسی شهروندان کشورهای مختلف، به کار می برند (۱۹). اگرچه خط مشی ها و اقدامات قانونی ملی و بین المللی در راستای مواجهه با این تحول، محدود به دولت های قدرتمند است و در ابتدای راه خود قرار دارند اما هم اکنون نیز یکی از چالش های اساسی برای دولت های مدرن تبدیل شده است. جمع آوری و پردازش این حجم عظیم از اطلاعات امروزه با پیشرفت هوش مصنوعی و گسترش متدهای داده کاوی امکان پذیر شده است؛ به زبان ساده تر، «بیگ دیتا»، داده های انبوه حاصل از فعالیت کاربران در فضای اینترنت و شبکه های اجتماعی را به وسیله ربات های هوشمند جمع آوری می کند. از این رو برای توسعه خدمات پلتفرمی در سطح ملی نیاز به تعیین و تعریف قانونی بازیگران اصلی، حدود و دامنه وظایف آنها و نحوه نظارت بر فعالیت آنها بوده و لذا، شناخت و تعیین ضوابط و مقررات لازم، در قالب لایحه های قانونگذاری، مصوبه های فنی و حقوقی از ضرورت های ملی محسوب می شود.

نتایج تحقیق نشان داد که ساختارمندی بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تاثیر دارد. نتایج تحقیق با نتایج تحقیقات پرنه و همکاران (۲۰۱۸) همخوان می باشد (۲۱). موردال (۲۰۱۷) معتقد است در گزارش مشترک مراجع رقابتی آلمان و فرانسه اشاره شده است که ارزیابی قدرت بازاری کلان داده ها در گرو توجه به دست اول بودن داده ها، ساختارمندی و سهولت پردازش آنها برای اهداف تجاری است (۲۲). برای نمونه در خصوص کلان داده های دست اول که توسط بنگاهها در پلتفرم خود جمع آوری شده و چه بسا جنبه انحصاری داشته باشد و توسط رقبا نیز قابل نسخه برداری نباشد، حتی اگر به قدرت بازاری ارزندهای بینجامد، قاعدتاً مخالفتی با موازین حقوق رقابت ندارد؛ مگر آنکه بنگاه در موقعیتی قرار گیرد که بتواند از چنین داده هایی در بازارهای مختلف سوء استفاده رقابتی کند. لذا شاید بتوان گفت که تنوع پلتفرم ها، قدرت این بسترهای

به رغم تفاوت های گسترده در سطوح و میزان استفاده از امکانات الکترونیک در میان دولت ها در جهان و منطقه این احساس که دنیا به سمت عصر حکمرانی الکترونیک پیش می رود، واقعیتی غیر قابل انکار است (۱۴). کومار (۲۰۱۵) بیان می کند شاید پس از مدیریت دولتی نوین، دومین انقلاب در مدیریت دولتی باشد که نه تنها روش ارائه خدمات عمومی را دگرگون کرد، بلکه ارتباط بین دولت و شهروندان را نیز متحول ساخت. در واقع حکمرانی الکترونیک در قلب دو تغییر عمده جهانی شامل انقلاب اطلاعاتی و انقلاب حکمرانی جای دارد. هر دوی این تغییرات در حال دگرگون ساختن جهت حرکت جامعه و روش حکومت بر آن هستند (۱۱).

نتایج تحقیق نشان داد که ساختار نظارتی بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تاثیر دارد. از ابتدای زندگی بشر، امنیت، یکی از دغدغه های اصلی انسانها بوده است و امروزه با گسترش اینترنت و فضاهای شبکه های در کشورمان، لزوم امنیت برای فعالیت در این فضاهای مجازی بیش از پیش احساس می شود. ترس و بیم از تخریب مبانی اخلاقی و اجتماعی، و نداشتن امنیت روانی و فرهنگی ناشی از هجوم اطلاعات آلوده و مخرب از طریق اینترنت و فضاهای مجازی، واکنشی منطقی است؛ زیرا هر جامعه ای چارچوب های اطلاعاتی خاص خود را دارد. طبیعی است که هر نوع اطلاعاتی که این حدود مرزها را بشکند، می تواند سلامت و امنیت جامعه را به خطر اندازد. برخلاف وجود جنبه های مثبت شبکه های جهانی، سوء استفاده از این شبکه های رایانه ای توسط افراد هنجارشکن، امنیت ملی را در کشورهای مختلف با خطر جدی روبه رو ساخته است. از این رو، به کارگیری روش ها و راهکارهای مختلف برای پیشگیری از نفوذ داده های مخرب و مضر و گزینش اطلاعات سالم در این شبکه ها رو به افزایش است. همین موضوع، مقوله نظارت بر فضای مجازی را به مسئله های بسیار مهم در کشورها بدل نموده است.

نتایج تحقیق نشان داد که امنیت محتوا بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تاثیر دارد. نتایج تحقیق با برخی از نتایج لوت و همکاران (۲۰۱۹) همسو می باشد (۱۴). همسو با نتایج تحقیق حسنی (۲۰۲۲) می باشد

فناورانه، حرکت به سوی همگرایی و توسعه این بسترها، باعث شده این پلتفرم ها بسیاری از خدمات را تجمیع کنند و کاربران بر روی این پلتفرم ها انواع اطلاعات (محتوایی، موقعیتی و ...) خود را بارگذاری کنند. وجود این بسترها برای تجمیع داده ها، می تواند مسیری بسوی حکمرانی مطلوب با کاربری داده های کاربران را فراهم کند. این پلتفرم ها با سرویس ها و محصولات متنوعی که ارائه می کنند، تاثیرات مختلفی روی منافع عمومی می گذارند، تاثیراتی از جمله تغییر محیط رقابتی، قیمت گذاری خدمات و ... از جمله این موارد است. دولت ها می توانند با استفاده از قابلیت های پلتفرم ها، در جهت کارا کردن سیاست های خود در حوزه های گوناگون قدم بردارند. با مرور ادبیات تولید شده در زمینه حکمرانی پلتفرم ها مشخص شد که تاکنون رویکرد حکمرانی در پلتفرم ها یا خودحکمرانی اصلیتین و در واقع مهمترین وجه حکمرانی پلتفرمها است. در واقع این خود پلتفرم ها بوده اند که با طراحی و اجرای برخی اصول در نحوه ثبت نام و نوع اطلاعات مورد نیاز گرفته تا تدوین یک توافقنامه جامع به نام شرایط ارائه خدمات اولین گام را در جهت حکمرانی محتواها و رفتارها در پلتفرم ها برداشته اند. لذا با توجه به عوامل شناسایی شده مواردی از قبیل فرماندهی دولت الکترونیکی در کشور، روشن بودن نقشه داده های کشور، مالکیت و دسترسی به آن اشتراک داده-های بین-تهادی/دستگاهی، برقراری سیستماتیک جریان داده باز بخش عمومی به سمت کاربران، همراستا سازی منافع، کاهش انتشار محتوای مضر، محافظت از گروه های آسیب پذیر مانند کودکان، تصمیمات کارا، تولید محتوای بومی ورزشی، فرصت های برابر برای همه پیشنهاد می گردد. در نهایت نیز با توجه به اینکه یکی از محدودیت های پژوهش-های کیفی، امکان تفاسیر مختلف از پدیده مورد بررسی است و طبعاً تفسیر صورت گرفته از پدیده مورد مطالعه در این پژوهش، تنها یکی از تفاسیر ممکن و پذیرفتنی در مورد آن است که تحقیق حاضر نیز از این قائده مستثنا نمی باشد. لذا پیشنهاد می شود روش های دیگر کیفی نیز مورد استفاده قرار گیرد. در نهایت مهمترین پیشنهاد پژوهشی حاصل از این مطالعه، بکارگیری و پیاده سازی مدل پیشنهادی جهت توسعه

فناورانه، حرکت به سوی همگرایی و توسعه این بسترها، باعث شده این پلتفرم ها بسیاری از خدمات را تجمیع کنند و کاربران بر روی این پلتفرم ها انواع اطلاعات (محتوایی، موقعیتی و ...) خود را بارگذاری کنند. وجود این بسترها برای تجمیع داده ها، می تواند مسیری بسوی حکمرانی مطلوب با کاربری داده های کاربران را فراهم کند.

نتایج تحقیق نشان داد که ارزش ها و هنجارهای اجتماعی بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی تاثیر دارد. همسو با نتایج تحقیق حساری و حسینی (۱۳۹۰) بیان می کنند که هنجارهای جامعه با رعایت مسایل اخلاقی و رعایت قانون جامعیت پیدا می کند (۲۰۲۳). هوبر و همکاران (۲۰۱۷) پس از بررسی های خود پی بردند که برای بررسی حاکمیت خوب در ورزش نیاز است تا سه بعد هیئت مدیره و کمیته، مدیریت منابع انسانی و مدیریت ذینفعان مورد بررسی قرار گیرد (۹). امروزه با گسترش دنیای فناوری اطلاعات و فضای مجازی و با ظهور جوامع بدون مرز سایبری، جامعه بشری با مشکلات متعدد اخلاقی مواجه شده است به مدیران و برنامه ریزان فعال در حوزه پلتفرم های آنلاین ورزشی باید پیشنهاد داد که از نگاه قیاسی و از پیش تعیین شده کاسته و نگاهی استقراییتر نسبت به جوانان و نوجوانان داشته باشند. بدین معنا که مدیران و برنامه ریزان جامعه باید این جوانان و نوجوانان و فرهنگ و ارزشهای جدید آنها را «بینند» و این تغییر فرهنگی و ارزشی را «کنمان نکنند». بدین طریق مسئولان به طور واقعی با مسئله مواجه میشوند و میتوانند بهتر از سرعت تغییرات شتابان فرهنگی و ارزشی بکاهند. زیرا با آگاهی از مسئله و وجود آن، میتوان آن را به طرق گوناگون پیشبینی و کنترل نمود. به همین خاطر، مدیران فرهنگی سازمانهای مختلف کشور باید به طور مداوم در میزگردها یا جلسات اجتماعی و علمی مشارکت کنند و تغییرات ارزشی جوانان و نوجوانان را از زبان دانشمندان علوم انسانی بشنوند و خود را، همانند ارزشهای سیال و در حال تغییر نوجوانان و جوانان، آماده تغییرات بیشتر و برنامه ریزیهای سیالتر کنند تا از سرعت تغییرات شتابان بکاهند.

به طور کلی در تبیین نتایج داده ها تنوع پلتفرم ها، قدرت

و برنامه ریزی جهت پیاده سازی یا بهبود سکو و عملکرد آن کمک کند.

حکمرانی آنلاین ورزشی در یک محیط واقعی است. بکارگیری این مدل در عمل می‌تواند با ارائه یک دیدگاه جامع و دقیق به ارائه دهندگان یک پلتفرم به بهبود تصمیم گیری

## References

1. Parker GG, Van Alstyne MW, Choudary SP. Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you. WW Norton & Company; 2016 Mar 28.
2. Khajaheian, (2020). Management of social networks and platform businesses, 1st edition, Tehran: Ediban Rooz Publishing (Persian).
3. Wiener M, Mähring M, Remus U, Saunders C. Control configuration and control enactment in information systems projects. *Mis Quarterly*. 2016 Sep 1;40(3):741-74.
4. Rochet JC, Tirole J. Platform competition in two-sided markets. *Journal of the European Economic Association*. 2003 Jun 1;1(4):990-1029.
5. West J. How open is open enough?: Melding proprietary and open source platform strategies. *Research Policy*. 2003 Jul 1;32(7):1259-85.
6. Bresnahan T, Greenstein S. Mobile computing: The next platform rivalry. *American Economic Review*. 2014 May 1;104(5):475-80.
7. Hagiu A. Quantity vs. quality: Exclusion by platforms with networks effects. Harvard Business School; 2009 Mar 14.
8. Boudreau K. Open platform strategies and innovation: Granting access vs. devolving control. *Management Science*. 2010 Oct;56(10):1849-72.
9. Huber TL, Kude T, Dibbern J. Governance practices in platform ecosystems: Navigating tensions between cocreated value and governance costs. *Information Systems Research*. 2017 Sep;28(3):563-84.
10. Evans DS, Schmalensee R. Matchmakers: The new economics of multisided platforms. Harvard Business Review Press; 2016 May 3.
11. Schreieck M, Wiesche M, Krcmar H. Governing innovation platforms in multi-business organisations. *European Journal of Information Systems*. 2023 Jul 4;32(4):695-716.
12. Rajamäe-Soosaar K, Nikiforova A. Exploring Estonia's Open Government Data Development as a Journey towards Excellence: Unveiling the Progress of Local Governments in Open Data Provision. arXiv preprint arXiv:2403.11952. 2024 Mar 18.
13. Geeraert A. The limits and opportunities of self-regulation: Achieving international sport federations' compliance with good governance standards. *European Sport Management Quarterly*. 2019 Aug 8;19(4):520-38.
14. Lovett R, Lee V, Kukutai T, Cormack D, Rainie SC, Walker J. Good data practices for Indigenous data sovereignty and governance. *Good data*. 2019:26-36.
15. McBride K, Toots M, Kalvet T, Krimmer R. Open government data driven co-creation: Moving towards citizen-government collaboration. In *Electronic Government: 17th IFIP WG 8.5 International Conference, EGOV 2018, Krems, Austria, September 3-5, 2018, Proceedings 17 2018* (pp. 184-195). Springer International Publishing.
16. Brown AE, Grant GG. Framing the frameworks: A review of IT governance research. *Communications of the Association for Information Systems*. 2005;15(1):38.
17. Chappelet JL, Mrkonjic M. Basic Indicators for Better Governance in International Sport (BIBGIS): An assessment tool for international sport governing bodies. Idheap; 2013.
18. Koltay T. Data governance, data literacy and the management of data quality. *IFLA journal*. 2016 Dec;42(4):303-12.
19. Hosni H. The emerging challenges of governments to govern cyberspace, the

consequences of platformization and the emergence of the metaverse. Political Science (Baghral Uloom), 2021(pp. 161-184). (Persian).

20. Yaganeh H, Mortazavi AS, Hadizadeh A. Identification and analysis of macro actions in order to achieve regulatory goals in the country's national information network. Journal of Information Processing and Management, 2022(pp. 395-424). (Persian).

21. Parent MM, Naraine ML, Hoye R. A new era for governance structures and processes in Canadian national sport organizations. Journal of sport management. 2018 Nov 1;32(6):555-66.

22. Modrall J. A closer look at competition law and data. Competition L. Int'l. 2017;13:31.

23. Hessari MJ, Hosseini A. Social norms, culture and ethics in cyber space. Semnan Police Science, 2011 (61-74). (Persian).

