



## Identifying Strategies for Developing Electronic Sports in Iran

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

Abolfazl Farahani 

Department of Sports Management, Payame  
Noor University, Tehran, Iran.

### Abstract

The global popularity and rapid development of electronic sports (e-sports) have made their strategic growth a significant concern for many nations. While e-sports development necessitates a structured national platform, Iran currently lacks a specific, comprehensive framework to guide this growth. Identifying and formulating development strategies for e-sports in Iran is crucial for advancing the field. Therefore, this study aimed to identify and categorize the strategies essential for developing Iranian e-sports. Using a qualitative and exploratory methodology, the research is classified as applied research in terms of purpose. Participants, selected via purposive expert sampling, included e-sports professionals, players, club managers, and coaches. Data were collected through in-depth, semi-structured interviews, with theoretical saturation achieved after 17 interviews. Thematic analysis was employed to systematically analyze the data. The results establish that e-sports development strategies in Iran comprise six main categories: Professional Club Structure, Economic Facilitation, Strategic Management and Governance, Championship Sports System, Education and Information Dissemination, and E-sports Promotion. The findings underscore the immediate need to implement these strategies to create a suitable and sustainable platform for e-sports development in the country.

\* Corresponding Author: [am.safania@srbau.ac.ir](mailto:am.safania@srbau.ac.ir)

**How to Cite:** Ensan, A., Safania, A.M., Naqshbandi, S. & Farahani, A. (2026). Identifying Strategies for Developing Electronic Sports in Iran. *Journal of Sustainable Development in Sport Management*, 6(15), 57-84

## Extended Abstract

### Introduction

The demand for and following of e-sports are increasing daily, driven by factors such as industrial lifestyles, a shift toward individualism, and a growing interest in digital environments (Hinrich, 2020). E-sports is now positioned as a major global phenomenon, with its potential inclusion in the Olympic Games being actively discussed (Heidi and Collison, 2020). Consequently, e-sports is no longer merely a widespread interest but a new and essential industry whose systematic development is vital for most countries. Nations that proactively plan and implement effective development solutions will secure a strong position in the future national and international e-sports landscape. To ensure optimal growth, e-sports club managers and related organizations require specific strategies to navigate various challenges. Based on existing literature, a significant research gap exists regarding specific development solutions tailored to the Iranian context. This study, therefore, sought to answer the main research question: What are the strategies for developing e-sports in Iran?

### Methods and Material

This study adopted a qualitative research strategy and is an analytical and exploratory investigation. In terms of objective, it is classified as applied research. We used thematic analysis to analyze the data. The study population consisted of experts and experienced individuals in the e-sports sector, including e-sports players, club managers, and coaches. The research employed purposive sampling, selecting participants based on their specialized knowledge. A total of 17 in-depth, semi-structured interviews were conducted until theoretical saturation was confirmed. For data analysis, we utilized an inductive approach to thematic analysis, following the six-phase model by Braun and Clarke (2006). The six phases applied were: (1) Familiarization with the raw data; (2) Generating initial codes; (3) Searching for themes; (4) Reviewing themes; (5) Defining and naming themes; and (6) Producing the final report and analysis. Following the interviews, the data were subjected to open coding to identify, categorize, and structure the main and subcategories of e-sports development strategies in Iran.

### Results and Discussion

Descriptive statistics revealed that the majority of participants were male (76%). The most represented age group was 31 to 40 years old (47%), and most participants held a Bachelor's degree (53%). E-sports coaches and club managers represented the largest professional group (29%). Following the 17 expert interviews, the transcribed data were coded and categorized. Through a process of summarizing, consolidating, and merging conceptually similar codes, a total of 85 open codes representing development strategies were identified. These codes were organized into 15 subcategories which, in turn, formed six core main categories (as detailed in a supplementary table that would typically follow this paragraph in the full paper). The six main strategic

categories identified are: Professional Club Structure, Economic Facilitation, Strategic Management and Governance, Championship Sports System, Education and Information Dissemination, and E-sports Promotion.

### **Conclusion**

As a rapidly expanding segment of the global sports industry, e-sports has recently secured a unique position, capturing a substantial share of the entertainment, education, and employment markets. Iran possesses strong foundational assets for e-sports growth, notably a young demographic, high internet penetration, and strong public interest in digital gaming. The sustainable development of e-sports in Iran demands a comprehensive and synergistic strategy that must include: establishing standard technical infrastructure, enacting supportive laws and regulations, stimulating private and public sector investment, expanding specialized education, and fostering a positive social culture. Implementing the identified strategies is crucial to transform Iran not just into a consumer market, but into a regional hub for e-sports production, competition, and innovation.

**Keywords:** e-sports education, e-sports clubs, e-sports industry, e-sports management





## شناسایی راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

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

عاطفه انسان

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

علی محمد صفانیا \*

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

سید صلاح الدین

نقشبندی

گروه مدیریت ورزشی، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

ابوالفضل فراهانی

### چکیده

محبوبیت ورزش‌های الکترونیکی روزبه‌روز در حال افزایش است و توسعه آن برای بسیاری از کشورها به موضوع مهمی تبدیل شده است. توسعه ورزش‌های الکترونیک نیازمند یک بستر مناسب برای توسعه هستند اما هنوز راهکار مشخصی برای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران ارائه نشده است. بررسی و شناسایی توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران می‌تواند به پیشرفت این حوزه کمک شایانی نماید. لذا هدف پژوهش حاضر، شناسایی راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران بود. روش پژوهش حاضر کیفی و از نوع پژوهش‌های اکتشافی می‌باشد و از لحاظ هدف جزو پژوهش‌های کاربردی 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 تحلیل مضمون جهت کسب اطلاعات این پژوهش استفاده شد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران از شش مقوله اصلی تشکیل شده است که شامل باشگاه‌داری حرفه‌ای، تسهیلات اقتصادی، مدیریت و سازمان‌دهی، نظام ورزش قهرمانی، آموزش و اطلاع‌رسانی و ترویج ورزش الکترونیک می‌شود. در نهایت با توجه به راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران نیاز است تدابیر لازم برای ایجاد بستر مناسب توسعه ایجاد شود.

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

**کلیدواژه‌ها:** آموزش ورزش الکترونیک، باشگاه‌های ورزش الکترونیک، صنعت ورزش الکترونیک، مدیریت ورزش الکترونیک.



## مقدمه

در سالیان اخیر ورزش الکترونیک به عنوان یک فعالیت محبوب جدید، جوانان زیادی را به خود جذب کرده است و جمعیت مخاطبان جهانی ورزش‌های الکترونیک به سرعت در حال افزایش است (آمار جهانی<sup>۱</sup>، ۲۰۲۴). ورزش‌های الکترونیکی برخلاف شرکت در ورزش‌های سازمان‌یافته، یک فعالیت تفریحی کاملاً پذیرفته‌شده نیست و والدین و سایر بزرگسالان به شیوه معمول این فعالیت را تشویق و حمایت نمی‌کنند (برون<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۸). سیستم ورزش الکترونیکی جلوه‌ای منحصربه‌فرد از توسعه ورزش سنتی را از طریق یک رسانه دیجیتال نشان می‌دهد. تکامل بازی‌های ویدیویی از بازی‌های آرکید مبتنی بر سکه به بازی‌های هدف‌محور مبتنی بر تیم، عناصر جدیدی از رقابت را معرفی کرد که پتانسیل توسعه مهارت و تسلط را افزایش داد (اسنیولی<sup>۳</sup>، ۲۰۱۴). ورزش الکترونیکی شامل فعالیت‌های رقابتی، سازمان‌یافته یا دارای فناوری است که درجات مختلفی از فیزیکی، مجازی بودن و غوطه‌وری در فناوری را در بر می‌گیرد (کرامر<sup>۴</sup> و همکاران، ۲۰۲۱). به‌طور کلی، ورزش‌های الکترونیکی به «رویکردی سازمان‌یافته و رقابتی برای انجام بازی‌های رایانه‌ای» اشاره دارد (ویتکوسکی<sup>۵</sup>، ۲۰۱۲). ورزش الکترونیکی مسابقات بازی‌های ویدیویی سازماندهی شده است که به‌عنوان ورزش سایبری<sup>۶</sup>، ورزش مجازی<sup>۷</sup> و بازی رقابتی<sup>۸</sup> نیز شناخته می‌شود (جنی<sup>۹</sup> و همکاران، ۲۰۱۷). ورزش‌های الکترونیک با توجه به ماهیت رقابتی و سازمان‌یافته از یک سرگرمی فردی گسترده‌تر شده است و به تدریج جایگاه خود را در صنعت ورزش به‌عنوان یک فرصت نوظهور تثبیت کرده است (هووی و بجوستروم<sup>۱۰</sup>، ۲۰۲۰).

حمایت از نقش ورزش الکترونیکی توسط صنعت ورزش به‌عنوان یک فرصت رشد قابل توجه برای ورزش و سازمان‌های مرتبط شناخته شده است. دانشگاهیان مدیریت ورزش باید

- 
1. Global data
  2. Brown
  3. Snavelly
  4. Cranmer
  5. Witkowski
  6. cybersport
  7. virtual sport
  8. competitive gaming
  9. Jenny
  10. Hovey & Bjurstrom

پتانسیل ورزش الکترونیکی را بپذیرند تا این تحول را بررسی کنند و از طریق آموزش و تحقیق به صنعت رهنمود دهند. تقاضای مصرف‌کنندگان برای ورزش الکترونیکی و رشد مسابقات سازمان‌یافته بازی‌های ویدیویی، توجه قابل‌توجهی را از سوی صنعت ورزش، رویداد و سرگرمی به خود جلب کرده است. بنابراین ورزش الکترونیکی یک منطقه جدید و محبوب برای دانشگاهیان مدیریت ورزش برای انجام تحقیقات، آموزش دانشجویان و صنعت خدمات را نشان می‌دهد (فانک<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۱۸). امروزه صنعت در حال رشد ورزش‌های الکترونیکی نقش مهمی در بازتعریف مرزهای ورزش و فعالیت بدنی ایفا می‌کند و بحث گنجانده شدن آن در بازی‌های المپیک و سایر رویدادهای ورزشی مهم بین‌المللی مطرح است (ون‌هیلورد<sup>۲</sup>، ۲۰۲۲). به رسمیت شناختن ورزش الکترونیک توسط کمیته بین‌المللی المپیک به‌عنوان یک صنعت به سرعت در حال رشد دو پیامد دارد. اولاً، به ورزشی اعتبار می‌بخشد که در حال ایجاد سرمایه اصلی است و ثانیاً فرصت‌های بالقوه جدیدی را برای المپیک فراهم می‌کند (هایدی و کولیسون<sup>۳</sup>، ۲۰۲۰).

هواداران مسابقات ورزش‌های الکترونیکی روزه‌روز در حال افزایش است و مواردی مانند پلتفرم‌های استریم به‌عنوان راه جدیدی برای گسترش کسب‌وکار در بخش ورزش مطرح شده است. در همین حال، توسعه ورزش‌های الکترونیکی 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 گیمرها<sup>۴</sup> مطرح است (ون‌هیلورد، ۲۰۲۲). 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. در این ورزش بازیکنان می‌توانند توانایی‌های خود را با سایر بازیکنان اندازه‌گیری و مقایسه کنند. سازمان‌ها در این زمینه سیستم‌های رقابتی را توسعه داده‌اند تا بتوانند این بازیکنان را مدیریت کنند و امکان رقابت را برای آنها فراهم کنند

---

1. Funk  
 2. Van Hilvoorde  
 3. Hayday & Collison  
 4. Gamers

(جانسون و تیلبرگ<sup>۱</sup>، ۲۰۱۰). مزایای آموزشی و پرورشی ورزش‌های الکترونیک، فراتر از فواید جسمی و حرکتی است و می‌تواند به‌عنوان مثال به افرادی منتقل شود که قادر به رقابت در ورزش سنتی نیستند. باشگاه‌ها یا مدارس ورزشی می‌توانند با ورزش‌های الکترونیکی مهارت‌های ارتباطی، حرکتی یا شناختی را ارتقا دهند (جانسون و تیلبرگ، ۲۰۱۰؛ تیل و جان<sup>۲</sup>، ۲۰۱۸). همچنین ورزش‌های الکترونیک، شایستگی‌های رسانه‌ای و رویکردی مسئولانه برای رفتار در محیط‌های دیجیتال را نیز آموزش می‌دهند که در جامعه دیجیتالی شده امروزی، روزبه‌روز نیاز به آن بیشتر احساس می‌شود (تیل و گروپر<sup>۳</sup>، ۲۰۱۷).

در کشور انجمن ورزش‌های الکترونیک ایران به‌عنوان نهاد رسمی این حوزه فعالیت می‌کند و از طریق عضویت در شبکه‌های بین‌المللی مانند فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیک<sup>۴</sup> و فدراسیون ورزش‌های الکترونیک آسیا<sup>۵</sup> زمینه حضور ورزشکاران ایرانی در مسابقات جهانی و منطقه‌ای را فراهم می‌کند. سابقه حضور ایران در رقابت‌های بین‌المللی ورزش‌های الکترونیک نیز نشان‌دهنده گسترش جایگاه این رشته است. از برگزاری انتخابی‌های ملی برای اعزام به رقابت‌های جهانی گرفته تا حضور تیم‌های ایرانی در مسابقات آسیایی مجموعه‌ای از اقدامات سازمان‌یافته برای تقویت مشارکت در سطح بین‌المللی است (فدراسیون ورزش‌های الکترونیک آسیا، ۲۰۲۳). نقطه عطف مهم این مسیر اضافه شدن ورزش‌های الکترونیک به فهرست رشته‌های مدالی بازی‌های آسیایی هانگژو ۲۰۲۲ بود که مشروعیت رقابتی این فعالیت را در عرصه ورزش‌های چندرشته‌ای تثبیت کرد (فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیک، ۲۰۲۳). با توجه به این موارد توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران نه تنها در راستای تقویت صنعت بازی و اوقات فراغت جوانان بلکه به‌عنوان یک فرصت مهم برای خلق ارزش اقتصادی، اشتغال‌زایی و تقویت ساختارهای نوآورانه کشور ضروری به نظر می‌رسد. با توجه به زیرساخت‌های فناوری در حال رشد، جمعیت جوان علاقه‌مند و فضای مثبت پژوهشی و اقتصادی، توسعه ورزش‌های الکترونیک می‌تواند به بخشی قدرتمند از اقتصاد دیجیتال و فرهنگ ورزش کشور تبدیل شود.

- 
1. Jonasson & Thiborg
  2. Thiel & John
  3. Thiel & Gropper
  4. IESF
  5. AESF

همانطور که اشاره شد، تقاضا و پیروی از ورزش‌های الکترونیکی روزبه‌روز در حال افزایش است و عواملی مانند زندگی صنعتی، سبک زندگی فردگرایانه، علاقه به اینترنت و محیط دیجیتال در گرایش افراد به سمت ورزش‌های الکترونیکی تأثیرگذار است (هینریچ<sup>۱</sup>، ۲۰۲۰). ورزش‌های الکترونیکی به سمتی پیش می‌رود که بحث حضور آن در بازی‌های المپیک مطرح است (هایدی و کولیسون، ۲۰۲۰)؛ لذا مسئله فقط علاقه گسترده به ورزش الکترونیکی نیست بلکه صحبت از یک صنعت جدید و مهم است که توسعه آن برای اکثریت کشورها لازم و ضروری به نظر می‌رسد. هر کشوری برنامه‌ریزی و راهکارهای مناسب‌تری برای توسعه ورزش الکترونیکی داشته باشد در آینده پشوانه بهتری برای فعالیت مطلوب در فضای ملی و بین‌المللی خواهد داشت. مدیران باشگاه‌های ورزش الکترونیکی و کلیه سازمان‌ها ذی‌ربط ورزش الکترونیکی برای رشد و رونق مطلوب نیاز به راهکارها و استراتژی‌های مشخص دارند تا بتوانند چالش‌ها و مسائل مختلف را مدیریت کنند. براساس آنچه بیان شد و با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، خلأ پژوهشی در زمینه ارائه راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیکی در ایران وجود دارد. لذا محققان این پژوهش در پی یافتن پاسخ برای این سؤال اصلی هستند: راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیکی در ایران کدامند؟

### پیشینه تحقیقات

در زمینه ورزش‌های الکترونیکی تحقیقات مختلفی انجام شده است. در این زمینه تحقیق ژونگ<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۲۲) نشان می‌دهد که در ادبیات بیشترین توجه به مهارت‌های همکاری و ارتباط وجود داشته است و تمرکز کمتری بر سایر مهارت‌های زندگی و شغلی مرتبط با خلاقیت و نوآوری، سواد اطلاعاتی و شهروندی وجود دارد. این بررسی همچنین امکان انتقال مهارت‌های اکتسابی، مانند مهارت‌های رهبری و ارتباطات را به محیط دنیای واقعی نشان می‌دهد. شناسایی پتانسیل توسعه مهارت در ورزش‌های الکترونیکی نشان از نیاز به طراحی برنامه‌های توسعه مهارت خاص برای دانش‌آموزان، ایجاد نوآوری‌های آموزشی برای توسعه حرفه‌ای معلمان و توانمندسازی تغییرات آموزشی در سطح مدرسه دارد. نتایج تحقیق سرلاب و اکبری اصل (۱۴۰۲) نشان داد که بوم کسب‌وکار صنعت ورزش‌های

---

1. Heinrich  
2. Zhong

الکترونیک ایران مثبت و معنی‌دار است. در بین مؤلفه‌های مورد بررسی شرکای کلیدی بر فعالیت اصلی، منابع کلیدی و ساختار هزینه تأثیر قوی و مثبت دارد. همچنین کانال توزیع نقش میانجی‌گری قوی در تأثیر ارزش پیشنهادی بر بخش‌های مشتریان دارد. یافته‌های بلاک و هاگ<sup>۱</sup> (۲۰۲۱) نشان می‌دهد که ورزش‌های الکترونیکی در سال‌های اخیر اهمیت قابل توجهی یافته است. به‌طور خاص، افزایش شدید درآمد جهانی ورزش‌های الکترونیکی و افزایش پول جایزه بازیکنان به‌وضوح نشان می‌دهد که ورزش‌های الکترونیکی در آینده به اهمیت و قدرت اقتصادی خود ادامه خواهند داد و نیاز به برنامه‌ریزی بهتر برای آن احساس می‌شود. نتایج تحقیق رضوان<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۲۰) با عنوان «ملاحظات مربوط به توسعه پدیده ورزش‌های الکترونیکی» نشان می‌دهد سرمایه‌گذاران در بخش ورزش‌های الکترونیک پتانسیل این صنعت را درک کرده‌اند و به‌طور جدی وارد این بازار شده‌اند. با افزایش تعداد تماشاگران، درآمدهای این صنعت نیز افزایش پیدا کرده است و با تبدیل شدن به یک صنعت محبوب، آنها توسط سرمایه‌گذاران مختلف و برندهای مختلف مورد توجه قرار گرفتند و در سال ۲۰۱۹ به ۴۰۰ میلیون دلار رسیدند که تنها از طریق حمایت‌های مالی درآمد داشتند. در سال ۲۰۱۸ درآمد از ورزش‌های الکترونیکی بیش از ۸۶۵ میلیون دلار بوده که در سال ۲۰۱۹ به ۱/۱ میلیارد دلار رسیده است و پیش‌بینی شده در سال‌های آینده به ۱/۸ میلیارد دلار افزایش پیدا کند. تحقیق ژائو و لین<sup>۳</sup> (۲۰۲۱) بیان می‌کند که صنعت ورزش‌های الکترونیکی چین ساختاری چترمانند دارد و این فرض را به چالش می‌کشد که چین یک سیستم اقتدارگرا با یک سیاست یکسان است. نتایج حاکی از آن است که متخصصان صنعت بازی‌ها از نهادهای تأمین مالی دعوت می‌کنند تا به‌طور مشترک با دولت برای توسعه جایگزین‌هایی برای صنعت ورزش‌های الکترونیکی همکاری کنند. نتایج شینکاروک<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۲۱) نشان داد تجزیه و تحلیل، امکان شناسایی زمینه‌های امیدوارکننده از توسعه ورزش‌های الکترونیکی در محیط آموزشی را فراهم کرد. پیش‌شرط‌های اصلی توسعه این مقوله با مزایای پیش‌بینی شده ورزش‌های الکترونیکی همخوانی دارد. همچنین تهدیدات بالقوه از جمله مشکلات سیستم حرکتی، کاهش قدرت بینایی و بدتر شدن سلامتی به دلیل برنامه‌کاری غیرمنطقی شناسایی

---

1. Block & Haack  
 2. RĀZVAN  
 3. Zhao & Lin  
 4. Shynkaruk

شده است. به صورت کلی ضرورت معرفی برنامه‌های کارشناسی ارشد برای آماده‌سازی متخصصان ورزش‌های الکترونیکی موجه است. مشخص شده است که در کنار مهارت‌های عملی خاص بازیکن، متخصصان ورزش‌های الکترونیکی باید به وضوح جنبه‌های تیم‌سازی و سازماندهی فرآیند آموزش ورزش‌های الکترونیکی را درک کنند و همچنین دانش نظری، مهارت‌ها و توانایی‌های عملی با هدف حفظ و بهبود سلامت خود داشته باشند. نتایج تحقیق کیم<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۰) نشان می‌دهد که تأثیر اقتصادی ورزش‌های الکترونیکی برای یک مقصد قابل توجه است. به‌ویژه، برنامه‌های استراتژیک دولت و سرمایه‌گذاری باید برای توسعه استراتژیک ورزش‌های الکترونیکی به‌ویژه در پی همه‌گیری کوئید-۱۹ در نظر گرفته شود. نتایج شولز<sup>۲</sup> (۲۰۲۰) منحصربه‌فرد بودن صنعت ورزش‌های الکترونیکی را با افزایش درک ورزش‌های الکترونیکی در زمینه مدیریت رسانه را نشان می‌دهد. علاوه بر این، سهم بالقوه خود را در جنبه‌هایی مانند تغییر نقش مصرف‌کنندگان که تأثیر قوی‌تری بر فرآیند رسانه دارند، حرکت از جهانی به محلی، و آنلاین به آفلاین یا تغییرات در تعامل رسانه‌ها در یک محیط دیجیتال برجسته می‌کند. یافته‌های ژن<sup>۳</sup> (۲۰۱۷) نشان داد که توجه به ۵ دسته مختلف (۱) مریگری، (۲) سازگاری با قوانین، (۳) اتحادیه، (۴) رویدادها و (۵) جامعه در نهادینه‌سازی ورزش‌های الکترونیکی بسیار اهمیت دارد. در این پژوهش دو مورد مهم از طریق چارچوب نظری شناسایی شد: (۱) انجام کار با هدف افزایش حرفه‌ای و مشروعیت ورزش‌های الکترونیکی و (۲) محافظت از کار با هدف حفاظت از ورزش الکترونیکی و جامعه آن. 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 کسب‌وکار، مشارکت، مشوق‌های مالی و تمرکز بر فرهنگ‌سازی و اطلاع‌رسانی مطلوب موجب بهبود و تسهیل فضای کسب‌وکار ورزش‌های الکترونیک گردند. بررسی پیشینه تحقیقات نشان از انجام مطالعات مختلف در ابعاد مختلف ورزش الکترونیک دارد اما بر طبق مشاهدات محققان، تحقیقات بسیار محدودی در زمینه راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در کشورهای در حال توسعه مانند ایران انجام شده است. به‌هرحال، ورزش

---

1. Kim  
2. Scholz  
3. Xen

الکترونیک هنوز به عنوان یک صنعت در حال تکامل در نظر گرفته می‌شود و برای بسیاری از ذینفعان خارجی در جریان اصلی ورزش، دانشگاه و بخش توسعه ورزش کمبود دانش و پذیرش وجود دارد (دوس سانتوس<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۱۸؛ کمیته بین‌المللی المپیک<sup>۲</sup>، ۲۰۱۸). اکثر مطالعات موجود به توصیف وضعیت فعلی، محبوبیت بازی‌ها یا تحلیل‌های بازار مختصر بسنده کرده‌اند و به بررسی راهبردهای عملی، سیاست‌گذاری‌های مؤثر و مدل‌های توسعه بومی پرداخته نشده است. همچنین بررسی موانع فرهنگی و اجتماعی، نگرش والدین و پذیرش عمومی در ایران به صورت علمی و سیستماتیک انجام نشده است. این شکاف باعث شده که طراحی برنامه و راهکار توسعه بدون درک جامع از زمینه‌های اجتماعی و فرهنگی باشد. در نتیجه نیاز است پژوهشی با هدف ارائه راهبردهای بومی و عملیاتی صورت گیرد که کلیه ابعاد ساختاری، اقتصادی، فناوری و اجتماعی ورزش‌های الکترونیک در ایران در نظر بگیرد.

### روش‌شناسی

پژوهش حاضر از نظر هدف در حیطه پژوهش‌های کاربردی قرار می‌گیرد. این تحقیق براساس استراتژی یک پژوهش کیفی است و از نوع تحلیلی و اکتشافی است. در این پژوهش برای تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مضمون استفاده شد. جامعه شرکت‌کنندگان شامل خبرگان و افراد مجرب در حوزه ورزش‌های الکترونیک، بازیکنان ورزش‌های الکترونیک، مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیکی و مربیان ورزش‌های الکترونیک بود. تعداد شرکت‌کنندگان در تحقیق ۱۷ نفر بود. روش نمونه‌گیری در این بخش هدفمند بود که مصاحبه‌ها با شرکت‌کنندگان تا مرحله اشباع نظری ادامه یافت. 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. پس از اخذ مصاحبه‌ها، داده‌های خام مربوط به مصاحبه‌ها در چند مرحله مورد مطالعه و بازخوانی قرار گرفت و کدگذاری اولیه داده‌های خام صورت گرفت. پس از آن برای استخراج مقوله‌های اصلی و مقوله‌های فرعی احتمالی جست‌وجو آغاز شد و کدهایی

---

1. Dos Santos  
2. IOC

که قرابت معنایی بیشتری با یکدیگر داشتند در قابل یک مقوله قرار گرفتند. بعد از چندین مرحله بازنگری از طبقه‌بندی و نام‌گذاری مقوله‌های اصلی و فرعی اطمینان حاصل گردید. 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. برای تحلیل داده‌ها از رویکرد استقرایی در تحلیل مضمون استفاده شد و براساس مدل تحلیل مضمون شش مرحله‌ای براون و کلارک<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) انجام شد. براساس این روش شش مرحله (گام اول: آشنایی با داده‌های خام؛ گام دوم: استخراج کدهای ابتدایی؛ گام سوم: جست‌وجوی تم‌های اصلی؛ گام چهارم: بازنگری تم‌ها؛ گام پنجم: تعریف و نامگذاری تم‌ها و گام ششم: تفسیر تم‌ها براساس سؤال اصلی پژوهش) وجود دارد. پس از اخذ مصاحبه‌ها، با استفاده از روش کدگذاری باز، مقولات فرعی و اصلی راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران کدگذاری و دسته‌بندی شد.

#### 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) هستند.

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت‌شناختی شرکت‌کنندگان پژوهش

ویژگی‌های جمعیت‌شناختی	فراوانی	درصد فراوانی
جنسیت		
مرد	۱۳	۷۶٪
زن	۴	۲۴٪
رده سنی		
۲۰ تا ۳۰ سال	۶	۳۵٪
۳۱ تا ۴۰ سال	۸	۴۷٪
۴۱ تا ۵۰ سال	۳	۱۸٪

ویژگی‌های جمعیت‌شناختی	فراوانی	درصد فراوانی
سطح تحصیلات	کارشناسی	۹
	کارشناسی ارشد	۳
	دکتری	۵
حوزه کاری	استاد دانشگاه	۳
	بازیکنان ورزش‌های الکترونیک	۴
	مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیک	۵
	مربیان ورزش‌های الکترونیک	۵
		۵

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 ۸۵ (کد باز) راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید که این عوامل در ۱۵ (مقوله فرعی) و ۶ مقوله اصلی به شرح جدول ۲ دسته‌بندی شدند.

جدول ۲. راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
		تبدیل کلوب‌ها و گیم‌نت‌های سطح پایین به باشگاه ورزش الکترونیک	P9, P10, P12,
		تأسیس باشگاه‌های ورزش الکترونیک	P1, P4, P7, P14, P15, P17
باشگاه مجهز		تجهیزات به روز در باشگاه‌ها	P1, P6, P12,
		در نظر گرفتن فضاهای استاندارد در باشگاه‌ها	P1, P4, P5,
باشگاه‌داری		فراهم کردن زیرساخت مناسب برای باشگاه	P1, P6, P8, P16, P17
		توسعه زیرساخت لازم برای تمرین و مسابقه بازیکنان	P12, P14,
حرفه‌ای		ساخت ورزشگاه ورزش الکترونیکی	P1, P5, P11, P15
		ایجاد تسهیلات برای تیم‌ها و بازیکنان	P12, P14,
رفاه بازیکنان		قرارداد با بازیکنان	P1, P11, P13, P17
		جذب اسپانسر برای بازیکنان	P1, P2, P6, P9, P16
		اینترنت مناسب برای بازیکنان	P13, P14, P16

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
		حفظ امنیت و اطلاعات بازیکنان و کاربران	P12, P16
		فضای ایمن برای امنیت و حریم بازیکنان	P12, P14,
		امکان جذب اسپانسر برای باشگاه ورزش الکترونیک	P1, P6, P10, P16
	درآمدزایی باشگاه‌ها	فراهم شدن امکان درآمدزایی باشگاه‌های ورزش الکترونیک	P1, P5, P7
		اجرای راه درآمدزایی درست باشگاه ورزش الکترونیک	P1, P12, P16
		بها دادن به باشگاه‌ها و بازیکنان	P4, P8, P16
		سرمایه‌گذاری در ورزش الکترونیک	P10, P14,
تسهیلات اقتصادی		نگاه ویژه از سمت وزارت و حمایت از این ورزش	P7, P10, P12, P17
		ایجاد شرایط مناسب اقتصادی	P1, P2, P12, P13, P15
	حمایت مالی دولت	حمایت دولت و تخصیص بودجه مناسب توسط وزارت ورزش	P1, P9, P11, P14,
		ارز دولتی برای ورود تجهیزات ورزش الکترونیک	P3, P4, P7
		دادن تعرفه دولتی و ارائه خدمات دولتی به باشگاه‌های ورزش الکترونیک	P3, P8,
		معافیت مالیاتی باشگاه‌های ورزش الکترونیک	P3, P12,
		فراهم کردن ساختار مناسب	P1, P6, P8, P15
		دخالته نکردن سایر سازمان‌ها در اختیارات متولی اصلی ورزش الکترونیک	P11, P13,
	ساختار سازمانی مناسب	سازماندهی و حاکمیت مناسب ورزش الکترونیک	P11, P14, P15
		ایجاد فدراسیون مستقل	P6, P14, P17
		تأسیس انجمن نمایندگی از بازیکنان یا انجمنی برای مربیان	P1, P6,
	مدیریت و سازمان‌دهی	دعوت بخش خصوصی به تعامل و همکاری	P6, P10, P16
		همکاری ذینفعان در یک راستا و همسو شدن آنها	P1, P3, P12,
		همکاری و تعامل بین ذینفعان و سازمان‌های مختلف فعال در ورزش الکترونیک	P12, P15
	هماهنگی سازمانی	اجتماع برای گفتگو و مکالمه ذینفعان ورزش الکترونیک	P1, P8, P9, P17
		جمع‌آوری تمامی متخصصان بخش‌های مختلف	P6, P10,
		یکپارچگی تمام سازمان‌های ذیربط جهت نیل به هدف	P8, P12,
		تسهیل صدور جواز برای باشگاه‌ها	P3, P4, P11,
	تسهیل و مدیریت قوانین	تسهیل قوانین برای باشگاه‌داری	P3, P15
		قوانین ساختاریافته در ورزش الکترونیک	P1, P5, P7
		تدوین قوانین مسابقات رشته‌های مختلف ورزش الکترونیک	P1, P14,
		نظارت بر رعایت قوانین در باشگاه‌ها	P1, P9, P17

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
تیم ملی قدرتمند		تشکیل تیم‌های رشته‌های مختلف ورزش الکترونیک	P6, P8, P10,
		تسهیل امور اعزام بازیکنان مانند مسائل سرپایی	P4,
		اعزام بازیکنان به مسابقات بین‌المللی	P4, P10, P12,
		تسهیل شرایط حضور بازیکنان در مسابقات	P1, P9, P11,
نظام ورزش قهرمانی		تسهیل شرایط شرکت در مسابقات برای باشگاه‌ها	P12,
		برگزاری مسابقات در کشور	P4, P10,
لیگ ساختاریافته		برگزاری رویدادهای منظم هر ساله و اعتباربخشی به آن توسط اسپانسرهای بزرگ کشور	P7, P13, P14, P17
		ارتباط با خارج از کشور	P10,
		رفتن مسئولین به مسابقات خارجی و دیدن و درس گرفتن	P10, P13,
		تدوین برنامه برگزاری لیگ ورزش الکترونیک در رشته‌های مختلف	P1,
آگاهی‌بخشی جامعه		آموزش مناسب و آگاهی‌بخشی در مورد ورزش الکترونیک	P1, P5, P9, P17
		تغییر دید خانواده‌ها به ورزش الکترونیک	P2, P7, P17
		آموزش حرفه‌ای و عمومی ورزش الکترونیک	P12, P15
		معرفی ورزش الکترونیک به جامعه و فراهم کردن بستر توسعه و رشد آن	P10, P13,
		ایجاد دید مناسب به ورزش الکترونیک	P1, P5, P9, P12,
		کاهش اثرات منفی ورزش‌های الکترونیک	P1, P5, P9,
آموزش و اطلاع‌رسانی	استفاده از پتانسیل نهادهای آموزشی	راه‌اندازی رشته ورزش الکترونیک در مدارس و دانشگاه	P9, P12,
		اطلاع‌رسانی راجع ورزش الکترونیک در مدارس	P2, P7, P10,
		توجه و بسترسازی ورزش الکترونیک از طریق مدارس	P7, P10, P12,
		ارتباط باشگاه‌ها با آموزش و پرورش و دانشگاه	P9, P15
نشست‌های آموزشی		استعدادیابی ورزش الکترونیک از مدارس	P1, P10,
		برگزاری همایش‌های علمی	P1, P2, P5, P15
		برگزاری سمینارهای آموزشی	P1, P11, P17
		برگزاری رویدادهای آموزشی مناسب	P1, P2, P10, P15
		برگزاری و بینارهای آموزشی	P1, P9, P10, P15
		برگزاری دوره‌های مربیگری	P1, P10, P11, P15, P17
ترویج ورزش الکترونیک	مشاغل ورزش الکترونیک	حرفه‌ای‌تر شدن رشته‌های ورزش الکترونیک	P10, P15, P17
		مطرح شدن ورزش الکترونیک به‌عنوان حرفه و رشته ورزشی	P11, P14
		فعالیت حرفه‌ای در زمینه مدیریت بازی‌ها	P9, P10,

مقاله اصلی	مقاله فرعی	کدهای باز	نشانگر مصاحبه
		وارد شدن به بازی سازی و طراحی بازی	P9,
		فعالیت در بخش سخت افزاری و نرم افزاری	P9,
		فعالیت در شبکه های اجتماعی	P9, P10,
		فعالیت در حوزه استریم بازی ها	P9, P11,
		وجود ناشران ورزش الکترونیک و پوشش مسابقات	P1, P8,
		وجود پلتفرم هایی برای استریم کردن	P1, P7,
		تولید مقالات متنی مناسب	P1, P11, P17
		تولید ویدئوهای فارسی باکیفیت	P1, P10,
تولید محتوا		نگارش کتاب های ورزش الکترونیک	P1, P8, P17
		ترجمه کتاب های ورزش الکترونیک	P1, P7,
		تولید پادکست در مورد ورزش های الکترونیک	P1, P5, P7
		ساخت مستند و پخش از صدا و سیما	P7,
		پخش بازی های ورزش های الکترونیک از شبکه ورزش	P7, P14,
رسانه ورزش الکترونیک		ایجاد رسانه برای ورزش های الکترونیک	P2, P9, P12, P16
		تبلیغ و مانور روی ملی پوشان این رشته	P7,
		پرداختن به موضوع حق پخش مسابقات	P1, P12,

مأخذ: یافته های پژوهش

### شکل ۱. راهکارهای توسعه ورزش های الکترونیک در ایران



مأخذ: یافته های پژوهش

## بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران شناسایی گردید. اولین مفهوم اصلی باشگاه‌داری حرفه‌ای نام گرفت که شامل دو مقوله فرعی باشگاه مجهز و رفاه بازیکنان بود. ایجاد تسهیلات برای تیم‌ها و بازیکنان و فراهم نمودن اینترنت مناسب برای بازیکنان از موضوعات مهمی است که در رفاه بازیکنان می‌تواند تأثیرگذار باشد. یکی از موضوعات مهم رفاه مالی بازیکنان است که جذب اسپانسر برای بازیکنان و قرارداد با بازیکنان می‌تواند در این زمینه اثرگذار باشد. بلاک و هاک (۲۰۲۱) در تحقیق خود به افزایش پول جایزه بازیکنان برای شرایط و رفاه بهتر آنان اشاره می‌کنند. موضوعات مرتبط با سلامت جسمانی، ذهنی و اجتماعی نیز در رفاه بازیکنان تأثیر دارد. مطالعه دی‌فرانسیسکو<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۹) نشان می‌دهد که ورزشکاران ورزش الکترونیکی نیز مستعد درد مچ و دست هستند و توجه به سلامتی آنان اهمیت دارد. مونتریوپیرا<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۲۲) در این زمینه بیان می‌کند تمرینات ورزشی در حوزه ورزش‌های الکترونیک با نشانه‌های مختلف مرتبط با سلامت همراه است. گاسدال<sup>۳</sup> و همکاران (۲۰۲۴) در تحقیق خود بیان می‌کنند ۸۰٪ بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی هیچ فرصتی برای فعالیت بدنی از طریق انجمن ورزش‌های الکترونیکی ندارند اما نیمی از شرکت‌کنندگان در صورت وجود چنین پیشنهادی از آن استفاده می‌کنند و ۲۵٪ آنها تمرینات مقاومتی (مانند قدرتی) را ترجیح می‌دهند. آمادگی قلبی عروقی خوب توسط ورزشکاران همراه با خواب کافی و رژیم غذایی سالم به‌عنوان یکی از عوامل کلیدی برای تأثیر خوب بر عملکرد آنها در طول بازی‌ها است. در سوی مقابل بی‌حرکی و کیفیت خواب ضعیف در بین بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی ممکن است به افزایش فشار در ناحیه پشت و گردن کمک کند (لام<sup>۴</sup> و همکاران، ۲۰۲۰). پیکونه<sup>۵</sup> (۲۰۲۱) در تحقیق خود به عوامل استرس‌زای بالقوه ورزش‌های الکترونیک اشاره می‌کند که نیازمند داشتن درک واضح‌تر از این عوامل استرس‌زا است. همچنین طراحی استراتژی‌های مقابله‌ای برای ورزشکاران ورزش الکترونیکی و ادغام در برنامه‌های آموزشی ورزشکاران نیاز است.

- 
1. DiFrancisco
  2. Monteiro Pereira
  3. Gaasedal
  4. Lam
  5. Piccone

موضوع مهم دیگر وجود باشگاه مجهز است. هونگ<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۳) در تحقیق خود اشاره می‌کنند باشگاه‌ها می‌توانند در زمینه‌های مختلف تأثیرگذار باشند و شرایط مناسبی برای توسعه ورزش الکترونیک فراهم کنند. نیستورم<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۲۲) در تحقیق خود به پایداری ورزش‌های الکترونیکی اشاره می‌کنند که این موضوع بستگی به این دارد که ذینفعان صنعت مانند باشگاه‌های ورزش الکترونیک تا چه حد می‌توانند به موضوعات شناسایی شده ورزش الکترونیک رسیدگی کنند. در این زمینه نیاز است باشگاه‌های ورزش الکترونیک تجهیزات به‌روز و مناسب و زیرساخت لازم برای تمرین و مسابقه بازیکنان فراهم کنند. البته ابتدا در ایران نیاز است کلوب‌ها و گیم‌نت‌های سطح پایین به باشگاه ورزش الکترونیک تبدیل شوند سپس هر باشگاه به سمت حرفه‌ای شدن حرکت کند. یکی از نمونه‌های حرفه‌ای شدن وجود ورزشگاه ورزش الکترونیکی است که هنوز در ایران چنین زیرساختی ایجاد نشده است. وجود باشگاه‌های مجهز با امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری پیشرفته، زیرساختی ضروری برای تمرین حرفه‌ای و برگزاری رقابت‌های استاندارد فراهم می‌کند. از سوی دیگر، توجه به رفاه بازیکنان از جمله شرایط مالی، بهداشت روانی و اجتماعی و ایجاد فرصت‌های ارتقای فردی به تقویت انگیزه و پایبندی به فعالیت حرفه‌ای کمک می‌کند.

دومین مفهوم اصلی تسهیلات اقتصادی نام گرفت که شامل دو مقوله فرعی درآمدزایی باشگاه‌ها و حمایت مالی دولت بود. در تحقیق بنار و همکاران (۱۴۰۱) بر توسعه قابلیت‌های مالی تأکید شده است که نشان می‌دهد هر باشگاه نیاز به درآمدزایی مناسب برای بقا و ادامه حیات خود دارد. همانطور که سرلاب و اکبری اصل (۱۴۰۱) بیان می‌کنند ساختار هزینه دارای تأثیرگذاری و تأثیرپذیری بالا بر صنعت ورزش الکترونیک است. نیستورم و همکاران (۲۰۲۲) نیز بیان می‌کنند که ایجاد پایداری اقتصادی مناسب با رشد صنعت ورزش الکترونیک ارتباط دارد. امکان جذب اسپانسرهای مناسب برای باشگاه و بازیکنان و درآمدزایی از تولید محتوا از روش‌هایی است که می‌تواند مورد استفاده باشگاه‌های ورزش الکترونیک قرار گیرد. تأثیر اقتصادی ورزش‌های الکترونیکی به شکلی قابل توجه است که دولت‌ها برنامه‌های استراتژیک خاص برای آن تدوین می‌کنند و سرمایه‌گذاری مناسبی در این بخش انجام می‌دهند (کیم و همکاران، ۲۰۲۰). رضوان و همکاران (۲۰۲۰) نیز در تحقیق

---

1. Hong  
2. Nyström

خود بیان می‌کنند با افزایش تعداد تماشاگران، درآمدهای این صنعت نیز افزایش پیدا کرده است و سرمایه‌گذاران در بخش ورزش‌های الکترونیک پتانسیل این صنعت را درک کرده‌اند و به‌طور جدی وارد این بازار شده‌اند. ایران نیز برای توسعه ورزش الکترونیک نیازمند نگاه حمایت ویژه از سمت وزارت ورزش و جوانان از این ورزش است. همانطور که بنار و همکاران (۱۴۰۱) بر ایجاد مشوق‌های مالی اشاره داشته‌اند. 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. درآمدهایی باشگاه‌ها شامل مدل‌های مختلف اقتصادی از جمله جذب اسپانسر، فروش بلیت رقابت‌ها، ارائه خدمات آموزشی و تبلیغات است. این منابع مالی امکان سرمایه‌گذاری در تجهیزات پیشرفته، ارتقای کیفیت مربیان و افزایش رفاه بازیکنان را فراهم می‌کند. از سوی دیگر، حمایت مالی دولت به‌عنوان عامل تسهیل‌کننده و پشتیبان کل سیستم عمل می‌کند و می‌تواند کمبودهای بازار و نوسانات اقتصادی را جبران نماید. مطالعات بین‌المللی نشان داده‌اند که وجود ترکیبی از درآمد مستقل باشگاه‌ها و حمایت‌های دولتی، شانس پایداری و رشد حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیک را افزایش می‌دهد (نیستورم و همکاران، ۲۰۲۲).

سومین مفهوم اصلی مدیریت و سازمان‌دهی نام گرفت که شامل سه مقوله فرعی ساختار سازمانی مناسب، هماهنگی سازمانی و تسهیل و مدیریت قوانین بود. ایجاد ساختار سازمانی مناسب و هماهنگی در هر حوزه‌ای و برای هر مدیری مهم است. نیستورم و همکاران (۲۰۲۲) به ساختار ناقص صنعت و منطق تجاری نابالغ به‌عنوان مسائل جاری پایداری در ورزش‌های الکترونیکی اشاره می‌کنند. نوریا<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۱) در تحقیق خود به مدیریت موفق در ورزش الکترونیک اشاره می‌کنند که به معنای استفاده بهینه و مسئولانه از انسان، پول، مواد، بازاریابی و اخلاق است. هر دو بخش عمومی و خصوصی از ابتدا تا پایان فرآیند باید منافع صنعت ورزش الکترونیک را در اولویت قرار دهند. ورزش الکترونیک در ایران یک حوزه نوپا محسوب می‌شود که هنوز ساختار و هماهنگی مناسبی در آن شکل نگرفته است. در این بخش نیاز است در ابتدا تصمیمات کلان این ورزش در اختیار متولی اصلی یعنی انجمن ورزش‌های الکترونیک قرار داشته باشد تا سایر سازمان‌ها در امورات نتوانند دخالت کنند.

در گام بعدی نیاز است یک فدراسیون مستقل برای ورزش‌های الکترونیک ایجاد شود و همه ذینفعان ورزش الکترونیک در یک راستا و همسو با فدراسیون ورزش‌های الکترونیک فعالیت کنند. موضوع مدیریت قوانین نیز حوزه ورزش الکترونیک بسیار مهم است. ژن (۲۰۱۷) در تحقیق خود به سازگاری با قوانین اشاره دارد. هایدنرایش<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۲) در تحقیق خود بیان می‌کنند یکی از وظیفه‌های اصلی نهادهای حاکم بر ورزش الکترونیک توسعه و حفاظت از ورزش الکترونیک توسط مقررات، قوانین و مجوز است. در ایران قوانین سختگیرانه‌ای برای راه‌اندازی باشگاه ورزش الکترونیک وجود دارد. در این زمینه نیاز است برای صدور جواز برای باشگاه‌های ورزش الکترونیک و توسعه آنها تمهیداتی اندیشیده شود و قوانین دست‌وپاگیر برداشته شود. علاوه بر این، بسیاری از رشته‌های ورزش الکترونیک قانون مشخصی برای برگزاری مسابقات آن ندارد. لذا نیاز است قوانین ساختاریافته برای رشته‌های مختلف ورزش الکترونیک تدوین شود. ساختار سازمانی مناسب به طراحی سلسله‌مراتب و نقش‌های مشخص در باشگاه‌ها و نهادهای مرتبط با ورزش‌های الکترونیک اشاره دارد که تصمیم‌گیری سریع و اجرای بهینه برنامه‌ها را ممکن می‌سازد. هماهنگی سازمانی، تعامل و همگرایی بین بخش‌های مختلف مانند فدراسیون‌ها، باشگاه‌ها، مربیان و بازیکنان را تضمین می‌کند و از موازی‌کاری و تضاد اهداف جلوگیری می‌کند. همچنین، تسهیل و مدیریت قوانین به ایجاد چارچوب‌های قانونی و مقرراتی شفاف و قابل اجرا برای رقابت‌ها و فعالیت‌های باشگاه‌ها مرتبط است که به ایجاد اعتماد و اطمینان در جامعه ورزش‌های الکترونیک کمک می‌کند.

چهارمین مفهوم اصلی نظام ورزش قهرمانی نام گرفت که شامل دو مقوله فرعی تیم ملی قدرتمند و لیگ ساختاریافته بود. در تحقیق شینکاروک و همکاران (۲۰۲۱) توجه به جنبه‌های تیم‌سازی بسیار تأکید شده است. تشکیل تیم‌های ملی در رشته‌های مختلف ورزش الکترونیک کمک می‌کند تا استعدادها برتر شناسایی شوند و رقابت بهتری برای حضور در مسابقات ملی شکل بگیرد. علاوه بر این، افراد انگیزه بیشتری خواهند داشت تا در تیم ملی حضور داشته باشند تا هم برند معتبر و شناخته شده‌ای ایجاد کنند و هم بتوانند از جوایز مختلف بهره‌مند شوند. ژن (۲۰۱۷) بیان می‌کند تشکیل اتحادیه و برگزاری رویدادها و انجام کار با هدف افزایش حرفه‌ای و مشروعیت ورزش‌های الکترونیک بسیار مهم است. کوه‌فلاح

و همکاران (۱۴۰۲) بیان می‌کنند لیگ ورزش الکترونیکی یکی از نیروهای پیشران آینده ورزش‌های الکترونیکی است. تسهیل شرایط شرکت در مسابقات برای باشگاه‌ها، اعزام بازیکنان به مسابقات بین‌المللی، برگزاری رویدادهای منظم هر ساله و اعتباربخشی به آن توسط اسپانسرهای بزرگ کشور و تدوین برنامه برگزاری لیگ ورزش الکترونیک در رشته‌های مختلف از جمله کارهایی است که در این بخش می‌تواند انجام شود. وجود تیم ملی قدرتمند باعث ارتقای سطح رقابت و انگیزه بازیکنان در سطح ملی و بین‌المللی می‌شود و تصویر حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیک ایران را تقویت می‌کند. همچنین، لیگ ساختاریافته با چارچوب‌بندی منظم مسابقات، برنامه‌ریزی دقیق فصلی و ایجاد استانداردهای رقابتی، امکان شناسایی استعدادها، افزایش مشارکت و پایش عملکرد بازیکنان را فراهم می‌آورد. این دو عامل در تعامل با یکدیگر، زیرساخت لازم برای توسعه حرفه‌ای و افزایش اعتبار ورزش‌های الکترونیک را ایجاد می‌کنند.

پنجمین مفهوم اصلی آموزش و اطلاع‌رسانی نام گرفت که شامل سه مقوله فرعی آگاهی‌بخشی جامعه، استفاده از پتانسیل نهادهای آموزشی و نشست‌های آموزشی بود. بنار و همکاران (۱۴۰۱) در تحقیق خود بیان می‌کنند زیرساخت‌های آموزشی و تمرکز بر فرهنگ‌سازی و اطلاع‌رسانی مطلوب موجب بهبود و تسهیل فضای کسب‌وکار ورزش‌های الکترونیک می‌شوند. آگاهی‌بخشی جامعه در مورد ورزش‌های الکترونیک موضوع مهمی برای توسعه می‌باشد. ژن (۲۰۱۷) بیان می‌کند محافظت از فعالیت‌ها و رویدادهای ورزشی با هدف ترویج ورزش الکترونیکی و جامعه آن بسیار مهم است. بسیاری اوقات عدم آگاهی جامعه و خانواده منجر به شکل‌گیری دیدگاه منفی راجع ورزش‌های الکترونیکی می‌شود. لذا نیاز است سازمان‌های متولی ورزش‌های الکترونیک با برگزاری دوره‌های آموزشی و فعالیت مناسب در شبکه‌های اجتماعی دید خانواده‌ها به ورزش الکترونیک را تغییر دهند. در این بخش معرفی صحیح ورزش الکترونیک به همراه مزایا و معایب آن به جامعه و فراهم کردن بستر توسعه و رشد آن بسیار مهم است. موضوع مهم دیگر این است که نهادهای آموزشی نیاز است فعالیت بیشتری در زمینه ورزش‌های الکترونیک داشته باشند. هونگ و همکاران (۲۰۲۳) به نیاز بازیکنان جوان به تعادل بین آموزش و تعهد به ورزش‌های الکترونیکی با الزامات آموزشی اشاره می‌کنند. شینکاروک و همکاران (۲۰۲۱) به ضرورت معرفی برنامه‌های کارشناسی ارشد برای آماده‌سازی متخصصان ورزش‌های الکترونیکی

اشاره می‌کند. در کنار مهارت‌های عملی خاص برای بازیکنان ورزش الکترونیک نیاز است مهارت‌هایی مانند تیم‌سازی نیز به آنها آموزش داده شود و دانش نظری و عملی برای حفظ و بهبود سلامت خود داشته باشند. ژونگ و همکاران (۲۰۲۲) نیز تأیید می‌کنند که تحقیقات بیشتری برای انتقال طیف وسیع‌تری از مهارت‌ها از ورزش‌های الکترونیکی به محیط‌های آموزشی وجود دارد. طراحی برنامه‌های توسعه مهارت‌های خاص برای دانش‌آموزان و دانشجویان، ایجاد نوآوری‌های آموزشی برای توسعه حرفه‌ای مربیان و توانمندسازی تغییرات آموزشی در سطح مدرسه و دانشگاه در زمینه ورزش‌های الکترونیک مورد نیاز است. راه‌اندازی رشته ورزش الکترونیک در مدارس و دانشگاه، اطلاع‌رسانی راجع به ورزش الکترونیک در مدارس، برگزاری رویدادهای آموزشی (وبینار و سمینار آموزشی و همایش‌های علمی) و برگزاری دوره‌های مربیگری ورزش الکترونیکی از جمله اقداماتی است که در این بخش می‌تواند انجام شود.

ششمین مفهوم اصلی ترویج ورزش الکترونیک نام گرفت که شامل سه مقوله فرعی مشاغل ورزش الکترونیک، تولید محتوا و رسانه ورزش الکترونیک بود. بنار و همکاران (۱۴۰۱) به قابلیت‌های بازاریابی و بسترسازی ایجاد کسب‌وکار در حوزه ورزش الکترونیک اشاره می‌کنند. ژونگ و همکاران (۲۰۲۲) در این راستا بیان می‌کنند تمرکز کمتری در حوزه ورزش‌های الکترونیک بر مهارت‌های شغلی مرتبط با خلاقیت و نوآوری و سواد اطلاعاتی وجود دارد. ورزش الکترونیک پتانسیل ایجاد مشاغل گسترده‌ای را دارد که در ایران هنوز به صورت حرفه‌ای به آن نگاه نمی‌شود و حتی بسیاری از بازیکنان ورزش الکترونیک درآمدی از ورزش‌های الکترونیک ندارند. مطرح شدن ورزش الکترونیک به عنوان حرفه و رشته ورزشی، وارد شدن به بازی‌سازی و طراحی بازی و فعالیت مناسب ناشران ورزش الکترونیک و پوشش مسابقات از جمله اقداماتی است که می‌تواند در این زمینه انجام شود. علاوه بر این، رسانه‌ها در زمینه ورزش الکترونیک فعالیت محدودی دارند و تولید محتوای تصویری و متنی اندکی در ایران راجع به ورزش‌های الکترونیک وجود دارد. نتایج شولز (۲۰۲۰) بر افزایش درک ورزش‌های الکترونیکی در زمینه مدیریت رسانه تأکید دارد. جنبه‌هایی مانند تغییر نقش مصرف‌کنندگان (حرکت از جهانی به محلی و آنلاین به آفلاین یا تغییرات در تعامل رسانه‌ها) وجود دارد که تأثیر مثبتی بر فرآیند رسانه دارند؛ موضوعی مانند پوشش مسابقات از رسانه‌های مختلف و حق پخش رسانه‌ای مسئله‌ای که خیلی جدی

به آن نگاه نمی‌شود. پخش بازی‌های ورزش‌های الکترونیک از شبکه ورزش، ساخت مستند و پخش از صدا و سیما، تولید مقالات و ویدئوهای مناسب ورزش الکترونیک از جمله اقداماتی است که می‌تواند در این زمینه انجام شود.

از محدودیت‌های تحقیق می‌توان به محدودیت دسترسی فیزیکی اشاره کرد. برای ملاقات حضوری در برخی اوقات محدودیت‌های بسیاری وجود داشت که باعث شد برخی مصاحبه‌ها به صورت صوتی و تصویری از طریق شبکه‌های اجتماعی انجام شود.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران نیازمند رویکردی جامع و چندبعدی است که شش مقوله اصلی باشگاه‌داری حرفه‌ای، تسهیلات اقتصادی، مدیریت و سازمان‌دهی، نظام ورزش قهرمانی، آموزش و اطلاع‌رسانی و ترویج ورزش الکترونیک را در بر می‌گیرد. هر یک از این مقوله‌ها نقش مکمل در ایجاد زیست‌بوم پایدار ورزش‌های الکترونیک دارند و تنها از طریق هماهنگی میان نهادهای دولتی، بخش خصوصی، انجمن‌ها و جامعه مخاطب می‌توان فرصت‌های بالقوه این حوزه را محقق ساخت. این یافته‌ها نشان می‌دهد که تمرکز صرف بر یک عامل کافی نیست و سیاست‌گذاری مؤثر مستلزم طراحی راهکارهای هم‌افزا و یکپارچه است. علاوه بر این، آموزش و اطلاع‌رسانی به‌ویژه در زمینه پذیرش اجتماعی و فرهنگ‌سازی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و می‌تواند زمینه مشارکت گسترده‌تر جوانان، خانواده‌ها و نهادهای آموزشی را فراهم کند. در نهایت این مطالعه نشان می‌دهد که ورزش‌های الکترونیک نه تنها به‌عنوان یک سرگرمی یا فعالیت تفریحی بلکه به‌عنوان یک صنعت و زمینه اجتماعی-فرهنگی با ظرفیت اقتصادی و توسعه‌ای بالا قابل توجه هستند و تدوین راهکارهای عملیاتی در این شش مقوله می‌تواند مسیر توسعه پایدار این حوزه در ایران را هموار سازد.

### تعارض منافع




تعارض منافی وجود ندارد.

### تقدیر و تشکر

پژوهش حاضر مرهون همکاری خبرگان و افراد مجرب در حوزه ورزش‌های الکترونیک، بازیکنان ورزش‌های الکترونیک، مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیک و مربیان

ورزش‌های الکترونیک است که در تکمیل مصاحبه‌ها کمک شایانی کردند. محققین از این همکاری صمیمانه تقدیر و تشکر می‌کنند.

## ORCID

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

## References

- Asian Electronic Sports Federation (AESF). (2023). *Member associations*. Retrieved from <https://www.aesf.com>
- Banar, N., Saeedi, F. & Khosravi Aghdam, A. (2022). Feasibility study of e-sports development with the approach of creating business and employment. *Sports Management and Development*, 11(4), 235-256. [In Persian] <https://doi.org/10.22124/jsmd.2021.18017.2434>
- Block, S. & Haack, F. (2021). eSports: a new industry. In SHS Web of Conferences (Vol. 92, p. 04002). EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219204002>
- Brown, K.A., Billings, A.C., Murphy, B. & Puesan, L. (2018). Intersections of fandom in the age of interactive media: eSports fandom as a predictor of traditional sport fandom. *Communication & Sport*, 6(4), 418-435. <https://doi.org/10.1177/2167479517727286>
- 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://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>
- 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>
- Funk, D.C., Pizzo, A.D. & Baker, B.J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Gaasedal, J., Thøgersen, M.R., Straszek, C.L. & Guldager, J.D. (2024). Young danish esports players physical health, and their opportunities and wishes for physical activity from their eSports club: a cross-sectional study. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1). 1-9. <https://doi.org/10.1123/jege.2023-0017>

- Global data (2024). Global esports audience set to reach over 318 million by 2025, forecasts GlobalData. Retrieve from: <https://www.globaldata.com/media/sport/global-esports-audience-set-reach-318-million-2025-forecasts-globaldata/>
- Hayday, E.J. & Collison, H. (2020). Exploring the contested notion of social inclusion and gender inclusivity within esports spaces. *Social Inclusion*, 8(3), 197-208. <https://doi.org/10.17645/si.v8i3.2755>
- 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>
- Heinrich, S. (2020). Esports ride crest of a wave as figures rocket during COVID-19 crisis. *The Guardian*. Retrieved from: <https://www.theguardian.com/sport/2020/apr/11/esports-ride-crest-of-a-wave-as-figures-rocket-during-covid-19-crisis>.
- Hong, H.J. (2023). eSports: the need for a structured support system for players. *European Sport Management Quarterly*, 23(5), 1430-1453. <https://doi.org/10.1080/16184742.2022.2028876>
- Hovey, J. & Bjurstrom, C. (2020). Esports: INDUSTRY REPORT, Pillsbury Winthrop Shaw Pittman LLP, Retrieve from: <https://www.pillsburylaw.com/a/web/144736/Esports-Report-FINAL.pdf>
- International Esports Federation (IESF). (2023). Global Esports activities and members. Retrieved from <https://iesf.org>
- IOC (2018). Summer and Winter Sports, Retrieved from: <https://www.olympics.com/ioc/sports>
- 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>
- 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>
- Lam, A.T.W., Perera, T.P., Quirante, K.B.A., Wilks, A., Ionas, A.J. & Baxter, G.D. (2020). E-Athletes' lifestyle behaviors, physical activity habits, and overall health and wellbeing: A systematic review. *Physical Therapy Reviews*, 25(5-6), 449-461. <https://doi.org/10.1080/10833196.2020.1843352>
- Monteiro Pereira, A., Costa, J.A., Verhagen, E., Figueiredo, P. & Brito, J. (2022). Associations between esports participation and health: a

- scoping review. *Sports Medicine*, 52(9), 2039-2060. <https://doi.org/10.1007/s40279-022-01684-1>
- 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. <https://doi.org/10.52547/aassjournal.9.3.898>
- 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>
- Piccone, A. (2021). Understanding Stressors and Coping Strategies in Collegiate Club eSport Athletes (Doctoral dissertation, Southern Illinois University at Edwardsville). <https://www.proquest.com/openview/3179386ef1fd0c79d5dea7ae9ad4e2f4>
- Răzvan, B.M.C., Bogdan, B.G., Laurențiu, D.D., Catalin, P.M., Ioan, T. & Paula, A. (2020). Considerations regarding the development of the esports phenomenon. *Studia Universitatis Babeș-Bolyai, Educatio Artis Gymnasticae*, 65(4), 109–118. [https://doi.org/10.24193/subbeag.65\(4\).36](https://doi.org/10.24193/subbeag.65(4).36)
- Sarlab, R. & Akbari Asle Hasoni, K. (2024). Scenario writing of electronic sports business in Iran. *Contemporary Studies on Sport Management*, 14(27), 175-193. [In Persian] <https://doi.org/10.22084/smms.2022.26128.3053> [https://smms.basu.ac.ir/article\\_4860.html](https://smms.basu.ac.ir/article_4860.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>
- Snively, T.L. (2014). History and analysis of eSport systems. Master of Science in Kinesiology, University of Texas at Austin. <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/26242>
- Thiel, A. & Gropper, H. (2017). Sport in an individualized and digitalized society: more important than ever? *European Journal for Sport and Society*, 14(4), 287-290. <https://doi.org/10.1080/16138171.2017.1421298>
- Thiel, A. & John, J.M. (2018). Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315. <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>
- 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>

- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- Xen, C. (2017). *The road to professionalism: A qualitative study on the institutionalization of eSports*. MSc in Management, University of Gothenburg. <https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/54122>
- Zhao, Y. & Lin, Z. (2021). Umbrella platform of Tencent eSports industry in China. *Journal of Cultural Economy*, 14(1), 9-25. <https://doi.org/10.1080/17530350.2020.1788625>
- 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>



**استناد به این مقاله:** انسان، عاطفه، صفانیا، علی محمد، نقشبندی، سیدصلاح‌الدین و فراهانی، ابوالفضل. (۱۴۰۴). شناسایی راهکارهای توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران. *مدیریت توسعه پایدار در ورزش*، ۶(۱۵)، ۵۷-۸۴.



Sustainable Development Sport Management Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.