



Research Article

Identifying the Challenges of Esports Development in Iran

Khaled Badr Dahdouh¹ , **Ahmad Mahmoudi^{*2}** , **Mohammad Hosein Ghorbani³** 

1. Department of Sports Management, Faculty of Physical Education and Sports Science, Islamic Azad University of Isfahan (Khorasgan) Branch, Isfahan, Iran
2. Department of Sport Management, Faculty of Sport Sciences and Health, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding Author)
3. Department of Sport Management, Faculty of Physical Education and Sports Science, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran

Received: 04/20/2024, Accepted: 06/10/2024, Online Published: 09/10/2024

* Corresponding Author: Soltanhoseini, E-mail: Ah.mahmoudi@ut.ac.ir

How to Cite: Dahdouh, Kh. B.; Mahmoudi, A., Ghorbani, M. H. Identifying the challenges of Esports development in Iran. *Sport Management Studies*, 17(90), 39-58. In Persian. Doi: 10.22089/smrj.2024.16347.3990

Extended Abstract

Background and Purpose

In recent years, eSports has emerged as a rapidly growing industry and a popular professional avenue, attracting millions of fans and players worldwide. Despite its increasing appeal, eSports athletes face numerous challenges and obstacles that threaten their career longevity and overall well-being. The rapid growth of eSports necessitates the establishment of a robust and well-structured ecosystem to support sustainable development and align academic research with industry needs. However, the field currently lacks a unified and clear framework, with varying definitions and understandings of what constitutes eSports, which complicates efforts to address its challenges comprehensively.

Given the dynamic nature of eSports and the unique challenges faced by its stakeholders, particularly in developing countries like Iran, it is crucial to investigate the barriers to the development of eSports and identify areas where growth can be fostered. This study aims to explore the challenges confronting the development of eSports in Iran, providing insights that can inform policy, management, and future research.

Methods

This research is applied in nature and employs a qualitative, exploratory, and analytical approach. The study population comprises experts and experienced individuals involved in various facets of eSports, including professional players, club managers, coaches, and academics specializing in eSports management.



A purposive sampling technique was used to select 27 participants, ensuring that data collection continued until theoretical saturation was achieved. Interviews were conducted using both face-to-face and remote methods, including audio and video calls via social media platforms. The duration of interviews ranged from 20 to 60 minutes, with an average length of approximately 35 minutes.

To ensure the rigor and trustworthiness of the qualitative data, the study employed established criteria for qualitative research validity, including acceptability, transferability, and confirmability. Participant validation was used to enhance acceptability, wherein interviewees reviewed and confirmed the accuracy of the coded data and emerging themes.

Data analysis followed the six-step thematic analysis model proposed by Braun and Clarke (2006). The steps included familiarization with the data, generating initial codes, searching for themes, reviewing themes, defining and naming themes, and producing the final report. Open coding was applied to the interview transcripts to identify main and subcategories related to the challenges of eSports development in Iran.

Results

The demographic profile of the participants revealed a diverse group: 4% were aged 25-30 years, 22% were 31-35 years, 30% were 36-40 years, and the majority (44%) were over 40 years old. Males comprised 63% of the sample, while females accounted for 37%. Educationally, 7.5% held undergraduate degrees, 18.5% had master's degrees, and a significant majority of 74% possessed doctoral qualifications. Occupationally, 30% were eSports players, 22% were coaches, 18% managed eSports clubs, and 30% were university professors.

The thematic analysis identified six main categories of challenges impeding the development of eSports in Iran:

1. **Infrastructure Challenges:** These include limited physical infrastructure such as dedicated eSports arenas, inadequate online infrastructure, and restricted access to advanced technology necessary for competitive play.
2. **Economic Challenges:** Financial constraints are prominent, with a lack of funding, insufficient financial support, and limited sponsorship opportunities hindering growth and sustainability.
3. **Structural Challenges:** The eSports industry in Iran suffers from informality and inadequate organizational frameworks, lacking a cohesive governing body to regulate and promote the sector effectively.
4. **Socio-Cultural Challenges:** Cultural barriers, stereotypes, and social stigmas, including issues related to gender and racial discrimination, pose significant obstacles, particularly for female players.
5. **Educational Challenges:** There is a deficiency in proper education and awareness about eSports, with many participants entering the field without adequate training or understanding of its professional demands.
6. **Health and Wellness Challenges:** Concerns about physical strain, mental health, and social well-being are prevalent, necessitating strategies to mitigate adverse effects associated with prolonged gaming and competitive pressure.

Conclusion

This study provides a comprehensive qualitative exploration of the multifaceted challenges facing the development of eSports in Iran. Addressing these challenges requires coordinated efforts to build robust infrastructure, secure sustainable financial support, establish formal organizational structures, and foster inclusive socio-cultural environments. Educational initiatives aimed at raising awareness

and providing professional training are essential to prepare participants for the demands of competitive eSports. Moreover, health and wellness programs must be integrated into the ecosystem to safeguard the physical and mental well-being of players. By confronting these challenges proactively, stakeholders can cultivate a thriving eSports industry in Iran that aligns with global trends and maximizes the potential of this burgeoning sector.

Key Words: eSports, Infrastructure Challenges, Structural Challenges, Economic Challenges, Socio-Cultural Challenges, Educational Challenges, Health and Wellness.

Article message

This research, using a qualitative and exploratory approach, identified the challenges of developing e-sports and showed that this field faces six main categories of challenges (infrastructural, economic, structural, socio-cultural, educational, and health) and sixteen sub-challenges. The results indicate the need to develop appropriate management plans to remove obstacles to the development of this sport.

Ethical Considerations

All ethical considerations were observed in this research; participants participated in the interviews with informed consent, and the purpose and method of using the data were explained to them before the study began. Also, the confidentiality of information and the anonymity of individuals were guaranteed, and the data collected were used solely for scientific and research purposes.

Authors' Contributions

Conceptualization: Ahmad Mahmoudi

Data Collection: Khaled Badr Dahdouh

Data Analysis: Mohammad Hosein Ghorbani

Manuscript Writing: Khaled Badr Dahdouh

Review and Editing: Mohammad Hosein Ghorbani

Literature Review: Khaled Badr Dahdouh

Project Manager: Ahmad Mahmoudi

Conflict of Interest

According to the authors, this article has no conflict of interest.

Acknowledgments

This study is indebted to the cooperation of e-sports experts who provided significant assistance in completing the interviews. The researchers sincerely appreciate their cooperation.



شناسایی چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیکی در ایران

خالد بدر دحدوح^۱ ID، احمد محمودی^{۲*} ID، محمدحسین قربانی^۳ ID

۱. گروه مدیریت ورزشی، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران
۲. گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی و تندرستی، دانشگاه تهران، تهران، ایران
۳. گروه مدیریت ورزشی، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۱۵، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۷/۱۵، تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۷/۱۸

*نویسنده مسئول: احمد محمودی، E-mail: Ah.mahmoudi@ut.ac.ir

How to Cite: Dahdouh, Kh. B.; Mahmoudi, A., Ghorbani, M. H. Identifying the challenges of Esports development in Iran. *Sport Management Studies*, 17(90), 39-58. In Persian. Doi: 10.22089/smrj.2024.16347.3990

چکیده

هدف پژوهش حاضر شناسایی چالش‌های توسعه ورزش الکترونیک بود. روش پژوهش حاضر کیفی و از نوع پژوهش‌های اکتشافی می‌باشد و از لحاظ هدف جزء 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 مدیران و کارشناسان انجمن ورزش‌های الکترونیک بودند و از روش نمونه‌گیری هدفمند در پژوهش استفاده شد. برای گردآوری اطلاعات مصاحبه‌های عمیق و نیمه ساختاریافته‌ای با شرکت‌کنندگان انجام گرفت و با ۲۷ مصاحبه اشباع نظری حاصل شد. برای تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مضمون جهت کسب اطلاعات این پژوهش استفاده شد. نتایج پژوهش در بخش چالش‌های توسعه ورزش الکترونیک نشان می‌دهد که چالش‌های توسعه ورزش الکترونیک از شش مقوله اصلی تشکیل شده است که شامل چالش‌های زیرساختی، چالش‌های اقتصادی، چالش‌های ساختاری، چالش‌های فرهنگی-اجتماعی، چالش‌های آموزشی و چالش‌های سلامتی و تندرستی می‌شود. چالش‌های توسعه ورزش الکترونیک از شانزده مقوله فرعی تشکیل شده است که شامل زیرساخت فیزیکی محدود، زیرساخت آنلاین نامناسب، دسترسی محدود به فناوری، کمبود بودجه و منابع، فقدان حمایت مالی، سازماندهی نامناسب، عدم رسمیت، موانع فرهنگی، کلیشه‌ها و برجسبها، مسائل نژادی و جنسیتی، آموزش و آگاهی نامناسب، کمبود محتوا، فقدان پرورش استعداد، فشار جسمانی، سلامت روان و سلامت اجتماعی می‌باشد. در نهایت با توجه به نتایج و چالش‌های توسعه ورزش الکترونیک نیاز است برای مدیریت چالش‌های این حوزه برنامه‌های مناسبی تدوین کرد. واژگان کلیدی: زیرساخت نامناسب، ساختار ضعیف، فناوری محدود، ورزش‌های الکترونیکی.



مقدمه

محبوبیت ورزش‌های الکترونیکی در چند سال اخیر به شدت افزایش یافته است و به یکی از محبوب‌ترین اشکال سرگرمی دیجیتال تبدیل شده است. بازی آنلاین به یک سرگرمی فراگیر تبدیل شده است و حرفه‌ای شدن آن منجر به توسعه ورزش‌های الکترونیکی شده است که ترکیبی جدید از ورزش و تجارت می‌باشد (که^۱ و همکاران، ۲۰۲۲). ورزش‌های الکترونیکی عنصری مهم در صنعت بازی هستند که ارزش آن بیش از ۱۲۰ میلیارد دلار تخمین زده می‌شود (تاکاهاشی^۲، ۲۰۲۰). در یک تعریف ساده ورزش‌های الکترونیک بازی‌های ویدیویی هستند که به صورت رقابتی و اغلب به صورت حرفه‌ای از طریق فضای مجازی انجام می‌شوند (کمپبل^۳ و همکاران، ۲۰۱۸). علی‌رغم رشد مداوم، تعاریف و طبقه بندی ورزش‌های الکترونیکی مبهم باقی مانده است و بسیاری هنوز این صنعت را در مراحل ابتدایی خود می‌دانند. درک ورزش‌های الکترونیکی از حوزه‌های متنوع و گاهی متضاد سرچشمه می‌گیرد، که تفاسیر پراکنده‌ای از تعریف، موقعیت و اجزای اصلی آن ایجاد کرده است. این امر مانع از آن شده است که ورزش‌های الکترونیکی با استفاده از فناوری‌های دیجیتالی نوظهور فرصت‌ها را در اختیار بگیرد و به عنوان یک حوزه متمایز پیشرفت کند (کرامر^۴ و همکاران، ۲۰۲۱).

در حالی که پاندمی کرونا باعث لغو و تعویق بسیاری از رویدادهای ورزشی بزرگ ورزش‌های الکترونیکی شد، این ورزش همچنان به رشد خود با شتاب بالا ادامه می‌دهد. این روند در حالی که بسیار دلگرم کننده می‌تواند باشد همچنین باعث می‌شود صنعت ورزش‌های الکترونیکی در سال‌های آینده با چالش‌های زیادی روبه‌رو شود (بوسکوئت و ارتز^۵، ۲۰۲۱). برای مثال رشد تصاعدی ورزش‌های الکترونیکی منجر به تعدادی از مسائل نظارتی و حاکمیتی می‌شود که تعدادی از ذینفعان مختلف از جمله شرکت‌کنندگان آسیب‌پذیر و جوان را در معرض آسیب‌های احتمالی قرار می‌دهد (کلی^۶ و همکاران، ۲۰۲۲). در حال حاضر، سازمان‌های متعددی وجود دارند که ادعا می‌کنند صنعت ورزش‌های الکترونیکی را اداره می‌کنند، اما همگی حوزه‌های مختلف ورزش را پوشش می‌دهند که باعث عدم انسجام آنها می‌شود. این سازمان‌ها فاقد مکانیسم اجرایی لازم برای پشتیبان‌گیری از مقررات پیشنهادی خود هستند. این موضوع همزمان با افزایش نگرانی‌ها در مورد فساد، یک مسئله مشروعیت ایجاد می‌کند. این ملاحظات روشن می‌کند که باید یک نهاد نظارتی واحد برای نظارت بر صنعت ورزش‌های الکترونیکی برای حفظ مشروعیت ورزش وجود داشته باشد. پیچیدگی‌های زیادی در مقررات بین المللی ورزش‌های الکترونیکی وجود دارد. هر کشوری راه‌های مختلفی برای مقابله با مسائل ورزش‌های الکترونیکی دارد. ایجاد یک نهاد نظارتی کار بسیار دشوار و مشکلی در این حوزه محسوب می‌شود (مارتینلی^۷، ۲۰۱۸).

در تحقیقات مشخص شده است که علی‌رغم جذابیت ورزش‌های الکترونیکی به عنوان یک حرفه، ورزشکاران ورزش‌های الکترونیکی با موانع و چالش‌های زیادی روبه‌رو هستند که می‌تواند تهدیدی بر دوره آینده شغلی آنها باشد (اسمیتیز^۸ و همکاران، ۲۰۲۰). مروری بر خطرات، آسیب‌ها و چالش‌های احتمالی نشان می‌دهد که توسعه ورزش‌های الکترونیکی در

1. Ke
2. Takahashi
3. Campbell
4. Cranmer
5. Bousquet & Ertz
6. Kelly
7. Martinelli
8. Smithies

بسیاری از کشورها می‌تواند بسیار مشکل باشد و حتی منجر به بروز تهدیدی برای بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی، تماشاگران، شرط‌بندان و بازیکنان بازی ویدیویی، از جمله بازیکنان زیر سن قانونی شود. این موارد شامل مسائل مربوط به سلامت جسمی و روانی، قمار و عناصر شبیه قمار مرتبط با بازی‌های ویدیویی و ورزش‌های الکترونیکی، چالش‌های ناشی از دنبال کردن حرفه در ورزش‌های الکترونیکی، مشکلات منحصر به فرد زنان و نیاز به حمایت از بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی است که بر نیاز به همکاری و همکاری بین ذینفعان مختلف (محققان، سیاست‌گذاران، تنظیم‌کننده‌ها، صنعت بازی، سازمان‌های ورزش‌های الکترونیکی، ارائه‌دهندگان مراقبت‌های بهداشتی و درمانی، موسسات آموزشی) و نیاز به اطلاعات بیشتر مبتنی بر شواهد تاکید می‌کند (زاکو^۱ و همکاران، ۲۰۲۳).

در زمینه چالش‌های ورزش و به ویژه ورزش‌های الکترونیک تحقیقات داخلی و خارجی مختلفی انجام شده است که از مهم‌ترین آن می‌توان به موارد زیر اشاره کرد. یافته‌های تحقیق رحیمی زاده (۱۴۰۰) مربوط به راهبردها بیانگر چهار حیطه اصلی بود، به طوری که پوشش‌دهنده چالش‌های درونی و بیرونی تجارت الکترونیک در صنعت ورزش کشور باشند. این حیطه‌ها شامل موارد مدیریتی، قانونی - حقوقی، فنی، فرهنگی-اجتماعی می‌باشد. نتایج تحقیق عسگری و همکاران (۱۴۰۰) با عنوان اثر همه‌گیری کووید ۱۹ بر صنعت ورزش‌های الکترونیک نشان داد بسیاری از افراد ورزش‌های الکترونیک را نوعی جدید از سرگرمی برای غلبه بر کسالت، استرس و اضطراب قرنطینه یافتند. کیهان و همکاران (۱۴۰۰) در تحقیق خود با عنوان مدل توسعه کسب‌وکارهای ورزشی با رویکرد تجارت الکترونیک ۷ مقوله عمده شامل عوامل محیط حقوقی، مدیریتی، محیطی، آموزشی و آگاهی، سازمانی، فرهنگی و اجتماعی و نوآوری و خلاقیت در مدل توسعه کسب‌وکارهای ورزشی با رویکرد تجارت الکترونیک شناسایی کردند. نتایج تحقیق کریمی و همکاران (۱۴۰۱) نشان داد مواردی مانند عوامل آموزشی، نوآوری، مشارکت در فضای مجازی، شبکه ذینفعان، تولید محتوا، آگاهی مردم از خدمات ورزش مجازی، توسعه کسب و کار مجازی خدمات ورزشی، بودجه، نظام مالیاتی، اقتصادی، اطلاعاتی، بازارگرایی، خدمات پس از فروش، نوآوری و خلاقیت، نگرشی، فرهنگی، تجاری‌سازی و برندسازی در توسعه کسب و کار مجازی ورزشی اهمیت دارند.

نتایج تحقیق بوسکوئوت و ارتز^۲ (۲۰۲۱) نشان داد که صنعت ورزش‌های الکترونیکی در سال‌های آینده با دو چالش مکان‌های ورزش‌های الکترونیکی و مقررات صنعت برای استقرار پایدارتر خود با آن مواجه خواهد شد. نتایج تحقیق سبتان^۳ و همکاران (۲۰۲۲) نشان داد چالش‌هایی مانند ساعت‌های طولانی تمرین، نگرش بازیکنان، استرس روانی و سایر نگرانی‌های سلامتی مانند آسیب‌دیدگی کمر و مچ نیاز به آموزش مناسب دارد. نتایج تحقیق کلی^۴ و همکاران (۲۰۲۲) نشان داد رشد تصاعدی ورزش‌های الکترونیکی منجر به تعدادی از مسائل نظارتی و حاکمیتی می‌شود که تعدادی از ذینفعان مختلف از جمله شرکت‌کنندگان آسیب‌پذیر و جوان را در معرض آسیب‌های احتمالی قرار می‌دهد. مورای^۵ و همکاران (۲۰۲۲) در تحقیق خود استدلال می‌کند که هجوم به منطقه طلاخیز^۶ کنونی ناپایدار است مگر اینکه مشکلات دخالت دولت، مشروعیت، مقررات و نابرابری در فرهنگ بازی‌های الکترونیکی با گسترش مطالعه ورزش‌های الکترونیکی برطرف شود. برای مدیریت چالش‌های

-
1. Czakó
 2. Bousquet & Ertz
 3. Sabtan
 4. Kelly
 5. Murray
 6. Gold rush

پیش روی ورزش‌های الکترونیکی و شناخت مزایای بالقوه، این مقاله پیشنهاد می‌کند که تئوری دیپلماسی ورزشی در ورزش‌های الکترونیکی اعمال شود.

اگر رشد ورزش‌های الکترونیکی با همین سرعت ادامه پیدا کند، ایجاد ساختار مناسب ورزش‌های الکترونیکی برای کمک به رشد صنعت و هماهنگ کردن جریان‌های تحقیقاتی آتی دانشگاهی با آن بسیار مهم است. در حالی که انتظار می‌رود محبوبیت و رشد تصاعدی ورزش‌های الکترونیکی ادامه پیدا کند، هیچ چارچوب ساختار دقیق و مشخصی برای آن وجود ندارد و حتی درک یکسانی از ورزش‌های الکترونیکی وجود ندارد. نیاز به یک دیدگاه و چارچوب مشخص وجود دارد که تفسیر ما از ورزش در حال حاضر و در آینده نزدیک شکل دهد و تحت تأثیر قرار دهد. در نتیجه، نیاز به بررسی همه‌جانبه چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیکی و همچنین شناسایی موانع حوزه‌های توسعه احتمالی وجود دارد (کرامر^۱ و همکاران، ۲۰۲۱). لذا هدف پژوهش حاضر چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیکی در ایران می‌باشد. این تحقیق درصدد پاسخگویی به این سوال است: چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیکی در کشورهای در ایران کدامند؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف در حیطه پژوهش‌های کاربردی قرار می‌گیرد. پژوهش حاضر بر اساس استراتژی یک پژوهش کیفی است و از نوع تحلیلی و اکتشافی است. جامعه شرکت کنندگان شامل خبرگان و افراد مجرب در حوزه ورزش‌های الکترونیک، بازیکنان ورزش‌های الکترونیک، مدیران باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیکی و مربیان ورزش‌های الکترونیک بودند. تعداد شرکت کنندگان در بخش تحلیل مضمون ۲۷ نفر بود. روش نمونه‌گیری در این بخش هدفمند بود که مصاحبه‌ها با شرکت کنندگان تا مرحله اشباع نظری ادامه یافت.

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 شرکت کنندگان استفاده شد. در این تحقیق برای شناسایی چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیک در ایران از روش تحلیل مضمون استفاده گردید. پس از اخذ مصاحبه‌ها، با استفاده از روش کدگذاری باز، مقولات فرعی و اصلی چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیک در کشورهای در ایران با استفاده از نرم‌افزار مکس کیودا ۲۰۲۲ کدگذاری و دسته‌بندی شد.

نتایج

با توجه به اطلاعات به دست آمده از ویژگی‌های جمعیت شناختی نمونه تحت بررسی در جدول (۱) بیشترین نمونه‌های تحقیق در مقطع سنی بیش از ۴۰ سال قرار دارند که شامل ۱۲ نفر (۴۴ درصد) می‌باشند. بیشتر نمونه‌های تحقیق براساس مقطع تحصیلی دکتری (۷۴ درصد) و بازیکن ورزش‌های الکترونیک و استاد دانشگاه (۳۰ درصد) بودند.

1. Cranmer

جدول ۱. توصیف ویژگی‌های جمعیت‌شناختی شرکت‌کنندگان
Table 1. demographic characteristics of the samples.

متغیر Variable	ویژگی جمعیت‌شناختی Demographic characteristic	فراوانی Frequency	درصد فراوانی Percentage frequency
رده سنی	کمتر از ۳۰ سال	1	4
	۳۰ تا ۳۵ سال	6	22
	۳۶ تا ۴۰ سال	8	30
	۴۰ سال به بالا	12	44
وضعیت شغلی	بازیکن ورزش‌های الکترونیک	8	30
	مربی ورزش‌های الکترونیک	6	22
	مدیر باشگاه ورزش‌های الکترونیک	5	18
	استاد دانشگاه	8	30
مقطع تحصیلی	کارشناسی	2	7/5
	کارشناسی ارشد	5	18/5
	دکتری	20	74

جدول ۲. چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیکی
Table 2. Challenges of eSports development

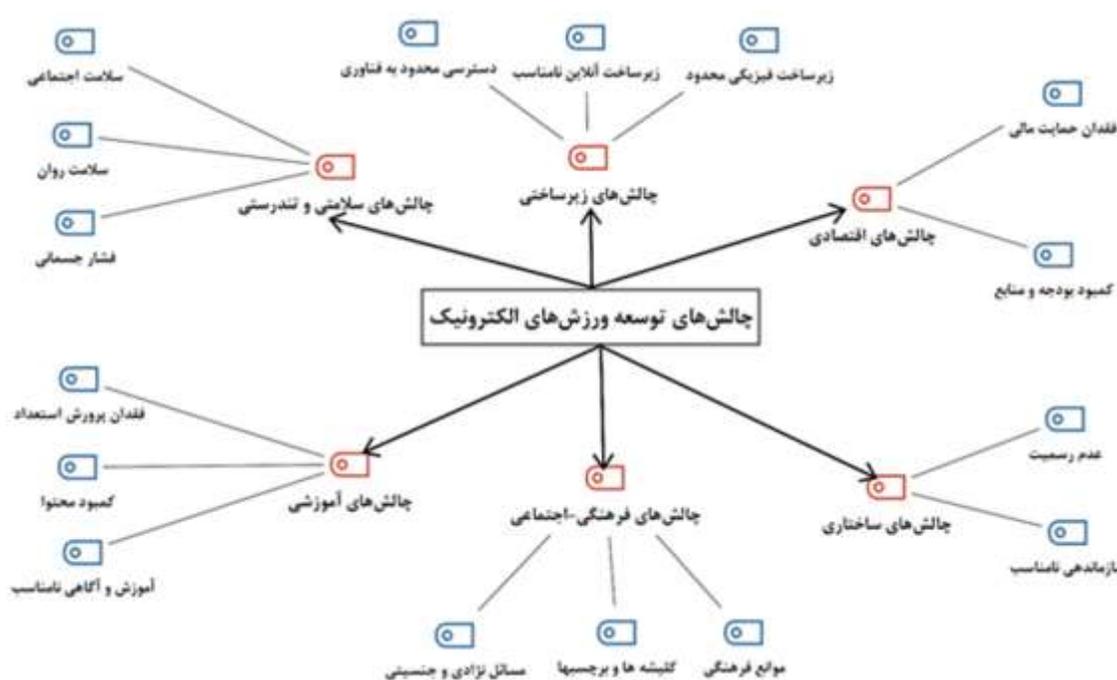
مقوله اصلی Main category	مقوله فرعی Subcategory	کدهای باز Open Source
چالش‌های زیرساختی	زیرساخت فیزیکی محدود	امکانات بازی محدود
		کمبود استادیوم ورزش الکترونیکی برای برگزاری مسابقات
	زیرساخت آنلاین نامناسب	کمبود زیرساخت‌های لازم برای توسعه
		فقدان عرصه‌های اختصاصی ورزش‌های الکترونیکی
دسترسی محدود به فناوری	زیرساخت فیزیکی محدود	عدم دسترسی به ورزش‌های الکترونیکی در برخی مناطق
		عدم وجود محیط پایدار برای موفقیت بلندمدت ورزش‌های الکترونیکی
		کمبود تولیدکنندگان تجهیزات ورزش الکترونیکی
		دسترسی سخت به امکانات ورزش الکترونیکی در برخی مناطق
	زیرساخت آنلاین نامناسب	وجود فیلترینگ اینترنتی
		زیرساخت‌های ارتباطی نامناسب
		کمبود اینترنت پرسرعت
		وجود اختلالات اینترنتی
دسترسی محدود به فناوری	زیرساخت آنلاین نامناسب	اتصالات اینترنتی ناپایدار
		اتصال اینترنتی محدود
	دسترسی محدود به فناوری	کمبود شرکت‌های ارائه دهنده سرویس اینترنتی پرسرعت
		احتمالات قطعی برق و اختلال اینترنتی

مقوله اصلی Main category	مقوله فرعی Subcategory	کدهای باز Open Source
		<p>کمبود کنسول‌ها و رایانه‌های سطح بالا برای افراد جامعه وجود شکاف دیجیتالی فقدان فناوری VSAT</p> <p>کمبود فناوری برای تحلیل و بهبود عملکرد ورزشکاران فقدان فناوری‌های اختصاصی و سفارشی عدم به کارگیری فناوری نوین در برخی باشگاه‌ها فقدان واقعیت مجازی برای برخی بازی‌ها</p>
چالش‌های اقتصادی	کمبود بودجه و منابع	<p>وجود مسائل مختلف در تأمین بودجه فقدان سرمایه گذاری مناسب در ورزش‌های الکترونیکی کمبود امکانات آموزشی برای یادگیری ورزش‌های الکترونیکی تهیه تجهیزات لازم برای بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی کمبود استودیوهای پخش ورزش‌های الکترونیکی جوایز نامناسب برای مسابقات ورزش‌های الکترونیکی منابع مالی محدود برای ورزش‌های الکترونیک مشکلات در جلب حمایت نهادهای حاکمیت عدم حمایت مناسب دولت از ورزش‌های الکترونیکی مشکل بودن درآمدزایی از ورزش‌های الکترونیکی</p>
	فقدان حمایت مالی	<p>فقدان جریان‌های درآمدی ثابت وجود نوسانات اقتصادی و عدم ثبات مالی در کشور کمبود قراردادهای حمایت مالی مشکل در جذب حامیان مالی</p>
چالش‌های ساختاری	سازماندهی نامناسب	<p>وجود قوانین محدودکننده برای برگزاری مسابقات فقدان قانون کپی رایت فقدان مقررات استاندارد برای ورزش‌های الکترونیکی سازماندهی نامناسب مسابقات ورزش‌های الکترونیکی ساختاریافته نبودن نهادهای حاکم در ورزش‌های الکترونیکی احتمال وجود تبانی در بازی رفتار ناعادلانه با برخی بازیکنان عدم ورود جدی بخش خصوصی کمبود باشگاه‌های ورزش الکترونیکی اطلاع‌رسانی نامناسب در مورد بازی‌ها تبلیغات ضعیف در مورد ورزش الکترونیکی</p>
	عدم رسمیت	<p>سخت پذیرفته شدن ورزش‌های الکترونیکی توسط برخی مدیران ورزشی مشروع نبودن ورزش‌های الکترونیکی در بسیاری از سازمان‌های ورزشی همکاری ضعیف بین ذینفعان مختلف ورزش‌های الکترونیک کمبود ناشران ورزش‌های الکترونیک</p>

مقوله اصلی Main category	مقوله فرعی Subcategory	کدهای باز Open Source
		وارد نشدن برخی بازی‌ها به مسابقات فدراسیون نداشتن ورزش‌های الکترونیک وارد نشدن ورزش الکترونیکی به ورزش‌های اصلی کمبود مربیان ورزش‌های الکترونیک
		ورزش ندانستن ورزش الکترونیکی توسط برخی افراد جامعه مانند پدر و مادرها
	موانع فرهنگی	باورها یا هنجارهای فرهنگی نامناسب در مورد ورزش‌های الکترونیکی عدم پذیرش و حمایت از ورزش‌های الکترونیکی وجود برخی دیدهای منفی به ورزش الکترونیکی در جامعه شکاف نسل زد و نسل‌های گذشته اولویت دادن به ورزش‌های سنتی در برخی قشرهای جامعه شناختن ورزش الکترونیکی با برچسب بازی‌های ویدئویی تعهد نداشتن بازیکنان ورزش الکترونیکی مهارت ندانستن مهارت‌های ورزش الکترونیکی
چالش‌های فرهنگی-اجتماعی	کلیشه‌ها و برچسبها	حرفه ندیدن ورزش الکترونیک تنبل دیدن بازیکنان ورزش الکترونیکی وضعیت فیزیکی نامناسب داشتن وقت تلف کردن با بازی‌های ویدئویی استفاده فزاینده از بازیکنان مرد در ورزش الکترونیکی حضور کم زنان در ورزش الکترونیکی موانعی برای ورود زنان به ورزش الکترونیکی وجود توهین‌های نژادپرستانه در ورزش الکترونیکی وجود توهین‌های جنسیتی در ورزش الکترونیکی وجود تحقیرهای کلامی فرهنگی
		عدم آگاهی در مورد فرصت‌ها و مزایای ورزش‌های الکترونیکی عدم آگاهی و درک مناسب در مورد ورزش‌های الکترونیکی فقدان آموزش عمومی در جامعه فقدان آموزش ورزش‌های الکترونیکی در مدارس وارد نشدن ورزش‌های الکترونیکی به دانشگاه آموزش نامناسب در برخی باشگاه‌های ورزشی فقدان آموزش جامع ورزش الکترونیکی
چالش‌های آموزشی	آموزش و آگاهی نامناسب	عدم آموزش مناسب در زمینه سبک زندگی بازیکن ورزش الکترونیکی عدم آموزش در زمینه جرائم اینترنتی کمبود محتوای آموزشی
	کمبود محتوا	کمبود اطلاعات در زمینه پخش و عناوین بازی‌ها انگلیسی بودن اکثر آموزش‌های ورزش الکترونیکی

مقوله اصلی Main category	مقوله فرعی Subcategory	کدهای باز Open Source
	فقدان پرورش استعداد	فقدان محتوای بومی سازی شده در ورزش الکترونیک کمبود کتاب آموزشی کمبود فیلم آموزشی به زبان ملی فقدان برنامه‌های ساختارمند توسعه استعداد کمبود سیستم‌های پشتیبانی برای بازیکنان مشتاق فقدان حمایت مناسب از استعدادهای نوظهور عدم طراحی مسیرهای مناسب برای پیشرفت شکاف مهارتی قابل توجه بین بازیکنان حرفه‌ای و آماتور فرصت‌های محدود برای توسعه استعداد عدم استعدادیابی در سنین پایین
	فشار جسمانی	پدید آمدن مشکلات جسمی برای بازیکنان فشار شدید به بازیکنان برنامه تمرینی دقیق وجود ساعت‌های طولانی تمرین به وجود آمدن ناهنجاری
چالش‌های سلامتی و تندرستی	سلامت روان	کمبود پزشک متخصص در زمینه ورزش الکترونیکی عدم مشاوره جسمانی باشگاه‌ها به بازیکنان وجود مشکلات روحی برای بازیکنان وجود استرس فزاینده وجود اضطراب و افسردگی عدم حمایت مناسب از مسائل رفاهی بازیکنان ورود به حریم شخصی بازیکنان عدم وجود قراردادهای منصفانه با بازیکنان
	سلامت اجتماعی	عدم وجود روانشناس در بسیاری از باشگاه‌های ورزش الکترونیک فضای تنش‌زا در برخی باشگاه‌های ورزش الکترونیک متشنج بودن برخی مسابقات ورزش الکترونیک عدم ایجاد حس تعلق برای بازیکنان فقدان فضای گفتگو تشویق به سمت زندگی فردی عدم توجه به رشد بازیکنان از لحاظ اجتماعی عدم ترویج نگرش مثبت به بازیکنان عدم ایجاد ساختار مناسب برای ارتباطات در باشگاه عدم ارتباط مناسب با بازیکنان

در ادامه مقوله‌های اصلی و فرعی چالش‌های توسعه ورزش الکترونیک در نرم‌افزار مکس کیودا ارائه گردیده است.



شکل ۱. چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیک

Figure 1. Challenges of eSports development

بحث و نتیجه‌گیری

ورزش‌های الکترونیکی یکی از حوزه‌های رو به رشد و جذابی است که روز به روز به مخاطبان آن افزوده می‌شود. هر چه اطلاعات بهتری در زمینه ورزش‌های الکترونیکی گردآوری شود با آمادگی بهتری می‌توان مسائل و چالش‌های موجود را حل یا مدیریت کرد. در این پژوهش چالش‌های توسعه ورزش‌های الکترونیکی شناسایی گردید. اولین مقوله اصلی چالش‌های زیرساختی نام گرفت که شامل سه مقوله فرعی زیرساخت فیزیکی محدود، زیرساخت آنلاین نامناسب و دسترسی محدود به فناوری بود. این یافته‌ها با نتایج علی‌سرلک و کاوه (۱۴۰۰)، بوسکوئوت و ارتز^۱ (۲۰۲۱) و کوته^۲ و همکاران (۲۰۲۳) همسو می‌باشد. نتایج تحقیق علی‌سرلک و کاوه (۱۴۰۰) نشان داد که کمبود امکانات و تجهیزات ورزشی از چالش‌ها و موانع اصلی توسعه ورزش است. نتایج تحقیق بوسکوئوت و ارتز (۲۰۲۱) نشان داد که صنعت ورزش‌های الکترونیکی در سال‌های آینده با دو چالش مکان‌های ورزش‌های الکترونیکی و مقررات صنعت برای استقرار پایدارتر مواجه خواهد شد. بسته بودن فضاهای بازی حضوری ورزش الکترونیکی مانند سالن‌ها یا سالن‌های ورزشی الکترونیک معایب بسیاری دارد. این نه تنها باعث از بین رفتن ارتباط اجتماعی ناشی از بازی در فضای فیزیکی می‌شود بلکه از آنجا که سالن‌های ورزش الکترونیکی دسترسی به فناوری یا اینترنت با کیفیت بالا را فراهم می‌کنند؛ فقدان آن می‌تواند محدودکننده باشد. افرادی که فاقد کامپیوترهای باکیفیت

1. Bousquet & Ertz

2. Cote

و اتصال به اینترنت هستند توانایی آن‌ها برای رقابت در ورزش‌های الکترونیکی به مرور کاهش پیدا می‌کند. در این زمینه کوتاه و همکاران (۲۰۲۳) نیز به موضوع فناوری و مکان به عنوان یک چالش مهم در تحقیق خود اشاره می‌کنند. دومین مقوله اصلی چالش‌های اقتصادی نام گرفت که شامل دو مقوله فرعی کمبود بودجه و منابع و فقدان حمایت مالی بود. این یافته‌ها با تحقیقات عسکریان و همکاران (۱۴۰۰) و اسمیتیس^۱ و همکاران (۲۰۲۰) همسو می‌باشد. عسکریان و همکاران (۱۴۰۰) در تحقیق خود به مانع اقتصادی برای توسعه ورزش اشاره می‌کند که این مسئله جزء موانع زمینه‌ای هستند و بسترساز موانع دیگر نیز محسوب می‌شوند. نتایج تحقیق اسمیتیس و همکاران (۲۰۲۰) نشان می‌دهد یک چارچوب زمانی محدود برای موفقیت مالی برای ورزشکاران ورزش‌های الکترونیکی وجود دارد، که ممکن است فرصت‌های پس از بازنشستگی خود را برای استفاده از این حوزه به خطر بیندازند. توسعه و پایداری هر سیستمی نیاز به حمایت مالی دارد. اگر ورزش الکترونیک یک هرم در نظر گرفته شود. در بخش پایین هرم مخاطبانی قرار دارند که برای سرگرمی و بدون توجه به کسب درآمد به انجام بازی‌ها می‌پردازند. در بخش بالای هرم افراد حرفه‌ای قرار دارند که مهارت بالایی دارند. بخش میانی هرم نیز متعلق به افرادی است که در حال تمرین برای حرفه‌ای شدن قرار دارند. در حالت خوش‌بینانه حمایت مالی و بودجه تنها برای افراد بالای هرم در نظر گرفته شده است. جوایز و درآمدها و کلیه منابع مالی در بالای هرم وجود دارد. یافتن راهی برای حمایت از بخش میانی و پایین هرم بسیار اهمیت دارد. در رشته‌های ورزشی دیگر روندی طبیعی وجود دارد که به تمام بخش‌های ورزش پاسخ می‌دهد. در ورزشی مانند فوتبال لیگ‌های کوچک و محلی، مسابقات آماتوری، مسابقات مدرسه‌ای و دانشگاهی، مسابقات نیمه حرفه‌ای و در نهایت مسابقات حرفه‌ای وجود دارد. تمامی این موارد مدل تجاری پایداری دارند. نهاد برگزارکننده‌ای وجود دارد که از مسابقات و برگزاری لیگ حمایت می‌کند و از تیم‌های شرکت‌کننده حق ورود می‌گیرد. خیرین منطقه یا والدین ورزشکاران وجود دارند که از برگزاری رویداد ورزشی حمایت می‌کنند. درآمد از قراردادهای تلویزیونی و حق پخش، از بلیط‌های فروخته شده، از خیرین یا حامیان مالی و غیره می‌تواند کسب شود. در ورزش الکترونیک اگر هم بودجه و حمایت مالی وجود دارد برای افراد حرفه‌ای سطح بالای هرم است و شانس زیادی برای افراد دیگر برای حرفه‌ای شدن وجود ندارد. در کشورهای در حال توسعه مانند ایران مسائل اقتصادی برای افراد بالای هرم نیز وجود دارد به شکلی که جوایز و درآمد مناسبی برای این افراد هنوز وجود ندارد.

سومین مقوله اصلی چالش‌های ساختاری نام گرفت که شامل دو مقوله فرعی سازماندهی نامناسب و عدم رسمیت بود. یافته‌ها با نتایج تحقیقات رحیمی‌زاده و همکاران (۱۳۹۷)، رحیمی‌زاده (۱۴۰۰)، فانک^۲ و همکاران (۲۰۱۸) و نیستورم^۳ و همکاران (۲۰۲۲) همسو می‌باشد. رحیمی‌زاده و همکاران (۱۳۹۷) در تحقیق خود بیان می‌کنند چالش‌های مدیریتی مانع پیاده‌سازی تجارت الکترونیک در صنعت ورزش شده است. رحیمی‌زاده (۱۴۰۰) در تحقیق خود به چالش‌های مدیریتی، قانونی - حقوقی اشاره می‌کند که پوشش‌دهنده چالش‌های درونی و بیرونی تجارت الکترونیک در صنعت ورزش باشند. فانک و همکاران (۲۰۱۸) در تحقیق خود بیان می‌کنند همانطور که ورزش الکترونیکی به تکامل خود ادامه می‌دهد، متخصصان با چالش‌های مدیریتی به‌ویژه در حوزه‌های حکمرانی و تنوع مانند ورزش سنتی مواجه می‌شوند. نتایج تحقیق کلی و همکاران (۲۰۲۲) نشان می‌دهد رشد تصاعدی ورزش‌های الکترونیکی منجر به تعدادی از مسائل نظارتی و حاکمیتی می‌شود که تعدادی از

1. Smithies
2. Funk
3. Nyström

ذینفعان مختلف از جمله شرکت‌کنندگان آسیب‌پذیر و جوان را در معرض آسیب‌های احتمالی قرار می‌دهد. نیستورم و همکاران (۲۰۲۲) به ساختار ناقص صنعت ورزش‌های الکترونیکی در تحقیق خود اشاره می‌کنند. در ورزش الکترونیک به ویژه در کشورهای در حال توسعه نهاد حاکمیتی ساختاریافته‌ای وجود ندارد که صنعت ورزش‌های الکترونیکی را سازماندهی کند. بدون مقررات، نظم و ساختار مشخص، بودجه شفاف پایداری یک سیستم سخت می‌باشد. برخی اوقات نیز نهادهای متعددی برای کمک به سازماندهی صنعت ورزش‌های الکترونیکی ایجاد شده‌اند که سردرگمی و عدم انسجام را به وجود می‌آورند و باعث می‌شود هیچ یک در رسیدن به اهداف خود برای سازماندهی صنعت ورزش‌های الکترونیکی موفق عمل نکنند (مارتینلی^۱، ۲۰۱۸).

چهارمین مقوله اصلی چالش‌های فرهنگی-اجتماعی نام‌گرفت که شامل سه مقوله فرعی موانع فرهنگی، کلیشه‌ها و برجسبها و مسائل نژادی و جنسیتی بود. این یافته‌ها با نتایج تحقیقات رحیمی‌زاده (۱۴۰۰)، نیستورم^۲ و همکاران (۲۰۲۲) و فریمن و وون^۳ (۲۰۱۷) همسو می‌باشد. رحیمی‌زاده (۱۴۰۰) در تحقیق خود به چالش‌های فرهنگی-اجتماعی اشاره می‌کند که پوشش‌دهنده چالش‌های درونی و بیرونی تجارت الکترونیک در صنعت ورزش می‌باشند. نیستورم^۴ و همکاران (۲۰۲۲) در تحقیق خود بیان می‌کنند که پایداری اجتماعی دغدغه اصلی دست‌اندرکاران و محققان ورزش‌های الکترونیکی است. پایداری محیطی هنوز به عنوان یک موضوع مهم در ورزش الکترونیکی درک نشده است و مواردی مانند استفاده از فناوری‌های پایدار و صرفه‌جویی در انرژی مربوط به بازی و رویدادهای رقابتی هنوز به مسئله مهمی تبدیل نشده است. یکی از مسائل اجتماعی که در دوران کرونا به وجود آمد این بود که بازیکنان به ارتباط آنلاین خود در حین بازی ادامه می‌دادند اما عناصری از بازی حضوری مانند توانایی تبریک به هم‌تیمی‌ها، انگیزه حضور و تمرین منظم و موارد دیگر را از دست می‌دادند. فریمن و وون^۵ (۲۰۱۷)، در تحقیق خود گزارش می‌کنند که بیش از ۸۰ درصد از بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی ملاقات حضوری با هم‌تیمی‌های خود را مهم می‌دانند. مسئله کلیشه‌سازی جنسیتی یکی از چالش‌های مهمی است که در ورزش الکترونیک وجود دارد و بازیکنان زن آن را تجربه می‌کنند. در تحقیقی مشخص شد که دلیل اصلی مشارکت ضعیف بازیکنان زن در ورزش‌های الکترونیکی به دلیل نابرابری جنسیتی است. بازیکنان مرد اغلب احساس می‌کنند که انجام بازی‌های ویدیویی برای زنان نامناسب است (یوسف^۶ و همکاران، ۲۰۲۱). برخی اوقات مشاهده می‌شود که زمانی که بازیکنان مرد امتیازاتی در مقابل بازیکنان زن از دست می‌دهند، بازیکنان مرد شروع به تحریک احساسات جنسیتی در بازی می‌کنند تا بازیکنان زن تمرکز خود را از دست بدهند. زنان بسیاری اوقات در ورزش‌های معمولی به عنوان زیردست به آنها نگاه می‌شود، به ویژه زمانی که توانایی‌ها و دستاوردهایشان با ورزشکاران مرد مقایسه می‌شود (شن^۷ و همکاران، ۲۰۱۶).

پنجمین مقوله اصلی چالش‌های آموزشی نام‌گرفت که شامل سه مقوله فرعی آموزش و آگاهی نامناسب، کمبود محتوا و فقدان پرورش استعداد بود. این یافته‌ها با نتایج تحقیقات عسگری و همکاران (۱۴۰۰)، سبتان^۸ و همکاران (۲۰۲۲) و

-
1. Martinelli
 2. Nyström
 3. Freeman & Wohn
 4. Nyström
 5. Freeman & Wohn
 6. Yusoff
 7. Shen
 8. Sabtan

هیملستین^۱ و همکاران (۲۰۱۷) همسو می‌باشد. عسگری و همکاران (۱۴۰۰) در تحقیق خود بیان می‌کنند بسیاری از افراد ورزش‌های الکترونیک را نوعی جدید از سرگرمی برای غلبه بر کسالت، استرس و اضطراب قرنطینه در دوران همه‌گیری کرونا یافتند اما آموزش مناسبی در این زمینه نداشتند. نتایج تحقیق سبتان و همکاران (۲۰۲۲) نشان داد که مربیگری در ورزش‌های الکترونیکی در آینده پیشرفت آنچنانی نخواهد داشت و در مراحل اولیه خود باقی می‌ماند. نیاز به توسعه استانداردهایی برای مربیگری ورزش‌های الکترونیکی وجود دارد. همچنین نیاز است نقش مربیان، موقعیت‌های مختلف و الزامات مهارتی آنها بهتر درک شود. چالش‌هایی مانند ساعت‌های طولانی تمرین، نگرش بازیکنان، استرس روانی و سایر نگرانی‌های سلامتی مانند آسیب‌دیدگی کمر و مچ نیاز به آموزش مناسب دارد که به ویژه در کشورهای در حال توسعه کمتر به آنها توجه می‌شود. هیملستین و همکاران (۲۰۱۷) در تحقیق خود به مسائلی مانند اعتماد به نفس، مشکل در اجرای بازی در زمان تحت فشار بودن، تمرکز بر روی عملکردهای گذشته، تصمیمات اشتباهات پیاپی و کج خلقی^۲ و مدیریت آزار^۳، توانایی محدود در تنظیم احساسات، آمادگی جسمی و ذهنی ناکافی، عدم اتکا به تیم، ارتباط ناکارآمد و درک محدود از بازی اشاره می‌کند که نیاز به آموزش مهارت‌های ذهنی دارد.

ششمین مقوله اصلی چالش‌های سلامتی و تندرستی نام گرفت که شامل سه مقوله فرعی فشار جسمانی، سلامت روان و سلامت اجتماعی بود. این یافته‌ها با نتایج تحقیقات کانینگهام^۴ و همکاران (۲۰۱۸)، دی‌فرانسیسکو^۵ و همکاران (۲۰۱۹)، راگلین و هانین^۶ (۲۰۰۰) و هیملستین و همکاران (۲۰۱۷) همسو بود. نتایج کانینگهام و همکاران (۲۰۱۸) نشان می‌دهد بین ورزش‌های الکترونیکی و پیامدهای مختلف سلامت جسمی-روانی و رفاه اجتماعی ارتباط وجود دارد. در این راستا نتایج تحقیق دی‌فرانسیسکو و همکاران (۲۰۱۹) نشان داد شایع‌ترین شکایت در بین ورزشکاران ورزش الکترونیکی خستگی چشم (۵۶٪) و پس از آن درد گردن و کمر (۴۲٪) می‌باشد. ورزشکاران ورزش الکترونیکی درد مچ دست (۳۶٪) و درد دست (۳۲٪) را نیز گزارش کردند. تحقیق نشان می‌دهد که چهل درصد از شرکت کنندگان در هیچ نوع تمرین بدنی شرکت نمی‌کنند. در میان بازیکنان مورد بررسی، تنها ۲ درصد به مراقبت‌های پزشکی مراجعه کرده بودند. در نتیجه بازیکنان ورزش الکترونیکی، درست مانند ورزشکاران در ورزش‌های سنتی، مستعد آسیب‌های ناشی از تمرین و فعالیت بیش از حد هستند. هیملستین و همکاران (۲۰۱۷) در تحقیق خود بیان می‌کنند مدیریت اضطراب در رقابت ورزش الکترونیک بسیار مفید است و راگلین و هانین (۲۰۰۰) در تحقیق خود از بین همه عوامل روانشناختی که تصور می‌شود بر عملکرد ورزشی تأثیر می‌گذارد، اضطراب را به عنوان مهم‌ترین عامل معرفی می‌کند. مسائل اصلی سلامتی در ورزش‌های الکترونیک شامل پیامدهای منفی سبک زندگی غیرفعال و بی‌تحرك و کاهش سطح فعالیت بدنی، اختلالات خواب، خطر ابتلا به اختلال بازی یا بازی مشکل‌ساز، قرار گرفتن در معرض محتوای نامناسب (مانند فحش، خشونت، روابط جنسی) است. محتوای بی‌پرده، تصاویر غیرواقعی، ترویج رفتارهای نفرت‌انگیز یا آسیب‌رسان و مصرف مواد مخدر از مواردی است که در بازی‌های ویدئویی وجود دارد (بانای^۷ و همکاران،

1. Himmelstein
2. going on tilt
3. handling harassment
4. Cunningham
5. DiFrancisco
6. Raglin & Hanin
7. Bányai

۲۰۱۹؛ بارلت و هریس^۱، ۲۰۰۸؛ چان^۲ و همکاران، ۲۰۲۲). در سلامت جسمانی ارائه اطلاعات موثق، آموزش و مشاوره در مورد پیامدهای منفی احتمالی بازی طولانی مدت بر بدن و توجه به سبک زندگی بازیکنان، اهمیت رعایت رژیم غذایی متعادل، ورزش و خواب مناسب، ارائه اطلاعات در مورد خطرات استفاده از محرکها می‌تواند بسیار کمک‌کننده باشد (کزاکو^۳ و همکاران، ۲۰۲۳). در سلامت روانی ارائه اطلاعات مبتنی بر شواهد در مورد خطرات خاص، آموزش و مشاوره در مورد علائم و گزینه درمان اعتیاد برای بازیکنان ورزش الکترونیکی و ارائه اطلاعات در مورد کمک‌های مورد نیاز در بازی‌ها و در طول رویدادها مهم است. آماده سازی افراد برای چگونگی روبه‌رو شدن با محتوای نامناسب و به حداقل رساندن اثرات نامطلوب بازی‌های ویدیویی می‌تواند بسیار کمک‌کننده باشد (کزاکو و همکاران، ۲۰۲۳). نیازسنجی و امکان‌سنجی ورزش‌های الکترونیکی برای مطرح شدن به عنوان یک رشته ورزشی در ایران بسیار مهم است. باید مشخص شود که در ورزش الکترونیکی چه خواسته‌هایی وجود دارد و به چه بخش‌هایی علاقه بیشتری وجود دارد. سازمان‌ها و ذینفعان حاضرند برای چه مواردی هزینه کنند و بودجه در نظر بگیرند. با توجه به یافته‌های تحقیق و چالش‌های توسعه ورزش الکترونیکی پیشنهاداتی در این بخش ارائه می‌گردد تا در صورت لزوم مورد استفاده مدیران، سازمان‌ها و افراد فعال در حوزه ورزش الکترونیکی قرار گیرد. با توجه به یافته‌ها می‌توان نتیجه گرفت رویکرد آموزشی مناسبی در کشور برای ورزش الکترونیکی وجود ندارد؛ لذا پیشنهاد می‌شود سرفصل مناسبی برای ورزش الکترونیکی در مدارس و دانشگاه تدوین و نگارش شود و دوره‌های آموزشی مناسب براساس این سرفصل برگزار شود. همچنین با توجه به یافته‌های تحقیق و وجود چالش‌های ساختاری پیشنهاد می‌شود به دلیل جوان بودن ورزش الکترونیکی از کشورهای پیشرو و موفق در حوزه ورزش الکترونیکی الگوبرداری صورت گیرد.

پیام مقاله

این پژوهش با رویکرد کیفی و اکتشافی، به شناسایی چالش‌های توسعه ورزش الکترونیکی پرداخت و نشان داد که این حوزه با شش دسته چالش اصلی (زیرساختی، اقتصادی، ساختاری، فرهنگی-اجتماعی، آموزشی و سلامتی) و شانزده چالش فرعی روبه‌روست. نتایج بیانگر ضرورت تدوین برنامه‌های مدیریتی مناسب برای رفع موانع توسعه این ورزش است.

ملاحظات اخلاقی

در این پژوهش تمامی ملاحظات اخلاقی رعایت شده است؛ مشارکت‌کنندگان با رضایت آگاهانه در مصاحبه‌ها حضور یافتند و پیش از آغاز پژوهش هدف و نحوه استفاده از داده‌ها برای آنان تشریح شد. همچنین محرمانگی اطلاعات و ناشناس ماندن هویت افراد تضمین گردید و داده‌های گردآوری شده صرفاً برای اهداف علمی و پژوهشی به کار گرفته شد.

مشارکت نویسندگان

ایده‌پردازی: احمد محمودی

جمع‌آوری داده‌ها: خالد بدر دحدوح

تحلیل داده‌ها: محمدحسین قربانی

نوشتن مقاله: خالد بدر دحدوح

بازبینی و ویرایش: محمدحسین قربانی

1. Barlett & Harris

2. Chan

3. Czakó

مرور ادبیات: خالد بدر دحدوح

مدیر پروژه: احمد محمودی

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان، این مقاله تعارض منافع ندارد.

تشکر و قدردانی

پژوهش حاضر مرهون همکاری متخصصان ورزش الکترونیک است که در تکمیل مصاحبه‌ها، کمک شایان توجهی نمودند. پژوهشگران از این همکاری صمیمانه تقدیر و تشکر می‌نمایند.

منابع

1. Asgari Gandamani, Z., Elahi, A., Asgari Ghadmani, M. (1400). The effect of the covid 19 epidemic on the electronic sports industry, the 7th national sports science student conference of Shahid Beheshti University, Tehran. <https://civilica.com/p/301138/> [In Persian].
2. Askarian, F., rahbar, M., Raghfar, H., & Saffari, M. (2021). Industry Identify of development barriers of Iran Sports. *Journal of Sport Management and Motor Behavior*, 17(34), 98-81. <https://doi.org/10.22080/jsmb.2020.14283.2871>. [In Persian].
3. Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94, 152117. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
4. Barlett, C. P., & Harris, R. J. (2008). The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women. *Sex Roles*, 59(7–8), 586–601. <https://doi.org/10.1007/s11199-008-9457-8>
5. Bousquet, J., & Ertz, M. (2021). eSports: Historical Review, Current State, and Future Challenges. In *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports* (pp. 1-24). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch001>
6. Campbell, M. J., Toth, A. J., Moran, A. P., Kowal, M., and Exton, C. (2018). eSports: a new window on neurocognitive expertise? *Prog. Brain Res.* 240, 161–174. <https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2018.09.006>
7. Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). The impact of esports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126, 106974. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106974>
8. Cote, A. C., Can, O., Foxman, M., Harris, B. C., Hansen, J., Rahman, M. W. U., & Fickle, T. (2023). The COVID season: US collegiate esports programs' material challenges and opportunities during the 2020–21 pandemic. *Games and Culture*, 18(2), 229-250. <https://doi.org/10.1177/15554120221088116>
9. 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>
10. Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport management review*, 21(1), 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>
11. Czakó, A., Király, O., Koncz, P., Yu, S. M., Mangat, H. S., Glynn, J. A., ... & Demetrovics, Z. (2023). Safer esports for players, spectators, and bettors: Issues, challenges, and policy recommendations. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 1-8. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00012>
12. 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>
13. Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). Social support in eSports: building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a highly competitive environment. In *Proceedings of the Annual*

- Symposium on Computer-Human Interaction in Play (pp. 435-447). <https://doi.org/10.1145/3116595.3116635>
14. Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing esports education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
 15. Gao, Y.-X., Wang, J.-Y., & Dong, G.-H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
 16. Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *International Journal of Gaming and Computer Mediated Simulations*, 9(2), 1–21. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3432-8.ch081>
 17. Karimi, M., majedi, N., Safari, L., & Kalhor, H. (2023). Designing a virtual business development model in the field of sports services. *Strategic Studies on Youth and Sports*, 21(58), 313-330. <https://doi.org/10.22034/ssys.2022.1783.2267> [In Persian].
 18. Ke, X., Wagner, C., & Du, H. S. (2022). Calling for information systems research on esports: An overview study. *Communications of the Association for Information Systems*, 50(1), 10. <https://doi.org/10.17705/ICAIS.05010>
 19. Keihan, S., Nikbakhsh, R., farahani, A., Safania, A. M., & Bagherian Farahabadi, M. (2021). Sports business development model with e-commerce approach. *Applied Research in Sport Management*, 10(1), 61-75. <https://doi.org/10.30473/arsm.2021.53180.3283> [In Persian].
 20. Kelly, S. J., Derrington, S., & Star, S. (2022). Governance challenges in esports: a best practice framework for addressing integrity and wellbeing issues. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 14(1), 151-168. <https://doi.org/10.1080/19406940.2021.1976812>
 21. Martinelli, J. (2018). The challenges of implementing a governing body for regulating esports. *U. Miami Int'l & Comp. L. Rev.*, 26, 499. <https://repository.law.miami.edu/umiclr/vol26/iss2/8>
 22. Meeus, A., Coenen, L., Eggermont, S., & Beullens, K. (2021). Family technoference: Exploring parent mobile device distraction from children's perspectives. *Mobile Media & Communication*, 9(3), 584–604. <https://doi.org/10.1177/2050157921991602>
 23. Murray, S., Birt, J., & Blakemore, S. (2022). eSports diplomacy: towards a sustainable 'gold rush'. *Sport in Society*, 25(8), 1419-1437. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>
 24. Nyström, A. G., Mccauley, B., Macey, J., Scholz, T., Bescombes, N., Cestino, J., ... & Törhönen, M. (2022). Current issues of sustainability in esports. *International Journal of Esports*, 1(1), 1. <https://hal.science/hal-03731255v1>
 25. Raglin, J., & Hanin, Y. (2000). Competitive anxiety and athletic performance. In Y. L. Hanin (Ed.), *Emotions in sport* (pp. 93-112). Champaign, IL: Human Kinetics. <https://psycnet.apa.org/record/1999-04265-004>
 26. Rahimizadeh, M. (2022). Strategies and outcomes of E-Commerce in the Sport Industry. *Sport Management Journal*, 13(4), 1071-1091. <https://doi.org/10.22059/jsm.2021.223562.1752> [In Persian].
 27. Rahimizadeh, M., Sajadi, S. N., Goodarzi, M., Jalali Farahani, M. A. (2018). 3-Dimensional Model of E-Commerce Development Challenges in the Sport Industry in Iran. *New Trends in Sport Management*, 6(20), 9-20. <http://ntsmj.issma.ir/article-1-1065-fa.html> [In Persian].
 28. Sabtan, B., Cao, S., & Paul, N. (2022). Current practice and challenges in coaching Esports players: An interview study with league of legends professional team coaches. *Entertainment Computing*, 42, 100481. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100481>
 29. Sarlak, S., & Kaveh, F. (2022). Explaining the challenges of educational sports in the country with emphasis on orienting students' lifestyles. *Sociology and lifestyle management*, 7(18), 125-139. <https://doi.org/20.1001.1.24237558.1399.5.2.6.4> [In Persian].
 31. Shen, C., Ratan, R., Cai, Y. D., & Leavitt, A. (2016). Do men advance faster than women? Stereotyping in video games. *Mass Communication and Society*, 5, 279-293. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12159>

32. Smithies, T. D., Toth, A. J., Conroy, E., Ramsbottom, N., Kowal, M., & Campbell, M. J. (2020). Life after esports: a grand field challenge. *Frontiers in Psychology*, 11, 883. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00883>
33. Takahashi, D. (2020). SuperData: Games Hit \$120.1 Billion in 2019, With Fortnite Topping \$1.8 Billion. *Games: Venture Beat*. Available at: <https://venturebeat.com/2020/01/02/superdata-games-hit-120-1-billion-in-2019-with-fortnite-topping-1-8-billion/>
34. Warburton, W. A., Parkes, S., & Sweller, N. (2022). Internet gaming disorder: Evidence for a risk and resilience approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(9), 1-15. <https://doi.org/10.3390/ijerph19095587>
35. Yusoff, N. H., & Yunus, Y. H. M. (2021). Male Dominant Sport: The Challenges of Esports Female Athletes. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 29(2), 1415 – 1429. <https://doi.org/10.47836/pjssh.29.2.35>