



A Comprehensive Review of Persian Articles in the Field of Esports: A Systematic Overview of Studies and Achievements

Naser Gholami¹ , ParhamJalaliChime²  

1. Department of Sport physical education, Farhangian university, Iran. E-mail: ngholami@cfu.ac.ir

2. Corresponding Author, Department of Business Management, Tehran university, Iran. E-mail: parhamjalali@ut.ac.ir

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received:

2 December 2024

Received in revised form:

12 December 2024

Accepted:

29 January 2024

Published online:

.....25 June 2022

Keywords:

*Esports,
Technological Sports,
Systematic Review,
Persian Articles*

ABSTRACT

Introduction: In recent years, numerous studies have been conducted in the field of esports in Iran, highlighting a growing interest in this domain. However, there remains a need for a systematic review to provide a comprehensive and integrated evaluation of these studies. This research adopts a systematic review approach with the objective of analyzing the status of domestic studies related to esports.

Methods: The study's statistical population consisted of 26 articles published in scientific and research journals and conferences between 2001 and 2024, extracted from reputable Persian-language academic databases. These articles were analyzed based on various dimensions, including cognitive, structural, and functional aspects.

Results: Findings reveal a significant increase in the number of esports-related studies, particularly after 2022, corresponding with the growing interest among researchers. The majority of these studies focus on management and planning areas, with most of the articles authored by experts in sports management. Additionally, many of the articles contain cohesive theoretical frameworks and primarily use quantitative methods and questionnaire tools for data collection.

Conclusion: The analysis indicates that although interest in esports is increasing, there are notable gaps in the psychological, social, and economic aspects of this field. Developing stronger theoretical frameworks, employing mixed research methods, and emphasizing interdisciplinary dimensions could enhance the quality and scope of research in this domain.

Cite this article: Gholami, N & Jalali Chime, P (2025). A Comprehensive Review of Persian Articles in the Field of Esports: A Systematic Overview of Studies and Achievements

Sport Management Journal, 56 (1), 1-20. DOI: <http://doi.org/000000000000000000>



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran, Faculty of Sport Sciences and Health.



مدیریت ورزشی



Extended Abstract

Introduction

In recent years, the landscape of esports in Iran has witnessed substantial growth, attracting the attention of both academics and industry professionals. Numerous studies have been conducted to explore various facets of this burgeoning field, reflecting a heightened interest and investment in understanding its dynamics. Despite the increasing volume of research, there remains a significant gap in comprehensive and integrated evaluations that synthesize existing findings. The primary objective of this study is to conduct a systematic review of domestic research related to esports in Iran, aiming to provide a holistic overview of the current state of knowledge, identify prevailing trends, and highlight areas requiring further investigation.

Methods

This study employs a systematic review methodology to analyze and synthesize findings from relevant research conducted between 2001 and 2024. The statistical population comprised 26 articles published in reputable scientific and research journals, as well as conference proceedings, sourced from esteemed Persian-language academic databases. The selection criteria focused on studies that explicitly addressed various dimensions of esports, including cognitive, structural, and functional aspects. Each article was meticulously examined and categorized based on its thematic focus, research design, theoretical framework, and methodological approach. Quantitative methods, particularly the use of questionnaires, were predominantly utilized in the selected studies, indicating a preference for measurable and statistically analyzable data within the esports research community in Iran.

Results

The analysis reveals a notable surge in esports-related research publications, especially post-2022, coinciding with the escalating popularity and institutional support for esports in Iran. A significant proportion of the studies concentrate on management and planning within the esports sector, suggesting a strategic emphasis on organizational and administrative dimensions. Experts in sports management predominantly authored these articles, underscoring the interdisciplinary nature of esports research that bridges traditional sports management with digital and interactive media. Additionally, many studies demonstrate robust theoretical frameworks, providing a solid foundation for empirical investigations. However, the reliance on quantitative methodologies and questionnaire-based data

collection indicates a potential limitation in capturing the nuanced and multifaceted nature of esports phenomena. The findings also highlight a concentration of research efforts in specific subdomains, with less attention given to psychological, social, and economic aspects that are equally critical to understanding the comprehensive impact of esports.

Conclusion

The systematic review underscores a growing academic interest in esports within Iran, marked by an increasing number of studies and diversified research topics. Nevertheless, the analysis identifies significant gaps in the exploration of psychological, social, and economic dimensions of esports. To advance the field, future research should aim to develop more robust and interdisciplinary theoretical frameworks that can accommodate the complex interplay of factors influencing esports. Employing mixed-methods approaches would also enhance the depth and breadth of research, allowing for a more holistic understanding of esports phenomena. Addressing these gaps will not only enrich the academic discourse but also inform policy-making and strategic planning within the esports industry, fostering sustainable growth and innovation.

Ethical Considerations

According to the research approach, in this study, all the sources used are mentioned in full and all the contents are mentioned with reference to the original source.

Funding

Based on the selected studies, eight key components of esports were identified, integrating various sub-elements related to management, consumer behavior, marketing, and psychology. These components serve as a foundation for analyzing and evaluating esports, encompassing strategic development, consumer motivation, quality of life, education and learning, marketing and advertising, business and economic development, business models, and psychological health.

Authors' contribution

All authors contributed equally to the conception, design, data collection, analysis, and interpretation of the study. Each author reviewed and approved the final manuscript, ensuring the accuracy and reliability of the reported findings.

Conflict of interest

The authors declare no conflicts of interest related to this study. There are no financial, personal, or professional affiliations that could have influenced the research outcomes.

Acknowledgments

The authors extend their gratitude to the academic institutions and libraries that provided access to the necessary databases and resources. Special thanks are also due to the peer reviewers for their valuable feedback and suggestions that enhanced the quality of this systematic review.



مدیریت ورزشی



نگاهی جامع به مقالات فارسی در عرصه ورزش‌های الکترونیک: مرور نظام‌مند مطالعات و دستاوردها

ناصر غلامی^۱، پرهام جلالی چیمه^۲ ✉

۱. گروه تربیت بدنی، دانشگاه فرهنگیان، ایران. رایانامه: ngholami@cfu.ac.ir

۲. نویسنده مسئول، گروه مدیریت بازرگانی، دانشگاه تهران، ایران. رایانامه: parhamjalali@ut.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	
تاریخ دریافت:	مقدمه: در سال‌های اخیر، پژوهش‌های متعددی در حوزه ورزش‌های الکترونیک در ایران انجام شده است که نشان‌دهنده افزایش علاقه به این حوزه است. با این حال، نیاز به یک مرور نظام‌مند برای ارائه ارزیابی جامع و یکپارچه از این تحقیقات همچنان احساس می‌شود. این پژوهش با رویکرد مرور نظام‌مند و باهدف تحلیل وضعیت پژوهش‌های داخلی مرتبط با ورزش‌های الکترونیک طراحی شده است.
تاریخ بازنگری:	
تاریخ پذیرش:	
تاریخ انتشار:	
کلیدواژه‌ها:	روش پژوهش: جامعه آماری این مطالعه شامل ۴۸ مقاله منتشرشده در نشریات و همایش‌های علمی-پژوهشی بین سال‌های ۲۰۰۱ تا ۲۰۲۴ بود که از پایگاه‌های معتبر علمی فارسی‌زبان استخراج شدند. پس از مرحله غربالگری و حذف مقالاتی که داده‌های ناکافی داشتند و یا متن مقاله با عنوان ارتباط نداشت، تعداد ۲۶ مقاله انتخاب شد. این مقالات بر اساس ابعاد مختلفی از جمله وضعیت شناختی، ساختاری و عملکردی بررسی و تحلیل شدند.
ورزش الکترونیک، ورزش فناوریانه، مرور نظام‌مند، مقالات فارسی	
	یافته‌ها: نتایج نشان می‌دهد که تعداد پژوهش‌های مرتبط با ورزش‌های الکترونیک به‌ویژه پس از سال ۲۰۲۲ به‌طور چشمگیری افزایش یافته است که با علاقه روزافزون محققان همسو است. اکثر این پژوهش‌ها بر حوزه‌های مدیریت و برنامه‌ریزی تمرکز دارند و بیشتر مقالات توسط متخصصان مدیریت ورزشی تهیه شده‌اند. علاوه بر این، بسیاری از مقالات دارای چارچوب نظری منسجم بوده و عمدتاً از روش‌های کمی و ابزار پرسشنامه برای جمع‌آوری داده‌ها استفاده کرده‌اند.
	نتیجه‌گیری: این تحلیل نشان می‌دهد که باوجود افزایش علاقه به ورزش‌های الکترونیک، خلأهای قابل توجهی در زمینه‌های روان‌شناختی، اجتماعی و اقتصادی این حوزه وجود دارد. توسعه چارچوب‌های نظری قوی‌تر، به‌کارگیری روش‌های تحقیق ترکیبی و توجه به ابعاد میان‌رشته‌ای می‌تواند به ارتقای کیفیت و گستردگی پژوهش‌های این حوزه کمک کند.

استناد: غلامی، ناصر و جلالی چیمه، پرهام. نگاهی جامع به مقالات فارسی در عرصه ورزش‌های الکترونیک: مرور نظام‌مند مطالعات و دستاوردها. نشریه مدیریت

ورزشی، ۲ (۴)، ۲۰-۲۰



IB Press

مقدمه

ورزش الکترونیک^۱ به رقابت‌های دیجیتال در قالب بازی‌های ویدیویی حرفه‌ای اشاره دارد که در آن بازیکنان یا گروه‌ها با یکدیگر به رقابت می‌پردازند (ورد، ۲۰۲۲). این نوع ورزش شامل بازی‌های مختلفی از ژانرهای متنوع مانند بازی‌های استراتژیک، تیراندازی، مبارزه‌ای و ورزشی است (کرانمر^۲ و همکاران، ۲۰۲۱). تفاوت اصلی ورزش‌های الکترونیک با بازی‌های ویدیویی غیرحرفه‌ای در سطح رقابت و آمادگی جسمانی و ذهنی بازیکنان است (پاولوس^۳ و همکاران، ۲۰۲۴). این ورزش به‌عنوان یک فعالیت جدی و حتی حرفه‌ای به رسمیت شناخته می‌شود و از رویدادهای محلی و ملی تا تورنمنت‌های بین‌المللی با مخاطبان میلیونی را در برمی‌گیرد (سوریانو^۴ و همکاران، ۲۰۲۴).

یکی از مفاهیم کلیدی در ورزش‌های الکترونیک، ساختارهای تیمی و تعاملات گروهی است. بسیاری از بازی‌های این حوزه، به مهارت‌های تیمی و همکاری بازیکنان برای پیروزی نیاز دارند (شارپه^۵ و همکاران، ۲۰۲۴). در این رقابت‌ها، همانند ورزش‌های سنتی، هر بازیکن نقش مشخصی را بر عهده دارد و باید با دیگر اعضای گروه هماهنگ عمل کند. این هماهنگی و تعاملات گروهی نیازمند تمرین‌های مستمر و دانش تاکتیکی است که می‌تواند مهارت‌های فردی بازیکنان را به سطحی بالاتر ارتقا دهد (ناگورسکی و ویمیر، ۲۰۲۰). موفقیت در ورزش‌های الکترونیک به تمرکز، تصمیم‌گیری سریع و توانایی تحلیل شرایط بستگی دارد که این ویژگی‌ها را در بازیکنان تقویت می‌کند (تروتر اوبینه و شارپر، ۲۰۲۳). بکارگیری ورزش‌های فناورانه در آموزش تربیت بدنی در بهبود مهارت‌های شناختی، افزایش کیفیت فعالیت بدنی، افزایش تعامل اجتماعی، فراگیری و ادغام مهارت‌های فناوری در تربیت بدنی و ورزش اثرگذار است (غلامی و جلالی چیمه، ۲۰۲۴).

ارزش پیشنهادی، دلیل ترجیح یک محصول نسبت به سایر محصولات توسط مشتریان است. هر ارزش پیشنهادی متشکل از بسته‌ای منتخب از محصولات یا خدمات است که نیازهای یک بخش از مشتریان را برآورده می‌کند (غلامی و همکاران، ۲۰۱۹). در سال‌های اخیر، ورزش‌های الکترونیک با تأثیرات فرهنگی و اجتماعی گسترده‌ای همراه است و در دهه‌های اخیر به یکی از بخش‌های پررونق صنعت سرگرمی تبدیل شده است (توت^۶ و همکاران، ۲۰۲۲). با افزایش محبوبیت این ورزش، تعداد استادیوم‌ها و امکانات ویژه‌ای که به میزبانی رقابت‌های بزرگ اختصاص داده می‌شود نیز در حال گسترش است (هدلاند^۷، ۲۰۲۳). در سال‌های اخیر استفاده از ورزش‌های فناورانه در آموزش تربیت بدنی و ورزش تأثیرگذاری خود را نشان داده است (غلامی و جلالی چیمه، ۲۰۲۴). همچنین، حضور گسترده حامیان مالی، سرمایه‌گذاری‌های کلان، و پوشش رسانه‌ای این رویدادها، سبب شده تا ورزش‌های الکترونیک به‌عنوان یک صنعت پردرآمد و فرصتی برای جوانان با استعداد شناخته شود (یاماناکا^۸ و همکاران، ۲۰۲۱). در کنار این

¹ Esport

² Werder

³ Cranmer

⁴ Poulus

⁵ Yani-de-Soriano

⁶ Sharpe

⁷ Nagorsky & Viemeyer

⁸ Totter, Obine & Sharpe

⁹ Golami & Jalali chimeh

¹ Toth 0

¹ Hedlund 1

¹ Yamanaka 2

موارد، چالش‌هایی مانند تعادل بین سلامت جسمی و فعالیت‌های طولانی‌مدت پشت کامپیوتر و نیز مدیریت استرس ناشی از رقابت‌های سطح بالا، از دغدغه‌های اساسی این حوزه به شمار می‌آیند (لارسن، ۲۰۲۲).

مطالعات انجام‌شده در حوزه ورزش‌های الکترونیک عمدتاً بر جنبه‌های مختلفی مانند تأثیرات روان‌شناختی (صدری، یکتیار و خدամرادپور، ۲۰۲۲، ایرج و همکاران، ۲۰۲۲، ایرج و همکاران، ۲۰۲۱)، اجتماعی (موسوی راد و اسکندری، ۲۰۲۲، ارزانی بیرگانی، بستان و ارزانی بیرگانی، ۲۰۱۶)، اقتصادی (سراب و علیپور، ۲۰۲۳)، و فیزیکی (فلاح‌تگر اوشیبی، حامی و شجاعی، ۲۰۲۲، نظری ترشیزی، میرزازاده و اکبرزاده، ۲۰۲۰، ملانوروزی و سیفی، ۲۰۲۴، نصر اصفهانی، رهبری و داستانی، ۲۰۲۳، موسوی و همکاران، ۲۰۱۹) این ورزش بر بازیکنان و جوامع تمرکز دارد. این پژوهش‌ها نشان می‌دهند که مشارکت در ورزش‌های الکترونیک می‌تواند مهارت‌های شناختی، توانایی‌های استراتژیک و هماهنگی حرکتی بازیکنان را بهبود بخشد و همچنین به افزایش تعاملات اجتماعی در میان علاقه‌مندان کمک کند (سراب و علیپور، ۲۰۲۳). در حالی که هدف اصلی ورزش‌های الکترونیک بهبود آموزش و علاقمند نمودن به ورزش است، بین سال‌های ۲۰۱۸ تا ۲۰۲۲، حرکت به سمت ایجاد نوآوری‌های بیشتر مشاهده شده است (غلامی و جلالی چیمه، ۲۰۲۴). از سوی دیگر، برخی مطالعات به چالش‌های جسمانی و روانی از جمله خستگی مفرط، مشکلات خواب و استرس ناشی از رقابت‌های سطح بالا اشاره دارند (ملانوروزی و سیفی، ۲۰۲۴، نصر اصفهانی، رهبری و داستانی، ۲۰۲۳، موسوی و همکاران، ۲۰۱۹). تحقیقات کارآفرینی و اقتصادی نیز رشد قابل‌توجه این صنعت را با افزایش مخاطبان، جذب پشتیبان‌ها، و گسترش سرمایه‌گذاری‌ها بررسی کرده‌اند و به اهمیت کارآفرینی این حوزه در سطح جهانی پرداخته‌اند (دی مور، تریر و بسومبس، ۲۰۲۰). در صنعت گردشگری ورزشی نیز، طراحی‌های فناورانه برای مدیریت یکپارچه‌سازی فعالیت‌های گردشگری و ورزشی و استفاده بهینه از فناوری‌های نوین ورزشی و نوآوری ضروری است (غلامی و همکاران، ۲۰۲۳).

در ایران نیز تحقیقات متعددی در حوزه ورزش‌های الکترونیک انجام شده است که هر یک از جنبه‌های مختلفی به بررسی این پدیده پرداخته‌اند. برخی از این مطالعات به اثرات روانی و اجتماعی ورزش‌های الکترونیک در میان جوانان اشاره داشته و به موضوعاتی نظیر افزایش تعاملات اجتماعی، بهبود مهارت‌های شناختی و حتی اثرات فرهنگی آن پرداخته‌اند (میرمحمدیان و قربانی، ۲۰۲۲). گروهی دیگر از پژوهش‌ها نیز به بررسی چالش‌های جسمانی و روانی مرتبط با این ورزش مانند خستگی، مشکلات جسمی و استرس رقابتی پرداخته‌اند (ملانوروزی و سیفی، ۲۰۲۴، نصر اصفهانی، رهبری و داستانی، ۲۰۲۳، موسوی و همکاران، ۲۰۱۹). با وجود این مطالعات، هنوز یک نگاه جامع که به همه ابعاد این حوزه در کنار هم بپردازد و به یک درک کلی و منسجم برسد، به‌طور کامل فراهم نشده است. این پژوهش با رویکرد مرور نظام‌مند به تجزیه و تحلیل مطالعات انجام‌شده می‌پردازد و تلاش می‌کند تا یک نگاه کل‌نگر و متوازن به وضعیت پژوهش‌های داخلی ارائه دهد. این رویکرد می‌تواند به شناسایی نقاط قوت، خلأهای پژوهشی و مسیرهای آتی تحقیقاتی در ورزش‌های الکترونیک کمک کند و راهنمایی ارزشمند برای پژوهشگران، سیاست‌گذاران و علاقه‌مندان این حوزه فراهم آورد.

روش‌شناسی پژوهش

این مطالعه باهدف مرور نظام‌مند مقالات منتشرشده در حوزه ورزش‌های الکترونیک طراحی شده است. روش تحقیق از نظر ماهیت کیفی، کاربردی و از نوع مطالعات ثانویه با رویکرد مرور نظام‌مند بوده است. مرور نظام‌مند روشی ساختارمند و سازمان‌یافته برای بررسی مطالعات پیشین است که به کمک آن می‌توان با تمرکز بر پرسش‌های مشخص و از طریق فرایندهای شفاف و تکرارپذیر،

¹ Larsen

² Moor, Terrien, & Besombes

³ Golami

پاسخی مبتنی بر شواهد به دست آورد (دوی و کالمن، ۲۰۲۴). این رویکرد به شناسایی، انتخاب و ارزیابی پژوهش‌های مرتبط با موضوع مطالعه کمک می‌کند و نتایج آن می‌تواند مبنای تصمیم‌گیری‌های علمی و کاربردی باشد (توسل^۲ و همکاران، ۲۰۲۴).

جامعه آماری این تحقیق شامل تمامی مقالات مرتبط با ورزش‌های الکترونیک است که در پایگاه‌های داده‌ای داخلی ایران منتشر شده‌اند. برای شناسایی و جمع‌آوری مقالات، جستجوی الکترونیکی در پایگاه‌های معتبر علمی فارسی‌زبان شامل پایگاه اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی^۳، پایگاه نشریات کشور^۴، پایگاه مجلات تخصصی نور^۵ و پرتال جامع علوم انسانی^۶ انجام شد. برای محدودسازی دامنه جستجو، معیارهای زیر اعمال شدند:

- تنها مقالات منتشر شده در نشریات معتبر داخلی مورد تأیید وزارت علوم، تحقیقات و فناوری در این مرور لحاظ شدند.
- بازه زمانی بررسی مقالات از ابتدای سال ۲۰۰۱ تا پایان ۲۰۲۴ تعیین شد.
- کلیدواژه‌های «ورزش الکترونیک»، «ای اسپورت»، «ورزش فناوریانه»، «ورزش رایانه‌ای»، «ورزش مجازی»، «ورزش دیجیتال» و «ورزش کامپیوتری» در عنوان و کلیدواژه‌های مقالات مدنظر قرار گرفت.
- مقالاتی که متن کامل آن‌ها در دسترس بود، انتخاب شدند.

با اعمال این معیارها، در ابتدا تعداد ۴۸ مقاله شناسایی گردید. پس از شناسایی اولیه در مرحله شناسایی ۸ مقاله حذف گردید (۵ مورد به دلیل تکراری بودن مقاله در پایگاه‌های مختلف، ۳ مورد به دلیل شباهت متن با وجود تفاوت در عنوان). همچنین در مرحله غربالگری در سه مرحله بر اساس عنوان و چکیده، عدم وجود داده‌های کافی و تکراری بودن و یا عدم تناسب با مفاهیم مبنایی ۱۴ مقاله در این مرحله حذف گردید که نهایتاً ۲۶ مقاله برای تحلیل نهایی انتخاب گردیدند. الگوی پریسمای انتخاب مقالات در قالب شکل شماره ۱ ارائه شده است:

1 Thwe & Kalman

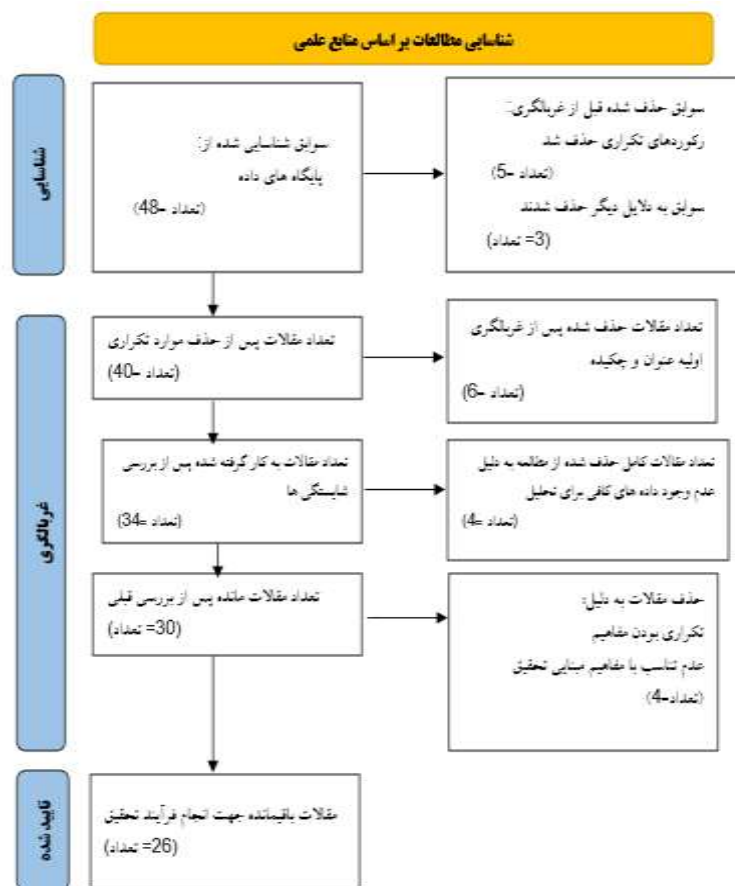
2 Tusell

3 Sd.ir

4 Mjiran.com

5 Normags.ir

6 Efsani.ir



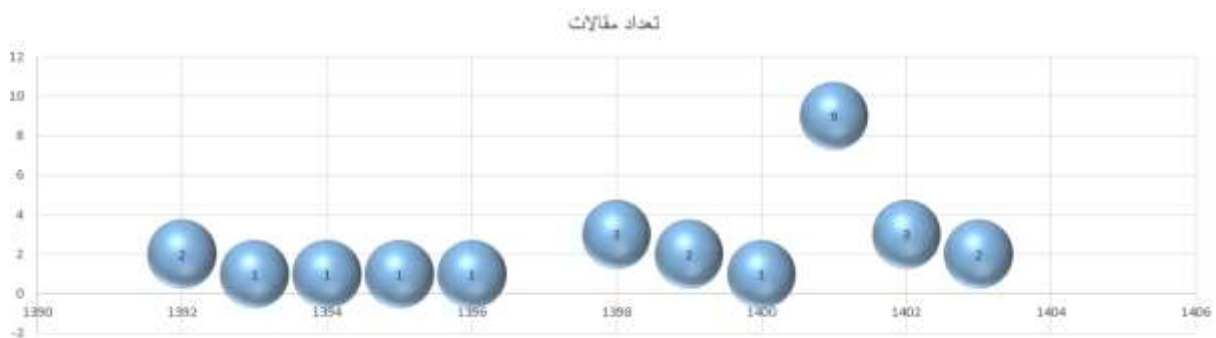
شکل شماره ۱. بررسی‌های تحقیق. منبع محاسبات محققان

در فرآیند تحلیل این مقالات، سه بُعد اصلی شامل شناختاری، ساختاری و عملکردی مورد بررسی قرار گرفتند (مصطفایی، فرزانه و هنرور، ۲۰۲۰). داده‌های مربوط به هر بُعد با استفاده از فهرست محقق ساخته استخراج شده و سپس به نرم‌افزارهای تخصصی وارد شدند. روایی فهرست داده‌ها با تأیید متخصصان مورد تأیید قرار گرفت و پایایی آن با روش مصححان و با درصد تطابق ۹۵ درصد گزارش شد.

یافته‌های پژوهش

وضعیت شناختاری مقاله‌های ورزش الکترونیک

همان‌طور که در نمودار شماره ۲ مشخص شده است درصد فراوانی انتشار مقالات منتخب در سال‌های مختلف ارائه شده است. بر این اساس می‌توان بیان نمود که بیشترین درصد مرتبط با سال ۲۰۲۲ است. می‌توان بیان نمود که بیش از ۵۰ درصد مقالات منتشر شده در ارتباط با موضوع مورد بررسی در سال‌های بعد ۲۰۲۲ بوده است. این امر نشان از توجه ویژه محققان به این موضوع تحقیقاتی در سال‌های اخیر داشته است.



شکل شماره ۲. فراوانی سال‌های انتشار مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک

جدول شماره ۱. مجلات و همایش‌های علمی مورد بررسی

فراوانی	منابع
۳	کنفرانس ملی
۳	مدیریت ارتباطات در رسانه‌های ورزشی
۳	مطالعات مدیریت ورزشی
۲	مدیریت ورزشی
۱	مدیریت ارتباط در رسانه‌های ورزشی
۱	نشریه رویکردهای نوین در مدیریت ورزشی
۱	پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی
۱	مطالعات مدیریت رفتار سازمانی در ورزش
۱	نشریه پژوهش‌های کاربردی مدیریت ورزشی
۱	فصلنامه مدیریت و توسعه ورزش
۱	نشریه مطالعات المپیک
۱	مطالعات بازاریابی ورزشی
۱	مطالعات روانشناسی ورزشی
۱	رشد و یادگیری حرکتی ورزشی
۱	روانشناسی ورزش
۱	پژوهش‌های فیزیولوژی و مدیریت در ورزش
۱	مجله علوم پزشکی رازی
۱	مجله مدیریت و رفتار سازمانی در ورزش
۱	فصلنامه روانشناسی نظامی

این گزارش به بررسی فراوانی نشریات و منابع علمی منتشرکننده مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک در ایران می‌پردازد. بر اساس داده‌های گردآوری‌شده، اطلاعاتی از مقالات و مقالات ارائه‌شده در مجلات، فصلنامه‌ها، و کنفرانس‌ها به‌دست‌آمده است. در این گزارش، سعی شده است تا میزان تمرکز و فعالیت هر یک از نشریات در زمینه ورزش الکترونیک مورد ارزیابی قرار گیرد، به‌طوری‌که مشخص شود کدام منابع علمی بیشترین علاقه را به انتشار مطالب در این حوزه دارند. داده‌ها به تفکیک نام نشریات ارائه‌شده و فراوانی مقالات منتشرشده در هر یک از آن‌ها محاسبه گردیده است. در این تحلیل، سه مقاله در همایش یا کنفرانس‌های

ملی ارائه شده است و تعداد ۲۳ مقاله در نشریات معتبر علمی پژوهشی به چاپ رسیده است. دو نشریه نیز شامل "مدیریت ارتباطات در رسانه‌های ورزشی"، و "مطالعات مدیریت ورزشی" بالاترین میزان فراوانی را در انتشار مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک داشتند. این نشریات و همایش‌ها هرکدام به‌تنهایی دارای سه مقاله در این زمینه بودند که نشان‌دهنده توجه و تمرکز آن‌ها بر موضوعات مربوط به مدیریت و ارتباطات در حوزه ورزش الکترونیک است. همچنین، برخی دیگر از نشریات مانند "مدیریت ورزشی" و "پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی" با انتشار دو مقاله، در رده‌های بعدی از نظر میزان فراوانی قرار گرفتند. این نتایج می‌تواند به محققان، اساتید و علاقه‌مندان به ورزش الکترونیک کمک کند تا منابع علمی معتبر و نشریاتی که توجه بیشتری به این حوزه دارند را شناسایی کنند و برای بهبود تحقیقات خود به این منابع رجوع نمایند. همچنین، این تحلیل به مدیران نشریات و سردبیران کمک می‌کند تا با شناخت نیازهای محققان و روند رشد ورزش الکترونیک در ایران، برنامه‌ریزی مناسبی برای توسعه و انتشار مقالات مرتبط در نشریات خود داشته باشند و حمایت بیشتری از پژوهش‌های این حوزه نمایند.

بر اساس داده‌های جمع‌آوری شده از مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک، این تحلیل به بررسی ویژگی‌های نویسندگان، حوزه‌های تخصصی، وابستگی دانشگاهی، و پایگاه‌های داده مورد استفاده می‌پردازد (جدول شماره ۲). نتایج نشان می‌دهد که بیشتر مقالات با مشارکت سه نویسنده (۵۰ درصد) نوشته شده‌اند و پس از آن، مقالات با دو نویسنده (۳۱ درصد) و چهار نویسنده (۱۵ درصد) قرار دارند. این امر بیانگر تمایل به کار گروهی در نگارش مقالات علمی مرتبط با این حوزه است. وجود یک مقاله با تنها یک نویسنده نیز نشان‌دهنده حضور مقالات انفرادی در این مجموعه است، اما تعداد آن نسبت به دیگر مقالات کمتر است.

در زمینه جنسیت نویسندگان، توزیع جنسیتی نسبتاً متوازن است. ۳۳ نفر از نویسندگان زن و ۳۷ نفر از نویسندگان مرد بوده‌اند. این تعادل نسبی در حضور زنان و مردان به‌عنوان نویسندگان مقالات علمی، نشان‌دهنده رشد مشارکت زنان در عرصه تحقیقات علمی است. اگرچه ممکن است بر اساس داده‌های این مجموعه نمی‌توان نتیجه‌گیری کاملی در این زمینه داشت، اما افزایش تعداد نویسندگان زن می‌تواند نشانه‌ای از حرکت جامعه علمی به سمت مشارکت بیشتر جنسیتی باشد.

از نظر رشته تخصصی نویسنده مسئول، اکثر نویسندگان دارای تخصص در رشته مدیریت ورزشی هستند که با ۱۷ مقاله (حدود ۶۵ درصد) نشان‌دهنده تمرکز اصلی پژوهش‌ها بر روی این حوزه است. رشته‌های تربیت بدنی، رفتار حرکتی، روانشناسی، و فناوری اطلاعات سلامت نیز به ترتیب در جایگاه‌های بعدی قرار دارند. این امر نشان می‌دهد که تحقیقات مرتبط با ورزش الکترونیک بیشتر توسط متخصصان مدیریت ورزشی هدایت می‌شود، که شاید به دلیل نیاز به مدیریت و سازمان‌دهی در این حوزه نوظهور است. سایر تخصص‌ها مانند روانشناسی و فناوری اطلاعات سلامت نیز در این زمینه حضور دارند، اما با درصد‌های کمتری که نشان‌دهنده جنبه‌های مکمل در تحقیقات این حوزه است.

وابستگی دانشگاهی نویسندگان نیز نشان می‌دهد که بیشترین تعداد نویسندگان از دانشگاه آزاد اسلامی هستند، که ۱۳ مقاله را شامل می‌شود. این میزان حضور دانشگاه آزاد در مقالات علمی ممکن است به دلیل تعداد بالای دانشجویان و محققان این دانشگاه باشد که در زمینه ورزش الکترونیک تحقیق می‌کنند. دانشگاه پیام نور با سه مقاله و سایر دانشگاه‌های دولتی و پژوهشی با ۱۰ مقاله در رتبه‌های بعدی قرار دارند. این آمار نشان می‌دهد که دانشگاه‌های مختلفی در ایران به تحقیقات در حوزه ورزش الکترونیک می‌پردازند و از دیدگاه‌های مختلف به این موضوع نگاه می‌کنند.

در نهایت، بررسی پایگاه‌های داده مورد استفاده نشان می‌دهد که مقالات عمدتاً از چهار پایگاه 'Noormags'، 'Sid'، 'Ensani' و 'Magiran' استخراج شده‌اند و هر یک از این پایگاه‌ها بین 6 تا 8 مقاله را پوشش می‌دهند. 'Ensani' با داشتن 8 مقاله، بیشترین فراوانی را دارد. این موضوع بیانگر منابع علمی پراکنده در چندین پایگاه داده داخلی است که هر کدام به انتشار مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک کمک می‌کنند. همچنین، این نتایج حاکی از آن است که پژوهشگران برای دسترسی به اطلاعات خود به پایگاه‌های مختلفی رجوع می‌کنند که هر کدام دیدگاه و اطلاعات متفاوتی از این حوزه را ارائه می‌دهند. این تنوع در پایگاه‌های داده مورد استفاده، احتمالاً نشان‌دهنده اهمیت چندوجهی و میان‌رشته‌ای بودن موضوع ورزش الکترونیک در تحقیقات علمی ایران است.

جدول شماره ۲. ویژگی‌های پژوهش‌های مرتبط با ورزش الکترونیک در مقالات منتخب

ویژگی	توضیحات				
	تعداد نویسندگان	۱ نفر	۲ نفر	۳ نفر	۴ نفر
فراوانی	۱	۸	۱۳	۴	
جنسیت	زن			مرد	
فراوانی	۳۳			۳۷	
رشته تخصصی نویسنده مسئول	تربیت بدنی	رفتار حرکتی	روانشناسی	فناوری اطلاعات سلامت	مدیریت ورزشی
فراوانی	۴	۳	۱	۱	۱۷
وابستگی دانشگاهی	دانشگاه آزاد اسلامی	دانشگاه پیام نور		دانشگاه دولتی و پزشکی	
فراوانی	۱۳	۳			۱۰
پایگاه داده	Ensani	Sid	Noormags	Magiran	
فراوانی	۸	۶	۶		۶

وضعیت ساختاری مقاله‌های ورزش الکترونیک

جدول شماره ۳، ویژگی‌های ساختاری چکیده پژوهش‌های مرتبط با ورزش الکترونیک را در مقالات منتخب نشان می‌دهد و بر بخش‌های مختلف چکیده از جمله زمینه و هدف، روش، یافته‌ها، نتیجه‌گیری و چکیده انگلیسی تمرکز دارد. تحلیل این جدول نشان می‌دهد که تقریباً تمامی مقالات به‌طور کامل به ارائه بخش‌های اصلی چکیده پایبند هستند. از مجموع ۲۶ مقاله بررسی شده، تمامی آن‌ها دارای بخش‌های "زمینه و هدف" و "نتیجه‌گیری" هستند، که این امر نشان می‌دهد محققان در مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک به‌طور دقیق به تعریف مسئله و هدف پژوهش و همچنین ارائه جمع‌بندی و نتایج نهایی اهمیت می‌دهند. ارائه هدف و نتیجه‌گیری، نشان‌دهنده ساختار استاندارد و هدفمند چکیده‌ها در مقالات این حوزه است که کمک می‌کند تا خوانندگان بتوانند درک روشنی از مسیر تحقیق و نتیجه‌گیری‌ها داشته باشند. در بخش "روش" و "یافته‌ها"، تنها یک مقاله از استاندارد ساختاری چکیده پیروی نکرده است و فاقد توضیحات مرتبط با روش یا یافته‌ها است. این عدم حضور اندک ممکن است به دلیل محدودیت‌هایی در فضای چکیده یا هدف خاص نویسنده در ارائه اطلاعات کلی باشد. با این حال، حضور روش و یافته‌ها در ۲۵ مقاله دیگر، نشان می‌دهد که ارائه دقیق مراحل و نتایج تحقیق برای محققان اهمیت بالایی دارد و اغلب سعی می‌شود تا این بخش‌ها به‌صورت شفاف در چکیده مقالات گنجانده شوند. ارائه این اطلاعات به مخاطبان کمک می‌کند تا به‌سرعت با رویکردهای به‌کارگرفته‌شده در تحقیق و نتایج به‌دست‌آمده آشنا شوند و تصمیم بگیرند که آیا مقاله برای مطالعه بیشتر مناسب است یا خیر. در خصوص بخش "چکیده انگلیسی"، ۱۸ مقاله از این امکان برخوردارند و ۸ مقاله فاقد آن هستند. وجود چکیده انگلیسی، به‌ویژه در مقالات علمی که در سطح بین‌المللی منتشر می‌شوند، اهمیت دارد، زیرا به خوانندگان و محققان غیرفارسی‌زبان امکان دسترسی به محتوای پژوهش را می‌دهد. اینکه حدود یک‌سوم مقالات بررسی‌شده فاقد چکیده انگلیسی هستند، ممکن است به دلیل انتشار مقالات در مجلاتی باشد که در سطح داخلی و ملی فعالیت می‌کنند و نیازی به چکیده انگلیسی ندارند. با این وجود، افزایش حضور چکیده انگلیسی می‌تواند به توسعه دامنه دسترسی پژوهش‌ها و افزایش ارجاعات علمی بین‌المللی کمک کند. در مجموع، این داده‌ها نشان می‌دهد که ساختار چکیده مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک از انسجام و استاندارد مشخصی برخوردار است. تقریباً تمامی مقالات دارای بخش‌های اصلی مانند زمینه و هدف، روش، یافته‌ها، و نتیجه‌گیری هستند که نشان‌دهنده اهمیت بالای ارائه اطلاعات جامع و مختصر در چکیده مقالات است. وجود چکیده انگلیسی در بیش از دو سوم مقالات نیز نشان‌دهنده تمایل برخی محققان به انتشار یافته‌های خود در سطح گسترده‌تر و بین‌المللی است، هرچند که در برخی موارد چکیده انگلیسی در نظر گرفته نشده است. این تحلیل ساختاری از چکیده‌ها می‌تواند به بهبود کیفیت ارائه اطلاعات در مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک کمک کند و راهنمایی برای محققانی باشد که قصد دارند مقالات خود را با ساختاری استاندارد و قابل‌درک ارائه دهند.

جدول شماره ۳. ویژگی‌های ساختاری چکیده پژوهش‌های مرتبط با ورزش الکترونیک در مقالات منتخب

گزینه‌ها	زمینه و هدف	روش	یافته‌ها	نتیجه‌گیری	چکیده انگلیسی
دارد	۲۶	۲۵	۲۵	۲۶	۱۸
ندارد	۰	۱	۱	۰	۸

جدول شماره ۴ نشان می‌دهد که از میان مقالات بررسی‌شده در زمینه ورزش الکترونیک، ۱۷ مقاله (۶۵ درصد) دارای بخش مبانی نظری هستند، درحالی‌که ۹ مقاله (۳۵ درصد) این بخش را ندارند. این تفاوت ممکن است به دلیل نوع پژوهش‌ها و

رویکردهای محققان باشد؛ مقالاتی که دارای مبانی نظری هستند، احتمالاً تمرکز بیشتری بر چارچوب‌های نظری و پشتوانه‌های علمی دارند، که به تقویت اعتبار علمی پژوهش کمک می‌کند. در مقابل، عدم وجود مبانی نظری در برخی مقالات ممکن است نشان‌دهنده تحقیقات تجربی یا عملی باشد که به جای تأکید بر مبانی نظری، بیشتر به روش‌ها و نتایج تحقیق پرداخته‌اند. این الگو نشان‌دهنده تنوع در روش‌شناسی مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک است.

جدول شماره ۴. ویژگی‌های مبانی نظری پژوهش‌های مرتبط با ورزش الکترونیک در مقالات منتخب

مبانی نظری	گزینه‌ها
۱۷	دارد
۹	ندارد

همچنین، جدول شماره ۵ به تحلیل ویژگی‌های روش‌شناسی مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک پرداخته و به بررسی جزئیات مختلفی مانند نرم‌افزارهای استفاده‌شده، سطح بررسی، نوع مقاله، جامعه هدف، ماهیت، و ابزار جمع‌آوری داده‌ها اختصاص دارد. نتایج نشان می‌دهد که بیشتر مقالات بررسی‌شده فاقد استفاده از نرم‌افزارهای خاص برای تحلیل داده‌ها هستند، به طوری که ۹ مقاله از مجموع ۲۶ مقاله فاقد ذکر نرم‌افزار بوده و فقط تعداد محدودی از نرم‌افزارهای خاصی مانند SPSS، Amos، Maxqda، و Smart PLS استفاده کرده‌اند. این موضوع می‌تواند نشان‌دهنده ساده‌سازی تحلیل داده‌ها یا تمرکز بیشتر بر جمع‌آوری داده‌ها در این حوزه باشد SPSS با ۱۰ مورد استفاده، پراستفاده‌ترین نرم‌افزار در میان مقالات بوده که نشان‌دهنده تمایل محققان به استفاده از این ابزار تحلیل آماری در پژوهش‌های ورزشی است. در زمینه سطح بررسی مقالات، بیشتر مطالعات در سطح شهر و ملی انجام شده‌اند، به طوری که ۱۳ مقاله با تمرکز بر شهر و ۹ مقاله در سطح ملی به پژوهش پرداخته‌اند. تعداد کمی از مقالات (۳ مقاله) به سطح بین‌المللی توجه داشته‌اند و تنها یک مقاله به بررسی استانی پرداخته است. این آمار نشان‌دهنده تمرکز بیشتر پژوهش‌ها بر مسائل محلی و ملی است که به نیازهای خاص جامعه ورزشی ایران پاسخ می‌دهد، اما هم‌زمان بیانگر کمبود مطالعات در سطح بین‌المللی است که می‌تواند در آینده به رشد و توسعه این حوزه کمک کند. از نظر نوع مقاله، بخش بزرگی از مقالات (۲۰ مقاله) در دسته کاربردی قرار دارند که حاکی از تمرکز پژوهش‌ها بر جنبه‌های عملیاتی و کاربردی ورزش الکترونیک است. همچنین، ۳ مقاله به عنوان پژوهش‌های توسعه‌ای و ۳ مقاله دیگر به عنوان پژوهش‌های بنیادی طبقه‌بندی شده‌اند. این ترکیب نشان می‌دهد که پژوهش‌های ورزش الکترونیک در ایران بیشتر به سمت استفاده‌های کاربردی هدایت شده‌اند و کمتر به توسعه یا مبانی نظری می‌پردازند. در خصوص جامعه هدف، بیشتر مقالات (۱۴ مقاله) به مصرف‌کنندگان نهایی به عنوان جامعه آماری خود توجه کرده‌اند. ۱۰ مقاله نیز به بررسی ورزشکاران پرداخته‌اند و تنها ۲ مقاله از اسناد و مقالات به عنوان جامعه آماری استفاده کرده‌اند. این الگو نشان‌دهنده تمرکز محققان بر افرادی است که مستقیماً درگیر ورزش الکترونیک هستند، به ویژه مصرف‌کنندگان نهایی که می‌تواند نشانگر علاقه به رفتار و نیازهای مصرف‌کنندگان در این حوزه باشد.

در زمینه ماهیت مقالات، ۱۷ مقاله به طور خاص کمی بوده‌اند، در حالی که ۷ مقاله به صورت کیفی و ۲ مقاله با رویکرد ترکیبی انجام شده‌اند. غلبه رویکرد کمی در این پژوهش‌ها ممکن است به دلیل نیاز به نتایج قابل اندازه‌گیری و تحلیل‌های آماری باشد که در پژوهش‌های ورزشی رایج است. از سوی دیگر، روش‌های کیفی و ترکیبی نیز در برخی مطالعات مورد استفاده قرار گرفته‌اند که نشان‌دهنده توجه به عمق و تفسیر داده‌ها در برخی مقالات است.

ابزار جمع‌آوری داده‌ها نیز متنوع است. پرسشنامه‌ها با 16 مورد، پرکاربردترین ابزار بوده‌اند و پس از آن، مصاحبه و مطالعات کتابخانه‌ای با 4 مورد هرکدام قرار دارند. همچنین، در 2 مقاله از روش‌های ترکیبی استفاده شده است. این الگو نشان می‌دهد که محققان تمایل زیادی به استفاده از ابزارهای پرسشنامه‌ای برای جمع‌آوری داده‌ها دارند که می‌تواند به دلیل سهولت در اجرا و تحلیل آن‌ها باشد. به‌طور کلی، این جدول بازتاب‌دهنده تنوع روش‌شناسی در مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک است، اما در عین حال، توجه غالب به تحلیل‌های کمی و روش‌های کاربردی را نشان می‌دهد.

جدول شماره ۵. ویژگی‌های روش‌شناسی مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک در مقالات منتخب

ویژگی	توضیحات					
	عدم ارائه نرم افزار	PASS	SPSS	Amos	Maxqda	Smart pls
فراوانی	۹	۲	۱۰	۲	۲	۱
سطح بررسی	استانی	شهر	بین‌المللی	ملی		
فراوانی	۱	۱۳	۳	۹		
نوع مقاله	کاربردی	توسعه‌ای	بنیادی			
فراوانی	۲۰	۳	۳			
جامعه هدف	اسناد و مقالات	ورزشکاران	مصرف‌کنندگان نهایی			
فراوانی	۲	۱۰	۱۴			
ماهیت	کمی	کیفی	ترکیبی			
فراوانی	۱۷	۷	۲			
ابزار جمع‌آوری داده‌ها	ترکیبی	مصاحبه	مطالعات کتابخانه‌ای	پرسشنامه		
فراوانی	۲	۴	۴	۱۶		

وضعیت عملکردی مقاله‌های ورزش الکترونیک

جدول شماره 6 به بررسی دسته‌بندی موضوعی مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک در مقالات منتخب پرداخته است و نشان می‌دهد که موضوعات مختلفی در این حوزه مورد توجه محققان قرار گرفته‌اند. بیشترین تعداد مقالات در زمینه "اثرات انگیزشی بازی ورزشی" است که 7 مقاله را شامل می‌شود. این امر نشان‌دهنده اهمیت انگیزه و تأثیرات روان‌شناختی بازی‌های ورزشی الکترونیک بر روی کاربران است و نشان می‌دهد که پژوهشگران به دنبال فهم عوامل انگیزشی هستند که کاربران را به سوی این نوع بازی‌ها جذب می‌کنند. درک این انگیزه‌ها می‌تواند برای توسعه‌دهندگان بازی و متخصصان حوزه بازاریابی ورزشی الکترونیک نیز مفید باشد.

موضوع "بازاریابی ورزش‌های الکترونیک" نیز با 4 مقاله، دومین موضوع پرتکرار در میان مقالات منتخب است. این توجه می‌تواند بیانگر رشد صنعت ورزش‌های الکترونیک و نیاز به راهکارهای بازاریابی در این حوزه باشد. با افزایش تعداد بازیکنان و رقابت‌های ورزش الکترونیک، بازاریابان و محققان به دنبال استراتژی‌هایی برای بهبود تبلیغات و افزایش درآمد در این صنعت

هستند. همچنین، توجه به موضوع "کسب‌وکار ورزش الکترونیک" با 4 مقاله، نشان‌دهنده اهمیت اقتصادی این صنعت است و اینکه محققان به دنبال شناسایی فرصت‌ها و چالش‌های کسب‌وکارهای مرتبط با ورزش‌های الکترونیک هستند.

سایر موضوعات نیز، از جمله "عوامل مؤثر بر ورزش الکترونیک" با 5 مقاله و "تأثیرات ورزش الکترونیک" با 2 مقاله، بیانگر تنوع دیدگاه‌ها در این حوزه است. مقالاتی که به "مدیریت و راهبرد ورزش الکترونیک" و "کارکردهای ورزش الکترونیک" پرداخته‌اند نیز، هرچند به تعداد کمتری، اما به مسائل مدیریتی و نقش این نوع ورزش در زندگی افراد پرداخته‌اند. در نهایت، تنها یک مقاله به موضوع "رضایت از ورزش‌های الکترونیک" اختصاص یافته است که نشان می‌دهد این جنبه کمتر مورد توجه بوده است. این تقسیم‌بندی‌ها حاکی از آن است که محققان در حوزه ورزش الکترونیک به موضوعات متنوعی می‌پردازند، اما برخی جنبه‌ها مانند انگیزه و بازاریابی، توجه بیشتری را به خود جلب کرده‌اند.

جدول شماره ۶. دسته‌بندی موضوعی مقالات مرتبط با ورزش الکترونیک در مقالات منتخب

فراوانی	دسته‌بندی موضوعی مقالات
۷	اثرات انگیزشی بازی ورزشی
۴	بازاریابی ورزش‌های الکترونیک
۲	تأثیرات ورزش الکترونیک
۱	رضایت از ورزش‌های الکترونیک
۵	عوامل مؤثر بر ورزش الکترونیک
۲	مدیریت و راهبرد ورزش الکترونیک
۱	کارکردهای ورزش الکترونیک
۴	کسب‌وکار ورزش الکترونیک

نهایتاً بر اساس اجزای فرعی استخراجی از مقالات مورد مطالعه نهایتاً اجزای اصلی با ترکیب این مؤلفه‌ها شناسایی گردید که در قالب جدول شماره ۷ نمایش داده شده است.

جدول شماره ۷. استخراج اجزای اصلی و فرعی بر اساس مقالات منتخب

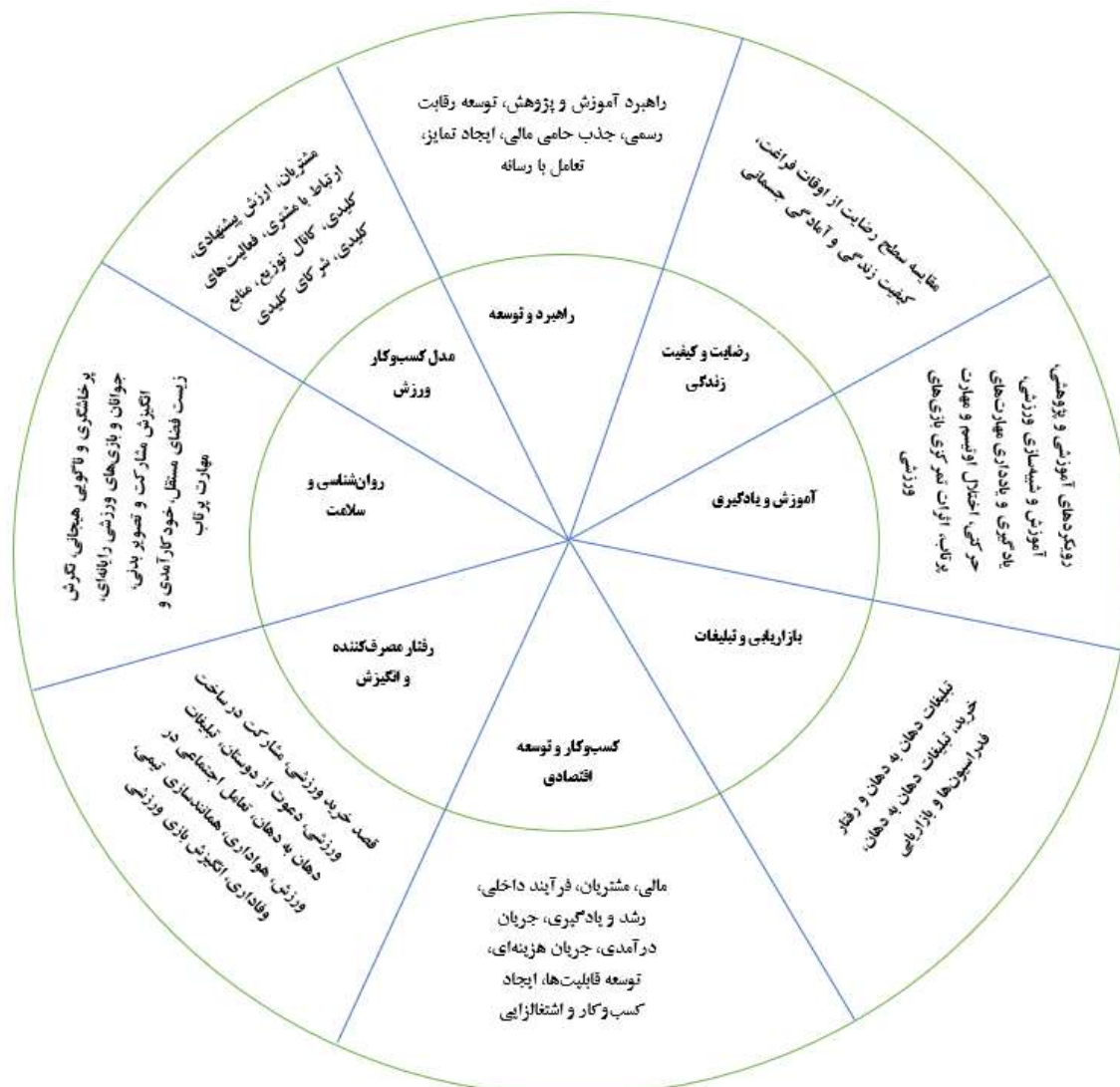
منابع	اجزای فرعی	اجزای اصلی
حسنی و همکاران (۲۰۲۳)	راهبرد آموزش و پژوهش، توسعه رقابت رسمی، جذب حامی مالی، ایجاد تمایز، تعامل با رسانه	راهبرد و توسعه ورزش الکترونیک
قربانی (۲۰۲۲)، یوسفی و همکاران (۲۰۱۳)، میرمحمدیان و قربانی (۲۰۲۲)، قبادی و همکاران (۲۰۱۴)، پارسا معر و حدت (۲۰۱۳)	قصد خرید ورزشی، مشارکت در ساخت ورزشی، دعوت از دوستان، تبلیغات دهان‌به‌دهان، تعامل اجتماعی در ورزش، هواداری، همانندسازی تیمی، وفاداری، انگیزش بازی ورزشی	رفتار مصرف‌کننده و انگیزش در ورزش الکترونیک

اثرات ورزش الکترونیک در رضایت و کیفیت زندگی	مقایسه سطح رضایت از اوقات فراغت، کیفیت زندگی و آمادگی جسمانی	صدری، یکتایار و خدامرادپور (۲۰۲۲)، ایرج و همکاران (۲۰۲۲)، ایرج و همکاران (۲۰۲۱)
آموزش و یادگیری در ورزش الکترونیک	رویکردهای آموزشی و پژوهشی، آموزش و شبیه‌سازی ورزشی، یادگیری و یادداری مهارت‌های حرکتی، اختلال اوتیسم و مهارت پرتاب، اثرات تمرکزی بازی‌های ورزشی	موسوی راد و اسکندری (۲۰۲۲)، ارزانی ارزانی بیرگانی، بستان و ارزانی بیرگانی (۲۰۱۶)، جزینی و لطفی (۲۰۱۷)، جعفری عابدان زاده و صائمی (۲۰۱۹)، آگیلار وفایی (۲۰۱۵)
بازاریابی و تبلیغات ورزش الکترونیک	تبلیغات دهان‌به‌دهان و رفتار خرید، تبلیغات دهان‌به‌دهان، فدراسیون‌ها و بازاریابی	عبدالملکی، خدایاری و شریعتی (۲۰۲۱)، عبدالملکی (۲۰۲۰)، فیض آبادی و ناظمی (۲۰۲۴)
کسب‌وکار و توسعه اقتصادی ورزش الکترونیک	مالی، مشتریان، فرآیند داخلی، رشد و یادگیری، جریان درآمدی، جریان هزینه‌ای، توسعه قابلیت‌ها، ایجاد کسب‌وکار و اشتغالزایی	خلیفه (۲۰۲۲)، بنار، سعیدی و خسروی (۲۰۲۲)
مدل کسب‌وکار ورزش الکترونیک	مشتریان، ارزش پیشنهادی، ارتباط با مشتری، فعالیت‌های کلیدی، کانال توزیع، منابع کلیدی، شرکای کلیدی	سراب و علیپور (۲۰۲۳)
روان‌شناسی و سلامت در ورزش الکترونیک	پرخاشگری و ناگویی هیجانی، نگرش جوانان و بازی‌های ورزشی رایانه‌ای، انگیزش مشارکت و تصویر بدنی، زیست فضای مستقل، خودکارآمدی و مهارت پرتاب	فلاحتگر اوشیبی، حامی و شجاعی (۲۰۲۲)، نظری ترشیزی، میرزازاده و اکبرزاده (۲۰۲۰)، ملانوروزی و سیفی (۲۰۲۴)، نصر اصفهانی، رهبری و داستانی (۲۰۲۳)، موسوی و همکاران (۲۰۱۹)

بر اساس مطالعات منتخب، نهایتاً هشت جزء اصلی در ورزش الکترونیک شناسایی شد که با ترکیب اجزای فرعی مختلف استخراج شده‌اند. این اجزا به‌عنوان پایه‌ای برای تحلیل و ارزیابی ورزش‌های الکترونیک عمل می‌کنند و ابعاد مختلفی از مدیریت، رفتار مصرف‌کننده، بازاریابی و روان‌شناسی را در برمی‌گیرند. در جدول شماره ۷، این اجزا همراه با زیرمجموعه‌های مرتبط و منابع آن‌ها آمده است.

- راهبرد و توسعه: این جزء اصلی بر اهمیت برنامه‌ریزی و توسعه در ورزش‌های الکترونیک تأکید دارد. از طریق «راهبرد آموزش و پژوهش»، توسعه رقابت رسمی، جذب حامی مالی و تعامل با رسانه‌ها، ورزش الکترونیک می‌تواند به تقویت زیرساخت‌ها و گسترش مخاطبین بپردازد. این مؤلفه‌ها از پژوهش حسنی و همکاران (۲۰۲۳) استخراج شده و نقشی اساسی در بهبود جایگاه ورزش الکترونیک دارند.
- رفتار مصرف‌کننده و انگیزش: این بخش به رفتارهای مختلف مصرف‌کننده، از جمله قصد خرید، مشارکت در ورزش، و تبلیغات دهان‌به‌دهان می‌پردازد. این موارد تأثیر زیادی در افزایش مشارکت و وفاداری هواداران دارند و به‌عنوان ابزارهایی برای افزایش انگیزش مصرف‌کننده نیز عمل می‌کنند. تحقیقات قربانی (۲۰۲۲) و سایرین، این مؤلفه‌ها را تحلیل کرده‌اند و بر اهمیت آن‌ها در حفظ تعاملات اجتماعی و تقویت انگیزه تأکید دارند.
- رضایت و کیفیت زندگی: تمرکز این جزء بر تأثیر ورزش‌های الکترونیک بر رضایت از اوقات فراغت و بهبود کیفیت زندگی است. یافته‌های صدری، یکتایار و خدامرادپور (۲۰۲۲) نشان می‌دهد که ورزش‌های الکترونیک می‌توانند بر جنبه‌های جسمانی و روانی زندگی افراد تأثیر مثبت بگذارند.

- آموزش و یادگیری: این جزء، به فرآیندهای یادگیری، شبیه‌سازی‌های ورزشی و تأثیرات این شبیه‌سازی‌ها بر یادگیری مهارت‌های حرکتی می‌پردازد. یافته‌های ارزانی بیرگانی، بستان و ارزانی بیرگانی (۲۰۱۶) و سایر پژوهش‌ها حاکی از آن است که این فرآیندها در توسعه مهارت‌های فیزیکی و ذهنی، حتی در افرادی با اختلالات خاص مثل اوتیسم، نقش مهمی دارند.
 - بازاریابی و تبلیغات: این عنصر به اهمیت تبلیغات و نحوه تأثیرگذاری بر رفتار خرید در ورزش‌های الکترونیک می‌پردازد. تبلیغات دهان‌به‌دهان و مشارکت فدراسیون‌ها در بازاریابی می‌تواند باعث افزایش درآمد و توجه بیشتر به این حوزه شود. پژوهش‌های عبدالملکی، خدایاری و شریعتی (۲۰۲۱) اهمیت این مؤلفه‌ها را در ایجاد تعاملات اقتصادی و اجتماعی مشخص می‌کند.
 - کسب‌وکار و توسعه اقتصادی: این جزء بر ابعاد مختلف توسعه اقتصادی، از جمله جریان‌های درآمدی و هزینه‌ای، توسعه قابلیت‌ها و ایجاد کسب‌وکارهای مرتبط با ورزش الکترونیک تمرکز دارد. این عناصر نه تنها برای پایداری اقتصادی ورزش الکترونیک حیاتی هستند، بلکه به ایجاد فرصت‌های اشتغال نیز کمک می‌کنند (خلیفه، ۲۰۲۲).
 - مدل کسب‌وکار ورزش الکترونیک: تمرکز این بخش بر ابعاد مشتریان، ارزش پیشنهادی، کانال‌های توزیع و منابع کلیدی است. سراب و علیپور (2023) تأکید کرده‌اند که این عناصر می‌توانند مدل‌های کسب‌وکاری پایداری برای سازمان‌های ورزش الکترونیک ایجاد کنند.
 - روان‌شناسی و سلامت: این جزء به تأثیرات روان‌شناختی و اجتماعی ورزش‌های الکترونیک می‌پردازد و بر نگرش جوانان، پرخاشگری، و انگیزش در این ورزش‌ها تمرکز دارد. پژوهش‌های فلاحتگر اوشیبی، حامی و شجاعی (۲۰۲۲) نشان می‌دهند که این عوامل می‌توانند به شکل‌دهی رفتارها و سلامت روانی بازیکنان کمک کنند.
- این اجزای اصلی و فرعی باهم، چارچوبی جامع برای مطالعه و بهبود ورزش‌های الکترونیک ارائه می‌دهند و راهنمایی برای محققان و برنامه‌ریزان در این زمینه فراهم می‌کنند. نهایتاً اجزای اصلی و فرعی مطرح‌شده در ارتباط با ورزش الکترونیک در مقالات منتخب در قالب شکل شماره ۲ ارائه شده است:



شکل شماره ۲. اجزای اصلی و فرعی استخراجی از مقالات منتخب

بحث و نتیجه‌گیری

همان‌طور که بیان گردید، ورزش‌های الکترونیک به‌عنوان یک فعالیت حرفه‌ای و جدی در سطح جهانی، شامل رقابت‌های متنوعی از بازی‌های استراتژیک تا تیراندازی و مبارزه‌ای است که نیازمند آمادگی جسمانی و ذهنی بالایی از بازیکنان است. این رقابت‌ها بر مهارت‌های تیمی و تعاملات گروهی تأکید دارند و موفقیت در آن‌ها وابسته به تمرکز، تصمیم‌گیری سریع و تحلیل شرایط است. به‌علاوه، ورزش‌های الکترونیک به‌عنوان یک صنعت پردرآمد با تأثیرات فرهنگی و اجتماعی گسترده، به رشد و گسترش استادیوم‌ها و امکانات ویژه منجر شده و با جذب سرمایه‌گذاری‌ها و حمایت‌های مالی، فرصتی برای کارآفرینی در ورزشی و یا کارآفرینی از طریق ورزش برای علاقه‌مندان حوزه کارآفرینی ورزشی ایجاد می‌کند و همچنین فرصتی برای جوانان بااستعداد در حوزه ورزش‌های

الکترونیک فراهم می‌آورد تا اوقات فراغت خود را با تمرکز بر یک فعالیت سالم و هدفمند در فضای مجازی دنبال کنند. مطالعات در این حوزه به بررسی جنبه‌های روان‌شناختی، اجتماعی و اقتصادی می‌پردازند، درحالی‌که چالش‌های جسمانی و روانی نیز به‌عنوان دغدغه‌های اصلی مطرح هستند. همچنین این نگرانی جدی وجود دارد که آیا تشویق افراد به‌ویژه کودکان، نوجوانان و جوانان به سمت ورزش‌های الکترونیک اثر منفی تعلیم و تربیتی و همچنین تأثیر منفی بر سلامت جسمی و روحی نمی‌گذارد؟ آیا بر روابط عاطفی بین اعضای خانواده‌ها تأثیر منفی ندارد؟ چگونه می‌توان تأثیرات منفی ورزش‌های الکترونیک را کنترل نمود و از تأثیرات مثبت آن بهره‌مند شد؟ باوجود پژوهش‌های متعدد در ایران، نیاز به یک نگاه جامع و کل‌نگر به‌تمامی ابعاد این حوزه حس می‌شود. این تحقیق با رویکرد مرور نظام‌مند، به تجزیه و تحلیل وضعیت پژوهش‌های داخلی پرداخته و می‌تواند به شناسایی نقاط قوت، ضعف، شکاف‌های تحقیقاتی و مسیرهای آینده‌پژوهشی در حوزه ورزش‌های الکترونیک کمک کند.

یافته‌های این پژوهش نشان‌دهنده توجه روبه‌رشد به ورزش الکترونیک در سال‌های اخیر است. بررسی انتشار مقالات و منابع علمی مرتبط با این حوزه در ایران حاکی از این است که علاقه و اهمیت این حوزه برای پژوهشگران و مراکز علمی در حال افزایش است. روند رو به رشد مقالات مرتبط در سال‌های پس از ۲۰۲۲ نشان‌دهنده افزایش توجه جامعه علمی به ورزش الکترونیک به‌عنوان پدیده‌ای نوظهور و اثرگذار در میان رشته‌های مختلف است. توزیع این مقالات در مجلات و کنفرانس‌های مختلف، به‌ویژه در منابع مرتبط با مدیریت و ارتباطات ورزشی، بیانگر چندوجهی بودن این حوزه و اهمیت آن در زمینه‌های مختلف علمی و عملی است. همچنین، سه مقاله در "همایش‌های ملی"، "مدیریت ارتباطات در رسانه‌های ورزشی" و "مطالعات مدیریت ورزشی" به‌عنوان منابع اصلی انتشار مقالات مرتبط شناخته می‌شوند که نشان از تمرکز اصلی مقالات بر جنبه‌های مدیریتی و ارتباطی دارد. بررسی ویژگی‌های نویسندگان این مقالات نیز نمایانگر همگرایی در این حوزه است. همکاری گروهی در نوشتن مقالات با سه نویسنده بیشترین میزان را دارد که نشان‌دهنده ضرورت تعاملات بین‌دانشگاهی و میان‌رشته‌ای در تولید دانش است. توزیع متوازن جنسیتی در میان نویسندگان نیز حکایت از افزایش مشارکت زنان در تحقیقات علمی این حوزه دارد. به لحاظ تخصصی، اکثریت نویسندگان مقالات مرتبط، در زمینه مدیریت ورزشی فعالیت دارند که این امر بر نیاز به نگرش مدیریتی و سازمان‌دهی در ورزش‌های الکترونیک تأکید دارد. وابستگی دانشگاهی نیز بیشتر به دانشگاه آزاد اسلامی بازمی‌گردد که نشان‌دهنده نقش فعال این دانشگاه در تحقیقات مرتبط با ورزش الکترونیک است. یکی از نکات قابل توجه در این پژوهش، بررسی ساختاری مقالات و چکیده‌های آن‌هاست. بیشتر مقالات دارای بخش‌های استاندارد نظیر "زمینه و هدف"، "روش"، "یافته‌ها" و "نتیجه‌گیری" هستند، که نشان‌دهنده انسجام و رعایت اصول علمی در این پژوهش‌هاست. این ساختار استاندارد در چکیده‌ها به خوانندگان کمک می‌کند تا سریعاً با محتوای تحقیق آشنا شوند. اما عدم وجود چکیده انگلیسی در یک‌سوم مقالات، محدودیت دسترسی به مخاطبان بین‌المللی را ایجاد کرده است؛ امری که می‌تواند با افزایش انتشار چکیده‌های دوزبانه به بهبود ارجاعات علمی و دسترسی گسترده‌تر کمک کند.

در زمینه روش‌شناسی، تنوع در استفاده از نرم‌افزارها و ابزارهای گردآوری داده‌ها به‌خوبی مشهود است. با این حال، تمرکز اصلی مقالات بر استفاده از نرم‌افزار SPSS برای تحلیل‌های آماری بوده که نشان از توجه به تحلیل‌های کمی دارد. بیشتر پژوهش‌ها در سطح شهری و ملی صورت گرفته و تحقیقات در سطح بین‌المللی کمتر به چشم می‌خورد؛ امری که بیانگر اهمیت نیازهای محلی در این حوزه است. جامعه آماری اغلب مقالات مصرف‌کنندگان نهایی هستند که این موضوع بر بررسی و درک نیازهای کاربران و مصرف‌کنندگان این حوزه تأکید دارد. دسته‌بندی موضوعی مقالات نشان می‌دهد که انگیزه‌های روان‌شناختی و بازاریابی در

ورزش‌های الکترونیک از توجه بیشتری برخوردار بوده‌اند. این علاقه به‌ویژه به فهم انگیزه‌های کاربران و نقش بازاریابی در رشد این صنعت اشاره دارد. موضوعاتی مانند کسب‌وکار و راهبردهای توسعه در ورزش‌های الکترونیک نیز به دلیل رشد اقتصادی این حوزه و جذب مخاطبان بیشتر، مورد توجه بوده‌اند. پژوهش‌های انجام‌شده، هشت جزء اصلی را در این حوزه شناسایی کرده‌اند که به شکل‌گیری یک مدل جامع برای تحلیل ورزش‌های الکترونیک کمک می‌کند. این اجزا شامل راهبرد و توسعه، رفتار مصرف‌کننده و انگیزش، رضایت و کیفیت زندگی، آموزش و یادگیری، بازاریابی و تبلیغات، کسب‌وکار و توسعه اقتصادی، مدل کسب‌وکار ورزش الکترونیک، و روان‌شناسی و سلامت هستند. هر یک از این مؤلفه‌ها با توجه به اهمیت خاص خود، به تحلیل و درک بهتر ابعاد مختلف این حوزه کمک می‌کنند و درک جامعی از ورزش الکترونیک به‌عنوان پدیده‌ای چندبعدی فراهم می‌آورند. با توجه به نتایج به‌دست‌آمده، پیشنهاد می‌شود که تحقیقات آینده به موارد زیر تمرکز یابند:

- گسترش تحقیقات در سطح مطالعات تطبیقی و بین‌المللی: با توجه به رشد جهانی و افزایش علاقه کودکان و نوجوانان و جوانان به ورزش‌های الکترونیک، انجام تحقیقات تطبیقی در سطح بین‌المللی می‌تواند به غنای ادبیات علمی این حوزه کمک کرده و امکان مقایسه فرهنگی و جغرافیایی در رفتار کاربران را فراهم کند و برای شناسایی تأثیرات مثبت و منفی این نوع ورزش کمک کند.
- مطالعه بیشتر بر روی موضوعات روان‌شناختی و سلامت: با توجه به تأثیرات روان‌شناختی و جسمانی ورزش‌های الکترونیک، بررسی عمیق‌تر تأثیرات منفی و مثبت این نوع ورزش‌ها بر سلامت ذهنی و جسمی کاربران و نحوه بهره‌مند شدن از نقاط مثبت این نوع ورزش اهمیت ویژه‌ای دارد.
- ایجاد یک چارچوب مدیریت جامع برای ورزش‌های الکترونیک: با توجه به جنبه‌های کارآفرینی ورزشی، مدیریتی و اقتصادی این حوزه، طراحی و تدوین یک چارچوب مدیریت منسجم می‌تواند به برنامه‌ریزی و سازمان‌دهی بهتر این حوزه کمک کند.
- بررسی رفتار مصرف‌کننده و اثرات بازاریابی: به‌منظور بهبود روش‌های بازاریابی و جذب مخاطب، پژوهش‌هایی در زمینه تحلیل رفتار مصرف‌کنندگان و عوامل تأثیرگذار بر انگیزه‌های آنان توصیه می‌شود.
- مطالعه درباره مدل‌های اقتصادی و کسب‌وکار: طراحی مدل‌های کسب‌وکار پایدار برای این صنعت و بررسی روندهای درآمدی و هزینه‌ای می‌تواند به توسعه اقتصادی و ایجاد اشتغال در این حوزه کمک کند.
- مطالعه تأثیر ورزش‌های الکترونیک بر ارتقای نگرش، ذهنیت و رفتار کارآفرینانه: با توجه به افزایش فزاینده علاقه‌مندی در آحاد جامعه به ورزش‌های الکترونیک و همچنین سایر بازی‌های الکترونیک، بررسی این موضوع که ورزش‌های الکترونیک نسبت به سایر بازی‌های الکترونیک چه تأثیری بر ذهنیت، نگرش و رفتار کارآفرینانه افراد می‌گذارد، می‌تواند بسیار راهگشا باشد. این پیشنهادها می‌توانند به گسترش و تعمیق دانش در حوزه ورزش الکترونیک کمک کرده و فرصت‌های جدیدی برای تحقیقات آینده در این حوزه فراهم آورند.

تقدیر و تشکر

در نهایت جا دارد از تمام کسانی که در فرایند این تحقیق با بنده همکاری کردند، تشکر لازم را داشته باشم.

منابع

[Abdolmaleki. H. \(2020\). Modeling the role of ergonomics and environmental features on customer service experience in esports businesses with the mediating role of electronic word-of-mouth. Sport Media Communication Management. 8\(1\). 71–82. \(in persian\)](#)

[Abdolmaleki. H. Khodayari. A. & Shariati. J. \(2021\). Modeling the role of electronic word-of-mouth advertising on business performance in esports with the mediating role of purchasing behavior. Journal of Sport Management. 13\(4\). 1093–1105. \(in persian\)](#)

[Arzani Birgani. A. & Bastan. H. & Arzani Birgani. F. \(2016\). Application of virtual reality technology in sports. Proceedings of the First National Conference on New Research Findings in Sport Sciences in the Field of Health. Social Vitality. Entrepreneurship. and Championship. Ahvaz. Iran. \(in persian\)](#)

[Banar. N. Saeedi. F. & Khosravi Aghdam. A. \(2022\). Feasibility study of developing electronic sports with an approach to entrepreneurship and job creation. Sport Management and Development. 11\(4\). 142–166. <https://doi.org/10.22124/jsmd.2021.18017.2434>. \(in persian\)](#)

[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.](#)

[de Moor. W. Terrien. M. & Besombes. N. \(2020. September\). The Economics of Professional Esport: An Overview. In 28th European Sport Management Virtual Conference \(EASM\).](#)

[Eslami Golirdi. F. & Aguilar Vafaei. M. \(2015\). Examining the effect of sports computer games on improving concentration in athletic women working in a military organization. Military Psychology. 6\(22\). 45–53. \(in persian\)](#)

[Falahatgar Oshibi. P. Hami. M. & Shojaei. V. \(2022\). The moderating role of esports in the effect of alexithymia and aggression in high school students. Journal of Organizational Behavior Management in Sports. 9\(3\). 11–27. \(in persian\)](#)

[Ghabadi Yeganeh. A. Yousefi. B. & Khazaei. A. \(2014\). The relationship between team sports fandom, identification, and loyalty with virtual sports consumption. Sports Psychology Studies. 3\(8\). 33–48. \(in persian\)](#)

[Gholami. N. Aghaei. N. Mohamadkazemi. R. & Saffari. M. \(2019\). Customer value proposition in sports business models. Sport Management Studies. 10\(53\). 83–98. <https://doi.org/10.22089/smrj.2017.3800.1742>. \(in persian\)](#)

[Gholami. N. Jalali Chime. P. \(2024\). E-sport in physical education: A systematic review. Sport Sciences and Health Research. 16\(2\): 229-251.](#)

Gholami. N. Mohammadkazemi. R. MohammadiMirzaei. R. Hosseini. S. R. (2023). The Study of Business Models Focusing on Sports Tourism. Quarterly Scientific Journal of Technical and Vocational University (Karafan). Vol. 20, No. 2, p. 447-466

Hasani. R. & Nemati. N. & Bagherpour. T. (2023). Identification and validation of effective strategies for developing esports clubs in Iran. Sport Media Communication Management. 11(1).

Hedlund. D. P. (2023). A typology of esports players. Journal of Global Sport Management. 8(2). 460-477.

Larsen. L. J. (2022). The play of champions: Toward a theory of skill in eSport. Sport. ethics and philosophy. 16(1). 130-152.

Iraj. F. Nikaein. Z. Zarei. A. & Ashrafganjouei. F. (2019). Comparison of quality of life and physical fitness skills between electronic and non-electronic sports game users: A study on 12th-grade female students. Sport Management Studies. 13(67). 89–116. <https://doi.org/10.22089/smrj.2020.7722.2689>. (in persian)

Iraj. F. Nikaein. Z. Zarei. A. & Ashrafganjouei. F. (2022). Comparison of quality of life and physical fitness skills between electronic and non-electronic sports game users: A study on 12th-grade female students. Sport Management Studies. 13(67). 89–116. (in persian)

Jafari Gandomani. N. Abadanzadeh. R. & Saeimi. E. (2019). The effect of active video games on dart-throwing skill learning in children with autism spectrum disorder. Growth and Motor Learning in Sports. 11(2). 183–197. <https://doi.org/10.22059/jmlm.2019.278147.1439>. (in persian)

Jazini Darcheh. S. & Lotfi. G. (2017). The effect of computer games on learning dart-throwing skills. National Student Conference of the Scientific Association of Motor Behavior and Sports Psychology of Iran. (in persian)

Malanourozi. K. & Seifi. A. (2024). The impact of virtual sports on participation motivation and body image among high school girls in Tehran during the COVID-19 pandemic. Sport Media Communication Management. (in persian)

MirMohammadian Tutkele. S. F. & Ghorbani. L. (2022). Identifying the motivations and behavior of Iranian esports players in consuming sports goods. Sports Marketing Studies. 3(4).

MirMohammadian Tutkele. S. F. & Ghorbani. L. (2022). The role of esports in consumer behavior in the sports product market. Sport Management Studies. 14(74). 301–326. <https://doi.org/10.22089/smrj.2022.11310.3486>. (in persian)

Mostafaei. J. Farzan. F. & Honarvar. A. (2020). A systematic review of sports tourism studies in Iran. Tourism and Development Quarterly. 8(1). 231–250. (in persian)

[Mousavi Rad. S. T. & Eskandari. S. \(2022\). An investigation of educational approaches and research opportunities in esports management. National Conference on New Findings in Management, Psychology, and Accounting. \(in persian\)](#)

[Mousavi. S. A. Shahbazi. M. Arab Amiri. E. & Shirzad Iraqi. E. \(2019\). The impact of virtual reality \(functional and structural constraints\) and real practice on dart-throwing self-efficacy. Sport Psychology. 11\(1\). 39–57. <https://doi.org/10.29252/mbasp.4.1.39>. \(in persian\)](#)

[Nasr Esfahani. D. Rahbari. S. & Dastani. A. A. \(2023\). Developing a qualitative model of factors influencing participation in esports. New Approaches in Sports Management. 11\(40\)](#)

[Nazari Tarshizi. A. Mirzazadeh. Z. & Akbarzadeh. A. \(2020\). Designing a conceptual model for youth's inclination towards sports video games using grounded theory. Quarterly Journal of Applied Research in Sports Management. 8\(4\). \(in persian\)](#)

[Nagorsky. E. & Wiemeyer. J. \(2020\). The structure of performance and training in esports. PloS one. 15\(8\). e0237584.](#)

[Poulus. D. R. Sharpe. B. T. Jackman. P. C. Swann. C. & Bennett. K. J. \(2024\). Defining elite esports athletes: a scoping review. International review of sport and exercise psychology. 1-36.](#)

[Parsamehr. M. & Haddat. E. \(2013\). Examining the motivations related to playing sports computer games among students at Yazd University. Journal of Sport Management. 5\(3\). 99–115. <https://doi.org/10.22059/jsm.2013.35712>. \(in persian\)](#)

[Sadri. M. Yektayar. M. & Khodamoradpour. M. \(2022\). Comparison of leisure satisfaction among adolescent boys participating in electronic and traditional sports. Quarterly Journal of Management and Organizational Behavior in Sports. 11\(7\). \(in persian\)](#)

[Sarlab. R. & Alipour Nadinlouei. Z. \(2023\). Business modeling of the esports industry in Iran. Applied Research in Sports Management Quarterly. 11\(4\). 1–14. <https://doi.org/10.30473/arqm.2023.61268.3583>. \(in persian\)](#)

[Shariati Feyz Abadi. M. & Nazemi. M. \(2024\). A qualitative study of the presence of the Formula 1 esports discipline in the Olympic Games. Olympic Studies. 2\(2\). 65–76. \(in persian\)](#)

[Sharpe. B. T. Leis. O. Moore. L. Sharpe. A. T. Seymour. S. Obine. E. A. & Poulus. D. \(2024\). Reappraisal and mindset interventions on pressurised esport performance. Applied Psychology.](#)

[Thwe. W. P. & Kalman. A. \(2024\). Lifelong learning in the educational setting: A systematic literature review. The Asia-Pacific Education Researcher. 33\(2\). 407-417.](#)

[Toth. A. J. Ramsbottom. N. Kowal. M. & Campbell. M. J. \(2020\). Converging evidence supporting the cognitive link between exercise and esports performance: A dual systematic review. Brain sciences. 10\(11\). 859. <https://doi.org/10.3390/brainsci10110859>](#)

[Trotter. M. G. Obine. E. A. & Sharpe. B. T. \(2023\). Self-regulation, stress appraisal, and esports action performance. Frontiers in Psychology. 14. 1265778.](#)

[Tusell. M. Steinhardt. L. C. Gutman. J. Schneider. Z. D. Bhamani. B. Shah. M. P. .. & Lindblade. K. A. \(2024\). Development of systematic reviews to inform WHO's recommendations for elimination and prevention of re-establishment of malaria: Methodology. The American Journal of Tropical Medicine and Hygiene. 110\(4 Suppl\). 11.](#)

[Werder. K. \(2022\). Esport. Business & Information Systems Engineering. 64\(3\). 393-399. <https://doi.org/10.1007/s12599-022-00748-w>](#)

[Yamanaka. G. K. Campos. M. V. Roble. O. J. & Mazzei. L. C. \(2021\). eSport: a state-of-the-art review based on bibliometric analysis. Journal of physical education and sport. 21\(6\). 3547-3555.](#)

[Yani-de-Soriano. M. Marques. T. R. F. Veludo-de-Oliveira. T. & Battistella-Lima. S. V. \(2024\). Devoted or addicted? Modeling gaming addiction in eSports. Computers in Human Behavior. 108470.](#)

[Yousefi. B. Khazaei. A. & Ghabadi Yeganeh. A. \(2013\). Identifying and ranking motivational factors in virtual sports consumption \(video football games\) among Iranian adolescent boys. Sport Media Communication Management. 1\(2\). 31-39. \(In persian\)](#)