

ورزش‌های الکترونیکی و رسانه‌ها

چالش‌ها و انتظارات در جامعه‌ای
با فناوری‌های دیداری گوناگون

ویراستار
دکتر آنجل تورس توکومیدیس

مترجمین

دکتر نجف آقایی

دانشیار دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی دانشگاه خوارزمی

حسام‌الدین باقری

ویراستار علمی
الهه‌سادات رضوی



دانشگاه خوارزمی

تهران ۱۴۰۳

عنوان و نام پدیدآور	ورزش‌های الکترونیکی و رسانه‌ها: چالش‌ها و انتظارات در جامعه‌ای با فناوری‌های دیداری گوناگون/ویراستار آنجل تورس توکومیدیس؛ مترجمین نجف آقایی، حسام‌الدین باقری؛ ویراستار علمی الهه‌سادات رضوی.
مشخصات نشر	تهران: دانشگاه خوارزمی، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری	۱۵۷ ص. شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۸۱۵-۱۸-۷
وضعیت فهرست نویسی	فیبا
یادداشت	کتابنامه عنوان اصلی: Esports and the media: challenges and expectations in a multi-screen society
موضوع	ورزش‌های الکترونیک (eSports (Contests)، ورزش‌های الکترونیک - تاریخ eSports (Contests) - تلویزیون - برنامه‌ها - برنامه‌ریزی Planning -- Television programs
شناسه افزوده	تورس-توکومیدیس، آنجل، ویراستار Torres-Toukourmidis, Ángel
شناسه افزوده	باقری، حسام‌الدین، ۱۳۵۸- مترجم؛ آقایی، نجف، ۱۳۴۹- مترجم؛ سادات‌رضوی، الهه، ۱۳۵۹- ویراستار؛ دانشگاه خوارزمی
رده بندی کنگره	۳۴/GV۱۴۶۹
رده بندی دیویی	۸۷۹۴
شماره کتابشناسی ملی	۹۸۲۲۱۵۵
اطلاعات رکورد کتابشناسی	فیبا



عنوان کتاب	ورزش‌های الکترونیکی و رسانه‌ها: چالش‌ها و انتظارات در جامعه‌ای با فناوری‌های دیداری گوناگون
مؤلفین	اندریا دو سانتیس، لوئیز فرناندو، مودالس مودالت، دیزا تو الخاندرو، خوزه آنجل، دانیل باردو، پائولو کارلوس، خاویر وگا رامیرز، اریکا لوسیا کاربون، سولتا گیمزالس مورنو، خسوس پالما رویز، لوئیس کارولائوس، گابریلا برجز، دیانا سیگیلاتو و سوزانا کاستا، برونو فریتاس، واس کنترواس اسپینوزا، آنجل تورس توکومیدیس، ایسیدرو مارین گوئیرز و ماری کارمن پدیرا
ویراستار	دکتر آنجل تورس توکومیدیس
مترجمین	دکتر نجف آقایی، حسام‌الدین باقری
ویراستار علمی	الهه‌سادات رضوی
ناشر	دانشگاه خوارزمی
چاپ و صحافی	دانشگاه خوارزمی
صفحه‌آرا	صدیقه عرب
طراح جلد	فاطمه منظور
نوبت و سال چاپ	اول، آبان ۱۴۰۳
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۴۸۱۵-۱۸-۷
شمار	۵۰۰ نسخه
قیمت	۱۶۰۰۰۰ ریال

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به انتشارات دانشگاه خوارزمی است.

آدرس: تهران، خ شهید مفتاح، شماره ۴۳، کدپستی ۱۴۹۱۱-۱۵۷۱۹ تلفن مرکز پخش: ۸۸۳۱۱۸۶۶
 www.khu.ac.ir pub@khu.ac.ir

فهرست مطالب

۷	مقدمه
۹	پیشگفتار مترجمان
۱۱	بخش اول ورزش‌های الکترونیکی در بستر صنعت سرگرمی: بررسی کوتاه
۱۲	ریشه‌های ورزش الکترونیکی و ارتباط آن با رسانه‌ها
۱۵	شکوفایی صنعت ورزش‌های الکترونیکی و تثبیت آن در صنعت سرگرمی
۱۸	سیر تحول و گرایش در رابطه رسانه و ورزش الکترونیکی
۱۹	افزایش ارزش خبری برای دنیای ورزش‌های الکترونیکی
۲۰	نقش بسترهای پخش زنده
۲۱	حرفه‌ای شدن ورزش‌های الکترونیکی در صنعت سرگرمی
۲۲	توسعه جوامع آنلاین در پلتفرم‌های پخش زنده
۲۳	چالش‌های ورزش‌های الکترونیکی با فناوری‌های دیداری گوناگون
۲۹	بخش دوم پلتفرم‌های رسانه‌ای و ورزش‌های الکترونیکی
۲۹	مقدمه
۳۰	ارتباط بین وب ۲.۰ و رسانه‌های اجتماعی
۳۱	رسانه‌های اجتماعی و ورزش‌های الکترونیکی
۳۴	فرهنگ گیم و ورزش‌های الکترونیکی
۳۶	سرمایه اجتماعی و ورزش‌های الکترونیکی
۳۸	روش‌شناسی
۴۲	نتایج
۴۵	نتیجه‌گیری
۴۷	منابع
۴۹	بخش سوم جهانی‌سازی فراگیرنده در ورزش‌های الکترونیکی
۴۹	یک تعریف از ورزش الکترونیکی
۵۱	مفهوم‌سازی بازی‌ها، نحوه بازی، ورزش‌ها و ورزش‌های الکترونیکی
۵۱	بازی‌ها و نحوه بازی
۵۳	ورزش‌های سستی و ورزش‌های الکترونیکی
۵۶	کیفیت ورزش‌های الکترونیکی
۵۸	فرهنگ پخش زنده در جامعه ورزش
۶۱	تأثیر پخش زنده در انتقال رسانه‌ای
۶۲	ابزار مورد استفاده

۶۴	نتایج.....
۶۵	نتیجه‌گیری.....
۶۸	منابع.....
۷۱	بخش چهارم راهبردهای بازاریابی برای ورزش‌های الکترونیکی.....
۷۱	مقدمه.....
۷۳	مشروعیت بخشیدن به ورزش‌های الکترونیکی.....
۷۵	اکوسیستم ورزش‌های الکترونیکی و استراتژی‌های بازاریابی.....
۸۰	روش‌شناسی.....
۸۱	نتایج.....
۹۱	نتیجه‌گیری.....
۹۳	منابع.....
۹۷	بخش پنجم مطالعه تطبیقی رسانه‌های ترکیبی در ورزش‌های الکترونیکی: امریکا، اروپا و آسیا.....
۹۷	معرفی و پیشرفت هنر.....
۱۰۶	تجزیه و تحلیل و نتایج.....
۱۱۵	ملاحظات نهایی.....
۱۱۷	منابع.....
	بخش ششم چگونه دیدگاه منفی مردم درباره بازی‌های ویدئویی، حامیان مالی ورزش‌های
۱۱۹	الکترونیکی را تهدید می‌کند؟.....
۱۱۹	مقدمه.....
۱۲۶	روش‌شناسی.....
۱۲۹	نتایج.....
۱۳۴	بحث و گفتگو.....
۱۳۶	نتیجه‌گیری.....
۱۳۹	منابع.....
۱۴۵	بخش هفتم دیدگاه متخصصان ارتباطات بر ورزش‌های الکترونیکی.....
۱۴۵	مقدمه.....
۱۴۹	نتایج.....
۱۵۰	ایجاد بخش ویژه ورزش‌های الکترونیکی.....
۱۵۴	نتیجه‌گیری.....
۱۵۵	منابع.....
۱۵۷	واژه‌نامه.....

مقدمه

این کتاب رویکردی چند رشته‌ای به مسئله ورزش‌های الکترونیکی و نقش آن‌ها در جامعه دارد. گروه متنوعی از نویسندگان به تأثیر ورزش‌های الکترونیکی و روش‌های رشد آن در صنعت سرگرمی در سراسر جهان می‌پردازند. فصل‌های این کتاب پاسخ‌هایی منسجم به سؤالات زیر ارائه می‌دهند:

۱. ورزش‌های الکترونیکی چه نقشی در صنعت سرگرمی دارند؟
 ۲. چه مهارت‌های ارتباطی را می‌توان از طریق ورزش‌های الکترونیکی یاد گرفت؟
 ۳. رسانه‌ها از پخش ورزش‌های الکترونیکی چه سودی می‌برند؟
 ۴. ارتباط شبکه‌های اجتماعی و ورزش‌های الکترونیکی چیست؟
 ۵. استراتژی‌های اصلی بازاریابی در ورزش‌های الکترونیکی چیست؟
 ۶. جهانی شدن ارتباطات چه تأثیری بر توسعه ورزش‌های الکترونیکی دارد؟
 ۷. چه رابطه‌ای بین بازاریابی و ورزش‌های الکترونیکی وجود دارد؟
 ۸. نظر کارشناسان ارتباطات در مورد ورزش‌های الکترونیکی چیست؟
- این کتاب با ارائه بینش روشنی درباره ورزش‌های الکترونیکی برای دانش‌پژوهان، دانشجویان، و هر کسی که در مطالعات بازی، رسانه‌های جدید، اوقات فراغت، مطالعات ورزشی، مطالعات ارتباطی، سواد رسانه‌ای و فرهنگ دیجیتال کار می‌کند، بسیار مفید خواهد بود.

آنجل تورس-توکومیدیس دکترای خود را در رشته ارتباطات با گرایش تحقیقاتی «سواد رسانه‌ای» در دانشگاه‌های هونلوا، سویا، مالاگا و کادیز به پایان رساند. او پژوهشگر اصلی اولین آزمایشگاه بازی‌های دانشگاهی در اکوادور به ادرس اینترنتی

(<http://gamelab.ups.edu.ec>) است. او همچنین در حال حاضر

مدرس دانشگاه پولیتکنیکا سالیانا، اکوادور است.

پیشگفتار مترجمان

امروزه ورزش‌های الکترونیکی به عنوان یک فرهنگ و رویکرد ورزشی جدید در قامت یک صنعت فراگیر مورد توجه کارشناسان اقتصاد ورزش در سراسر جهان قرار گرفته است. انتظار می‌رود که رشد فزاینده ورزش‌های الکترونیکی تا سالیان سال به همین منوال ادامه داشته و ذینفعان اکوسیستم ورزش‌های الکترونیکی را به خود جلب کند. در کشورهای توسعه‌یافته، ورزش‌های الکترونیکی در قالب یک فدراسیون یا انجمن مستقل صورت‌بندی شده‌اند و برای آینده آن برنامه‌های راهبردی، میان‌مدت و عملیاتی تدوین می‌کنند و تمامی ابعاد آن به صورت دائمی مورد ارزیابی و بهبود قرار می‌گیرد. از این روست که اکوسیستم ورزش‌های الکترونیکی به شکل یک اقتصاد شکوفا در این جوامع نقش آفرینی می‌کند.

ایران سربلند، با جمعیت ۹۰ میلیونی و تعداد تقریبی ۳۵ میلیون نفر گیمر غیررسمی، می‌تواند از فرصت طلایی سازمان‌دهی ورزش‌های الکترونیکی در راستای تولید ثروت ملی و اشتغال‌زایی بهره‌مند گردد. البته ما در ایران با یک فرصت دیگر در این مورد روبرو هستیم و آن نوپا بودن نهاد انجمن ورزش‌های الکترونیکی ایران است، که می‌تواند با حمایت و پشتیبانی نهادهایی همچون وزارت ورزش و جوانان، وزارت آموزش و پرورش و سایر نهادهای مرتبط با ورزش در همین ابتدای راه، سنگ بنای یک سازمان ورزشی مستحکم را پایه‌گذاری کند. فدراسیون یا انجمن ورزش‌های الکترونیکی ایران با تمامی زیرساخت‌های نرم‌افزاری، مغزافزاری، گروه‌افزاری و ساختاری است که می‌تواند در آینده‌ای نچندان دور به یک سازمان پر قدرت و ثروتمند تبدیل گردد و در شکل‌دهی اقتصاد ورزش‌های الکترونیکی ایران نقش پررنگی ایفا کند.

فصول هفتگانه این کتاب به معرفی تاریخچه ورزش‌های الکترونیکی، پلتفرم‌های رسانه‌ای ورزش‌های الکترونیکی، جهانی‌سازی ورزش‌های الکترونیکی، راهبردهای بازاریابی در ورزش‌های الکترونیکی، رویکردهای بازاریابی، اجتماعی و روانشناسی در ورزش‌های الکترونیکی برای ایجاد شناخت درباره ساختارهای داخلی و بین‌المللی و مدیریتی

ورزش‌های الکترونیکی و اقتصادی‌سازی این حوزه ورزشی می‌پردازد. این کتاب علمی و تخصصی به عنوان اولین یا یکی از اولین کتاب‌ها در زمینه ورزش‌های الکترونیکی ایران می‌تواند برای دانشجویان و متخصصین ورزشی و فناوری‌های ورزشی مسیرهای نوآوری و کارآفرینی را روشن سازد. امیدواریم با مطالعه و تدقیق در زوایای تخصصی این کتاب، کارآفرینان و متخصصین ایرانی از فرصت طلایی به‌وجود آمده در صنعت ورزش‌های الکترونیکی ایران نهایت بهره‌مندی را حاصل نمایند.

با تقدیم احترامات شایسته

نجف آقایی

حسام الدین باقری

www.ketab.ir