

# نگاهی به وضعیت ورزش های الکترونیک در جهان (تاریخچه، اقتصاد و آینده پژوهی بازی ها)



دفتر مطالعات رسانه های نوین

 @bino.ir

## بسمه رب النور

### فهرست

پیشگفتار .....	۵
تعریف ورزش الکترونیکی .....	۱۰
تاریخچه ورزش های الکترونیکی .....	۱۲
ژانرهای محبوب ورزش الکترونیک .....	۱۷
تیم های برتر ورزش الکترونیک در سال ۲۰۲۲ .....	۱۹
پلتفرم های مشهور ورزش الکترونیک تا سال ۲۰۲۲ .....	۱۹
استفاده از پلتفرم ها بر مبنای جغرافیا .....	۲۲
پربیننده ترین مسابقات eSports در سراسر جهان .....	۲۵
بازی های ورزشی الکترونیکی برتر سال ۲۰۲۱، بر اساس مجموع جوایز مسابقات .....	۲۶
تیم های پیشرو ورزش های الکترونیکی بر اساس مجموع جوایز کسب شده .....	۲۷
اقتصاد ورزشهای الکترونیک در جهان .....	۲۹
● درآمد بازار ورزشهای الکترونیکی در سال ۲۰۲۱ .....	۲۹

رتبه بندی درآمدی کشورها از ورزش الکترونیک در سال ۲۰۲۲

۳۱.....

روش های درآمدزایی ورزش های الکترونیک - ۲۰۲۲

۳۲.....

سهم شرکت‌ها از بازار ورزش‌های الکترونیکی-سال ۲۰۲۲

۳۴.....

درآمد بازیکنان ورزش الکترونیکی

۳۶.....

پیش بینی بازار ورزش‌های الکترونیکی تا سال ۲۰۲۵

۳۷.....

پیش بینی بازار ورزش های الکترونیک موبایل تا سال ۲۰۲۵ بر اساس

منطقه ۳۹.....

مخاطبان ورزش های الکترونیکی ..... ۴۰.....

اطلاعات جمعیت شناختی بازی کنندگان -۲۰۲۱

۴۰.....

- رتبه‌بندی کشورها بر اساس تعداد بازیکنان فعال مسابقات الکترونیکی  
- سال ۲۰۲۲ ..... ۴۲
- چشم انداز مخاطبان ورزش های الکترونیکی-۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵  
..... ۴۳
- چشم انداز رشد تماشاگران زنده بازی‌های الکترونیکی ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵  
..... ۴۶
- چشم انداز بینندگان ورزش های الکترونیکی موبایل در سال ۲۰۲۵  
..... ۴۸
- ۴۹..... معایب، ضعف‌ها و موانع رشد در ورزش الکترونیکی
- ۵۲ ..... مزایا و دلایل محبوبیت ورزش های الکترونیکی
- ۵۵ ..... متغیرهای مهم در موفقیت ورزش الکترونیکی
- ۵۸..... وضعیت ورزش‌های الکترونیک در ایران
- منابع ..... ۶۱



## پیشگفتار

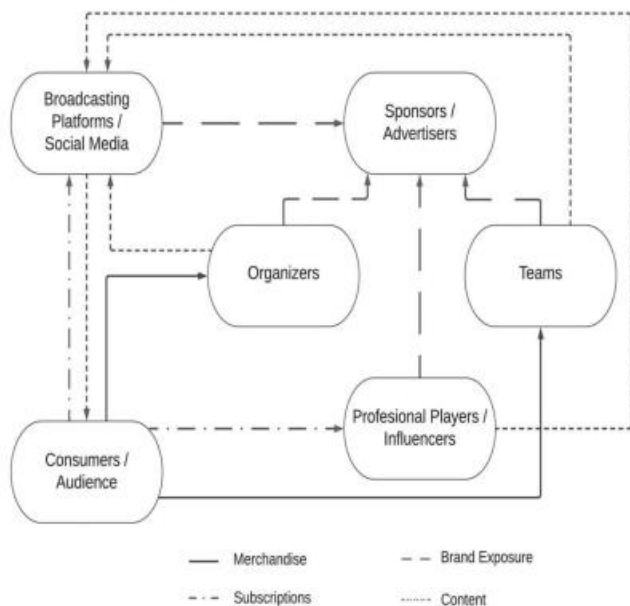
ورزش‌های الکترونیکی<sup>۱</sup> یکی از سریع‌ترین و هیجان‌انگیزترین صنایع در جهان است که دارای صنعت جهانی است. جامعه‌ای متشکل از صدها میلیون نفر که هر کدام به طور فعال در ورزش‌های الکترونیکی رقابت می‌کنند یا تماشا می‌کنند. در سالهای اخیر، ورزش‌های الکترونیک، رشد چشمگیری در بازار و تعداد شرکت کنندگان نشان داده است.

در گذشته، ورزش الکترونیکی تنها بخشی از صنعت بزرگ و پیچیده بازی بود اما امروزه در تمامی بخش‌ها رشد کرده و به یک صنعت تقریباً مستقل تبدیل شده است. صنعت ورزش‌های الکترونیکی در حال حاضر از نظر کیفیت رقابت‌ها، تعداد بیننده، هوادار و درآمد، رشد فوق‌العاده‌ای داشته است.

<sup>۱</sup> Esports



ورزش الکترونیک از بسیاری از جهات با ویژگی‌های ورزش معمولی مانند ورزشکاران حرفه‌ای سازمان دهندگان، مانند انجمن‌ها و اتحادیه‌های حاکم، پوشش رسانه‌ای، یا پلتفرم‌های پخش و مصرف کنندگان یا تماشاگران مشترک است.



اکوسیستم ورزش‌های رقابتی (منبع: نیوزو)



با وجود مشابهت های این حوزه با ورزش های معمولی، جذابیت ورزش های الکترونیکی تا حد زیادی وابسته به مشارکت فعال مخاطبان، از جمله راحتی برنامه، پاداش های مجازی، تعاملات اتاق گفتگو با بازیکنان حرفه ای است که آن ها را از ورزش های سنتی جدا می کنند، تحریک شده است (کیان، ژانگ، و همکاران، ۲۰۲۰).



این محرک ها با رفتار مصرف مرتبط هستند، بنابراین منجر به وفاداری و ارتباط بین تیم ها، بازیکنان و طرفداران می شود. در



حقیقت تعامل اجتماعی یکی از عوامل اصلی در مصرف از راه دور است. ( Hamari & Sjöblom, ۲۰۱۷ )

ورزش الکترونیکی یک صنعت پرسود است که در طول سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱ به سرعت پیشرفت کرده است. (Ke&Wagner; ۲۰۲۰) این صنعت در سال ۲۰۱۹ نزدیک به ۱٫۱ میلیارد دلار درآمد داشت و پیش‌بینی می‌شود که تا سال ۲۰۲۴ به ۲٫۳ میلیارد دلار برسد و به اندازه دیگر ورزش‌های حرفه‌ای مانند فرمول ۱ (۱٫۸ میلیارد) و لیگ قهرمانان اروپا (۲٫۲۶ میلیارد) درآمد کسب کند .

علاوه بر این، تعداد بازیکنان حرفه‌ای از ۸ k در سال ۲۰۱۲ به ۲۵ k در سال ۲۰۱۹ رسیده است و انتظار می‌رود که این روند در سال‌های آینده ادامه یابد. (Newzoo, ۲۰۱۹) (Palma-Ruiz et al, ۲۰۲۲) علاوه بر این، ورزش‌های الکترونیکی در رقابت‌های منطقه‌ای و بین‌المللی قرار می‌گیرند که حول مدیریت تیم‌ها، از جمله تمرین و درمان آسیب‌های بدنی و استرس روانی بازیکنان سازماندهی می‌شوند.





تحقیقات در حوزه ورزش‌های الکترونیکی نشان می‌دهد علاوه بر بیننده، تبلیغات ورزشی و بازاریابی، سودآوری زیادی ایجاد می‌کند. علاوه بر همه این موارد، همه‌گیری کووید-۱۹ نیز تاثیر داشته است.

اما سه عامل اصلی رشد ورزش‌های الکترونیکی از سال ۲۰۲۱ و پس از آن عبارت‌اند از:

- تداوم فاصله‌گذاری اجتماعی که منجر به افزایش ارتباط مردم با ورزش‌های الکترونیکی و بازی‌های ویدیویی شد.
  - رشد پلتفرم‌های پخش آنلاین.
  - افزایش حمایت مالی برندهای مطرح از این نوع رقابت‌ها.
- (فولی و لاردنر، ۲۰۲۰)



## تعریف ورزش الکترونیکی

ورزش الکترونیکی در حقیقت فصل مشترک بازی رقابتی و جریان زنده مربوط به بازی عمل می‌کند، که دو جنبه مهم بازی را ترکیب می‌کند: بازی کردن و تماشا کردن.

ورزش الکترونیکی رقابت حرفه‌ای با استفاده از بازی‌های ویدیویی است. که در سطوح مختلف برگزار می‌شود و دارای جوایز ارزشمندی است. این رقابت‌ها سازمان یافته و دارای رویدادها لیگ‌های بزرگی هستند و توسط میلیون‌ها نفر در سراسر جهان دنبال می‌شوند. این ورزش‌ها دارای ژانرهای متنوعی هستند.

افراد می‌توانند هم به تنهایی در رقابت‌ها شرکت کنند هم به صورت تیمی. مسابقات می‌تواند حضوری باشد یا از طریق اینترنت و از راه دور در آن شرکت کرد. هر تورنمنت بر اساس محبوبیت بازی و تعداد مخاطب، انواع مختلفی از بازی‌های ورزشی را ارائه می‌کند. مسابقات فرمت‌های خاص خود را دارند که شامل موارد زیر است:

- باز/ بسته: مسابقات آزاد برای همه شرکت کنندگان باز است، در حالی که تورنمنت های بسته فقط برای برندگان مسابقات مقدماتی باز هستند.
- دور رفت و برگشت: هر شرکت کننده در مسابقات باید دو بار با سایر بازیکنان بازی کند.
- حذف تک/ دو: حذف تک به این معنی است که یک بازیکن پس از یک باخت حذف می شود. حذف دو به این معنی است که هر بازیکن باید دو بار ببازد تا حذف شود.



## تاریخچه ورزش‌های الکترونیکی

اگرچه زمان شروع ورزش‌های الکترونیکی مورد بحث است، اما بیشتر کارشناسان به SpaceWar به عنوان یکی از اولین بازی‌هایی اشاره می‌کنند که به بازیکنان اجازه می‌داد تا در رایانه‌های جداگانه با یکدیگر رقابت کنند. همچنین در سال ۱۹۷۲ کمپانی آتاری مسابقاتی را در سطح مدارس و دانشگاه‌های مختلف برگزار کرد و بعد از آتاری، دانشگاه استنفورد و کالج دارتموث نیز چنین کردند.

این نوع رقابت دانشگاهی در طول دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ با بازی‌های تیک تاک، تخته نرد، سیارک‌ها و بازی‌های دیگر ادامه یافت. با این اوصاف، بازی‌های رقابتی هنوز تقریباً یک پدیده زیرزمینی بود تا اینکه در سال ۱۹۹۳ Doom با قابلیت‌های چند نفره جدید، راه اندازی شد. از طریق Doom بازی‌های رقابتی بسیار وجهه اجتماعی پیدا کردند.



با رشد فناوری، گیمرها فرصت پیدا کردند علاوه بر ارتباط بایکدیگر، بازی هم بکنند و راه برای بسیاری از مسابقات و لیگ‌ها هموار شد. همچنین کمپانی Nintendo به خاطر رشد گرافیک و غیره، زمینه رشد ورزش‌های الکترونیکی را تحت سلطه خود قرار داد. مسابقات جهانی بعدی توسط نینتندو در سال ۱۹۹۴ برگزار شد.

این رویدادها نقشه راه رویدادهای ورزشی الکترونیکی را که امروز می‌بینیم ساخته شد و با ظهور اینترنت و بازی‌های رایانه شخصی، ورزش‌های الکترونیکی سرانجام به سطح دیگری ارتقا یافتند و از سال ۲۰۰۰ به بعد رشد ورزش الکترونیکی بسیار سرعت پیدا کرد و به جایگاه امروز خود رسیده است.

در آغاز، زمانی که فعالیت‌های بازی آنلاین شروع به محبوب شدن کردند، برخی از محققان و متخصصان صنعت با در نظر گرفتن آن به عنوان یک ورزش مخالفت کردند. به عنوان مثال، در سال ۲۰۱۴، رئیس ESPN - یک شرکت شناخته‌شده پخش ورزشی جهانی که در ایالات متحده آمریکا مستقر است - اعلام کرد: «این یک ورزش



نیست - یک رقابت است». (Tassi, ۲۰۱۴) با این حال، نظرات بیشتری در مورد ملاحظات آن به عنوان یک ورزش مطرح شده است.

در یک نشست تخصصی که در سال ۲۰۱۷ برگزار شد، کمیته بین‌المللی المپیک (IOC) «رشد سریع بازی‌های ویدئویی رقابتی و همچنین پتانسیل کاربردهای آتی فناوری‌های AR / VR در بازی» را به رسمیت شناخت. در این راستا، در سال ۲۰۱۸، انجمن ورزش‌های الکترونیکی در موزه المپیک سوئیس برگزار شد، جایی که IOC و انجمن جهانی فدراسیون ورزش‌های بین‌المللی گفتگوهایی را در این مورد آغاز کردند.

در سال ۲۰۲۱، IOC به همراه فدراسیون‌های ورزشی بین‌المللی و ناشران بازی اولین سری مجازی المپیک (OVS) را سازماندهی کردند. این مسابقات از ۱۳ می تا ۲۳ ژوئن برگزار شد و شامل قایقرانی مجازی، دوچرخه سواری، قایقرانی و بیسبال (بین‌المللی) بود. این رقابت‌ها، صحنه‌ای را برای ارتباط دنیای ورزش فیزیکی با



جامعه بازی‌های ورزشی مجازی و شبیه‌سازی ایجاد کرد و فرصتی برای تعامل با جنبش المپیک بود.

رویدادهای سری مجازی المپیک با هدف به حداکثر رساندن مشارکت آنلاین و اولویت دادن به فراگیری برای بسیج بازی کنندگان، ورزش‌های الکترونیکی و علاقه‌مندان به ورزش مجازی در سراسر جهان است. برای برانگیختن هیجان قبل از المپیک توکیو، مردم را از سراسر جهان را به مشارکت انبوه دعوت می‌کند تا از خانه یا در مراکز آموزشی خود به رقابت بپردازند.

«مجموعه مجازی المپیک یک تجربه دیجیتالی جدید و منحصر به فرد المپیک است که هدف آن افزایش تعامل مستقیم با مخاطبان جدید در زمینه ورزش مجازی است. توماس باخ، رئیس کمیته بین‌المللی المپیک، می‌گوید که این امر مشارکت ورزشی را تشویق می‌کند و ارزش‌های المپیک را با تمرکز ویژه بر جوانان ترویج می‌کند. این یک بیانیه مهم از سوی IOC برای قدردانی از ورزش‌های



الکترونیکی است و به آینده بازی های ورزش الکترونیکی  
مشروعیت می بخشد.

در طول سال های گذشته، ورزش های الکترونیکی به عنوان یک  
امر قانونی رسوخ کرده اند و نه تنها توسط مقامات ورزشی، بلکه  
توسط سهامداران و بازیگران کلیدی مختلف در صنعت زنجیره ارزش  
حمایت می شود.



## ژانرهای محبوب ورزش الکترونیک

ورزش های الکترونیکی از ژانرهای متنوعی برخوردار هستند که تعدادی از آن ها نامبرده و شرح داده می شوند:

### • بازی های Fighting

این نوع بازی ها یکی از انواع کلاسیک ورزش های الکترونیکی هستند که بازی هایی مانند Mortal Kombat و Street Fighter II جزو اولین عناوین مهمی هستند که مورد توجه قرار گرفتند. برخی از محبوب ترین بازی های مبارزه ای امروزی عبارتند از Mortal Kombat، Super Smash Bros. Melee، X.

### • بازی های مسابقه ای

بازی های مسابقه ای، ورزشکاران ورزش های الکترونیکی را روی صندلی راننده قرار می دهند و همزمان با یک یا چند راننده رقابت



می‌کنند. برخی از عناوین محبوب در بازی های مسابقه ای عبارتند از  
iRacing و Need for Speed ،Mario Kart.

### • بازی های ورزشی

بازی های ورزشی بر اساس ورزش های حرفه ای مانند فوتبال،  
بسکتبال، بیس بال و فوتبال است. سری فوتبال Madden  
همچنان یکی از برترین بازی ها برای رقابای ورزش های الکترونیکی  
است.



## تیم‌های برتر ورزش الکترونیک در سال ۲۰۲۲

طبق آمار سایت esportsearnings تیم‌های برتر به شرح زیر است:

- Nova eSports
- FaZe Clan
- Regans Gaming
- Team SoloMid

## پلتفرم‌های مشهور ورزش الکترونیک تا سال ۲۰۲۲

### ● TWITCH

یکی از بزرگترین پلتفرم‌های استریم Esports است که به عنوان بهترین در صنعت پخش Esports مورد ستایش قرار گرفته است. مطمئناً، استفاده از اینفلوئنسرهای مشهور به طور انحصاری از سرویس پخش Esports خود عامل اصلی موفقیت Twitch است.

این پلتفرم متعلق به سازندگان محتوا اجازه می دهد تا درآمد بیشتری کسب کنند.

### • YOUTUBE

در بخش بازی YouTube، گوگل فضایی را اختصاص داده است که در آن بازیکنان گیم پلی خود را به صورت زنده ارائه می کنند. بازی Fortnite با بیش از ۶۷ میلیارد بازدید از محتوای کلی تماشا شده در YouTube است. این پلتفرم فقط مهم ترین مسابقات مانند لیگ-های جهانی League of Legends یا Counter-Strike: Global Offensive را به صورت زنده پوشش می دهد.

### • DISCORD

پلتفرم نسبتاً جدیدی است که وارد صنعت پخش Esports می شود اما استریم Discord به سرعت به یکی از رقبای برتر در میان دیگر پلتفرم های پخش Esports تبدیل شده است و جایگاه خوبی بین



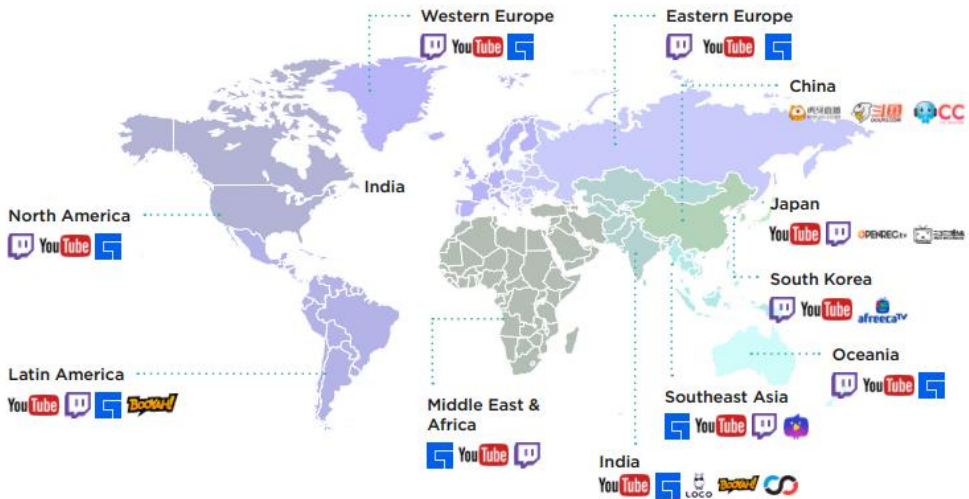
طرفداران و استریمرها پیدا کرده است. همچنین Discord Esports می‌تواند به یک ستون اصلی برای استفاده از جامعه استریم Esports بدل شود.

#### ● CAFFEINE

جدیدترین پلتفرم استریم ورزش های الکترونیکی است که در بازار استریم Esports در حال رشد است. چیزی که این پلتفرم را جالب می کند این است که به تنهایی و بدون نیاز به نرم افزار پخش مانند OBS یا XSplit کار می کند و به استریمرها اجازه می دهد آزادانه تر از دوربین استفاده کنند. از سوی دیگر، تعداد کاربران هنوز به این اندازه زیاد نیست، بنابراین ممکن است معروفترین استریمرها را در اینجا پیدا نکنید.



## استفاده از پلتفرم ها بر مبنای جغرافیا



«توییچ» یکی از بهترین پلتفرم ها برای بازی های رقابتی در بازار غرب است. آن در سراسر جهان در دسترس است به جز چین و چند کشور دیگر، این پلتفرم در درجه اول بر بازی های PC و کنسول



متمرکز است، اما منابع قابل توجهی را در گسترش پرتفوی محتوای غیربازی خود برای بهبود حفظ و افزایش تعامل سرمایه‌گذاری کرده‌است. توییچ از اینکه اولین کسی است که در بازار غرب فعالیت می‌کند، سود می‌برد. آن از یک واحد پول اختصاصی به نام «بیت» استفاده می‌کند که کاربران می‌توانند آن را بخرند و از استریم‌های مورد علاقه خود پشتیبانی کنند.

با پیشرفت زیرساخت‌های اینترنت در بازارهای در حال رشد، به ویژه در خاورمیانه، آفریقا و آمریکای لاتین، احتمالاً توییچ جایگاه غالب خود را در بازی‌های کامپیوتری حفظ خواهد کرد. پلتفرم بازی یوتیوب نیز در سراسر جهان به جز چین در دسترس است.

پلتفرم جریان زنده که متعلق به گوگل است در سال‌های اخیر محبوبیت خود را افزایش داده‌است و با افزایش بازی‌های رقابتی موبایل شتاب گرفته‌است.



با این حال، بازار برای پلتفرم های جریان زنده به شدت رقابتی شده است و بسیاری از خدمات محلی - مانند Rooter و Trovo - کاربران را از این سرویس دور می کنند.

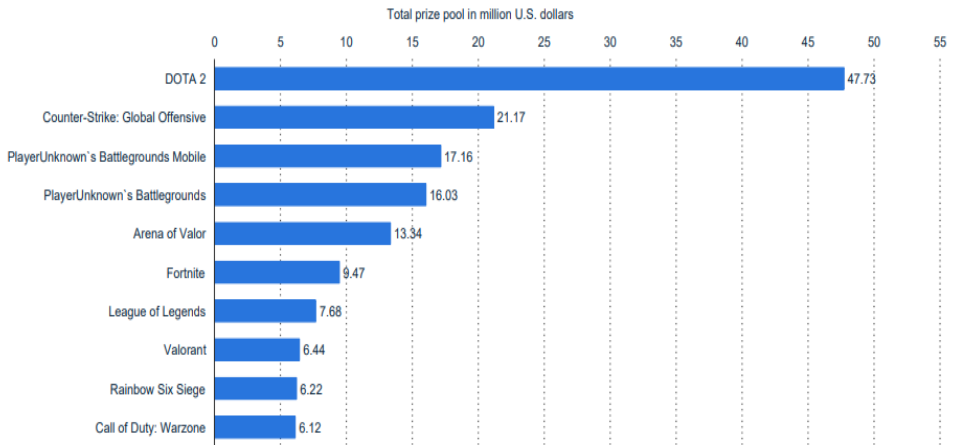
رشد بازی با موبایل در اقتصادهای در حال ظهور در سراسر آسیای جنوب شرقی و آمریکای لاتین به این معنی است که این مناطق سهم عظیمی از بینندگان را در بازی یوتیوب به خود اختصاص می دهند.





## پربیننده ترین مسابقات eSports در سراسر جهان (تا می

۲۰۲۱؛ به میلیون نفر)



همان گونه که در نمودار فوق قابل مشاهده است، در بین بازی های الکترونیکی Free Fire World Series ۲۰۲۱ Singapore بیشترین میزان بیننده را با ۵٫۴ میلیون نفر بازدید کرده کننده تا می ۲۰۲۱ به خود اختصاص داده است.

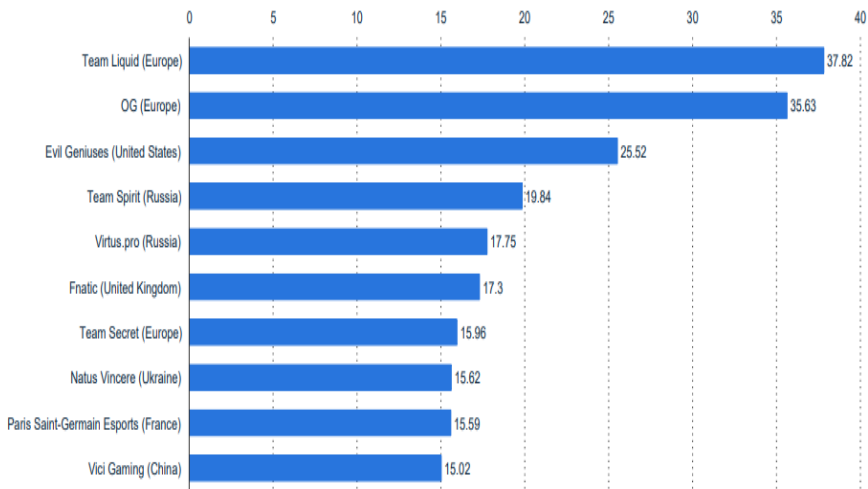
## بازی‌های ورزشی الکترونیکی برتر سال ۲۰۲۱، بر اساس مجموع جوایز مسابقات (میلیون دلار)

در بین بازی‌های برتر سال ۲۰۲۱ به لحاظ مجموع جوایز  
۲ DOTA ، Counter-Strike: Global Offensive و پابجی  
قرار دارند.



## تیم‌های پیشرو ورزش‌های الکترونیکی بر اساس

مجموع جوایز کسب شده (تا نوامبر ۲۰۲۱؛ میلیون دلار)



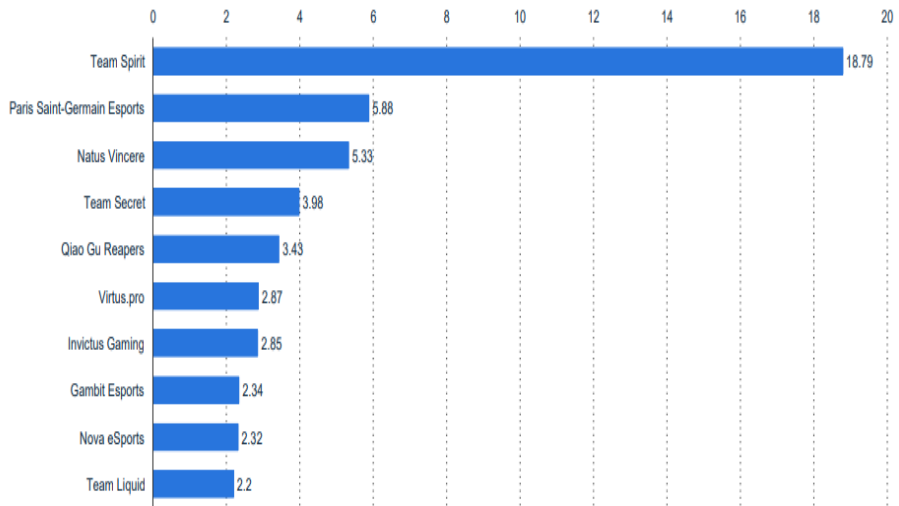
بر اساس آن چه در نمودار فوق مشاهده می‌شود، دو تیم

اول به ترتیب بر اساس مجموع جوایز کسب شده به اروپا

و سومین تیم به آمریکا اختصاص داده داشته است.

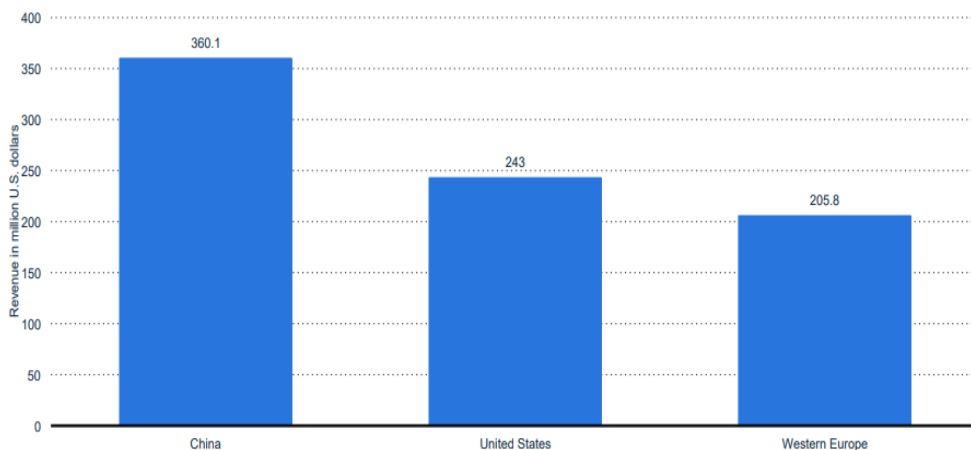


در نمودار پایین نیز تیم‌های پیشرو در ورزش‌های  
الکترونیکی در سراسر جهان در سال ۲۰۲۱، بر اساس درآمد  
(به میلیون دلار آمریکا) دیده می‌شود.



## اقتصاد ورزش‌های الکترونیک در جهان

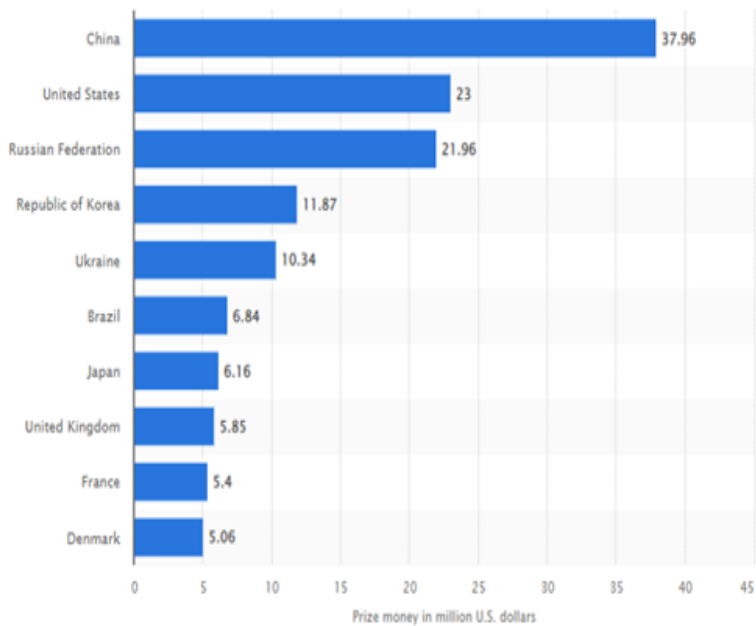
- درآمد بازار ورزش‌های الکترونیکی در سال ۲۰۲۱، بر اساس منطقه (به میلیون دلار آمریکا)



همان گونه که در نمودار فوق قابل مشاهده است، بیشترین میزان درآمد مربوط به ورزش‌های الکترونیکی مربوط به کشور چین بوده است که در سال ۲۰۲۱، بالغ بر ۳۶۰ میلیون دلار از این طریق کسب کرده است و پس از آن ایالت متحده آمریکا با ۲۴۳ میلیون



دلار در جایگاه دوم قرار دارد، در سال ۲۰۲۲ نیز همین ترتیب قابل مشاهده است.



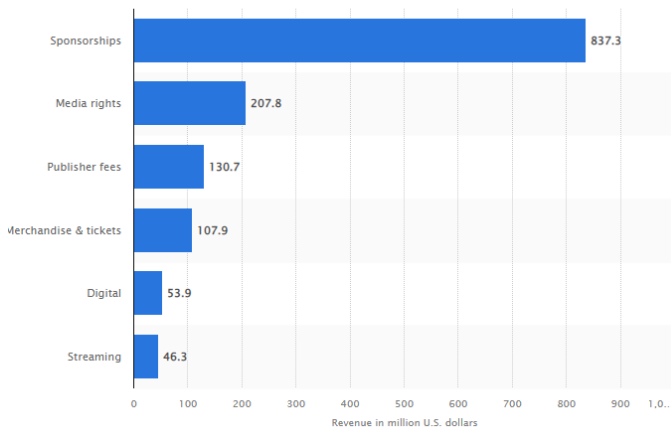


## • رتبه بندی درآمدی کشورها از ورزش الکترونیک در سال ۲۰۲۲

این نمودار پردرآمدترین کشورهای ورزش های الکترونیکی در سراسر جهان را در سال ۲۰۲۲ نشان می‌دهد که بر اساس جوایز برنده شده، رتبه بندی شده‌اند. بر اساس برآوردها، گیمرهای چینی ورزش‌های الکترونیکی تقریباً ۳۷,۹۶ میلیون دلار از مسابقات ورزش‌های الکترونیکی در سال ۲۰۲۲ برنده شدند. ایالات متحده با ۲۳ میلیون دلار جایزه در رتبه دوم قرار گرفت.



• روش های درآمدزایی ورزش های الکترونیک - ۲۰۲۲،  
بر اساس بخش (به میلیون دلار آمریکا)



در مجموع می توان گفت روش های متعددی برای کسب درآمد از ورزش های الکترونیک وجود دارد که شامل درآمد از حقوق رسانه ای، هزینه های دریافتی از ناشران بازی ، اسپانسرشیپ ، استریم کردن بازی ها می باشد. بر این اساس همانطور که در نمودار بالا قابل مشاهده است در سال ۲۰۲۲ بیشترین درآمد متعلق به بخش اسپانسرها بوده است. بسیاری از تیم های ورزش الکترونیک درآمد



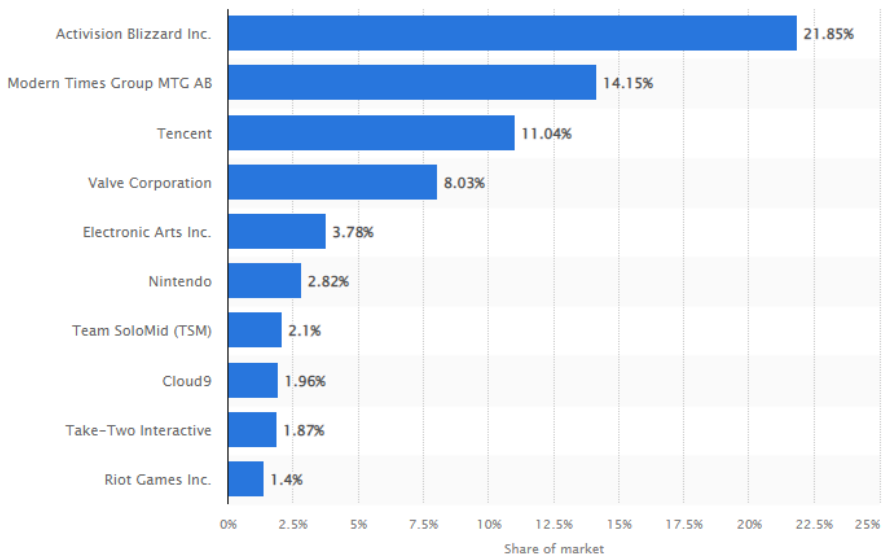


خود را از اسپانسرشیپ و تبلیغات به دست می‌آورند که این موضوع به مجموعه های تجاری و شرکت ها این امکان را می دهد که سود فراوانی را به دست بیاورند. در حقیقت در سال ۲۰۲۲، نزدیک به ۶۰ درصد کل بازار را اسپانسرشیپ به خود اختصاص داده است.

درآمدهای دیجیتال و استریم، دو جریان درآمدی با رشد سریع برای ورزش الکترونیک هستند که به ترتیب ۲۷٫۲٪ و ۲۴٫۸٪ را به خود اختصاص داده اند.



## • سهم شرکت‌ها از بازار ورزش‌های الکترونیکی-سال ۲۰۲۲



بازار جهانی ورزش‌های الکترونیکی عموماً کاملاً پراکنده است و چندین شرکت بزرگ رسانه‌ای و بازی سهام قابل توجهی در این



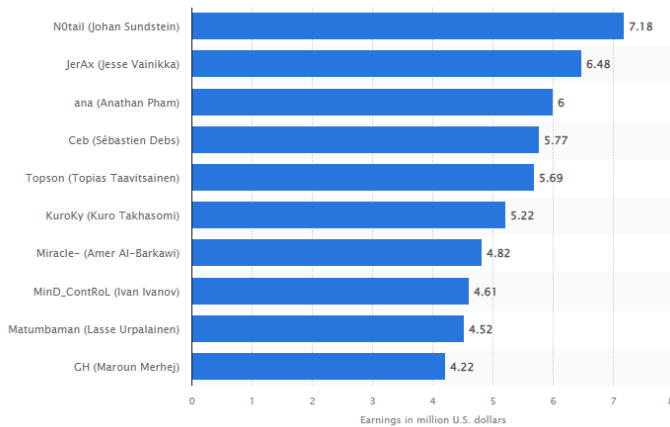
صنعت دارند. شرکت Activision Blizzard که به خاطر بازی هایی مانند Overwatch و سری Call of Duty شناخته می شود، در سال ۲۰۲۲ حدود ۲۱,۸۵ درصد از سهم بازار را در اختیار داشت.

Modern Times Group (MTG) ، نیز یک شرکت سرگرمی دیجیتال مستقر در استکهلم، سوئد است که در سال ۱۹۹۷ بین سهامداران شرکت توزیع شد.

امروز MTG به عنوان یک هلدینگ سرمایه گذاری استراتژیک و عملیاتی فعالیت می کند و مجموعه ای منحصر به فرد از جمله کسب و کارهای ورزش های الکترونیکی، شرکت های بازی و ... را مدیریت می کند.



- درآمد بازیکنان ورزش الکترونیکی - تا فوریه ۲۰۲۲، بر اساس درآمد کلی (به میلیون دلار آمریکا)

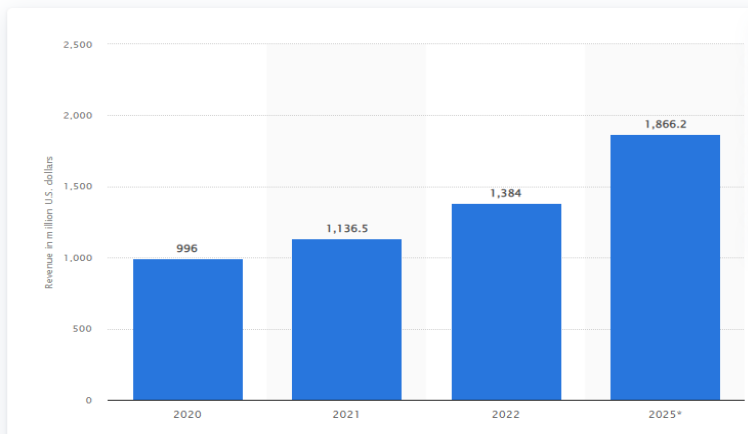


بر اساس برآوردها، Johan Sundstein، بازیکن دانمارکی که با نام N0tail نیز شناخته می‌شود، تاکنون ۷٫۱۸ میلیون دلار در طول دوران حرفه‌ای خود در بازی‌های ورزشی الکترونیکی به دست آورده است.



## • پیش بینی بازار ورزش های الکترونیکی تا سال ۲۰۲۵

(in million U.S. dollars)



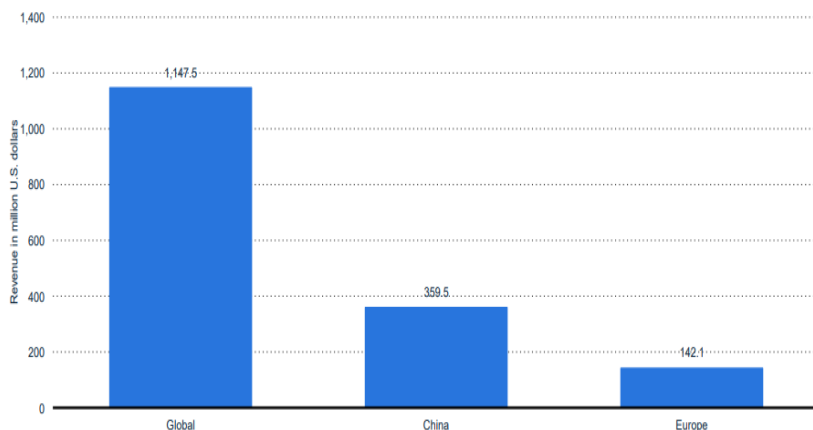
در سال ۲۰۲۲، ارزش بازار جهانی ورزش های الکترونیکی چیزی بیش از ۱,۳۸ میلیارد دلار آمریکا بود. علاوه بر این، پیش بینی می شود که درآمد بازار جهانی صنعت ورزش های الکترونیکی در سال ۲۰۲۵ به ۱,۸۷ میلیارد دلار برسد.



آسیا و آمریکای شمالی در حال حاضر بزرگترین بازارهای ورزش‌های الکترونیکی را از نظر درآمد نشان می‌دهند و چین به تنهایی تقریباً یک پنجم بازار را به خود اختصاص داده است.

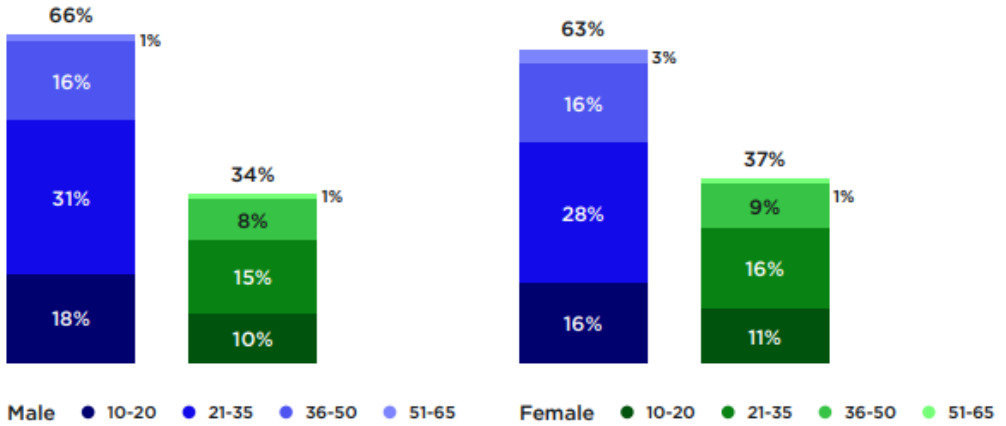
- پیش بینی بازار ورزش های الکترونیک موبایل تا سال ۲۰۲۵ بر اساس منطقه (به میلیون دلار آمریکا)

بر اساس نمودار فوق تا سال ۲۰۲۵ میزان درآمد چین از بخش ورزش های الکترونیک به ۳۵۹ میلیون دلار می رسد. به طور جهانی نیز پیش بینی می شود این شاخص به ۱۱۴۷ میلیون دلار برسد.



## مخاطبان ورزش های الکترونیکی

• اطلاعات جمعیت شناختی بازی کنندگان - ۲۰۲۱





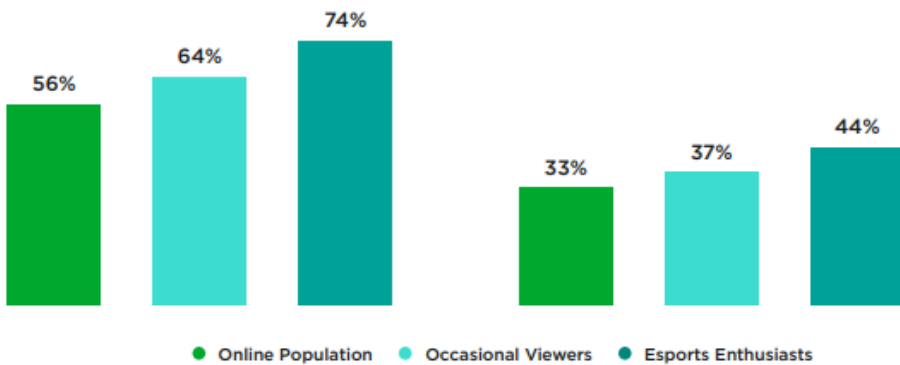


بر اساس آمارهای منتشر شده از سوی سایت newzoo در حالی که علاقه مندان به ورزش های الکترونیک جوان و مذکر هستند، درصد زنان علاقه‌مند به ورزش های الکترونیک در طول سال‌ها در حال رشد بوده‌است. در سال ۲۰۲۱، زنان ۳۴ درصد از علاقه مندان به ورزش های الکترونیک را تشکیل می‌دادند. از میان علاقه مندان زن، ۲۴ درصد بین سنین ۲۱ تا ۶۵ سال هستند، در حالی که ۱۰ درصد باقیمانده بین ۱۰ تا ۲۰ سال سن دارند.

۷۴ درصد از علاقه مندان به ورزش های الکترونیک کارمندان تمام‌وقت هستند و حدود ۴۴ درصد در گروه پردرآمد قرار می‌گیرند (در مقایسه با ۳۳ درصد از جمعیت عمومی آنلاین).



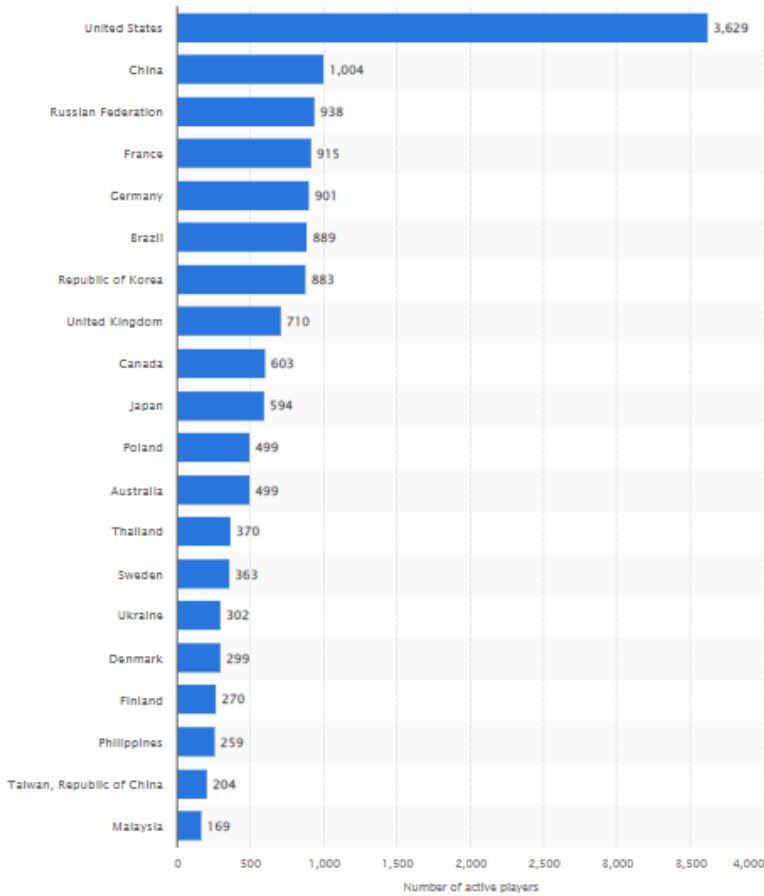
• رتبه‌بندی کشورها بر اساس تعداد بازیکنان فعال  
مسابقات الکترونیکی - سال ۲۰۲۲

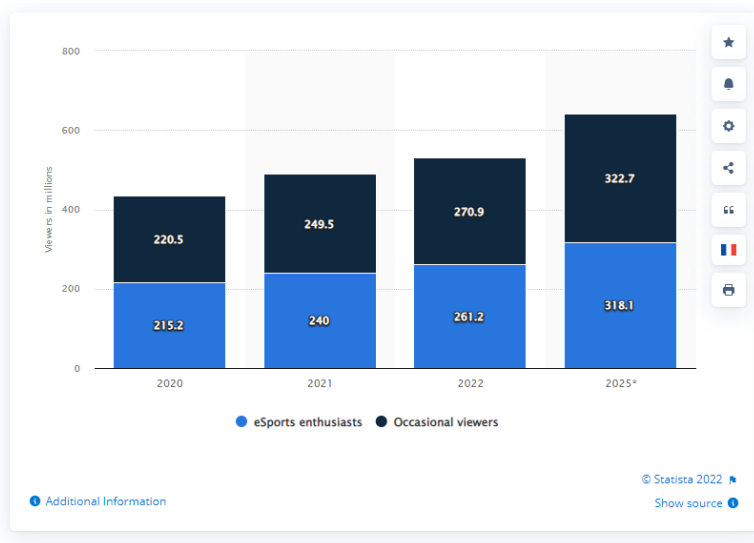


نمودار فوق نشان دهنده کشورهای پیشرو در ورزش‌های الکترونیکی در سراسر جهان بر اساس تعداد بازیکنان فعال در رقابت‌های ورزشی الکترونیکی در سال ۲۰۲۲ است. بر اساس آن ایالات متحده با بیش از ۳٫۶ هزار بازیکن فعال در رقابت در رتبه اول قرار دارد و پس از آن چین و روسیه با ۱۰۰۴ و ۹۳۸ بازیکن حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در رتبه‌های بعدی قرار دارند.



- چشم انداز مخاطبان ورزش های الکترونیکی-۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵، بر اساس نوع بیننده (میلیون نفر)



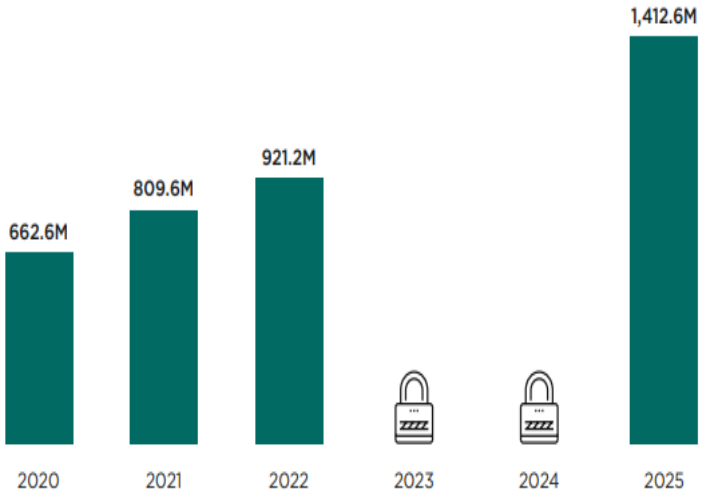


بازار ورزش‌های الکترونیکی در سال‌های اخیر رونق گرفته است و بینندگان بیشتری برای تماشای بازی‌های موردعلاقه‌شان با برخی از بهترین گیمرهای جهان وقت می‌گذارند. تا سال ۲۰۲۵، انتظار می‌رود بیش از ۳۱۸ میلیون علاقه‌مند به ورزش‌های الکترونیکی در سراسر جهان وجود داشته باشد که نسبت به ۲۱۵٫۲ میلیون نفر در سال ۲۰۲۰ افزایش چشمگیری داشته است. علاوه بر این، بر



اساس آمارهای منتشر شده از سوی statista پیش بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۵ حدود ۳۲۲,۷ میلیون نفر بیننده گاه به گاه ورزش‌های الکترونیکی باشند.

- چشم انداز رشد تماشاگران زنده بازی‌های الکترونیکی  
۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵





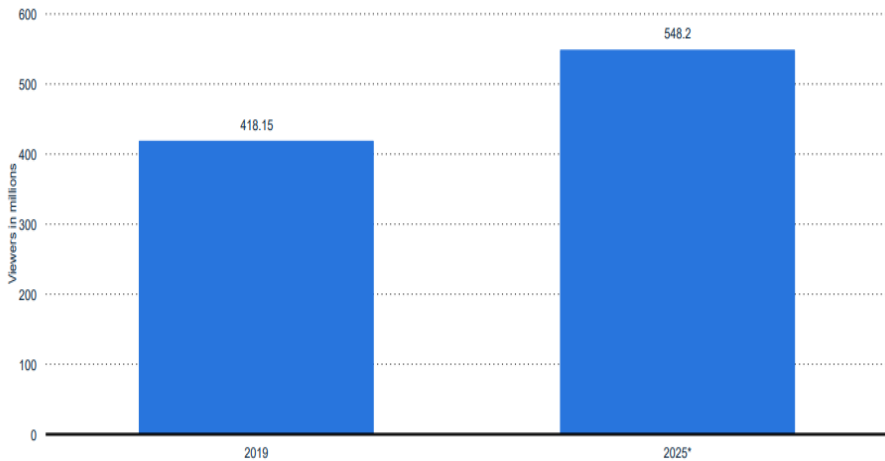
تماشاگران جاری زنده این بازی‌ها تا ۱۳٫۸ درصد در سال رشد خواهند کرد تا در سال ۲۰۲۲ به ۹۲۱٫۲ میلیون نفر در سطح جهان برسند. مخاطبان تا سال ۲۰۲۳ از مرز میلیارد عبور خواهند کرد و با ۱۶٫۳٪ رشد از سال ۲۰۲۰ به ۱٫۴ میلیارد در سال ۲۰۲۵ افزایش خواهند یافت.

اثرات ماندگار پاندمی COVID ۱۹ در سال ۲۰۲۱ باعث شد که مخاطبان فراتر از انتظارات اولیه ما رشد کنند.

بازارهای رشد در آمریکای لاتین، خاورمیانه و شمال آفریقا و آسیای جنوب شرقی نرخ رشد بالایی را در طول سال ۲۰۲۵ حفظ خواهند کرد. چین به عنوان بزرگ‌ترین بازار جهان از نظر مخاطبان جاری زنده باقی می‌ماند. با یک رشد ۷٫۶٪ از سال ۲۰۲۰ به ۲۶۷٫۵ میلیون در سال ۲۰۲۵ رشد خواهد کرد.



- چشم انداز بینندگان ورزش های الکترونیکی موبایل در سال ۲۰۲۵ (به میلیون ها نفر)



همان گونه که در نمودار فوق قابل مشاهده است، میزان بینندگان ورزش های الکترونیکی موبایلی در سال ۲۰۱۹ برابر با ۴۱۸ میلیون نفر بوده است که پیش بینی می شود این میزان در سال ۲۰۲۵ به ۵۴۸ میلیون نفر برسد.



## معایب، ضعف‌ها و موانع رشد در ورزش الکترونیکی

در حال حاضر ورزش‌های الکترونیک با ضعف و مسائلی مواجه است که می‌تواند بر وضعیت و آینده این صنعت و سرگرمی اثر منفی بگذارد. نظیر موارد زیر:

### • ضعف در مقررات ورزش الکترونیکی

مقررات در حال حاضر در صنعت ورزش‌های الکترونیکی توسعه نیافته است. برخی این را یک مزیت می‌دانند، آنها می‌گویند، حداقل دخالت در فعالیت‌های سازمان‌های ورزش سایبری به آنها اجازه می‌دهد تا فعالانه توسعه پیدا کنند. اما این نکته یک نقطه ضعف دارد. فقدان یک چارچوب نظارتی همچنین حاکی از عدم وجود مکانیزم موثر برای حل و فصل اختلافات و درک قواعد بازی به طور کلی است. طبیعتاً این امر بر توسعه صنعت تأثیر منفی می‌گذارد.

به عنوان مثال تقلب کردن گیمرهای حرفه‌ای در این رقابت‌ها، چالشی شده است اما قوانینی برای اینکه آزاد باشد یا محدود، تعیین نشده است.

### • کم سن بودن ستاره‌های ورزش الکترونیک

اکثر گیمرهای حرفه‌ای در این صنعت در اوایل دهه بیست زندگی خود هستند که مثل یک بزرگسال در این رقابت‌ها شرکت و درآمد کسب می‌کنند. همچنین آن‌ها به دلیل کم سن بودن و نداشتن تجربه ممکن است دچار مشکلاتی درباره حق و حقوق خود بشوند.

### • مشکلات کپی رایت

در حال حاضر قوانین موجود در این رقابت‌ها، مالکیت معنوی و حقوق شرکت بازی‌ساز را به بازیکن ترجیح می‌دهد. به عنوان مثال اگر یک شرکت تصمیم بگیرد دیگر در رقابت‌ها شرکت نکند بازیکن‌های حرفه‌ای آن بازی نیز از رقابت‌ها محروم می‌شوند.



## ● فرصت تبانی و تقلب

در یک نظر سنجی متوجه شدند که حدود ۷۵ درصد از سهامداران ورزش‌های الکترونیکی، فکر می‌کنند که تبانی و تقلب یک تهدید مهم برای مشروعیت و رشد ورزش‌های الکترونیکی است. (فولی و لاردنر، ۲۰۲۰)

## مزایا و دلایل محبوبیت ورزش‌های الکترونیکی

بدون شک، دنیای ورزش‌های الکترونیکی هر روز بزرگ‌تر می‌شود. نه تنها عناوین بازی‌های بیشتری وارد صحنه می‌شوند، بلکه طرفداران اصلی نیز به سرعت در حال رشد هستند. برخی از دلایل محبوبیت ورزش‌های الکترونیک عبارت‌اند از:

- یک منبع بزرگ سرگرمی

به عنوان بازیکن یا هوادار در هر صورت این رقابت‌ها بسیار سرگرم‌کننده هستند. از طرفی امکان شرط‌بندی در این بازی‌ها به افزایش محبوبیت آن افزوده است.

- ورزش-سرگرمی جامع، در دسترس و بدون محدودیت

در دنیای ورزش‌های الکترونیکی، هر کسی بدون در نظر گرفتن سن، جنسیت یا توانایی بدنی می‌تواند قهرمان شود. اگرچه مثل هر رقابت دیگری نیاز به تمرین دارد.

## • بیشتر ورزش اجتماعی است تا ورزش معمولی

به عبارت ساده، ورزش‌های الکترونیکی در واقع بسیار اجتماعی‌تر از هر ورزش دیگری است. بازی‌ها صرفاً فعالیت‌های اجتماعی هستند که فضای زیادی را برای ملاقات با افراد جدید، پیوستن به گروه‌های مختلف – چه تیم‌ها، اصناف و معاشرت به روش‌های مختلف ایجاد می‌کنند.

## • جوایز قابل توجه

مسابقات مختلف در دنیای ورزش‌های الکترونیکی، جوایز جذابی ارائه می‌دهند و معمولاً شامل جوایز نقدی، تجهیزات کامپیوتری و لوازم جانبی و سایر جوایز مشابه است.

## • رشد شناختی و اجتماعی

مشخص شده است که بازیکنانی که در برنامه‌های Esports شرکت می‌کنند علاقه بیشتری به موضوعات STEM (علوم، فنی،



مهندسی، ریاضی) دارند و معدل متوسط بالایی دارند. همچنین توانایی بیشتری برای تعاملات اجتماعی پیدا می‌کنند.

### • ایجاد فرصت شغلی زیاد

با رشد این صنعت فرصت های شغلی قابل توجه در زمینه های نویسنده/وبلاگر ورزشی عکاس/فیلمبردار، بازاریاب، مدیر شبکه های اجتماعی، تحلیلگر حرفه ای، برنامه نویس و هماهنگ کننده رویدادهای ورزشی ایجاد می شود.



## متغیرهای مهم در موفقیت ورزش الکترونیکی

عوامل زیادی در رشد این صنعت موثر هستند که مهم‌ترین آن‌ها عبارت‌اند از:

### • توسعه دهندگان بازی

توسعه دهندگان بازی نقش مهمی در شکل دادن به آینده ورزش‌های الکترونیکی دارند. استودیوهای بزرگ بازی از همان ابتدا دریافته‌اند که مشارکت بازی‌هایشان در مسابقات الکترونیکی نه تنها می‌تواند فروش را بهبود بخشد، بلکه به آنها کمک می‌کند تا روابط عمیق‌تری با بزرگترین حامیان و مصرف‌کنندگان خود یعنی خود گیمرها ایجاد کنند.

در نتیجه، آنها اتصال و شرکت در مسابقات را از خانه، از طریق پلتفرم‌های استریم مانند Twitch برای بازیکنان آسان‌تر از همیشه کرده‌اند.

## • سرمایه گذاران

نیروی محرکه اصلی پشت هر گرایش اصلی ورزش‌های الکترونیکی واضح بوده است. سرمایه گذاران نقش بسیار مهمی در رشد در این صنعت ایفا می‌کنند. همچنین درآمدهای شرط بندی می‌تواند در کوتاه مدت به جلب توجه ورزش‌های الکترونیکی کمک کند، اما برای دوام طولانی مدت مفید نیستند.

## • محتوای بازی‌ها

از استریمینگ گرفته تا تیم‌ها، محتوا برای هر صنعت در حال رشدی، کلیدی است. برای اطمینان از اینکه آنها در بالاترین سطح بازی خود هستند، باید به ایجاد یک جریان ثابت از محتوای با کیفیت ادامه دهند





## • شکل دادن شبکه یا جامعه طرفداران

به عنوان مثال رشد و شکل گرفتن اتاق‌های گفتگو، امکان را برای طرفداران ورزش‌های الکترونیکی فراهم می‌کند تا با دیگر علاقه‌مندان به ورزش‌های الکترونیکی ارتباط برقرار کنند.



## وضعیت ورزش‌های الکترونیک در ایران

انجمن ورزش‌های الکترونیک ایران (نماینده فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیک IESF) در ایران در سال ۱۳۸۵ با موافقت سازمان تربیت بدنی وقت به عنوان تنها ارگان رسمی ورزشی در رشته ورزش‌های الکترونیک شروع به کار نمود. که بعد ها در سال ۱۳۹۰ با توجه به درخواست عضویت انجمن در فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیک (IESF)، نام انجمن نیز به انجمن ورزش‌های الکترونیک ایران تغییر یافت.

این انجمن اهداف زیر را دنبال می کند:

- یکپارچه کردن جامعه ورزش‌های الکترونیک
- مسابقات قهرمانی کشور
- ترویج و توسعه ورزش‌های الکترونیک
- وضع قوانین

- حرفه‌ای شدن

- المپیک شدن این رشته

در ایران نیز جام قهرمانی بازی‌های ویدیویی یا IGC قرار است به صورت سالیانه در شاخه‌های متنوعی برگزار شود و شاهد حضور بازی‌هایی مانند کانتر استرایک، Dota ۲، فیفا و PES، کلش رویال، پسرخوانده و کوییز آو کینگز در این مسابقات هستیم. این مسابقات در مرکز آفرینش‌های فرهنگی و هنری تهران برگزار شد و بازدید برای عموم نیز آزاد بود.

در ایران جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی یا Tehran Esports مختص (Dota ۲) برگزار می‌شود. کسب رتبه در برخی از شاخه‌های بین‌المللی مسابقات جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی مانند Dota ۲ منجر به حضور در مسابقات بین‌المللی و تیم ملی ایران می‌شود.



در مجموع با توجه به اهداف کلی و سازمانی انجمن و از آن جایی که ورزش‌های الکترونیک مقوله‌ای نوپا در عرصه‌ی ورزش‌های کشور است و با در نظر گرفتن تعداد زیاد مخاطبین و ظرفیت‌های بالایی که ورزش‌های الکترونیک در جمهوری اسلامی ایران دارد و همچنین احتمال حضور این رشته در المپیک ۲۰۲۴، این انجمن درصدد است تا با برگزاری لیگ کشوری منظم و برنامه‌ریزی شده شده به پرورش و ساماندهی ورزشکاران این رشته جهت دست یافتن به موفقیت‌های بین‌المللی بپردازد.



## منابع

- <https://financesonline.com/esports-statistics/>
- <https://explodingtopics.com/blog/esports-statistics>
- <https://www.wepc.com/statistics/esports-gaming/>
- <https://www.esportznetwork.com/esports-viewership-analysis-by-game/>
- <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>
- <https://www.devteam.space/blog/what-is-esports/>
- <https://www.archdaily.com/942235/a-new-type-of-entertainment-the-rise-of-esports-arenas-around-the-globe>
- <https://www.nomuraconnects.com/focused-thinking-posts/the-rise-of-esports-an-already-growing-ecosystem-now-accelerated-by-current-events/>



- [https://www.researchgate.net/figure/eSports-market-revenue-worldwide-from-2012-to-2022-in-million-USD12\\_fig1\\_348461122](https://www.researchgate.net/figure/eSports-market-revenue-worldwide-from-2012-to-2022-in-million-USD12_fig1_348461122)
- <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=d502905d-27e1-4e74-bf72-3988f7c8ab9d>
- <https://www.jagranTV.com/en-show/benefits-of-esports-know-how-mobile-or-pc-gaming-helping-in-improving-mental-and-physical-health-rc1028201>
- <https://hitmarker.net/news/esports-organizations-financial-performance-2021-894703>
- <https://www.montanayouthsoccer.com/esports/benefits-of-esports/>
- <https://techiiia.com/news/pravovy-vyklyki-yaki-potribno-vyrishyty-v-kibersporti>
- <https://streamscharts.com/news/most-watched-twitch-esports-teams-march-2022>
- <https://www.statista.com>



- <https://www.jpost.com/special-content/core-reasons-why-esports-is-so-popular-today-۷۰۶۲۲۸>
- <https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/>
- <https://readyesports.com/what-are-the-esports-games/>
- <https://www.esportsearnings.com/history/۲۰۲۲/games>

