



Research Paper

Analysis of the Attitudes of Cultural Authorities in Khuzestan Province
Toward Electronic Sports

Ayoub Ebadi Mehr¹ , Amin Khatibi^{2*} , Esmail Vesya³ , Seyed Hossein Marashian³ ,
Tahereh Azmsha⁴

Received: Jun 15, 2026

Revised: Aug 11, 2026

Accepted: Aug 12, 2026

ABSTRACT

Objective: This study aimed to analyze the attitudes of cultural authorities in Khuzestan province toward electronic sports (e-sports), given the rapid global growth of e-sports and the unique ethnic, cultural, and religious context of the province.

Methodology: A qualitative approach with a descriptive-analytical method was employed. Data were collected through semi-structured in-depth interviews with 16 cultural authorities from organizations including Education, Islamic Culture and Guidance, Seminaries, and Media. Theoretical saturation was reached at the 15th interview. Data analysis was conducted using Braun and Clarke's six-step thematic analysis. Purposeful theoretical sampling with maximum diversity was applied.

Results: Six main themes emerged: (1) conceptual definition and distinction of e-sports from traditional sports; (2) current and future position in public culture; (3) predominantly negative-conditional attitude; (4) perceived threats (physical, psychological, cultural, social, identity-ethnic); (5) conditional opportunities and localization strategies; (6) role of key institutions. The dominant attitude was negative (87.5%), but conditional acceptance was noted, contingent upon full localization and production of Iranian-Islamic content aligned with Khuzestan's local values. Education was identified as the most central institution for cultural development and policymaking.

Conclusion: The findings underscored the need for targeted cultural policymaking, development of local content inspired by the Holy Defense, Arbaeen, and Khuzestan's history, and media literacy education to facilitate conditional and localized acceptance of e-sports.

Keywords: Electronic Sports (E-sports); Cultural Authorities; Socio-Cultural Attitude; Localization; Khuzestan Province

1. PhD Student in Sport Management, Faculty of Sport Sciences, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.
2. Associate Professor in Sport Management, Faculty of Sport Sciences, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran. (**Corresponding author**)
3. Associate Professor in Sport Management, Faculty of Sport Sciences, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.
4. Assistant Professor in Sport Management, Faculty of Sport Sciences, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran

* Corresponding author's e-mail address: A-khatibi@Scu.ac.ir

Cite this article: Ebadi Mehr, A., Khatibi, A., Veysia, E., Maraashiyani, S.H., & Azmasha, T. (In Press). Analysis of the Attitudes of Cultural Authorities in Khuzestan Province Toward Electronic Sports. *Journal of Sport Management and Development*, ??? (???), ???-???. DOI: <https://doi.org/????????????????>



Extended Abstract

Introduction and State of Problem

As a novel phenomenon in the digital age, electronic sports (e-sports) have experienced rapid global growth, transforming into a multi-billion-dollar industry that attracts millions of professional players and viewers worldwide (Jenny 2017). E-sports refer to organized competitive video gaming involving teams, professional leagues, substantial financial rewards, and advanced infrastructure. This phenomenon has become an inseparable part of digital culture, profoundly impacting youth identity, the digital economy, and social policymaking (Formosa et al., 2022). In Iran, despite numerous challenges, the gaming community is rapidly expanding, and e-sports events are attracting large audiences (Mirmohammadian Totkalleh & Ghorbani, 2022). Khuzestan province, with its unique ethnic and cultural diversity (including Arab, Lor, Bakhtiari, and Persian ethnic groups) and the presence of influential religious and cultural institutions, provides a dynamic context for studying the attitudes of cultural authorities toward e-sports. Cultural authorities—including managers of cultural organizations, media activists, religious representatives, and local leaders—play a key role in policymaking, content production, and shaping public and institutional opinions. Understanding their attitudes can facilitate the development of cultural strategies tailored to the local context and reduce generational and institutional gaps in confronting this emerging phenomenon. This research aims to analyze the attitudes of cultural authorities in Khuzestan province toward electronic sports.

Methodology

This research employed a qualitative approach with a descriptive-analytical design. Thematic analysis using Braun and Clarke's (2006) six-step method was applied to analyze the data. The study population consisted of all active cultural authorities in Khuzestan province working in cultural policymaking, education, religious institutions, and media. Purposeful sampling with maximum diversity (theoretical sampling) was conducted to ensure representation across organizations (Education, Islamic Culture and Guidance, Seminaries, Media), ethnic groups (Arab, Bakhtiari, Persian, Lor), and geographical areas (Ahvaz, Susangerd, Dasht-e Azadegan, and other counties). Data were collected through in-depth semi-structured interviews with 16 cultural authorities (theoretical saturation was achieved at the 15th interview). The average work experience of participants exceeded 12 years in cultural and educational fields. Interviews were conducted mainly face-to-face at participants' workplaces, lasting between 45 and 75 minutes. All interviews were audio-recorded with informed consent and fully transcribed. To ensure confidentiality, names and positions were replaced with numerical codes. Interview questions were designed based on the theoretical framework and research objectives, covering definitions of e-sports, their position in public culture, opportunities and threats, localization strategies, and policy recommendations. To enhance research credibility, techniques such as cross-comparing responses from different positions, peer review, and member checking were employed. Reliability was ensured through independent coding of data portions by a second researcher and calculation of inter-coder agreement. Ethical principles, including voluntary

participation, the right to withdraw, confidentiality, and respect for local, religious, and ethnic values, were strictly observed.

Results

Thematic analysis revealed six main themes: 1) Negative attitude toward digital nature and definition of e-sports as anti-traditional sport; 2) Acceptance out of necessity: acknowledgment of inevitable spread among the new generation despite lack of cultural acceptance; 3) Negative-conditional attitude toward game content (87.5% of participants exhibited predominantly negative attitudes); 4) Perceived threats (physical-psychological, cultural-value, social, and identity-ethnic); 5) Conditional opportunities and localization strategies; and 6) The role of key institutions. The dominant attitude was negative (62.5% completely negative, 25% negative but conditional on localization), with only 6.25% dual attitude (threat and opportunity equally) and 6.25% completely positive. Perceived threats were the most frequent and deepest theme, appearing in all interviews. Physical-psychological threats included addiction, sedentary lifestyle, depression, academic decline, and even suicide; cultural-value threats included weakening traditional, religious, and family values, and unintentional acceptance of Western culture; social threats included social isolation, reduced real-world interactions, and ethnic insulting in online chats; identity-ethnic threats concerned the fading of local customs (Arab, Lor, Bakhtiari) and their replacement with global patterns. Conditional acceptance existed subject to complete localization and production of Iranian-Islamic content tailored to the local values of Khuzestan, including themes of the Holy Defense, Arbaeen, the history of Khuzestan (oil tankers, tribal jihad), and ethnic elements (local music, traditional clothing, Arab/Lor/Bakhtiari customs). Education was identified as the most central institution for cultural development and policymaking.

Table 1. Main and Sub-themes of the Research

Theme	Sub-Themes
1. Negative Attitude toward Digital Nature	Definition as computer/video game, not real sport; Distinction based on physical criteria; Negative view of digital nature (unreal, unnatural, anti-fitrah); Limited positive view (simplified, accessible anytime/anywhere)
2. Acceptance Out of Necessity	Real and tangible spread among youth; Non-acceptance as authentic/desirable culture; External imposing factors (apartment living, lack of sports facilities, easy mobile access); Passive acceptance, not choice; Vague future needing management
3. Negative-Conditional Attitude toward Content	Predominantly negative attitude toward specific game content; Conditional harm (if without localization and supervision); Greater negativity intensity in seminary education and religious positions
4. Perceived Threats	Physical-psychological (addiction, sedentary lifestyle, stress, suicide); Cultural-value (weakening traditional values, cultural invasion); Social (isolation, ethnic insults); Identity-ethnic (fading local customs)
5. Conditional Opportunities and Localization Strategies	Production of 100% local Iranian-Islamic content; Holy Defense, Arbaeen, Khuzestan history themes; Inclusion in textbooks; Use of SHAD app; Formation of provincial programmers' association
6. Role of Key Institutions	Education (most central); Islamic Culture and Guidance; IRIB; Family; Seminaries



Discussion and Conclusion

The findings demonstrate that cultural authorities in Khuzestan hold a predominantly negative but conditional attitude toward e-sports. This ambivalent and conditional attitude stems from several deep-rooted factors. First, the dualistic view of "real versus virtual" originates from Khuzestan's specific ecosystem—its agricultural history, nomadic life, and deep connection with nature have cultivated a culture where physical mobility and environmental interaction represent a way of life. Second, the dominant discourse in Iran's traditional institutions maintains a dualistic attitude toward new technologies, viewing physical reality as authentic and virtual reality as borrowed and dangerous. Third, the lack of an official definition of e-sports in Iran's upstream documents has intensified cultural resistance. Unlike the context of South Korea, where attitudes toward e-sports have become somewhat normalized, in Khuzestan, confronting this phenomenon remains at the "identity rejection" stage. The feeling of "acceptance out of necessity" arises from three structural factors: the failure of negative strategies (filtering, law enforcement) to curb the spread of computer games; structural changes in urban lifestyles (apartment living, reduced open spaces); and the weakness of local content production against the global gaming industry. Unlike research in China, where adolescents were seen as active agents of participation, Khuzestan's cultural authorities view the younger generation as "passive victims" of an inevitable trend, indicating a vertical generational gap rather than intergenerational interaction. The most important policy implication of this research is transitioning from purely negative and reactive strategies toward proactive and preventive strategies centered on localization and production of cultural content appropriate to Khuzestan's identity. Achieving this transition requires three fundamental actions: targeted investment in local game production leveraging the symbolic capacities of the Holy Defense, Arbāeen, oil history, tribal jihad, and ethnic elements (music, clothing, customs of Arab, Lor, and Bakhtiari peoples) with participation from knowledge-based companies and provincial programmers; design of a combined educational system where Education (incorporating media literacy and time management into textbooks and extracurricular programs), Khuzestan IRIB Center (producing awareness-building programs), and local institutions (training workshops for parents and teachers) play coordinated roles; and creation of a sustainable inter-institutional coordination structure (such as a specialized task force with Education, Islamic Culture and Guidance, Seminaries, and the Governor's Office) to monitor content, support local talent, and prevent parallel work and siloed functioning.

Originality/Value

This study provides the first systematic analysis of cultural authorities' attitudes toward e-sports in Khuzestan province—a region with unique ethnic, cultural, and religious diversity. Unlike previous research that focused primarily on managerial, psychological, or economic aspects, this study offers a comprehensive socio-cultural analysis of attitudes as the main driving force behind acceptance or resistance. The study uniquely identifies the "conditional acceptance" pattern and the deep-seated identity-ethnic threats specific to multi-ethnic regions like Khuzestan, including concerns about ethnic insults in online chats and the fading of local customs. The findings provide an evidence-based framework for local cultural policymaking and inter-institutional coordination.

Research Limitations/Implications



Limitations include the lack of statistical generalizability inherent to qualitative research, geographical focus on Ahvaz, Susangerd, and Dasht-e Azadegan, participants' cautiousness in expressing attitudes, male dominance (14 out of 16 participants), and lack of coverage of informal cultural elites. Future research should conduct quantitative studies with larger samples, compare attitudes of male and female cultural authorities, conduct comparative studies with other provinces, measure the impact of variables such as education and ethnicity on attitudes, examine the effect of localized games on attitude change, study students' perspectives comparing them with authorities' attitudes, and design action research to evaluate intervention programs.

Ethical Considerations

Compliance with ethical guidelines

All ethical principles including informed consent, voluntary participation, right to withdraw, confidentiality, and respect for local, religious, and ethnic values were strictly observed. Written informed consent was obtained from all participants. Data were stored securely and anonymized using numerical codes.

Declaration of Generative AI and AI-assisted technologies in the writing process

Apart from the following cases: finding English equivalents for some Persian words (using DeepSeek), translating non-Persian articles (using DeepSeek), limited assistance in improving sentence structure (using DeepSeek), and enhancing the logical flow and coherence between paragraphs specifically in the Introduction section (using DeepSeek), no other use of Generative AI was made in the process of writing this paper.

Funding

No financial support was received for this research.

Authors' contribution

First author: Conceptualization, research design, data collection, conducting interviews, thematic analysis, writing the original draft, and final revision.

Second author: Supervision of the research process, methodology development, validation of findings, critical revision of the manuscript, and final approval.

Third author: Co-supervision, literature review guidance, data interpretation, and manuscript editing.

Fourth author: Advisory support, assistance in thematic coding, inter-coder reliability check, and review of discussion section.

Fifth author: Advisory support, assistance in data analysis, review of results and conclusion sections, and linguistic polishing.

All authors have reviewed and approved the final version of the manuscript and agree to be accountable for all aspects of the work.

Conflict of interest

The authors declare no conflict of interest.

Acknowledgments

The authors sincerely thank all cultural authorities in Khuzestan province who participated in this study and shared their valuable insights and experiences.

References

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. [<https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>]
- Dahdouh, K. B., Mahmoudi, A., & Ghorbani, M. H. (2025). Identifying the challenges of Esports development in Iran. *Sport Management Studies*, 17(90), 39-58. [[Link](#)] [In Persian]
- Formosa, J., O'Donnell, N., Horton, E.M., Türkay, S., Mandryk, R.L., Hawks, M., & Johnson, D. (2022). Definitions of esports: A systematic review and thematic analysis. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY), 1-45. [<https://doi.org/10.1145/3549490>]
- Jenny, S.E., Manning, R.D., Keiper, M.C., & Olrich, T.W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of Sport. *Quest*, 69(1), 1-18. [<https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>]



Kim, J., Kim, K., Kim, H., & Li, S. (2025). Public perception of esports: An examination of esports image and genre differences. *Sport Management Review*, 28(1), 97-120. [<https://doi.org/10.1080/14413523.2024.2398836>]

Mirmohammadian Totkalleh, S.F., & Ghorbani, L. (2022). Identifying motivations and consumption behavior of sports goods in Iranian e-sports players. *Sports Marketing Studies*, 3(4), 1-23. [<https://doi.org/10.22034/sms.2022.62545>] [In Persian]

Tang, D., Peng, B., Ma, R., & Sum, K. W. R. (2025). Dispelling stigma and enduring bias: Exploring the perception of esports participation among young women. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 1-13. [<https://doi.org/10.1057/s41599-025-04392-z>]

Wong, M.Y.C., Chung, P.K., Ou, K., & Leung, K. M. (2021). Perception of Hong Kong teenagers and young adults on esports participation: A qualitative study using theory of planned behavior. *Frontiers in Psychology*, 12, 650000. [<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.650000>]



مقاله پژوهشی

تحلیل نگرش متولیان فرهنگی استان خوزستان نسبت به ورزش‌های الکترونیک

ایوب عبادی مهر^۱، امین خطیبی^{۲*}، اسماعیل ویسیا^۳، سیدحسین مرعشیان^۳، طاهره ازمشا^۴

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۵/۲۱

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۵/۲۰

تاریخ دریافت: ۱۴۰۵/۰۳/۲۵

چکیده

هدف: پژوهش حاضر با هدف تحلیل نگرش متولیان فرهنگی استان خوزستان نسبت به ورزش‌های الکترونیکی با توجه به رشد سریع جهانی این پدیده و بافت منحصربه‌فرد قومی، فرهنگی و مذهبی استان انجام شده است.

روش‌شناسی: پژوهش حاضر با رویکرد کیفی و روش توصیفی-تحلیلی انجام شد. داده‌ها از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته عمیق با ۱۶ نفر از متولیان فرهنگی سازمان‌های مختلف (آموزش و پرورش، فرهنگ و ارشاد اسلامی، حوزه‌های علمیه، رسانه‌ها) جمع‌آوری شد. اشباع نظری در مصاحبه پانزدهم حاصل شد. تحلیل داده‌ها با استفاده از روش تحلیل تماتیک شش مرحله‌ای براون و کلارک انجام گرفت. نمونه‌گیری به صورت هدفمند با حداکثر تنوع (نمونه‌گیری نظری) صورت پذیرفت.

یافته‌ها: شش تم اصلی پدیدار شد: (۱) تعریف و تمایز مفهومی ورزش الکترونیکی از ورزش سنتی؛ (۲) جایگاه کنونی و آینده در فرهنگ عمومی؛ (۳) نگرش غالب منفی-مشروط؛ (۴) تهدیدهای ادراک‌شده (جسمانی، روانی، فرهنگی، اجتماعی، هویتی-قومی)؛ (۵) فرصت‌های مشروط و راهکارهای بومی‌سازی؛ (۶) نقش نهادهای کلیدی. نگرش غالب منفی (۸۷/۵ درصد) بود، اما پذیرش مشروط به بومی‌سازی کامل و تولید محتوای ایرانی-اسلامی متناسب با ارزش‌های محلی استان خوزستان وجود داشت. آموزش و پرورش به عنوان محوری‌ترین نهاد برای فرهنگ‌سازی و سیاست‌گذاری معرفی شد.

نتیجه‌گیری: یافته‌ها بر ضرورت سیاست‌گذاری فرهنگی هدفمند، تولید محتوای بومی با تم‌های دفاع مقدس، اربعین و تاریخ خوزستان، و آموزش سواد رسانه‌ای به منظور تسهیل پذیرش مشروط و بومی‌شده ورزش‌های الکترونیکی تأکید می‌کند.

واژه‌های کلیدی: ورزش‌های الکترونیکی؛ متولیان فرهنگی؛ نگرش فرهنگی-اجتماعی؛ بومی‌سازی؛ استان خوزستان

۱. دانشجوی دکتری مدیریت ورزش، گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.

۲. دانشیار مدیریت ورزش، گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران. (نویسنده مسئول)

۳. دانشیار مدیریت ورزش، گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.

۵. استادیار مدیریت ورزش، گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.

* نشانی الکترونیک نویسنده مسئول: A-khatibi@Scu.ac.ir

استناد: عبادی‌مهر، ایوب؛ خطیبی، امین؛ ویسیا، اسماعیل؛ مرعشیان، سیدحسین و ازمشا، طاهره. (در دست انتشار). تحلیل نگرش متولیان فرهنگی استان خوزستان نسبت به ورزش‌های الکترونیک. مدیریت و توسعه ورزش، ۴۴(۴)، ۴-۴۴.

DOI: <https://doi.org/10.22124/JSMD.????????>

نواوری پژوهش و پیام کلی

این پژوهش برای نخستین‌بار نگرش منفی-مشروط متولیان فرهنگی استان خوزستان را نسبت به ورزش‌های الکترونیکی آشکار ساخته است. نوآوری آن، شناسایی تهدیدهای هویتی-قومی (کم‌رنگ شدن آداب اقوام عرب، لر و بختیاری) و تهدیدهای اجتماعی خاص استان خوزستان (فحاشی قومی در چت‌ها) است که در مطالعات پیشین مغفول مانده بود. متولیان با نگرش غالباً منفی، پذیرش ورزش‌های الکترونیکی را تنها به شرط بومی‌سازی کامل و تولید محتوای ایرانی-اسلامی متناسب با ارزش‌های محلی ممکن می‌دانند. آموزش و پرورش محوری‌ترین نهاد فرهنگ‌سازی معرفی شده است. گذار از راهبردهای سلبی به ایجابی، سرمایه‌گذاری بر تولید بازی‌های بومی با تکیه بر ظرفیت‌های دفاع مقدس، اربعین و تاریخ خوزستان و ایجاد هماهنگی بین‌نهادی پایدار، ضرورت‌های اجتناب‌ناپذیر هستند.



مقدمه

ورزش‌های الکترونیکی به عنوان یکی از پدیده‌های نوین عصر دیجیتال، امروزه به صنعتی چندمیلیارد دلاری تبدیل شده است که میلیون‌ها تماشاگر و بازیکن حرفه‌ای را به خود جذب می‌کند (جنی^۱ و همکاران، ۲۰۱۷). ورزش الکترونیکی به رقابت‌های سازمان‌یافته در بازی‌های ویدئویی اشاره دارد که با حضور تیم‌ها، لیگ‌های حرفه‌ای، جوایز مالی کلان و زیرساخت‌های پیشرفته همراه است. این پدیده نه تنها به بخشی جدایی‌ناپذیر از فرهنگ دیجیتال تبدیل شده، بلکه تأثیرات عمیقی بر هویت نسل جوان، اقتصاد دیجیتال و حتی سیاست‌گذاری‌های اجتماعی گذاشته است (فورموسا^۲ و همکاران، ۲۰۲۲). در ایران نیز با وجود چالش‌های متعدد، جامعه بازی کنندگان به سرعت در حال گسترش است و رویدادهای مرتبط با ورزش‌های الکترونیکی مخاطبان فراوانی را به خود جلب می‌کند (میرمحمدیان توتکله و قربانی^۳، ۲۰۲۱). استان خوزستان نیز با دارا بودن تنوع قومی (عرب، بختیاری، فارس، لر)، موقعیت مرزی و چالش‌های زیرساختی خاص، بستر مناسبی برای مطالعه‌ی نگرش متولیان فرهنگی نسبت به ورزش‌های الکترونیکی فراهم می‌کند. در چنین بافتی، متولیان فرهنگی (شامل نهادهای مانند آموزش و پرورش، فرهنگ و ارشاد اسلامی، ورزش و جوانان، سازمان تبلیغات، حوزه‌های علمیه و صدا و سیما) نقشی کلیدی در هدایت این تحول دارند؛ چراکه حلقه‌ی واسطه‌ی بین هویت‌های محلی، ارزش‌های سنتی و اقتضائات جهان دیجیتال محسوب می‌شوند. با این حال، ادراکات از این پدیده در هاله‌ای از ابهام قرار دارد. ممکن است یک نسل جوان آن را فرصتی برای اشتغال و خلاقیت بداند و از سوی دیگر، نهادهای سنتی و خانواده‌ها نگرانی‌هایی جدی درباره تأثیرات منفی آن بر سلامت روان، ارزش‌های اخلاقی و سرمایه‌گذاری زمانی جوانان مطرح کنند.

ابعاد ورزش‌های الکترونیک فراتر از یک سرگرمی یا فناوری ساده بوده و امروزه با لایه‌های مختلف فرهنگی، اقتصادی و ساختارهای اجتماعی گره خورده است (داشیچ^۴ و همکاران، ۲۰۲۴). درک این پدیده از منظر فرهنگی-اجتماعی، امکان مدیریت هوشمندانه تحولات ناشی از آن را فراهم می‌کند. برای مثال، مشروعیت بخشی به ورزش‌های الکترونیکی به عنوان یک رشته رقابتی، نیازمند تغییر نگرش سیاست‌گذاران و نهادهای ورزشی است. از طرفی، نگرانی خانواده‌ها درباره عواقب اجتماعی این پدیده، مستلزم ارائه راهکارهای آموزشی و حمایتی است. افزون بر این، ورزش‌های الکترونیکی می‌تواند به عنوان ابزاری برای تقویت همبستگی اجتماعی، ایجاد اشتغال و توسعه اقتصاد دیجیتال عمل کنند (مارلیش و ووکوشیچ^۵، ۲۰۱۹).

تبیین دقیق این حوزه در گرو تفکیک مرزهای مفهومی آن از بازی‌های رایانه‌ای سنتی است؛ تمایزی که اغلب در ادبیات عامه نادیده گرفته می‌شود (هیندین^۶ و همکاران، ۲۰۲۰). ورزش‌های الکترونیکی و بازی‌های الکترونیکی دو پدیده مرتبط اما متمایز در حوزه فناوری دیجیتال هستند که تفاوت‌های بنیادین آنها در ساختار، هدف، سازماندهی و تأثیرات اجتماعی-اقتصادی قابل بررسی است. ورزش الکترونیکی به رقابت‌های سازمان‌یافته، حرفه‌ای و نهادینه‌شده در چارچوب قوانین استاندارد شده اشاره دارد که با حضور تیم‌ها، لیگ‌های بین‌المللی، جوایز مالی کلان و زیرساخت‌های حرفه‌ای (مانند مربیان، تحلیلگران و پلتفرم‌های پخش زنده) همراه است و بر بهینه‌سازی عملکرد رقابتی، استراتژی‌های تیمی و مهارت‌های شناختی پیشرفته تأکید می‌کند. این حوزه، مشابه ورزش‌های سنتی، خرده‌فرهنگی متمایز با

¹ Jenny

² Formosa

³ Mirmohammadian Totkalleh & Ghorbani

⁴ Dašić

⁵ Marelić & Vukušić

⁶ Hindin

هنجارهای خاص، تماشاگران گسترده و نقش اقتصادی پررنگ (از طریق اسپانسرشیپ، حق پخش و فروش بلیت) ایجاد کرده و به تدریج از سوی نهادهای بین‌المللی (مانند کمیته المپیک) به عنوان یک رشته مشروعیت یافته شناخته می‌شود (فورمسا و همکاران، ۲۰۲۲). در مقابل، بازی‌های الکترونیکی به طیف وسیعی از فعالیت‌های تعاملی دیجیتال اطلاق می‌شود که اهداف متنوعی چون سرگرمی، داستان‌پردازی، آموزش، یا تجربه‌های هنری را دنبال می‌کنند و لزوماً در چارچوب رقابت‌های ساختاریافته یا الزامات حرفه‌ای قرار نمی‌گیرند. می‌توان این گونه بیان کرد که هر ورزش الکترونیکی یک بازی الکترونیکی است اما هر بازی الکترونیکی نمی‌تواند یک ورزش الکترونیکی تلقی شود (تامبرونی و اسکالسکی، ۲۰۱۲). ورزش‌های الکترونیکی شامل دسته‌های مختلفی می‌شوند که هر کدام ویژگی‌های منحصر به فرد خود را دارند و بر اساس نوع رقابت و مهارت‌های مورد نیاز دسته‌بندی می‌شوند. در ورزش‌های الکترونیکی استراتژیک، بازیکنان نیاز به تفکر تحلیلی و استراتژی‌های تیمی دارند تا بتوانند در رقابت‌ها موفق شوند. در ورزش‌های تیراندازی اول شخص، دقت در تیراندازی و واکنش‌های سریع به عنوان مهارت‌های کلیدی مطرح است. ورزش‌های مبارزه‌ای نیز بر تسلط بر حرکات شخصیت‌ها و استراتژی‌های فردی تأکید دارند. در ورزش‌های الکترونیکی، بازیکنان در شبیه‌سازی رقابت‌های واقعی مانند فوتبال یا بسکتبال شرکت می‌کنند و نیاز به مهارت‌های فنی در شبیه‌سازی این ورزش‌ها دارند. ورزش‌های چندنفره آنلاین به همکاری تیمی و استراتژی‌های دقیق نیاز دارند و در آن‌ها بازیکنان با یکدیگر رقابت می‌کنند تا اهداف خاصی را محقق کنند. ورزش‌های مسابقه‌ای بر کنترل دقیق وسیله نقلیه و تصمیم‌گیری در شرایط سرعت بالا تمرکز دارند. در ورزش‌های بقا و نقش‌آفرینی آنلاین، بازیکنان باید استراتژی‌های پیچیده‌ای را برای بقا و غلبه بر سایر رقبا به کار ببرند. همچنین در ورزش‌های الکترونیکی کارتی، استراتژی‌های بلندمدت و برنامه‌ریزی دقیق برای پیروزی حیاتی است. تمامی این دسته‌ها به طور مشترک نیاز به مهارت‌های خاص، هماهنگی تیمی و استراتژی‌های دقیق دارند که آن‌ها را به عرصه‌ای رقابتی و حرفه‌ای تبدیل می‌کند (کیم و همکاران، ۲۰۲۵).

استان خوزستان، با تنوع قومی و فرهنگی بی‌نظیر خود، شامل اقوام عرب، لر، بختیاری و دیگر گروه‌های فرهنگی، بستری پویا برای مطالعه نگرش متولیان فرهنگی نسبت به ورزش‌های الکترونیکی فراهم می‌آورد. متولیان فرهنگی، از جمله مدیران سازمان‌های فرهنگی، فعالان رسانه‌ای و نمایندگان نهادهای مذهبی و اجتماعی، به دلیل نقش محوری خود در هدایت گفتمان‌های فرهنگی و شکل‌دهی به نگرش‌های جامعه نسبت به پدیده‌های بوطهور دیجیتال تأثیر مستقیمی بر پذیرش یا مقاومت در برابر ورزش‌های الکترونیکی دارند. بررسی نگرش این گروه در خوزستان، امکان شناسایی فرصت‌ها و چالش‌های مرتبط با پذیرش ورزش‌های الکترونیکی را فراهم می‌سازد و می‌تواند به سیاست‌گذاری فرهنگی مؤثر و مدیریت تحولات دیجیتال در این استان کمک کند. این تحلیل با آشکارسازی پویایی‌های نگرشی متولیان فرهنگی نشان می‌دهد چگونه آن‌ها بر سر تعریف مشروعیت ورزش‌های الکترونیکی موضع‌گیری می‌کنند (تاجفیل، ۲۰۱۵). برای مثال، برخی متولیان ممکن است این پدیده را تهدیدی برای ارزش‌های سنتی بدانند، در حالی که برخی دیگر آن را فرصتی برای خلاقیت و تعامل دیجیتال تلقی کنند. شناسایی این تضادها و هم‌گرایی‌ها در میان خود متولیان فرهنگی به سیاست‌گذاران استان خوزستان کمک می‌کند تا برنامه‌های اصلاحی متناسب با واقعیت‌های محلی طراحی کنند، زیرساخت‌های ورزش‌های الکترونیکی را توسعه دهند و با آموزش و همبستگی اجتماعی را تقویت نمایند.

متولیان فرهنگی به افراد، گروه‌ها یا نهادهایی اطلاق می‌شود که در یک جامعه یا بافت فرهنگی خاص، مسئولیت هدایت، مدیریت و شکل‌دهی به گفتمان‌های فرهنگی، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی را بر عهده دارند. این گروه‌ها

¹ Tamborini & Skalski

² Kim

³ Tajfel



شامل مدیران سازمان‌های فرهنگی (مانند اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی)، فعالان رسانه‌ای (نظیر روزنامه‌نگاران و تولیدکنندگان محتوا)، نمایندگان نهادهای مذهبی (مانند روحانیون) و رهبران محلی یا نخبگان فرهنگی (مانند نمایندگان اقوام در خوزستان) هستند که از طریق جایگاه‌های رسمی یا غیررسمی خود، بر فرآیندهای معناسازی و پذیرش پدیده‌های نوظهور مانند ورزش‌های الکترونیکی تأثیر می‌گذارند. متولیان فرهنگی با ایجاد چارچوب‌های معنایی و سیاست‌گذاری، نقش کلیدی در مشروعیت‌بخشی یا مقاومت در برابر این پدیده‌ها ایفا می‌کنند (تاجفل، ۲۰۱۵؛ آل‌برینی، ۲۰۰۶؛ دحدوح و همکاران، ۲۰۲۵).

در مطالعات پیشین، دحدوح و همکاران (۲۰۲۵) در پژوهشی کیفی، چالش‌های فرهنگی-اجتماعی توسعه ورزش‌های الکترونیکی از جمله کلیشه‌های فرهنگی و مقاومت نهادهای سنتی را شناسایی کردند و یافته‌های آنها نشان داد، چالش‌های توسعه ورزش الکترونیک شامل شش مقوله اصلی چالش‌های زیرساختی (زیرساخت فیزیکی محدود، زیرساخت آنلاین نامناسب، دسترسی محدود به فناوری)، چالش‌های اقتصادی (کمبود بودجه و منابع، فقدان حمایت مالی)، چالش‌های ساختاری (سازماندهی نامناسب، عدم رسمیت)، چالش‌های فرهنگی-اجتماعی (موانع فرهنگی، کلیشه‌ها و برچسب‌ها، مسائل نژادی و جنسیتی)، چالش‌های آموزشی (آموزش و آگاهی نامناسب، کمبود محتوا، فقدان پرورش استعداد)، و چالش‌های سلامتی و تندرستی (فشار جسمانی، سلامت روان، سلامت اجتماعی) هستند. از سوی دیگر، لوئو و چن^۳ (۲۰۲۴) به تفاوت‌های فرهنگی در نگرش از ورزش‌های الکترونیکی بین دانشجویان آمریکایی و چینی پی بردند و نقش مؤثر بافت فرهنگی، جنسیت، هنجارهای ذهنی و ادراک از سلامت روانی را نشان دادند. در همین راستا، کیم و همکاران (۲۰۲۵) بیان کردند تصویر عمومی از ورزش‌های الکترونیکی ترکیبی از تداعی‌های مثبت (سرگرم‌کننده، رقابتی، زیبای شناختی و جمع‌محور) و تداعی‌های منفی (تحریک‌کننده، اعتیادآور و فاقد خودکنترلی) است. هم‌سو با این یافته‌ها، پژوهش تانگ و همکاران (۲۰۲۵) نیز بر موانع فرهنگی مشارکت زنان در ورزش‌های الکترونیکی تأکید دارد. به عنوان مثال، بازی افتخار پادشاهان با بهره‌گیری از شبکه‌های اجتماعی و جذابیت‌های دیداری و زیبایی‌شناختی، توانسته است سطح مشارکت زنان را افزایش دهد. با این حال، هنجارهای سنتی فرهنگی و فرهنگ مردسالارانه‌ای که در این بازی‌ها نمود پیدا کرده (به صورت تبعیض جنسیتی و آزار آنلاین)، همچنان مشارکت همه‌جانبه‌ی زنان را در این محیط با دشواری جدی مواجه می‌سازد. اما هنجارهای سنتی فرهنگی و فرهنگ مردسالارانه حاکم بر بازی‌ها که به شکل تبعیض جنسیتی و آزار و اذیت آنلاین خود را نشان می‌دهد، مشارکت همه‌جانبه‌ی زنان در محیط ورزش الکترونیک را به طور جدی با دشواری روبه‌رو می‌سازد.

بررسی همزمان نگرش گروه‌های مختلف در یک بافت فرهنگی خاص مانند خوزستان، با توجه به مطالعات پیشین که ابعاد متنوعی از جمله تأثیرات روانشناختی، تفاوت‌های نسلی در انگیزه‌های مشارکت، پیامدهای مثبت و منفی توسعه، رفتار مصرف‌کننده و چالش‌های ساختاری-فرهنگی را در ورزش‌های الکترونیکی بررسی کرده‌اند (نظیر دحدوح و همکاران، ۲۰۲۵؛ میرمحمدیان توت‌کله و قربانی، ۲۰۲۲)، ضرورتی انکارناپذیر است. با این حال، تمرکز غالب این پژوهش‌ها بر جنبه‌های مدیریتی، روانشناختی یا اقتصادی بوده و نتوانسته‌اند تحلیلی جامع از نگرش فرهنگی-اجتماعی به عنوان نیروی محرکه اصلی پذیرش یا مقاومت در برابر این پدیده ارائه دهند. همچنین، فقدان مطالعات میان‌رشته‌ای که همزمان فرصت‌ها و چالش‌های ورزش‌های الکترونیکی را در بافت‌های فرهنگی ایران بررسی کند، مشهود است. از سوی دیگر، غفلت از تنوع فرهنگی، قومی و جغرافیایی ایران در نمونه‌گیری و تحلیل داده‌ها، موجب محدودشدن دامنه

¹ Albirini

² Dahdouh

³ Luo & Chen



تعمیم‌پذیری یافته‌ها به گروه‌های خاصی از جامعه شده است. پژوهش حاضر با هدف رفع این خلأ تحلیلی و با تمرکز بر پیچیدگی‌های بومی به واکاوی کیفی دیدگاه‌های متولیان فرهنگی در استان خوزستان می‌پردازد. این پژوهش می‌کوشد تنش‌ها و فرصت‌های شکل‌دهنده به پذیرش یا طرد ورزش‌های الکترونیکی در استان خوزستان را آشکار سازد. چنین تحلیلی نه تنها به درک بهتر نقش ورزش‌های الکترونیکی در بازتعریف مفاهیمی مانند فراغت، هویت نسلی و فناوری‌پذیری در جامعه استان خوزستان کمک می‌کند، بلکه می‌تواند چارچوبی برای سیاست‌گذاری‌های آینده در جهت تقریب گفتمان‌های متعارض فراهم آورد. لذا این پژوهش به دنبال پاسخ به این پرسش است که نگرش متولیان فرهنگی به ورزش‌های الکترونیکی در استان خوزستان چگونه است؟

روش‌شناسی

این پژوهش حاضر با رویکرد کیفی و با استفاده از طرح مطالعه‌ی توصیفی-تحلیلی انجام شده است. انتخاب روش کیفی به دلیل ماهیت اکتشافی پژوهش و نیاز به درک عمیق و زمینه‌مند از نگرش‌ها، باورها و تجارب زیسته‌ی متولیان فرهنگی بود که با روش‌های کمی قابل دستیابی نیست. تحلیل داده‌ها با بهره‌گیری از رویکرد تحلیل تماتیک براون و کلارک^۱ (۲۰۰۶) در شش مرحله انجام شد. برای تحلیل اکتشافی و تفسیری نگرش متولیان فرهنگی در بافت چندقومی خوزستان، روش تحلیل تماتیک براون و کلارک به دلیل انعطاف‌پذیری نظری و توانایی در شناسایی الگوهای پنهان داده‌ها انتخاب شد.

جامعه آماری پژوهش شامل تمامی متولیان فرهنگی فعال در استان خوزستان بود که در حوزه‌های سیاست‌گذاری فرهنگی، آموزشی، مذهبی و رسانه‌ای فعالیت می‌کنند. نمونه‌گیری به صورت هدفمند و با رعایت اصل حداکثر تنوع انجام گرفت تا صدای نمایندگان مختلف سازمان‌ها (ورزش و جوانان، حوزه‌های علمی، سازمان تبلیغات اسلامی، صدا و سیما، مرکز خوزستان، دانشگاه‌ها و مراکز آموزش عالی، شورای فرهنگ عمومی استان، فرمانداری‌ها و بخشدارهای شهرهای، و همچنین واحدهای حراست آموزش و پرورش و فرهنگ و ارشاد اسلامی) و همچنین تنوع قومی (عرب، بختیاری، فارس و لر) و جغرافیایی (دشت آزادگان، سوسنگرد، اهواز) پوشش داده شود. معیارهای ورود به پژوهش شامل حداقل پنج سال سابقه‌ی کاری مرتبط با حوزه‌ی فرهنگ، آموزش، رسانه یا ورزش، اشتغال در یکی از نهادهای فرهنگی رسمی استان خوزستان، و تمایل به مشارکت داوطلبانه و ارائه‌ی رضایت آگاهانه بود. معیارهای خروج نیز شامل عدم تکمیل مصاحبه (کم‌تر از سی دقیقه) و انصراف در حین پژوهش تعیین شد. مصاحبه‌ها تا رسیدن به اشباع نظری ادامه یافت. در نهایت با ۱۶ متولی فرهنگی با میانگین تجربه کاری بیش از ۱۲ سال در حوزه فرهنگ و آموزش مصاحبه شد که اشباع نظری در مصاحبه ۱۵ حاصل شد.

جمع‌آوری داده‌ها از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته عمیق صورت پذیرفت. سوالات مصاحبه بر اساس چهارچوب نظری پژوهش و اهداف اختصاصی طراحی شده بودند و شامل پرسش‌های باز در زمینه تعریف ورزش الکترونیکی، جایگاه آن در فرهنگ عمومی، فرصت‌ها و تهدیدها، راهکارهای بومی‌سازی و پیشنهادهای سیاسی بودند. مصاحبه‌ها عمدتاً به صورت حضوری و در محل کار مصاحبه‌شوندگان انجام شد. مدت زمان هر مصاحبه بین ۴۵ تا ۷۵ دقیقه متغیر بود. تمامی مصاحبه‌ها با کسب رضایت آگاهانه و ضبط صوتی ثبت شدند و سپس به صورت کامل پیاده‌سازی شدند. برای حفظ محرمانگی، نام و سمت افراد با کدهای عددی جایگزین شد و تمام داده‌ها در محیط امن ذخیره شدند.

¹ Braun & Clarke



جدول ۱. اطلاعات جمعیت شناختی
Table 1. Demographic Information

پست سازمانی Organizational position / Job title	منطقه جغرافیایی Geographic region	قومیت Ethnicity	تجربه کاری (سال) Work experience (years)	جنسیت Gender	سن (سال) Age (years)	ردیف Number
رئیس کمیته داوران / حراست اداره فرهنگ و ارشاد	سوسنگرد	عرب	۲۵	مرد	۵۳	۱
معاون هنری سینمایی (فرهنگ و ارشاد)	اهواز	بختیاری	۲۰	مرد	۵۱	۲
معاون اداره (فرهنگ و ارشاد خوزستان)	اهواز	عرب	۲۲	مرد	۴۸	۳
کارشناس مطبوعات	اهواز	عرب	۱۸	زن	۴۵	۴
معاون حوزه علمیه	نامشخص (خوزستان)	عرب	۱۵	مرد	۴۱	۵
امام جمعه سابق دشت آزادگان	سوسنگرد	عرب	۳۲	مرد	۵۸	۶
معاون آموزشی حوزه علمیه	سوسنگرد	عرب	۱۳	مرد	۳۸	۷
معاون آموزش منطقه	آزادگان، خوزستان	عرب	۲۰	مرد	۴۶	۸
کارشناس ارزیابی عملکرد (بازرسی)	دشت آزادگان	عرب	۱۸	مرد	۴۴	۹
کارشناس ارزیابی عملکرد (آموزش و پرورش)	سوسنگرد، دشت آزادگان	عرب	۱۷	مرد	۴۲	۱۰
کارشناس ارزیابی عملکرد (آموزش و پرورش)	سوسنگرد، دشت آزادگان	عرب	۱۶	مرد	۴۱	۱۱
معاون پرورشی و تربیت بدنی (آموزش و پرورش)	دشت آزادگان	لر/بختیاری	۱۹	مرد	۴۴	۱۲
مسئول حراست (آموزش و پرورش)	دشت آزادگان	عرب	۲۰	مرد	۴۶	۱۳
معاون اداره (آموزش و پرورش سوسنگرد)	دشت آزادگان	عرب	۱۷	مرد	۴۳	۱۴
رئیس کتابخانه دشت آزادگان	دشت آزادگان	عرب	۱۸	مرد	۴۵	۱۵
معاونت ابتدایی اداره کل (آموزش و پرورش خوزستان)	نامشخص (خوزستان)	فارس	۲۲	زن	۴۹	۱۶

تحلیل داده‌ها با استفاده از روش تحلیل تماتیک شش مرحله‌ای براون و کلارک^۱ (۲۰۰۶) انجام گرفت. در مرحله نخست، پژوهشگر چندین بار مصاحبه‌ها را مطالعه کرد تا با داده‌ها آشنایی کامل حاصل شود. سپس کدگذاری اولیه خط به خط انجام پذیرفت و مفاهیم اولیه از دل داده‌ها استخراج شدند. در مرحله بعد، کدها به صورت نظام‌مند در دسته‌های اولیه گروه‌بندی شدند و تم‌های بالقوه شناسایی شدند. پس از آن، تم‌ها چندین بار بازبینی شدند تا اطمینان حاصل شود که به درستی داده‌ها را پوشش می‌دهند. در مرحله تعریف و نام‌گذاری، تم‌های اصلی و فرعی با دقت تعیین و برای هر تم تعریف مفهومی دقیق ارائه شد. در نهایت، گزارش تحلیل با استفاده از نقل قول‌های مستقیم از مصاحبه‌شوندگان برای اعتباربخشی به یافته‌ها تدوین شد. برای افزایش اعتبار پژوهش، از تکنیک‌هایی مانند مقایسه

¹ Braun & Clarke



پاسخ‌های افراد با سمت‌های متفاوت، بررسی توسط همکاران و بازبینی اعضای نمونه (در صورت تمایل) استفاده شد. پایایی تحلیل نیز از طریق کدگذاری مستقل بخش‌هایی از داده‌ها توسط پژوهشگر دوم و محاسبه ضریب توافق بین کدگذار (۰/۸۷) تضمین شد.

از منظر اخلاقی، پژوهش با رعایت کامل اصول اخلاق پژوهش در علوم انسانی انجام شد. پیش از آغاز هر مصاحبه، هدف پژوهش، اختیاری بودن مشارکت، حق انصراف در هر زمان و محرمانگی کامل اطلاعات به‌طور شفاف توضیح داده شد و رضایت‌نامه کتبی اخذ شد. با توجه به حساسیت فرهنگی استان خوزستان و تنوع قومی آن، سؤالات به‌گونه‌ای طراحی شدند که احترام به ارزش‌های محلی، مذهبی و قومی حفظ شود. همچنین، داده‌ها صرفاً برای اهداف علمی این پژوهش استفاده شده و هیچ‌گونه اطلاعاتی که امکان شناسایی فرد را فراهم کند، منتشر نخواهد شد. این روش‌شناسی، با وجود محدودیت‌های ذاتی پژوهش کیفی (مانند عدم امکان تعمیم‌پذیری آماری گسترده و وابستگی به تفسیر پژوهشگر)، امکان کاوش عمیق و غنی از نگرش متولیان فرهنگی را فراهم آورد و زمینه‌ای مناسب برای درک زمینه‌ای و فرهنگی ورزش‌های الکترونیکی در استان خوزستان ایجاد کرد.

یافته‌ها

تحلیل تماتیک داده‌های حاصل از ۱۶ مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با متولیان فرهنگی استان خوزستان، با بهره‌گیری از رویکرد شش مرحله‌ای براون و کلارک (۲۰۰۶) و در سه سطح تم فراگیر، تم فرعی (سازمان‌یافته) و زیرتم (تم اولیه) انجام شد. یافته‌ها در قالب شش تم فراگیر سازماندهی گردید که عبارت‌اند از: (۱) بازنمایی شناختی از پدیده (شامل تعریف به‌مثابه بازی نه ورزش، نوظهوری و تقابل با ورزش سنتی)؛ (۲) ارزیابی منفی از پیامدها (شامل تهدیدهای جسمانی-روانی، فرهنگی-ارزشی، اجتماعی و هویتی-قومی)؛ (۳) چالش‌های نهادی و ساختاری (شامل خلأ متولی مشخص، غفلت نهادها، ضعف نظارت و ناکارآمدی راهبردهای سلبی)؛ (۴) چالش‌های بافتاری خوزستان (شامل نابرابری زیرساختی، تنوع قومی به‌عنوان زمینه‌ای دوگانه و نفوذ گفتمان مذهبی-سنتی)؛ (۵) فرصت‌های مشروط (شامل بومی‌سازی محتوا، آموزش خانواده و معلمان، نظارت هوشمندانه و ظرفیت اشتغال‌زایی)؛ و (۶) راهکارهای بومی‌سازی (شامل کارگروه‌های بین‌نهادی، گنجاندن در کتب درسی، حمایت مالی و اطلاع‌رسانی متوازن). این تم‌ها بر اساس تکرار، عمق معنایی و انسجام درونی کدهای استخراج‌شده از مصاحبه‌ها شناسایی شدند و با استفاده از نقل قول‌های مستقیم از مشارکت‌کنندگان (با ذکر کد شناسایی) پشتیبانی می‌شوند. در ادامه، هر یک از تم‌های فراگیر به‌همراه تم‌های فرعی و زیرتم‌های مربوطه در قالب جدول و گزارش تحلیلی ارائه می‌شود.

جدول ۲. تم‌های اصلی و فرعی پژوهش

Table 2. Main and Sub-themes of the Research

زیرتم‌ها با نقل قول Sub-themes (with direct quotes)	تم فرعی Sub-theme	تم فراگیر Global Theme
- این‌ها بیشتر بازی هستند تا ورزش (مشارکت کننده ۹) - اسماً ورزش، عملاً بازی رایانه‌ای (مشارکت کننده ۶) - درگیری جسمی ندارد، پس ورزش نیست (مشارکت کننده ۳)	۱-۱. تعریف به مثابه بازی نه ورزش	۱. بازنمایی شناختی از پدیده
- یک پدیده جدید و بی‌سابقه در بافت اسلامی (مشارکت کننده ۱) - حدود یک دهه است در ایران تولید محتوا می‌شود (مشارکت کننده ۱۰) - در جهان نزدیک به دو دهه رواج دارد (مشارکت کننده ۱۴)	۲-۱. ورزش الکترونیک به مثابه پدیده‌ای نوظهور و بی‌ریشه	Cognitive Representation of the Phenomenon



- ورزش سنتی در فضای باز و در دید همه است، اما الکترونیکی در چهار دیواری (مشارکت کننده ۱)
- در ورزش سنتی کل بدن درگیر می‌شود، اما اینجا فقط انگشتان و چشم (مشارکت کننده ۲)
- ورزش سنتی فطری است، اما این تحمیلی از بیرون است (مشارکت کننده ۶)

۳-۱. تقابل با ورزش سنتی
دوگانگی فضای بسته/باز و
فیزیکال/مجازی

- این بازی‌ها اعتیاد ایجاد می‌کنند، یکی از اعتیادهای خطرناک (مشارکت کننده ۳)
- باعث چاقی، آسیب چشم و اختلال تمرکز می‌شود (مشارکت کننده ۱۶)
- وقتی از گیمنت بیرون می‌آیند، حالت خشونت به خود می‌گیرند (مشارکت کننده ۷)

۱-۲. تهدید جسمانی و روانی
اعتیاد، کم‌حرکی، خشونت

- فرهنگ غربی را ترویج می‌کنند؛ بی‌حجابی، خشونت، فردگرایی (مشارکت کننده ۹)
- تصاویر این بازی‌ها به ضمیر ناخودآگاه کودک شکل می‌دهد (مشارکت کننده ۲)
- بازی‌هایی که مرقد امام را منفجر می‌کنی تا مرحله بعد بروی (مشارکت کننده ۱۰)

۲-۲. تهدید فرهنگی-ارزشی
تهاجم فرهنگی، تضعیف
باورها

۲. ارزیابی منفی از پیامدها Negative Assessment of Consequences

- ما را از جامعه خارج و به انزوا می‌کشاند (مشارکت کننده ۱۰)
- نشست‌های فامیلی را کمرنگ می‌کند (مشارکت کننده ۱)
- برادری بین فامیل را کم می‌کند (مشارکت کننده ۱)

۳-۲. تهدید اجتماعی انزوا،
تضعیف روابط خانوادگی و
همبستگی اجتماعی

- سنت‌های قدیمی را از بین می‌برد، نسل جوان به ورزش بومی جذب نمی‌شود (مشارکت کننده ۱)
- در چت‌های آنلاین، فحاشی قومی دیده می‌شود (مشارکت کننده ۹)
- یک عرب با یک لر بازی می‌کند، شکست و پیروزی باعث بدگمانی می‌شود (مشارکت کننده ۵)

۴-۲. تهدید هویتی-قومی
کمرنگ شدن سنت‌های
محلی و ایجاد تفرقه

- بین وزارت ورزش و ارشاد معلوم نیست دست کیست (مشارکت کننده ۹)
- تعریف ورزش‌های الکترونیک خوب انجام نشده، به خصوص در مناطق کم‌برخوردار (مشارکت کننده ۸)

۱-۳. خلأ متولی مشخص و
مرزبندی نهادی

- تا حالا در برنامه‌ریزی‌هایمان نبوده، دیر به این ورزش رسیدیم (مشارکت کننده ۱)
- آموزش و پرورش تا الان دغدغه‌ای برای آن نداشته (مشارکت کننده ۱۲)

۲-۳. غفلت و واکنش‌گرایی
نهادهای

۳. چالش‌های نهادی و ساختاری Institutional and Structural Challenges

- بسیاری از گیم‌نت‌ها بدون مجوز فعالیت می‌کنند (مشارکت کننده ۹)
- هنوز سند بالادستی برای ورزش‌های الکترونیک نداریم (مشارکت کننده ۱۳)

۳-۳. ضعف زیرساخت‌های
قانونی و نظارتی

- تنها کاری که کردیم جمع‌آوری و جریمه بوده، اما الان سیدی نیست، اینترنتی است (مشارکت کننده ۲)
- راهکارهای سلبی جواب نمی‌دهد؛ تنها راه، ایجابی است (مشارکت کننده ۹)

۴-۳. ناکارآمدی راهبردهای
سلبی



۴. چالش‌های بافتاری خوزستان Contextual Challenges of Khuzestan

- ۱-۴. نابرابری زیرساختی اینترنت و تجهیزات
- ۲-۴. تنوع قومی به عنوان زمینه‌ای دوگانه هم تهدید، هم فرصت
- ۳-۴. نفوذ گفتمان مذهبی- سنتی در نهادها
- در مناطق مرزی حتی اینترنت G3 هم به سختی وصل می‌شود (مشارکت کننده ۹)
- زیرساخت‌های مخابراتی خوزستان برای پهنای باند بالا طراحی نشده (مشارکت کننده ۶)
- اگر بازی‌ها قومیت‌محور طراحی شوند، می‌توانند الفت ایجاد کنند (مشارکت کننده ۳)
- اما اگر محتوای قومی منفی باشد، تفرقه را بیشتر می‌کند (مشارکت کننده ۱۶)
- بازی‌های خارجی با ارزش‌های شیعه سازگاری ندارند (مشارکت کننده ۶)
- باید تولید محتوای دینی بر اساس عقیده شیعه داشته باشیم (مشارکت کننده ۶)

۵. فرصت‌های مشروط Conditional Opportunities

- ۱-۵. بومی‌سازی محتوا تولید بازی با تم‌های ملی-مذهبی- قومی
- ۲-۵. آموزش و آگاهی‌بخشی به خانواده‌ها و معلمان
- ۳-۵. نظارت هوشمندانه و مدیریت زمان
- ۴-۵. استفاده از ظرفیت اقتصادی و اشتغالزایی
- ۱-۶. تشکیل کارگروه‌های تخصصی بین‌نهادی
- بازی با تم دفاع مقدس که عرب، لر و بختیاری کنار هم بچنگند (مشارکت کننده ۹)
- از شاهنامه، جهاد عشایر، اربعین می‌توان محتوا ساخت (مشارکت کننده ۱۰)
- بازی‌ای که نماز و عبادت را به کودکان یاد بدهد (مشارکت کننده ۵)
- خانواده‌ها باید سواد رسانه‌ای پیدا کنند (مشارکت کننده ۱۳)
- معلمان متخصص ورزش الکترونیک تربیت شوند (مشارکت کننده ۸)
- هر چیز کنترل‌شده‌اش خوب است (مشارکت کننده ۳)
- خانواده باید نظارت داشته باشد، نه منع مطلق (مشارکت کننده ۷)
- استریم و مسابقات می‌تواند درآمدزایی داشته باشد (مشارکت کننده ۴)
- جوانان خوزستانی می‌توانند برنامه‌نویس بازی باشند (مشارکت کننده ۱۴)
- اتاق فکری با سواد بازی و ورزش تشکیل شود (مشارکت کننده ۲)
- انجمن برنامه‌نویسان محتوای الکترونیک در استان تشکیل شود (مشارکت کننده ۱۰)

۶. راهکارهای بومی‌سازی Localization Strategies

- ۲-۶. گنجاندن در برنامه درسی مدارس و کتب درسی
- ۳-۶. حمایت مالی از تولیدکنندگان داخلی با استفاده از منابع نفت و مسئولیت اجتماعی
- ۴-۶. اطلاع‌رسانی متوازن و آموزش محور در رسانه‌ها
- یک فصل از کتاب تفکر و سواد رسانه‌ای به ورزش الکترونیک اختصاص یابد (مشارکت کننده ۱۰)
- از پایه ابتدایی، ترکیبی از تربیت بدنی و سواد رسانه (مشارکت کننده ۱۰)
- از یک درصد مسئولیت اجتماعی نفت برای حمایت از تولید بازی استفاده شود (مشارکت کننده ۱۰)
- وام‌های کم‌بهره و حمایت معنوی از تولیدکنندگان (مشارکت کننده ۳)
- رسانه هم فواید را بگوید هم مضرات را، نه فقط تخریب (مشارکت کننده ۷)
- صداوسیما تولیدات داخلی را معرفی کند (مشارکت کننده ۷)



تم فراگیر ۱: بازتابی شناختی از پدیده

این تم نشان می‌دهد متولیان فرهنگی چگونه ورزش الکترونیک را در ذهن خود تعریف و درک می‌کنند. یافته‌ها نشان می‌دهد که اکثریت مشارکت‌کنندگان (۱۴ نفر از ۱۶ نفر) تعریف خود را در تقابل با ورزش سنتی ترسیم می‌کردند. در تم فرعی تعریف به مثابه بازی نه ورزش، آنان ورزش الکترونیک را اساساً بازی رایانه‌ای یا ویدیویی می‌نامیدند و آن را نه یک ورزش واقعی، بلکه فعالیتی غیرطبیعی و فاقد نشاط ذاتی ورزش‌های سنتی ارزیابی می‌کردند. (نقل قول مستقیم: این‌ها بیشتر بازی هستند تا ورزش (مشارکت‌کننده ۹). نقل قول مستقیم: اسماً ورزش، عملاً بازی رایانه‌ای است (مشارکت‌کننده ۶)). در تم فرعی ورزش الکترونیک به مثابه پدیده‌ای نوظهور و بی‌ریشه، آنان بر نوپا بودن و عدم سابقه‌ی تاریخی آن در بافت اسلامی و ایرانی تأکید داشتند. (نقل قول مستقیم: یک پدیده جدید و بی‌سابقه در بافت اسلامی است (مشارکت‌کننده ۱). نقل قول مستقیم: حدود یک دهه است در ایران تولید محتوا می‌شود و در جهان نزدیک به دو دهه رواج دارد (مشارکت‌کننده ۱۰ و ۱۴)). در تم فرعی تقابل با ورزش سنتی (دوگانگی فضای بسته/باز و فیزیکال/مجازی)، ورزش سنتی به مثابه فعالیت فیزیکی واقعی با تحرک کامل بدن، شادابی و نشاط توصیف شد، در حالی که ورزش الکترونیک به فعالیت محدود به هوش، انگشتان دست و چشم، بدون تحرک واقعی و فاقد فطرت انسانی تقلیل یافت. (نقل قول مستقیم: ورزش سنتی در فضای باز و در دید همه است، اما الکترونیک در چهار دیواری انجام می‌شود (مشارکت‌کننده ۱). نقل قول مستقیم: در ورزش سنتی کل بدن درگیر می‌شود، اما اینجا فقط انگشتان و چشم درگیر هستند (مشارکت‌کننده ۲). نقل قول مستقیم: ورزش سنتی فطری است، اما این تحمیلی از بیرون است (مشارکت‌کننده ۶)).

تم فراگیر ۲: ارزیابی منفی از پیامدها

این تم به تهدیدهای جسمی، روانی، فرهنگی، اجتماعی و هویتی می‌پردازد که متولیان نسبت به گسترش ورزش الکترونیک ادراک می‌کنند. در تم فرعی تهدید جسمانی و روانی (اعتیاد، کم‌تحرکی، خشونت)، مشارکت‌کنندگان از اعتیادآور بودن بازی‌ها، آسیب‌های جسمانی مانند چاقی و ضعف بینایی و بروز رفتارهای خشونت‌آمیز پس از بازی سخن گفتند. (نقل قول مستقیم: این بازی‌ها اعتیاد ایجاد می‌کنند یکی از اعتیادهای خطرناک (مشارکت‌کننده ۳). نقل قول مستقیم: باعث چاقی، آسیب چشم و اختلال تمرکز می‌شود (مشارکت‌کننده ۱۶). نقل قول مستقیم: وقتی از گیمنت بیرون می‌آیند، حالت خشونت به خود می‌گیرند (مشارکت‌کننده ۷). در تم فرعی تهدید فرهنگی-ارزشی (تهاجم فرهنگی، تضعیف باورها)، آنان بر ترویج فرهنگ غربی (بی‌حجابی، خشونت، فردگرایی)، تأثیر بر تخریب ناخودآگاه کودکان و وجود بازی‌هایی با محتوای هتک حرمت اماکن مذهبی تأکید داشتند. (نقل قول مستقیم: فرهنگ غربی را ترویج می‌کنند؛ بی‌حجابی، خشونت، فردگرایی (مشارکت‌کننده ۹). نقل قول مستقیم: تصاویر این بازی‌ها به ضمیر ناخودآگاه کودک شکل می‌دهد (مشارکت‌کننده ۲). نقل قول مستقیم: بازی‌هایی که مرقد امام را منفجر می‌کنی تا مرحله بعد بروی (مشارکت‌کننده ۱۰)). در تم فرعی تهدید اجتماعی (انزوا، تضعیف روابط خانوادگی و همبستگی اجتماعی)، نگرانی از انزوای اجتماعی، کاهش تعاملات واقعی، تضعیف روابط خانوادگی و فحاشی قومی در چت‌های آنلاین مطرح شد. (نقل قول مستقیم: ما را از جامعه خارج و به انزوا می‌کشاند (مشارکت‌کننده ۱۰). نقل قول مستقیم: نشست‌های فامیلی را کمرنگ می‌کند (مشارکت‌کننده ۱). نقل قول مستقیم: برادری و مختلط بین فامیل را کم می‌کند (مشارکت‌کننده ۱)). در تم فرعی تهدید هویتی-قومی (کمرنگ شدن سنت‌های محلی و ایجاد تفرقه)، نگرانی از کمرنگ شدن آداب و رسوم محلی (عرب، بختیاری، لر) و ایجاد تفرقه از طریق محتوای قومی منفی در بازی‌ها بیان شد. (نقل قول مستقیم: سنت‌های قدیمی را از بین می‌برد، نسل جوان به ورزش بومی جذب نمی‌شود (مشارکت‌کننده ۱). نقل قول مستقیم: در چت‌های آنلاین، فحاشی قومی دیده می‌شود (مشارکت‌کننده ۹). نقل قول مستقیم: یک عرب با یک لر بازی می‌کند، شکست و پیروزی باعث بدگمانی می‌شود (مشارکت‌کننده ۵)).

تم فراگیر ۳: چالش‌های نهادی و ساختاری

این تم به موانع سازمانی و سیاست‌گذاری اشاره دارد که متولیان در مواجهه با ورزش الکترونیک تشخیص می‌دهند. در تم فرعی خلأ متولی مشخص و مرزبندی نهادی، آنان به سردرگمی میان وزارت ورزش و وزارت ارشاد و عدم تعریف شفاف پدیده اشاره کردند. (نقل قول مستقیم: بین وزارت ورزش و ارشاد معلوم نیست دست کیست (مشارکت‌کننده ۹). نقل قول مستقیم: تعریف ورزش‌های الکترونیک خوب انجام نشده، به خصوص در مناطق کم‌برخوردار (مشارکت‌کننده ۸)). در تم فرعی غفلت و واکنش‌گرایی نهادهای، از بی‌توجهی و دیرآمدگی نهادهای فرهنگی در مواجهه با این پدیده سخن گفتند. (نقل قول مستقیم: تا حالا در برنامه‌ریزی‌هایمان نبوده، دیر به این ورزش رسیدیم (مشارکت‌کننده ۱). نقل قول مستقیم: آموزش و پرورش تا الان دغدغه‌ای برای آن نداشته (مشارکت‌کننده ۱۲)). در تم فرعی ضعف زیرساخت‌های قانونی و نظارتی، به فعالیت گیم‌نت‌ها بدون مجوز و نبود سند بالادستی اشاره شد. (نقل قول مستقیم: بسیاری از گیم‌نت‌ها بدون مجوز فعالیت می‌کنند (مشارکت‌کننده ۹). نقل قول مستقیم: هنوز سند بالادستی برای ورزش‌های الکترونیک نداریم (مشارکت‌کننده ۱۳)). در تم فرعی ناکارآمدی راهبردهای سلبی، بر شکست رویکردهای صرفاً قهری و تنبیهی در عصر دیجیتال تأکید شد. (نقل قول مستقیم: تنها کاری که کردیم جمع‌آوری و جریمه بوده، اما الان سی‌دی نیست، اینترنتی است (مشارکت‌کننده ۲). نقل قول مستقیم: راهکارهای سلبی جواب نمی‌دهد؛ تنها راه، ایجابی است (مشارکت‌کننده ۹)).

تم فراگیر ۴: چالش‌های بافتاری خوزستان

این تم ویژگی‌های خاص استان خوزستان را به‌عنوان زمینه‌ای مؤثر بر نگرش متولیان برجسته می‌سازد. در تم فرعی نابرابری زیرساختی (اینترنت و تجهیزات)، آنان به ضعف زیرساخت‌های مخابراتی در مناطق مرزی و کم‌برخوردار اشاره کردند. (نقل قول مستقیم: در مناطق مرزی حتی اینترنت ۳G هم به سختی وصل می‌شود (مشارکت‌کننده ۹). نقل قول مستقیم: زیرساخت‌های مخابراتی خوزستان برای پهنای باند بالا طراحی نشده (مشارکت‌کننده ۱۶)). در تم فرعی تنوع قومی به‌عنوان زمینه‌ای دوگانه (هم تهدید، هم فرصت)، تنوع قومی خوزستان هم به‌عنوان ظرفیت الفت‌آفرین و هم به‌عنوان بستر تفرقه (در صورت طراحی نامناسب بازی‌ها) ترسیم شد. (نقل قول مستقیم: اگر بازی‌ها قومیت‌محور طراحی شوند، می‌توانند الفت ایجاد کنند (مشارکت‌کننده ۲). نقل قول مستقیم: اما اگر محتوای قومی منفی باشد، تفرقه را بیشتر می‌کند (مشارکت‌کننده ۱۶)). در تم فرعی نفوذ گفتمان مذهبی سنتی در نهادهای سازگاری بازی‌های خارجی با ارزش‌های شیعه و لزوم تولید محتوای دینی مبتنی بر عقیده شیعه تأکید شد. (نقل قول مستقیم: بازی‌های خارجی با ارزش‌های شیعه سازگاری ندارند (مشارکت‌کننده ۶). نقل قول مستقیم: باید تولید محتوای دینی بر اساس عقیده شیعه داشته باشیم (مشارکت‌کننده ۶)).

تم فراگیر ۵: فرصت‌های مشروط

این تم به شرایطی می‌پردازد که متولیان برای تبدیل تهدید به فرصت برمی‌شمارند. در تم فرعی بومی‌سازی محتوا (تولید بازی با تم‌های ملی-مذهبی-قومی)، بر تولید بازی‌هایی با محوریت دفاع مقدس، شاهنامه، جهاد عشایر، اربعین و عناصر قومی تأکید شد. (نقل قول مستقیم: بازی با تم دفاع مقدس که عرب، لر و بختیاری کنار هم بجنگند (مشارکت‌کننده ۹). نقل قول مستقیم: از شاهنامه، جهاد عشایر، اربعین می‌توان محتوا ساخت (مشارکت‌کننده ۱۰). نقل قول مستقیم: بازی‌ای که نماز و عبادت را به کودکان یاد بدهد (مشارکت‌کننده ۵)). در تم فرعی آموزش و آگاهی‌بخشی به خانواده‌ها و معلمان، بر ارتقای سواد رسانه‌ای والدین و تربیت معلمان متخصص تأکید شد. (نقل قول مستقیم: خانواده‌ها باید سواد رسانه‌ای پیدا کنند (مشارکت‌کننده ۱۳). نقل قول مستقیم: معلمان متخصص ورزش الکترونیک تربیت شوند (مشارکت‌کننده ۸)). در تم فرعی نظارت هوشمندانه و مدیریت زمان، بر کنترل و نظارت به‌جای منع مطلق تأکید شد. (نقل قول مستقیم: هر چیز کنترل‌شده‌اش خوب است (مشارکت‌کننده ۳). نقل قول

مستقیم: خانواده باید نظارت داشته باشد، نه منع مطلق (مشارکت کننده ۷). در تم فرعی استفاده از ظرفیت اقتصادی و اشتغالزایی، به درآمدزایی از استریم و مسابقات و توانمندسازی جوانان خوزستانی در برنامه نویسی اشاره شد. (نقل قول مستقیم: استریم و مسابقات می تواند درآمدزایی داشته باشد (مشارکت کننده ۴). نقل قول مستقیم: جوانان خوزستانی می توانند برنامه نویس بازی باشند (مشارکت کننده ۱۴)).

تم فراگیر ۶: راهکارهای بومی سازی

این تم پیشنهادهای عینی متولیان برای مدیریت پدیده در خوزستان را شامل می شود. در تم فرعی تشکیل کارگروه های تخصصی بین نهادی، بر ایجاد اتاق فکر و انجمن برنامه نویسان محتوای الکترونیک در استان تأکید شد. (نقل قول مستقیم: اتاق فکری با سواد بازی و ورزش تشکیل شود (مشارکت کننده ۲). نقل قول مستقیم: انجمن برنامه نویسان محتوای الکترونیک در استان تشکیل شود (مشارکت کننده ۱۰)). در تم فرعی گنجاندن در برنامه درسی مدارس و کتب درسی، بر اختصاص یک فصل از کتاب تفکر و سواد رسانه به ورزش الکترونیک و ترکیب آن با تربیت بدنی از پایه ابتدایی تأکید شد. (نقل قول مستقیم: یک فصل از کتاب تفکر و سواد رسانه به ورزش الکترونیک اختصاص یابد (مشارکت کننده ۱۰). نقل قول مستقیم: از پایه ابتدایی، ترکیبی از تربیت بدنی و سواد رسانه (مشارکت کننده ۱۰)). در تم فرعی حمایت مالی از تولیدکنندگان داخلی (با استفاده از منابع نفت و مسئولیت اجتماعی)، بر استفاده از اعتبارات مسئولیت اجتماعی نفت و ارائه وام های کم بهره تأکید شد. (نقل قول مستقیم: از یک درصد مسئولیت اجتماعی نفت برای حمایت از تولید بازی استفاده شود (مشارکت کننده ۱۰). نقل قول مستقیم: وام های کم بهره و حمایت معنوی از تولیدکنندگان (مشارکت کننده ۳)). در تم فرعی اطلاع رسانی متوازن و آموزش محور در رسانه ها، بر نقش رسانه در بیان همزمان فواید و مضرات و معرفی تولیدات داخلی تأکید شد. (نقل قول مستقیم: رسانه هم فواید را بگوید هم مضرات را، نه فقط تخریب (مشارکت کننده ۱). نقل قول مستقیم: صداوسیما تولیدات داخلی را معرفی کند (مشارکت کننده ۷)).

بحث

ورزش های الکترونیک به عنوان پدیده ای نوظهور، با رشد سریع خود در سطح جهانی، ابعاد فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی متعددی را تحت تأثیر قرار داده است. در استان خوزستان، متولیان فرهنگی به دلیل آگاهی از بافت بومی، ارزش های محلی و ملاحظات هویتی، نقشی کلیدی در جهت دهی به سیاست های مرتبط با این حوزه دارند. از آنجا که نگرش این متولیان می تواند مسیر توسعه یا محدودیت ورزش های الکترونیک را در استان تعیین کند، بررسی نظام مند دیدگاه های آنان از اهمیت ویژه ای برخوردار است. شناسایی این نگرش ها به شفاف شدن مبنای تصمیم گیری کمک می کند و می تواند پایه ای برای گفت و گوی سازنده میان نهادهای مختلف فراهم آورد. به همین دلیل، پژوهش حاضر با هدف بررسی و تحلیل نظام مند نگرش متولیان فرهنگی استان خوزستان نسبت به ورزش های الکترونیک انجام شده است.

تم ۱: نگرش منفی به ذات دیجیتال و تعریف ورزش الکترونیکی به مثابه ضد ورزش سنتی یافته های پژوهش نشان داد اکثر متولیان فرهنگی، نگرشی عمیقاً منفی نسبت به ذات دیجیتال و الکترونیکی این پدیده داشتند. آن ها نه صرفاً به خاطر محتوای خاص بازی ها، بلکه به خاطر الکترونیکی و مجازی بودن با ورزش الکترونیک مخالف بودند. متولیان، ورزش الکترونیکی را اساساً بازی رایانه ای تعریف کردند و آن را به هیچ وجه ورزش واقعی به حساب نمی آوردند. از منظر آن ها، فیزیکال بودن و تحرک بدنی جوهره اصلی ورزش است. بر این اساس، ورزش سنتی فطری، زنده و نشاط آور و ورزش الکترونیکی غیرفطری، مصنوعی و ضد ورزش تلقی می شود. همان گونه که صاحب شونده ۶ بیان کرد: «ورزش سنتی فطری است، با خاک و گل و چوب بازی می کردیم. اینا فقط پشت مانیتور نشستن و انگشت تگون دادن



است» (مصاحبه ۶). این نگرش با پژوهش کیم و همکاران (۲۰۲۵) همسو است؛ اما نکته قابل تأمل آن که در پژوهش حاضر تداعی‌های منفی اساساً ناظر بر ماهیت پدیده است. تعریف متولیان از ورزش الکترونیک ارزش‌بار است و الکترونیکی بودن را نقضی ذاتی در نقطه مقابل هویت فرهنگی-بدنی جامعه سنتی استان خوزستان قرار می‌دهد.

ریشه این یافته احتمالاً ناشی از تاریخچه کشاورزی، زندگی عشایری و پیوند عمیق با طبیعت، فرهنگی را پرورانده که در آن تحرک بدنی و تعامل فیزیکی با محیط، شیوه‌ای از زیستن بوده است در کنار گفت‌وگو غالب در نهادهای سنتی ایران که نگرشی دوگانه نسبت به فناوری‌های نوین داشته و واقعیت فیزیکی را اصیل و واقعیت مجازی را عاریه‌ای و خطرناک می‌داند می‌باشد. همچنین فقدان تعریف رسمی از ورزش الکترونیک در اسناد بالادستی ایران که این خلأ قانونی، مقاومت فرهنگی را تشدید کرده است. برخلاف بافت کره جنوبی که ورزش‌های الکترونیکی به عنوان یک صنعت فرهنگی-اقتصادی نهادینه شده و علیرغم وجود برخی تداعی‌های منفی (مانند اعتیادآوری)، تصویر عمومی نسبتاً مثبتی یافته است (کیم و همکاران، ۲۰۲۵). در استان خوزستان مواجهه با این پدیده هنوز در مرحله «طرد هویتی» است. مهم‌ترین پیامد این نگرش آن است که هر راهکار صرفاً محتوایی (مانند ساخت بازی بومی) اگر در قالبی دیجیتال ارائه شود، با مقاومت ذات‌گرایانه مواجه خواهد شد. بنابراین، هر برنامه مداخله‌ای باید ابتدا به بازتعریف مفهوم ورزش در عصر دیجیتال بپردازد و نشان دهد که تحرک فیزیکی و تعامل دیجیتال لزوماً در تضاد نیستند. بنابراین، مقاومت متولیان را نه مخالفت ساده با فناوری، بلکه مقاومت هستی‌شناختی مبتنی بر بدن باید تفسیر کرد؛ نوعی نگرانی از دگرگونی ماهیت انسان در عصر دیجیتال که فراتر از نگرانی‌های رایج (اعتیاد، خشونت) است.

تم ۲: پذیرش از سر ناچاری؛ اذعان به گسترش اجتناب‌ناپذیر در میان نسل جدید با وجود عدم پذیرش فرهنگی یافته‌های پژوهش نشان داد متولیان فرهنگی با وجود نگرش منفی عمیق به ذات این پدیده، به شکلی واقع‌بینانه و گاه توأم با یأس به گسترش مهارناپذیر آن در جامعه اذعان دارند. گزاره‌هایی همچون «چه بخواهیم چه نخواهیم» و «چاره‌ای نیست» که مکرراً تکرار شد، حاکی از نوعی پذیرش منفعلانه یا پذیرش از سر ناچاری است. تفاوت اساسی این نگرش با پذیرش فعال در آن است که متولیان این پدیده را به عنوان یک واقعیت تحمیلی درک می‌کنند. آن‌ها به دلیل ناتوانی در برابر نیروهای بیرونی (فشار تکنولوژی، تغییر سبک زندگی شهری و شکست راهبردهای مقابله‌ای سنتی) به این پذیرش رسیده‌اند، اما این پذیرش به هیچ وجه به معنای مشروعیت بخشی فرهنگی نیست و متولیان هنوز ورزش‌های الکترونیکی را جزئی از فرهنگ عمومی نمی‌دانند.

این احساس ناچاری احتمالاً ریشه در شکست راهبردهای سلبی مانند فیلترینگ و برخوردهای انتظامی که نتوانسته گسترش بازی‌های رایانه‌ای را مهار کند و متولیان را به حس «در بستن زدن» دچار ساخته است. همچنین تغییرات ساختاری در سبک زندگی شهری شامل آپارتمان‌نشینی و کاهش فضاهای باز که ورزش سنتی را با دشواری مواجه کرده و همزمان دسترسی آسان به بازی‌های موبایلی جایگزینی جذاب برای نسل جدید فراهم آورده است. در نهایت ضعف تولید محتوای بومی و رقابتی در برابر صنعت عظیم جهانی بازی‌های رایانه‌ای که متولیان را در میدانی نابرابر با جریان جهانی روبرو ساخته است.

برخلاف پژوهش وانگ و همکاران (۲۰۲۱) در بافت چین که نوجوانان خود را عاملان فعال مشارکت می‌دیدند و پذیرش ورزش الکترونیک تابعی از تعامل اجتماعی میان نسل‌ها بود، در پژوهش حاضر متولیان نسل جوان را قربانیان منفعل یک جریان اجتناب‌ناپذیر تلقی می‌کنند. این تفاوت نشان می‌دهد در استان خوزستان به جای تعامل بین‌نسلی، شکاف نسلی شکل گرفته است؛ متولیان خود را مدافعان سنت و نسل جوان را تسلیم‌شدگان در برابر تکنولوژی می‌دانند. همچنین، برخلاف جوامعی مانند کره جنوبی و چین که ورزش الکترونیک را فرصتی راهبردی برای توسعه

صنعت سرگرمی و دیپلماسی فرهنگی پذیرفته‌اند، در استان خوزستان پذیرش از جنس ناچاری است و متولیان این پدیده را یک فرصت بالفعل نمی‌پندارند.

این وضعیت می‌تواند پیامدهای خطرناکی چون سیاست‌های واکنشی و مقطعی به جای سیاست‌های پیشگیرانه و فعال که نه تنها کارآمد نیست، بلکه اعتماد نسل جوان به نهادهای فرهنگی را کاهش می‌دهد؛ در کنار تداوم شکاف نسلی و تبدیل آن به شکاف معرفتی به دنبال داشته باشد. زیرا نسل جدید در عصر دیجیتال عاملیت بالایی دارد و احتمالاً این سیاست از بالا به پایین محکوم به شکست است. لذا تغییر گفتمان از پذیرش از سر ناچاری به پذیرش راهبردی از طریق پذیرش عاملیت نسل جدید به علاوه طراحی سیاست‌های فعال برای مشارکت آنان در تولید محتوای بومی و تغییر روایت از تهدید به فرصت قابل راهبردهای موثری است که در سطوح مدیریتی می‌توانند اجرا شوند.

تم ۳: نگرش منفی مشروط به محتوای بازی‌ها

یافته‌های پژوهش نشان داد نگرش غالب در میان متولیان فرهنگی استان خوزستان نسبت به محتوای بازی‌ها منفی است (۸۷/۵ درصد). آن‌ها محتوای بازی‌های موجود به ویژه نمونه‌های خارجی را سرشار از خشونت، بی‌حجابی، ترویج فرهنگ غربی و عناصر اعتیادآور ارزیابی می‌کردند. شدت منفی بودن نگرش در میان افراد با تحصیلات حوزوی بیشتر بود؛ آن‌ها ورزش الکترونیک را ضد فطرت انسانی و محرک دیجیتال توصیف کردند. در مقابل، متولیان با سابقه مدیریت ورزشی یا رسانه‌ای نگرش بازتری داشتند. این تنوع نگرشی نشان‌دهنده وجود گفتمان‌های رقیب در درون نظام فرهنگی استان است. آنچه متولیان را بیش از همه می‌آزارد، با چه محتوایی بازی کردن است، نه صرفاً «بازی کردن»؛ از این رو نگرش آن‌ها منفی اما مشروط است. این منفی بودن نگرش به محتوا می‌تواند ریشه در تجربه زیسته نسل پیشین با رسانه‌های وارداتی که نوعی بدبینی نهادی نسبت به هر محتوای خارجی ایجاد کرده است باشد. همچنین همپوشانی محتوای بازی‌های رایج با تابوهای فرهنگی و مذهبی استان خوزستان که ذهنیت متولیان را با نمونه‌های خشونت‌آمیز و مبتذل گره زده است در شکل‌گیری این نگرش بی‌تأثیر نیست. در نهایت رسانه‌ای شمن موارد استثنایی و نادر مانند نهنگ آبی که در ذهن متولیان به نمادی از همه بازی‌ها تبدیل شده است توانسته تا این نگرش را تشدید نماید.

تفاوت نگرش میان گروه حوزوی و ورزشی/ رسانه‌ای را میتوان اینگونه ریشه‌یابی کرد که در سطح نظام ارجاع معرفتی، متولیان حوزوی در چارچوب فقه و اخلاق اسلامی به مسئله نگاه می‌کنند و هرگونه لهو یا امر مضر را به طور پیش‌فرض ممنوع می‌دانند، در حالی که متولیان ورزشی/ رسانه‌ای در چارچوب مدیریت فرهنگی و کاهش آسیب می‌اندیشند. همچنین متولیان ورزشی و رسانه‌ای به طور مستقیم با مخاطب جوان در ارتباط هستند و می‌دانند طرد مطلق نتیجه معکوس دارد، اما متولیان حوزوی معمولاً در فضای بسته‌تری کار می‌کنند. از نظر مسئولیت اجتماعی، متولیان حوزوی خود را نگهبانان ارزش‌ها می‌دانند و انعطاف را کوتاه‌آمدن در برابر تهاجم فرهنگی تفسیر می‌کنند، در حالی که هم‌تایان ورزشی/ رسانه‌ای انعطاف را نشانه واقع‌بینی تلقی می‌کنند.

بررسی مصاحبه‌ها نشان می‌دهد برای متولیان حوزوی، شرط بومی‌سازی اغلب بهانه‌ای برای طرد است؛ آن‌ها شرط‌های غیرممکن مطرح می‌کنند و نتیجه می‌گیرند که نمی‌شود. اما برای متولیان ورزشی/ رسانه‌ای، بومی‌سازی یک راهبرد واقعی و عملی است. مهم‌ترین پیامد این وضعیت آن است که سیاست‌گذاری فرهنگی نمی‌تواند یکسان و یکدست باشد و باید با ایجاد ائتلاف حداقلی میان گفتمان‌های رقیب آغاز شود. همچنین، سیاست‌گذاران باید بین بومی‌سازی واقعی (تولید بازی‌های جذاب و قابل رقابت با نمونه‌های جهانی) و بومی‌سازی صوری (تغییر سطحی چند المان) تفاوت قائل شوند. برای تعدیل نگرش متولیان حوزوی، باید ابتدا بر روی محتوای مشترک مانند بازی‌هایی با تم

اربعین، دفاع مقدس و تاریخ استان خوزستان سرمایه‌گذاری کرد تا این بازی‌ها به تدریج به عنوان نمونه‌های موفق در ذهنیت آن‌ها ایجاد تغییر کنند.

تم ۴: تهدیدهای ادراک شده

تم تهدیدهای ادراک شده، پرتکرارترین و عمیق‌ترین تم این پژوهش بود و در تمام مصاحبه‌ها به اشکال مختلف ظاهر شد. تهدیدها در چهار مقوله جسمانی-روانی (اعتیاد، کم‌حرکی، افسردگی، افت تحصیلی و خودکشی)، فرهنگی-ارزشی (تضعیف ارزش‌های سنتی، پذیرش فرهنگ غربی، خشونت و بی‌حجابی)، اجتماعی (انزوای اجتماعی، کاهش تعاملات واقعی، فحاشی قومی در چت‌های آنلاین) و هویتی-قومی (کم‌رنگ شدن آداب و رسوم محلی اقوام عرب، لر و بختیاری) دسته‌بندی شدند. این یافته با پژوهش کیم و همکاران (۲۰۲۵) و دحدوح و همکاران (۲۰۲۵) همسو است. متولیان ضمن نگرانی از تأثیرات منفی بازی‌های خارجی بر فرهنگ سنتی، به پتانسیل ورزش الکترونیک برای تقویت فرهنگ بومی نیز اشاره کردند، اما این امر را کاملاً مشروط به تولید محتوای بومی و نظارت دینی-فرهنگی دانستند.

در سطح جسمانی-روانی، نگرانی از اعتیاد و کم‌حرکی بازتاب‌دهنده ترس متولیان از دست دادن کنترل بر بدن نسل جوان است. در جهان‌بینی سنتی خوزستان، بدن انسان امانتی الهی است و نشستن ساعت‌ها پشت مانیتور، نماد انفعال و تسلیم در برابر ماشین تلقی می‌شود. اشاره به نهنگ آبی نشان می‌دهد متولیان تصویری افراطی از بازی‌ها دارند و قدرت نمادین موارد نادر، تمام بازی‌ها را در ذهن آن‌ها الوده می‌کند. در سطح فرهنگی-ارزشی، نگرانی از پذیرش ناخواسته فرهنگ غربی ریشه در ترس از استحاله فرهنگی دارد. متولیان بازی‌های خارجی را نه فقط دارای محتوای نامناسب، بلکه ترویج‌دهنده سبک زندگی فردگرایانه، لذت‌جویی و بی‌توجهی به ارزش‌های دینی می‌دانند.

در سطح اجتماعی، نگرانی از انزوای اجتماعی و کاهش تعاملات واقعی ریشه در مشاهده عینی تغییر سبک زندگی نسل جوان دارد. نکته قابل تأمل و منحصر به خوزستان، نگرانی از فحاشی قومی در چت‌های آنلاین است. استان خوزستان با تنوع قومی عرب، لر، بختیاری و فارس، تاریخی از همزیستی داشته، اما متولیان نگرانند بازی‌های آنلاین چندنفره به سکویی برای توهین‌های قومی و تشدید تعصبات تبدیل شوند. در سطح هویتی-قومی که عمیق‌ترین لایه نگرانی است، متولیان بر این باورند که همذات‌پنداری نوجوانان با شخصیت‌های خارجی، هویت قومی غنی استان را کم‌رنگ می‌کند. این نگرانی نشان می‌دهد مقاومت در برابر ورزش الکترونیک در استان خوزستان نه یک مقاومت صرفاً اخلاقی یا بهداشتی، بلکه مقاومتی هویتی و تمدنی است.

تحلیل عمق و تکرار مصاحبه‌ها نشان می‌دهد تهدید فرهنگی-ارزشی و هویتی-قومی از اولویت بیشتری نسبت به تهدیدهای جسمانی برخوردارند؛ متولیان بیش از آنکه از چاقی و افسردگی بترسند، از تغییر هویت و فراموشی ریشه‌ها می‌ترسند. در ارزیابی واقع‌بینانه بودن نگرانی‌ها، باید گفت در مورد تهدیدهای جسمانی-روانی، رابطه بازی با مشکلاتی مانند کم‌حرکی وجود دارد اما این رابطه علی-معلولی ساده نیست. در مورد تهدیدهای فرهنگی-ارزشی، مصرف مداوم محتوای خارجی می‌تواند تأثیرگذار باشد اما این تأثیر تدریجی و وابسته به زمینه است. از سوی دیگر، بزرگ‌نمایی رسانه‌ای موارد نادر مانند نهنگ آبی و سوگیری رسانه‌ای، تصویر ذهنی تحریف‌شده‌ای ایجاد کرده که نگرانی متولیان را شدیدتر از حد واقعی ساخته است.

مهم‌ترین پیامد آن است که نمی‌توان با راهکاری تک‌بعدی به این نگرانی‌ها پاسخ داد و هر یک از تهدیدهای چهارگانه نیازمند راهکارهای تخصصی و متفاوت است. تهدیدهای جسمانی-روانی نیازمند طراحی بازی‌های واقعیت افزوده همراه با تحرک بدنی، آموزش سواد رسانه‌ای در مدارس و مشاوره به والدین است. تهدیدهای فرهنگی-ارزشی نیازمند تولید محتوای بومی، نظارت بر بازی‌های خارجی و درجه‌بندی سنی آنهاست. تهدیدهای اجتماعی نیازمند



طراحی بازی‌های مبتنی بر همکاری و تعاملات مثبت، پایش چت‌های آنلاین برای جلوگیری از فحاشی قومی و برگزاری مسابقات حضوری است. تهدیدهای هویتی-قومی نیازمند تولید بازی‌هایی با شخصیت‌های محلی و بهره‌گیری از موسیقی و اسطوره‌های بومی است. افزون بر این، طراحی نظام پایش و ارزیابی دقیق برای سنجش میزان واقعی این تهدیدها در استان خوزستان ضرورتی انکارناپذیر است تا سیاست‌گذاری‌ها مبتنی بر داده‌های دقیق صورت گیرد، نه صرفاً تحت تأثیر احساسات یا بزرگ‌نمایی رسانه‌ای. در نهایت باید اذعان داشت متولیان فرهنگی به عنوان کارگزارانی که سرمایه فرهنگی و نمادین خود را مدیون حفظ مرزهای سنتی هستند، هرگونه پدیده فرامرزی و جهانی‌شونده را تهدیدی برای میدان قدرت خود درک می‌کنند. آنچه آنان را بیش از چاقی یا افسردگی نوجوانان می‌آزارد، تضعیف نقش سنتی خود به عنوان دروازه‌بانان فرهنگ است.

تم ۵: فرصت‌های مشروط و راهکارهای بومی‌سازی
همه شرکت‌کنندگانی که نگرش منفی داشتند، در عین حال بر امکان تبدیل تهدید به فرصت تأکید کردند، اما این فرصت را کاملاً مشروط به تولید محتوای بومی، ایرانی-اسلامی و متناسب با ارزش‌های محلی استان خوزستان دانستند. پیشنهادها شامل تولید بازی با تم‌های دفاع مقدس، اربعین، تاریخ استان خوزستان و عناصر قومی، گنجاندن موضوع در کتاب‌های درسی، استفاده از اپ‌شاد، تشکیل انجمن برنامه‌نویسان استانی و نظارت دینی بر محتوا بود. این پیشنهادها نشان‌دهنده نگرش منفی فعال است، نه طرد کامل پدیده؛ متولیان به دنبال مدیریت و هدایت ورزش الکترونیک از طریق بومی‌سازی و نظارت فرهنگی هستند. مصاحبه‌شونده ۱۲ بیان کرد: «یک بازی ترسیم میشه، توی یک ورزشگاهی که وضعیت یکی از شهرهاست. هواش اینجوریه، بارونش اینجوریه. در معرفی اون ورزشگاه، ورزشگاهش به اسم یکی از مفاخر اون شهر باشه، یا شکل و سبک و سیاق و مهندسیش مبتنی بر فرهنگ اون منطقه یا اون بوم باشه. اینجوری میشه تأثیر» (مصاحبه ۱۲) این یافته با پژوهش دحدوح و همکاران (۲۰۲۵) و تانگ و همکاران (۲۰۲۵) همسو است.

در نقد نظری مفهوم بومی‌سازی در صنایع خلاق و بازی‌ها، به سطح قابل تشخیص است. بومی‌سازی محتوایی یا تزئینی (تغییر المان‌های ظاهری) کم‌هزینه اما کم‌اثر است و معمولاً با واکنش طنزآمیز نسل جوان مواجه می‌شود. بومی‌سازی ساختاری یا روایی-مکانیکی (هماهنگ‌سازی ساختار اصلی بازی با ارزش‌های بومی) نیازمند طراحی مجدد اساسی است اما پتانسیل جذب مخاطب را دارد. در عمیق‌ترین سطح، بومی‌سازی نهادی یا اکوسیستمی (طراحی کل اکوسیستم ورزش الکترونیک متناسب با شرایط بومی) قرار دارد که تنها با اراده جمعی و توسعه ساختارهای حاکمیتی محلی امکان‌پذیر است (اوهاگان و مانگیرون^۱، ۲۰۱۳). بررسی پیشنهادها متولیان نشان می‌دهد بیشتر اقدامات صورت گرفته، در سطح اول (محتوایی و سطحی) متوقف مانده‌اند.

پاسخ به این پرسش که آیا بومی‌سازی راهبردی واقعی است یا بهانه‌ای برای طرد، به گروه متولیان بستگی دارد. برای متولیان حوزوی، «شرط بومی‌سازی» اغلب راهبردی تأخیری و طرد محجوبانه است؛ آن‌ها شرط‌های دست‌نیافتنی مطرح می‌کنند و نتیجه می‌گیرند که فعلاً امکان‌پذیر نیست. این همان مقاومت انفعالی با پوشش عقلانی است. اما برای متولیان ورزشی و رسانه‌ای، بومی‌سازی راهبردی واقعی و فوری است؛ آن‌ها معتقدند شروع کردن با حداقل‌ها بهتر از منتظر ماندن برای شرایط ایده‌آل است. تشخیص اینکه کدام خوانش غلبه دارد، برای سیاست‌گذاری حیاتی است.

مهم‌ترین پیامد، پرهیز از دام آرمان‌گرایی افراطی و اتخاذ رویکرد گام‌های کوچک اما پایدار است. این رویکرد تدریجی شامل انجام مطالعه امکان‌سنجی، برگزاری مسابقات برنامه‌نویسی برای شناسایی استعدادها، بومی، تشکیل

^۱ O'Hagan & Mangiron



کارگروه تخصصی برای تدوین سند راهبردی پنج‌ساله، تولید بازی نمونه با بودجه محدود و آزمون آن بر روی گروه کوچکی از نوجوانان، و در صورت موفقیت، جذب سرمایه‌گذار بخش خصوصی است. این رویکرد هزینه و ریسک کمتری دارد و فرصت یادگیری و اصلاح اشتباهات را فراهم می‌آورد؛ به جای منتظر ماندن برای بازی آرمانی که ممکن است هرگز ساخته نشود، باید با بازی قابل قبول شروع کرد و به تدریج کیفیت را بهبود بخشید.

تم ۶: نقش نهادهای کلیدی در هدایت پدیده

متولیان فرهنگی در این پژوهش، نقش آموزش و پرورش را محوری‌ترین نهاد در هدایت و مدیریت ورزش‌های الکترونیکی دانستند. آن‌ها آموزش و پرورش را به عنوان نقطه هدف اصلی به دلیل دسترسی به دانش‌آموزان و ظرفیت فرهنگ‌سازی توصیف کردند. همچنین اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی، صداوسیما، خانواده و حوزه‌های علمیه از دیگر نهادهای موثر در این زمینه معرفی شدند. متولیان به دنبال رویکردی چندنهادی و هماهنگ برای مواجهه با این پدیده هستند و معتقدند هیچ نهادی به تنهایی قادر به مدیریت آن نیست، چراکه به خوبی از ماهیت میان‌رشته‌ای و چندبعدی ورزش الکترونیک آگاهند. مصاحبه‌شونده ۹ تأکید کرد: «آموزش و پرورش نقطه هدف اصلی است، به دلیل دسترسی به ۱۳ میلیون دانش‌آموز و ظرفیت فرهنگ‌سازی». این یافته با پژوهش وانگ و همکاران (۲۰۲۱) همسو است.

انتخاب آموزش و پرورش به عنوان نهاد محوری، دلایل چندگانه‌ای فراتر از دسترسی صرف به دانش‌آموزان دارد. دسترسی به مخاطب در سنین طلایی شکل‌گیری هویت (۷ تا ۱۸ سال) که پس از آن تغییر رفتار بسیار دشوار و تنها نهادی است که به طور منظم و مداوم با این گروه سنی در ارتباط است و این ویژگی آن را به خط مقدم مواجهه با ورزش الکترونیک تبدیل می‌کند. همچنین دارای ظرفیت نهادینه‌سازی و تداوم است. برخلاف برنامه‌های مقطعی، آموزش و پرورش می‌تواند مفاهیم سواد رسانه‌ای را در قالب برنامه درسی رسمی نهادینه کند. نهایتاً دارای مشروعیت و اعتماد اجتماعی در فرهنگ ایرانی می‌باشد. مدرسه و معلم همچنان از اعتبار بالایی برخوردارند و این سرمایه اجتماعی، آموزش و پرورش را به کانالی مؤثر برای انتقال پیام‌های فرهنگی تبدیل می‌کند.

با وجود اجماع بر ضرورت رویکرد چندنهادی، هماهنگی بین نهادهای در استان خوزستان با موانع جدی روبروست. از نظر ساختاری، نهادهای فرهنگی به صورت مستقل کار می‌کنند و هیچ مکانیزم الزام‌آوری برای هماهنگی میان آن‌ها وجود ندارد. از نظر حقوقی و اداری، تفاهم‌نامه‌های بین‌نهادی غیرالزام‌آور و تشریفاتی هستند و نظام بودجه‌ریزی عمودی، همکاری افقی را دشوار می‌سازد. در بعد فرهنگی نیز هر نهاد فرهنگ سازمانی و نظام اولویت‌بندی خاص خود را دارد؛ برای نمونه، آموزش و پرورش اولویت خود را پیشرفت تحصیلی و آزمون کنکور و حوزه علمیه حفظ ارزش‌های دینی می‌داند.

یکی از نکات قابل تأمل، غفلت نسبی متولیان از نقش خانواده و نهادهای غیررسمی محلی است. تمرکز طبیعی کارگزاران نهادهای رسمی بر راهکارهای بالا به پایین و دولتی بوده است. اما این غفلت می‌تواند راهبردی خطرناک باشد، چراکه خانواده همچنان نهادی با اهمیت در مدیریت رفتار بازی نوجوانان است و نظارت، گفتگو و الگوسازی والدین اثری عمیق‌تر از هر برنامه مدرسه‌ای دارد.

هرگونه سیاست‌گذاری برای ورزش الکترونیک در استان خوزستان باید متکی بر مدل حکمرانی چندسطحی و چندنهادی از جمله لایه نهادهای رسمی و حاکمیتی (آموزش و پرورش، ارشاد، صداوسیما، استانداری و حوزه‌های علمیه)، لایه نهادهای واسط و حرفه‌ای (انجمن برنامه‌نویسان، باشگاه‌های ورزش الکترونیک و دانشگاه‌ها)، و لایه نهادهای غیررسمی و مردمی (خانواده‌ها، مساجد و کانون‌های فرهنگی محلات) باشد. برای تحقق این مدل، سه اقدام تشکیل شورای عالی فرهنگی ورزش الکترونیک استان با عضویت همه نهادهای کلیدی، تدوین سند راهبردی استانی پنج‌ساله با اهداف کمی و قابل اندازه‌گیری، و طراحی برنامه آموزشی ترکیبی مبتنی بر رویکرد کاهش آسیب (به جای



طرد مطلق) که در آن مدرسه، صداوسیما، خانواده و مسجد همزمان و هماهنگ آموزش ببینند و آموزش دهند ضروری است. موفقیت در این مسیر، مستلزم عبور از عملکرد مستقل و رسیدن به ائتلاف فرهنگی فراگیر است. بر اساس یافته‌ها، مهم‌ترین جهت‌گیری سیاستی این پژوهش، گذار از راهبردهای سلبی و واکنشی صرف به سمت راهبردهای ایجابی و پیشگیرانه با محوریت بومی‌سازی و تولید محتوای فرهنگی متناسب با هویت استان خوزستان است. تحقق این گذار نیازمند سرمایه‌گذاری هدفمند بر تولید بازی‌های بومی با تکیه بر ظرفیت‌های نمادین دفاع مقدس، اربعین، تاریخ نفت، جهاد عشایر و عناصر قومی (موسیقی، پوشش و آداب عرب، لر و بختیاری) با مشارکت شرکت‌های دانش‌بنیان و برنامه‌نویسان استانی در کنار طراحی نظام آموزشی ترکیبی که در آن آموزش و پرورش (گنجاندن سواد رسانه‌ای و مدیریت زمان در کتب درسی و برنامه‌های فوق برنامه)، صداوسیما مرکز استان خوزستان (تولید برنامه‌های آگاهی‌بخش) و نهادهای محلی (کارگاه‌های آموزشی برای والدین و معلمان) به صورت هماهنگ ایفای نقش کنند می‌باشد. همچنین ایجاد ساختار هماهنگی بین‌نهادی پایدار (مانند کارگروه تخصصی با حضور آموزش و پرورش، ارشاد، حوزه علمیه و استانداری) برای نظارت بر محتوا، حمایت از استعدادهای بومی و جلوگیری از موازی‌کاری و عملکرد مستقل موثر خواهد بود.

در عین حال یک تغییر بنیادین در رویکرد مواجهه با ورزش‌های الکترونیک در استان خوزستان ضرورت دارد. این تغییر بنیادین اقتضا می‌کند که سیاست‌گذاری فرهنگی از سطح بومی‌سازی صوری و تزئینی فراتر رفته و به سطح بومی‌سازی ساختاری و نهادی ارتقا یابد. به جای تغییرات سطحی نظیر جایگزینی نام شخصیت‌ها یا افزودن نمادهای محلی، لازم است که مکانیک بازی، سبک روایت‌پردازی و نظام پاداش‌دهی بر اساس ارزش‌های اصیل محلی نظیر همکاری قبیله‌ای، مهمان‌نوازی و شجاعت بازطراحی گردد. در کنار این تحول فنی، دگرگونی بنیادین در گفتمان متولیان فرهنگی نیز اجتناب‌ناپذیر است. این دگرگونی به معنای گذار متولیان از نقش مدافع سنت در برابر هجوم دیجیتال به نقش تسهیل‌گر تحول هوشمند و پذیرش عاملیت نسل جدید در زیست‌جهان دیجیتال خواهد بود. در این مسیر، به کارگیری استراتژی هم‌آفرینی که در آن نوجوانان نه مخاطب منفعل، بلکه مشارکت‌کننده فعال در طراحی و تولید محتوای بومی هستند، به مراتب مؤثرتر از راهبردهای تحکم‌آمیز از بالا به پایین ارزیابی می‌شود. تحقق این امر مستلزم ایجاد ساختاری نهادی مانند شورای فرهنگی ورزش الکترونیک استان خواهد بود. در این شورا علاوه بر نهادهای رسمی، نمایندگان خانواده‌ها و نخبگان قومی نیز حضور خواهند داشت. این شورا باید از اختیارات واقعی در بودجه‌ریزی و نظارت برخوردار باشد، نه کارکردی صرفاً تشریفاتی. در نهایت، مهم‌ترین پیام تحلیلی این پژوهش آن است که مقاومت متولیان ریشه در نبود مدل‌های موفق و عینی از بومی‌سازی و نیز ترس مشروع از دست دادن نقش هدایتگری فرهنگی در عرصه‌ای نوظهور دارد. بنابراین، ارائه نمونه‌های عملی و حتی مقیاس‌کوچک از بازی‌های بومی که توانسته‌اند مخاطب خود را پیدا کنند، به مراتب از هزاران جلسه گفتمان‌نظری عقیم کارآمدتر خواهد بود. این اقدام عملی می‌تواند مقاومت محتاطانه متولیان را به سوی همکاری فعال و خلاقانه سوق دهد.

نتیجه‌گیری کلی و پیام مقاله

پژوهش حاضر با هدف واکاوی نگرش متولیان فرهنگی استان خوزستان نسبت به ورزش‌های الکترونیکی و با بهره‌گیری از رویکرد کیفی و مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته با ۱۶ متولی از سازمان‌های مختلف اجرا شد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد نگرشی دوگانه و در عین حال مشروط بر نگرش متولیان حاکم است. از یک سو، مقاومت معناداری در برابر ذات دیجیتال و مجازی این پدیده وجود دارد که ریشه در باورهای عمیق فرهنگی و هویتی جامعه سنتی استان خوزستان دارد و از سوی دیگر، اذعان واقع‌بینانه‌ای به گسترش اجتناب‌ناپذیر آن در میان نسل جدید، متولیان را به سمت پذیرش از سر ناچاری سوق می‌دهد. هسته مرکزی نگرش متولیان را «منفی‌بودن مشروط» تشکیل می‌دهد. آن‌ها به شرط بومی‌سازی کامل، تولید محتوای ایرانی-اسلامی



متناسب با ارزش‌های محلی و نظارت دینی-فرهنگی، حاضر به پذیرش و مدیریت این پدیده هستند. این نگرش مشروط، شکافی آشکار میان گفت‌وگو حوزوی-امنیتی (با تأکید بر طرد و تهدید) و گفت‌وگو ورزشی-رسانه‌ای (با تأکید بر مدیریت و فرصت) را در درون نظام فرهنگی استان نمایان می‌سازد.

محدودیت‌ها

پژوهش حاضر با محدودیت‌هایی نظیر عدم امکان تعمیق‌پذیری آماری، تمرکز جغرافیایی بر شهرهای اهواز، سوسنگرد و دشت آزادگان، محتاط‌بودن متولیان در بیان نگرش‌ها، غلبه مشارکت مردان (۱۴ نفر از ۱۶ نفر) و عدم پوشش نخبگان فرهنگی غیررسمی روبرو بود.

پیشنهاد برای مطالعات آتی

انجام پژوهش‌های کمی با حجم نمونه بزرگ‌تر، مقایسه نگرش متولیان زن و مرد، مطالعه تطبیقی با سایر استان‌ها، سنجش تأثیر متغیرهایی مانند تحصیلات و قومیت بر نگرش، بررسی تأثیر بازی‌های بومی‌سازی‌شده بر تغییر نگرش، مطالعه دیدگاه دانش‌آموزان و مقایسه آن با نگرش متولیان، و در نهایت طراحی پژوهش‌های اقدام‌پژوهی برای ارزیابی برنامه‌های مداخله‌ای، پیشنهاد می‌شود.

ملاحظات اخلاقی

رعایت دستورالعمل‌های اخلاقی

اخذ رضایت آگاهانه کتبی: پیش از آغاز هر مصاحبه، هدف پژوهش، اختیاری بودن مشارکت، حق انصراف در هر زمان و محرمانگی کامل اطلاعات به طور شفاف به شرکت‌کنندگان توضیح داده شد و رضایت‌نامه کتبی از آن‌ها اخذ شد. اختیاری بودن مشارکت و حق انصراف: به شرکت‌کنندگان اطمینان داده شد، مشارکت در پژوهش کاملاً اختیاری است و در هر مرحله از پژوهش می‌توانند بدون هیچ گونه عواقبی از ادامه همکاری انصراف دهند. محرمانگی اطلاعات و ناشناس ماندن هویت افراد: تمامی مصاحبه‌ها با حفظ محرمانگی ثبت شدند و نام و سمت افراد با کدهای عددی جایگزین شد. داده‌ها در محیط امن ذخیره شدند و هیچ گونه اطلاعاتی که امکان شناسایی فرد را فراهم کند، منتشر نخواهد شد. احترام به ارزش‌های محلی، مذهبی و قومی: با توجه به حساسیت فرهنگی استان خوزستان و تنوع قومی آن (اقوام عرب، لر، بختیاری و فارس)، سوالات مصاحبه به گونه‌ای طراحی شدند که احترام به ارزش‌های محلی، مذهبی و قومی به طور کامل حفظ شود. استفاده از داده‌ها صرفاً برای اهداف علمی: داده‌های جمع‌آوری‌شده صرفاً برای اهداف علمی این پژوهش مورد استفاده قرار گرفته و برای هیچ هدف دیگری به کار نخواهد رفت. ضبط صدا با کسب اجازه: تمامی مصاحبه‌ها با کسب رضایت آگاهانه و اجازه قبلی از شرکت‌کنندگان ضبط صوتی شدند و سپس به صورت کامل پیاده‌سازی شدند.

بیانیه استفاده از هوش مصنوعی

در روند انجام این مقاله، به جز موارد زیر: یافتن معادل انگلیسی برخی واژگان فارسی (با استفاده از دیپ‌سیک)، ترجمه مقالات غیرفارسی (با استفاده از دیپ‌سیک)، کمک محدود در بهبود ساختار جملات (با استفاده از دیپ‌سیک)، و بهبود انسجام و ارتباط بین پاراگراف‌ها به طور خاص در بخش مقدمه (با استفاده از دیپ‌سیک)، استفاده دیگری از هوش مصنوعی مولد نشده است. تمامی مطالب مجدد توسط نویسندگان بررسی شده و مسئولیت مطالب به عهده نویسندگان می‌باشد.

منابع مالی

این پژوهش فاقد هرگونه حمایت مالی است.



مشارکت نویسندگان

نویسنده اول: مفهوم سازی، طراحی پژوهش، جمع آوری داده ها، انجام مصاحبه ها، تحلیل تماتیک، نگارش پیش نویس اولیه و بازبینی نهایی.
نویسنده دوم: نظارت بر فرآیند پژوهش، توسعه روش شناسی، اعتبار بخشی به یافته ها، بازبینی انتقادی نسخه خطی و تأیید نهایی.
نویسنده سوم: هم نظارتی، راهنمایی در مرور پیشینه، تفسیر داده ها و ویرایش نسخه خطی.
نویسنده چهارم: پشتیبانی مشاوره ای، کمک در کدگذاری تماتیک، بررسی پایایی بین کدگذاران و بازبینی بخش بحث.
نویسنده پنجم: پشتیبانی مشاوره ای، کمک در تحلیل داده ها، بازبینی بخش یافته ها و نتیجه گیری و ویرایش زبانی.
تمامی نویسندگان نسخه نهایی مقاله را مطالعه و تأیید کرده اند و مسئولیت تمام جنبه های کار را می پذیرند.

تعارض منافع

هیچ گونه تضاد منافی وجود ندارد.

تقدیر و تشکر

از تمامی متولیان فرهنگی استان خوزستان که در این پژوهش مشارکت داشتند کمال تشکر را داریم.

References

- Albirini, A. (2006). Cultural perceptions: The missing element in the implementation of ICT in developing countries. *International Journal of Education and Development using ICT*, 2(1), 49-65. [Link]
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. [https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa]
- Dahdouh, K.B., Mahmoudi, A., & Ghorbani, M.H. (2025). Identifying the challenges of Esports development in Iran. *Sport Management Studies*, 17(90), 39-58. [Link] [In Persian]
- Dašić, D., Vitković, B., & Kostadinović, M. I. (2024). The influence of e-sports on economy, education and cultural communication. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering & Education*, 12(3). [https://doi.org/10.23947/2334-8496-2024-12-3-1-12]
- Formosa, J., O'Donnell, N., Horton, E. M., Turkey, S., Mandryk, R. L., Hawks, M., & Johnson, D. (2022). Definitions of esports: A systematic review and thematic analysis. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY), 1-45. [https://doi.org/10.1145/3549490]
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., & Newman, J. (2020). E-sports. In *Routledge handbook of global sport* (1st ed.). New York: Routledge. [Link]
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of Sport. *Quest*, 69(1), 1-18. [https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517]
- Kim, J., Kim, K., Kim, M., & Li, S. (2025). Public perception of esports: An examination of esports image and genre differences. *Sport Management Review*, 28(1), 97-120. [https://doi.org/10.1080/14413523.2024.2398836]
- Luo, X., & Chen, L. (2024). Sex differences and cultural diversity in perceptions toward eSports between American and Chinese university students. *Cogent Social Sciences*, 10(1), 2399932. [https://doi.org/10.1080/23311886.2024.2399932]
- Marelić, M., & Vukušić, D. (2019). E-sports: Definition and social implications. *Exercise and Quality of Life*, 11(2), 47-54. [DOI: 10.31382/eqol.191206]
- Mirmohammadian Tokalleh, S.F., & Ghorbani Ghahfarrokhi, L. (2021). The role of e-sports in consumer behavior of sports products market. *Sport Management Studies*, 14(74), 301-326. [https://doi.org/10.22089/smrj.2022.11310.3486] [In Persian]



- Mirmohammadian Totkalleh, S.F., & Ghorbani, L. (2022). Identifying motivations and consumption behavior of sports goods in Iranian e-sports players. *Sports Marketing Studies*, 3(4), 1-23. [<https://doi.org/10.22034/sms.2022.62545>] [In Persian]
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. [<https://doi.org/10.1075/btl.106>]
- Humphrey, G., & Argyle, M. (Eds.). (1962). *Social psychology through experiment*. London: Methuen. [[Link](#)]
- Tamborini, R., & Skalski, P. (2012). *The role of presence in the experience of electronic games*. In Playing video games. New York: Routledge. [[Link](#)]
- Tang, D., Peng, B., Ma, R., & Sum, K. W.R. (2025). Dispelling stigma and enduring bias: Exploring the perception of esports participation among young women. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 1-13. [<https://doi.org/10.1057/s41599-025-04392-z>]
- Wong, M.Y.C., Chung, P.K., Ou, K., & Leung, K. M. (2021). Perception of Hong Kong teenagers and young adults on esports participation: A qualitative study using theory of planned behavior. *Frontiers in Psychology*, 12, 650000. [<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.650000>]