

Communication Management in Sports Media

Vol. 13(1), (Series 49): 83-100 (2025)

 DOI: 10.30473/jsm.2025.73467.1944

E-ISSN: 2538-4961

P-ISSN: 2345-5578

ORIGINAL ARTICLE

The Role of the Media in the Development of Sports Startups and Its Impact on the Education System

Moslem Salehian¹, Mohammad Salari Mohammadabad²

Physical Education Department
Instructor, Farhangian
University, Tehran, Iran.
Instructor, Faculty of Literature
and Humanities, Jiroft
University, Jiroft, Iran.

Correspondence

Mohammad Salari

Mohammadabad

Email:

SalariMohammadabad_M@iauctb.ac.ir

Receive Date: 17/Jan/2025

Revise Date: 01/April/2025

Accept Date: 19/April/2025

How to cite

Salehian, M., & Salari

Mohammadabad, M. (2023).

Model of the role of the media in
the development of sports startups
and its impact on the education
system. *Communication
Management in Sport Media*,
13(1), 83-100.

ABSTRACT

The present study was conducted to investigate the role of media in the development of sports startups and its impact on the education system. This research was conducted using a qualitative approach and thematic analysis method, which is applied in terms of purpose and field-based in terms of data collection. The statistical population included experts, media managers, and founders of sports startups, school physical education teachers, parents of students, and education specialists and professors. A purposive sampling method was used, and 22 participants entered the study until theoretical saturation was reached. Data were collected through semi-structured interviews and document analysis. The validity and reliability of the data were confirmed, and data analysis was carried out in three stages: open coding, axial coding, and selective coding. The findings indicate that the media plays an important role in the development of sports startups by increasing awareness, advertising, user engagement, investment attraction, and networking. In addition, sports startups, by utilizing modern technologies such as artificial intelligence, gamification, and educational applications, positively influence students' sports skill development, improve teaching methods for educators, and enhance students' motivation and participation in sports activities. This study addresses gaps in the existing literature and presents a comprehensive model explaining how media and sports startups interact with the education system. The results can serve as a guide for policymakers, teachers, parents, and startup founders in designing sports programs and improving educational quality.

KEYWORDS

Sports Education, Physical Education Teachers, Sports Programs, Awareness, Modern Technologies.



Copyright © 2025, by the author(s). Published by Payame Noor University, Tehran, Iran.

This is an open access article under the CC BY 4.0 license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

<https://sportmedia.journals.pnu.ac.ir/>

Extended Abstract

Introduction

Media plays a key role in the global popularity of sports. It shapes public perceptions of sports, introduces and highlights sports stars, and promotes sports culture on an international level. On the other hand, media is recognized as one of the most influential communication tools in modern society, impacting all aspects of social, cultural, and educational life. The unparalleled role of media in shaping public opinion, enhancing awareness, and facilitating communication among stakeholders has created new opportunities for the development of various businesses, including educational and sports startups, and has influenced the education system. The main research question of this study is: "How can media contribute to the development of sports startups, and what impact do these startups have on the education system?" This question aims to identify strategies through which media can leverage the potential of sports startups to improve the education system. Accordingly, the research objectives include examining the role of media in promoting and advertising sports startups, analyzing the impact of startups on students' sports skills, and identifying opportunities and challenges in the interaction between media, sports startups, and the education system. Ultimately, this study seeks to provide a comprehensive model that optimizes these interactions. This model can assist policymakers, teachers, parents, and startup founders in developing more effective programs, ultimately leading to improved quality of sports education in schools.

Methods

This study employs a qualitative research approach using thematic analysis. This method was chosen for its ability to identify and organize meaningful patterns in qualitative data and to design an appropriate conceptual model for the research topic. The study is applied in nature and uses field data collection. The research population included experts, media managers, sports startup founders, school sports teachers, parents of students, and specialists in the education sector who are directly involved in the interaction between media, sports startups, and the education system. A purposive sampling method was used, selecting 22 participants based on their expertise, experience, and direct role in the research subject. Data collection continued until theoretical saturation was achieved, meaning that no new information was added to the conceptual model. For data collection, semi-structured interviews and document analysis were utilized. The interview questions were designed based on previous research and study objectives, covering topics such as the role of media in sports startup development, its impact on the education system, and the interaction between media, startups, and education. Interviews were conducted in person and online over a three-month period, and all interviews were recorded and transcribed with the participants' consent.

Results

The results of the study indicate that media can play a crucial role in the development of sports startups through awareness-raising, advertising, user engagement, investment attraction, and networking. Additionally, sports startups, by leveraging modern technologies such as artificial intelligence, gamification, and educational applications, have a positive impact on improving students' sports skills, enhancing teaching methods for educators, and increasing student motivation and participation in sports activities. This research fills existing gaps in previous studies and provides a comprehensive model explaining the interaction between media, sports startups, and the education system. The findings can serve as a guide for policymakers, teachers, parents, and startup founders in developing sports programs and improving the quality of sports education.

Conclusion

The findings of the study indicate that media play a crucial role in the development of sports startups and their impact on the education system. Through raising awareness, targeted advertising, user engagement, and attracting investments, media have provided a suitable platform for the growth of sports startups. For example, the production of engaging visual content, the dissemination of news related to startup activities, and the execution of digital campaigns have significantly influenced audience attention and strengthened public trust. These effects have not only been effective in introducing startups to the audience but have also enhanced professional networking among these businesses and other stakeholders in the sports industry.

Moreover, modern media tools have enabled startups to receive user feedback and align their services with their needs. To optimize the utilization of this study's findings, the following practical recommendations are proposed: establishing joint educational platforms between schools and sports startups; designing sports applications tailored to the needs of students and teachers; extensively utilizing social media to promote school sports programs; organizing educational webinars for parents about the importance of sports and its role in children's physical and mental health; producing multimedia educational content for physical education teachers; offering discounts and support packages for students in underprivileged areas; incorporating gamification to enhance student motivation in sports programs; developing national advertising campaigns to promote sports in schools; utilizing advanced technologies such as augmented reality in educational programs; and designing interactive online games to encourage students' participation in sports activities. Additionally, it is recommended that student progress reports be provided to parents to keep them informed about their children's achievements and strengths. Creating online survey platforms to gather user feedback and establishing professional networks for physical education teachers are other initiatives that can strengthen the education system. Other practical suggestions from this study include providing short, practical educational videos for teachers, designing personalized training programs for students, developing sports training management applications for schools, and organizing online competitions. Furthermore, promoting a sports culture through the production of educational documentaries, holding training sessions for school administrators, and facilitating connections between sports startups and educational policymakers can contribute to the sustainable development of these startups. Issuing specialized certificates for physical education teachers, equipping schools with modern educational tools, and designing collaborative platforms between startups and schools are also among the operational strategies. Producing motivational content for students through media and offering financial incentives can further enhance participation. The innovation of this study lies in presenting a comprehensive and systematic model for examining the interaction between media, sports startups, and the education system. This study not only analyzes the role of media in the development of sports startups but also highlights the reciprocal impact of these startups on the quality of sports education and students' well-being. This model can serve as an effective guide for policymakers, teachers, parents, and startup founders in designing and implementing more effective programs.

KEYWORDS

Sports Education, Physical Education Teachers, Sports Programs, Awareness, Modern Technologies.

Ethical Considerations

Compliance with Research Ethical Guidelines

This article has been done considering all ethical principles.

Funding

This article is taken from the doctoral dissertation of the first person.

Authors' Contributions

All authors have participated in designing, implementing and writing all parts of the present study.

Conflicts of interest

The authors declared no conflict of interest.

Acknowledgement

This article is extracted from the doctoral dissertation with the guidance and advice of the author's professors. We would like to thank everyone who helped us with this study.

«مقاله پژوهشی»

مدل نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیر آن بر نظام آموزش و پرورش

مسلم صالحیان^۱، محمد سالاری محمدآباد^۲

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیر آن بر نظام آموزش و پرورش است. این پژوهش با رویکرد کیفی و استفاده از روش تحلیل مضمون انجام شد که از نظر هدف کاربردی و از نظر جمع‌آوری داده‌ها به صورت میدانی انجام گرفت. جامعه آماری شامل کارشناسان، مدیران رسانه‌ای، مؤسسان استارت‌آپ‌های ورزشی، معلمان ورزش مدارس، والدین دانش‌آموزان و متخصصان و اساتید حوزه آموزش و پرورش بود. نمونه‌گیری به روش هدفمند صورت گرفت و ۲۲ نفر از مشارکت‌کنندگان تا زمان رسیدن به اشباع نظری در پژوهش حضور داشتند. داده‌ها از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته و تحلیل مستندات جمع‌آوری شد. روایی و پایایی داده‌ها به تأیید رسید و تحلیل داده‌ها در سه مرحله کدگذاری باز، محوری و گزینشی انجام شد. نتایج پژوهش نشان داد که رسانه‌ها از طریق آگاهی‌بخشی، تبلیغات، تعامل با کاربران، جذب سرمایه‌گذاری و شبکه‌سازی می‌توانند نقش مهمی در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی ایفا کنند. همچنین، استارت‌آپ‌های ورزشی با استفاده از فناوری‌های نوین مانند هوش مصنوعی، بازی‌نمایی و اپلیکیشن‌های آموزشی، تأثیر مثبتی بر ارتقای مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان، بهبود روش‌های آموزشی معلمان و افزایش انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان در فعالیت‌های ورزشی دارند. این پژوهش خلأهای موجود در پیشینه‌های مرتبط را پر کرده و به عنوان یک الگوی جامع، چگونگی تعامل رسانه‌ها و استارت‌آپ‌های ورزشی با نظام آموزش و پرورش را تبیین می‌کند. نتایج می‌تواند راهنمایی برای سیاست‌گذاران، معلمان، والدین و مؤسسان استارت‌آپ‌ها در جهت توسعه برنامه‌های ورزشی و بهبود کیفیت آموزش باشد.

واژه‌های کلیدی

آموزش ورزش، معلمان تربیت بدنی، برنامه‌های ورزشی، آگاهی‌بخشی، فناوری‌های نوین.

۱. مدرس، گروه آموزشی تربیت بدنی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران
۲. مربی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه جیرفت، جیرفت، ایران

*نویسنده مسئول: محمد سالاری محمدآباد
رایانامه:

SalariMohammadabad_M@iauctb.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۰/۲۸

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۱/۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۱/۳۰

استناد به این مقاله:

صالحیان، مسلم و سالاری محمدآباد، محمد. (۱۴۰۲). مدل نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیر آن بر نظام آموزش و پرورش. فصلنامه علمی مدیریت ارتباطات در رسانه‌های ورزشی، ۱۳(۱)، ۸۳-۱۰۰.

حق انتشار این مستند، متعلق به نویسندگان آن است. © ۱۴۰۴ ناشر این مقاله، دانشگاه پیام نور است. این مقاله تحت گواهی زیر منتشر شده و با رعایت شرایط مندرج در آدرس زیر مجاز است.



This is an open access article under the CC BY (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

<https://sportmedia.journals.pnu.ac.ir/>

مقدمه

رسانه‌ها عامل کلیدی در محبوبیت جهانی ورزش محسوب می‌شوند. رسانه‌ها برداشت عمومی از ورزش را شکل می‌دهند، ستارگان ورزشی را معرفی و برجسته می‌کنند، و فرهنگ ورزشی را در سطح بین‌المللی گسترش می‌دهند (دارلویچ^۱ و همکاران، ۲۰۲۴، ناباچینکو^۲ و همکاران، ۲۰۲۵). از سوی دیگر رسانه‌ها در دنیای مدرن به‌عنوان یکی از مهم‌ترین ابزارهای ارتباطی و تأثیرگذار در تمامی جنبه‌های زندگی اجتماعی، فرهنگی و آموزشی شناخته می‌شوند (سانچانین^۳ و همکاران، ۲۰۲۴، کاپستووا^۴ و همکاران، ۲۰۲۴). نقش بی‌بدیل رسانه‌ها در شکل‌دهی افکار عمومی، تقویت آگاهی و تسهیل ارتباطات میان ذی‌نفعان، زمینه‌ساز ایجاد فرصت‌های جدید برای توسعه انواع کسب‌وکارهای مختلف در حوزه‌های مختلف و یا حتی استارت‌آپ‌های آموزشی و ورزشی و تأثیرگذاری آن‌ها بر نظام آموزش و پرورش شده است (گولاتی و گروور^۵، ۲۰۲۴ و شهزادی، ۲۰۲۴، جیانجر^۶ و همکاران، ۲۰۲۴).

استارت‌آپ یک کسب‌وکار نوپا و مبتنی بر نوآوری است که معمولاً با منابع محدود شروع می‌شود و به دنبال ارائه محصول یا خدمتی جدید یا بهبودیافته در یک بازار خاص است (لی^۷، ۲۰۲۴، القطانی^۸، ۲۰۲۵). این کسب‌وکارها غالباً با ریسک بالا همراه هستند اما در صورت موفقیت، پتانسیل رشد و گسترش سریع دارند. استارت‌آپ‌ها معمولاً از فناوری و خلاقیت برای حل مشکلات موجود یا ایجاد ارزش جدید استفاده می‌کنند (گابریل^۹ و همکاران، ۲۰۲۴، حسین و برمن^{۱۰}، ۲۰۲۵). همچنین استارت‌آپ ورزشی یک نوع خاص از استارت‌آپ است که در حوزه ورزش فعالیت می‌کند و هدف آن ارائه محصولات، خدمات یا راهکارهای نوآورانه مرتبط با صنعت ورزش است (بیتریکس^{۱۱} و همکاران، ۲۰۲۲). این

استارت‌آپ‌ها ممکن است در زمینه‌هایی مانند تجهیزات ورزشی پیشرفته، نرم‌افزارهای مدیریت ورزش، پلتفرم‌های آموزش آنلاین، اپلیکیشن‌های تناسب‌اندام، یا فناوری‌های مرتبط با تحلیل داده‌های ورزشی فعالیت داشته باشند (راتن^{۱۲}، ۲۰۲۰). استارت‌آپ‌های ورزشی با ترکیب فناوری و نیازهای دنیای ورزش، به بهبود تجربه ورزشکاران، مربیان و علاقه‌مندان کمک می‌کنند (مورالی^{۱۳}، ۲۰۲۴). استارت‌آپ‌های ورزشی، به‌ویژه در سال‌های اخیر، با استفاده از فناوری‌های نوین و ابزارهای دیجیتال توانسته‌اند به‌عنوان محرک‌های نوآوری و تحول در آموزش ورزشی ظاهر شوند. این استارت‌آپ‌ها با ارائه برنامه‌های شخصی‌سازی‌شده، استفاده از بازی‌سازی و فناوری‌های پیشرفته مانند هوش مصنوعی و واقعیت افزوده، توانسته‌اند تأثیرات مثبتی بر مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان، افزایش مشارکت آن‌ها در فعالیت‌های ورزشی و بهبود روش‌های آموزشی معلمان داشته باشند (بیتریکس و همکاران، ۲۰۲۲).

پژوهش‌های مختلفی به بررسی ابعاد گوناگون نقش رسانه‌ها و فناوری در حوزه‌های ورزشی و آموزشی پرداخته‌اند. برای مثال، جینگ^{۱۴} (۲۰۲۴) به بررسی نقش و کاربرد رسانه‌های اجتماعی در آموزش می‌پردازد و بر توانایی آن‌ها در افزایش دسترسی به منابع آموزشی، تسهیل تعامل بین معلمان و دانش‌آموزان و پشتیبانی از آموزش از راه دور تأکید دارد. پلتفرم‌هایی مانند فیسبوک، توییتر و یوتیوب ابزارهای متنوعی برای ایجاد و اشتراک‌گذاری محتوای آموزشی، انجام تعاملات زنده و یادگیری مشارکتی فراهم می‌کنند. همچنین، این مطالعه روندهای آینده در ارتباطات آموزشی را بررسی کرده و به پتانسیل فناوری‌های نوظهور مانند هوش مصنوعی، داده‌های کلان، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده برای شخصی‌سازی و غنی‌سازی تجربه یادگیری اشاره دارد. مطالعه‌ای که توسط شیرعلی و همکاران (۲۰۲۴) انجام شده است، به بررسی عوامل تأثیرگذار بر توسعه کارآفرینی ورزشی با تأکید بر استارت‌آپ‌های ورزشی پرداخته است. این پژوهش نشان می‌دهد که توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی تحت تأثیر پنج

1. Durlevic
2. Naboichenko
3. Sančani
4. Kuptsova
5. Gulati & Grover
6. Ginanjar
7. Lei
8. Alqahtani
9. Gabriel
10. Hussain & Barman
11. Beatrix

12. Ratten
13. Murali
14. Jing

در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی در مرحله شکل‌گیری، اعتبارسنجی و رشد تأثیرگذار است؛ که بیشترین تأثیر را در مرحله رشد دارد. همچنین رسولی و آزادی (۲۰۲۲) در پژوهشی بر نقش فضای مجازی بر توسعه کسب‌وکارهای نوپا (استارت‌آپ‌های) ورزشی تأکید داشتند اما در سیستم آموزشی بررسی نشده است.

یکی از خلأهای موجود در پیشینه پژوهشی، عدم توجه کافی به نقش رسانه به‌عنوان یک واسطه ارتباطی میان استارت‌آپ‌های ورزشی و نظام آموزش و پرورش است. باوجود اهمیت رسانه‌ها در تبلیغ و ترویج فعالیت‌های استارت‌آپی و آموزشی (شی^۲، ۲۰۲۴)، پژوهش‌های کمتری به بررسی چگونگی استفاده از ظرفیت رسانه‌ها برای تقویت استارت‌آپ‌های ورزشی و ارتقای نظام آموزشی پرداخته‌اند. همچنین، نیاز به بررسی جامع‌تر در زمینه تأثیر رسانه‌ها بر سیاست‌گذاری‌های آموزشی و ورزشی وجود دارد تا مشخص شود چگونه رسانه‌ها می‌توانند نقش مؤثری در جلب حمایت سیاست‌گذاران و تأمین منابع برای توسعه برنامه‌های ورزشی ایفا کنند.

اهمیت و ضرورت این پژوهش در پر کردن این خلأهای پژوهشی نهفته است. با توجه به اینکه ورزش به‌عنوان یک ابزار مؤثر برای تقویت سلامت جسمی و روانی دانش‌آموزان و همچنین ارتقای مهارت‌های اجتماعی آن‌ها شناخته می‌شود، ایجاد راهکارهای نوین برای توسعه برنامه‌های ورزشی از اهمیت بالایی برخوردار است. از سوی دیگر، استارت‌آپ‌های ورزشی به‌عنوان بازیگران نوظهور در حوزه آموزش و ورزش، می‌توانند نقش کلیدی در تغییر رویکردهای سنتی و ارائه روش‌های خلاقانه ایفا کنند. در این میان، رسانه‌ها می‌توانند با افزایش آگاهی عمومی، جلب حمایت والدین، معلمان و سیاست‌گذاران و تقویت ارتباطات میان ذی‌نفعان، به توسعه و تقویت این استارت‌آپ‌ها کمک کنند (جیا و چن، ۲۰۲۴)؛ بنابراین، بررسی دقیق نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیر آن‌ها بر نظام آموزش و پرورش می‌تواند به طراحی مدل‌های کاربردی و مؤثر برای بهبود کیفیت آموزش ورزشی کمک کند.

عامل کلیدی قرار دارد: عوامل حمایتی، تبلیغات، فناوری، آگاهی از بازار و فرهنگ.

راعی و همکاران (۲۰۲۴) در پژوهش خود دریافت که شش دسته عامل شتاب‌دهنده برای استارت‌آپ‌های ورزشی وجود دارد که در میان آن‌ها، تقویت و بهینه‌سازی زنجیره ارزش به‌عنوان مهم‌ترین عامل شناسایی شده است.

پژوهش طلایی و همکاران (۲۰۲۲) بر اهمیت استفاده از رسانه‌های دیجیتالی در ترویج ورزش و تأثیر آن بر افزایش آگاهی عمومی تأکید داشتند. این پژوهش نشان داد که رسانه‌ها می‌توانند از طریق تولید محتوای آموزشی و تبلیغاتی به تقویت فعالیت‌های ورزشی در مدارس کمک کنند. همچنین، مطالعه محمدی و فتحی (۲۰۲۰) به اهمیت استفاده از فناوری‌های نوین در آموزش ورزشی اشاره کرد و نشان داد که تعامل میان فناوری و آموزش می‌تواند کیفیت یادگیری و مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان را ارتقا بخشد. از سوی دیگر، پژوهش‌های دیگری مانند مطالعه حیدری و حکاک‌زاده (۲۰۱۸) به بررسی تأثیر هوش مصنوعی بر آموزش ورزشی پرداختند و نشان دادند که فناوری‌های هوشمند می‌توانند در طراحی برنامه‌های تمرینی شخصی‌سازی‌شده نقش بسزایی داشته باشند.

تحلیل پیشینه‌های پژوهشی موجود نشان می‌دهد که اگرچه پژوهش‌های متعددی به بررسی تأثیر رسانه و فناوری بر حوزه‌های آموزشی و ورزشی پرداخته‌اند، اما اکثر این مطالعات به‌صورت جداگانه به این موضوعات توجه کرده‌اند؛ به‌عبارت‌دیگر، ارتباط بین رسانه‌ها، استارت‌آپ‌های ورزشی و نظام آموزش و پرورش به‌صورت جامع و سیستماتیک کمتر مورد بررسی قرار گرفته است. برای مثال، مطالعاتی مانند تحقیق فسقری و همکاران (۲۰۲۲) بیشتر بر کاربرد فناوری‌های نوین در ورزش‌های تفریحی تأکید داشتند و پژوهش‌هایی مانند مطالعه نوواک و گلاکر^۱ (۲۰۲۴) به تعامل میان استارت‌آپ‌ها و نظام آموزشی اشاره داشتند، اما ارتباط میان این دو حوزه و نقش رسانه‌ها در ایجاد این تعاملات کمتر مورد توجه قرار گرفته است و یا صالحیان و همکاران (۲۰۲۴) در پژوهشی دریافتند که فناوری اطلاعات و ارتباطات

ورزشی، معلمان ورزش مدارس، والدین دانش‌آموزان و متخصصان و اساتید حوزه آموزش و پرورش بود که به‌طور مستقیم در تعامل رسانه، استارتاپ‌های ورزشی و نظام آموزشی نقش داشتند. روش نمونه‌گیری به‌صورت هدفمند انجام شد و نمونه شامل ۲۲ نفر از افراد مرتبط بود که بر اساس تخصص، تجربه و نقش مستقیم در موضوع پژوهش انتخاب شدند. ملاک اتمام مصاحبه‌ها، رسیدن به اشباع نظری بود؛ بدین معنا که اطلاعات جدیدی به مدل مفهومی اضافه نشد. برای جمع‌آوری داده‌ها از مصاحبه نیمه ساختاریافته و تحلیل مستندات استفاده شد. سؤالات مصاحبه بر اساس پیشینه پژوهش و اهداف مطالعه طراحی شد و شامل موضوعاتی همچون نقش رسانه در توسعه استارتاپ‌های ورزشی، تأثیر آن بر نظام آموزشی و تعامل میان رسانه، استارتاپ‌ها و آموزش و پرورش بود. مصاحبه‌ها به‌صورت حضوری و آنلاین طی یک دوره سه‌ماهه انجام شد و تمامی مصاحبه‌ها با رضایت مشارکت‌کنندگان ضبط و متن‌نگاری شدند.

تحلیل داده‌ها با استفاده از روش تحلیل مضمون در سه مرحله انجام شد:

۱. کدگذاری باز: استخراج مفاهیم اولیه و تشکیل کدهای اولیه.
 ۲. کدگذاری محوری: دسته‌بندی کدهای اولیه و شناسایی مقوله‌ها.
 ۳. کدگذاری انتخابی: تعیین روابط میان مقوله‌ها و طراحی مدل مفهومی.
- برای اطمینان از دقت و اعتبار داده‌ها و تحلیل‌ها، اقدامات زیر انجام شد:

سؤال اصلی پژوهش حاضر این است که «رسانه‌ها چگونه می‌توانند به توسعه استارتاپ‌های ورزشی کمک کنند و این استارتاپ‌ها چه تأثیری بر نظام آموزش و پرورش دارند؟» این سؤال به دنبال یافتن راهکارهایی است که از طریق رسانه‌ها بتوان از ظرفیت استارتاپ‌های ورزشی برای ارتقای نظام آموزشی بهره گرفت. در این راستا، اهداف پژوهش شامل بررسی نقش رسانه در ترویج و تبلیغ استارتاپ‌های ورزشی، تحلیل تأثیر استارتاپ‌ها بر مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان و شناسایی فرصت‌ها و چالش‌های موجود در تعامل میان رسانه، استارتاپ‌ها و نظام آموزش و پرورش است. در پایان، این پژوهش با بررسی جامع و سیستماتیک ارتباط میان رسانه‌ها، استارتاپ‌های ورزشی و نظام آموزش و پرورش تلاش دارد تا الگویی جامع برای استفاده بهینه از این تعاملات ارائه دهد. این الگو می‌تواند به سیاست‌گذاران، معلمان، والدین و مؤسسان استارتاپ‌ها در توسعه برنامه‌های مؤثرتر و کارآمدتر کمک کند و در نهایت منجر به ارتقای کیفیت آموزش ورزشی در مدارس شود.

روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر از نوع کیفی و با استفاده از روش تحلیل مضمون انجام شده است. این روش به دلیل توانایی در شناسایی و سازمان‌دهی الگوهای معنایی در داده‌های کیفی و طراحی مدل مفهومی مناسب برای موضوع پژوهش انتخاب شد. پژوهش از نظر هدف، کاربردی و از نظر جمع‌آوری داده‌ها به‌صورت میدانی صورت گرفت. جامعه آماری این پژوهش شامل کارشناسان، مدیران رسانه‌ای، مؤسسان استارتاپ‌های

جدول ۱. بررسی روایی و پایایی داده‌ها

Table 1. Data validity and reliability review

نتیجه	روش ارزیابی	معیار
تأیید کامل	تأیید سؤالات مصاحبه توسط ۵ نفر از متخصصان	روایی محتوایی
تأیید کامل	ارتباط مستقیم مفاهیم استخراج‌شده با اهداف پژوهش	روایی درونی
تأیید ۸۵٪	شباهت نتایج با پژوهش‌های مشابه	روایی بیرونی
تأیید کامل	تحلیل داده‌ها از ۳ منبع شامل مصاحبه‌ها، مستندات و گزارش‌ها	تنوع منابع داده
تأیید ۹۰٪	ارسال نتایج تحلیل به ۱۰ نفر از مصاحبه‌شوندگان برای بازبینی	تأیید مشارکت‌کنندگان
تأیید کامل	توافق ۹۳٪ میان دو پژوهشگر در کدگذاری داده‌ها	قابلیت اعتماد
تأیید کامل	تحلیل مجدد داده‌ها با نتایج یکسان در فاصله زمانی ۲ هفته	ثبات زمانی
تأیید کامل	ارائه گزارش کامل از روش جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها	تکرارپذیری
تأیید کامل	تأیید نتایج اولیه توسط ۱۵ نفر از مصاحبه‌شوندگان	بازخوردپذیری

یافته‌های پژوهش

ویژگی‌های جمعیت‌شناختی نمونه‌های پژوهش در جدول ۲ آورده شده است.

جدول ۲. ویژگی‌های جمعیت‌شناختی نمونه‌های پژوهش

Table 2. Demographic characteristics of the research samples

ویژگی جمعیت‌شناختی	تعداد (نفر)	درصد (%)	توضیحات
جنسیت			
مرد	۱۲	۵۴,۵	کارشناسان و مدیران رسانه‌ای، مؤسسان استارت‌آپ‌ها
زن	۱۰	۴۵,۵	معلمان، والدین و متخصصان آموزشی
گروه سنی			
کمتر از ۳۰ سال	۵	۲۲,۷	مؤسسان جوان استارت‌آپ‌ها و معلمان تازه‌کار
۳۱ تا ۴۰ سال	۸	۳۶,۴	معلمان و والدین باتجربه متوسط
۴۱ تا ۵۰ سال	۶	۲۷,۳	مدیران رسانه‌ای و متخصصان حوزه آموزشی
بالای ۵۰ سال	۳	۱۳,۶	استادان دانشگاه و کارشناسان باسابقه
سطح تحصیلات			
دیپلم یا کمتر	۴	۱۸,۲	والدین و برخی معلمان
کارشناسی	۹	۴۰,۹	معلمان و برخی مؤسسان استارت‌آپ‌ها
کارشناسی ارشد	۶	۲۷,۳	مدیران رسانه‌ای و متخصصان حوزه آموزشی
دکتری	۳	۱۳,۶	اساتید دانشگاه و کارشناسان ارشد
سابقه کاری			
کمتر از ۵ سال	۶	۲۷,۳	معلمان و مؤسسان تازه‌کار
۶ تا ۱۰ سال	۷	۳۱,۸	معلمان و والدین باتجربه متوسط
۱۱ تا ۲۰ سال	۵	۲۲,۷	مدیران رسانه‌ای و متخصصان حوزه ورزشی
بالای ۲۰ سال	۴	۱۸,۲	اساتید دانشگاه و مدیران با سابقه
حوزه شغلی			
مؤسسان استارت‌آپ‌های ورزشی	۶	۲۷,۳	فعالیت در حوزه توسعه فناوری‌های ورزشی
مدیران رسانه‌ای	۵	۲۲,۷	تعامل و همکاری با استارت‌آپ‌ها
معلمان ورزش مدارس	۴	۱۸,۲	ارائه آموزش‌های ورزشی به دانش‌آموزان
والدین دانش‌آموزان	۴	۱۸,۲	نقش در برنامه‌ریزی و حمایت از آموزش ورزشی
متخصصان و استادان آموزشی	۳	۱۳,۶	پژوهش و مشاوره در حوزه آموزش و پرورش

پژوهش حاضر در سه بخش انجام شده است. در بخش اول به بررسی نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی، در بخش دوم به تأثیر استارت‌آپ‌های ورزشی بر

نظام آموزش و پرورش و در بخش سوم به تعامل رسانه و نظام آموزش و پرورش از طریق استارت‌آپ‌های ورزشی پرداخته شده است.

جدول ۳. نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی

Table 3. The role of media in the development of sports startups

کدهای محوری	مقوله‌ها	کدهای باز	کدهای مصاحبه‌شوندگان
تبلیغات در شبکه‌های اجتماعی		ایجاد محتوای تصویری جذاب	P8, P11, P19
		انتشار ویدئوهای تبلیغاتی	P2, P8, P9, P16
		انتشار اخبار مرتبط	P4, P10, P11, P14, P15
		استفاده از هشتگ‌های پرطرفدار	P5, P7, P8, P14
آگاهی‌بخشی و تبلیغات	ترویج برند از طریق رسانه‌ها	برگزاری کمپین‌های دیجیتال	P1, P7, P16, P20
		ارائه نظرسنجی آنلاین	P3, P6, P8
		انتشار نظرات مشتریان	P1, P5, P7, P11
		نمایش پروژه‌های موفق	P2, P6, P12, P14, P17
تبلیغات محلی و منطقه‌ای		توزیع بروشورهای چاپی	P3, P10, P20
		برگزاری جلسات آگاهی‌بخشی	P4, P7, P9, P11
		حضور در نمایشگاه‌های محلی	P2, P5, P8, P15, P16
		همکاری با رسانه‌های محلی	P6, P12, P14, P17
		معرفی در مدارس و باشگاه‌ها	P1, P3, P21

ادامه جدول ۳. نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزش

P2, P7, P9, P13, P16	طراحی پرسشنامه آنلاین	دریافت بازخورد	
P4, P10, P15	نظرسنجی در شبکه‌های اجتماعی		
P5, P6, P11, P19	دریافت نظرات مستقیم کاربران		
P2, P7, P8, P14	پاسخ به سؤالات کاربران در پیام‌رسان‌ها	پاسخگویی سریع	تعامل با کاربران
P3, P6, P9, P10, P12	ارائه اطلاعات موردنیاز کاربران		
P1, P5, P15	به‌روزرسانی سریع اطلاعات		
P4, P6, P7, P12, P18	ارائه پشتیبانی ۷/۲۴	ایجاد تعامل از طریق محتوا	
P3, P9, P13, P17	آموزش استفاده از خدمات		
P2, P5, P10, P11, P16	انتشار محتواهای آموزشی		
P6, P7, P8, P22	برگزاری وبینارهای رایگان	معرفی دستاوردها	
P1, P3, P19	ایجاد پادکست‌های مرتبط		
P9, P12, P15	ارائه گزارش‌های مالی شفاف		
P5, P7, P10, P13, P16	نمایش پروژه‌های موفق	جذب سرمایه‌گذاری	تعامل با سرمایه‌گذاران
P2, P4, P11, P14	تهیه پروفایل‌های حرفه‌ای		
P1, P3, P8, P9, P12	انتشار مقالات مرتبط		
P6, P7, P20	برگزاری جلسات آنلاین	ایجاد اعتماد	
P2, P10, P11, P16, P17	ارسال پیشنهادات سرمایه‌گذاری		
P4, P8, P12, P13	برگزاری کنفرانس‌های تخصصی		
P3, P5, P21	ارتباط با سازمان‌های مالی	ایجاد اعتماد	
P1, P6, P10, P14, P15	جذب حمایت‌های دولتی		
P4, P8, P11, P17	ارائه ضمانت‌نامه‌ها		
P2, P7, P13, P22	نمایش قراردادهای موفق	برگزاری رویدادهای مشترک	
P3, P5, P9, P12, P14	ارائه تاییدیه‌های قانونی		
P1, P4, P6	ارائه تضمین‌های اجرایی		
P2, P8, P10, P15, P17	ایجاد روابط با فدراسیون‌های ورزشی	شبکه‌سازی	توسعه شبکه‌های حرفه‌ای
P7, P9, P12, P19	برگزاری مسابقات مشترک		
P1, P3, P5, P16	همکاری با سازمان‌های غیردولتی		
P4, P6, P10, P11, P13	ایجاد پلتفرم‌های مشترک	ایجاد پلتفرم‌های مشترک	
P2, P8, P17	ایجاد گروه‌های حرفه‌ای آنلاین		
P7, P9, P12, P14	تسهیل همکاری میان استارت‌آپ‌ها		
P1, P3, P5, P11, P19	راه‌اندازی شبکه‌های تخصصی	ایجاد پلتفرم‌های مشترک	
P2, P6, P10, P13	طراحی پلتفرم‌های همکاری		
P4, P7	اشتراک‌گذاری دانش و تجربیات		
P5, P8, P12, P15	برگزاری جلسات منظم	ایجاد برنامه‌های آموزشی مشترک	
P2, P5, P10, P17	ایجاد برنامه‌های آموزشی مشترک		

جدول ۴. تأثیر استارت‌آپ‌های ورزشی بر نظام آموزش و پرورش

Table 4. The impact of sports startups on the education system

کدهای محوری	مقوله‌ها	کدهای باز	کدهای مصاحبه‌شوندگان
افزایش دسترسی به برنامه‌های ورزشی	ارائه برنامه‌های آنلاین	طراحی اپلیکیشن‌های ورزشی	P1, P7, P9, P14
		ارائه آموزش‌های ورزشی آنلاین	P6, P8, P11, P20
		برگزاری دوره‌های مجازی	P2, P3, P10, P13, P18
		استفاده از پلتفرم‌های یادگیری آنلاین	P4, P6, P9, P14
		تسهیل دسترسی به محتواهای آموزشی	P5, P7

ادامه جدول ۴. تأثیر استارت‌آپ‌های ورزشی بر نظام آموزش و پرورش

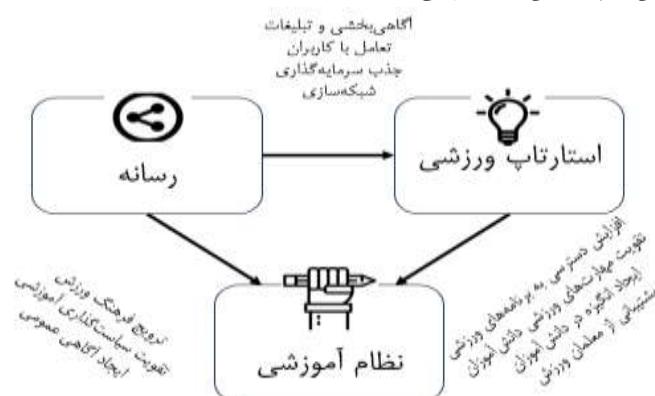
کدهای محوری	مقوله‌ها	کدهای باز	کدهای مصاحبه‌شوندگان
بهبود زیرساخت‌های آموزشی		توسعه اینترنت در مناطق محروم	P1, P4, P11, P19
		تجهیز مدارس به فناوری‌های نوین	P3, P6, P9, P10
		ارائه تخفیف برای کاربران مناطق کم‌برخوردار	P2, P5, P7, P13
گسترش پوشش برنامه‌ها		همکاری با سازمان‌های محلی	P4, P8, P10, P12, P16
		ترجمه محتوا به زبان‌های محلی	P1, P9, P11, P21
		تبلیغات برای افزایش آگاهی کاربران	P3, P5, P6, P17
		ارائه خدمات ورزشی برای مدارس محروم	P2, P7, P12, P14
		برگزاری وبینارهای رایگان	P4, P8, P10, P13, P16
شخصی‌سازی تمرینات		استفاده از هوش مصنوعی در طراحی تمرین‌ها	P1, P3, P9, P11
		ارائه گزارش‌های پیشرفت فردی	P5, P6
		طراحی برنامه‌های تمرینی متناسب با سن	P2, P10, P12, P15
تقویت مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان	ارائه محتوای آموزشی تخصصی	تولید ویدئوهای آموزشی	P4, P8, P11, P13, P17
		تولید محتوا برای معلمان ورزش	P1, P3, P6, P19
		ارائه ابزارهای کمک‌آموزشی	P5, P7, P10, P14
		برگزاری کارگاه‌های آموزشی	P2, P4, P8, P15, P17
		ترکیب تمرینات ورزشی با آموزش ذهن آگاهی	P1, P6, P9, P22
توسعه مهارت‌های ذهنی		طراحی بازی‌های ورزشی برای تقویت تمرکز	P3, P5, P11, P19
		آموزش فن‌های مدیریت استرس	P4, P7, P10, P15
		توسعه فعالیت‌های تیمی	P3, P5, P11, P13
		ارائه دوره‌های آموزشی چندرسانه‌ای	P1, P4, P6, P9, P15
		طراحی بازی‌های تعاملی	P2, P7, P8, P12
استفاده از بازی‌سازی		ارائه امتیازات و جوایز مجازی	P5, P6, P10, P14, P22
		استفاده از سیستم رتبه‌بندی کاربران	P3, P4, P9, P11
		ایجاد رقابت‌های گروهی	P1, P8, P12
		تولید انیمیشن‌های آموزشی	P2, P6, P7, P10, P17
		طراحی ویدئوهای آموزشی انگیزشی	P5, P8, P9, P13
ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان	ایجاد محتوای تعاملی	ارائه پادکست‌های جذاب	P4, P11, P14, P15, P20
		طراحی محیط‌های مجازی برای تمرین	P1, P3, P7, P22
		ایجاد داشبوردهای پیشرفت	P2, P6, P9
افزایش مشارکت دانش‌آموزان		برگزاری مسابقات آنلاین	P5, P12, P14, P18, P19
		ایجاد گروه‌های ورزشی آنلاین	P3, P7, P8, P11
		ارائه مشوق‌های مالی برای مشارکت	P1, P4, P10, P16
		برنامه‌ریزی فعالیت‌های مشترک مدرسه‌ای	P2, P9, P12, P17, P20
		طراحی نرم‌افزارهای آموزشی	P6, P7, P14, P15
پشتیبانی از معلمان ورزش	ارائه ابزارهای آموزشی نوین	ارائه محتوای تمرینی استاندارد	P3, P5, P8, P13, P19
		طراحی اپلیکیشن‌های راهنمای مربیان	P1, P10, P11, P22
		تهیه ویدئوهای راهنمای تدریس	P4, P6, P7, P14
		طراحی دوره‌های آموزشی تخصصی	P2, P8, P9, P15, P18
		آموزش استفاده از فناوری در تدریس	P5, P10, P12, P17
برگزاری دوره‌های آموزشی برای معلمان		برگزاری کارگاه‌های آموزشی آنلاین	P3, P6, P7, P14, P19
		ارائه گواهینامه‌های تخصصی	P1, P4, P8, P13
		طراحی وبینارهای رایگان برای مربیان	P2, P9, P10, P11, P16

کدهای محوری	مقوله‌ها	کدهای باز	کدهای مصاحبه شوندگان
پشتیبانی از معلمان ورزش	پشتیبانی در برنامه‌ریزی درسی	کمک به طراحی برنامه‌های درسی ورزشی	P5, P7, P12, P14
		ارائه قالب‌های استاندارد تمرینی	P3, P8, P9, P15, P17
		تحلیل داده‌های کلاسی برای بهینه‌سازی	P1, P4, P6, P10
		ارائه الگوهای موفق برنامه‌ریزی	P2, P7, P8, P11, P18
		فراهم‌سازی ابزارهای ارزیابی پیشرفت دانش‌آموزان	P5, P9, P12, P14

جدول ۵. تعامل رسانه و نظام آموزش و پرورش از طریق استارت‌آپ‌های ورزشی

کدهای محوری	مقوله‌ها	کدهای باز	کدهای مصاحبه شوندگان
تبلیغات رسانه‌ای گسترده		تولید محتواهای ویدیویی آموزشی	P3, P6, P10, P13, P20
		طراحی پوسترها و بنرهای آموزشی	P1, P4, P7, P11
		استفاده از شبکه‌های اجتماعی برای ترویج	P2, P6, P9, P12, P18
		ایجاد کمپین‌های ملی برای ترویج ورزش	P3, P5, P8, P10
		برگزاری وبینارهای عمومی درباره اهمیت ورزش	P1, P4, P7
ترویج فرهنگ ورزش	آگاهی بخشی عمومی	تهیه مستندهایی درباره تأثیر ورزش در مدارس	P2, P9, P11, P15
		ارائه آمارهای مرتبط با فواید ورزش	P6, P7, P10, P14, P19
		ایجاد بخش‌های خبری در رسانه‌ها	P3, P8, P9, P12
		معرفی تجربیات موفق مدارس در حوزه ورزش	P1, P5, P10, P16, P22
		مصاحبه با کارشناسان درباره نقش ورزش	P2, P4, P7
تأکید بر نقش ورزش در آموزش		تحلیل مقالات و پژوهش‌های مرتبط	P5, P8, P9, P13, P18
		تدوین راهنماهای آموزشی برای مدارس	P3, P6, P12, P14
		ارائه مقالات تحلیلی در رسانه‌های مکتوب	P1, P7, P10, P11, P20
		پوشش رسانه‌ای موفقیت‌های استارت‌آپ‌ها	P2, P9, P12, P15
		ارائه تحلیل‌های تخصصی درباره پیشرفت‌ها	P5, P6, P8, P13, P19
برجسته‌سازی دستاوردها		معرفی نوآوری‌های فناورانه در رسانه‌ها	P3, P4, P7, P14
		ارائه پیشنهادات به سیاست‌گذاران از طریق رسانه‌ها	P1, P9
		انتشار بیانیه‌های مشترک با استارت‌آپ‌ها	P2, P6, P10, P12
		ترویج تعامل میان سیاست‌گذاران و استارت‌آپ‌ها	P5, P8, P13, P17, P21
		برجسته‌سازی نیاز به سرمایه‌گذاری	P3, P7, P9, P14
تشویق سرمایه‌گذاری دولتی		تأکید بر مزایای بلندمدت آموزش ورزشی	P1, P4, P10, P15
		معرفی فرصت‌های مالی برای مدارس	P2, P8, P9, P11
		ارائه پیشنهادات مالی به سازمان‌های دولتی	P5, P7, P12, P14, P18
		برگزاری وبینارهای آموزشی برای والدین	P3, P6, P10, P13
		تولید پادکست‌های ویژه والدین	P1, P9, P11, P16, P22
آموزش والدین		ارائه راهنماهای آموزشی درباره نقش ورزش	P2, P4, P8, P12
		تولید محتواهای ویدیویی انگیزشی برای والدین	P5, P7, P10, P15, P19
		ایجاد پلتفرم‌های اطلاع‌رسانی برای معلمان	P3, P9
		برگزاری کارگاه‌های آموزشی آنلاین	P1, P6, P8, P12, P17
		تولید ویدئوهای آموزشی ویژه معلمان	P2, P7, P9, P13
ایجاد آگاهی عمومی	اطلاع‌رسانی به معلمان	معرفی ابزارهای جدید آموزشی	P5, P10, P12, P14, P20
		ارائه کتابچه‌های راهنما برای معلمان	P3, P8, P9, P15
		راه‌اندازی کمپین‌های مردمی برای حمایت از ورزش	P3, P8, P9, P12
		ایجاد هشتگ‌های مرتبط در شبکه‌های اجتماعی	P1, P4, P7, P10, P20
		طراحی مسابقات آنلاین باهدف آگاهی‌بخشی	P2, P6, P9, P11
افزایش تعامل عمومی		تهیه برنامه‌های زنده با حضور مخاطبان	P5, P7, P12, P14, P18
		پوشش گسترده نظرات والدین و دانش‌آموزان	P3, P8, P10, P13

- مدل "نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیر آن بر نظام آموزش و پرورش" شامل بررسی چگونگی تأثیر رسانه‌های مختلف (مانند تلویزیون، شبکه‌های اجتماعی، پلتفرم‌های آنلاین و مطبوعات) بر رشد استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیرات متقابل این رشد بر نظام آموزش و پرورش است. این موضوع به‌طور کلی به سه حوزه اصلی می‌پردازد:
۱. نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی
 - رسانه‌ها نقش مهمی در معرفی، تبلیغ و تقویت استارت‌آپ‌های ورزشی دارند. با استفاده از رسانه‌ها، استارت‌آپ‌ها می‌توانند:
 - آگاهی‌بخشی و تبلیغات: استارت‌آپ‌های ورزشی می‌توانند خدمات و محصولات خود را به مخاطبان هدف معرفی کنند.
 - شبکه‌های اجتماعی، به‌ویژه، ابزار قدرتمندی برای برقراری ارتباط مستقیم با کاربران هستند.
 - تعامل با کاربران: رسانه‌ها بستری برای دریافت بازخورد، ایجاد ارتباط نزدیک با مشتریان و گسترش شبکه‌های حرفه‌ای فراهم می‌کنند.
 - جذب سرمایه‌گذاری: رسانه‌ها با نمایش موفقیت‌ها و دستاوردهای استارت‌آپ‌ها می‌توانند سرمایه‌گذاران را جذب کنند.
 - شبکه‌سازی: از طریق رسانه‌ها، استارت‌آپ‌ها می‌توانند با سایر بازیگران صنعت ورزش مانند باشگاه‌ها، مربیان و سازمان‌های ورزشی ارتباط برقرار کنند.
 ۲. تأثیر استارت‌آپ‌های ورزشی بر نظام آموزش و پرورش
 - استارت‌آپ‌های ورزشی می‌توانند تأثیرات مهمی بر نظام آموزش و پرورش داشته باشند:
 - افزایش دسترسی به برنامه‌های ورزشی: استارت‌آپ‌ها می‌توانند با ارائه برنامه‌های آموزشی آنلاین یا اپلیکیشن‌های تمرینی،
- دسترسی دانش‌آموزان به آموزش‌های ورزشی را در مناطق مختلف بهبود بخشند.
- تقویت مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان: این استارت‌آپ‌ها از فناوری‌هایی مانند هوش مصنوعی، واقعیت افزوده و داده‌کاوی برای شخصی‌سازی تمرینات ورزشی استفاده می‌کنند.
 - ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان: از طریق بازی‌سازی و محتوای تعاملی، استارت‌آپ‌ها می‌توانند انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان را افزایش دهند.
 - پشتیبانی از معلمان ورزش: استارت‌آپ‌ها ابزارهای نوینی را در اختیار معلمان و مربیان قرار می‌دهند تا بتوانند آموزش‌های مؤثرتری ارائه دهند.
۳. تعامل رسانه و نظام آموزش و پرورش از طریق استارت‌آپ‌های ورزشی
- رسانه‌ها می‌توانند به‌عنوان یک پل ارتباطی میان استارت‌آپ‌های ورزشی و نظام آموزش و پرورش عمل کنند:
- ترویج فرهنگ ورزش: رسانه‌ها می‌توانند اهمیت ورزش در مدارس را برجسته کرده و استارت‌آپ‌ها را به‌عنوان راه‌حل‌هایی نوین معرفی کنند.
 - تقویت سیاست‌گذاری آموزشی: رسانه‌ها با پوشش دستاوردهای استارت‌آپ‌ها، سیاست‌گذاران را به سرمایه‌گذاری در فناوری‌های ورزشی و تقویت آموزش ورزشی تشویق می‌کنند.
 - ایجاد آگاهی عمومی: از طریق رسانه‌ها، والدین و مربیان با مزایای برنامه‌ها و خدمات استارت‌آپ‌های ورزشی آشنا می‌شوند.
- در ادامه مدل نهایی پژوهش در شکل شماره ۱ آورده شده است:



شکل ۱. نقش رسانه در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیر آن بر نظام آموزش و پرورش

Figure 1. The role of the media in the development of sports startups and its impact on the education system

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که رسانه‌ها نقش اساسی در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی و تأثیرگذاری آن‌ها بر نظام آموزش و پرورش دارند. رسانه‌ها از طریق ایجاد آگاهی، تبلیغات هدفمند، تعامل با کاربران و جذب سرمایه‌گذاری، بستری مناسب برای رشد استارت‌آپ‌های ورزشی فراهم کرده‌اند. برای مثال، تولید محتوای بصری جذاب، انتشار اخبار مربوط به فعالیت‌های استارت‌آپی و اجرای کمپین‌های دیجیتال، تأثیر چشمگیری بر جلب توجه مخاطبان و تقویت اعتماد عمومی داشته است. این تأثیرات نه تنها در شناساندن استارت‌آپ‌ها به مخاطبان مؤثر بوده، بلکه موجب افزایش شبکه‌سازی حرفه‌ای میان این کسب‌وکارها و سایر ذینفعان در صنعت ورزش شده است. از سوی دیگر، ابزارهای نوین رسانه‌ای، به استارت‌آپ‌ها امکان داده‌اند تا بازخوردهای کاربران را دریافت کرده و خدمات خود را با نیازهای آن‌ها هماهنگ کنند.

یکی از مهم‌ترین نتایج پژوهش، شناسایی تأثیر رسانه‌ها بر ارتقای دسترسی به آموزش‌های ورزشی است. استارت‌آپ‌های ورزشی با بهره‌گیری از فناوری‌هایی مانند اپلیکیشن‌های تمرینی آنلاین، بازی‌سازی و واقعیت افزوده، توانسته‌اند روش‌های سنتی آموزش را متحول کنند. این فناوری‌ها نه تنها امکان شخصی‌سازی برنامه‌های آموزشی را فراهم کرده‌اند، بلکه به معلمان و دانش‌آموزان این امکان را داده‌اند که با دسترسی به منابع آموزشی پیشرفته‌تر، مهارت‌های خود را بهبود بخشند. بازی‌سازی، به‌ویژه، نقش کلیدی در افزایش انگیزه دانش‌آموزان داشته و مشارکت آن‌ها را در فعالیت‌های ورزشی به‌طور چشمگیری افزایش داده است. از سوی دیگر، ابزارهای هوش مصنوعی که در طراحی تمرینات شخصی‌سازی شده مورد استفاده قرار گرفته‌اند، به معلمان این امکان را داده‌اند که برنامه‌های تمرینی متناسب با نیازها و توانایی‌های فردی دانش‌آموزان طراحی کنند. این ویژگی‌ها موجب شده که دانش‌آموزان نه تنها مهارت‌های جسمی خود را بهبود بخشند، بلکه از لحاظ روانی نیز تقویت شوند.

یافته‌های این پژوهش همچنین نشان می‌دهد که رسانه‌ها می‌توانند در جذب حمایت مالی و جلب

سرمایه‌گذاری برای استارت‌آپ‌های ورزشی نقش مؤثری داشته باشند. نمایش دستاوردهای استارت‌آپ‌ها از طریق محتوای تصویری، ویدئویی و خبری، به جلب توجه سرمایه‌گذاران و نهادهای دولتی کمک کرده است. این امر، به‌ویژه در کشورهایی مانند ایران که منابع مالی محدودتری برای توسعه کسب‌وکارهای نوپا در حوزه ورزش وجود دارد، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. رسانه‌ها به استارت‌آپ‌ها کمک می‌کنند تا اعتماد سرمایه‌گذاران را جلب کنند و نشان دهند که این کسب‌وکارها می‌توانند به اهداف اقتصادی و اجتماعی قابل توجهی دست یابند.

در زمینه نظام آموزش و پرورش، یافته‌ها نشان می‌دهد که استارت‌آپ‌های ورزشی می‌توانند نه تنها به عنوان ابزاری برای تقویت فعالیت‌های ورزشی در مدارس عمل کنند، بلکه رویکردهای نوینی برای آموزش معلمان و دانش‌آموزان ارائه دهند. برای مثال، برگزاری دوره‌های آموزشی آنلاین برای معلمان ورزش، تهیه ویدئوهای آموزشی کاربردی و ارائه ابزارهای دیجیتال پیشرفته به آن‌ها، تأثیر مثبتی بر توانمندسازی معلمان داشته است. این موضوع به‌طور خاص برای مدارس که در مناطق کم‌برخوردار قرار دارند، اهمیت دارد، زیرا استفاده از فناوری‌های نوین می‌تواند دسترسی به آموزش‌های باکیفیت را بهبود بخشد.

نتایج پژوهش همچنین نشان می‌دهد که استارت‌آپ‌های ورزشی از طریق تولید محتوای آموزشی، نظرسنجی‌های آنلاین و تعامل مستقیم با والدین، توانسته‌اند ارتباط مؤثرتری با جامعه مخاطبان خود برقرار کنند. این تعاملات به والدین این امکان را داده است که در فرایند یادگیری فرزندانشان نقش فعالی ایفا کنند. همچنین، برگزاری مسابقات آنلاین و استفاده از ابزارهای تعاملی مانند داشبوردهای پیشرفت، موجب شده است که دانش‌آموزان انگیزه بیشتری برای شرکت در فعالیت‌های ورزشی پیدا کنند.

بنابراین، یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد که رسانه‌ها و استارت‌آپ‌های ورزشی می‌توانند با یکدیگر هم‌افزایی داشته باشند و تأثیرات مثبتی بر ارتقای کیفیت

باین‌حال، پژوهش ما به بازی‌سازی به‌عنوان ابزاری برای افزایش انگیزه دانش‌آموزان و تعامل آن‌ها توجه ویژه‌ای داشته که در مطالعه حیدری کمتر به آن پرداخته شده است.

مطالعاتی مانند تحقیق رسولی و آزادی (۲۰۲۲) که به نقش فضای مجازی در توسعه کسب‌وکارهای نوپا اشاره داشتند، تأثیر مثبت رسانه‌های اجتماعی بر توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی را برجسته کردند. این یافته‌ها نیز با پژوهش حاضر همخوانی دارند، زیرا رسانه‌ها بستری برای دریافت بازخورد، شبکه‌سازی و جذب سرمایه‌گذاری فراهم کرده‌اند. پژوهش محمدی و فتحی (۲۰۲۰) نیز اهمیت فناوری‌های نوین در آموزش ورزشی را بررسی کرد. آن‌ها نشان دادند که ترکیب فناوری با روش‌های سنتی می‌تواند کیفیت یادگیری را بهبود بخشد. این نتیجه نیز با یافته‌های ما در استفاده از فناوری‌های تعاملی برای بهبود مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان مطابقت دارد. همچنین، پژوهش مورالی (۲۰۲۴) که به بررسی ترکیب فناوری‌های پیشرفته با بازی‌سازی در آموزش ورزشی پرداخت، نشان داد که این ابزارها می‌توانند انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان را به‌طور قابل‌توجهی افزایش دهند که نتیجه‌ای مشابه با پژوهش حاضر است.

یکی از تفاوت‌های اساسی میان پژوهش ما و برخی تحقیقات پیشین، مانند تحقیق فسنقری و همکاران (۲۰۲۲)، تمرکز بر جنبه‌های آموزشی استارت‌آپ‌ها است. پژوهش فسنقری عمدتاً به کاربرد فناوری‌های نوین در ورزش‌های تفریحی پرداخته بود، درحالی‌که پژوهش حاضر نشان داد که استارت‌آپ‌های ورزشی می‌توانند به‌طور مستقیم بر نظام آموزشی تأثیر بگذارند، ازجمله در ارتقای مهارت‌های ورزشی دانش‌آموزان و تسهیل آموزش معلمان.

دلایل همسانی میان پژوهش حاضر و تحقیقات پیشین عمدتاً به رویکرد مشابه در استفاده از رسانه‌ها و فناوری‌های نوین برمی‌گردد. از سوی دیگر، ناهمسانی‌ها می‌تواند به تفاوت در اهداف و جامعه آماری هر پژوهش، تغییرات سریع فناوری و همچنین تفاوت در بسترهای فرهنگی و اجتماعی مربوط باشد. برای مثال، پژوهش‌های

آموزش ورزشی و مشارکت دانش‌آموزان بگذارند. این تأثیرات به‌ویژه زمانی برجسته می‌شود که استارت‌آپ‌ها از فناوری‌های نوین برای بهبود تعاملات خود با کاربران استفاده کنند و رسانه‌ها به‌عنوان ابزاری برای ترویج و تبلیغ این کسب‌وکارها عمل کنند. در ادامه، این یافته‌ها با پژوهش‌های پیشین مقایسه و تحلیل می‌شوند.

مطالعه جینگ (۲۰۲۴) تأکید می‌کند که رسانه‌های اجتماعی ابزار مؤثری برای تسهیل آموزش و افزایش دسترسی به منابع هستند. این پژوهش با یافته‌های ما در زمینه استفاده از رسانه‌ها برای تبلیغ برنامه‌های ورزشی و آموزش مهارت‌های جدید همسو است. جینگ نشان داد که پلتفرم‌هایی مانند یوتیوب و فیسبوک می‌توانند تعامل بین معلمان و دانش‌آموزان را بهبود بخشند و این نتیجه در پژوهش حاضر نیز تأیید شده که رسانه‌ها به‌عنوان پل ارتباطی میان استارت‌آپ‌ها و کاربران عمل می‌کنند. پژوهش طلایی و همکاران (۲۰۲۲) نیز بر نقش رسانه‌های دیجیتال در ترویج ورزش تأکید دارد. یافته‌های آن‌ها نشان داد که رسانه‌ها می‌توانند از طریق تولید محتوای تبلیغاتی و آموزشی، فعالیت‌های ورزشی در مدارس را گسترش دهند. این نتیجه با بخش آگاهی‌بخشی و تبلیغات پژوهش حاضر همخوانی دارد، به‌ویژه در تأثیر مثبت محتواهای تصویری و ویدیویی جذاب در جلب توجه دانش‌آموزان. از سوی دیگر، مطالعه صالحیان و همکاران (۲۰۲۲) نشان داد که فناوری اطلاعات بیشترین تأثیر را در مرحله رشد استارت‌آپ‌های ورزشی دارد. درحالی‌که پژوهش حاضر نشان می‌دهد رسانه‌ها به‌ویژه در مرحله شکل‌گیری و جذب مخاطب تأثیرگذارتر هستند. این اختلاف ممکن است ناشی از تمرکز متفاوت هر دو پژوهش باشد؛ صالحیان به بررسی ابزارهای مدیریتی و داده‌کاوی در مرحله رشد پرداخت، درحالی‌که پژوهش ما بر تعامل اولیه و ایجاد آگاهی تأکید دارد. پژوهش حیدری و حاک‌زاده (۲۰۱۸) بر تأثیر هوش مصنوعی در طراحی برنامه‌های تمرینی شخصی‌سازی‌شده متمرکز بود. این نتیجه نیز در پژوهش حاضر تا حد زیادی تأیید شده، چراکه استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی برای ارائه تمرینات منطبق با نیازهای فردی دانش‌آموزان و افزایش مشارکت آن‌ها شناسایی شد.

کاربردی برای معلمان، طراحی برنامه‌های تمرینی شخصی‌سازی شده برای دانش‌آموزان، توسعه اپلیکیشن‌های مدیریت تمرینات ورزشی برای مدارس و برگزاری مسابقات آنلاین از جمله دیگر پیشنهادات کاربردی این پژوهش است.

از سوی دیگر، ترویج فرهنگ ورزش از طریق تولید مستندهای آموزشی، برگزاری جلسات آموزشی برای مدیران مدارس و تسهیل ارتباط میان استارت‌آپ‌های ورزشی و سیاست‌گذاران آموزشی می‌تواند به توسعه پایدار این استارت‌آپ‌ها کمک کند. ارائه گواهینامه‌های تخصصی برای معلمان ورزش، تجهیز مدارس به ابزارهای نوین آموزشی و طراحی پلتفرم‌های همکاری میان استارت‌آپ‌ها و مدارس نیز از جمله راهکارهای عملیاتی است. تولید محتوای انگیزشی برای دانش‌آموزان از طریق رسانه‌ها و ارائه مشوق‌های مالی برای آنان نیز می‌تواند مشارکت بیشتری را به دنبال داشته باشد.

نوآوری پژوهش حاضر در ارائه یک مدل جامع و سیستماتیک برای بررسی تعامل میان رسانه‌ها، استارت‌آپ‌های ورزشی و نظام آموزش و پرورش نهفته است. این پژوهش نه تنها نقش رسانه‌ها در توسعه استارت‌آپ‌های ورزشی را تحلیل کرده، بلکه تأثیر متقابل این استارت‌آپ‌ها بر کیفیت آموزش ورزشی و سلامت دانش‌آموزان را نیز روشن ساخته است. این مدل می‌تواند راهنمایی مؤثر برای سیاست‌گذاران، معلمان، والدین و مؤسسان استارت‌آپ‌ها در طراحی و اجرای برنامه‌های مؤثرتر باشد.

بین‌المللی بیشتر بر ابزارهای پیشرفته‌تر فناوری تأکید داشتند، درحالی‌که پژوهش حاضر با در نظر گرفتن بستر آموزشی ایران، بیشتر به استفاده از رسانه‌ها و ابزارهای بومی پرداخته است.

برای بهره‌گیری بهینه از نتایج این پژوهش، پیشنهادهای عملی زیر ارائه می‌شود: ایجاد پلتفرم‌های آموزشی مشترک میان مدارس و استارت‌آپ‌های ورزشی؛ طراحی اپلیکیشن‌های ورزشی متناسب با نیازهای دانش‌آموزان و معلمان؛ استفاده گسترده از رسانه‌های اجتماعی برای تبلیغ برنامه‌های ورزشی مدارس؛ برگزاری وبینارهای آموزشی برای والدین درباره اهمیت ورزش و نقش آن در سلامت جسمی و روانی کودکان؛ تولید محتوای آموزشی چندرسانه‌ای برای معلمان ورزش؛ ارائه تخفیف‌ها و بسته‌های حمایتی برای دانش‌آموزان مناطق محروم؛ بهره‌گیری از بازی‌سازی برای افزایش انگیزه دانش‌آموزان در برنامه‌های ورزشی؛ توسعه کمپین‌های تبلیغاتی ملی برای ترویج ورزش در مدارس؛ استفاده از فناوری‌های نوین مانند واقعیت افزوده در برنامه‌های آموزشی؛ طراحی بازی‌های تعاملی آنلاین برای تشویق دانش‌آموزان به فعالیت‌های ورزشی.

همچنین پیشنهاد می‌شود گزارش‌های پیشرفت دانش‌آموزان به والدین ارائه شود تا آن‌ها از دستاوردها و نقاط قوت فرزندانشان مطلع شوند. ایجاد پلتفرم‌های نظرسنجی آنلاین برای دریافت بازخورد از کاربران و راه‌اندازی شبکه‌های حرفه‌ای برای معلمان ورزش از دیگر اقداماتی است که می‌تواند به تقویت نظام آموزش و پرورش کمک کند. ارائه ویدئوهای آموزشی کوتاه و

References

- Alqahtani, F. M. (2025). The role of social media in building and enhancing brand awareness for startups in Saudi Arabia - A field study. *ARID International Journal of Social Sciences and Humanities*, 45, 45-60. DOI: <https://doi.org/10.36772/arid.ajssh.2025.6133>.
- Beatrix, F., Csiszár, S., & Kézai, P. (2022). Sports startups as sports innovations. *Selye e-Studies*, 2022(2), 45-58.
- Durlevic, S., Obrenov, I., & Mihajlović, N. (2024). The role and impact of media in the popularization of sports. *Sporticopedia - SMB*, 2, 213-222. DOI: <https://doi.org/10.58984/smbic240201213d>
- Fasnaqri, J., Nowrozi, S., Safari, M., & Kozechian, H. (2022). Strategies for using new technologies to develop recreational sports: From pilot to commercialization. *Journal of Sports Management*, 14(1), 351-332. (In Persian). DOI: <https://doi.org/10.22059/jsm.2021.311581.2591>.

- Gabriel, J., Ekaputra, I., & Satrya, A. (2024). Incorporation of corporate startup: A definition, challenge, and future research agenda. *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan | Journal of Theory and Applied Management*, 17, 70-87. DOI: <https://doi.org/10.20473/jmtt.v17i1.50615>.
- Gulati, S., & Grover, A. (2024). Social media strategies for Indian startups. *European Economics Letters*, 14, 2240-2247.
- Gulati, S., & Grover, A. (2024). The impact of social media platforms on the growth of startups in India. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14, 2240-2247. DOI: <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V14I1.260>.
- Heydari, N., & Hakakzadeh, M. (2018). Studying the effect of information technology and artificial intelligence on the sports skills of female students of Sistan and Baluchestan University. *Applied Research in Sports Sciences, Education without Borders*, 10, 17-26. (In Persian).
- Hussain, J., & Barman, H. (2025). Analyzing social media activities of startups incubated in the business incubators of North East India. *Journal of Small Business Strategy*, 35. DOI: <https://doi.org/10.53703/001c.124009>.
- Jia, T., & Chen, D. (2024). Impact of social media on sports student health behavior: A survey-based analysis. *American Journal of Health Behavior*, 48, 1601-1614. DOI: <https://doi.org/10.5993/AJHB.48.6.11>
- Jing, S. (2024). Digital educational communication: Application and practice of social media. *Advances in Humanities and Modern Education Research*, 1, 138. DOI: <https://doi.org/10.70114/ahmer.2024.1.1.P138>.
- Kuptsova, I., & Vladimirova, T. (2024). The text of mass communication in the modern media cultural space. *Litera*, 111, 111-118. DOI: <https://doi.org/10.25136/24098698.2024.9.70742>.
- Lei, Y. (2024). The dual path to start-up success: The impact of business model and product innovation in the digital economy. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*, 132, 134-139. DOI: <https://doi.org/10.54254/27541169/2024.18454>.
- Mohammadi, S., & Fathi, F. (2019). Physical education teachers' decision to use technology in education: Application of the Theory of Planned Behavior model. *Teaching Research*, 8(4), 211-193. (In Persian). DOI: <https://doi.org/10.1001.1.24765686.1399.8.4.10.1>
- Naboichenko, E., Gail, V., & Iovanovich, P. (2025). Retrospective analysis of publications on sports and physical education in mass media of Yekaterinburg (1886–2024). *Sporticopedia - SMB*, 2, 223-232. DOI: <https://doi.org/10.58984/smbic240201223n>.
- Novak, A., & Gallagher, J. (2024). Project expiate: A teacher residency MAT program for rural educational justice. *Theory & Practice in Rural Education*, 14, 21-67. DOI: <https://doi.org/10.3776/tpre.2024.v14n2p21-67>.
- Raei, F., Safania, A., Farahani, A., & Ghasemi, H. (2024). Identifying accelerating factors for sports startups (A mixed approach). *Research in Sport Management and Motor Behavior*, 14, 183-201. DOI: <https://doi.org/10.61186/JRSM.14.27.183>.
- Rasouli, M., & Azadi, R. (2022). Developing a model for the development of new sports businesses: With an emphasis on the role of cyberspace. *Communication Management in Sports Media*, 10(1), 1-16. (In Persian). DOI: <https://doi.org/10.30473/jsm.2022.61215.1574>.
- Ratten, V. (2020). Sport startups: New advances in entrepreneurship. DOI: <https://doi.org/10.1108/9781789730814>.
- Salehian, M., Bahrami, Sh., Rasek, N., & Rizvandi, A. (2024). The role of information and communication technology in the development of sports startups. *Communication Management in Sports Media*. (In Persian). DOI: <https://doi.org/10.30473/jsm.2020.53442.1426>.
- Sančanin, B., Penjisevic, A., & Stojanović, K. (2024). The role and significance of media convergence for the development of sports. *Zbornik MES*, 1. DOI: <https://doi.org/10.7251/BLCZR0723023S>.
- Shahzady, R. (2024). The role of social media for micro-entrepreneurship of young startups. *International Journal of Law and Policy*, 2, 10-22. DOI: <https://doi.org/10.59022/ijlp.194>.
- Shi, X. (2024). The impact of the development of social media on education. *International Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 1, 61-66. DOI: <https://doi.org/10.70088/qbfdg62>.

- Shirali, P., Naderinasab, M., Taheri, M., & Biniiaz, S. A. (2024). Identifying factors influencing the development of sports entrepreneurship with an emphasis on sports startups. *Health Nexus*, 2, 124-133. DOI: <https://doi.org/10.61838/kman.hn.2.4.15>.
- Talaei, R., Anzehaei, Z., & Ganjouei, F. (2023). Identification of factors affecting business process management in sports startups (Case study: Sports services). *Journal of Technology in Entrepreneurship and Strategic Management*, 2, 97-110. DOI: <https://doi.org/10.61838/kman.jtesm.2.1.9>.