

ORIGINAL ARTICLE

Cognitive Analysis of Online E-sport Based on the Conceptual Integration Network Theory (CIN)

Sara Seraj*¹, Mehdi Sabzevari²

1. Assistant professor of Sport Management, Payame Noor University, Tehran, Iran
2. Assistant professor of linguistics, Faculty member of literature and linguistics, Payame Noor University, Tehran, Iran

Correspondence: Sara Seraj
Email: Dr.sara.seraj@pnu.ac.ir

Received: 06/September/2023
Accepted: 21/August/2023

How to cite:
Seraj, S.; Sabzevari, M.; (2024), Cognitive Analysis of Online E-sport Based on the Conceptual Integration Network Theory(CIN), Communication Management in Sport Media, 11 (4), 27-42.
DOI: [10.30473/jsm.2023.69067.1791](https://doi.org/10.30473/jsm.2023.69067.1791)

ABSTRACT

E-sports, encompassing online and offline activities as well as training classes, have experienced significant growth over the last decade. It is widely acknowledged that sports performance is multifaceted, resulting from the interaction of various factors such as physiological fitness, psychological preparedness, physical development, cultural awareness, nutrition, genetics, general health, and sociocultural influences. Recently, a new dimension—E-sports and distance sports—has emerged, characterized by its unique attributes. Both traditional sports and E-sports share a common foundation: they involve movements and activities that enhance health, both physically and mentally. This research will utilize principles and findings from a cognitive theory known as the Conceptual Integration Network (CIN) to analyze E-sports and assess the potential effectiveness of cognitive awareness for E-sport coaches and managers. CIN suggests basic relationships that allow for the analysis of various aspects of distance sports training. After collecting data from respondents who are active trainers in distance sports training in Iran, an analysis was conducted based on the inputs and outputs defined by CIN, focusing on essential relationships across different aspects of selected distance sports activities. The primary hypothesis of this interdisciplinary research is that CIN analysis can contribute to enhancing cognitive knowledge, education, and training in E-sports.

KEYWORDS

E-sport, Cognitive Analysis, Conceptual Integration Network Theory(CIN), Vital relations



Extended Abstract

Introduction

Several studies have been conducted in this area to analyze and enhance sport training and education through distance learning using various applications. One of the main drivers of this rapid growth has been the COVID-19 pandemic, which necessitated a shift from traditional activities to online formats. E-sports can be classified into two categories: computer sports games and teaching or training in sports via cameras and applications. This research focuses on the second category—distance sports. E-sports have been examined from various perspectives in recent years, including cultural, economic, social, and political dimensions. Adopting a cognitive approach in the sports domain opens up an interdisciplinary field of study, yielding mutual benefits and outcomes for both sports and cognitive research. Just as sports performance can be influenced by cognitive studies, the realm of sports can serve as a practical application for theoretical findings in cognitive science. The trainers who participated in this research primarily work in fitness and were asked about their online sports activities. The results indicate that the Conceptual Integration Network (CIN) is applicable to sports analysis, contributing to the enhancement of online sports efficacy.

Methods

This research is theory-based, utilizing the framework of Conceptual Integration Network (CIN) theory, and it includes qualitative content analysis. Data was collected from the training sessions of ten experienced virtual sports trainers, all of whom hold a master's degree in physical education. The main hypothesis of this interdisciplinary study is that CIN analysis can be applied to enhance cognitive knowledge, education, and training in E-sports.

Results

There are a list of vital relations in CIN theory which include: 1. Time 2. Location 3. Identity 4. Representation 5. Role-value 6. analogy 7. disanalogy 8. whooe-part 9. Sameness 10. Intentionality 11. Cause-effect. Based on interviews conducted with ten trainers from online classes, each of these vital relations was explored to determine whether the interviewees

consider a conceptual blending or integration network to be more effective in online classes, depending on the feedback they received from both trainees and the classroom environment. Each vital relation was analyzed in relation to a specific sport activity, and some relations emerged as clearer and more frequent than others. For instance, the timing of an online sport session might occur three times a week in the morning or afternoon, or it could be conceptually blended to occur at various times for comparative analysis. Similarly, exercises might be performed in fixed locations or blended across different sites to evaluate results. Online trainers provide a reliable source of data for observing differences in various cases of conceptual blending. The general principles of CIN theory can be illustrated in the diagram below, which includes a generic space, two inputs (1, 2), and a blend as the output. Blending two aspects of a sport activity or training transcends a mere combination; it is expected to yield a new dimension that goes beyond the initial blending.

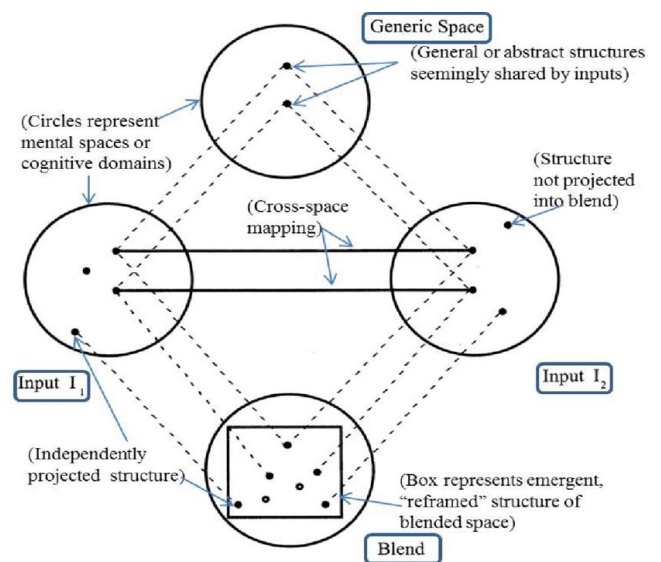


Figure 1. Conceptual Integration Network theory(CIN) general model

Conclusion

Based on the questions posed to online trainers during short interviews and the subsequent content analysis of their responses within the framework of CIN concepts, the hypothesis was confirmed: CIN analysis can be applied to enhance E-sport cognitive knowledge, education, and training. In most cases, despite potential limitations, a conceptual blending method and

approach was preferred as more functional and sustainable. The analysis indicates that the vital relations of time, location, change, and intentionality received greater attention from trainers compared to other relations. Given that human minds operate through networks and integrative functions, especially in online sports—which demands a higher cognitive load—a conceptual integrative approach like CIN effectively supports the cognitive analysis of sports activities and the enhancement of knowledge and training quality, as demonstrated by this research.

KEYWORDS

E-sport, Cognitive Analysis, Conceptual Integration Network Theory(CIN), Vital relations.

Ethical Considerations:

Compliance with ethical guidelines

The author has complied with all ethical considerations.

Funding

The authors state no funding involved.

Conflict of Interest

The authors declare that there are no conflicts of interest regarding the publication of this manuscript.

Acknowledgment

We are grateful to all those who helped us in this research.

«مقاله پژوهشی»

تحلیل شناختی ورزش در فضای مجازی مبتنی بر نظریه آمیختگی مفهومی (CIN)

سارا سراج^{۱*}، مهدی سبزواری^۲

چکیده

ورزش الکترونیکی به صورت برخط و آفلاین در برابر ورزش حضوری و مرسوم در دهه اخیر گسترش فراگیری داشته است. پژوهش در علوم ورزشی نیز مانند سایر حوزه‌های پژوهشی می‌تواند از یافته‌های نظری رویکردهای شناختی بهره‌مند شود. در پژوهش حاضر، با اتکا به نظریه شناختی آمیختگی مفهومی که در پژوهش‌های بین‌رشته‌ای دیگری نیز مورد توجه قرار گرفته است، زوایای متفاوتی از آموزش و ورزش در فضای مجازی مورد تحلیل قرار می‌گیرند. با بهره‌گیری از نتایج پژوهش حاضر، مریدان این حوزه می‌توانند بهره‌وری ورزش مجازی خود را ارتقا بخشند. پژوهش حاضر در چارچوب نظریه شناختی آمیختگی مفهومی و مبتنی بر روش تحلیل محتوای کیفی است. در این پژوهش برای گردآوری داده‌ها از تحلیل محتوی نمونه رده‌های ورزشی ده نفر از مریدان با تجربه در زمینه ورزش مجازی با تحصیلات کارشناسی ارشد در رشته تربیت‌بدنی که در دسترس محققان بوده‌اند بهره‌برده شده است. فرضیه اصلی پژوهش حاضر عبارت است از اینکه می‌توان با بهره‌گیری از مبانی و یافته‌های نظریه شناختی آمیختگی مفهومی، محتوی آموزش ورزش در فضای مجازی را تحلیل و بررسی کرد و با استفاده از یافته‌های این پژوهش کیفیت کلاس‌های ورزش در فضای مجازی را ارتقاء داد.

۱. استادیار مدیریت ورزشی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران
۲. استادیار زبان‌شناسی همگانی، دانشکده ادبیات و زبان‌های خارجی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

نویسنده مسئول: سارا سراج

رایانامه: Dr.sara.seraj@pnu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۶/۱۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۸/۲۱

استناد به این مقاله:

سراج، سارا؛ سبزواری، مهدی؛ (۱۴۰۳). تحلیل شناختی ورزش در فضای مجازی مبتنی بر نظریه آمیختگی مفهومی (CIN)، فصلنامه علمی مدیریت ارتباطات در رسانه‌های ورزشی، ۱۱ (۴)، ۲۷-۴۲.
DOI: [10.30473/jsm.2023.69067.1791](https://doi.org/10.30473/jsm.2023.69067.1791)

واژگان کلیدی:

ورزش مجازی، تحلیل شناختی، نظریه آمیختگی مفهومی، روابط مبنایی



مقدمه

حوزه‌های دیگر علوم انسانی مطرح شده است که یکی از آن‌ها نظریه شبکه آمیختگی مفهومی است. این نظریه معناشناسی شناختی مورد توجه علوم دیگر و رشته‌های مختلفی از جمله موسیقی، ریاضی، روانشناسی شناختی، مردم‌شناسی، ادبیات و علوم رایانه‌ای و همچنین ژنتیک قرار گرفته است. در پژوهش حاضر به تحلیل شناختی مدیریت ورزشی مجازی در چارچوب بخشی از این نظریه می‌پردازیم. این نظریه وابسته به فضاهای ذهنی و از این‌رو نظریه‌ای شناختی است. نظریه‌پردازان آمیختگی مفهومی را عملکرد شناختی عام و اساسی به شمار می‌آورند که در نگرش و شیوه اندیشیدن ما نقش مهمی را ایفا می‌کند. در مورد نظریه آمیختگی که مبنای نظری پژوهش حاضر است فوکونیه و ترونر (۲۰۰۲) بر این باورند که توانایی ما برای آمیختگی مفهومی می‌تواند سازوکاری اساسی در تبیین تحول و رشد رفتارهای پیچیده مبتنی بر توانایی‌های نمادین در انسان باشد. این رفتارها را می‌توان آداب و رسوم و مهارت‌ها، هنر، ساخت ابزار و زبان دانست. در ادامه مختصری به ورزش مجازی و اهمیت پژوهشی آن از دیدگاه محققان علوم ورزشی می‌پردازیم.

اشمیت بر این باور است که با ظهور و بروز انواع فن‌آوری‌ها، ورزش مجازی از یک فرهنگ زیرشاخه‌ای خاص امروزه در مدتی بسیار کوتاه به صنعتی جهانی مبدل شده است (اشمیت ۲۰۲۰). رشد قابل توجه بازار ورزش مجازی و مواجهه با طیف گسترده‌ای از مخاطبان جوان و پتانسیل تنوع‌بخشی به این بازار منجر به سرمایه‌گذاری‌های بیشتر در ورزش مجازی در سطح سازمان‌های بومی و محلی و غیربومی شد (هولزایمر و اشمیت ۲۰۲۰، نیوزو ۲۰۲۰). در واقع ورزش مجازی چه به صورت بازی‌های رایانه‌ای و چه به صورت فعالیت‌های برخط و نرم‌افزاری مختلف فرصت‌های جدید بسیار نویدبخشی را برای سرمایه‌گذاری‌های و جذب سرمایه‌های مختلف مهیا کرد تا ورزش و محصولات ورزشی و سرگرمی‌های ورزشی تا حدود زیادی شبیه ورزش‌های حضوری و متداول و با کارایی مشابه باشند. به باور هالمان و گیل ورزش‌های مجازی اساساً بین چند رشته‌ای هستند و شامل گروه‌های مختلف مخاطبان و بهره‌وران جدید و تکنیک‌های بازاریابی جدید و فناوری‌های نوپدیدار و هدایت و راهبردی منظم است (هالمان و گیل ۲۰۱۸). نظریه‌های مختلفی نیز از ورزش متداول و حضوری در حوزه ورزش مجازی مورد استفاده قرار گرفته‌اند که به‌طور مثال عبارت‌اند از:

۱. SFMS^۱ (کوشن و همکاران ۲۰۱۹)، ۲. ADT^۲ (ترنت و شافر ۲۰۲۰) که در جهت بررسی تجربه سرگرمی ورزش مجازی است. نظریه ۳. SDT^۳ (کیان و وانگ و همکاران ۲۰۱۹) که در جهت تحول ساخت‌های پذیرفته‌شده برای ورزش مجازی همچون گستره انگیزشی نظارت و مشاهده گری ورزش مجازی (MSES)^۴. علاوه بر این موارد نظریه در مورد تیم‌های خودگردان^۵ (کواتر و همکاران ۲۰۲۰) تنوع و کنش اقتصادی (پارشاکوف و همکاران

موضوع پژوهش حاضر تحلیل و ارتقای ورزش در فضای مجازی با بهره‌گیری از یافته‌های مطالعات شناختی است. انتظار می‌رود با پژوهش تلفیقی این دو حوزه شاهد نتایج کاربردی و اثرگذار در حوزه ورزش در فضای مجازی باشیم. نتایج تحلیلی پژوهش حاضر نشان می‌دهند که کاربرد مبانی نظریه شناختی آمیختگی مفهومی در درک و تحلیل بهتر فعالیت‌های ورزشی هدفمند و ارتقاء ورزش الکترونیکی و تعمیق نگرش مربیان و بهره‌وری بیشتر کلاس‌های الکترونیکی آن‌ها مؤثر و کاربردی است. از دلایل انتخاب ورزش مجازی برای این پژوهش این است که ورزش مجازی در کانون توجه پژوهش‌های دهه اخیر بوده است و روند رو به رشدی داشته است و مهم‌تر اینکه ورزش به شیوه مجازی انتزاع بیشتری دارد و به جهت غیرحضور بودن بیشتر مبتنی بر شناخت و ذهن و ترکیب مفهومی و کنشی مربیان و مخاطبان این نوع ورزش است و پرداختن و تحلیل شناختی آن ضروری به نظر می‌رسد. نظریه آمیختگی مفهومی دریچه تازه‌ای را برای پژوهش بین‌رشته‌ای تحلیل انواع فعالیت‌های ورزشی بخصوص ورزش در فضای مجازی می‌گشاید و آگاهی و اشراف مربیان و محققان این حوزه را از تأثیر یا عدم تأثیر نگرش و شیوه‌های مختلف ترکیبی و تلفیق حرکات ورزشی ارتقاء می‌بخشد. بنابراین پرداختن به حوزه نوین و فراگیر ورزش الکترونیکی از منظری شناختی کاملاً بدیع و اثرگذار است. بر طبق نظر محققان حوزه ورزشی ورزش مجازی در دهه گذشته به شکل بسیار چشمگیری رشد داشته است (هینرس و همکاران ۲۰۱۴). در دوران پاندمی کرونا به دلیل عدم وجود ورزش حضوری و روش‌های سنتی شاهد رشد همه‌جانبه و سریع ورزش مجازی بودیم به طوری که پانصد میلیون نفر در سراسر جهان در سال ۲۰۲۰ مخاطب ورزش مجازی بودند (کی و واگنر ۲۰۲۰؛ نیوزو ۲۰۲۰). نیوزو بیان می‌کند درحالی‌که ورزش به شیوه حضوری و متداول دچار کسری مالی و درآمدزایی است بازار ورزش مجازی در سال ۲۰۲۰ حدود ۹۵۰ میلیون دلار آورد مالی داشته است و به نظر وی این رقم در سال ۲۰۲۱ بیشتر هم می‌تواند باشد (نیوزو ۲۰۲۰).

پژوهش حاضر پژوهشی مستقل و میان‌رشته‌ای است که با بهره‌گیری از یافته‌های نظریه شناختی شبکه آمیختگی مفهومی به چگونگی تحلیل شناختی آموزش ورزش در فضای مجازی می‌پردازد. نظریه آمیختگی مفهومی می‌تواند توجیه‌گر این مکانیسم باشد که چگونه ساختاری می‌تواند به کار گرفته و تلفیق شود و ساختار نوظهوری را ایجاد کند که صرفاً حاصل انباشت ساده دو مفهوم یا کنش و فعالیت نیست و آمیختگی فراتر از اجزای سازنده آن است. براساس نگرش شناختی زمینه و مبنای بسیاری از مفاهیم ما در تجارب فرهنگی و زیستی و فیزیکی ماست. دانش از نظر بسیاری از معناشناسان شناختی در الگوهای تجارب ملموس ما ریشه دارد. این الگوها طرحواره‌های تصویری نامیده می‌شوند که به‌واسطه فعالیت حسی حرکتی ما پدیدار می‌شوند همان‌گونه که ما در اشیاء دخل و تصرف می‌کنیم موقعیت خود را به لحاظ فضایی و زمانی تعیین می‌کنیم و تمرکز ادراکی خود را برای کاربردهای مختلف هدایت می‌کنیم (لیکاف، ۱۹۸۷).

نظریه‌های مختلفی با رویکرد شناختی در روانشناسی و زبان‌شناسی و

1. Sport Fandom Motivation Scale

2. Affective disposition theory

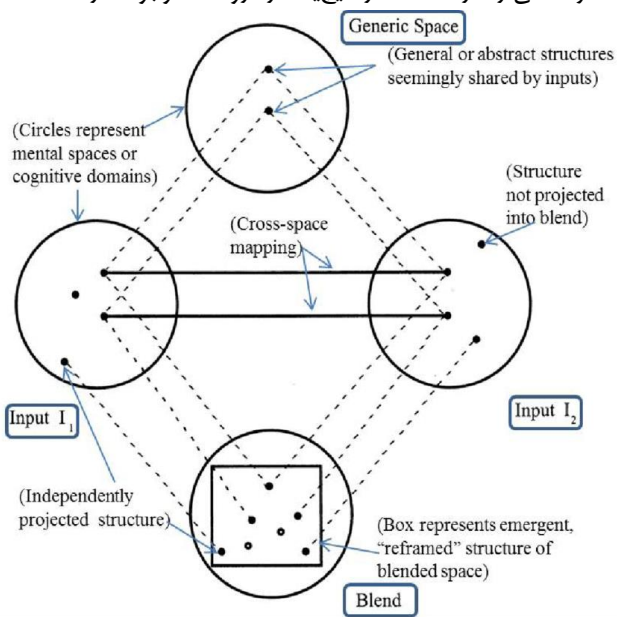
3. Self-Determination Theory

4. Motivation Scale of eSports Spectatorship

5. theory on self-managed teams

مفهومی^۴ (CIN) می‌نامند. که دارای چهار فضا است. دو فضا ورودی^۵ هستند و برای ایجاد مفهومی ترکیبی دو درونداد در این نظریه در نظر گرفته می‌شود. فضای عام اطلاعات مشترک در هر دو درونداد را در نظر می‌گیرد و مخاطبان با شناسایی ساختارهای مشترک بین دو درونداد امکان ترکیب آنها را برای شکل‌گیری شبکه تلفیقی و آمیخته را پیدا می‌کنند. بنابراین اجزای متناظر بین دو درونداد شناسایی می‌شوند و آمیختگی مفهومی و تلفیق شکل می‌گیرد.

همانطور که مشاهده می‌شود دو فضا ورودی^۶ وجود دارد. انطباق متقابل بین فضاهای همتای ورودی سوم است. فضای عام^۷ شامل چیزی است که بین فضاهای ورودی مشترک است. نهایتاً آمیختگی (blending) واقع می‌شود. هر چیزی وارد این فرایند نمی‌شود و خروجی آمیختگی متفاوت از آن چیزی است که در فضاهای ورودی است و ساختی کاملاً نوپدیدار^۸ است. در واقع فضای آمیخته عناصر خود را از دو درونداد (input) می‌گیرد اما هنگام آمیختگی عناصر این دو درونداد با هم ساختارهای دیگری به وجود می‌آیند که در نمودار فوق به صورت نقاط توخالی مشخص شده‌اند. به سخن دیگر، فضای آمیخته ساختاری را خلق می‌کند که علاوه بر فرافکنی (project) عناصر موجود در دروندادها عناصر اضافی را داراست که در هیچ‌یک از دروندادها وجود ندارد.



شکل ۱. مدل تصویری نظریه آمیختگی مفهومی

Figure 1. Conceptual Integration Network theory (CIN) general model

یکی از زیر بخش‌های مهم نظریه فوق که چهارچوب تحلیلی پژوهش حاضر است تحت عنوان روابط مبنایی^۹ شناخته می‌شود. به باور فوکونیه و ترونر بین عناصر متناظر موجود در فضای ذهنی در مواجهه با یک رویداد و موقعیت پیوندهایی برقرار می‌شود و همچنین بین فضاهای مختلف ذهنی در

۲۰۱۸)^۱ و مفهوم ورزشی شدن^۲ (تورتیاین و همکاران ۲۰۲۰) نیز در زمینه ورزش مجازی مورد توجه قرار گرفته‌اند. به باور برخی محققان این حوزه ورزش مجازی همچنان به انسجام لازم نرسیده است و فاقد مدل جامع کلان است و بدین جهت در حال حاضر صنعتی نسبتاً غیرمنسجم و غیرمدمون است که درجات مختلفی از نهادینه‌سازی را بخصوص در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در آن شاهد هستیم (ابانذیر ۲۰۱۹)

از آنجا که ورزش مجازی در فضایی کاملاً متفاوت انجام می‌شود و ورزشکارانی که در جلسات مجازی شرکت می‌کنند حضور فیزیکی در کلاس ندارند و در مانیتور و یا صفحه موبایل با مربی خود ارتباط دارند که در بسیاری موارد حتی این ارتباط یک‌طرفه بوده و ورزشکار فقط شنونده بوده و یا /آفلاین تمرین می‌نماید لذا درک و فهم او از شناخت ورزش و حرکات ورزشی متفاوت است از ورزشکاری که مستقیم با مربی در ارتباط بوده و در کلاس‌های حضوری تمرینات خود را انجام می‌دهد. لذا در این پژوهش بر این هدف هستیم که از نظریه آمیختگی مفهومی برای درک بهتر ورزشکاران فضای مجازی و مدیریت بهتر کلاس‌های آنلاین و مجازی استفاده نماییم.

همان‌طور که پیشتر عنوان شد این پژوهش بین‌رشته‌ای در جهت تحلیل شناختی ورزش مجازی در چهارچوب نظریه‌ای شناختی است. زیر بخشی از مبانی نظری مورد استفاده در این پژوهش در این بخش به صورت مختصر معرفی می‌شود.

از نظر نظریه‌پردازان نظریه آمیختگی مفهومی و راویان آن آمیختگی مفهومی عملکرد پایه‌ای ذهنی است که نقش مهمی در دریافت و ادراک و اندیشیدن ما دارد. براساس نظریه آمیختگی مفهومی ساخت معنا دارای آمیختگی ساختاری است که دال بر چیزی بیش از مجموع اجزا تشکیل‌دهنده آن است. فوکونیه و ترونر (۲۰۰۲) واضعان این نظریه بر این ادعا هستند که آمیختگی عملکرد عام و منحصر به فردی است که از ظرفیت‌های ضروری شناختی انسان است. نظریه آمیختگی مفهومی به دنبال تبیین مفاهیم نوپدیدار حاصل از ترکیب قلمروهای مفهومی مختلف است. این مفهوم ترکیبی را نمی‌توان در هیچ‌کدام از قلمروها به‌تفاهمی یافت و در واقع مفهوم چیزی فراتر از جمع مولفه‌های مفهومی ترکیبی است. همانطور که بنزس (۲۰۰۶:۵۳) عنوان می‌کند فضاهای ذهنی^۳ عناصر اصلی این نظریه را تشکیل می‌دهند. فضاهای ذهنی ساختارهای موقتی هستند که به صورت آنی و لحظه‌ای و همزمان با مفهوم‌سازی خلق می‌شوند. فضاهای ذهنی بازنمودهای مفهومی هستند که آن چیزی را که اندیشه می‌کنیم و به زبان می‌آوریم به تصویر می‌کشاند این بازنمودها به هم مرتبطند و زمانی که فرد به سخن گفتن و اندیشیدن ادامه می‌دهد آنها نیز تغییر می‌کنند. این فضاهای ذهنی با هم در تعامل‌اند که منجر به ایجاد فضایی آمیخته می‌شود فضایی که در آن ابعادی از هر یک از فضاهای ذهنی وجود دارد و این فضای آمیخته ساختار پدیدار شده خاص خود را دارا است. بنابراین آمیختگی به شکل شبکه‌ای عمل می‌کند که فوکونیه و ترونر آن را شبکه آمیختگی

4. Conceptual integration network

5. inputs

6. inputs

7. Generic space

8. emergent

9. Vital relations

1. diversity and economic performance

2. concept of sportification

3. Mental spaces

سطوح بالاتر پیوندهایی برقرار می‌شود که شامل نگاشت بین فضاها و تحت عنوان فراقکنی مفهومی شناخته می‌شود. بنابراین رابطه مبنایی پیوندی است که دو عنصر یا ویژگی متناظر را به هم وصل می‌کند.

روابط مبنایی ویژگی‌ها یا عناصر متناظر فضاها درون‌داد را به هم مرتبط می‌کنند و چیزی را ایجاد می‌کنند که فوکوینه و ترونر آن را روابط برون فضایی می‌نامند. روابط مبنایی می‌توانند باعث فشرده‌سازی^۱ در فضای آمیخته شوند. در واقع فضای آمیخته فاصله یا ارتباط بین عناصر متناظر در روابط برون فضایی را فشرده‌تر و نزدیک‌تر می‌کند تا این رابطه فشرده‌تر به رابطه درون فضایی تبدیل شود؛ یعنی رابطه‌ای متناظر درون یک فضایی ذهنی. با بهره‌گیری مناسب از این روابط در رویدادها و گفتمان‌ها می‌توان ساختارهای پیچیده را ساده‌تر، فشرده‌تر و قابل فهم‌تر کنیم و در نتیجه ارتباط را موثرتر کنیم. بنابراین آمیختگی با قابل فهم‌تر کردن رویدادها و تجربیات ناهمگون به درک بیشتر انسان کمک می‌کند. فهرست روابط مبنایی نظریه آمیختگی مفهومی فوکوینه و ترونر عبارتند از:

۱. زمان ۲. مکان ۳. هویت ۴. بازنمایی ۵. تغییر عرنقش-ارزش ۶. قیاس ۷. عدم قیاس ۸. کل-جز ۹. یکسانی ۱۰. هدفمندی ۱۱. علت و معلول ۱۲.

با تعریف هر کدام از این روابط و تحلیل کلاس‌های ورزشی مجازی با توجه به هر یک می‌توان نقش این روابط را تحلیل و آگاهی شناختی از جلسات ورزشی را مورد تحلیل و بررسی قرار داد.

همزمان با رشد و گسترش ورزش مجازی، مطالعات دانشگاهی نیز در این زمینه در حوزه‌های مختلف رو به فزونی است اما تحقیقات محدودتری در حوزه مدیریت استراتژیک ورزش مجازی صورت گرفته است (شولز، ۲۰۱۹). بیشتر پژوهش‌های دانشگاهی در این حوزه حول سه محور بوده است: اولین مورد با تمرکز بر تعریف و طبقه‌بندی انواع ورزش مجازی در چارچوب ورزش‌های حضوری و به شیوه سنتی بوده است (کونینگام و همکاران ۲۰۱۸، هالمان و جیل ۲۰۱۸، هیره ۲۰۱۸، جنی و دیگران، ۲۰۱۷). مطالعات دسته دوم جنبه‌ها و ابعاد علوم روانشناختی و شناختی را در بر می‌گیرد که شامل گرایش‌های شناختی، رفتاری افراد حرفه‌ای و افراد تازه‌کار است (مارتین نیدکن و شاتین، ۲۰۲۰، ماتوسی و دیگران ۲۰۱۹، پدرزا رامیرز و همکاران ۲۰۲۰، پولوس و همکاران ۲۰۱۹). سومین حوزه مورد مطالعه در ورزش مجازی شامل تأثیرات اجتماعی و فیزیولوژیکال ورزش مجازی بوده است که شامل رابطه متقابل میان تماشاگران و بازی ورزشی رایانه‌ای به‌علاوه سلامت و تحول بازیکنان بوده است (بونار و

همکاران، ۲۰۱۹، هوک ۲۰۱۹، رودولف و همکاران ۲۰۲۰).

در مورد اهمیت حامی مالی در مورد ورزش مجازی فانجولا پیرو و همکاران (۲۰۱۹) تأثیر استراتژی‌های مالی مختلفی را بررسی کردند و دریافتند که حمایت مالی از تیم‌ها یا ورزشکاران خاص برای درک و دریافت برند مؤثرتر از تبلیغ مجازی است. از بعد اقتصادی تحقیقات این حوزه بر فرصت‌هایی تأکید بر چگونگی و آگاهی از برند سازی و برند برای مالکان تیم‌ها و اسپانسرها و موارد مشابه دارد (برچی و همکاران، ۲۰۲۰، فانجول پیرو و همکاران ۲۰۱۹). بنابراین موضوع برند در حوزه ورزش‌های مجازی حائز اهمیت است.

مطالعات مختلفی نیز در زمینه انگیزه استفاده از ورزش مجازی و تفاوت آنها با ورزش حضوری و سنتی صورت گرفت است. به‌طور مثال، پیرو و همکاران (۲۰۱۸) دریافتند که انگیزه‌های ورزش مجازی شبیه انگیزه‌های ورزش سنتی و متداول است و از فوتبال آمریکایی برای مطالعه خود بهره بردند. یا کیان و زانگ و همکاران (۲۰۱۹) دریافتند که به‌واسطه ماهیت دیجیتال ورزش مجازی فاکتورهایی مانند چت روم یا پاداش‌های مجازی جنبه‌های مهمی هستند تا تعامل اجتماعی را باعث شوند.

تحقیقات دیگری نشان داده است که غالب بهره‌وران از ورزش مجازی و بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان پسر زیر هیجده سال هستند که لزوماً علاقه چندانی به ورزش به شیوه متداول ندارند (برچی و همکاران ۲۰۲۰، پیرو و همکاران ۲۰۱۸) در عین حال انگیزه آنها برای ورود به ورزش‌های مجازی مشابه انگیزه کسانی است که ورزش معمولی را شروع می‌کنند (کیان و همکاران ۲۰۲۰). به همین دلیل مشتریان و مخاطبان ورزش مجازی گروه متمایزی از مخاطبان بالقوه هستند که می‌توانند هدف و مورد توجه استراتژی‌های جواب داده بازاریابی ورزشی باشند که در راستای انگیزه این مخاطبان است (براون و همکاران ۲۰۱۸) پژوهش‌های محدودی در زمینه مدیریت استراتژیک ورزشی ورزش‌های مجازی صورت گرفته است. به باور فونک و همکاران بسیاری از سازمان‌ها هنوز نمی‌دانند که چگونه وارد صنعت ورزش مجازی شوند (فونک ۲۰۱۸:۱۰) سوالی مهم در این حوزه به بیان گران است این خواهد بود که کجا و چگونه در ورزش مجازی رقابت کنیم؟ (گران ۲۰۱۶:۱۸) مقالات مختلفی در ارتباط با ورزش مجازی و حوزه‌های جامعه‌شناسی علوم یارانه‌ای تجارت علوم ورزشی حقوق و مطالعات رسانه‌ای منتشر شده است که نشانگر توجه بیشتر به این حوزه در دهه اخیر است که از دلایل آن نوبا بودن این حوزه و بهره‌گیری از نظریه‌های حوزه‌های دیگر است. به‌طور مثال ابراهیم و لويس (۲۰۲۰) قانون فرانسیزی را وضع کردند تا ساختار صنعتی در این حوزه را بررسی کنند. مطالعات بسیاری هم در زمینه بازاریابی و نظریه‌های برندسازی در آن حوزه صورت گرفته است. به‌عنوان مثال برندسازی به‌عنوان پدیده اجتماعی پیچیده در این حوزه (برچی و همکاران ۲۰۲۰) تناسب برند و نظریه تعادل (راجرز و همکاران ۲۰۲۰ الف) و نگرش روانی اقتصادی در حوزه سرمایه‌گذاری ورزش مجازی (نیومان ۲۰۲۰) از میان مطالعات مختلف قابل ذکرند.

علاوه بر تحقیقات عمدتاً توصیفی که براساس شیوه کتابخانه‌ای در این حوزه صورت گرفته است (به‌طور مثال بریکل ۲۰۱۷) شیوه‌های تحقیقی تجربی دیگر مانند شیوه دلفی می‌تواند از ظرفیت و دانش مختص

1. compression
2. Identity
3. Representation
4. Role-value
5. analogy
6. disanalogy
7. Whole-part
8. sameness
- 9 Intentionality
- 10 Cause and effect

قابل ذکر دیگری در ارتباط با ورزش مجازی «تبیین و الویت بندی عوامل مؤثر بر دیپلماسی ورزشی در فضای مجازی» (صفتی و همکاران، ۲۰۲۳) است که هدف این پژوهش تبیین و اولویت بندی عوامل مؤثر بر دیپلماسی ورزشی در فضای مجازی است. مقاله «شناسایی و اعتباریابی راهبردهای مؤثر بر توسعه باشگاه‌های ورزش الکترونیک در ایران» (حسینی و همکاران، ۲۰۲۳) نیز در این زمینه پژوهشی درخور توجه است.

در زمینه رویکرد شناختی نیز مطالعات مختلفی به خصوص در حوزه‌های روانشناسی و زبان‌شناسی صورت گرفته است که مبنای آن را می‌توان در تحقیقات زبان‌شناسی شناختی لانگاکر (۱۹۸۷ و ۱۹۹۱)، لیکاف (۱۹۸۰) و جانسون (۱۹۸۰)، لیکاف (۱۹۸۷)، فوکونیه و تورنر (۲۰۰۲) و بنزیس (۲۰۰۶) جستجو کرد. از محققان ایرانی حوزه زبان‌شناسی شناختی نیز می‌توان از میان پژوهش‌های مختلف صورت گرفته به روشن و اردبیلی (۲۰۱۶) و سبزواری (۲۰۱۸) و پورشاهیان و دیگران (۲۰۲۱) اشاره کرد که کتاب اول و مقاله آخر به طور مستقیم به نظریه آمیختگی مفهومی در زبان‌شناسی پرداخته‌اند و مقاله دوم در جهت بازشناسایی رویکرد شناختی در زبان‌شناسی و معنی‌شناسی است. فصل هفتم کتاب روشن و اردبیلی (۲۰۱۶) به معرفی نظریه آمیختگی مفهومی و کاربرد آن در مطالعات زبان می‌پردازد. اگر بتوان بین پژوهش‌های علوم ورزشی و ورزش در فضای مجازی و پژوهش‌های شناختی نوعی همگرایی پژوهشی ایجاد و تصور کرد پژوهش حاضر و بهره‌گیری از نظریه آمیختگی مفهومی نقطه شروع خوبی خواهد بود.

پرسش اصلی پژوهش حاضر عبارت است از اینکه چطور می‌توان با بهره‌گیری از رویکردی شناختی آموزش ورزش در فضای مجازی را تحلیل کرد و با استفاده از یافته‌های این پژوهش کیفیت کلاس‌های ورزش مجازی را ارتقاء داد؟

روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر نظریه بنیان و مبتنی بر روش تحلیل محتوای کیفی است و در آن برای تحلیل اطلاعات از تحلیل محتوی در چارچوب نظریه شناختی آمیختگی مفهومی استفاده می‌شود. تحلیل محتوی در پژوهش بنا به تعریف عبارت است از شناخت و برجسته کردن محورهای یا خطوط اصلی یک متن یا متون مکتوب، یک یا مجموعه‌ای از سخنرانی‌ها، سلسله‌ای از تصاویر، نوارها، وصیت‌نامه‌ها، نامه‌های خصوصی، سؤال‌های باز یک پرسشنامه (ساروخانی، ۱۳۸۲:۲۸۱).

هدف از پژوهش حاضر کاربرد نظریه شناختی آمیختگی مفهومی در حوزه ورزش به شیوه مجازی است که نتیجه آن رسیدن به الگویی جدید برای تحلیل و ارتقاء فعالیت‌های ورزشی مجازی است.

روش گردآوری داده‌ها جهت تحلیل براساس مشاهدات نویسنده مسؤل مقاله است. به این منظور از جلسات آموزش ورزش مجازی و پرسش‌های شفاهی مرتبط با روابط مبنایی از مریبان با تجارب مشابه در برگزاری کلاس‌های ورزشی مجازی استفاده شد. از میان مریبان این حوزه، ده نفر از مریبان با تجربه در زمینه ورزش مجازی با تحصیلات کارشناسی ارشد در رشته تربیت‌بدنی که در دسترس محققان بوده‌اند را انتخاب نمودیم. جهت گردآوری داده‌های مدنظر از پرسشنامه‌ای با

کنش‌گران صنعتی مقامات دولتی و دانشگاهیان در این زمینه بهره ببرد. از پژوهشگران ایرانی می‌توان به مقاله «اهمیت و نقش فضای مجازی در توسعه ورزش کشور و ارائه الگو» (موسوی و دهقان، ۲۰۲۰) اشاره کرد. آنها نتیجه می‌گیرند که فضای مجازی با ایجاد بستر قوی یکی از ابزارهای مناسب برای شکل‌دهی رفتارهای سلامت‌محور همچون ورزش و حرکات ورزشی است. فضای مجازی زمینه ارتباط متقابل و تعاملی بودن افراد سازمان‌ها و فعالیت‌های آنها را فراهم می‌کند و بدون کمترین محدودیتی انسان می‌تواند با هر چه پیرامون خود است تعامل داشته باشد لذا در مدیریت ورزشی با استفاده از ظرفیت‌های اینترنت و فضای مجازی در زمینه اهداف ورزشی می‌توان مدیریت و اینترنت را با هم تلفیق داد؛ آنها در جدولی به ترتیب فرهنگ‌سازی شبکه ارتباطی آموزش اطلاع‌رسانی و انگیزه و علاقه را عوامل مؤثر فضای مجازی بر توسعه ورزش کشور می‌دانند (۴۱). پژوهش دیگر قابل ذکر «شناسایی و رتبه‌بندی عوامل انگیزشی در مصرف مجازی ورزش (بازی‌های ویدیویی) فوتبال در پسران نوجوان ایرانی» (یوسفی و همکاران، ۲۰۱۴) است که هدف آن اولویت‌بندی فاکتورهای انگیزشی در مصرف مجازی ورزش فوتبال در بین نوجوانان پسر ایرانی و بازاریابی در این زمینه است. براساس نتایج این تحقیق انگیزه‌هایی که در سایر ابعاد ورزشی نقش دارند در بعد مصرف ورزش مجازی نیز مؤثرند. با این تفاوت که طبق نتایج حاصله اولویت این انگیزه‌ها متفاوت هستند (۳۷). پژوهش دیگری در این رابطه تحت عنوان «طراحی مدل توسعه کسب‌وکارهای مجازی در حوزه خدمات ورزشی» (کریمی و همکاران، ۲۰۲۳) است. کریمی و همکاران (۳۲۳) بر این باورند که با استفاده از دستاوردهای پژوهشگران می‌توان در جهت توسعه کسب‌وکار ورزشی و آموزش ورزش‌های مختلف و اصول علمی تمرین در رسانه‌های مجازی و استفاده بزرگان در زمینه سلامتی و ورزش و هشدار در مورد اثرات بی‌تحرکی در رسانه‌های مجازی می‌توان در جهت ارتقا و بهبود دانش ذینفعان کسب‌وکار ورزشی قدم برداشت. بنا بر پژوهش کریمی شرایط زمینه‌ای یا بسترهای لازم جهت توسعه کسب‌وکار مجازی در خدمات ورزشی از افراد شرکت‌کننده در تحقیق شامل شبکه ذینفعان (مشارکت ذینفعان) تولید محتوا (برنامه) و آگاهی از خدمات ورزش مجازی (دانشی) است (همانجا). مقاله دیگر در این زمینه «تحلیل اثر شبکه‌های مجازی بر نگرش و مشارکت ورزشی شهروندان تهرانی» (رضوی و همکاران، ۲۰۲۰) است. آنها در بخش نتیجه‌گیری به این نکته اشاره دارند که ابعاد آموزش نوگرایی مشارکت اجتماعی اطلاع‌رسانی و فرهنگ‌سازی به ترتیب اولویت دارای نقش معنی‌داری در تبیین سازه کارکرد رسانه‌های مجازی هستند و هر پنج نقش دارای ضریب نقش بالایی بودند (۲۳۸). پژوهش مرتبط دیگر با این حوزه تحت عنوان «تعامل ورزش‌های الکترونیک و بازاریابی ورزشی: مفاهیم نظری و کاربردهای پژوهشی» (عسگری و الهی، ۲۰۲۲) است. در چکیده این مقاله می‌خوانیم که تقاضای مصرف‌کنندگان برای ورزش‌های الکترونیک بخش قابل توجهی از صنایع مرتبط با ورزش و سرگرمی را به خود جلب کرده است و بالاخص دهه اخیر را می‌توان دهه رشد و شکوفایی فرصت‌های بالقوه تجاری در این حوزه دانست؛ به گفته آنها مرور مقالات دهه اخیر نشان می‌دهد این حوزه‌ای بدیع و محبوب برای دانشگاهیان و پژوهشگران بازاریابی ورزشی بوده است. مقاله

مکان‌های مختلف برای کاربران است و مربی با ایجاد تنوع در مکان تمرین خود و یا کاربران می‌تواند آنها را برای تمرین در فضاهای مختلف آماده نماید.

هویت: در این رابطه هویت سنی آمیخته می‌شود و به‌طور مثال یک فرد میانسال به توان دوران جوانی‌اش بازمی‌گردد؛ یا نوع ورزش ممکن است نوعی آمیختگی مفهومی با گرایش بیشتر به جنسیت مخالف ایجاد کند. مربی ممکن است در جهت تقویت هویت جنسیتی یا سنی در فرایند آمیختگی در بستر مجازی نوع حرکات ورزشی خاصی را انتخاب و تمرین کند. بعد از اتمام یک دوره ورزشی آنلاین با توجه به ترشح هورمون‌های شادی‌آور و ضدافسردگی در ورزشکاران و در دسترس بودن این نوع فعالیت برای تمامی افراد، حس طراوت شادابی و جوانی در تمامی ورزشکاران مشهود است.

بازنمایی: اشاره دارد به این موضوع که چگونه یک رابطه برون فضایی ممکن است به رابطه مبنایی درون فضایی متفاوتی در فضای آمیخته امکان بروز دهد. اعضای متناظر در فضای درونداد در بازنمایی با هم یکسان نیستند (مانند ماکت یک استادیوم ورزشی یا حرکت ورزشی بدون دمبل). مانند بالا بردن ضربان قلب با تمرینات هوازی در مقابل دوربین که جایگزین دویدن در فضای باز و یا دوچرخه‌سواری می‌شود.

تغییر: عوامل مختلفی چون سن، شرایط بدنی، تغییرات نگرشی باعث تغییر می‌شوند. در طول جلسات ورزشی شاهد تغییرات بدنی و عاطفی ورزشکار خواهیم بود. از سوی دیگر این تغییر ممکن است در لباس مربیان و موسیقی ضمن ورزش باشد. یا اینکه جلسات صرفاً مجازی باشند یا به صورت تلفیقی از مجازی و حضوری تغییر کند.

مربی با گفتن این جمله که: شاگرد بدفرم و کم‌تحرک پیشرفت کرد و ورزشکاری عالی شد منظور خاصی دارد.

در این مثال تغییری که طول زمان واقع شده است فشرده‌سازی شده است و از این رو ورزشکار پیشرفت و حرکت رو به جلوی خود را باور می‌کند. در مفهوم نظریه آمیختگی مربی و سایر شاگردان در گذر زمان تغییر را به صورت فرایندی آمیخته با درونداد فردی بدفرم با برونداد فردی ورزشکار مشاهده می‌کنند. در واقع فردی خموده و بداندام با برونداد فردی ورزشکار مشاهده می‌شود که در کلاس‌هایی که امکان تماس دو طرفه بین مربی و شاگرد هست این اثر پررنگ‌تر است.

نقش- ارزش: این رابطه نقش و ارزش را به هم پیوند می‌دهد و فشرده‌سازی رابطه برون فضایی نقش- ارزش نیز به ایجاد تلفیق در فضای آمیخته منجر می‌شود. به‌طور مثال: کپروش مربی تیم ملی فوتبال ایران است. مربی تیم ملی بودن یک نقش است و نقش‌ها به ارزش مرتبط هستند. بنابراین کپروش به سبب نقش مربی تیم ملی بودن واجد ارزش می‌شود و در فضای آمیخته شاهد تلفیق نقش و ارزش هستیم. به‌عنوان مثالی دیگر، شرکت در کلاس‌های مجازی چندنفره نقش حضور در جمع ورزشی و اجتماعی بودن را برای ورزشکاران پررنگ می‌نماید و یا شاگردی مستعد به‌مرور زمان نقش کمک‌مربی را کسب می‌کند و واجد ارزش جدیدی می‌شود.

سؤالات نیمه‌ساختاریافته بر اساس اهداف پژوهش استفاده شده است. روش تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده کدگذاری باز و انتخابی از داده است. یازده پرسش توصیفی در چارچوب نظریه آمیختگی مفهومی در قالب مصاحبه از نمونه‌های پژوهش پرسیده شد و پاسخ آنها شواهد موردنیاز پژوهش حاضر را به دست می‌دهند. روایی پرسشنامه حاضر توسط اساتید و متخصصین در این حوزه مورد تأیید قرار گرفته است. تحلیل داده‌ها نظری و توصیفی و غیرآماري است.

یافته‌های پژوهش

ورزش مجازی از راه دور، غیرحضوری، مقابل دوربین و به صورت برخط و یا آفلاین است. در ورزش مجازی دوربین موبایل یا رایانه رسانه ارتباطی است و کمک مستقیم مربی به کاربر از طریق تماس و اصلاح فیزیکی حرکات وجود ندارد و مربی و کاربران مکان یکسانی را تجربه نمی‌کنند. از میزان تعامل احساسی مربی و ورزشکار کاسته می‌شود و مربی و کاربر شاید متوجه جزئیاتی نشوند که در ورزش حضوری نمایان می‌شود. شاید به همین دلیل بعد تصویرسازی ذهنی در کاربر قوی‌تر می‌شود چون وی می‌بایست خلأهای نبود محیط حضوری را در ذهنش پر کند. از این‌رو توجه به ادراک و بعد شناختی در ورزش مجازی پررنگ‌تر است و شبکه آمیختگی مفهومی و تصویرسازی تلفیقی در مورد ورزش مجازی چارچوب تحلیلی مناسبی است. هر یک از روابط مبنایی در نظریه آمیختگی مفهومی بر اساس شیوه کدگذاری باز به‌عنوان یک کد در نظر گرفته شده است که در مجموع ۱۱ کد از نظریه شناختی آمیختگی مفهومی مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت که در ادامه به آن می‌پردازیم.

زمان: هر رویداد ورزشی در بعد زمان رخ می‌دهد. زمان رابطه‌ای مبنایی است که دو یا چند رویداد با فضاهای درونداد متفاوت را به هم پیوند می‌دهد. به‌طور مثال، تمرینات جلسات مختلف در فضای آمیخته فشرده‌سازی می‌شوند و همزمان‌سازی می‌شوند. یعنی فشرده‌سازی فاصله زمانی را کم می‌کند. فشرده‌سازی یعنی تقلیل تعدادی از رویدادها و کلاس‌های مجازی در یک زنجیره زمانی. با برجسته کردن و تکرار برخی از حرکات ورزشی که از نظر مربی مهم‌تر است شاهد فشرده‌سازی بر روی زنجیره زمانی کل رویداد هستیم. علاوه بر این مربی با استفاده از مقیاس‌گذاری فاصله بین دو رویداد را کاهش می‌دهد. به‌طور مثال تفاوت در مقیاس انجام یک حرکت از جلسه اول تا جلسات بعدی. با توجه به امکان تشکیل کلاس‌های مجازی در ساعات مختلف در روز و عدم محدودیت زمان‌بندی باشگاهی در تمرینات آنلاین با تغییر ساعات کلاس در صبح و عصر از اثرات مثبت تمرینات ورزشی هر دو بازه زمانی به کمک فشرده‌سازی می‌توان استفاده کرد.

مکان: یک رویداد یا کلاس مجازی ورزشی ممکن است در دو یا چند محل مختلف برگزار شود. فشرده‌سازی مکانی به این صورت خواهد بود که دو موقعیت مختلف مکانی تحت یک رویداد مجازی ورزشی یکی می‌شود و آمیختگی مفهومی مکان‌های مختلف را در قالب یک مفهوم مکانی در نظر می‌گیرد. از مزیت‌های کلاس آنلاین تشکیل آن در

است به صورت رابطه مبنایی ویژگی فشرده شود. به طور مثال زمانی که به عبارت ورزش چربی سوز اشاره می‌کنیم علت انجام آن نوع ورزش را با توجه به تاثیر چربی سوزی آن فشرده می‌کنیم. در واقع ویژگی ورزش چربی سوزی است که حاصل رابطه علی است. به‌عنوان مثالی دیگر تقویت روابط اجتماعی کودکان به علت شرکت در کلاس‌های گروهی مجازی و ارتباطات اجتماعی که ناخواسته در حین کلاس اتفاق می‌افتد.

در جدول پیش رو به طور خلاصه یافته‌های پژوهش و انواع روابط مبنایی نظریه آمیختگی مفهومی به همراه نمونه درون‌دادها و نمونه آمیختگی مختلف ارائه می‌شود.

ستون اول جدول شامل روابط مبنایی نظریه آمیختگی مفهومی است که در مقابل هر یک از این کدها درون‌دادهای فرضی ۱ و ۲ نظریه ارائه شده‌اند و در ستون آخر خروجی تلفیق و ترکیبی این درون‌دادها است بنابراین اطلاعات این جدول مبتنی بر چهارچوب نظری آمیختگی مفهومی است و برای ایجاد مفهومی ترکیبی دو درون‌داد در این نظریه در نظر گرفته می‌شود. فضای عام اطلاعات مشترک در هر دو درون‌داد را در نظر می‌گیرد و مخاطبان با شناسایی ساختارهای مشترک بین دو درون‌داد امکان ترکیب آنها را برای شکل‌گیری شبکه تلفیقی و آمیخته را پیدا می‌کنند. بنابراین اجزای متناظر بین دو درون‌داد شناسایی می‌شوند و آمیختگی مفهومی و تلفیق شکل می‌گیرد. اطلاعات جدول زیر برگرفته از مصاحبه‌های صورت گرفته با مربیان ورزش در فضای مجازی است که پیرامون چگونگی آن در بخش روش‌شناسی پژوهش توضیحات لازم ارائه شد. با قرار گرفتن روابط مبنایی در سمت راست جدول به تفکیک و ارائه نمونه‌های جداگانه برای هر یک می‌توان به تصویری کلی از چگونگی انطباق و تحلیل نمونه حرکات ورزشی براساس مدل نظریه آمیختگی مفهومی دست یافت و این شیوه تحلیلی را در مورد سایر حرکات ورزشی نیز به کار برد و سنجید. در مورد بررسی حرکات ورزشی در چهارچوب نظریه آمیختگی مفهومی و روابط مبنایی می‌توان حرکات رشته‌های مختلف ورزشی را در نظر گرفت و این شیوه تحلیلی را در حوزه‌های ورزشی دیگر نیز به کار گرفت و کارایی این شیوه تحلیلی شناختی را بیشتر نمود.

قیاس: رابطه‌ای مبنایی است که به‌واسطه فشرده‌سازی نقش و ارزش به وجود می‌آید. در مثال زیر هنگام شروع ورزش: ویندوزم بالا نیامده است.

این جمله دو درون‌داد سیستم عامل ویندوز و انرژی داشتن گوینده است و براساس شبیه‌سازی عملکرد اولیه سیستم عامل رایانه و سیستم بدن شکل گرفته است. در فضای آمیخته شباهت برون فضایی بین سیستم عامل رایانه و سیستم بدن انسان فشرده‌سازی می‌شود. مانند استفاده از حرکات کششی همچون گریه و کبری در کلاس‌های آنلاین پیلاتس است و بر اساس شبیه‌سازی عملکرد گریه و مار کبری می‌باشد. عدم قیاس: بر پایه قیاس است. عدم قیاس نوعاً زمانی مطرح می‌شود که دو چیز شبیه به هم باشند اما در مواردی تفاوت‌هایی نیز داشته باشند. مثال: عضلات دست و پای من هر ماه حجیم‌تر می‌شود.

این مثال مربوط به آمیختگی برخی از عضلات مختلف دست‌وپا است. در نتیجه آمیختگی رابطه برون فضایی عدم شباهت به صورت تغییر فشرده می‌شود و این آمیختگی باعث می‌شود تفاوت بین حجم عضلات در بعد زمان و تفاوت رشد عضلات دست و پا را در سطح دیگر درک کنیم. این رابطه درون فضایی قابلیت فشرده شدن بیشتر را دارد تا به ثبات برسد. در این صورت در فضای آمیخته تنها یک مجموعه عضلات دست و یک مجموعه عضلات پا را خواهیم داشت که همچنان امکان رشد دارد. بهبود آمادگی جسمانی و تمرینات قدرتی و عضله‌سازی تمرینات هوازی و رشد سیستم قلبی عروقی در فضایی آمیخته رشد آمادگی جسمانی عمومی بدن را رقم می‌زند.

کل به جز: در این رابطه مبنایی کلیت مبنای خوانش و تفسیر است و به طور ضمنی حاوی جزئیات است. مثال: باید بیشتر رو پاهات کار کنی. در این مثال منظور مربی از پا کلیه قسمت‌های پا شامل ران و ساق و غیره است و تلفیق برآیندی از جزئیات است که در مواردی ممکن است باعث سو تعبیر شود. استفاده از تمرینات تخصصی و تمرکزی روی عضلات مختلف در جلسات متفاوت به‌جای تمرینات فول بادی اما در نهایت پس از اتمام دوره با تلفیق حرکات ورزشی کل عضلات درگیر بوده و به رشد کافی می‌رسند.

یکسانی: این رابطه مبنایی ناشی از شباهت بسیار نزدیک بین دو عنصر یا دو رویداد است. مانند شباهت دو رنگ زرد و نارنجی. یا شباهت پیاده‌روی و پیاده‌روی تند. شباهت حرکت اسکوات به صورت پنجه باز و یا اسکوات ساده یا شباهت دویدن در فضای باز و یا دویدن بر روی تردمیل.

هدفمندی: دربردارنده امور ذهنی چون خیالات، آرزوها، ارزش‌ها، خاطرات و احساسات و غیره است. حالات ذهنی و روانی بر ساخت معنا بسیار تاثیرگذارند و این رابطه از این جهت حائز اهمیت است. به طور مثال هدفمندی افراد مختلف از شروع و ادامه ورزش متفاوت است. تلفیق ترکیبی از اهداف ورزشکاران که توامان و غیرارادی اتفاق می‌افتد به‌عنوان مثال کسی که برای شاد بودن و یا به تجویز روانپزشک ورزش می‌کند در کنار حال خوب به آمادگی جسمانی بیشتر و بدنی متناسب‌تر هم می‌رسد.

علت و معلول: رابطه علی در آمیختگی مفهومی ممکن است مطرح باشد. به طور مثال کاهش سطح انرژی حین و بعد از ورزش به دلیل نوع تغذیه و زمان و میزان ورزش و توانایی بدنی است. رابطه علی ممکن

جدول ۲. یافته‌های پژوهش براساس روابط مبنایی نظریه آمیختگی مفهومی
Table 2. Table of findings of research based on CIN analysis

رابطه مبنایی	درون داد ذهنی ۱	درون داد ذهنی ۲	آمیختگی مفهومی و تصویرسازی
زمان	تمامی جلسات صبح‌ها برگزار شود.	تمامی جلسات فقط عصرها برگزار شود.	جلسات به صورت ترکیبی در صبح‌ها و عصرها برگزار می‌شود در مورد رابطه زمانی درون‌دادها زمانی جلسات ممکن است به تشخیص مربی در زمانی ثابت و یا متغیر و تلفیقی برگزار شوند که در آن تمرینات مشخصی به ورزشکار و کاربر تمرین و آموزش داده می‌شود و در جلسه آخر فضای تلفیقی و آمیخته‌ای شکل می‌گیرد که فشرده‌ای از کل جلسات است.
مکان	مربی کلاس مجازی را فقط در فضای بسته برگزار می‌کند.	مربی کلاس مجازی را در فقط در فضای باز برگزار می‌کند	مربی به صورت تلفیقی برخی از جلسات را در فضای باز و برخی از جلسات در فضای بسته برگزار می‌کند رابطه مکانی و محل برگزاری جلسات می‌تواند ثابت یا متغیر باشد. به طور مثال رابطه مکانی می‌تواند از خانه و باشگاه یا مشخصات خاص پشت‌صحنه باشگاه و نحوه چینش دوربین متفاوت باشد که خروجی فضای آمیخته ذهنی مخاطب از هر دو مکانی است که در مفهوم ترکیبی هیچ کدام به تنهایی نیست
هویت	شرکت کنندگان در کلاس‌های مجازی صرفا آقایان باشند.	شرکت کنندگان در کلاسهای مجازی صرفا بانوان باشند	شرکت کنندگان در کلاس‌های مجازی از هر دو جنس باشند (با در نظر گرفتن اصول عرفی و اخلاقی جامعه) در مورد رابطه هویت درون‌داد ۱ و ۲ ترکیبی از کلاسهای مختص بانوان و آقایان و هر دو با هم باشد و مربی می‌تواند شاهد آمیختگی این دو نوع درون‌داد باشد.
بازنمایی	ورزش مجازی بدون وسایل کمکی (دمبل، کش پیلاتس و.....) مشخص شود.	ورزش مجازی با وسایل کمکی (دمبل و کش و.....)	ورزش مجازی تلفیقی برخی از جلسات با کمک وسایل و برخی بدون کمک وسایل برگزار می‌شود. در مورد رابطه بازنمایی مربی می‌تواند درون‌داد ۱ را با حرکات بدون دمبل یا هالتر شبیه‌سازی کند و در درون‌داد ۲ حرکت را با وسیله ورزشی انجام دهد تا نتیجه تلفیقی آن در فضای ذهنی درونی کاربر مشخص شود.
تغییر	تشکیل جلسات مجازی صرفا در فصول گرم (به دلیل سرما و دلیل تعطیلات)	تشکیل جلسات مجازی فصول سرد (به دلیل سرما و سختی تردد)	در تمامی فصول گرم و سرد کلاسها به صورت مجازی تشکیل شود و مشاهده نتیجه این تغییر فصل در دیدگاه مربی، در مورد رابطه مهم تغییر که از ارکان ورزش است مربی می‌تواند درون‌داد ۱ می‌تواند حاوی تمرینات همزمان مربی و کاربر مقابل دوربین و درون‌داد ۲ شامل تمرینات به‌نوبت مربی سپس کاربر و تغییر نتیجه بر اثر این تلفیق باشد. یا کلاسها را می‌توان به صورت صرفا مجازی یا تلفیقی از مجازی و حضوری برگزار کرد.
نقش - ارزش	ورزشکاران در طول زمان در نقش شاگرد می‌مانند.	نقش ورزشکاران ارشد از شاگرد به صورت کامل دستیار یا کمک‌مربی تغییر می‌کند.	ورزشکار در برخی از جلسات به تشخیص مربی در نقش کمک‌مربی قرار می‌گیرد. توام با هم دو نقش شاگرد و کمک‌مربی را دارد (که منجر به درک ارزش درونی بالاتر در ورزشکار می‌شود) در رابطه نقش - ارزش به طور مثال در درون‌داد ۱ با کاربری مواجه هستیم که شاگرد است و ورودی دیگر وی به‌مرور زمان در درون‌داد ۲ نقش کمک‌مربی را کسب می‌کند و آمیختگی مفهومی تلفیق هر دو ورودی است.
قیاس	مربی فقط از حرکات تک عضله در تمارین استفاده نماید. (مثال: پشت بازو تک میل یا)	مربی از حرکات چند عضله‌ای استفاده نماید (مثال زیر بغل تک دمبل درگیری هر دو عضله زیر بغل و پشت بازو)	مربی در جلسات مختلف از ترکیب حرکات تک عضله و چند عضله استفاده نماید. در رابطه قیاس دو مورد نزدیک به هم و مشابه مورد توجه و کار قرار می‌گیرد. به طور مثال درون‌داد ۱ عضلات جلو بازو و درون‌داد ۲ عضلات جلو بازو که نتیجه فشرده‌سازی هر دو درون‌داد در رشد عضلات بازو است.
عدم قیاس	مربی فقط تمرینات قدرتی را در طول ترم مدنظر قرار دهد.	مربی فقط تمرینات استقامتی را در طول ترم مدنظر قرار دهد	مربی تمرینات قدرتی و استقامتی را به تشخیص خود و اقتضای کلاس به صورت تلفیقی استفاده نماید در رابطه عدم قیاس به طور مثال با دو نوع عضله یا تمرین غیرقابل قیاس مواجه هستیم که در دو قسمت مختلف و با دو کارکرد متفاوت هستند مانند تلفیق تمرینات قدرتی و عضله سازی.
کل به جزء	مربی از تمرینات تفکیکی و جزء به جزء بر روی عضلات استفاده نماید.	مربی از تمرینات فول بادی در جلسات استفاده نماید.	مربی از تمرینات تفکیکی و یا فول بادی در جلسات مختلف ترم استفاده کند. در رابطه کل جز درون‌داد ۱ تمرینات تفکیکی و درون‌داد ۲ فول بادی است که آمیختگی تلفیق دو کل و تعمیم به جز است. رابطه یکسانی به صورت درون‌داد شنا سوندی و شنا مبتدی ارائه شده است و آمیختگی تلفیقی و فشرده‌سازی از هر دو است.
هدفمندی	کلاس‌ها تک منظوره صرفا بر اساس هدف تناسب‌اندام بدون در نظر گرفتن روحیات ورزشکاران شرکت کننده	کلاس‌ها تک منظوره صرفا جهت تمدید روحیه و نشاط ورزشکاران بدون در نظر گرفتن هدف تناسب‌اندام برگزار شود	کلاس‌ها چندمنظوره و به جهت تناسب‌اندام و تمدید روحیه و نشاط ورزشکاران برنامه‌ریزی شود. در رابطه هدفمندی به طور مثال درون‌داد ۱ ورزش به‌منظور فیتنس و درون‌داد ۲ ورزش به قصد عضلانی شدن است و آمیختگی مفهومی چیزی فراتر از فیتنس و عضلانی شدن است.
علت و معلول	نتیجه برنامه تمرینی در طول ترم صرفا کاهش حجم چربی بدن است.	نتیجه برنامه تمرینی در طول ترم صرفا عضله سازی است.	نتیجه تمرینات ورزشی کاهش حجم چربی بدن و افزایش توده عضلانی بدن است. رابطه علت و معلول درون‌داد ۱ شامل ورزشی است که علت و سبب چربی سوزی است و درون‌داد ۲ ورزشی است که سبب عضله سازی است یعنی ویژگی اولی چربی سوزی و ویژگی دومی عضله سازی است. در فضای آمیخته این دو ویژگی بر اثر فشرده‌سازی درهم‌تنیده می‌شوند.

بحث و نتیجه‌گیری

فوکونیه و ترونر واضعان نظریه آمیختگی مفهومی (۲۰۰۲) در کتاب شیوه اندیشیدن ما استدلال کرده‌اند که توانایی ما برای آمیختگی مفهومی می‌تواند مکانیسمی کلیدی در تبیین رشد رفتارهای پیچیده مبتنی بر توانایی‌های نمادین در انسان باشد. بنابراین ورزش بخصوص از نوع الکترونیکی و مجازی را هم می‌توان رفتار و کنشی چندلایه و شناختی در

نظر گرفت که آمیختگی مفهومی در آن مشهود است. نوآوری پژوهش بین‌رشته‌ای حاضر که برای نخستین بار در حوزه شناختی و ورزش به شیوه مجازی انجام شده است اثبات و راستی آزمایی کارایی شیوه تحلیلی نظریه شناختی آمیختگی در حوزه ورزش غیرحضور و به شیوه مجازی است. چراکه اساسا ورزش و رشته‌های ورزشی سراسر کاربرد حرکات ترکیبی است و پرداختن به ماهیت شناختی

حاصل جمع آن منابع یا ظرفیت‌هاست.

۷. در رابطه با الویت و اهمیت روابط مبنایی موجود در جدول شماره ۱ می‌توان نتیجه گرفت تمام این روابط در کنار هم در فعالیت‌های مجازی مهم هستند اگرچه روابطی چون مکان و زمان و تغییر و قصدمندی بیشتر در کانون توجه مریبان هستند.

۸. بر اساس یافته‌های این پژوهش رویکرد تحلیلی و نظری و عملی تلفیقی به ورزش مجازی که دارای محدودیت‌های خاص خود و از راه دور است بر رویکرد غیر تلفیقی برتری دارد چراکه اساساً قوه شناخت و ذهن انسان عملکرد شبکه‌ای و تلفیقی دارد و برآیند و نگرش شناختی مریبان به سمت تلفیق برای نیل به بهره‌وری و کارایی حداکثری است.

بنابراین براساس تحلیل شناختی پژوهش حاضر در چهارچوب نظریه آمیختگی مفهومی اینکه تمرینات صبح یا عصر باشند و یا بسته به هدف و شرایط بدنی شاگردان به صورت ترکیبی در زمانه‌ای مختلف در جلسات متفاوت انجام شوند یا اگر تمرینات در مکان ثابت فضای بسته یا فضای باز یا فضای تلفیقی در جلسات مختلف صورت پذیرد در روند و نتیجه بخشی بهتر قابل بررسی و تحلیل است و یا اگر جنسیت شرکت‌کننده‌ها فقط زن باشد یا فقط مرد باشد و یا ترکیبی از هر دو جنس در کلاس آنلاین و مجازی شما حضور داشته باشند می‌تواند نتایج متفاوتی در بر داشته باشد. حتی اینکه به طور مثال افراد با اهداف یکسان در جلسه باشند یا حضور افراد با اهداف مختلف در جلسه ورزشی اثر بخشی متفاوتی دارد. به طور مثال همه به هدف فیتنس آمده باشند یا برخی برای بهبود روحیه و برخی برای سلامتی و برخی تناسب اندام.

پژوهش حاضر نشان می‌دهد که شیوه تحلیلی نظریه شناختی آمیختگی مفهومی در علوم ورزشی نیز قابل کاربرد و راهگشاست و می‌تواند در پژوهش‌های بعدی نیز مورد استفاده قرار گیرد. در انتهای مقاله نمونه جهت تعمیم یافته‌های پژوهش حاضر به پژوهش‌های مشابه و مرتبط، نمونه موضوعات و پرسش‌های زیر در حوزه ورزش در فضای مجازی قابل پرسش و بررسی و تحلیل است. اینکه به طور مثال، تمرینات در فضای مجازی در کدام حالت در ارتقای سطح آمادگی جسمانی و سلامتی شاگردان اثر بخشی بیشتر و بهتری دارند. تمرینات صبح یا عصر باشند و یا بسته به هدف و شرایط بدنی شاگردان به صورت ترکیبی در زمان‌های مختلف در جلسات متفاوت انجام شوند. تمرینات در مکان ثابت فضای بسته یا فضای باز یا فضای تلفیقی در جلسات مختلف صورت پذیرد. موضوع دیگر اینکه جنسیت شرکت‌کننده‌ها فقط زن باشد یا فقط مرد باشد و یا ترکیبی از هر دو جنس در کلاس آنلاین و مجازی حضور داشته باشند. اینکه تمرینات با وسایل ورزشی مثل وزنه و کش انجام شود یا بدون وسایل فقط با وزن بدن یا ترکیب دو سبک استفاده از وزن بدن و وزنه در جلسات مختلف باشد هم موضوعی مرتبط است. موضوع دیگر اینکه افراد با اهداف یکسان در جلسه باشند یا حضور افراد با اهداف مختلف در جلسه ورزشی اثر بخش تر است. به طور مثال، همه به هدف فیتنس آمده باشند یا برخی برای بهبود روحیه و برخی برای سلامتی و برخی تناسب اندام. تمرینات متمرکز می‌توانند روی یک سبک تمرینی خاص باشد یا ترکیب سبک‌های مختلف مثلاً فقط قدرتی یا فقط استقامتی یا فقط انعطاف یا ترکیب همه موارد باشند. موضوع بعدی اینکه در تمام جلسات نقش شاگرد ثابت باشد و صرفاً با یک فشار ثابت تمرین کند یا به مرور زمان نقش وی از شاگرد مبتدی به پیشرفته تغییر کند و در

این نوع ترکیب‌ها در پژوهش‌های نظری و کاربردی علوم ورزشی راهگشاست. در این پژوهش آموزش ورزش در فضای مجازی مورد تحلیل و بررسی واقع شد. از این رو نتایج این پژوهش کاملاً بدیع است و پژوهش دیگری در این حوزه یافت نشد که نتایج آن قابل‌مقایسه باشد. بهره‌گیری از نتایج این پژوهش باعث تدقیق نگرش محققان و مریبان و تغییر و بهبود شیوه‌های آمیختگی فعالیت‌های ورزشی از سوی مریبان جهت رسیدن به بهره‌وری بیشتر است در صورتی که محدودیت‌های زمانی و فردی و غیره مانع این تغییرات نباشد.

یافته‌های پژوهش حاضر در قالب نمونه پرسش‌هایی از مریبان ورزش مجازی قابل راستی‌آزمایی است. پرسش‌ها از مریبان انتخابی در ارتباط با روابط مبنایی جدول فوق بر محور این پرسش اصلی استوار است که تمرینات مجازی در کدام حالت در ارتقای سطح آمادگی جسمانی و سلامتی شاگردان شما اثربخشی بیشتر و بهتری دارند و به نظر شما دلیل آن چیست؟ در واقع پژوهش حاضر علاوه بر تحلیل شناختی ورزش در فضای مجازی در جهت کاربرد آگاهانه یافته‌ها در ارتقای ورزش و فعالیت‌های ورزشی است.

براساس نظریه آمیختگی مفهومی و مبانی طرح شده این رویکرد شناختی نظری در این پژوهش و مشاهدات جلسات مجازی و پاسخ‌های برگرفته از مصاحبه مریبان نتایج زیر از پژوهش بین‌رشته‌ای حاضر به دست آمد:

۱. بر اساس یافته‌های این پژوهش رویکرد شناختی نظریه آمیختگی مفهومی در تحلیل ورزش مجازی و مدیریت شناختی ورزش مجازی کارایی دارد و از مبانی این رویکرد نظری می‌توان در تحلیل و ارتقاء فعالیت‌های ورزش مجازی بهره برد.

۲. مصاحبه‌های صورت گرفته و تجربه عملی نویسنده مسئول مقاله شواهدی را به دست می‌دهد که رویکرد تلفیقی شبکه آمیختگی مفهومی در موارد و مصداق‌های مختلف فعالیت‌های ورزشی مجازی اساساً مورد توجه و تأیید مریبان است و از سوی آنها به کار گرفته می‌شود بدون اینکه آنها لزوماً از مبانی این رویکرد نظری و کارکرد تحلیلی آن لزوماً مطلع باشند.

۳. ورزش مجازی به جهت شبیه‌سازی و عدم حضور فیزیکی بیشتر توان ذهنی و شناختی ورزشکار را به کار می‌گیرد و بعد شناختی ورزش مجازی برجسته‌تر و از این رو می‌توان آن را در قالب رویکردی شناختی تحلیل کرد.

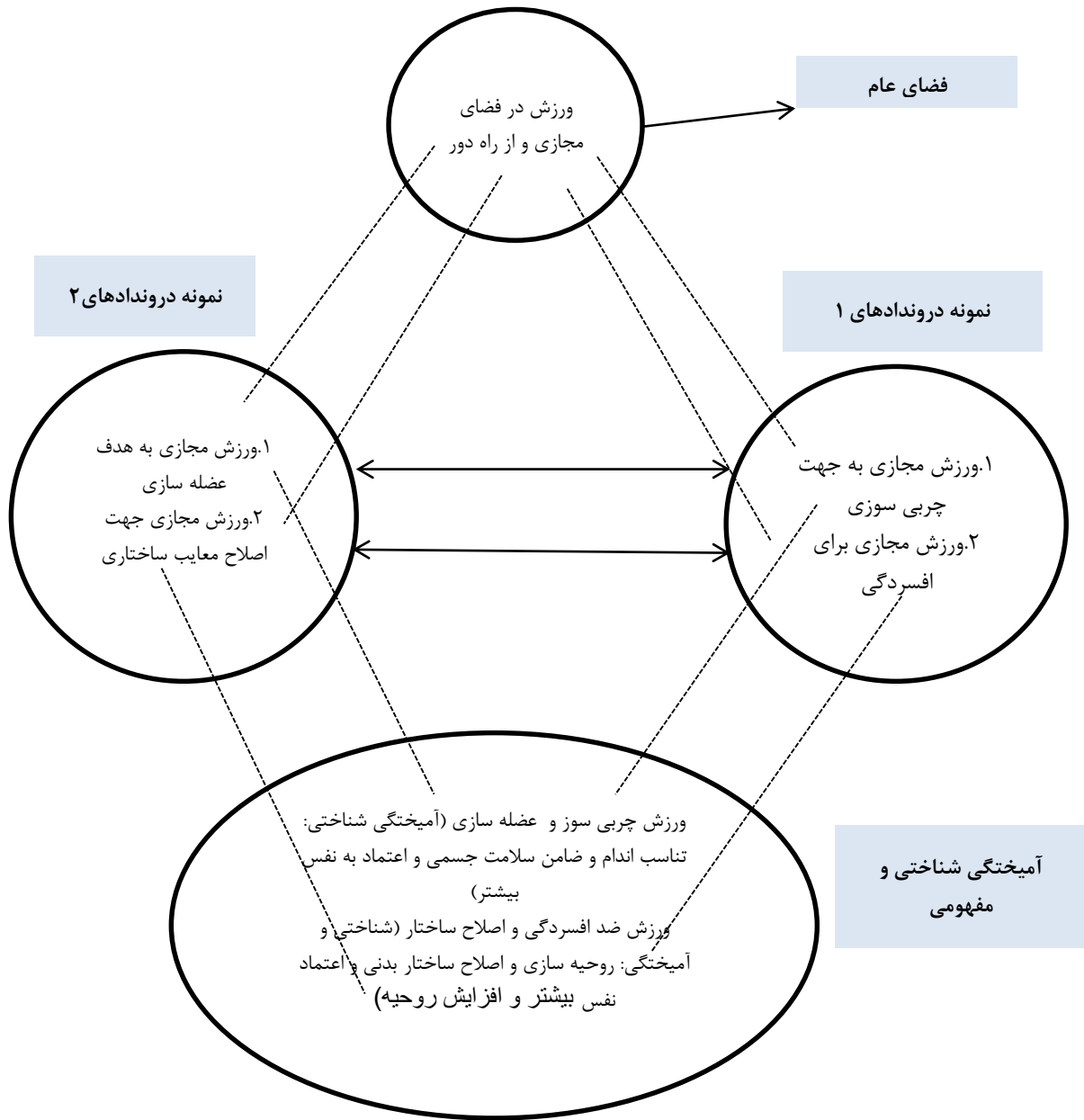
۴. پاسخ‌دهندگان به تمامی سوالات مربوط به روابط مبنایی نظریه آمیختگی مفهومی ۱. زمان ۲. مکان ۳. هویت ۴. بازنامی ۵. تغییر نقش - ارزش ۷. قیاس ۸. عدم قیاس ۹. کل - جز ۱۰. یکسانی ۱۱. هدفمندی ۱۲. علت و معلول پاسخ دادند.

۵. بر اساس یافته‌های این پژوهش روابط هر کدام از روابط مبنایی نظریه آمیختگی مفهومی اساساً کارکرد تلفیقی و برتری آن را در انجام فعالیت‌های ورزشی مجازی نشان می‌دهند.

۶. نظریه آمیختگی مفهومی شامل یک فضای عام و درون‌داد ۱ و ۲ و شبکه خروجی تلفیقی و آمیختگی است. با تلفیق دو درون‌داد که می‌تواند هر یک از روابط مبنایی موجود جدول ۱ باشد، برون‌داد منتج از این آمیختگی که شناختی و عملی است فراتر از جمع دو درون‌داد می‌باشد. و داده‌های این پژوهش نظریه "هم‌افزایی یا سینرژی" را مبنی بر اینکه زمانی که چند منبع یا چند ظرفیت در کنار هم قرار می‌گیرند، منبع جدید یا ظرفیت جدیدی را ایجاد می‌نمایند که فراتر از

موضوعات فوق نمونه مواردی هستند که در ارتباط با روابط مبنایی نظریه آمیختگی مفهومی و تعمیم آنها به پژوهش‌های بعدی قابل طرح و بررسی هستند.
در انتهای مقاله مدل نمونه تحلیل رابطه مبنایی قصدمندی در چارچوب نظریه آمیختگی مفهومی ارائه می‌شود.

صورت بروز استعداد نقش کمک‌مربی را هم کسب کند. علاوه بر این جلسات می‌توانند کلا مجازی یا کلا حضوری یا ترکیبی باشند. دیگر اینکه لباس مربی، موسیقی تمرین، رنگ و طراحی زمینه ثابت باشد و یا تغییر کنند. آیا تمرینات در جلسات تمرینی فقط فول بادی باشند یا به تفکیک عضلانی تمرین داده شود یا به تناسب هدف برخی جلسات فول بادی و برخی جلسات تفکیک شده باشند.



شکل ۳. مدل نمونه تحلیل رابطه مبنایی قصدمندی در چارچوب نظریه آمیختگی مفهومی
Figure 3. A sample analysis of the vital relations based on CIN

References

- Abanazir, C. (2019). Institutionalisation in E-Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117–131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>
- Asgari, Z. & Elahi, A. (2022). The Interaction of Electronic sports and Sports Marketing: Theoretical Concepts and Research Applications. *Sport Management and Development*. Accepted Manuscript. Available Online. Persian. <https://doi.org/10.22124/jsmd.2021.18939.2518>
- Benczes, R. (2006). *Creative Compounding in English*. Amsterdam: John Benjamin.
- Bertschy, M., Muhlbacher, H., & Desbordes, M. (2020). Esports extension of a football brand: Stakeholder co-creation in action? *European Sport Management Quarterly*, 20(1), 4768. <https://doi.org/10.1080/16184742.2019.1689281>
- Bonnar, D., Castine, B., Kakoschke, N., & Sharp, G. (2019). Sleep and performance in Eathletes: For the win! *Sleep Health*, 5(6), 647–650. <https://doi.org/10.1016/j.sleh.2019.06.007>
- Brickell, A. (2017). Addressing integrity and regulatory risks in esports: The responsibility of the whole ESports community. *Gaming Law Review*, 21(8), 603–609. <https://doi.org/10.1089/glr2.2017.21810>
- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., & Pusan, L. (2018). Intersections of fandom in the age of interactive media: ESports fandom as a predictor of traditional sport fandom. *Communication & Sport*, 6(4), 418–435. <https://doi.org/10.1177/2167479517727286>
- Coates, D. & Parshakov, P. & Paklina, S. (2020). Do managers matter: Evidence from E-Sports. *Contemporary Economic Policy*, 38(2), 304–312. <https://doi.org/10.1111/coep.12442>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Review of the literature. In H. Salmon, C. Neve, M. Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>
- Cushen, P., Rife, S., & Wann, D. (2019). The emergence of a new type of sport fan: Comparing the fandom, motivational profiles, and identification of electronic and traditional sport fans. *Journal of Sport Behavior*, 42(2), 127–141.
- Fanjul-Peyro, C., Gonzalez-Onate, C., & Pena-Hernandez, P.-J. (2019). eGamers' influence in brand advertising strategies. A comparative study between Spain and Korea. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 27(58), 105–113. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-10>
- Fauconnier G. & Turner, M. (2002). *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basic Books.
- Fleger, S., Sacha L. Schmidt (2022), Strategic management in eSports – a systematic review of the literature. *SPORT MANAGEMENT REVIEW 2022, VOL. 25, NO. 4, 631–655*. <https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1974222>
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Grant, R. M. (2016). *Contemporary strategy analysis: Text and cases edition* (9th ed.). John Wiley & Sons.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). Esports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hassani, R. & Nemati, N. & Bagherpour, T. (2023). Identifying and validating strategies affecting the development of e-sport clubs in Iran. *Communication Management in Sport Media*. Vol 11. Issue 1. Serial 41. Perian. <https://doi.org/10.30473/jsm.2022.62905.1599>
- Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view of sport. *Sport Management Review*, 21(1), 21–24. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>
- Hienerth, C., von Hippel, E., & Berg Jensen, M.

- (2014). User community vs. producer innovation development efficiency: A first empirical study. *Research Policy*, 43(1), 190–201.
<https://doi.org/10.1016/j.respol.2013.07.010>
- Holzmayr, F., & Schmidt, S. L. (2020). Dynamic managerial capabilities, firm resources, and related business diversification – Evidence from the English Premier League. *Journal of Business Research*, 117, 132–143.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.05.044>
- Huk, T. (2019). The social context of the benefits achieved in eSport. *The New Educational Review*, 55(1), 160–169.
<https://doi.org/10.15804/ner.2019.55.1.13>
- Ibrahim, F., & Lewis, L. (2020). Just a game? Adoption of franchising in Esports. *Franchise Law Journal*, 39(3), 371–386.
- 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>
- Karimi, M. & Majedi, N. & Safari, L. & Kalhor, H. (2023). Designing a virtual business development model in the field of sports services. *Strategic Studies on Youth and Sports*. Volume 21, Issue 58. 313-330. Persian.
<https://doi.org/10.22034/ssys.2022.1783.2267>
- Ke, X., & Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to eSports: Understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*.
<https://doi.org/10.1080/23750472.2020.1792801>
- Lakoff, G. (1987). *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*. University of Chicago Press. ISBN 0-226-46804-6.
- Langacker, R. (1987) *Foundations of Cognitive Grammar*, Volume I, Theoretical Prerequisites. Ronald W. Langacker. Stanford, California: Stanford University Press, 1987. ISBN 0-8047-1261-1.
- Langacker, R. (1991). *Foundations of Cognitive Grammar*, Volume II, Descriptive Application. Ronald W. Langacker. Stanford, California: Stanford University Press, 1991. ISBN 0-8047-1909-8.
- Martin-Niedecken, A. L., & Schattin, A. (2020). Let the body'n'brain games begin: Toward innovativetraining approaches in eSports athletes. *Frontiers in Psychology*, 11, 1–9.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00138>
- Matsui, A., Sapienza, A., & Ferrara, E. (2019). Does streaming Esports affect players' behavior and performance? *Games and Culture*, 15(1), 9–31.
<https://doi.org/10.1177/1555412019838095>
- Mousavi, S. T. & Dehghani, M. (2020). The significance and role of cyber space in development of country sport and suggesting patterns. *Jocrisar Journal*. Vol 2, No. 15. 34-44. Persian.
- Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G., & McLeod, C. M. (2020). Gaming gone viral: An analysis of the emerging Esports narrative economy. *Communication & Sport*, 216747952096103. Advance online publication.
<https://doi.org/10.1177/2167479520961036>
- Newzoo (2020, November 17). *2020 global Esports market report*.
<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-coronavirus-impact-on-the-esports-market-business-revenues>
- Parshakov, P., Coates, D., & Zavertiaeva, M. (2018). Is diversity good or bad?: Evidence from eSports teams analysis. *Applied Economics*, 50(47), 5064–5075.
<https://doi.org/10.1080/00036846.2018.1470315>
- Parshakov, P., & Zavertiaeva, M. (2018). Determinants of performance in eSports: A country-level analysis. *International Journal of Sport Finance*, 13(1), 34–51.
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13 (1), 319–352.
<https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108–123.
<https://doi.org/10.3390/su12198270>
- Pluss, M. A., Bennett, K. J. M., Novak, A. R.,

- Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019). Esports: The chess of the 21st century. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>
- Pourshahian, B., Najafian, A., & Roushan, B., & Sabzevari, M. (2021). The study of Persian compound adjectives on the basis of conceptual blending theory. *Zabanpazhuhi Journal*. Volume 13, Issue 40. Pages 167-197. Persian. <https://doi.org/10.22051/jlr.2020.24142.1644>
- Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., & Hulland, J. (2020). Fulfilling the basic psychological needs of esports fans: A self-determination theory approach. *Communication & Sport*, 216747952094387. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/2167479520943875>
- Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., & Lu, L. Z. (2019). It is in the game: Dimensions of eSports online spectator motivation and development of a scale. *European Sport Management Quarterly*, 20(4), 458-479. <https://doi.org/10.1080/16184742.2019.1630464>
- Qian, T. Y., Zhang, J., Wang, J. J., & Hulland, J. (2019). Beyond the game: Dimensions of Esports online spectator demand. *Communication & Sport*, 8(6), 825-851. <https://doi.org/10.1177/2167479519839436>
- Razavi, S. & Majedi, N. & Mohammadian, F. (2020). Analysis of the Effect of Virtual Communication Networks' Role on Attitude and Sport Participation of Tehran Citizens. *Strategic Studies on Youth and Sports*. Volume 19, Issue 47. Pages 223-246. Persian.
- Roshan, B. & Ardebili, L. (2016). *An Introduction to Cognitive Linguistics*. Elm publication. Tehran. Persian
- Rogers, R., Farquhar, L., & Mummert, J. (2020a). Audience response to endemic and non-endemic sponsors of esports events. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(3), 561-576. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-09-2019-0107>
- Rudolf, K., Bickmann, P., Frobose, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). Demographics and health behavior of video game and eSports players in Germany: The eSports study 2019. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6), 1870. <https://doi.org/10.3390/ijerph17061870>
- Sabzevari, M. (2018). Types of Polysemy in Standard Persian: A Cognitive Approach. *Language Related Research*. 2018; 9 (3) :251-271. Persian. URL: <http://lrr.modares.ac.ir/article-14-845-fa.html>
- Saroukhani, B. (2014). *Research Methods in Social Sciences* (Vol. 1). IHCS publication. Tehran. Persian
- Schmidt, S. L. (2020). *21st century sports. How technologies will change sports in the digital age*. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50801-2_654
- Scholz, T. M. (2019). *eSports is business. Management in the world of competitive gaming*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>
- Sefati, S., & Ghorbani, S. & R. Shirazi (2023). Explanation and prioritization of the factors affecting the sports diplomacy in cyberspace. *Communication Management in Sport Media*. Vol 23, Issue 4, No 40. Persian. <https://doi.org/10.30473/jsm.2022.61351.1577>.
- Trent, L. D., & Shafer, D. M. (2020). Extending disposition theory of sports spectatorship to eSports. *International Journal of Communication*, 14, 1049-1069. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/11851>
- Turtiainen, R., Friman, U., & Ruotsalainen, M. (2020). "Not only for a celebration of competitive overwatch but also for national pride": Sportificating the overwatch world cup 2016. *Games and Culture*, 15(4), 351-371. <https://doi.org/10.1177/1555412018795791>
- Yousefi, B. & Khazaei, A. & Ghobadi Yeganeh, A. (2014). Identify and ranking motivation factors in virtual soccer consumption (video games) among Iranian male adolescents. *Communication Management in Sport Media*. Volume 1, Issue 2, No. 2. Persian.