

ورزش‌های موتوری و بازی‌های المپیک؛ تحلیل کیفی حضور رشته ورزشی الکترونیک شبیه‌ساز فرمول ۱

مه‌دی شریعتی فیض‌آبادی*۱ - مازیار ناظمی^۲

۱. عضو هیات علمی، گروه علوم انسانی، دانشگاه فنی و حرفه‌ای استان تهران، ایران ۲. عضو هیات علمی، گروه علوم انسانی، دانشگاه جامع علمی و کاربردی استان تهران، ایران
(تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۳/۱۴، تاریخ تصویب: ۱۴۰۳/۰۴/۰۳)

چکیده

توماس باخ رییس کنونی کمیته بین‌المللی المپیک از ورزش‌های الکترونیک به عنوان ابزاری موثر در ترویج و پیشبرد اهداف المپیزم یاد کرد و ورزش‌های الکترونیک برای دومین بار در برنامه بازی‌های المپیک ۲۰۲۶ جوانان داکار (سنگال) قرار دارد. هدف از پژوهش حاضر در وهله اول بررسی ورزش‌های موتوری و در ادامه مطالعه جایگاه ورزش الکترونیک فرمول ۱ (سیم فرمول ۱) (شبیه‌ساز فرمول ۱) به عنوان رشته ورزشی نوظهور در بازی‌های المپیک بود. پژوهش حاضر به لحاظ هدف کیفی از نوع تحلیل محتوا که با مطالعه ۳۶ اثر مطالعاتی از وبسایت‌های لاتین و فارسی در این حوزه بود؛ یافته‌های پژوهش نشان داد شبیه‌سازهای بازی تأثیری مستقیم بر شبیه‌سازهای مسابقه داشته که این بخش قسمت کلیدی اکوسیستم بازاریابی سیم فرمول ۱ است؛ ده شرکت برتر مرسدس، آلفا، هاش، آستون مارتین، ویلبامز، مک لارن، ردبول، فراری، کیک اف اون و آلفاتوری در این مسابقات تیم‌داری می‌کنند. یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد با توجه به حضور روزافزون کودکان، نوجوانان و جوانان به سوی این رشته ورزشی و گردش مالی ۱/۱ میلیارد دلاری کنسول شبیه‌ساز فرمول ۱ در عرصه جهانی نیاز است تا ضمن تقویت فدراسیون موتورسواری و اتومبیلرانی در ایران و انجمن ورزش‌های الکترونیک در کشور از تجربیات جهانی سایر کشورها برای تدوین لیگی مدون و منظم برای کشف استعدادهای این رشته پرتعداد اقدام نمود.

واژه‌های کلیدی

فدراسیون جهانی اتومبیلرانی، رویدادهای ورزشی، بازی‌های ویدیویی، شبیه‌ساز فرمول ۱.

مقدمه

در تاریخ ۱۲۵ ساله ورزش‌های موتوری جهان آلمان‌ها را مخترع ماشین، فرانسوی‌ها را پیشرو ورزش‌های موتوری و ایتالیایی‌ها را ادامه دهنده راه ورزش موتوری در اروپا می‌نامند (۱). هزاران کیلومتر آن طرف‌تر و در آمریکای شمالی هنری فورد به عنوان مدیرعامل کمپانی کنونی فورد، از اواسط دهه ۱۸۹۰ میلادی مستقیماً به ورزش‌های موتوری وارد شد. در سال ۱۹۱۳ فورد جشن حضور خود را در مسابقات ورزش‌های موتوری ایالات متحده به تنهایی گرفت و از آغاز فروش ماشین‌های مدل تی خود به عنوان نسل مختص مسابقات رونمایی کرد؛ مسابقات تا سال ۱۹۴۵ ادامه که در نهایت پس از بازنشستگی جای خود را به پسر بزرگتر خود فورد دوم داد (۲). اگرچه ساخت خودروهای تی شکل هنری فورد در ۱۹۱۴ نقطه آغازی بر شروع حرفه‌ای ورزش‌های موتوری در امریکا بود، کوادری سایکل^۱ یا چهار چرخ اولین خودرو کمپانی فورد بود که طراحی آن ۴ سال به طول کشید در سال ۱۸۹۶ به اتمام رسید؛ ماشین فاقد ترمز و گیربکس، فرمانی داشت با کاپوتی که در آن موتوری قرار می‌گرفت؛ سرعت آن ۲۰ مایل در ساعت (۳۲ کیلومتر در ساعت) بود. آغاز قرن بیستم همراه بود با رشد چشمگیر اتومبیلرانی در ایالات متحده، مسابقات نیوپورت جزیره رود آرا که مسیری ۵ مایلی یا ۸ کیلومتری را با حداکثر سرعت ۳۳ مایل در ساعت (۵۲ کیلومتر در ساعت) طی و قهرمان شود (۳).

انجمن مورخان خودرو به عنوان یکی از نهادهای اولیه که به بررسی مطالعات پیرامون ورزش‌های موتوری می‌پردازد در ۱۹۶۹ در ایالات متحده تاسیس شد (۴). دیوید حسن آیکی از اساتید دانشگاه بریتانیا در سال ۲۰۱۱ فصلی در نشریه بین‌المللی تاریخ ورزش پیرامون ورزش‌های موتوری چاپ کرد و در آن به این نکته اشاره کرد که تاکنون اثری علمی درباره پیدایش، تکامل و اهمیت فرهنگی موتور اسپرت وجود نداشته است. پس از آن مجله بین‌المللی مدیریت ورزش موتورسواری در سال ۲۰۱۱ و نشریه فرهنگ و تاریخ موتور اسپرت در سال ۲۰۱۹ راه‌اندازی گردید (۵). موتور اسپرت در یک قرن اخیر تولید ناخالص داخلی ۱۶۰ میلیارد یورو و ۱/۵ میلیون فرصت شغلی ایجاد کرده است (۶).

اولین مسابقات فرمول یک در سال ۱۹۵۰ و با مشارکت کشورهای اروپایی (شش رویداد) و ایالات متحده (یک رویداد) برگزار گردید. بیش از نیم قرن بعد در سال ۲۰۰۴، بحرین به عنوان اولین کشور شورای همکاری خلیج فارس توانست اولین جایزه بزرگ را در جهان عرب و به طور خاص منطقه خلیج فارس برگزار نماید (۷). انتخاب محمد بن سلایم در سال ۲۰۲۱ به عنوان اولین رئیس غیر اروپایی فدراسیون جهانی اتومبیلرانی از دبی موجبات رشد روزافزون میزبانی‌ها و رویدادهای ورزشی موتور اسپرت به ویژه فرمول یک در منطقه یاسمارینای امارات، بحرین، قطر و عربستان گردید؛ در واقع فرمول ۱ در خلیج فارس به منبعی برای سرمایه‌گذاری و نفوذ سیاسی کشورهای منطقه تبدیل شده است. از یک سو تلاش کشورهای نفت و گاز محور برای تنوع بخشی به فعالیت‌های خود از طریق موتور اسپرت و از سوی دیگر استفاده از این ورزش برای تقویت قدرت نرم سبب شده است که انگیزه برگزاری رویدادهای موتور اسپرت در مناطق نفت‌خیز جهان از جمله خاورمیانه دوچندان گردد (۶).

ابر تغییرات جهان حوزه خلیج فارس را مجبور کرده است تا در متغیر جهانی شدن، محیط زیست‌گرایی و دیجیتالی شدن در برگزاری ابر رویدادها ابزاری را برای خلق ارزش ایجاد کرده است. با توجه به قرارداد همکاری ۵ ساله فرمول یک برای میزبانی این مسابقات، به نظر پیوند و همگرایی برگزاری مستمر این مسابقات با کشورهای عرب زبان حوزه خلیج فارس اجتناب ناپذیر

¹ Quadricycle

² Rhode, Newport

³ David Hassan

می‌باشد (۶)، اگرچه چالش‌هایی را نیز به همراه دارد؛ با توجه به دشواری‌ها و چالش‌های پیش روی ورزش‌های موتوری از جمله هزینه بالای مشارکت در این ابر رویداد ورزشی (رقمی بالغ بر ۵۰۰ هزار دلار سرمایه‌گذاری کند تا فقط مجوز حضور در یک دوره از مسابقات را داشته باشد) و کاهش چشمگیر (طی سال‌های ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۰ علاقمندان به ورزش‌های موتوری ۷/۶ درصد معادل ۳ میلیون نفر کاهش پیدا کردند) علاقه‌مندان به این رشته ورزشی به ویژه در نسل زد (متولدین ۱۹۹۷ میلادی به بعد)، مجموعه سری ورزش‌های الکترونیک جایگزینی برای مسابقات رالی جهان^۱ و در واقع به موازات تقویم دنیای واقعی تلاش کرده است تا با جوایز واقعی و پخش زنده آینده موتور اسپرت را ترسیم نماید (۸).

از جمله راهکارهای برون رفت از این موضوع توسط فدراسیون جهانی اتومبیلرانی (فیآ) برگزاری مسابقات با هدف تامین نیاز گروه‌های جوان در قالب رشته‌های روبریس^۲ و ورزش فرمول ۱ الکترونیک است. در روبریس مسابقات به جای انسان توسط هوش مصنوعی کنترل که اولین سری مسابقات اتومبیلرانی خودمختار در جهان نام گرفته است (۹). ترکیب بازی‌های ویدیویی و ورزش‌های الکترونیک مفهوم جدیدی نیست؛ دهه ۱۹۷۰ میلادی را می‌توان شروعی برای رشد بازی‌های ویدیویی در نظر گرفت جایی که برای اولین بار در دانشگاه استنفورد ۲۴ بازیکن در قالب بازی جنگ ستارگان با یکدیگر به رقابت پرداختند (۱۰). بعد از آن سایر شرکت‌های مرتبط، بازی‌های رایانه‌ای از قبیل نینتندو شیز رویدادهای مسابقه‌ای مختلفی را برگزار کردند (۱۱). اگرچه تا بیش از دهه ۱۹۶۰ میلادی بازی‌های ویدیویی با کامپیوترهای بزرگ و گران قیمت انجام می‌شد اما دهه ۱۹۸۰ با ظهور بازی‌های جنگ ستارگان سبب شد تا بازی‌های ویدیویی در بین عامه مردم رواج بیشتری یابد؛ در ادامه ظهور دستگاهی به نام آتاری^۳ باعث شد تا بسیاری بر این باور برسند که ورزش‌های الکترونیک وسیله منطقی است که نوجوانان و کودکان را ساعت‌ها کنار یکدیگر بدون نیاز به حضور والدین می‌نشانند (۱۰)؛ دو دلیل (۱) صرف کردن اوقات فراغت افراد پای کنسول بازی‌ها و (۲) امکان حضور چند نفره در بازی‌های الکترونیک سبب شد تا این رشته روز به روز گسترده‌تر شود (۱۰).

مسابقات ورزش الکترونیک فرمول ۱ پس از نتفلیکس، گوگل و اپل چهارمین منبع استریم بر خط در جهان به حساب می‌آید (۱۲). مجموعه سری ورزش‌های الکترونیک فرمول ۱ فدراسیون جهانی اتومبیلرانی ۲۰۱۷ در مسیر جدیدی در مقایسه با سایر رشته‌های ورزشی موتوری راه‌اندازی شده است. در سال ۲۰۱۸ تیم‌های مختلف جهان اولین دور این مسابقات اولین لیگ ورزش‌های الکترونیک در فرمول ۱ راه‌اندازی کردند؛ در اولین دور از مسابقات ۶۰ هزار نفر از ۱۲۳ کشور جهان برای قرار گرفتن در خط نهایی با یکدیگر رقابت کردند. در مرحله اول این مسابقات در آوریل ۲۰۱۸ ۶۶ هزار ورزشکار ورزش الکترونیک در تلاش بودند تا خود را برای حضور در تیم‌های بزرگ حاضر از قبیل آلفارومئو، ردبول، ای.ام.جی، مرسدس، فورد، ایندیا هارس و رنو نشان دهند و در نهایت جایزه ۲۰۰ هزار دلاری مسابقات را ببرند؛ در پایان اولین دور این مسابقات، ۵/۵ میلیون نفر به صورت زنده این مسابقات را تماشا کردند (۱۳).

از یک سو راه‌اندازی اولین سری مجموعه ورزش‌های مجازی المپیک در سال ۲۰۲۱ و حضور ورزش‌های موتوری در قالب کنسول پلی استیشن در این مسابقات سبب شد تا بار دیگر بحث حضور ورزش‌های موتوری در بازی‌های المپیک پررنگ گردد؛

¹ Z Generation

² World Rally Championship (WRC)

³ Federation International Automobile (FIA)

⁴ Roborace

⁵ Nintendo

⁶ Atari

تا سال ۲۰۲۲ حدود ۶ میلیارد نفر در سراسر جهان همزمان زمان و مکان از تلفن‌های هوشمند استفاده می‌کنند این رقم تا سال ۲۰۲۷ به عدد ۷٫۶ میلیارد نفر خواهد رسید، که به موازات رشد رسانه‌های اجتماعی از قبیل یوتیوب، تیک تاک، توییتر، اینستاگرام و فیسبوک را نیز به همراه خواهد داشت (۱۴). از سوی دیگر، کاهش ۳٫۶ درصدی تعداد ورزشکاران جهانی موتور اسپرت در ۴ سال گذشته در کنار سیل علاقه‌مندان به این رشته ورزشی که این مسابقات را از دریچه تلویزیون و پیست‌ها به نظاره می‌نشینند سبب شده است تا فدراسیون جهانی اتومبیلرانی تلاش نماید تا با راه‌اندازی مسابقات سیم فرمول (هزینه ناچیز ۱۰۰۰ دلاری برای هر کنسول در مقایسه با خرید اتومبیل) ضمن جذب مخاطبان، از ریزش روز افزون ورزشکاران این رشته جلوگیری نماید. در واقع مسابقات سیم فرمول ۱ فرصتی برای پایداری رشته اتومبیل در بین نوجوانان و جوانان علاقمند است. مجموعه سری مجازی المپیک تجربه دیجیتال جدید و منحصر به فرد بازی‌های المپیک است که هدف آن افزایش تعامل مستقیم با مخاطبان جدید در زمینه ورزش مجازی است. در این میان با توجه به گردش مالی بیش از ۳۵۰ میلیون دلاری ورزش‌های الکترونیک در ایران و مخاطب ۳۵ میلیونی این رشته در حال حاضر، لزوم انجام پژوهشی برای باز تعریف ورزش‌های الکترونیک در موتوراسپورت به عنوان رشته‌ای ورزشی بیش از پیش ضروری است؛ مضافاً قرار گرفتن این رشته در فهرست ورزشکاران اعزامی ایران به رویدادهای بزرگ ورزشی اعم از بازی‌های آسیایی، بازی‌های داخل سالن آسیا و در نهایت بازی‌های المپیک تابستانی می‌تواند فرصتی کم نظیر برای توسعه ورزش قهرمانی به ویژه در رشته موتوراسپورت به عنوان رشته‌ای پرهزینه و غیر المپیکی در ایران باشد. لذا هدف از پژوهش حاضر پاسخ به چرایی حضور سیم فرمول ۱ در بازی‌های المپیک جوانان و در ادامه المپیک تابستانی است؟

روش‌شناسی پژوهش

یکی از روش‌های پرکاربرد تحقیق، تحلیل محتوا می‌باشد. این روش به این علت به دیگر روش‌ها برتری دارد که در آن نیاز به تحقیق و جمع‌آوری اطلاعات نیست، بلکه اطلاعات وجود دارد و باید تحلیل و نتیجه‌گیری شود. تحقیق حاضر نیز از همین روش استفاده شده است. پژوهش حاضر از نوع تحقیقات کاربردی و کیفی می‌باشد. تحلیل محتوا برای کمی کردن و سنجش پذیری از طریق نمادهای که مشخص است و از این روش غالباً در تحلیل متون و منابع چاپی و غیرچاپی استفاده می‌شود، با این روش می‌توان مقالات و یا متون را تحلیل و طبقه بندی کرد (۱۵). به این منظور مقاله‌های پایگاه داده لاتین و فارسی در سال‌های (۱۳۹۰-۱۴۰۳) (۲۰۲۴-۲۰۱۰) با موضوع ورزش الکترونیک و فرمول ۱ استخراج گردید. جستجوی الکترونیکی با استفاده از پایگاه‌های فارسی زبان نورمگز، مگیران، سید^۱ و لاتین ساینس دایرکت، گوگل اسکالر و ابسکو^۲ با استفاده از واژه‌هایی مانند "ورزش الکترونیک و رویداد ورزشی"، "ورزش الکترونیک و بازی آسیایی"، "سیم فرمول ۱ و المپیک"، "سیم فرمول ۱ و رویداد ورزشی" و "ورزش الکترونیک و المپیک" جستجو و کلیه مقالات مرتبط وارد مطالعه شدند. لذا پژوهش حاضر تلاش کرده است تا ضمن بررسی مبانی نظری، به بررسی تمامی پژوهشی فارسی و لاتین مرتبط با ورزش‌های الکترونیک و رویدادهای ورزشی در ایران بپردازد.

یافته‌ها

¹ Noormags, MagIran, SID

² Science Direct, Google Scholar & EBSCO

اگرچه رشته‌های ورزشی موتوری (موتوراسپورت) به رغم قدمتی بالغ بر ۱۲۵ سال هنوز در بازی‌های المپیک قرار نگرفته است اما مطالعات گوناگونی در سال‌های اخیر به لزوم توجه به این رشته ورزشی پرتعداد به عنوان رشته‌ای مستعد برای حضور در بازی‌های المپیک پرداخته است؛ مهمترین پژوهش‌ها در این حوزه به ویژه در ورزش الکترونیک فرمول ۱ در زیر آمده است:

جدول ۱. پژوهش‌های مرتبط با ورزش الکترونیک و المپیک

ردیف	پژوهشگر	سال	نتایج
۱	بیلینگز و هو	۲۰۱۹	(طراح بازی‌های ویدیویی) در فصلی از کتاب رشته‌های ورزش الکترونیک از دید میاموتو جذب مردم با خلق تجارب نوین یاد آورده است: هدف از خلق ورزش‌های الکترونیک را کرده است؛ طی دهه‌ها ورزش‌های الکترونیک با ابداعات و نوآوری‌های روزافزون سبب شده تا مجموعه‌ای از ورزش‌های الکترونیک را به جهان عرضه کند که ببیننده میلیونی در تویچ دارد (۱۶).
۲	میا	۲۰۲۰	ورزش‌های الکترونیک در بازی المپیک و پارالمپیک را در فصلی از کتاب بازی‌های المپیک و پارالمپیک بررسی و معتقد است حامیان مالی ورزش‌های الکترونیک کاملاً در حال رشد و حرکتند که موجبات افزایش انرژی و هم‌افزایی ورزش‌های الکترونیک در رویدادهای بزرگ ورزشی شده است (۱۷).
۳	پری و گیس بریج	۲۰۲۳	در مقاله‌ای با عنوان ورزش الکترونیک؛ معتقدند ورزش‌های و سری مجازی المپیک کمیته بین‌المللی المپیک تلاش می‌کند تا فدراسیون‌های جهانی را به حمایت از رشته‌های ورزشی مجازی تشویق کند. این پژوهش به تحلیل دو نوع رشته‌های ورزشی فیزیکی و ورزش‌های غیر فیزیکی یا مجازی پرداخته است (۱۸).
۳	پک و هدلوند	۲۰۲۰	به تحلیلی در رابطه با شمولیت ورزش‌های الکترونیک در بازی‌های المپیک پرداخته است؛ حضور نوآوری‌ها ذینفعان، دستگاه‌های حاکمیتی، بازیکنان و حامیان مالی نوین سبب شده تا این رشته برای حضور در بازی المپیک نیازمند دستورالعمل نوین باشد (۱۹).
۴	موریس	۲۰۲۳	در مقاله‌ای با طرح سوال چرا ورزش‌های الکترونیک بایستی جایگاهی در المپیک داشته باشد؟ معتقد است اگرچه ورزش‌های الکترونیک در سال‌های اخیر به مقبولیت اجتماعی دست یافته است اما هنوز تا احتساب آن به عنوان رشته ورزشی فرسنگ‌ها فاصله دارد. از دید این پژوهشگر ورزش‌های الکترونیک بایستی به دنبال دو مؤلفه ثبات و تحقق اهداف بلند مدت در برنامه بازی‌های المپیک باشد (۲۰).
۵	هیلبرد، ون دِلن و پستما	۲۰۲۲	در سال ۲۰۲۱ کمیته بین‌المللی المپیک راه‌اندازی اولین سری مجازی المپیک شامل بیسبال، دوچرخه سواری، قایقرانی و ورزش‌های موتوری را معرفی کرد؛ عدم فعالیت بدنی و اعتیاد به بازی دو عامل اساسی در نظر نگرفتن این رشته به عنوان رشته ورزشی واقعی در حوزه المپیک است (۲۱).
۶	ریبیرو و همکاران	۲۰۲۳	رفتار حامی از ورزشکارهای الکترونیک برای بازی‌های المپیک را بررسی و سوالی مبنی بر اینکه با توجه به پیشرفت ورزش‌های الکترونیک می‌توان به دلیل ماهیت منشور المپیک آن را به عنوان رشته در آینده بازی المپیک به حساب آورد؟ مطرح کرد؛ ایشان با مطالعه ۶۷۱ نفر بازیکن ورزش الکترونیک از سه کشور پرتغال، برزیل و ژاپن به این نتیجه رسیدند که تجارب

¹ Billings & Hou

² Myamoto

³ Twitch

⁴ Miah

⁵ Parry & Gies breecht

⁶ Hedlund & Pack

⁷ Morris

⁸ Hilvoorde, Vandelen & Postma

⁹ Ribeiro & et al

ردیف	پژوهشگر	سال	نتایج
			عاطفی ورزشکاران شرکت کننده در بازی‌های الکترونیک بر ارزش المپیک اثرگذار است (۲۲).
۷	آبانظیر	۲۰۲۲	در فصلی از کتاب موضوعات اجتماعی در ورزش‌های الکترونیک به جنبش المپیک و حکمرانی ورزش‌های الکترونیک پرداخته؛ از دید وی ورزش‌های الکترونیک می‌تواند به عنوان رشته مدال آور در بازی‌های المپیک مطرح باشد. افزایش محبوبیت ورزش‌های الکترونیک باعث شده که جنبش المپیک ورزش‌های الکترونیک را به عنوان گویه احتمالی برای برنامه المپیک در نظر بگیرد (۲۳).
۸	تات	۲۰۲۰	در مقاله با عنوان ورزش‌های الکترونیک و بازی‌های المپیک به ششمین نشست کمیته بین المللی المپیک در سال ۲۰۱۷ اشاره که در انتهای نشست مقرر شد ورزش‌های الکترونیک به عنوان رویدادی در بازی‌های المپیک جوانان قرار گیرد (۲۴).
۹	جانسون و تیبورگ	۲۰۱۰	در مقاله‌ای به تاثیر ورزش‌های الکترونیک بر آینده ورزش پرداخته است و دوگانه کامپیوتر- ورزش سبب شده کامپیوتر متعلق به فضای مجازی و ورزش به فضای واقعی مرتبط باشد (۲۵).
۱۰	یو کونگ	۲۰۱۹	به تحلیل احتمالی المپیک شدن ورزش‌های الکترونیک می‌پردازد؛ از دید وی حضور ورزش‌های الکترونیک در بازی آسیایی ۲۰۱۸ جاکارتا روزه‌ای برای حضور ورزش‌های الکترونیک برای بازی‌های المپیک باز کرد. اگرچه این مسابقات در بازی‌های آسیایی ۲۰۲۲ هانگژو و ۲۰۲۴ پاریس در فهرست اصلی مسابقات قرار نگرفت (۲۶).
۱۱	آنتالیا		در فصلی از کتاب حقوق اخلاق در صنعت ورزش به بررسی ورزش‌های الکترونیک در بازی‌های المپیک پرداخته است و معتقد است فضا و فرایندهای شکل‌گیری ورزش‌های الکترونیک از ورزش‌های فیزیکی متفاوت و حضور فیزیکی ورزشکاران در رویدادهای مرتبط با بازی المپیک به عنوان یکی از اصول منشور آن سبب شده تا ورزش‌های الکترونیک نتواند تاکنون جایگاهی در میان بازی‌های المپیک داشته باشد (۲۷).
۱۲	گیز و پستما	۲۰۱۹	به بررسی ارزش حضور این مسابقات در بازی‌های المپیک پرداخت. پژوهشگران اگرچه برخی از رشته‌های الکترونیک برای حضور در بازی‌های المپیک جالب به نظر نمی‌رسند پرطرفدار می‌تواند جوانان و نوجوانان را با المپیک محشور نماید (۲۸).
۱۳	ناش و چادویک	۲۰۲۳	میزان علاقه مندی جوانان آلمانی به سه رشته فرمول یک، فرمول یک الکترونیک و سیم ریسینگ (شبه‌سازی ورزش‌های موتوری با استفاده از بازی‌های ویدیویی) را بررسی که به ترتیب به لحاظ جذابیت فرمول یک، فرمول یک الکترونیک و سیم ریسینگ در رتبه‌های اول تا سوم قرار گرفتند؛ مضافاً این تحقیق نشان داد موتوراسپورت برای مردان در مقایسه با زنان جذاب تر بود (۲۹).
۱۴	لیورنز	۲۰۱۷	بازی ورزش‌های الکترونیک را می‌توان یک ورزش در نظر گرفت و دلایلی را در این زمینه بررسی می‌کند. اول از همه، این مقاله توضیح داد که تمرین ورزش‌های الکترونیک شامل چه چیزی است و آیا دلایلی برای بررسی این ادعا وجود دارد که می‌تواند یک تمرین واقعی ورزشی باشد. ثانیاً، به ویژگی‌های متمایزی که بازی ورزش‌های الکترونیک به عنوان یک ورزش ممکن است داشته باشد، می‌پردازد. ثالثاً، می‌خواهد نمونه‌ای از موفقیت ورزش‌های الکترونیک در سراسر جهان را بررسی (مطالعه موردی لیگ اسطوره‌ها) کند (۳۰).

¹ Abanazir

² Todt

³ Jonasson & Thiborg

⁴ Wu

⁵ Ntelia

⁶ Dees & Postma

⁷ Naaesh & Chadwick

⁸ Russel Liorens

ردیف	پژوهشگر	سال	نتایج
۱۵	لجنی و همکاران	2016	این مقاله تاریخچه مختصری از ورزش‌های الکترونیکی، تعریف توسعه یافته بیشتر ورزش‌های الکترونیکی و مقایسه‌ای از ورزش‌های الکترونیکی با تعاریف سنتی فلسفی و جامعه‌شناختی ورزش را ارائه می‌دهد. هدف این مقاله برانگیختن تفکر در مورد تعاریف پذیرفته شده آکادمیک از ورزش و بحث در مورد اینکه آیا ورزش الکترونیکی باید یک ورزش در نظر گرفته شود، است. توجه به مولفه‌های زیر سبب می‌شود تا ورزش‌های الکترونیک را بازی به حساب آورد: بازی، سازماندهی، رقابت، مهارت، جسمانی، پیروی گسترده و نهادسازی (۳۱).
۱۶	پُری و گیسبرچ	2024	منظور کمیته بین‌المللی المپیک از «ورزش مجازی فیزیکی» و «ورزش مجازی غیر فیزیکی» را مورد بازنگری قرار داده و پیشنهاد می‌کند که همانطور که اصطلاح «ورزش‌های الکترونیکی» باید کنار گذاشته می‌شد، اصطلاح «ورزش‌های مجازی» نیز باید کنار گذاشته شود. یا حداقل استفاده از آن بازتعریف گردد (۳۲).
۱۷	آناستازو	2023	هدف کلی این تحقیق درک امکان درج ورزش‌های الکترونیکی در بازی‌های المپیک بود، بنابراین، نکات مثبت و منفی در مورد این موضوع با یک مقاله روزنامه‌نگاری معاصر مورد بحث قرار گرفت. این مطالعه دارای اهداف خاصی بود: (۱) زمینه‌سازی ورزش‌های ورزشی. (بررسی عملکرد و روابط آن با (iii) مفاهیم موجود، میزان محبوبیت و مشروعیت روش. (ii) جوانان و صنعت. از دید پژوهشگران ورزش‌های الکترونیکی هنوز هم عواملی برای حضور ورزش‌های الکترونیک به بازی‌های المپیک مقاومت دارند؛ در نتیجه نیاز به بلوغ بیشتری در روابط بین ورزش‌های الکترونیکی و کمیته بین‌المللی المپیک وجود دارد (۳۳).
۱۸	فانک	2018	همانطور که ورزش الکترونیکی به تکامل خود ادامه می‌دهد، تمرین‌کنندگان با چالش‌های مدیریتی مشابه با ورزش سنتی، به‌ویژه در حوزه‌های حکمرانی و تنوع مواجه می‌شوند. دانشگاهیان مدیریت ورزش باید پتانسیل ورزش الکترونیکی را بپذیرند تا این تحول را بررسی کنند و از طریق آموزش و تحقیق به صنعت راهنمایی کنند (۳۴).
۱۹	ثویس	2024	بازار مدرن ورزش الکترونیکی شامل سه بخش مشترک با بازار ورزش سنتی است که قادر به حمایت از گیم‌های تفریحی، رویدادهای ورزشی تماشاگران، و یک بازار بزرگ لوازم جانبی است. این گزارش مقایسه‌ای بین سیستم ورزش دیجیتال و سنتی را ترسیم می‌کند و در عین حال توسعه کلی بازی‌های ویدیویی را به یک پلت فرم مناسب برای رقابت خلاصه می‌کند (۳۵).
۲۰	عُوندال	2019	به بررسی توسعه و گسترش ورزش‌های الکترونیکی در نروژ از سال ۲۰۱۶ تا ۲۰۱۹ بود. این کار از طریق تحلیل محتوای کیفی ۱۰۲ متن رسانه‌ای انجام شده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که ورزش‌های الکترونیکی به تدریج در مدل ورزشی نروژی توسط باشگاه‌های ورزشی محلی ادغام می‌شوند. مطالب آنها همچنین نشان دهنده روندی در حال تغییر به سمت پذیرش ورزش‌های الکترونیکی به عنوان ورزش «واقعی» است. این امر به ویژه از طریق معرفی ورزش‌های الکترونیکی در سیستم مدرسه و ای.سری - یک لیگ حرفه‌ای ملی فیفا که توسط فدراسیون فوتبال نروژ (ان.اف.اف) سازماندهی شده است، مشهود است (۳۶).

¹ Seth Jenny etal

² Parry Gisbretch

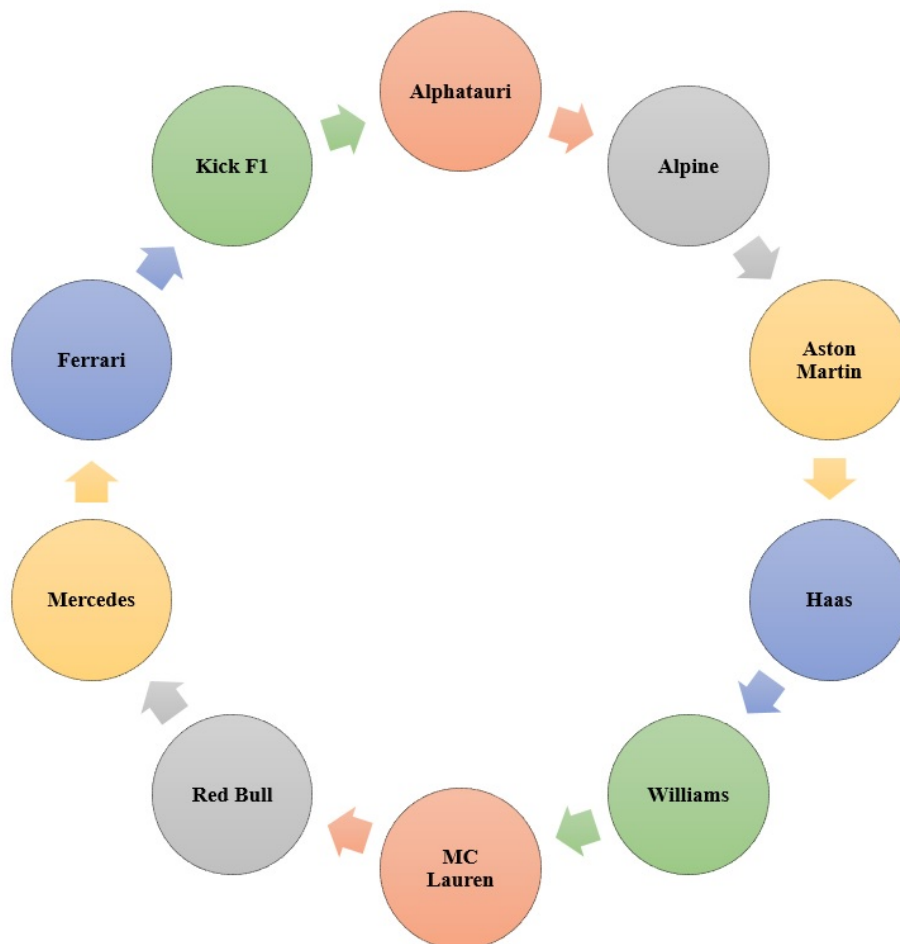
³ Bruno Santana Anastasio

^۴Daniel Funk

^۵Snavely, Tyler Louis

^۶Anne Tjønndal

این مسابقات از سال ۲۰۱۷ (بدو تاسیس) تا ۲۰۲۲ در قالب مجموعه ورزش هالی الکترونیک فرمول ۱ برگزار می گردید؛ در فصل اخیر این مسابقات (۲۰۲۳-۴) عنوان این مسابقات به قهرمانی جهان مسابقات سیم فرمول ۱ (به اختصار سیم فرمول ۱) تغییر یافت؛ شرکت‌های خودروسازی و تجاری مختلف در این مسابقات تیمداری می‌کنند که در شکل زیر آمده است:



شکل ۱. تیم‌های حاضر در قهرمانی جهان مسابقات ورزش الکترونیک فرمول ۱ (منبع: وبسایت رسمی سیم فرمول ۱)

Fig 1. Teams in international championship of SIM Formula 1

بحث و نتیجه گیری

بازی‌های المپیک نوین از بدو شروع در ۱۸۹۶ رویدادی بی نظیر برای رویارویی و تقابل ورزشکاران در عین حفظ سلامت و توسعه سعادت بشری بود. اگرچه منشور المپیک به عنوان مهم‌ترین سند ورزشی جهان صراحتاً شرط به رسمیت شناختن رشته‌های حاضر در این مسابقات را تقابل انسان در برابر انسان بیان کرده است، ورزش‌های جذاب نوظهور از قبیل ورزش‌های الکترونیک و ورزش‌های موتور سبب شده تا میلیاردها نفر از مردم جهان از ورزش فرمول یک الکترونیک استقبال نمایند؛ توماس باخ رییس آی.اوس.سی نیز در سال ۲۰۲۱ ورزش نوظهور الکترونیک را برای جذب مخاطبان جوان و نوجوان به منشور المپیک ضروری دانست که این موضوع امیدواری حضور این مسابقات در فهرست نهایی بازی‌های المپیک را دوچندان کرده است.

از سوی دیگر با توجه به هزینه‌های سرسام‌آور نگهداری و ترمیم اتومبیل‌های شرکت کننده در مسابقات اتومبیلرانی داخلی و خارجی و کاهش ۳/۶ درصدی علاقه‌مندی به این رشته ورزشی تا پیش از المپیک ۲۰۲۰ سبب شد تا حضور رشته ای جذاب با

کارکردهای مشابه مسابقات اتومبیلرانی جهانی و در راس آنها مسابقات فرمول یک بتواند بسیاری را به آن جذب کنند که در این میان ورزش فرمول ۱ الکترونیک راهبردی موثر برای در دسترس بودن فعالیت اتومبیلرانی برای علاقمندان و مخاطبان این رشته ورزشی است.

برخلاف سایر ورزش‌ها، تقلید (قانونی) مسابقات موتورسواری برای طرفداران دشوار است. در حالی که هواداران فوتبال می‌توانند یک جفت کتانی بپوشند و به تویی در اطراف زمین ضربه بزنند، طرفداران مسابقه گزینه‌های بسیار کمی برای انجام همین کار دارند. بنابراین بازی‌های الکترونیک و بطور خاص سیم فرمول ۱ راهی برای قرار دادن طرفداران در صندلی راننده و افزایش سطح وفاداری آنها به این ورزش فراهم می‌کند.

این رشته به واسطه جذابیت خود می‌تواند با حضور در بازی‌های المپیک حجم بیشتری از مردم را با منشور المپیک به عنوان مهمترین سند ورزشی جهان آشنا سازد؛ لذا پژوهش حاضر به دنبال تحلیل کیفی حضور رشته سیم فرمول ۱ به عنوان ورزشی الکترونیک در کنار سایر رشته‌ها در بازی‌های سری مجازی المپیک و در ادامه المپیک جوانان و المپیک تابستانی بود.

تجربیات جهانی نشان داده است که ورزش به عنوان یکی از سه صنعت پیش رو (در کنار انرژی و خودرو) در جهان امروز نقش بسزایی در جذب عامه مردم داشته که در این میان بازی‌های المپیک را می‌توان نماد ورزش جهان دانست. کمیته بین‌المللی المپیک رشته‌های مختلفی را در سالیان اخیر برای حضور در بازی‌های المپیک جوانان المپیک تابستان مورد بررسی قرار داده است که اگرچه حضور موتور اسپرت در بازی‌های المپیک در اجلاس سال ۲۰۱۲ توسط هیئت اجرایی آی.اوسی مردود گردید، اما ورزش‌های الکترونیک توانست برای اولین بار به صورت آزمایشی در بازی‌های المپیک جوانان ۲۰۱۸ آرژانتین و بازی‌های آسیایی ۲۰۱۸ جاکارتا قرار گیرد.

از میان تمامی رشته‌های ورزش الکترونیک رایج از قبیل فیفا، کال آف دیوتی و غیره، مسابقات سیم فرمول ۱ خلاقیت فدراسیون جهانی اتومبیلرانی و نهاد اصلی آن یعنی فرمول ۱ برای حضور ورزشکاران نوجوان و جوان در این رشته است. با توجه به یافته‌های بلینگز و هو (۲۰۱۹) خلق تجارب نوین مهمترین هدف ورزش الکترونیک برای مخاطبان است که قرار گرفتن در پشت کنسول فرمول یک لحظه کم نظیر برای هر نوجوان و جوان علاقمند به رانندگی است. حضور حامیان مالی و شرکت‌های بزرگ از قبیل مرسدس، آستون مارتین، فراری و غیره فرصتی کم نظیر برای پیشبرد اهداف مالی ورزش‌های الکترونیک است بازی‌های المپیک است که با نتایج میاه (۲۰۱۹) همخوانی دارد؛ پک و هولند (۲۰۲۰) نیز حامیان مالی نوین را جزو لاینفک برای ادامه حیات بازی‌های المپیک می‌دانند. تجربه عاطفی کم نظیر حضور در فرمول ۱ (ریپیرو و همکاران، ۲۰۲۳)، در کنار محبوبیت سیم فرمول ۱ (ابانظیر، ۲۰۲۲)، دسترسی آسان و کم هزینه بریا شرکت در این مسابقات در مقایسه با موتوراسپورت و فرمول ۱ (جوندل، ۲۰۱۹)، راه اندازی اولی سری مجازی المپیک شامل موتوراسپورت کنسولی (هیلوود، ون و پستما، ۲۰۱۹) امیدی برای حضور رشته سیم فرمول ۱ در مسابقات المپیک باز کرده است.

اگرچه این مسابقات از سال ۲۰۱۷ به صورت رسمی در عرصه جهانی آغاز گردید بسیاری از ورزشکاران ایرانی این رشته‌ها به دلیل تحریم‌ها و محدودیت‌های داخلی تاکنون نتوانستند خود را به تیم‌های بزرگ فعال در این رشته از معرفی نمایند؛ به نظر می‌رسد توجه به ورزش‌های الکترونیک در فهرست اولین المپیک جوانان در سال ۲۰۱۷ در آرژانتین و قرار گرفتن آن در دومین دوره المپیک جوانان در سنگال (۲۰۲۶) فرصتی برای کمیته ملی المپیک جمهوری اسلامی ایران است تا با کمک نهادهای متناظر از جمله فدراسیون موتورسواری و اتومبیلرانی و انجمن ورزش‌های الکترونیک اولین تیم ملی فرمول یک الکترونیک در

ایران را تشکیل و ضمن توسعه این رشته برای جوانان ایرانی فرمول ۱ الکترونیک را به سمت ورزش قهرمانی هدایت نماید؛ مضافاً با توجه به شکل ۲، توسعه اقتصاد ورزش‌های الکترونیک در کشور با حمایت نهادها و ارگان‌های رسمی و در راس آنها کمیته ملی المپیک است سهم بسزایی در جذب مخاطب این رشته در آینده نزدیک دارد.

References

- 1) Næss HE. Corporate greenfluencing: a case study of sponsorship activation in Formula E motorsports. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. 2020 Sep 21;21(4):617-31.
- 2) Kochanek J, Davis M, Erickson K, Ferguson D. More than “just a driver”: A study of professional women racecar drivers' agency in motorsport. *Psychology of Sport and Exercise*. 2021 Jan 1;52:101838.
- 3) Næss HE, Chadwick S. Introduction: Motorsport in the 21st Century—Trends and Tendencies. In *The Future of Motorsports 2023 Jun 12* (pp. 1-10). Routledge.
- 4) Næss HE, Chadwick S, editors. *The Future of Motorsports: Business, Politics and Society*. Taylor & Francis; 2023 Jun 12.
- 5) Block S, Haack F. eSports: a new industry. In *SHS Web of Conferences 2021* (Vol. 92, p. 04002). EDP Sciences.
- 6) Tudor ES. The emergence of eSport during Covid-19: how sim racing replaced live motorsport in 2020. *Journal of Motorsport Culture & History*. 2020;1(1):8.
- 7) Kovács JM, Szabó Á. Esport and simracing markets—The effects of COVID-19, difficulties and opportunities. *Society and Economy*. 2022 Nov 22;44(4):498-514.
- 8) Calleo A, Dall’Osso G, Zannoni M. A Systematic Analysis for Multisensory Virtual Artifacts Design in Immersive E-Sport Applications and Sim-Racing. In *International Conference on Human-Computer Interaction 2023 Jul 9* (pp. 114-124). Cham: Springer Nature Switzerland.
- 9) Delello JA, McWhorter RR, Roberts P, Dockery HS, De Giuseppe T, Corona F. The rise of esports: Insights into the perceived benefits and risks for college students. *International Journal of eSports Research (IJER)*. 2021 Jan 1;1(1):1-9.
- 10) Assies D. Developing a Smart Telemetry Feedback System for Sim Racing (Bachelor's thesis, University of Twente).
- 11) Knoll M. The Impact of the COVID-19 Pandemic on Esports, Motorsports and Simracing.
- 12) Carrabine Z. Paris 2024 GLHF: Esports' Quest for Olympic Inclusion. *Sports Law. J.* 2019;26:229.

- 13) Anastácio BS, Savonitti GA, de Oliveira MA, da Silva Mocarzel RC. E-sports and Olympic Games: a journalistic criticism. *Olimpianos-Journal of Olympic Studies*. 2023 Jan 21;7:16-29.
- 14) Funk DC, Pizzo AD, Baker BJ. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*. 2018 Feb 1;21(1):7-13.
- 15) Tjønndal A, Skauge M. Youth sport 2.0? The development of eSports in Norway from 2016 to 2019. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*. 2021 Jan 2;13(1):166-83.
- 16) Hou J, Billings AC. Understanding eSports III. Revolution of the Modern Sports Fan. 2021 Aug 18:213.
- 17) Miah A. How do esports companies support their community's wellness?. *International Journal of Esports*. 2020 Oct 4;1(1).
- 18) Parry J, Giesbrecht J. An Analytical Perspective on Esports, "Virtual Sports," and the Olympic Virtual Series. In *Critical Perspectives on Esports 2024* Apr 17 (pp. 7-22). Routledge.
- 19) Parry J, Giesbrecht J. Esports, real sports and the Olympic Virtual Series. *Journal of the Philosophy of Sport*. 2023 May 4;50(2):208-28.
- 20) Pack SM, Hedlund DP. Inclusion of electronic sports in the Olympic Games for the right (or wrong) reasons. *International Journal of Sport Policy and Politics*. 2020 Jul 2;12(3):485-95.
- 21) Morris C. Why Esports Should Have a Place in the Olympics.
- 22) Ribeiro T, Almeida V, Calapez A, Matsuoka H, Yamashita R. Esports and Olympic Games: a cross-cultural exploration of the player support behaviour towards the Olympics. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. 2023 Oct 11;24(4):700-21.
- 23) Abanazir C. Of values and commercialisation: an exploration of esports' place within the olympic movement. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2022 Oct 2;16(4):397-412.
- 24) Todt N, Pase AF, Scarton A, Rolim LH, Berlitz GZ, Baptista LV. The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate.
- 25) Jonasson K, Thiborg J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*. 2010 Mar 1;13(2):287-99.
- 26) Wu Y. The possibility analysis of Esports becoming an Olympic sport. Ntelia RE. E-Sports at the Olympic Games: From Physicality to Virtuality. In *Law, Ethics, and Integrity in the Sports Industry 2019* (pp. 124-143). IGI Global.
- 27) Ntelia RE. E-Sports at the Olympic Games: From Physicality to Virtuality. In *Law, Ethics, and Integrity in the Sports Industry 2019* (pp. 124-143). IGI Global.

- 28) Postma DB, van Delden RW, van Hilvoorde IM. “Dear IOC”: considerations for the governance, valuation, and evaluation of trends and developments in eSports. *Frontiers in Sports and Active Living*. 2022 Jun 22;4:899613.
- 29) <https://www.sportcal.com/features/purpose-and-product-driving-the-development-of-extreme-e/>
- 30) Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*. 2017 Jan 2;69(1):1-8.
- 31) Funk DC, Alexandris K, McDonald H. The sport product and empirical generalizations. *InSport Consumer Behaviour* 2022 Aug 2 (pp. 19-48). Routledge.
- 32) National Research Council. The rise of games and high-performance computing for modeling and simulation. National Academies Press; 2010 Apr 15.
- 33) <https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/racing-simulator-market-247895850.html>

Motor Sports & Olympic Games; Simulator Formula 1 as Qualitative Approach

Mahdi Shariati Feizabadi*¹- Maziar Nazemi²

1. Assistant Professor, Department of Human Sciences, Technical and Vocational University, Tehran, Iran 2. Assistant Professor, Department of Human Sciences, Applied & Sciences University, Tehran, Iran
(Received: 2024/06/03; Accepted: 2024/06/23)

Abstract

Olympic Motorsport E Series & F1 Simulator Games are the two virtual competitions that immerse fans to interact the motorsports world; IOC president Thomas Bach said an Olympic Esports Games could be added for 2025 or 2026. The purpose of the current research was to investigate motor sports in the first stage and then to study the place of Formula 1 simulator games (Formula 1 SIM) as an emerging sport in the Olympic Games. The present study was qualitative based on Clark & Braun (2006) content analysis theory; by studying 36 researches about SIM Formula 1 & Motorsport E-series, the findings showed that decreasing the number of drivers in motorsport (3.6 % between 2019-2024) beside the attractiveness of virtual games for new generations; Top ten companies including Mercedes, Alpine, Hush, Aston Martin, Williams, McLaren, Red Bull, Ferrari, Kick-On and Alfatori have teams in Motorsport E Series. Due to the increasing number of kids, teenagers and young people towards E sports and 1.1 billion dollars financial turnover of SIM, there is a necessity to strength the MAFIRI (Motor & Automobile Federation of Iran).

Keywords

FIA, Sport Events, Video Games, Simulator Formula 1

* Corresponding Author: Email: mshariati@tvu.ac.ir