



توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی با رویکرد گراند تئوری

شیما فیروزفرا^۱، لیلا صفاری^{۲*}، زهرا نوبخت^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱/۱۹

تاریخ تصویب: ۱۴۰۳/۳/۲۵

ص ص: ۷۷ - ۹۶

چکیده

پژوهش حاضر با هدف توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی انجام شده است. روش تحقیق به شیوه کیفی بود. در این تحقیق برای گردآوری اطلاعات از مصاحبه‌های نیمه ساختاریافته استفاده شد و تجزیه و تحلیل داده‌ها به روش استراس و کوربین و مدل پارادایمی انجام گرفت. جامعه آماری پژوهش شامل سیاست‌گذاران حوزه فناوری، مدیران پلتفرم‌ها و خبرنگاران حوزه اکوسیستم پلتفرمی در حوزه ورزش، مدیران رسانه‌های ورزشی، اعضای هیات علمی آشنا به ادبیات تحقیق بود. که در نهایت تعداد ۱۷ نفر تا رسیدن به حد اشباع نظری به شکل کاملاً غیراحتمالی و با بهره‌گیری از تکنیک‌های هدفمند نظری و گلوله برفی انتخاب شد. پایایی مصاحبه‌ها به روش مطالعه توافق درون موضوعی ۰/۷۹ بدست آمد. در مجموع ۱۱۷ گزاره مفهومی از کد باز و ۲۲ محور از فرایند ارتباط بین کدها و ۱۵ کد انتخابی جهت توسعه پدیده اصلی ایجاد شد. نتایج نشان داد ۱۵ عامل مدیریت یکپارچه فضای پلتفرم‌ها،

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد تربیت بدنی و علوم ورزشی، واحد کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، کرج، ایران
shima.firoozfar@gmail.com

۲. استادیار گروه مدیریت ورزشی، واحد کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، کرج، ایران: (نویسنده مسئول)*
leilasafari2024@gmail.com

۳. استادیار مدیریت ورزشی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین ایران
nobakht11@yahoo.com

زیرساخت‌های فنی و فیزیکی، حاکمیت شفاف داده محور، ساختارمندی، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی، شبکه ملی اطلاعات، شفافیت و پاسخگویی، ساختار نظارتی مردمی و حاکمیتی، توانمندسازی اطلاعات، امنیت محتوا، فساد، قانونگذاری، تسهیل‌گری حکمرانی الکترونیک، مردم‌محوری و تنظیم‌گری در راستای توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی شناسایی شد. لذا می‌توان با ایجاد زمینه‌های لازم برای تحقق تمامی عوامل شناسایی شده به بهبود عملکرد و توسعه حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی کمک کند.

واژه‌های کلیدی: حکمرانی مطلوب، پلتفرم‌های آنلاین، ورزش



Development of Optimal Governance of Online Sports Platforms with a Grounded Theory Approach

Shima firouzfard¹, Laila Safari^{*2}, Zahra Nobakht³

Abstract

The current research was carried out with the aim of developing the optimal governance of online sports platforms. The research method was qualitative. In this research, semi-structured interviews were used to collect information, and data analysis was done using the Strauss and Corbin method and the paradigm model. The statistical population of the research included policy makers in the field of technology, managers of platforms and experts in the field of platform ecosystem in the field of sports, managers of sports media, academic staff members familiar with research literature. In the end, 17 people were selected until the theoretical saturation limit was reached in a totally improbable way and by using targeted theoretical and snowball techniques. The reliability of the interviews was obtained by studying the intra-subject agreement of 0.79. In total, 117 conceptual propositions from open code and 22 axes from the communication process between codes and 15 selected codes were created to develop the main phenomenon. The results showed 15 factors of integrated platform space management, technical and physical infrastructure, transparent data-driven governance, structure, social values and norms, national information network, transparency and accountability, public and governance regulatory structure, information empowerment, content security. , corruption, legislation, e-governance

1. MA Student of Physical Education and Sport Sciences, Karaj Branch, Islamic Azad University, Karaj, Iran

shima.firoozfar@gmail.com

2. Assistant Professor of sport management, Karaj Branch, Islamic Azad University, Karaj, Iran

Corresponding Author*: leilasafari2024@gmail.com

3. Assistant Professor of sport management, Ghazvin Branch, Islamic Azad University, Ghazvin, Iran

nobakht11@yahoo.com

facilitation, people-centeredness and regulation were identified in order to develop the optimal governance of online sports platforms. Therefore, it is possible to help improve the performance and develop the governance of online sports platforms by creating the necessary conditions for the realization of all the identified factors.

Keywords: good governance, online platforms, sports



مقدمه

پلتفرم‌ها پدیده نوظهوری هستند که در سال‌های اخیر با رقبت کاربران مواجه شده‌اند، این پلتفرم‌ها توانسته‌اند خدماتی به کاربران ارائه کنند که فرآیندهایی همچون ارتباط با دوستان، خرید، مشارکت اجتماعی و ... را تسهیل و به عبارتی ایجاد ارزش کنند. هر مدل کسب و کار که از جنبه خطی و پایپ لاین فاصله بگیرد به کسب و کار پلتفرم نزدیک می‌شود. مهم‌ترین ویژگی پلتفرم این است که ارزش آفرینی را از طریق ایجاد ارتباط انجام می‌دهد (پارکر و همکاران^۱، ۲۰۱۶). پلتفرم‌ها با کنترل تعاملات اجتماعی و اقتصادی داده‌هایی را ذخیره‌سازی می‌کنند که برای تصمیم‌گیری در سطح ملی و بین‌المللی مورد استفاده قرار می‌گیرد. طبق تعریف نورن^۲ (۲۰۱۸) "پلتفرم‌ها زیرساختی برای ارائه یا تجمیع خدمات و محتوا از ارائه‌دهندگان خدمات و محتوا به استفاده‌کنندگان فراهم می‌آورند". مشارکت‌کنندگان در پلتفرم می‌توانند در نقش تولیدکننده (عرضه‌کننده خدمات)، مصرف‌کننده (تقاضاکننده خدمات) و یا هر دو، مبادله ارزش کنند. "پلتفرم‌ها با تطبیق دادن کارآمدتر عرضه و تقاضا با استفاده از تکنولوژی، هزینه‌ی تعامل میان تأمین‌کنندگان و دریافت‌کنندگان کالاها و خدمات را کاهش دهند" (کوئل، ۲۰۱۶). پلتفرم‌ها با اتصال دوسویه از کاربران می‌توانند نیازهای آن‌ها را به اشتراک بگذارند و در تأمین آنها اثرگذار باشند. پلتفرم‌ها با ایجاد یک رابطه غیر خطی و بدون الگوی از پیش تعیین شده به عنوان واسطه‌های آنلاین به جای ارائه مستقیم خدمت به مصرف‌کنندگان بستری را برای عرضه‌کنندگان متعدد فراهم می‌آورند و سود خود را با وساطت و از طریق اثر شبکه‌ای به صورت تصاعدی به دست می‌آورند. ارزش روز افزون اقتصادی پلتفرم‌ها منجر به افزایش قدرت اقتصادی و فزونی سلطه آنها بر ابعاد گوناگون زندگی انسان‌ها شده است. هر پلتفرمی به طور متفاوتی عمل می‌کند، انواع مختلفی از کاربران را جذب می‌کند و اشکال مختلف ارزش را ایجاد می‌نماید (خواجه‌نیا، ۱۳۹۸). برای سازماندهی نوآوری فناورانه، یک شرکت می‌تواند انتخاب کند که فناوری خود را باز کند و به شرکت‌های خارجی اجازه دهد در توسعه و تجاری‌سازی آن شرکت کنند، در نتیجه ساختارهای سازمانی و مرزهای شرکت تغییر می‌کند (وانر و همکاران^۳، ۲۰۱۶). این استراتژی معمولاً به عنوان استراتژی پلت

1 . Parker et al

2 . Noren

3 . Wiener et al

فرم نامیده می شود (روشت و تیروول^۱، ۲۰۰۳؛ پارکر، ون آلستاین و چودری^۲، ۲۰۱۶). یک مثال رایج پلتفرم آی فون اپل، iOS است که اپل به شرکت‌های مستقل اجازه می‌دهد تا اپلیکیشن‌های جانبی را برای آن توسعه دهند. در بازارهایی که فناوری اطلاعات بخشی از محصول نهایی است، استراتژی‌های پلتفرم غالب هستند، مانند سیستم‌های عامل (وست^۳، ۲۰۰۳؛ برسناهان و گرینشتاین^۴، ۲۰۱۴)، کنسول‌های بازی (هاگیو و هالابوردا^۵، ۲۰۰۹؛ بودرو^۶، ۲۰۱۰)، یا سیستم‌های سازمانی (هوبر و همکاران^۷، ۲۰۱۷). یک مشکل اصلی برای شرکت‌های پلت فرم، حاکمیت پلت فرم است. استراتژی‌های پلت فرم از شرکت‌های کانونی می‌خواهد که کمتر بر طراحی، توسعه و توزیع محصولات تمرکز کند، بلکه بیشتر بر طراحی مکانیسم‌هایی تمرکز کند که نتیجه اکوسیستم را بهبود می‌بخشد (ایوانز و اشمالنسی^۸، ۲۰۱۶).

گیراثر^۹ (۲۰۱۹) در تحقیق خود که با عنوان محدودیتها و فرصتهای خودتنظیم: دستیابی به رعایت فدراسیون‌های بین‌المللی ورزش با استانداردهای حاکمیت خوب انجام داد، پس از بررسی‌های خود پی برد که جنبش المپیک مسائل عمومی و یادگیری‌های اجتماعی در ورزش را ایجاد می‌کند؛ در حالی که شاخص‌های حکمرانی در ورزش، علاوه بر این مسائل، باعث انتقال دانش، مشخصات قانونی و انگیزش‌ها در ورزش می‌شود. لوت و همکاران^{۱۰} (۲۰۱۹) پس از بررسی‌های خود پی بردند که استفاده از داده‌های واقعی و بومی در ورزش می‌تواند حکمرانی مناسب را در مناطق بومی ایجاد کند. مک براید و همکاران^{۱۱} (۲۰۱۸) عنوان می‌کنند که ناکارآمدی حکمرانی داده محور در ایجاد امنیت داده‌ها سبب شده است تا تردیدهایی در این خصوص ایجاد شود. در حالی که دیدگاه‌های سنتی در مورد حاکمیت فناوری اطلاعات بر سلسله مراتب درون شرکتی، روابط خریدار-تامین کننده یا ترتیبات منبع یابی دوتایی تمرکز می‌کنند، صاحبان پلتفرم با وظیفه پیچیده سازمان دهی بازیگران مستقل بی شماری برای ایجاد ارزش در اکوسیستم روبرو هستند (براون و گرانت^{۱۲}، ۲۰۰۵). یافته‌ها و مقالات متعددی برای فرآیند حکمرانی مطلوب سه دسته عمده حکمرانی مطلوب بر پلتفرم‌ها، حکمرانی مطلوب در پلتفرم‌ها و

-
- 1 . Rochet & Tirole
 - 2 . Parker, Van Alstyne & Choudary
 - 3 . West
 - 4 . Bresnahan & Greenstein
 - 5 . Hagiui & Halaburda
 - 6 . Boudreau
 - 7 . Huber et al
 - 8 . Evans & Schmalensee
 - 9 . Geeraert
 - 10 . Lovett et al
 - 11 . McBride et al
 - 12 . Brown & Grant



حکمرانی مطلوب به واسطه پلتفرم‌ها را مورد بررسی قرار داده‌اند. حکمرانی مطلوب به واسطه پلتفرم‌ها با هدف استفاده از ابزارهای نوین پلتفرم‌ها توسط دولت‌ها، حکومت‌ها برای ارائه خدمات گوناگون به شهروندان و ایجاد ارتباط با آن‌هاست. برای تحقق حکمرانی مطلوب بوسیله پلتفرم‌ها باید عوامل تاثیرگذار بر آن در هر زمینه سیاستی مشخص شود و ابعادی که باید در این خصوص در نظر گرفت تعیین گردد. به عبارتی حکمرانی مطلوب بواسطه پلتفرم‌ها نیازمند چهارچوبی مدون و ارائه توصیه‌هایی سیاستی به سیاستگذار یا حکمران است. در حال حاضر، وجه غالب حکمرانی، حکمرانی توسط پلتفرم‌هاست، یعنی نظارت خود شرکت‌های پلتفرمی و مدیریت آن‌ها بر محتواهای‌شان. امروزه، حجم بسیار گسترده‌ای از محتوای کاربرساخته در حال تولید است که به سرعت به اشتراک گذاشته می‌شود، این درحالی‌ست که بخش قابل توجه‌ای از این محتواها، غیراخلاقی، نابه‌هنجار، مروج خشونت یا اعمال تروریستی‌اند. مواردی که به آن‌ها اشاره شد، بر لزوم تعدیل محتوا تاکید می‌کند و این تعدیل محتوا، همان حکمرانی توسط پلتفرم‌هاست که دارای دو وجه انسانی و ماشینی‌ست و هوش مصنوعی نیز به کمک آن آمده است. اما جدید بودن این رشته تحصیلی و همچنین پیشرفت‌های سریع فنی پلتفرم‌ها باعث شده است که علیرغم اهمیت فراوان آن در تنظیم زندگی دیجیتال کنونی، دیدگاه و بینش جامعی به تحولات نظری و پژوهشی مرتبط با این حوزه وجود نداشته باشد. بررسی‌های محقق نشان داد که هیچ تحقیقی در رابطه با حکمرانی بهینه پلتفرم‌های ورزشی آنلاین یافت نشده است، بنابراین لازم است الگویی برای توسعه حکمرانی بهینه بر بسترهای ورزشی آنلاین طراحی شود. نتایج تحقیق می‌تواند برای مدیران و تصمیم‌گیران در این زمینه مفید باشد. لذا محقق سعی دارد به این سوال پاسخ بدهد که عوامل موثر بر توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی کدامند؟

روش شناسی پژوهش

پژوهش حاضر به لحاظ هدف کاربردی و از نوع تحقیقات کیفی با رویکرد اکتشافی بود. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها تئوری داده بنیاد به شیوه استراس و کوربین و جمع‌آوری اطلاعات از طریق مصاحبه نیمه ساختار بود. جامعه آماری پژوهش شامل سیاست‌گذاران حوزه فناوری، مدیران پلتفرم‌ها و خبرگان حوزه اکوسیستم پلتفرمی در حوزه ورزش، مدیران رسانه‌های ورزشی، اعضای هیات علمی آشنا به ادبیات تحقیق بود. نمونه‌گیری به منظور به دست آوردن بیشترین اطلاعات در حوزه پلتفرم‌های آنلاین ورزشی نظرات ۱۷ نفر از افراد خبره در طی مصاحبه نیمه ساختار یافته تا رسیدن به حد اشباع نظری به

شکل کاملاً غیراحتمالی و با بهره گیری از تکنیک های هدفمند نظری و گلوله برفی انتخاب شد. به این ترتیب از کسانی که به واسطه تألیفات، رشته و زمینه تحصیلی و کاری بیشترین اطلاعات را در زمینه تحقیق دارند، انتخاب و مصاحبه های نیمه ساختارمند با آنها صورت گرفت. بنابراین نمونه گیری تا زمان اشباع داده ها ادامه یافت. در نتیجه تعداد ۱۷ نفر به منظور انجام مصاحبه در این پژوهش مشارکت داشته اند.

جدول ۱. وضعیت تخصص مصاحبه شوندهگان

تخصص	فراوانی	درصد فراوانی
معاونت حوزه فناوری اطلاعات وزارت ورزش	۳	۱۷/۶۴
مدیران پلتفرم های ورزشی	۶	۳۵/۳۰
اعضای هیات علمی	۸	۱۴/۰۶
جمع	۱۷	۱۰۰

جدول ۱- وضعیت تخصص مصاحبه شوندهگان را نشان می دهد که ۱۴/۶۴ درصد سیاست گذاران حوزه فناوری اطلاعات، ۳۵/۳۰ درصد مدیران؛ ۱۴/۰۶ درصد اعضای هیات علمی می باشند. به منظور بررسی پایایی مصاحبه از روش توافق درون موضوعی دو کدگذار استفاده گردید. به همین منظور از یک دانشجو مقطع دکتری مدیریت ورزشی درخواست شد تا به عنوان همکار پژوهش در بخش کدگذاری در پژوهش حاضر مشارکت نماید؛ سه مصاحبه به روش تصادفی انتخاب شد و نتایج حاصل از کدگذاری دو نفر در جدول گزارش شده است. همچنین درصد پایایی درون موضوعی از فرمول ذیل محاسبه گردید.

$$۱۰۰ * \frac{\text{تعداد توافقات} * ۲}{\text{کل تعداد کدها}} = \text{درصد توافق درون موضوعی}$$

جدول ۲. پایایی داده ها

عنوان مصاحبه	تعداد کل کدها	تعداد توافقات	عدم توافقات	پایایی باز آزمون
مصاحبه اول	۱۶	۷	۹	۰/۸۷
مصاحبه دوم	۱۷	۶	۱۱	۰/۷۰
مصاحبه سوم	۲۵	۱۰	۱۵	۰/۸۰
جمع	۵۸	۲۳	۳۵	۰/۷۹

به منظور تجزیه و تحلیل مصاحبه های انجام شده از روش استراس و کوربین استفاده شد. در این تحقیق در مرحله اول محقق بعد از پیاده سازی مصاحبه ها به متن، کدگذاری باز را به صورت کدگذار مفاهیم



کلیدی انجام داد. در نتیجه کد باز اولیه از ۱۷ مصاحبه انجام شده ۲۵۹ کد بدست آمد و پس از خلاصه سازی کدهای مشابه تعداد کدهای باز نهایی ۱۱۷ کد بدست آمد. در مرحله دوم کدگذاری محوری انجام شد. در این مرحله محقق به فرآیند ربط دهی مقوله ها و پیوند دادن مقوله ها در سطح ویژگی ها و ابعاد پرداخت. لذا در این مرحله مقوله ها، ویژگی ها و ابعاد حاصل از کدگذاری باز تدوین شده و سر جای خود قرار گرفت تا دانش فزاینده‌ای در مورد روابط ایجاد گردد. در این مرحله تمامی کدهای باز نهایی دوباره بازبینی و با ادبیات تحقیق مقایسه گردیده است. که در نهایت ۲۲ کد محوری از قبیل حاکمیت شفاف، دولت پیشرو، ارزش ها، اعتماد سازی عمومی، ساختارمندی، سیاست گذاری براساس محتوا، حاکمیت داده های پلتفرم ها، فضای حاکم بر پلتفرم ها، یکپارچگی داده ها، زیرساخت ها، امنیت محتوا، قوانین و مقررات، فساد، شفافیت محتوا، کیفیت محتوا، پاسخگویی، توانمندسازی تکنولوژی اطلاعاتی، ساختار نظارتی، سیستم اعتبار دهی شهروندی، تسهیل‌گری حکمرانی الکترونیکی، مردم محوری و تنظیم‌گری شناسایی شد.

جدول ۳. مقوله محوری و کدهای باز نهایی

تعریف درست از جایگاه دولت و حکومت در سیاست گذاری پلتفرم های آنلاین ورزشی	متغیر بودن سازوکار حفاظت از حقوق مالکیت و تضمین آن	شفافیت مکانیزم مشوق گذاری
فقدان ابهامات در مفاهیم دولت، بخش خصوصی و جامعه مدنی در سیاست گذاری پلتفرم های آنلاین ورزشی	تغییر سیاست های پی درپی	افشای درست و کامل اطلاعات و داده ها
فقدان ابهام در نقش دستگاه‌های دولتی در جمع آوری محتوای پلتفرم ها	وجود آنارشسیسم سیاستی در حوزه اقتصاد از سوی دولت	گفتمان با عموم در خصوص داده ها
عدم حاکمیت دوگانه و هرج و مرج در تصمیمات نهادهای دولتی پلتفرم های آنلاین	مهاجرت نیروهای فنی از کشور	در دسترس قرار دادن اطلاعات از طریق درگاه یکپارچه داده‌ای باز کشور
وجود دستورالعمل در رابطه با شاخص-های حکمرانی پلتفرم های آنلاین ورزشی	فرایند همگن سازی داده ها	استفاده از دیدبان داده باز



آزادسازی بهنگام داده‌های با کیفیت	بازیابی سریع داده‌ها	تمایز بین مفهوم مدیریت و حکمرانی حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی
خلق ارزش مبتنی بر داده توسط بخش خصوصی	جنس متفاوت کسب و کارها	آشنا بودن با نقش جامعه مدنی به عنوان میانجی و مترجم
تسهیل فرایند دسترسی و استفاده-پذیری (Usability) شهروندان	مقیاس پذیر بودن دیتاها	شکل‌گیری فرهنگ حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی
کمک فعالان جامعه-مدنی به‌ویژه نهادهای میانجی همچون: سازمان-های مردم نهاد	محافظت از امنیت شخصی	توجه به تعامل شدید نهادها با هم و غیرقابل جدا بودن آنها فضای مجازی
ازمیزان ارتباط داده‌ها و مناسب بودن قالب کیفیت داده‌ها	نیروی انسانی متخصص	شناخت از محتوا و مولفه‌های توسعه و اعتقاد به توسعه یافتگی پلتفرم‌های آنلاین
ایجاد سازوکارهایی برای وجود فشار عمومی بر مدیران	فراهم کردن نیازهای فنی	وجود یک دولت توسعه‌گرا در زمینه پلتفرم‌های آنلاین
تعیین راهکارهای بهبود پاسخگویی دولت	سرمایه‌های مورد نیاز	یکسان سازی پارادایم معنوی در حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی
شفاف بودن مکانیزم مشوق-گذاری موثر	ذخیره سازی و پهنای باند شبکه	نیاز به مشارکت و وجود عزم ملی برای حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی
استفاده از کلان داده‌های بلادرنگ و پویا تغییر	نهادسازی با استفاده از بیگ دیتاها	توجه به ترکیب سه عامل نیروی کار، سرمایه، اندیشه به عنوان پیش نیازهای حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین ورزشی
تجمیع اطلاعات	کارآمدسازی زیرساخت‌های ولیه	ارزش‌های حقوقی و ضمانت اجرایی
تولید داده‌های واقعی	ایجاد درگاه‌های تعاملی نهادهای دولتی/خصوصی/مدنی	توجه به ارزش‌های پوششی جامعه
سیاست‌های جدید بلافاصله داده‌های جدیدی تولید	توسعه درگاه‌های تعاملی نهادهای دولتی	رعایت مسائل اخلاقی و انعکاس حقایق و واقعیت‌ها
ارزیابی اثربخشی سیاست‌ها	عدم سوءاستفاده از محتوای	تأمین ارزش‌های حرفه‌ای و اخلاقی

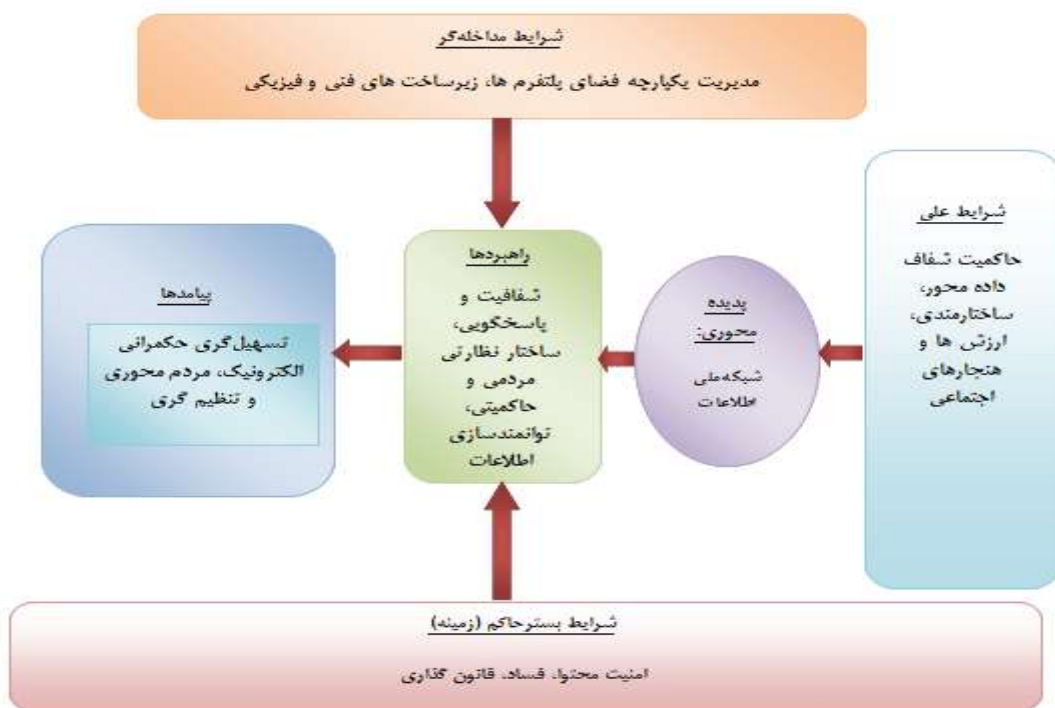


پلتفرم‌ها		
وجود راهکارهای حقوقی برای حفاظت از محتوای پلتفرم‌ها	بهبود فرایندهای اجرای آینده	
عدم سوء استفاده از اعتماد جامعه نسبت به پلتفرم‌های آنلاین ورزشی	وجود قوانین مصوب	شناسایی موارد غیرنرمال در داده‌ها
حفاظت از داده‌ها و حریم خصوصی مردم در پلتفرم‌های آنلاین ورزشی	ایجاد اعتماد با افزایش امنیت داده‌ها	شبیه‌سازی داده‌های از دست رفته در سیاست‌گذاری
محدود سازی محتوای مضر	ایجاد حریم خصوصی غیر قابل دسترس	همسو سازی قوانین و مقررات پلتفرم‌های آنلاین با قوانین کور
جلوگیری از تشکیل واحدهای مجزا در هریک از پلتفرم‌ها	افزایش ایمنی پلتفرم‌ها برای جلوگیری از هک	اطمینان از سلامت محتوای پلتفرم‌های آنلاین
کاهش و حذف تشکیلات عریض و طویل	استفاده از نرم‌افزارها و سیستم‌های ایمنی	رصد و پایش محتوای پلتفرم‌ها
تناسب شرح وظایف با ساختار تشکیلاتی نهادها	بازتعریف نقش فضای حقوقی ایران در توسعه بیگ دیتاها در زمینه سیاست‌گذاری	عمال کنترل دقیق اینترنت و رسانه‌های اجتماعی
نهادسازی با استفاده از بیگ دیتاها	بهبود نقش دستگاه قضایی پیش نیاز حقوق مالکیت داده‌ها	امتیاز دهی به محتوای پلتفرم‌ها
درگاه‌های تعامل نهادهای دولتی	بهبود ویژگی‌های سرعت، قاطع، ارزان، بی طرف و در دسترس	امتیازدهی به میزان امنیت پلتفرم‌ها
فراهم کردن نیازهای فنی	ارتقاء ساختار نظارت عمومی مدیران و نهادها	فرماندهی دولت الکترونیکی در کشور
همخوانی سیاست‌ها با داده‌ها	وجود مکانیزم برای انجام صحیح وظایف سه بخش	روشن بودن نقشه دادگان کشور، مالکیت و دسترسی به آن



اشتراک داده-های بین-نهادی/دستگاهی	ایجاد امنیت و داشتن یک دستگاه دادگستری سریع، قاطع، ارزان و همه جا در دسترس و بی طرف	انسجام در سیاستگذاری و اجرا حکمرانی کارا پلتفرم های آنلاین
برقراری سیستماتیک جریان داده باز بخش عمومی به سمت کاربران	میزان نظارت بر استانداردها	استفاده از تجربه سایر کشورهای توسعه یافته در حکمرانی کارا پلتفرم های آنلاین
همراستا سازی منافع	کاهش تغییرات پی در پی قوانین و عدم پایداری قوانین پلتفرم های آنلاین ورزشی	اصلاح و تکمیل نظریه های متناسب با بیگ دیتاها برای سیاستگذاری
کاهش انتشار محتوای مضر	پیش بینی ضمانت اجرای قانون هنگام تدوین قانون	در نظر گرفتن این اصل اساسی در نگاه سیاستمداران که همه نهادهای جامعه با هم رشد و با هم سقوط می کنند
محافظت از گروه های آسیب پذیر	حمایت قوانین موجود از سازمان های غیردولتی	شناخت اتفاقات کف جامعه و وجود سیاست منطبق با آن
تصمیمات کارا	وجود ساختار فسادآلود در داده ها	اعتقاد به اجرای طرح پس از ظرفیت سازی و بسترسازی
تولید محتوای بومی	تاثیر جریانات سیاسی بر مدیریت داده ها	توجه به نظرات کارشناسان و نخبگان
فرصت های برابر برای همه	وجود منابع رانت در جمع آوری اطلاعات	میزان آشنایی نهاد متولی داده ها با وظایف کلاسیک و سنتی که تا آنها را انجام ندهد
	میزان شخصی سازی قدرت (دولت های پاتریمونیال)	آگاهی مدیران از قوانین بالادستی
	پیشبینی مجازات سنگین برای افرادی که شبکه ها و باندهای غیرمجاز پلتفرمی شکل می دهند	هماهنگی، انسجام و همافزایی نهادهای متولی در پلتفرم های آنلاین
	صحت اطلاعات	بومی سازی ادبیات پلتفرم های آنلاین ورزشی

کدگذاری انتخابی عبارت است از فرآیند انتخاب دسته بندی اصلی، مرتبط کردن نظام مند آن با دیگر دسته بندی ها، تأیید اعتبار این روابط، و تکمیل دسته بندی هایی که نیاز به اصلاح و توسعه بیشتری دارند. کدگذاری انتخابی بر اساس نتایج کدگذاری باز و کدگذاری محوری، مرحله اصلی نظریه پردازی است. به این ترتیب که مقوله محوری را به شکل نظام مند به دیگر مقوله ها ربط داده و آن روابط را در چارچوب یک روایت ارائه کرده و مقوله هایی را که به بهبود و توسعه بیشتری نیاز دارند، اصلاح می کند. این نظریه سازوکارهایی را عنوان می کند که از طریق آنها جامعه هدف تحقیق نیازهای حکمرانی پلتفرم های آنلاین ورزشی را شناسایی و با توجه به مولفه های بدست آمده در جهت توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی می توانند گام بردارند. که در نهایت ۱۵ عامل شناسایی گردید.



شکل ۱. مدل داده بنیاد توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی

همان‌طور که مشاهده می‌شود، پدیده محوری: شبکه ملی اطلاعات؛ محقق این مقوله را همان‌طور که به وجود آمده در نظر گرفته است. با توجه به اینکه در تحقیق حاضر، توسعه حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی مورد بررسی قرار گرفته است. از این رو پس از گردآوری اطلاعات و تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده شبکه ملی اطلاعات به عنوان محور اصلی در نظر گرفته شد. رابطه علی: مدیریت یکپارچه فضای پلتفرم‌ها، زیرساخت‌های فنی و فیزیکی موجب ایجاد و توسعه پدیده محوری می‌شود. از این رو مقوله‌های مدیریت یکپارچه فضای پلتفرم‌ها، زیرساخت‌های فنی و فیزیکی به همراه حاکمیت شفاف داده محور، ساختارمندی، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی به عنوان شرایط علی در نظر گرفته شد. راهبردها: شفافیت و پاسخگویی، ساختار نظارتی مردمی و حاکمیتی، توانمندسازی تکنولوژی اطلاعات و در نهایت تسهیل‌گری حکمرانی الکترونیک، مردم محوری و تنظیم‌گری به عنوان پیامدها شناسایی گردیدند.

نتیجه‌گیری

پلتفرم‌ها پدیده نوظهوری هستند که در سال‌های اخیر با رقبت کاربران مواجه شده‌اند، این پلتفرم‌ها توانسته‌اند خدماتی به کاربران ارائه کنند که فرآیندهایی همچون ارتباط با دوستان، خرید، مشارکت اجتماعی و ... را تسهیل و به عبارتی ایجاد ارزش‌کنند. هر مدل کسب و کار که از جنبه خطی و پایپ لاین فاصله بگیرد به کسب و کار پلتفرم نزدیک می‌شود. مهم‌ترین ویژگی پلتفرم این است که ارزش‌آفرینی را از طریق ایجاد ارتباط انجام می‌دهد. به همین منظور هدف از انجام تحقیق ارائه مدل پارادایمی حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی بود. که نتایج پژوهش محورهای نهایی زیر دسته بندی شد. نتایج تحقیق نشان داد که شرایط علی مورد مطالعه در این پژوهش، حاکمیت شفاف داده محور، ساختارمندی و ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی می‌باشد. همسو با نتایج تحقیق حصار و حسینی (۱۳۹۰) بیان می‌کنند که هنجارهای جامعه با رعایت مسایل اخلاقی و رعایت قانون جامعیت پیدا می‌کند. والترز و همکاران (۲۰۱۰) پس از بررسی‌های خود پی بردند که برای بررسی حاکمیت خوب در ورزش نیاز است تا سه بعد هیئت‌مدیره و کمیته، مدیریت منابع انسانی و مدیریت ذینفعان مورد بررسی قرار گیرد. امروزه با گسترش دنیای فناوری اطلاعات و فضای مجازی و با ظهور جوامع بدون مرز سایبری، جامعه بشری با مشکلات متعدد اخلاقی مواجه شده است. بدون حاکمیت موثر داده‌ها، ناسازگاری داده‌ها در سیستم‌های مختلف در یک سازمان ممکن است حل نشود. به عنوان مثال، نام مشتری در سیستم‌های فروش، تدارکات و خدمات مشتری متفاوت ذکر شده است. این مسئله می‌تواند تلاش‌های یکپارچه‌سازی داده‌ها را پیچیده کرده و مسائلی را ایجاد کند که بر دقت هوش تجاری (BI)، گزارش سازمانی و برنامه‌های تجزیه و تحلیل تأثیر می‌گذارد. علاوه بر این، ممکن است خطاهای داده شناسایی و برطرف



نشوند، که این امر بر دقت تجزیه و تحلیل اطلاعات تأثیر دارد. حاکمیت ضعیف داده‌ها همچنین می‌تواند ابتکارات مربوط به تنظیم مقررات را با مشکل روبرو کند، که این امر چالش‌هایی را برای پلتفرم‌ها و شرکت‌های حامی آنها ایجاد می‌نماید که نیاز به رعایت قوانین جدید حریم خصوصی و حفاظت از اطلاعات را در پیش رو دارند. حاکمیت شفاف داده‌ها پس از دهه‌ها بی‌توجهی، امروزه بیشترین توجه حقوق‌دانان را به خود جلب کرده است. توسعه اقتصادی به طرز فزاینده‌ای منجر به شناسایی اهمیت حاکمیت قانونمندی در تأسیس چارچوبی به منظور رشد اقتصادی و آزادی‌های فردی گردیده است. در واقع میتوان چنین گفت که از آنجا که مهمترین کارکرد قانون تنظیم روابط میان دولت و شهروندان از طرفی و شهروندان با یکدیگر از طرف دیگر است، با پیچیده تر شدن دو نوع تعامل یاد شده، نقش قانون و بالتبع مفهوم حاکمیت قانون برجسته تر و قابل ملاحظه تر می شود. برداشت عمومی را میتوان چنین خلاصه کرد که توسعه اقتصادی و اجتماعی از دولت خوبی ناشی می شود که مطابق با اصول مشارکت دموکراتیک، اعمال مشروع قدرت نهادینه شده و براساس قانون حکومت کند.

نتایج تحقیق نشان داد که سه کد مفهومی به این ترتیب شناسایی شد؛ امنیت، محتوا، فساد، قانون گذاری به عنوان شرایط زمینه ای شناسایی شدند. نتایج تحقیق با برخی از نتایج لوت و همکاران (۲۰۱۹) همسو می باشد. همسو با نتایج تحقیق حسنی (۱۴۰۱) می باشد که بیان می کند امروزه داده‌های و نیز کلان داده‌ها کالاهای ارزشمندی تبدیل شده اند که شرکت‌های پلتفرمی جهانی آنها را تحلیل می کنند و در راستای اهداف گوناگون خود، از درآمدزایی گرفته تا استخراج ذائقه‌ها، الگوهای رفتاری و رفتارهای سیاسی شهروندان کشورهای مختلف، به کار می برند. اگرچه خط مشی‌ها و اقدامات قانونی ملی و بین المللی در راستای مواجهه با این تحول، محدود به دولت‌های قدرتمند است و در ابتدای راه خود قرار دارند اما هم اکنون نیز یکی از چالش‌های اساسی برای دولت‌های مدرن تبدیل شده است. جمع‌آوری و پردازش این حجم عظیم از اطلاعات امروزه با پیشرفت هوش مصنوعی و گسترش متدهای داده‌کاوی امکان‌پذیر شده است؛ به زبان ساده‌تر، «بیگ دیتا»، داده‌های انبوه حاصل از فعالیت کاربران در فضای اینترنت و شبکه‌های اجتماعی را به وسیله ربات‌های هوشمند جمع‌آوری می‌کند. از این رو برای توسعه خدمات پلتفرمی در سطح ملی نیاز به تعیین و تعریف قانونی بازیگران اصلی، حدود و دامنه وظایف آنها و نحوه نظارت بر فعالیت آنها بوده و لذا، شناخت و تعیین ضوابط و مقررات لازم، در قالب لایحه‌های قانونگذاری، مصوبه‌های فنی و حقوقی از ضرورت‌های ملی محسوب می شود. تنوع پلتفرم‌ها، قدرت این

بسترهای فناورانه، حرکت به سوی همگرایی و توسعه این بسترها، باعث شده این پلتفرم ها بسیاری از خدمات را تجمیع کنند و کاربران بر روی این پلتفرم ها انواع اطلاعات (محتوایی، موقعیتی و ...) خود را بارگذاری کنند. وجود این بسترها برای تجمیع داده ها، می تواند مسیری بسوی حکمرانی مطلوب با کاربری داده های کاربران را فراهم کند.

نتایج نشان داد که کدها در قالب دو مقوله اصلی مدیریت یکپارچه فضای پلتفرم ها و زیرساخت های فنی و فیزیکی در بخش مداخله گر طبقه بندی شدند. همسو با نتایج تحقیق حسنی (۱۴۰۱) بیان می کند که حکمرانی اینترنت و فضای مجازی در ایران از برخی جهات عمده با دولت های دیگر تفاوت دارد. توجه به این امر بیش از هر چیزی از طرف رهبر نظام اسلامی مورد تایید قرار گرفته است. همچنین عنوان می کنند که ابعاد زیرساخت یک موضوع اساسی دیگر ضرورت توجه به تولید محتوا توسط نهادهای گوناگون، از جمله دانشگاه هاست. طبق تعریف نورن (۲۰۱۸) "پلتفرم ها زیرساختی برای ارائه یا تجمیع خدمات و محتوا از ارائه دهندگان خدمات و محتوا به استفاده کنندگان فراهم می آورند". مشارکت کنندگان در پلتفرم می توانند در نقش تولید کننده (عرضه کننده خدمات)، مصرف کننده (تقاضا کننده خدمات) و یا هر دو، مبادله ارزش کنند "پلتفرم ها با تطبیق دادن کارآمدتر عرضه و تقاضا با استفاده از تکنولوژی، هزینه‌ی تعامل میان تأمین کنندگان و دریافت کنندگان کالاها و خدمات را کاهش دهند. تنوع پلتفرم ها، قدرت این بسترهای فناورانه، حرکت به سوی همگرایی و توسعه این بسترها، باعث شده این پلتفرم ها بسیاری از خدمات را تجمیع کنند و کاربران بر روی این پلتفرم ها انواع اطلاعات (محتوایی، موقعیتی و ...) خود را بارگذاری کنند. وجود این بسترها برای تجمیع داده ها، می تواند مسیری بسوی حکمرانی مطلوب با کاربری داده های کاربران را فراهم کند.

نتایج تحقیق نشان داد که شفافیت و پاسخگویی، ساختار نظارتی مردمی و حاکمیتی، توانمندسازی اطلاعات از جمله راهبردهای الگوی حکمرانی مطلوب پلتفرم های آنلاین ورزشی می باشد. چاپلت و مرکونجیس (۲۰۱۳) در تحقیق خود با عنوان شاخص های اساسی برای حکمرانی خوب در ورزش بین المللی عنوان می کنند که شفافیت و پاسخگویی از ارکان اصلی حکمرانی هستند. کواتای (۲۰۱۶) معتقد است در تحقیق خود که با هدف حاکمیت داده ها، سواد داده ها و مدیریت کیفیت داده ها انجام داد، پس از بررسی پی برد که کیفیت دادهها و دانش موجود در خصوص استفاده از آن نقش مهمی در اجرای حاکمیت داده محور دارد. وی اشاره کرد که عدم دسترسی به داده ها و نبود آن میتواند بزرگترین آسیب در راه حکمرانی داده محور باشد. یکی از راههای تأثیرگذاری کلان داده ها در مرحله اجرای فرآیند خطمشی، تولید داده های واقعی است. اجرای سیاست های جدید بلافاصله داده های جدیدی تولید می کند، که می تواند برای ارزیابی اثربخشی سیاست ها و بهبود فرایندهای اجرای آینده مورد استفاده قرار گیرد.



آزمایش یک سیاست جدید در زمان واقعی می‌تواند بینشی در مورد اینکه آیا این اثر مطلوب را دارد یا نیاز به اصلاح دارد فراهم کند. این موضوع در ارتباط با کلان داده منجر به افزایش استقلال برای ادارات عمومی می‌شود، و به آنها امکان واکنش سریع در مورد نتایج ارزیابی را می‌دهد. دولت‌ها می‌توانند از آزمایش‌های خرد به صورت بلادرنگ و در زمان حال برای آزمایش سیاست‌ها با دستکاری متغیرهای ورودی در قانون، بازارها، معماری، هنجارهای اجتماعی و اطلاعات و ... استفاده کنند. اثرات مرتبط با این متغیرهای تغییر یافته را می‌توان با دقت زیادی به منظور پیشنهاد، آزمایش، ارزیابی و در طراحی مجدد مداخله در سیاست سنجید.

محقق در پایان تدوین مدل حکمرانی مطلوب پلتفرم‌های آنلاین ورزشی به این نتیجه رسید که با در نظر گرفتن شرایط علی موثر بر مقوله مرکزی (پلتفرم‌های آنلاین) و همچنین با توجه به مهیا کردن بستر و تقویت و یا در برخی موارد حذف عوامل مداخله گر موثر بر راهبردها و اجرای صحیح راهبردها، ۳ پیامد رخ می‌دهد که عبارتند از؛ تسهیل‌گری حکمرانی الکترونیک، مردم محوری و تنظیم‌گری می‌باشد. در تبیین نتایج داده‌ها تنوع پلتفرم‌ها، قدرت این بسترهای فناورانه، حرکت به سوی همگرایی و توسعه این بسترها، باعث شده این پلتفرم‌ها بسیاری از خدمات را تجمیع کنند و کاربران بر روی این پلتفرم‌ها انواع اطلاعات (محتوایی، موقعیتی و ...) خود را بارگذاری کنند. وجود این بسترها برای تجمیع داده‌ها، می‌تواند مسیری بسوی حکمرانی مطلوب با کاربر است داده‌های کاربران را فراهم کند. این پلتفرم‌ها با سرویس‌ها و محصولات متنوعی که ارائه می‌کنند، تاثیرات مختلفی روی منافع عمومی می‌گذارند، تاثیراتی از جمله تغییر محیط رقابتی، قیمت‌گذاری خدمات و ... از جمله این موارد است. دولت‌ها می‌توانند با استفاده از قابلیت‌های پلتفرم‌ها، در جهت کارا کردن سیاست‌های خود در حوزه‌های گوناگون قدم بردارند.

با مرور ادبیات تولید شده در زمینه حکمرانی پلتفرم‌ها مشخص شد که تاکنون رویکرد حکمرانی در پلتفرم‌ها یا خودحکمرانی اصلیت‌ترین و در واقع مهمترین وجه حکمرانی پلتفرم‌ها است. در واقع این خود پلتفرم‌ها بوده‌اند که با طراحی و اجرای برخی اصول در نحوه ثبت نام و نوع اطلاعات مورد نیاز گرفته تا تدوین یک توافقنامه جامع به نام شرایط ارائه خدمات اولین گام را در جهت حکمرانی محتواها و رفتارها در پلتفرم‌ها برداشته‌اند. لذا با توجه به عوامل شناسایی شده مواردی از قبیل فرماندهی دولت الکترونیکی در کشور، روشن بودن نقشه داده‌های کشور، مالکیت و دسترسی به آن اشتراک داده‌های

بین-نهادی/دستگاهی، برقراری سیستماتیک جریان داده باز بخش عمومی به سمت کاربران، همراستا سازی منافع، کاهش انتشار محتوای مضر، محافظت از گروه های آسیب پذیر مانند کودکان، تصمیمات کارا، تولید محتوای بومی ورزشی، فرصت های برابر برای همه پیشنهاد می گردد. در نهایت نیز با توجه به اینکه یکی از محدودیت های پژوهش های کیفی، امکان تفاسیر مختلف از پدیده مورد بررسی است و طبعا تفسیر صورت گرفته از پدیده مورد مطالعه در این پژوهش، تنها یکی از تفاسیر ممکن و پذیرفتنی در مورد آن است که تحقیق حاضر نیز از این قاعده مستثنا نمی باشد. لذا پیشنهاد می شود روش های دیگر کیفی نیز مورد استفاده قرار گیرد. در نهایت مهمترین پیشنهاد پژوهشی حاصل از این مطالعه، بکارگیری و پیاده سازی مدل پیشنهادی جهت توسعه حکمرانی آنلاین ورزشی در یک محیط واقعی است. در نهایت می توان با ایجاد زمینه های لازم برای تحقق تمامی عوامل شناسایی شده به بهبود عملکرد و توسعه حکمرانی پلتفرم های آنلاین ورزشی کمک کند.

منابع

حسینی، ح. (۱۴۰۱). چالش های نوظهور دولت ها برای حکمرانی فضای سایبر پیامدهای پلتفرمی شدن و پیدایش متاورس. علوم سیاسی (باقرالعلوم)، ۲۵(۹۸)، ۱۶۱-۱۸۴.

حصاری، م. ج؛ حسینی، ا. ط. (۱۳۹۰). هنجارهای اجتماعی، فرهنگ و اخلاق در فضای مجازی. دانش انتظامی سمنان، ۱(۲)، ۶۱-۷۴.

Boudreau, K. J (2010). "Open Platform Strategies and Innovation: Granting Access vs. Devolving Control." *Management Science* 56 (10), 1849-1872.

Bresnahan, T. and S. Greenstein (2014). "Mobile computing: The next platform rivalry." *American Economic Review* 104 (5), 475-480.

Brown, A. E. and G. G. Grant (2005). "Framing the Frameworks: A Review of IT Governance Research." *Communications of the Association for Information Systems* 15, 696-712.

Chappelet, J. L. & Mrkonjic, M. (2013). *Basic Indicators for Better Governance in International Sport (BIBGIS): An assessment tool for International Sport Governing Bodies*. Lausanne: IDHEAP

Evans, D. and R. Schmalensee (2016). *Matchmakers: The new economics of multisided markets*. Boston, Massachusetts: Harvard Business Review Press.



Geeraert, A. (2019). “The Limits and Opportunities of Self-regulation: Achieving International Sport Federations’ Compliance with Good Governance Standards”. *European Sport Management Quarterly*, 19(4), 520-538.

Hagiu, A. and H. Halaburda (2009). “Responding to the Wii?” *Harvard Business School Case* 709-448.

Huber, T. L., T. Kude and J. Dibbern (2017). “Governance practices in platform ecosystems: Navigating tensions between cocreated value and governance costs.” *Information Systems Research* 28 (3), 563– 584.

Koltay, T. (2016). “Data Governance, Data Literacy and the Management of Data Quality”. *IFLA Journal*, 42(4), 303-312.

Lovett, R.; Lee, V.; Kukutai, T.; Cormack, D.; Rainie, S. & Walker, J. (2019). “Good Data Practices for Indigenous Data Sovereignty and Governance”. In A. Daly, S. K. Devitt, & M. Mann (Eds.), *Good Data*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 26-36.

McBride, K.; Toots, M.; Kalvet, T. & Krimmer, R. (2018). “Open Government Data Driven Co-Creation: Moving Towards Citizen-Government Collaboration”. In *International Conference on Electronic Government*. Springer, Cham, 184-195.

Parker, G. G., M. W. Van Alstyne and S. P. Choudary (2016). *Platform Revolution: How networked markets are transforming the economy - and how to make them work for you*. WW Norton & Company.

Rochet, J.-C. and J. Tirole (2003). “Platform Competition in Two-Sided Markets.” *Journal of the European Economic Association* 1 (4), 990–1029.

Parker, G. G., M. W. Van Alstyne and S. P. Choudary (2016). *Platform Revolution: How networked markets are transforming the economy - and how to make them work for you*. WW Norton & Company.

West, J (2003). “How open is open enough? Melding proprietary and open source platform strategies.” *Research Policy* 32 (7), 1259–1285.



Wiener, M., M. Mähring, U. Remus and C. Saunders (2016). “Control configuration and control enactment in information systems projects: Review and expanded theoretical framework.” *MIS Quarterly* 40 (3), 741–774.