



Research Paper

Identifying the Factors behind Cyber Violence against Famous Football Players

Milad Sheikh Hoseini¹, Akbar Jaber², Koorosh Ghahreman Tabrizi³

1. MA in Sport Management, Faculty of Sport Sciences, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran.
2. Associate Professor in Sport Management, Faculty of Sport Sciences, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran.
3. Associate Professor in Sport Management, Faculty of Sport Sciences, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran.

Received: 11 January 2025

Accepted: 14 May 2025

Abstract

Objective: Considering the prevalence of virtual violence against celebrities in recent years, the purpose of this research was to identify the factors behind cyber violence against famous football players.

Methodology: This research was an applied study conducted using a qualitative approach. Data collection was done by reviewing theoretical foundations, articles, theses, and semi-structured interviews. The research population included fans with experience in social networks. The participants in the research were interviewed by purposeful sampling according to the nature of qualitative research. The validity and reliability of the research findings were assessed using the Guba and Lincoln method. The analysis of data was done using thematic analysis.

Results: The findings showed that managerial factors, technical factors, unprofessional behaviors are sports factors, cultural factors, social factors, economic factors, geographical factors, laws and regulations, and the media are the environmental factors, and personality factors and psychological factors are the individual causes of virtual violence against famous football people in social networks.

Conclusion: According to the findings, the occurrence of virtual violence can be defined as the result of a set of various sports, environmental, and personality factors, and preventing this phenomenon requires a cross-sectoral approach by institutions and authorities. Given the multidimensionality of the causes of virtual violence, the coordination of various institutions involved in sports and culture can provide the conditions for adjusting the atmosphere of violence in cyberspace.

Keywords: Sports, Cyberspace, Environmental factors, Sports factors, Individual factors.

To cite this article:

Sheikh Hoseini M, Jaber A, Ghahreman Tabrizi K. Identifying the Factors behind Cyber Violence against Famous Football Players. *Human Resource Management in Sport*. 2025; 12(2):333-349.
<https://doi.org/10.22044/shm.2025.15919.2732>

Corresponding Author: Akbar Jaber

Email: Jaber@uk.ac.ir



Extended Abstract

Summary

This research examined the factors behind cyber violence against famous football players, focusing on the rise of virtual violence in recent years. Using a qualitative approach, data were collected through reviewing literature and conducting semi-structured interviews with social media-active fans. Participants were purposefully selected, and the study's validity was ensured using Guba and Lincoln's methods. Data analysis employed thematic analysis, revealing multiple contributing factors. These included managerial, technical, sports, cultural, social, economic, geographical, legal, media influences, as well as individual personality and psychological factors. The findings highlight a complex interplay of environmental and personal elements driving cyber violence against celebrities in social networks.

Introduction

Social networks are not just a means of transferring information, but they are responsible for various tasks and functions, and create communication between people from various angles. Sometimes this healthy flow leads to the progress and improvement of society's culture, and sometimes it provides the ground for virtual violence. The occurrence of violent behavior in cyberspace is one of the examples of destructive behavior of football fans in cyberspace (1). Given the active presence of celebrities and football fans on social media and the spread of this space among different fan groups, it is necessary to study and understand the causes of virtual violence against famous footballers.

Methodology and Approach

This research is an exploratory qualitative study that was conducted using thematic analysis. This study is practical in terms of purpose, and it is a field study in the form of data collection. Data collection was done by reviewing theoretical foundations, articles, theses, and semi-structured interviews. The statistical population of the research included fans with experience in fan activity in social networks. The participants in the research were interviewed by purposeful sampling according to the nature of qualitative research and based on theoretical saturation. The research population included fans with experience working in virtual spaces, such as writing notes on virtual channels and pages, leaving comments, answering comments, and publishing posts and stories related to the field of football. The participants were selected using the purposeful sampling method based on the inclusion criteria and according to the nature of qualitative research. At least four years of fan experience, at least one hour of average daily use of social networks, and experience of virtual activity (such as publishing posts and stories and leaving comments) in the field of football were the sample selection indicators. The analysis of the data from interviews 12 to 14 indicated that new data was not added to the previous data, because a high percentage of the data extracted from the last interviews was repetitive. Therefore, after conducting 14 interviews and reaching theoretical saturation, the interviews were ended. Data analysis was done by the thematic data analysis method with the six-step model of Braun and Clarke (2006) (2). The validity and reliability of the research findings were assessed using the concept of Guba and Lincoln's (1989) method (3). The analysis of data was done using thematic analysis. To calculate the reliability of this research, the intra-subject agreement was used.

Result and Conclusion

The findings showed that the reasons for the occurrence of virtual violence against football celebrities in virtual social networks fall into three main components: sports factors, environmental factors, and individual factors. The components of managerial factors, technical factors, unprofessional behaviors from sports factors of the occurrence of virtual violence and the components of cultural factors, social factors, economic factors, geographical factors, laws and regulations and the media from the environmental factors of the occurrence of virtual violence and the components of Personality factors and psychological factors are the individual factors of virtual violence against famous football people in virtual social sports factors of the occurrence of virtual violence and the components of cultural factors, social factors, economic factors, geographical factors, laws and regulations and the media from the environmental factors of the occurrence of virtual violence and the



components of Personality factors and psychological factors are the individual factors of virtual violence against famous football people in virtual social networks.

Part of the research findings showed that "environmental factors" can have a significant impact on the formation and strengthening of virtual violence against football celebrities. The results of the analysis of the findings showed that the six categories of "media", "cultural factors", "social factors", "economic factors", "geographical factors", and "laws and regulations" are among the environmental factors that play a role in the occurrence of virtual violence against celebrities. Another part of the research findings showed that "sports factors" can have a significant impact on the formation and strengthening of virtual violence against football celebrities. The results of the analysis of the findings showed that the three categories, including "technical", "managerial", and "unprofessional behavior", are among the sports factors that play a role in the occurrence of virtual violence against football celebrities. Another part of the results demonstrated that "individual factors" can have a significant impact on the formation and strengthening of virtual violence against football celebrities. The results of the analysis of the findings showed that the two categories of "psychological factors" and "personality factors" are among the individual factors that play a role in the occurrence of virtual violence against football celebrities. According to the findings, to reduce virtual violence towards football celebrities, it is suggested that club managers foster close and sincere relationships with football fans, acting transparently in the recruitment of players and coaches. Clubs should have official pages on virtual social networks and encourage their fans to use the club's official media. Clubs should respond to virtual rumors promptly. The clubs should improve the team's position by addressing its technical and tactical weaknesses, and by recruiting and utilizing players and coaches based on meritocracy. Clubs should pay attention to their cultural responsibilities more than before. Based on the findings of this research, the unprofessional behavior of football celebrities is one of the causes of virtual violence against them in virtual social networks. It is suggested that football clubs hire professional counselors and psychologists to help famous footballers manage their behavior on social networks.

Ethical Considerations: The authors have followed all ethical guidelines.

Funding: The authors state no funding is involved.

Authors' Contributions: All authors have contributed to conducting this study.

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

Acknowledgement: We are grateful to all who participated in this research.

References

1. Jaberi A, Manzel Z. The Effect of Media Literacy on Self-control of Football Fans in Virtual Space with the Mediating Role of Cultural Capital. *Communication Management in Sport Media*. 2024. <https://doi.org/10.30473/jsm.2022.64270.1630> [In Persian]
2. Braun V, Clarke V. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*. 2006; 3(2): 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
3. Guba EG, Lincoln YS. *Fourth generation evaluation*: Sage; 1989.





شناسایی عوامل بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال

میلاد شیخ‌حسینی^۱، اکبر جابری^۲، کوروش قهرمان تبریزی^۳

۱. کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران.

۲. دانشیار مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران.

۳. دانشیار مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران.

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۲۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۰/۲۲

چکیده

هدف: با توجه به شیوع خشونت مجازی نسبت به ورزشکاران مشهور در سال‌های اخیر، هدف این پژوهش شناسایی عوامل بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال بود.

روش‌شناسی: این پژوهش کاربردی با استفاده از روش کیفی انجام شد. گردآوری داده‌ها با مرور ادبیات تحقیق و مصاحبه‌های نیمه‌ساختارمند انجام شد. جامعه آماری شامل هوادارانی بود که تجربه فعالیت در شبکه‌های اجتماعی را داشتند. مشارکت‌کنندگان در تحقیق ۱۴ نفر بودند که به صورت هدفمند و بر مبنای اشباع نظری مورد مصاحبه قرار گرفتند. روایی و پایایی داده‌ها بر اساس معیار پیشنهادی گوبا و لینکلن (قابلیت اعتبار، قابلیت تأیید، قابلیت اطمینان، و قابلیت انتقال) به تأیید رسید. تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از روش تحلیل مضمون انجام شد.

یافته‌ها: یافته‌ها نشان داد عوامل مدیریتی، عوامل فنی و رفتارهای غیرحرفه‌ای از دلایل ورزشی و عوامل فرهنگی، عوامل اجتماعی، عوامل اقتصادی، عوامل جغرافیایی، قوانین و مقررات و عوامل رسانه‌ای از دلایل محیطی و عوامل شخصیتی و عوامل روانی از دلایل فردی بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال بودند.

نتیجه‌گیری: با توجه به نتایج پژوهش، بروز خشونت مجازی را می‌توان نتیجه مجموعه‌ای از عوامل مختلف ورزشی، محیطی و شخصیتی تعریف کرد که پیشگیری از این پدیده نیازمند یک نگاه جامع و فرابخشی در نهادها و متولیان امر است. با توجه به تنوع و چندبعدی بودن دلایل بروز خشونت مجازی، انسجام و هماهنگی نهادهای مختلف متولی ورزش و فرهنگ در کشور می‌تواند شرایط تغییر و تعدیل فضای خشونت در فضای مجازی را فراهم نماید.

واژه‌های کلیدی: ورزش، فضای مجازی، عوامل محیطی، عوامل ورزشی، عوامل فردی.

به این مقاله این‌گونه استناد کنید:

شیخ‌حسینی میلاد، جابری اکبر، قهرمان تبریزی کوروش. شناسایی عوامل بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال. مدیریت منابع انسانی در ورزش. ۱۴۰۴؛ ۱۲(۲): ۳۳۳-۳۴۹. <https://doi.org/10.22044/shm.2025.15919.2732>

نویسنده مسئول: اکبر جابری

Email: Jaberi@uk.ac.ir



مقدمه

مطالعه درباره ورزش و فضای مجازی در چند سال اخیر به یک موضوع محبوب و با اهمیت تبدیل شده است. به وجود آمدن رسانه‌های اجتماعی، نوع جدیدی از ارتباطات چند جانبه را فراهم کرده است و در حال حاضر فضای مجازی به سرعت به بخشی از زندگی روزمره میلیاردها کاربر اینترنت در سراسر جهان تبدیل شده است (۱). پیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی در دنیای امروز نقش بسیار پررنگی ایفا می‌کنند و نمی‌توان محاسن و معایب فراوان آن‌ها در جنبه‌های مختلف را نادیده گرفت (۲). شبکه‌های اجتماعی صرفاً ابزار انتقال اطلاعات نیستند؛ بلکه وظایف و کارکردهای متنوعی را عهده‌دار هستند و از زوایای گوناگون به ایجاد ارتباط بین افراد می‌پردازند. در این بین شبکه‌های اجتماعی کارکردهای مختلف آشکار و نهان و یا مثبت و منفی دارند که در ایجاد رفتارهای خاص تأثیرگذار می‌باشند. گاهی اوقات این جریان به پیشرفت و بهبود فرهنگ جامعه منجر می‌شود و گاهی زمینه را برای خشونت‌های مجازی فراهم می‌کند. بروز رفتارهای خشونت‌آمیز در فضای مجازی یکی از مصادیق رفتارهای مخرب هواداران ورزش در فضای مجازی است (۳). خشونت مجازی در حقیقت اشاره به رفتارها و اعمال عمدی و تکراری نسبت به سایر افراد از طریق رایانه، موبایل و رسانه‌های دیگر دارد که به اشکال مختلفی همچون آزار و اذیت، تهدید مستقیم گروه یا فرد دیگر، بی‌آبرو کردن دیگران، گرافه‌گویی‌های تعارض برانگیز، جعل هویت، فاش کردن اطلاعات با هدف آبروریزی، اخراج از گروه‌ها، کانال‌ها و فهرست دوستان آنلاین و مزاحمت مجازی صورت می‌گیرد (۴).

رسانه‌های جدید مجموعه متمایزی از فناوری‌های ارتباطی و دارای ویژگی‌های مشترک دیجیتالی و دسترسی گسترده شهروندان به آن برای استفاده شخصی هستند (۵). مفهوم رسانه‌های جدید واجد یک‌سری معانی است که از جمله آن‌ها تجربیات متنی جدید است که به انواع محتوا، متن‌ها، سرگرمی، لذت و الگوهای مصرف رسانه‌ای مانند بازی‌های رایانه‌ای، فرامتن‌ها و غیره اشاره دارد. اینترنت، نمونه بارز رسانه جدید و تبلور ویژگی‌های فوق است. اینترنت، علاوه بر تولید و توزیع پیام، به پردازش، مبادله و ذخیره اطلاعات می‌پردازد که مؤید یک نهاد خصوصی، اما به مثابه ارتباطات عمومی است و صرفاً دارای فعالیت حرفه‌ای و به لحاظ بروکراتیک^۱ سازماندهی شده نیست (۶). اینترنت به عنوان یک رسانه جدید از محدودیت‌های الگوهای چاپ و پخش در ارتباطات فراتر می‌رود؛ چرا که به واسطه آن گفتگوی جمعی امکان‌پذیر می‌شود (۵). شبکه‌های اجتماعی نوعی از رسانه‌های جدید هستند. شبکه‌های اجتماعی مجازی به آن دسته از شبکه‌های اینترنتی اطلاق می‌شود که در آن امکانات برقراری تعامل، اضافه کردن دوستان، اظهار نظر در پروفایل‌ها، ایجاد گروه‌های جدید، پیوستن به سایر گروه‌ها و پرداختن به بحث و گفتگو به طور هم‌زمان میسر است (۷).

شبکه‌های اجتماعی به دلیل شرایطی که برای حضور و گفت‌وگوی گروهی هواداران فراهم می‌نمایند، این قابلیت را دارند که فضا را برای بروز رفتارهای مختلف مخرب یا سازنده فراهم نمایند. خشونت‌های مجازی یکی از مصادیق رفتارهایی می‌باشند که در فعالیت‌های گروهی شبکه‌های اجتماعی قابلیت بروز بیشتری را خواهند داشت. خشونت مجازی یکی از انواع خشونت است که شیوه و ابزار آن برای اعمال فشار و آسیب رساندن با خشونت فیزیکی تفاوت دارد و امنیت ذهنی، روانی و فیزیکی افراد را تحت تأثیر قرار می‌دهد (۴). پژوهش‌ها نشان داده‌اند که مواجهه کوتاه و طولانی مدت با خشونت مجازی، می‌تواند با افزایش اضطراب اجتماعی، عزت نفس پایین، افسردگی، مشکلات اجتماعی، سوء مصرف دارو و الکل، اختلالات تغذیه‌ای، ترک مدرسه، بازداشت شدن و آسیب‌های روانی نوجوانان همراه باشد (۸-۱۰).

رفتار خشونت‌آمیز در هر قالبی که باشد تقبیح می‌شود، اما وقتی این رفتارها با ورزش همراه می‌شوند تأمل بیشتری را می‌طلبند؛ چرا که روح ورزش عامل ایجاد ارتباط سالم و مفرح بین افراد جامعه است و نه تنها با رفتارهای خشونت‌آمیز سازگاری ندارد، بلکه می‌تواند ابزاری مؤثر در راستای کاهش رفتارهای خشونت‌آمیز باشد (۳). خشونت پدیده‌ای است که در سال‌های اخیر در فضای واقعی و مجازی مرتبط با فوتبال رواج یافته است. ورزش فوتبال یکی از ورزش‌هایی است که هم در سطح ملی و هم در سطح بین‌المللی همواره مورد توجه و اقبال مردم و هواداران بوده است (۱۱). فوتبال به دلیل گستردگی روز افزون و محبوبیت بالا میان افراد جامعه، می‌تواند قابلیت‌های بی‌نظیری را

برای جامعه داشته باشد. رصد برخی رخدادها در زمینه هواداری فوتبال نشان می‌دهد که فوتبال و رویدادهای مرتبط با آن همواره در معرض برخی از آسیب‌ها و چالش‌ها بوده است. علاوه بر مصادیق خشونت‌ی که در فضای واقعی فوتبال و ورزشگاه‌ها وجود دارد، این خشونت‌ها به شکل‌های متفاوت به حوزه فضای مجازی نیز گسترش یافته است (۳). میان افراد مشهور و رسانه‌های اجتماعی و هواداران همواره رابطه‌ای خاص و نزدیک شکل گرفته است. افراد مشهور می‌توانند در شبکه‌هایی نظیر فیسبوک^۱، توئیتر^۲، اینستاگرام^۳ و یوتیوب^۴ اطلاعات و تصاویری از خود به اشتراک گذاشته و از این طریق می‌توانند با هواداران خود ارتباط برقرار کنند که همین ارتباط ریشه در شهرت آنان دارد که پیش از این به صورت سنتی ایجاد شده است (۱۲). با همه‌گیر شدن فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و حضور افراد معروف فوتبال در این فضا ارتباط میان آنها و هواداران تقویت شده و به مرور زمان این ارتباط دستخوش تغییراتی شده است (۳).

با وجود اینکه خشونت مجازی در سال‌های اخیر در فضای مجازی و به طور خاص در حوزه ورزش فوتبال رشد قابل توجهی داشته است، اما مرور ادبیات تحقیق نشان می‌دهد که مطالعات در این حوزه نتوانسته‌اند به صورت متناسب با شیوع این پدیده در ورزش توسعه پیدا کنند. لوی^۵ و همکاران (۲۰۱۲) تأیید کردند که اینترنت، بیشتر از دیگر فناوری‌ها در موضوع مزاحمت و آزاررسانی تأثیرگذار بوده است (۱۳). سیلوا^۶ و همکاران (۲۰۱۶) در مقاله خود نمای کلی از چگونگی بروز نفرت در رسانه‌های اجتماعی آنلاین را ارائه دادند و نتایج پژوهش آنها فرم‌های گفتار نفرت آنلاین را در مقوله‌های جهت‌گیری جنسیتی، جسمانی، دینی، قومیتی، طبقه اجتماعی، رفتاری و رقابتی دسته‌بندی کردند (۱۴). یافته‌های پژوهش کلوته^۷ و همکاران (۲۰۲۳) نشان داد، ورزشکاران با عملکرد بالا، ورزشکاران سیاه پوست، ورزشکاران دارای اضافه وزن، ورزشکاران کوتاه قد به شدت مستعد اظهارات توهین آمیز هستند. نژادپرستی، شرمساری بدن و سبک بازی از موضوعات اصلی در این مشکل هستند (۱۵). یافته‌های پژوهش جابری و منزلی (۲۰۲۴) نشان داد که سواد رسانه‌ای هم بر خودکنترلی و هم بر سرمایه فرهنگی هواداران فوتبال در فضای مجازی تأثیرگذار بوده و از طرف دیگر، سواد رسانه‌ای بر خودکنترلی هواداران فوتبال در فضای مجازی با نقش میانجی سرمایه فرهنگی تأثیر معناداری داشته است (۳). یافته‌های حکیمی و محمدپور (۲۰۲۳) نشان داد که میان استفاده از تلگرام و خشونت تماشاگران فوتبال، رابطه وجود دارد؛ همچنین بین مولفه‌های میزان استفاده از تلگرام، گزارش‌های تحریک بر انگیز در تلگرام، ویدئوهای تحریک برانگیز و انعکاس حواشی مسابقات در تلگرام و خشونت تماشاگران فوتبال رابطه وجود دارد (۲). یافته‌های پژوهش شریعتی فیض‌آبادی و موسوی (۲۰۲۱) نشان داد که وضعیت اقتصادی-اجتماعی خانواده، ویژگی‌های فردی و ویژگی‌های عصبی می‌تواند بر میزان پرخاشگری تماشاگران لیگ برتر بسکتبال تأثیر بگذارد (۱۶). با توجه به مطالعه حسینی و بهاریان (۲۰۲۲) هدف کاربران در ابراز خشونت به افراد مشهور به عوام‌فریبی، تناقض در رفتار، نپردهی غیرمتخصصانه، تحصیل مال بی‌زحمت، محافظه‌کاری و کسب شهرت کاذب معطوف است و مؤلفه‌های تبعیض و ناعدالتی، احساس محرومیت و ناکامی، تخلیه هیجانی و خودنمایی، نیاز به حمایت اجتماعی و تهدید هویت اجتماعی از انگیزه‌های ابراز خشونت اجتماعی هستند (۱۷). رحمانی و صفویان (۲۰۱۹) در پژوهشی که در راستای تبیین جامعه‌شناختی پدیده هولیگانیزم^۸ تماشاگران فوتبال انجام دادند، چهار مؤلفه محیط پیرامون، هیجانات کاذب، امکانات رفاهی و شخصیت برون‌گرا را بر هولیگانیزم مؤثر می‌دانستند (۱۸). بلاغی (۲۰۱۵) به بررسی خشونت کلامی در بخش نظرات یوتیوب پرداخت و نشان داد که خشونت و مخالفت در بخش نظرات به شدت چشم‌گیر بوده و بین انواع خشونت‌های مورد بحث، تنش، خشونت و خشونت توهین‌آمیز بیشترین رخداد را داشته‌اند (۱۹).

بروز رفتارهای خشونت‌آمیز در فضای مجازی یکی از مصادیق رفتارهای مخرب هواداران فوتبال در فضای مجازی است (۳). با پدید آمدن پیام‌رسان و شبکه‌های اجتماعی، خشونت و پرخاشگری در فوتبال رنگ و بوی تازه‌ای به خود گرفته و در برخی موارد جهت‌دار شده است

1. Facebook
2. Twitter
3. Instagram
4. YouTube
5. Levy
6. Silva
7. Klutse
8. Hooliganism



(۲). حمله به صفحات مجازی داور استرالیایی بازی ایران و عراق در جام ملت‌های آسیا ۲۰۱۵، حمله به صفحات مجازی کافو^۱ ستاره برزیلی بعد از مراسم قرعه‌کشی جام جهانی ۲۰۱۴، حمله به صفحه اینستاگرام اسماعیلی بازیکن سابق استقلال به دلیل عدم موفقیت در تبدیل ضربه پنالتی به گل در دربی تهران، حمله به صفحه اینستاگرام استراماچونی^۲ سرمربی ایتالیایی اسبق تیم فوتبال استقلال بعد از ترک ایران، هجوم به صفحات مجازی واکر^۳ بازیکن تیم منچستر سیتی^۴ به بهانه یک برخورد ورزشی با جهانبخش (بازیکن تیم ملی فوتبال ایران) نمونه‌هایی از خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال در شبکه‌های اجتماعی مجازی می‌باشند. نوع نگاه و انعکاس این گونه مطالب در فضای مجازی می‌تواند خشونت مجازی را شدت بخشد، به گونه‌ای که با انعکاس این رفتارها و ایجاد شالوده فکری، باور ذهنی کاربران خود را تغییر می‌دهد و با ایجاد فرصت‌هایی برای تأمل و بازاندیشی در نظر کاربران، باعث ساخت هویتی متفاوت با هویت واقعی در آن‌ها می‌شود (۷). از این رو بررسی ابعاد و جوانب خشونت در فضای مجازی فوتبال و مطالعه مؤلفه‌های تأثیرگذار در مدیریت این چالش می‌تواند گامی در جهت کنترل و تعدیل این پدیده در عرصه ورزش و به طور خاص در حوزه فوتبال باشد (۳). خشونت‌های مجازی زیاد در صفحات داخلی و خارجی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال که در سال‌های گذشته روند رو به رشدی را داشته است، نیاز به بررسی و تجزیه و تحلیل این قبیل رفتارها را ضروری می‌کند. از این رو مواجهه دقیق با پدیده خشونت مجازی می‌تواند گامی مهم در پیشگیری تبعات این پدیده در بین نسل‌های مختلف در جامعه باشد. با توجه به حضور فعال بازیکنان مشهور و هواداران فوتبال در فضای اجتماعی و همه‌گیر شدن این فضا در میان اقشار مختلف هواداران، مطالعه و شناخت دلایل بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال امری ضروری است. شناخت چرایی خشونت مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال و یافتن انگیزه‌های خشونت مجازی کاربران، می‌تواند تا حد زیادی دغدغه‌های ذهنی کاربران فضای مجازی، علل نارضایتی و هدف از بروز رفتارهای خشونت‌آمیز در فضای مجازی را مشخص کرده و همچنین این امکان را فراهم می‌کند که بتوان در راستای تلطیف فضای مجازی در حوزه‌های ورزشی و کاهش این نوع از خشونت به شکل مؤثرتری اقدام نمود. با عنایت به محدود بودن تحقیقات در رابطه با خشونت‌های مجازی هواداران در ادبیات پژوهشی داخل و خارج از کشور، مطالعه جنبه‌های مختلف مرتبط با این حوزه ورزش می‌تواند به روشن شدن ابعاد پدیده خشونت مجازی در حوزه ورزش کمک نماید. این پژوهش را می‌توان یکی از معدود مطالعاتی عنوان کرد که تاکنون در حوزه خشونت مجازی نسبت به بازیکنان مشهور در حوزه ورزش ایران انجام شده است. در همین راستا در پژوهش پیش رو سعی بر آن است تا دلایل بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال در شبکه‌های اجتماعی مورد بررسی و شناسایی قرار گیرند. با توجه دغدغه‌های مرتبط با حوزه فضای مجازی و اهمیت بررسی آنها در فضای مجازی مرتبط با ورزش فوتبال، این مسئله مطرح شود که دلایل بروز این خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال کدامند؟

روش‌شناسی

این تحقیق از نوع پژوهش‌های کیفی اکتشافی است که با استفاده از روش تحلیل مضمون انجام شده است. این تحقیق از نظرهدف کاربردی است و در بخش میدانی از مصاحبه‌های نیمه ساختارمند استفاده شد. با توجه به اینکه هدف این مطالعه بررسی دلایل خشونت مجازی از دیدگاه خود هواداران و فعالان مجازی بوده است، جامعه این پژوهش شامل هوادارانی بود که تجربه فعالیت در فضای مجازی از جمله یادداشت‌نویسی در کانال‌ها و صفحات مجازی، نظر گذاشتن، جواب دادن به نظرات، انتشار پست و استوری مرتبط با حوزه فوتبال را داشتند. این افراد به دلیل مواجهه با رخدادهای مجازی و به عنوان کاربرانی که خود به صورت مستقیم در فضای مجازی با نمونه‌های مختلف خشونت مجازی مواجه بوده‌اند، جامعه معتبری برای انجام این تحقیق می‌باشند. مشارکت‌کنندگان به روش نمونه‌گیری هدفمند بر اساس شاخص‌های انتخاب و متناسب با ماهیت پژوهش‌های کیفی انتخاب شده‌اند. حداقل چهار سال سابقه هواداری، حداقل یک ساعت متوسط استفاده

1. Cafu
2. Stramaccioni
3. Kyle Walker
4. Manchester City F.C.



روزانه از شبکه‌های اجتماعی و سابقه فعالیت مجازی (از قبیل انتشار پست و استوری و نظر گذاشتن) در حوزه فوتبال شاخص‌های انتخاب مشارکت‌کنندگان بودند. اشباع نظری بعد از انجام ۱۴ مصاحبه حاصل گردید. تحلیل داده‌های حاصل از مصاحبه‌های ۱۲ تا ۱۴ حاکی از اضافه نشدن داده جدید به داده‌های قبلی بود؛ چرا که درصد بالایی از داده‌های مستخرج از مصاحبه‌های آخر تکراری بود؛ بنابراین با انجام ۱۴ مصاحبه و رسیدن به حد اشباع نظری به مصاحبه‌ها پایان داده شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها با روش تحلیل مضمون داده‌ها با الگوی شش مرحله‌ای براون و کلارک^۱ (۲۰۰۶) انجام شد (۲۰). برای سنجش روایی و پایایی تحقیق از قابلیت اعتماد گوبا و لینکن^۲ (۱۹۸۹) استفاده شد (۲۱). در این پژوهش بعد از انجام مصاحبه‌ها، کدهای استخراج شده از مصاحبه به مصاحبه شونده‌گان ارسال شد و از آنها خواسته شد تا کدهای استخراج شده را بازبینی و تایید نمایند که کدهای مذکور با آنچه در مصاحبه بیان کرده بودند، تطابق دارد. ۱۳ نفر از مصاحبه شونده‌گان در مورد کدها بازخورد داده و با توجه به بازبینی مجدد اصلاحات جزئی صورت گرفت و اکثر کدها تأیید شدند؛ همچنین برای افزایش روایی، کدها و مضامین فرعی و اصلی در اختیار سه نفر از خبرگان قرار گرفت و متناسب با نظر آن‌ها تغییرات لازم اعمال شد (قابلیت اعتبار یا باورپذیری). به منظور افزایش قابلیت تأیید یافته‌ها، محقق کلیه فایل‌های صوتی مصاحبه‌ها، متن‌ها و یادداشت‌های مربوطه را در اختیار دارد و در صورت لزوم در اختیار افراد مربوطه قرار خواهند گرفت (قابلیت تأیید یا تأییدپذیری). برای محاسبه پایایی این پژوهش نیز از روش پایایی بازآزمون یا شاخص ثبات استفاده شده است. پایایی بازآزمون یا شاخص ثبات مصاحبه‌های این پژوهش ۸۷/۸ درصد بود (اطمینان‌پذیری).

یافته‌ها

توصیف ویژگی‌های جمعیت شناختی مشارکت‌کنندگان در جدول شماره یک آورده شده است.

جدول ۱. وضعیت جمعیت شناختی مشارکت‌کنندگان پژوهش

Table 1. Demographic status of the research participants

ویژگی‌های جمعیت شناختی نمونه پژوهش	فراوانی	درصد فراوانی
سن	۲۱ تا ۲۵ سال	۷
	۲۶ تا ۳۰ سال	۴
	۳۱ تا ۳۵ سال	۲
	۳۶ تا ۴۰ سال	۱
میزان تحصیلات	کارشناسی	۸
	کارشناسی ارشد	۵
	دکتری	۱
استفاده روزانه از شبکه‌های اجتماعی	۱ الی ۳ ساعت	۷
	۴ الی ۶ ساعت	۶
	بیشتر از ۶ ساعت	۱
شبکه اجتماعی مورد استفاده بیشتر	اینستاگرام	۱۰
	تلگرام	۳
	سایر	۱
		۷
سابقه هواداری	۴ تا ۶ سال	۱
	۶ تا ۸ سال	۳
	۸ تا ۱۰ سال	۴
	۱۰ تا ۱۲ سال	۶

1. Braun and Clarke
2. Guba and Lincoln



پس از انجام و پیاده‌سازی مصاحبه‌ها به شکل نوشتاری، تمامی کدهای مرتبط با سوال پژوهش که در مصاحبه‌های انجام شده وجود داشت، استخراج شد. با توجه به یافته‌های مربوط به مرحله‌ی کدگذاری اولیه تعداد ۷۷ کد اولیه در ارتباط با سوال پژوهش استخراج و جهت دسته‌بندی در مراحل بعدی مورد استفاده قرار گرفتند. در ادامه بررسی داده‌ها، کدهای اولیه با توجه به قرابت معنایی و محتوایی دسته‌بندی شده و ۱۱ مضمون فرعی شامل "عوامل فنی"، "عوامل مدیریتی"، "رفتارهای غیرحرفه‌ای"، "عوامل فرهنگی"، "عوامل اجتماعی"، "عوامل اقتصادی"، "عوامل جغرافیایی"، "قوانین و مقررات"، "رسانه‌ها"، "عوامل روانی" و "عوامل شخصیتی" استخراج شدند. با بررسی مجدد کدها و انطباق مضمون‌های فرعی، "عوامل ورزشی"، "عوامل محیطی" و "عوامل فردی" به عنوان سه مضمون اصلی پژوهش شناسایی شدند.

جدول ۲. مضامین فرعی و اصلی حاصل از استخراج داده‌ها

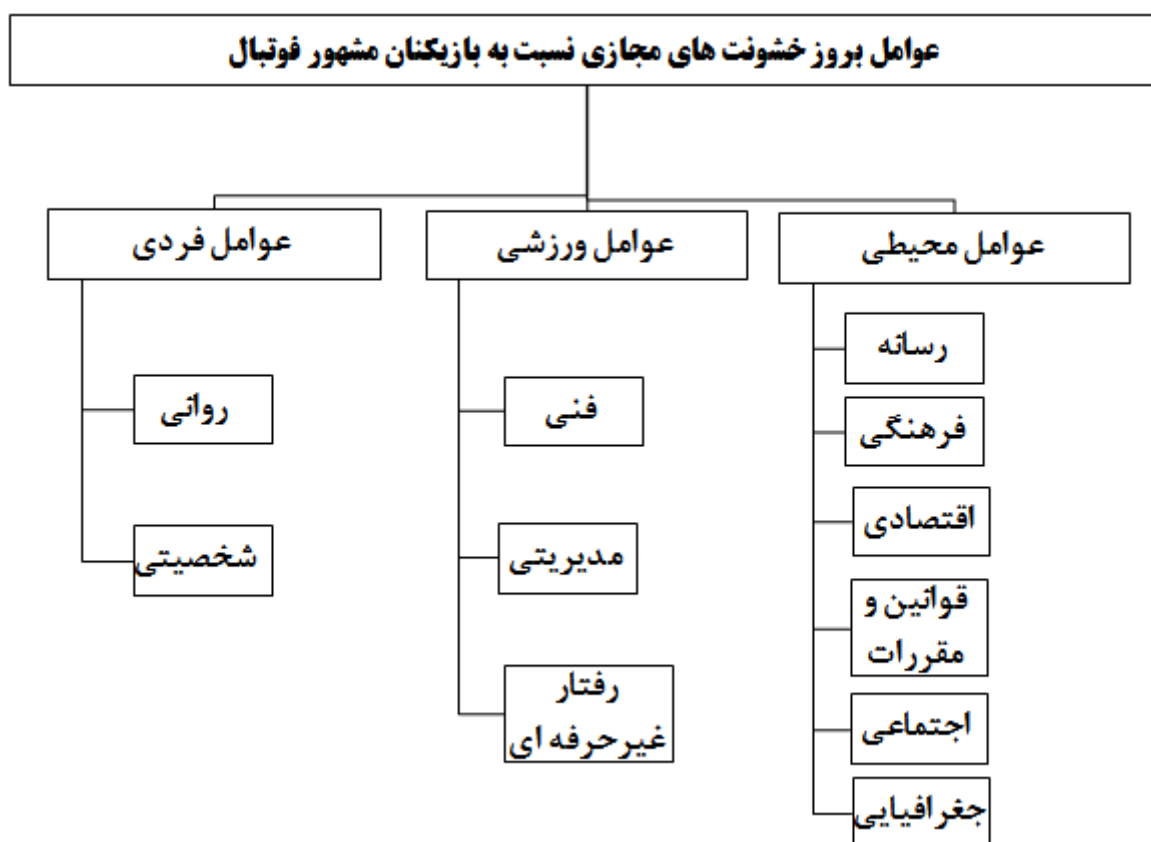
Table 2. Sub-themes and main themes from data extraction

ردیف	کدهای اولیه	مضمون فرعی	مضمون اصلی
۱	جایگاه نامناسب تیم در جدول	عوامل فنی	
۲	شکست در بازی‌های حساس		
۴	ضعف تکنیکی بعضی بازیکنان فوتبال		
۵	ضعف تاکتیکی تیم‌های فوتبال		
۶	اشتباهات فاحش توسط بازیکنان یا مربیان در موقعیت‌های حساس		
۷	تصمیمات نه چندان صحیح در لحظات حساس و مسابقات مهم توسط بازیکنان فوتبال		
۸	حساسیت‌های حاکم بر مسابقات و رقابت‌ها		
۹	حضور بازیکنان در پست‌هایی که شایستگی آن را ندارند		
۱۰	عدم توانایی بازیکنان مشهور فوتبال در برآورده کردن انتظارات هواداران		
۱۱	اشتباهات متعدد داوری		
۱۲	تبغیض و دخالت دولت‌ها و سیاسیون در فوتبال	عوامل مدیریتی	عوامل ورزشی
۱۳	کانون هواداران		
۱۴	عدم ارتباط نزدیک هواداران و باشگاه		
۱۵	عدم شفافیت در جذب بازیکنان و مربیان		
۱۶	عدم شفافیت مالی باشگاه		
۱۷	بستن قراردادهای بد توسط مدیران باشگاه		
۱۸	ابهامات نسبت به اتفاقات پشت پرده فوتبال		
۱۹	شادی‌های بعد از گل تحریک‌آمیز		
۲۰	رفتار غیرحرفه‌ای بازیکنان فوتبال در استادیوم‌های ورزشی		
۲۱	دخالت بازیکنان فوتبال در موضوعاتی که تخصص آن را ندارند		
۲۲	رفتار غیرحرفه‌ای بازیکنان فوتبال در فضای مجازی	رفتارهای غیرحرفه‌ای	
۲۳	دسیسه هواداران رقیب		
۲۴	رفتارهای سیاسی بازیکنان فوتبال		
۲۵	زود از کوره در رفتن بازیکنان در مستطیل سبز		
۲۶	قبول نکردن شکست و داور یا تیم مقابل را مقصر جلوه دادن		
۲۷	رفتارهای تحریک‌آمیز بازیکنان فوتبال		
۲۸	نژادپرستی		
۲۹	عدم فرهنگ‌سازی		
۳۰	نتیجه‌گرایی		
۳۱	محدودیت‌های فرهنگی	عوامل فرهنگی	عوامل محیطی
۳۲	عدم رعایت حقوق دیگران		
۳۳	عدم آموزش فرهنگ صحیح هواداری فوتبال		
۳۴	تفاوت ذهنیت هواداران و بازیکنان فوتبال نسبت به شرایط جامعه		
۳۵	عدم احترام بازیکنان فوتبال به ارزش‌های به رسمیت شناخته شده جامعه		

ردیف	کدهای اولیه	مضمون فرعی	مضمون اصلی
۳۶	فقر فرهنگی برخی هواداران فوتبال	عوامل اجتماعی	عوامل اجتماعی
۳۸	تأثیر همسالان		
۳۹	عدم همراهی بعضی بازیکنان فوتبال با بعضی از جریان‌ها به لحاظ سیاسی و اجتماعی		
۴۰	تعهدات اخلاقی		
۴۱	تحصیلات پایین		
۴۲	محدودیت‌های اجتماعی		
۴۳	تمایل به هم‌رنگ جماعت شدن		
۴۴	جوگیر شدن بعضی هواداران فوتبال		
۴۵	جنبه‌های پیرامونی فوتبال (جغرافیایی، سیاسی، اجتماعی و...)		
۴۶	سنت‌های اجتماعی حاکم بر رفتار افراد در برخورد با دیگران		
۴۷	الگو گرفتن از رفتار دیگر هواداران در فضای مجازی		
۴۸	عدم درک درست بازیکنان فوتبال از شرایط اجتماعی و سیاسی جامعه		
۴۹	آسان بودن دسترسی به شبکه‌های اجتماعی در سنین پایین	قوانین و مقررات	قوانین و مقررات
۵۰	عدم وجود پیگرد قانونی برای رفتارهای غیرمعارف افراد در فضای مجازی		
۵۱	عدم قوانین بازدارنده نسبت به خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان فوتبال		
۵۲	حساسیت‌های جغرافیایی	عوامل جغرافیایی	عوامل جغرافیایی
۵۳	وابستگی‌های قومی		
۵۴	فرهنگ حاکم بر شهر یا منطقه جغرافیایی خاص		
۵۵	فاصله طبقاتی میان بازیکنان فوتبال و عامه هواداران	عوامل اقتصادی	عوامل اقتصادی
۵۶	بیکاری		
۵۷	فقر اقتصادی		
۵۸	عدم اشراف بر قوانین و مقررات فوتبال	عوامل رسانه‌ای	عوامل رسانه‌ای
۵۹	عدم اشراف بر قوانین و مقررات فضای مجازی		
۶۰	عدم تحلیل صحیح		
۶۱	عدم سواد رسانه‌ای در هواداران فوتبال		
۶۲	شایعه‌سازی‌هایی که در فضای مجازی علیه بازیکنان فوتبال وجود دارد		
۶۳	حاشیه‌سازی رسانه‌ها		
۶۴	جوسازی‌های لیدرهای تماشاگران علیه بعضی بازیکنان فوتبال		
۶۵	بزرگ کردن حاشیه‌ها توسط رسانه‌ها		
۶۶	هیجانات بیش از حد هواداران فوتبال		
۶۷	تنش همیشگی بعضی بازیکنان با تماشاگران	عوامل روانی	عوامل روانی
۶۸	سوگیری شناختی		
۶۹	عصبی بودن برخی هواداران فوتبال		
۷۰	عدم درک هواداران از موقعیت بازیکنان فوتبال در مستطیل سبز		
۷۱	ناتوانی هواداران در کنترل احساسات و عواطف	عوامل فردی	عوامل فردی
۷۲	تعصب بیش از حد هواداران		
۷۳	تحمل و صبر پایین		
۷۴	خودنمایی		
۷۵	عزت نفس پایین		
۷۶	خودکنترلی پایین		
۷۷	انتقام طلبی		

یافته‌های پژوهش در جدول شماره دو نشان می‌دهد، عوامل مختلفی در بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال دخیل هستند. رسانه‌ها، عوامل مدیریتی، رفتارهای غیرحرفه‌ای، عوامل فنی، عوامل فرهنگی، عوامل اقتصادی، قوانین و مقررات، عوامل اجتماعی،

عوامل جغرافیایی، عوامل شخصی و عوامل روانی از دلایل بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال می‌باشند. مدل تصویری مضامین فرعی و اصلی پژوهش و ارتباط آن‌ها با یکدیگر در شکل شماره یک آمده است.



شکل ۱. مدل تصویری عوامل بروز خشونت مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال

Figure 1. Graphical model of the factors behind cyber violence towards football celebrities

بحث و نتیجه‌گیری

بخشی از یافته‌های پژوهش نشان داد که "عوامل محیطی" می‌توانند تأثیر زیادی در شکل‌گیری و تقویت خشونت مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال داشته باشند. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل یافته‌ها نشان داد که شش مقوله "رسانه‌ها"، "عوامل فرهنگی"، "عوامل اجتماعی"، "عوامل اقتصادی"، "عوامل جغرافیایی" و "قوانین و مقررات" از جمله عوامل محیطی هستند که در بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور نقش دارند. رسانه‌ها می‌توانند تأثیر زیادی در شکل‌گیری و تقویت خشونت مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال داشته باشند. رسانه‌ها اغلب با پوشش گسترده و برجسته کردن اشتباهات یا جنجال‌های بازیکنان، انتشار شایعات و تقویت کلیشه‌ها و تعصبات نژادی به افزایش خشونت‌های مجازی دامن می‌زنند. قرار گرفتن در معرض محتوای خشونت آمیز در رسانه‌ها می‌تواند افراد را نسبت به پرخاشگری ترغیب کند. هنگامی که رفتار پرخاشگرانه در رسانه‌ها به تصویر کشیده می‌شود، می‌تواند مخاطبان و هواداران را تحت تأثیر قرار دهد تا چنین رفتاری را در محیط‌های مجازی تقلید کنند. هنگامی که افراد شاهد پاداش دادن به اقدامات تهاجمی هستند (مثلاً به دست آوردن دنبال کننده)، ممکن است بیشتر درگیر رفتارهای مشابه آنلاین شوند. به طور کلی رسانه‌ها می‌توانند نقش مرجع را در کاهش یا افزایش زمینه‌ها بر بروز خشونت ایفا نمایند. در راستای این بخش از یافته‌ها، جابری و منزلی (۲۰۲۴) نشان دادند که سواد رسانه‌ای هواداران تأثیر مثبت و معناداری بر خودکنترلی آنها در فضای مجازی داشته است. توجه به این مفهوم در حوزه هواداری می‌تواند به مدیریت

هیجانات و عواطف هواداران در فضای واقعی و مجازی ورزش کمک نماید (۳). کرامتی و همکاران (۲۰۲۳) مهم‌ترین عامل در ایجاد رفتارهای خشونت‌آمیز تماشاگران آشوبگر فوتبال را، تحریک آنها توسط برنامه‌های تلویزیونی و تحریک مجلات ورزشی می‌دانند (۲۲). حکیمی و محمدپور (۲۰۲۳) بر نقش گزارش‌های تحریک برانگیز در تلگرام، ویدئوهای تحریک برانگیز و انعکاس حواشی مسابقات در تلگرام و خشونت تماشاگران فوتبال تأکید کرده‌اند. بخشی از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، رفتارهای ناهنجار نشأت گرفته از فرهنگ هواداران می‌تواند به خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال در شبکه‌های اجتماعی منجر شود (۲). جابری و منزلی (۲۰۲۴) در پژوهش خود بیان می‌کنند، سرمایه فرهنگی بر خودکنترلی هواداران فوتبال در فضای مجازی تأثیر معناداری دارد (۳). به عبارت دیگر، شکل‌گیری و توسعه فرهنگی به عنوان یک سرمایه نامحسوس باعث خواهد شد که هواداران با رسیدن به بلوغ فرهنگی رفتار معقولانه و توأم با آگاهی و اخلاق را از خود بروز داده و به واسطه سرمایه فرهنگی ایجاد شده واکنش صحیح‌تر و دقیق‌تری در برابر محتویات رسانه‌های گوناگون داشته باشند. سرمایه فرهنگی با تقویت ظرفیت هواداران در شناخت و کاربرد ابزار و محتواهای متنوع در فضای مجازی منجر به ایجاد قابلیت جمعی و گروهی هواداران در کنترل رفتار و مدیریت واکنش‌های هیجانی هواداران خواهد شد. شریعتی فیض‌آبادی (۲۰۲۰) نیز شرایط فرهنگی را یکی از مؤلفه‌های اثرگذار در بروز ناهنجاری در ورزش ایران می‌داند (۲۳). یافته‌های این بخش از پژوهش به نتایج یافته‌های دستگردی و همکاران (۲۰۲۰) نیز نزدیک است (۲۴). درودیان و بهارمست (۲۰۲۴) نیز نشان دادند، عوامل فرهنگی و اجتماعی، از عوامل پرخاشگری کلامی در فوتبال ایران هستند. بخشی از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، عوامل اقتصادی می‌توانند دلیل خشونت هواداران فوتبال در شبکه‌های اجتماعی مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال شوند (۲۵). عده‌ای از هوادارانی که در شبکه‌های اجتماعی اقدام به انتشار محتوای خشونت‌آمیز علیه بازیکنان مشهور فوتبال می‌کنند، نسبت به شکاف طبقاتی، رکود و مشکلات مالی معترض و خشمگین هستند و عرصه فضای مجازی به دلیل تبادل آزاد اطلاعات نسبی فرصتی است تا هواداران خشم فروخورده خود را ابراز کنند. وجود شکاف طبقاتی و اقتصادی در جوامع می‌تواند به احساس تبعیض و نارضایتی دامن زده و تبعات آن به صورت رفتارهای خشونت‌آمیز در سطح جامعه بروز پیدا کند. حسینی و بهاریان (۲۰۲۲) مؤلفه‌های تبعیض و ناعدالتی، احساس محرومیت و ناکامی، تخلیه هیجانی و خوندنمایی، نیاز به حمایت اجتماعی و تهدید هویت اجتماعی را به عنوان انگیزه‌های ابراز خشونت اجتماعی مجازی ذکر کرده‌اند (۱۷). یافته‌های پژوهش شریعتی فیض‌آبادی و موسوی (۲۰۲۱) نشان می‌دهد که وضعیت اقتصادی-اجتماعی خانواده، ویژگی‌های فردی و ویژگی‌های عصبی می‌تواند میزان پرخاشگری تماشاگران لیگ برتر بسکتبال را تحت تأثیر قرار دهد (۱۶). بخشی دیگر از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که عوامل جغرافیایی می‌توانند به طور مستقیم و غیرمستقیم بر بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال تأثیر بگذارند. بروز حساسیت‌های قومی و جغرافیایی چه در مقیاس ملی و چه در مقیاس بین‌المللی در جامعه می‌تواند به تشدید تعصب نسبت به تیم‌ها و ورزشکاران شده و بهانه‌ای برای توهین و ابراز خشونت نسبت به ورزشکاران شود. مهاجرت و ترکیب‌های قومی می‌تواند به تعصبات قومی و نژادی دامن بزند. تفاوت‌های قومی و ملی می‌تواند موجب بروز خشونت‌های مجازی شود. این تفاوت‌ها ممکن است باعث سوءتفاهم‌ها، تعصبات قومی و ملی‌گرایانه شوند که به خشونت‌های مجازی دامن می‌زنند. این امر می‌تواند به نارضایتی و خشونت مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال منجر شود. پژوهش سیلوا و همکاران (۲۰۱۶) نشان داد که موضوعاتی از جمله زندگی شخصی، جایگاه حرفه‌ای، مسائل سیاسی، اجتماعی، فرهنگی، شهروندی، مذهبی، آسایش و رفاه، اصل و نسب و قومیت، جنسیت و مسائل جنسی به عنوان مضامین فراگیر و متداول در بروز خشونت می‌باشند (۱۴). بخشی از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد یکی دیگر از عواملی که می‌تواند باعث بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال شود عدم وجود قوانین و مقررات محکم و یا عدم تضمین اجرای قوانین است. قوانین و مقررات نقش حیاتی در کاهش یا افزایش خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال دارند. وجود قوانین سخت‌گیرانه و اجرای مؤثر آنها می‌تواند بازدارنده‌ای قوی برای خشونت‌های مجازی باشد. وقتی افراد بدانند که به دلیل اعمال خشونت مجازی ممکن است با پیامدهای قانونی مواجه شوند، احتمال ارتکاب به این جرایم کاهش می‌یابد. مجلسی (۲۰۱۵) در پژوهش خود بیان می‌کند که عدم نظارت مستقیم قانون در این فضا و امکان بیان آزاد عقاید و تمایلات فردی، باعث شده که افراد بتوانند به راحتی تمایلات واقعی خود را آشکار کنند (۶). بخشی

از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که نابرابری‌های اقتصادی و اجتماعی می‌توانند به احساس نارضایتی و خشم در جامعه منجر شوند. این احساسات می‌توانند در فضای مجازی به شکل حملات و خشونت‌های کلامی علیه بازیکنان مشهور بروز کنند، به خصوص زمانی که این افراد به عنوان نمادی از موفقیت و ثروت در نظر گرفته می‌شوند. به طور کلی عوامل اجتماعی مختلفی می‌توانند به بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال منجر شوند. بیکاری، معضلات اجتماعی، فرهنگ هواداری، تاثیر همسالان، فعالیت گروه‌های افراطی، و نابرابری‌های اجتماعی، همگی نقش مهمی در این پدیده دارند. بخشی‌زاده و همکاران (۲۰۲۱) در پژوهش خود بیان می‌کنند در زمینه‌های اجتماعی و فرهنگی عواملی مانند سابقه رفتار مجرمانه، وضعیت اقتصادی، از هم گسیختگی خانواده، تماشای فیلم‌های خشونت‌آمیز بحران‌ها و وقایع زندگی فردی می‌تواند منجر به بروز رفتارهای خشونت‌آمیز گردد (۲۶). کرامتی و همکاران (۲۰۲۳) عنوان می‌کند که هر چه وضعیت تحصیلی و وضعیت اقتصادی اجتماعی تماشاگران آشوبگر فوتبال بهتر باشد که شامل تحصیلات والدین آنها و همچنین درآمد خانواده آنها است، رفتار خشونت‌آمیز و خرابکارانه آنها کمتر خواهد بود و افراد بیکار خشونت بیشتری نسبت به افراد شاغل دارند (۲۲).

بخشی دیگر از یافته‌های پژوهش نشان داد "عوامل ورزشی" می‌توانند تاثیر زیادی در شکل‌گیری و تقویت خشونت مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال داشته باشند. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل یافته‌ها نشان داد که سه مقوله "فنی"، "مدیریتی" و "رفتار غیر حرفه‌ای" از جمله عوامل ورزشی هستند که در بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال نقش دارند. بخشی از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که عوامل فنی یکی دیگر از دلایل بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال هستند. عوامل فنی که ممکن است باعث بروز خشونت در شبکه‌های اجتماعی علیه بازیکنان مشهور فوتبال شوند، می‌توانند شامل نتایج ناخوشایند در بازی‌ها، عملکرد ناکارآمد تیم، انتقادات از قسمت‌های مختلف وابسته به مربیان و بازیکنان باشگاه یا تصمیم‌های مربیان، عملکرد بد داوران، رقابت‌پذیری، اتفاقات خاص در داخل زمین یا خارج از زمین باشد. عملکرد فنی ارکان برگزاری رویدادهای ورزشی در بخش‌های مختلف می‌تواند به تشدید عصبانیت و خشونت هواداران منجر شده و فضای ورزش را سمت التهاب و تنش بیشتر سوق دهد. این بخش از یافته‌ها با نتایج تحقیقات رضانی‌نژاد و همکاران (۲۰۱۲) و خاقانی‌آور و شانواز (۲۰۱۵) و محسنی‌تیریزی و رحمتی (۲۰۰۴) همخوانی دارد (۲۷-۲۹). رضانی‌نژاد و همکاران (۲۰۱۲) نیز بیان کردند که متغیرهای بزرگنمایی بازی، ایجاد انتظار پیروزی، برتری طلبی کاذب، انتظارات دور از ذهن، هدر رفتن موقعیت‌های گل‌زنی، حضور بازیکن سابق تیم مورد علاقه در تیم حریف منجر به بروز خشونت می‌شوند (۲۷). این نتایج نشان داد، اگر تیم و باشگاهی از فلسفه پیروزی به هر قیمت یا پیروزی در هر شرایط و موقعیتی (حتی با بازی بد) پیروی کند، احتمالاً تماشاچیان نیز در هر شرایط غیر واقع‌بینانه به دنبال فرار از باخت و ناکامی هستند و اگر چنین انتظاری توسط سایر عوامل محیطی و رسانه‌ای دامن زده شود، پتانسیل بروز پرخاشگری نیز در همه نیروهای انسانی بیشتر می‌شود. باباتونده^۱ (۲۰۲۱) نیز نشان داد که دآوری ضعیف و استراتژی برد به هر قیمتی از جمله عواملی می‌باشند که در ترویج رفتارهای ضداجتماعی تاثیرگذارند (۳۰). بخشی از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، عواملی که به طور مستقیم یا غیرمستقیم از مدیریت باشگاه تأثیر می‌پذیرند می‌توانند بر نحوه تعامل هواداران با بازیکنان مشهور فوتبال تاثیر مثبت یا منفی بگذارند و در صورت منفی بودن، زمینه خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال در شبکه‌های اجتماعی را فراهم کنند. دستگردی و همکاران (۲۰۲۰) نشان دادند به ترتیب کانون هواداران، شرایط ورزشگاه، فرهنگ، امنیت و مدیریت مهم‌ترین مؤلفه‌های بروز ناهنجاری و رفتارهای خشن روی سکوهای ورزشگاه‌های لیگ برتر فوتبال ایران از دید هواداران است. بدیهی است که خشونت‌های هواداران در ورزشگاه می‌تواند در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی نیز ادامه یابد (۲۴). بیگلری و همکاران (۲۰۲۲) یکی از مؤلفه‌های اثرگذار در بحران هواداری را مدیریت ارتباطات می‌دانند (۳۱). خاقانی‌آور و شانواز (۲۰۱۵) در پژوهش خود سوء مدیریت مسؤولان برگزاری مسابقات را یکی از عوامل بروز خشونت‌های کلامی و مجازی هواداران فوتبال بیان می‌کنند (۲۸). بخشی دیگر از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، رفتارهای غیر حرفه‌ای بازیکنان مشهور فوتبال می‌تواند به افزایش خشونت‌های مجازی علیه آنان در شبکه‌های اجتماعی منجر شود. یکی از دلایل این پدیده، انتظارات بالای هواداران از بازیکنان و مربیان محبوبشان است. هواداران معمولاً از بازیکنان

مشهور فوتبال انتظار دارند که به عنوان الگوهای مثبت عمل کنند. وقتی این بازیکنان مشهور رفتارهایی چون حواشی خارج از زمین، مصاحبه‌های خارج از حوزه تخصص، صحبت‌های تحریک‌آمیز، شادی‌های بعد از گل تحریک‌آمیز یا برخوردهای فیزیکی ناپسند از خود نشان می‌دهند، هواداران احساس سرخوردگی و ناامیدی می‌کنند. این احساسات می‌تواند به سرعت به خشونت مجازی تبدیل شود، زیرا هواداران ناامیدی و عصبانیت خود را از طریق نظرات و پست‌ها در شبکه‌های اجتماعی ابراز می‌کنند. رضانی‌نژاد و همکاران (۲۰۱۲) به این نتیجه رسیدند که علاوه بر عوامل بیرونی و محیطی و عوامل مرتبط با رفتار بازیکنان، سایر اعضای تیم (مانند مربی و کادر فنی) و داور نیز نقشی تعیین‌کننده در بروز پرخاشگری در میان تماشاگران دارند. بنابراین به نظر می‌رسد که اعتراض مربیان و کادر فنی تیم یا اعتراض بازیکنان داخل زمین می‌تواند خشونت و پرخاشگری را به خارج از میدان بازی منتقل کند (۲۷). دستگردی و همکاران (۲۰۲۰) رفتارهای نامناسب بازیکنان در داخل زمین و تحریک تماشاگران به واسطه آن و رفتارهای متاثر از لیدرها را از جمله عوامل مؤثر در بروز رفتارهای نابهنجار نقل می‌کنند (۲۴). ساسنبرگ^۱ و همکاران (۲۰۱۸) به این نتیجه رسیدند که استفاده از شخصیت‌های مشهور ورزشی در استراتژی‌های بازاریابی با خطرانی همراه است. افزایش وابستگی رسانه‌های خبری به موضوعات منفی برای جلب توجه مخاطبان باعث شده تا علاقه به تخلفات بازیکنان مشهور ورزشی به سرعت رو به افزایش باشد. نتایج آنها نشان می‌دهد که مصرف‌کنندگان با احتمال زیاد نظرات منفی را در خصوص تخلفاتی که هنجارهای اخلاقی و یا قانونی را نقض می‌کنند، ابراز می‌کنند (۳۲).

بخشی دیگر از نتایج این پژوهش نشان داد که "عوامل فردی" می‌توانند تأثیر زیادی در شکل‌گیری و تقویت خشونت مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال داشته باشند. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل یافته‌ها نشان داد که دو مقوله "عوامل روانی" و "عوامل شخصیتی" از جمله عوامل فردی هستند که در بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبالی نقش دارند. بخشی از یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که عوامل روانی نقش مهمی در بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال دارند. هیجانات و احساسات می‌توانند بازیگران کلیدی در بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال باشند. این احساسات می‌توانند به عنوان انگیزه‌ها و انگیزه‌هایی برای اقدامات خشونت‌آمیز در فضای مجازی عمل کنند. خشم و انتقام‌طلبی می‌توانند انگیزه‌های قوی برای انجام حملات مجازی باشند. زمانی که فرد احساس می‌کند که بازیکن مورد نظرش اقدامی نامناسب انجام داده است، ممکن است به خشم بیفتد و این خشم را به شکل حملات مجازی به ابراز برساند. رحمانی و صفویان (۲۰۱۹) در پژوهشی که در راستای تبیین جامعه شناختی پدیده هولیگانیسم تماشاگران فوتبال انجام دادند، هیجانات کاذب را بر پدیده هولیگانیسم موثر می‌دانستند. به عبارتی هرچقدر هیجانات کاذب بیشتر باشد، خشونت در هواداران نیز بیشتر می‌باشد و بالعکس (۱۸). شریعتی فیض‌آبادی و موسوی (۲۰۲۱) در پژوهشی با عنوان مدل‌سازی تهاجم سایبری تماشاگران بسکتبال به دنبال طراحی مدل روانشناختی پرخاشگری سایبری در بین تماشاگران لیگ برتر بسکتبال بانوان بودند. یافته‌های تحقیق آنها نشان می‌دهد که ویژگی‌های فردی و ویژگی‌های عصبی از عواملی است که می‌تواند بر میزان پرخاشگری تماشاگران لیگ برتر بسکتبال تأثیر بگذارد (۱۶). عوامل شخصیتی یکی دیگر از عواملی هستند که نقش مهمی در بروز خشونت‌های مجازی علیه بازیکنان مشهور فوتبال در شبکه‌های اجتماعی دارند. برخی ویژگی‌های شخصیتی مانند خشونت، عصبانیت، تعصب، خودکنترلی پایین، عجل بودن، کمال‌گرایی و نقصان خود-تحکیمی می‌تواند تأثیرگذار باشد. هوادارانی که دارای این ویژگی‌ها هستند، ممکن است بیشترین انگیزه را برای انجام اقدامات خشونت‌آمیز علیه بازیکنان مشهور فوتبال داشته باشند. نگرش فرد نسبت به بازیکنان و مربیان فوتبال می‌تواند بر تمایل به خشونت مجازی تأثیرگذار باشد. افرادی که دارای نگرش‌های منفی، تعصبات شدید یا نفرت نسبت به بازیکنان خاصی هستند، ممکن است بیشترین انگیزه را برای حملات مجازی داشته باشند. تجربیات گذشته هر فرد نیز می‌تواند تأثیرگذار باشد. افرادی که قبلاً هدف حملات مجازی بوده‌اند یا خود از حملات مجازی آسیب دیده‌اند، ممکن است تمایل بیشتری به شرکت در فعالیت‌های خشونت‌آمیز داشته باشند. طالعی و همکاران (۲۰۱۹) در پژوهشی که انجام دادند، بعد دوم خشونت مجازی را به عنوان قلدرنمایی تعریف می‌کنند، که نوجوانان به دنبال تجربه‌ای از دیده شدن و برجسته شدن هستند و این ممکن است با خود بزرگنمایی و نمایش قدرت همراه باشد؛ بنابراین، انتخاب

1. Sassenberg



نقش قلدر مجازی و ایجاد دعوا، تهدید، تحقیر، فحاشی و زورگویی نشانگر نیاز به برجسته شدن و ابراز نظر است؛ در نتیجه، خشونت و پرخاشگری مجازی یک چالش اساسی برای هویت‌یابی نوجوانان در فضای مجازی محسوب می‌شود که نیازمند راهکارهای مؤثر از جمله آموزش‌های لازم برای پیشگیری از آسیب‌های روانی و معضلات فرهنگی است (۱۰). رحمانی و صفویان (۲۰۱۹) در پژوهشی در راستای تبیین جامعه‌شناختی پدیده هولیگانیسم تماشاگران فوتبال بیان کردند که شخصیت برون‌گرا یکی از مؤلفه‌های مؤثر بر هولیگانیسم است (۱۸). با توجه به یافته‌ها و در راستای کاهش خشونت مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال پیشنهاد می‌شود از مدیران ورزشی در رأس باشگاه‌های فوتبال استفاده شود و مدیران باشگاه‌ها ارتباط نزدیک و صمیمانه‌ای با کانون هواداران باشگاه داشته باشند و در جذب بازیکنان یا مربیان بر مبنای شفافیت عمل کنند. باشگاه‌ها در شبکه‌های اجتماعی مجازی صفحات رسمی داشته باشند و هواداران خود را به سمت استفاده از رسانه رسمی باشگاه سوق بدهند. باشگاه‌ها به شایعات مجازی به موقع پاسخ بدهند؛ همچنین پیشنهاد می‌شود رسانه‌ها در راستای کاهش خشونت‌های مجازی، اخبار مبتنی بر واقعیت منتشر کنند و از بزرگ کردن حاشیه‌ها خودداری کنند. باشگاه‌ها با رفع ضعف‌های تکنیکی و تاکتیکی تیم و جذب و استفاده از بازیکنان و مربیان بر مبنای شایسته‌سالاری جایگاه تیم را به لحاظ نتیجه‌گیری بهبود بدهند؛ همچنین پیشنهاد می‌شود باشگاه‌ها با استفاده از سیستم کمک داور ویدئویی اشتباهات داور را به حداقل برسانند. باشگاه به مسئولیت‌های فرهنگی خود بیشتر از قبل بپردازند و همان‌طور که راجع به ورزش برنامه‌ریزی می‌کنند راجع به مقوله فرهنگ نیز برنامه‌ریزی کرده و بودجه‌های اختصاصی در باشگاه برای آن تعیین کنند. پیشنهاد می‌شود فرهنگ هواداری در باشگاه‌ها و مدارس فوتبال آموزش داده شود و از ظرفیت خانواده‌ها در راستای فرهنگ‌سازی در فوتبال استفاده کنند. بر مبنای یافته‌های این پژوهش رفتارهای غیرحرفه‌ای بازیکنان مشهور فوتبال از عوامل بروز خشونت مجازی علیه آنان در شبکه‌های اجتماعی مجازی است. پیشنهاد می‌شود باشگاه‌های فوتبال با به خدمت گرفتن مشاوران و روانشناسان حرفه‌ای به بازیکنان مشهور فوتبال در مدیریت رفتار خود در شبکه‌های اجتماعی کمک کنند. پیشنهاد می‌شود بازیکنان مشهور فوتبال از رفتارهای غیرحرفه‌ای در زمین فوتبال که منجر به تحریک هواداران رقیب می‌شود، خودداری کنند؛ همچنین پیشنهاد می‌شود مربیان و بازیکنان فوتبال بیشتر راجع به موضوعاتی که در آنها تخصص و اطلاعات لازم را دارند مصاحبه کنند و با پذیرفتن مسئولیت شکست همیشه آن را متوجه عوامل بیرونی ندانند. کافی نبودن پیشینه پژوهشی در باب دلایل بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال از محدودیت‌های این پژوهش بود. اغلب تحقیقاتی که در مورد خشونت در فضای مجازی انجام شده محدود به تحلیل چیرستی و محتوای مضامین خشونت آمیز بوده و محقق در باب دلایل بروز خشونت‌های مجازی نسبت به بازیکنان مشهور فوتبال دارای محدودیت‌هایی بوده است. تعداد محدود شرکت‌کنندگان در فرایند تحقیق و انتخاب هدفمند نمونه نیز یکی دیگر از محدودیت‌های این پژوهش محسوب می‌شود، که به نوعی تعمیم نتایج را با محدودیت‌هایی مواجه می‌سازد. استفاده از نمونه‌های متنوع درگیر در حوزه خشونت‌های مجازی در جهت شناخت دقیق‌تر و عمیق‌تر این حوزه مطالعاتی، می‌تواند از موضوعات قابل توجه در تحقیقات آتی باشد. قربانیان خشونت مجازی در ورزش می‌توانند در پژوهش‌های آینده به عنوان نمونه مناسبی برای بررسی عمیق‌تر دلایل بروز خشونت‌های مجازی و شناسایی تبعات و پیامدهای این نوع خشونت در ورزش مورد توجه محققان و مطالعات بعدی قرار گیرند. با توجه به محدود بودن تحقیقات در رابطه با خشونت‌های مجازی هواداران در ادبیات پژوهشی داخل و خارج از کشور، مطالعه جنبه‌های مختلف مرتبط با این حوزه ورزش می‌تواند به روشن کردن ابعاد مختلف موضوع کمک نماید. پژوهش حاضر را می‌توان یکی از معدود مطالعاتی عنوان کرد که تاکنون در حوزه خشونت مجازی نسبت به بازیکنان مشهور در ورزش انجام شده است. هر یک از مضامین اصلی و فرعی مستخرج از تحقیق حاضر می‌تواند به عنوان یک موضوع مناسب جهت انجام مطالعات گسترده‌تر و عمیق‌تر مورد توجه محققین حوزه مدیریت ورزشی قرار گیرد. بدون تردید انجام تحقیقاتی با رویکرد کیفی جهت مطالعه خشونت مجازی در ورزش می‌تواند فرصتی مطلوب برای مطالعه عمیق‌تر و غنی‌تر در راستای توسعه مطالعات در این حوزه فراهم نماید.

ملاحظات اخلاقی: تمامی اصول اخلاقی در فرایند انجام این پژوهش مورد توجه بوده است.

حامی مالی: این پژوهش هیچگونه کمک مالی از سازمان‌های تأمین مالی در بخش‌های عمومی، تجاری یا غیرانتفاعی دریافت نکرده است.



مشارکت نویسندگان: تمامی نویسندگان در مراحل مختلف پژوهش حضور فعال داشته‌اند.

تعارض منافع: هیچگونه تعارض منافی وجود ندارد.

تشکر و قدردانی: با سپاس از مشارکت اساتید و متخصصانی که ما را در فرایند انجام هرچه بهتر این پژوهش یاری نمودند.

References

1. Akar E, Topçu B. An examination of the factors influencing consumers' attitudes toward social media marketing. *Journal of Internet Commerce*. 2011;10(1):35-67. <https://doi.org/10.1080/15332861.2011.558456>
2. Hakimi S, Mohammadpour S. The role of using Telegram on the occurrence of violence in football spectators. *Iranian Social Development Studies*. 2023;56(14):281-90. <https://doi.org/10.30495/IJSDS.2022.69796.11802> [In Persian]
3. Jaber A, Manzeli Z. The Effect of Media Literacy on Self-control of Football Fans in Virtual Space with the Mediating Role of Cultural Capital. *Communication Management in Sport Media*. 2024. <https://doi.org/10.30473/jsm.2022.64270.1630> [In Persian]
4. Strabić N, Tokić Milaković A. Cyberbullying among Children and its Comparison to Traditional Forms of Peer Violence. *Kriminologija & socijalna integracija*. 2016;24:184-201. <https://hrcak.srce.hr/171258>
5. Mehdizadeh SM. Media theories, popular ideas, and critical views. Tehran: Hamshahri. 2012. [In Persian]
6. Majlesi N. verbal violence in cyberspace; A case study of followers' comments on Iranian artists' Instagram pages. *New media studies*. 2015;13(4):1-62. <https://doi.org/10.22054/nms.2018.30296.449> [In Persian]
7. Nabavi M. Representation of violence in social networks; Studying the comments of the followers of the popular football sports page, 2019. [In Persian]
8. Patton DU, Hong JS, Ranney M, Patel S, Kelley C, Eschmann R, et al. Social media as a vector for youth violence: A review of the literature. *Computers in human behavior*. 2014;35:548-53. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.043>
9. Perry M. Emotional and social effects of cyberbullying on adolescents. Gordon Albright School of Education, Master of Education, 2015.
10. Taleei A, Esmaili M, Falsafinejad MR, Kazmaian S, Borjali A. Violence and aggression in virtual social networks from the perspective of teenagers: A phenomenological study. *Biannual Journal of Applied Counseling*. 2019;9(1):25-48. <https://doi.org/10.22055/jac.2019.28700.1660> [In Persian]
11. Jaber A, Sajjadi N, Khazaei Pool J. Providing a model from the formation process of fan-team identification among football fans in Iran. *Sport Management Journal*. 2019;11(1):1-14. <https://doi.org/10.22059/jsm.2019.28060>. [In Persian]
12. Marshall PD, Redmond S. A companion to celebrity: John Wiley & Sons; 2015.
13. Levy N, Cortesi S, Gasser U, Crowley E, Beaton M, Casey J, et al. Bullying in a networked era: A literature review. Berkman Center Research Publication. 2012(2012-17). <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2146877>
14. Silva L, Mondal M, Correa D, Benevenuto F, Weber I. Analyzing the Targets of Hate in Online Social Media. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*. 2016;10(1):687-90. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v10i1.14811>
15. Klutse EK, Nuamah-Amoabeng S, Lyu H, Luo J, editors. Dismantling hate: Understanding hate speech trends against NBA athletes. *International Conference on Social Computing, Behavioral-Cultural Modeling and Prediction and Behavior Representation in Modeling and Simulation*; 2023: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43129-6_8
16. Shariati Feizabadi M, Mousavi N. Modelling Cyber-aggression of Basketball Spectators (DEMATEL technique). *Journal of Exercise and Health Science*. 2021;1(3):35-52. <https://doi.org/10.22089/jehs.2022.10858.1030> [In Persian]
17. Hosseini Pakdehi A, Baharyan M. Goals and motives for republishing social violence in cyberspace. *New Media Studies*. 2022;8(29):237-199. <https://doi.org/10.22054/nms.2022.58509.1139> [In Persian]



18. Rahmani Khalili E, Safavian SM. A Sociological Explanation of the Phenomenon of Soccer Hooliganism: A Case Study of Soccer Spectators in Tehran. *Social Sciences*. 2019;26(86):123-56. <https://doi.org/10.22054/qjss.2020.43661.2116> **[In Persian]**
19. Balaghi P. Representation of violence in written productions in cyberspace. The first verbal violence conference was organized by Golrokh Saeednia and Azadeh Mirzaei; Tehran: Noise Parsi Publishing House; 2015. p. 95-118. **[In Persian]**
20. Braun V, Clarke V. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*. 2006; 3(2): 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
21. Guba EG, Lincoln YS. Fourth generation evaluation: Sage; 1989.
22. Keramati MM, Mohsen T, Keramati MM. Investigating the Causes of Aggression, Hooliganism, and Vandalism of Football Spectators. Pedagogical, psychological, and medical-biological problems of physical education and sports. 2023;18(2):199-209. **[In Persian]**
23. Shariati Feizabadi, M. Identifying the Factors of Anomalies in Iranian Stadiums (Case Study: Soccer Premier League). *Strategic Studies on Youth and Sports*. 2020;19(49):177-96. https://faslname.msy.gov.ir/article_398.html?lang=en **[In Persian]**
24. Dastigerdi M, Dabir A, Shariati Feizabadi M. The structural equation modelling of disorder concepts in Iranian stadiums. *Karafan Journal*. 2020;16(2):189-206. https://karafan.nus.ac.ir/article_105726.html?lang=en **[In Persian]**
25. Doroudian AA, Baharmast A. Identifying factors on the incidence of Verbal violence in Iranian football. cultural-social studies of the Olympic. 2024;2(2):9-18. https://www.olympic-journal.ir/article_197426.html?lang=en **[In Persian]**
26. Bakhshizadeh S, Atghia N, Dinani MM. Modeling of effective factors on aggression between Esteghlal and Perspolis fans. *Sport Psychology Studies*. 2021;9(34):283-304. 10.22089/spsyj.2020.9474.2043 **[In Persian]**
27. Ramezaninejad R, Rahmati M, Hemmatinejad M, Azadan M. A Factor Analysis of Variables Related to Aggression of Football Spectators from Referees' points of view in Iran. *Journal of Sport Management Review*. 2012;4(13):201-14. <https://www.sid.ir/paper/234419/en> **[In Persian]**
28. Khagani Avar F, Shanvaz B. Investigation of verbal and virtual violence of football spectators in Iran (causes and solutions). *Studies in physical education and sports science*. 2015;4(1):40-54. **[In Persian]**
29. Rahmati MM., Mohseni Tabrizi AR. The impacts of Social Factors on Violence and Aggression of Football Fans: A Survey in Tehran. *Olympic*[Internet]. 2004;11(3-4):77-92. Available from: <https://sid.ir/paper/357315/en>. **[In Persian]**
30. Babatunde SO. Percieved Etiology of Anti-social Behavior among Players and Spectators of Selected Football Clubs in Nigeria (PEABFC). *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*. 2021;61(1):24-34. <https://doi.org/10.2478/afepuc-2021-0003>
31. Biglari N, Hosseininia SR, Bagheri H, Coombs WT. Identifying and prioritizing factors affecting the fan crisis in the Iranian Football Premier League based on the three-point model. *Sport Management Journal*. 2022;13(4):1235-61. <https://doi.org/10.22059/jsm.2020.305178.2510> **[In Persian]**
32. Sassenberg A-M, Summers J, Johnson Morgan M. The Impact of Digital Communications on Consumer Perceptions of Sport Celebrity Transgressions. *Journal of Global Sport Management*. 2018;3:1-19. <https://doi.org/10.1080/24704067.2018.1457968>

