

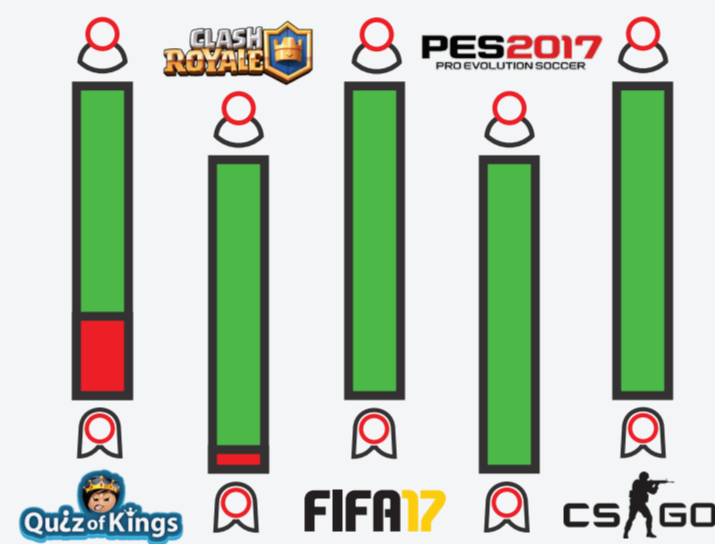
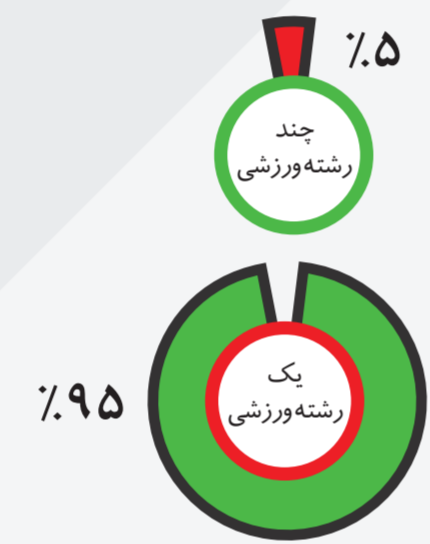
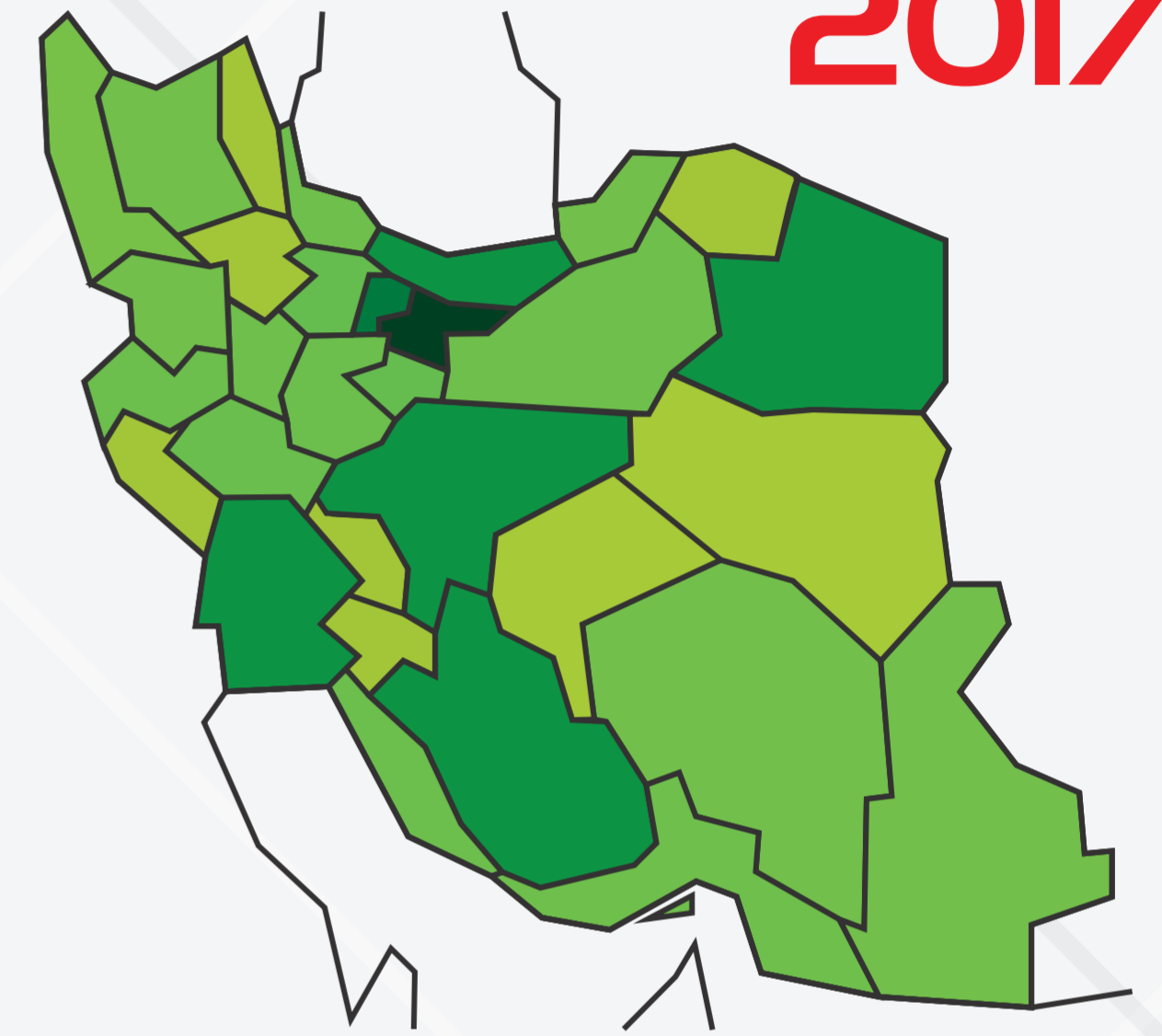
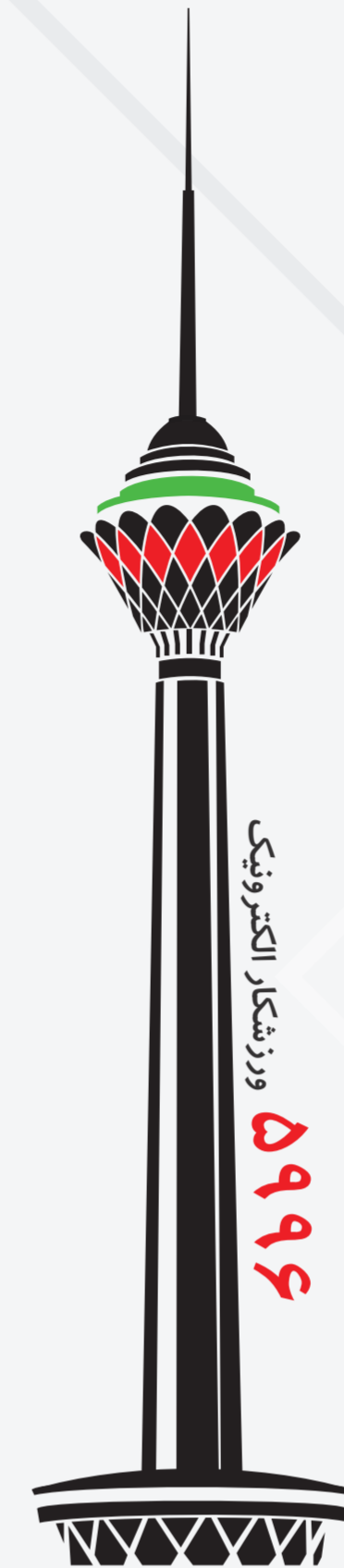
IRAN GAMES LEAGUE

بازینگا تست

لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران 2017

ورزش‌های الکترونیک یا Esports، گونه‌ای از رقابت میان افراد است که از طریق بازی‌های دیجیتال صورت می‌گیرد. این شاخه ورزشی در جهان به شکل چشمگیری در حال محبوب شدن بوده و روز به روز به تعداد ورزشکاران الکترونیک و تماشاچیان آن افزوده می‌شود. فروش بلیت، حق پخش، جذب تبلیغات و اسپانسرشیپ از مهم‌ترین جریان‌های درآمدی ورزش‌های الکترونیک هستند که رشد سریع آن‌ها موجب شده جذابیت این شاخه ورزشی بیش از پیش به چشم بیاید.

مجموعه «مکعب» به عنوان نماینده «Esports World Convention» در ایران از سال ۲۰۱۲ میلادی همه ساله مسابقات انتخابی جهت اعزام قهرمان کشور به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیک را در ایران برگزار می‌نماید. این مجموعه از سال ۲۰۱۵ میلادی و پس از سه دوره اعزام کاروان بازی‌های رایانه‌ای کشورمان به جام جهانی فرانسه، «لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران» یا «Iran Game League» را با حمایت و همکاری «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» و با هدف ایجاد رقابت‌هایی فراگیرتر ایجاد نمود. سومین دوره از لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران (IGL2017) از تاریخ ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه ۱۳۹۶ برگزار شد که در مرحله اول، ورزشکاران الکترونیک بازی‌های پلتفرم موبایل به صورت آنلاین در شهرهای مختلف با یکدیگر بازی کردند و سپس در مرحله نهایی رشته‌های این پلتفرم و رشته‌های پلتفرم‌های رایانه و کنسول در برج میلاد به رقابت پرداختند درآمدهای این دوره از مسابقات حاصل از جذب اسپانسر و دریافت هزینه ثبت نام برای شرکت در مسابقه بوده است.



جنسیت ورزشکاران الکترونیک

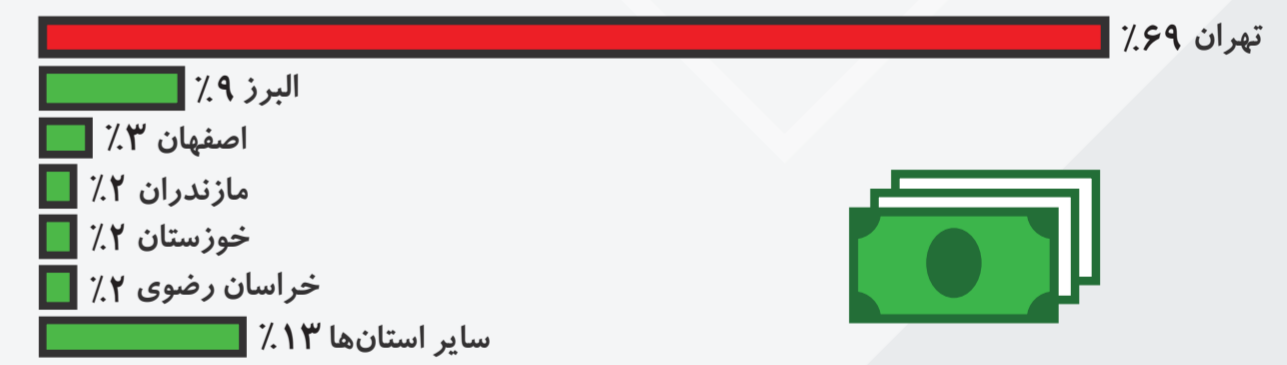
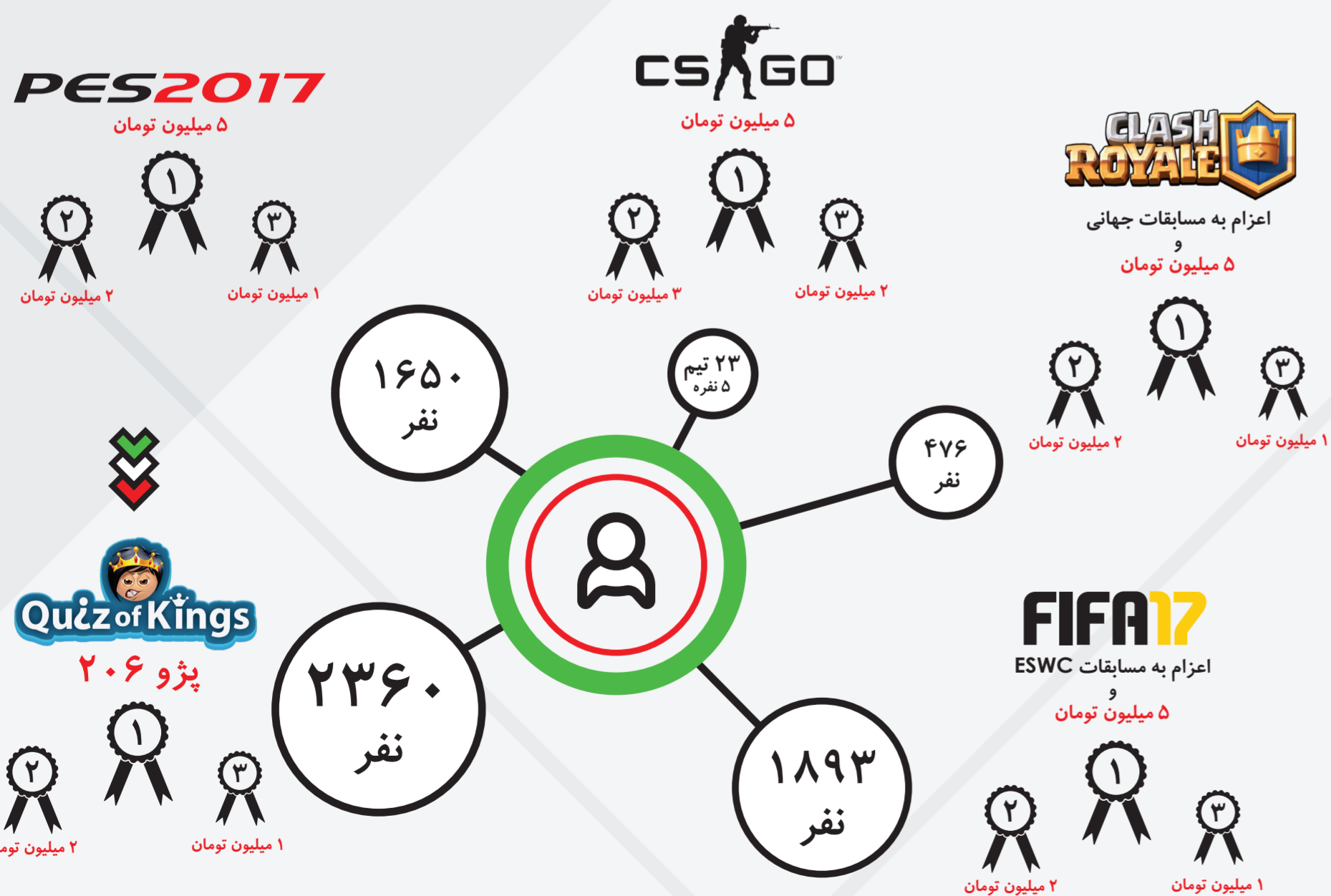
۵ استان با بیشترین تعداد ورزشکار الکترونیک زن

سهم ورزشکاران الکترونیک به تفکیک شرکت در یک یا چند رشته

جنسیت ورزشکاران الکترونیک به تفکیک رشته

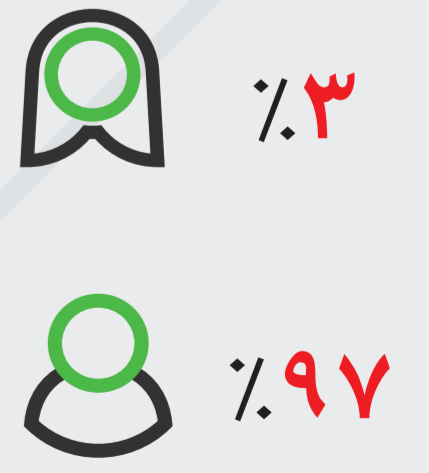
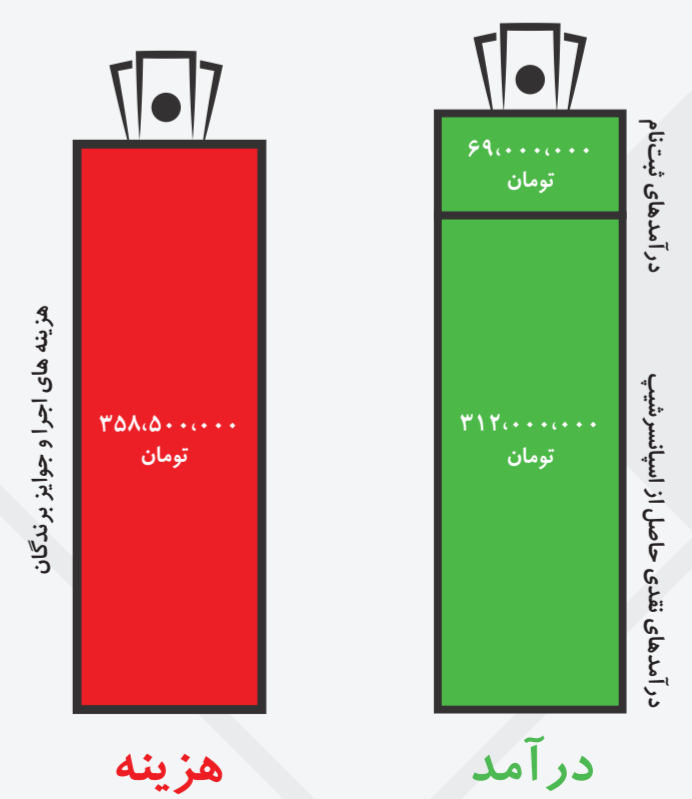
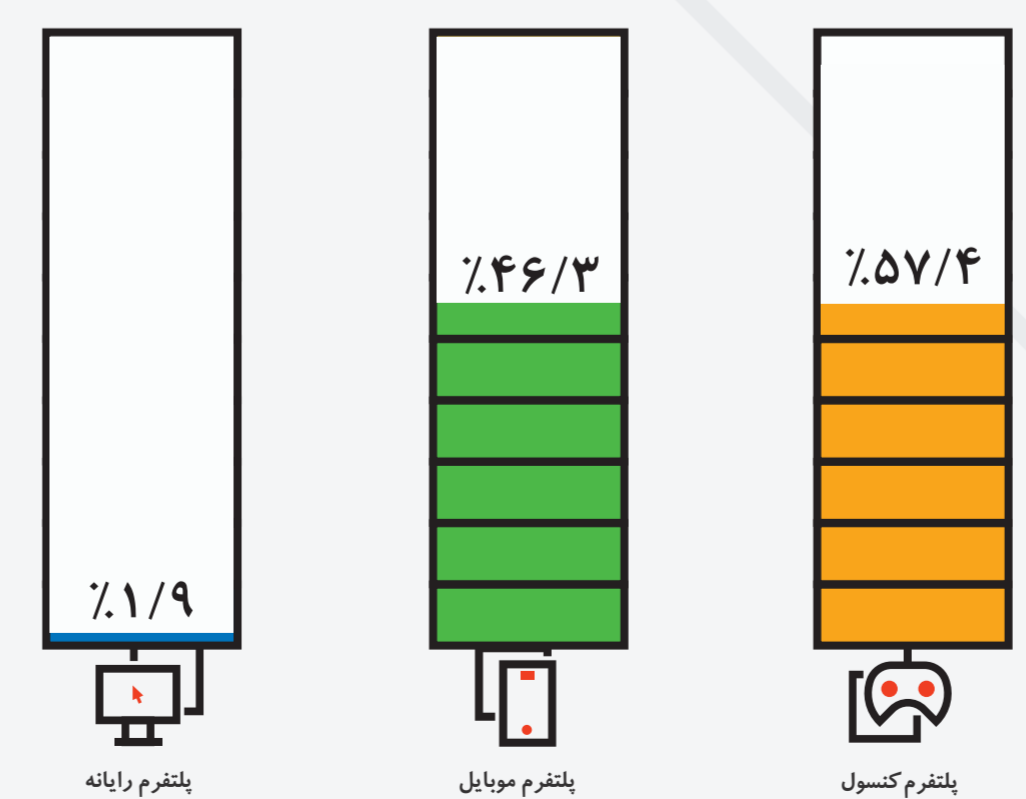
محل برگزاری مسابقات

نقشه حرارتی تعداد ورزشکاران الکترونیک شرکت کننده به تفکیک استان



درصد درآمد ثبت نام به تفکیک رشته‌ها

درصد درآمد ثبت نام به تفکیک استان‌ها



تعداد ورزشکاران الکترونیک به تفکیک رشته و جوایز اهدایی

درصد ورزشکاران الکترونیک به تفکیک پلتفرم و رشته

درآمدها و هزینه‌های رویداد

درآمدهای ثبت نام به تفکیک جنسیت