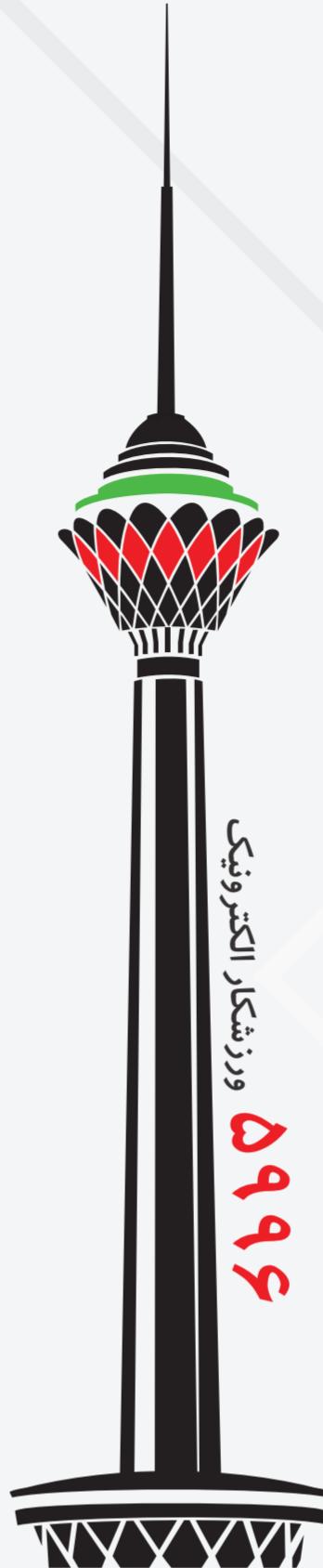
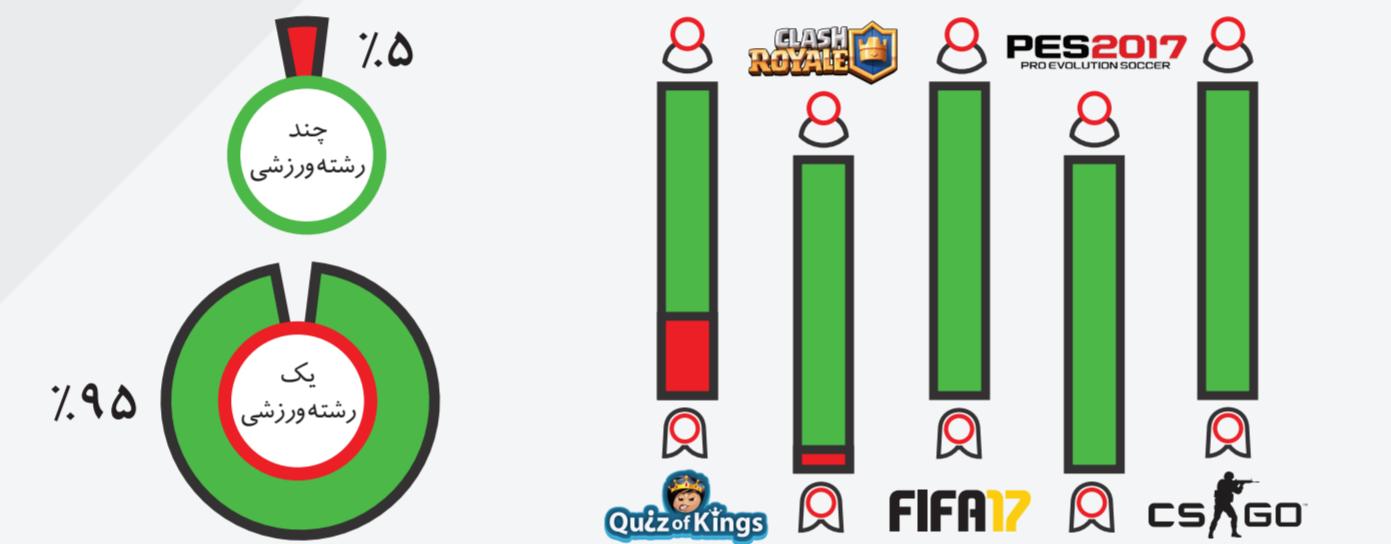
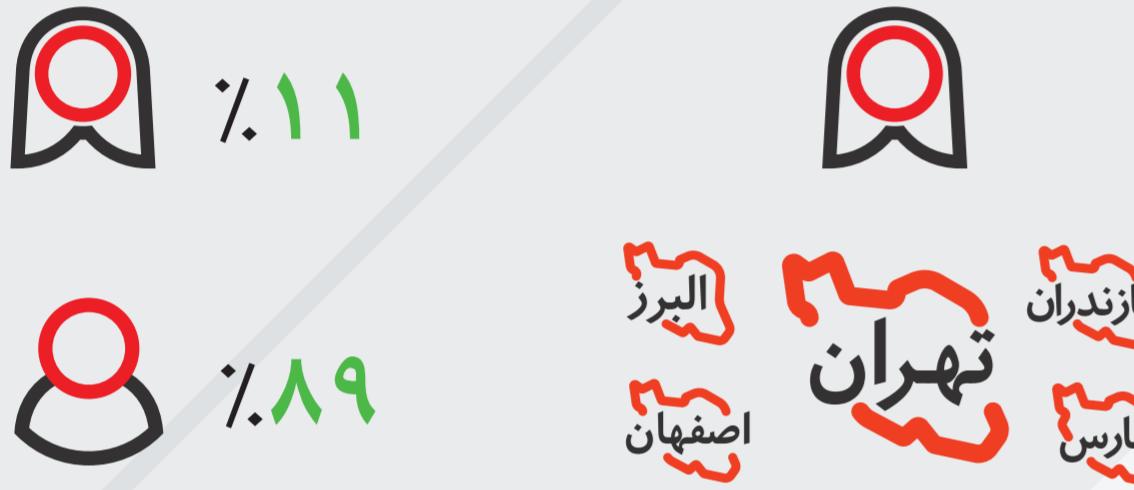


ورزش‌های الکترونیک یا Esports، گونه‌ای از رقابت میان افراد است که از طریق بازی‌های دیجیتال صورت می‌گیرد. این شاخه ورزشی در جهان به شکل چشمگیری در حال محبوب شدن بوده و روز به روز به تعداد ورزشکاران الکترونیک و تماشاجیان آن افزوده می‌شود. فروش بلیت، حق پخش، جذب تبلیغات و اسپانسرشیپ از مهم‌ترین جریان‌های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

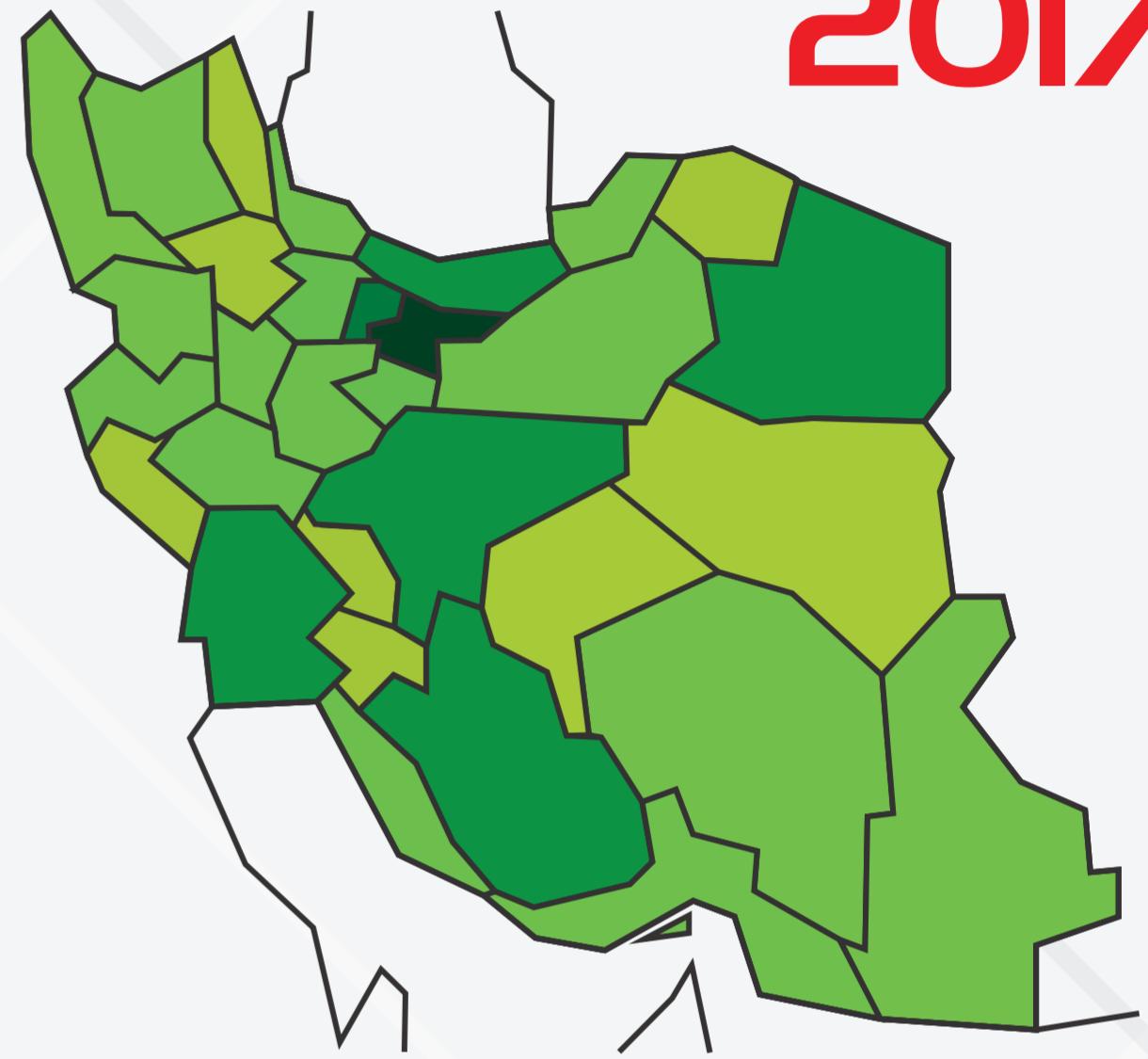
مجموعه «مکعب» به عنوان نماینده "Esports World Convention" در ایران از سال ۲۰۱۲ میلادی همه ساله مسابقات انتخابی جهت اعزام قهرمان کشور به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیک را در ایران برگزار می‌نماید. این مجموعه از سال ۲۰۱۵ میلادی و پس از سه دوره اعزام کاروان بازی‌های رایانه‌ای کشورمان به جام جهانی فرانسه، «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 ثبت‌نام برای شرکت در مسابقه بوده است.



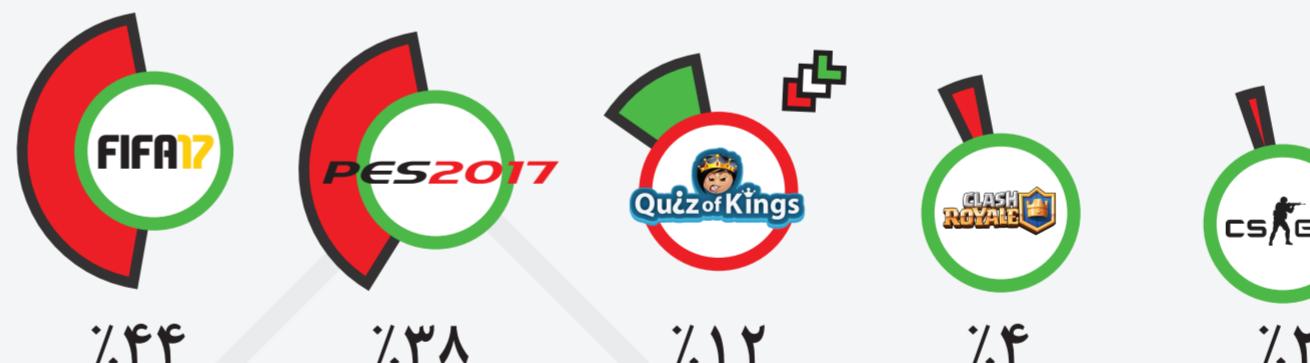
بازنگاشت

لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران

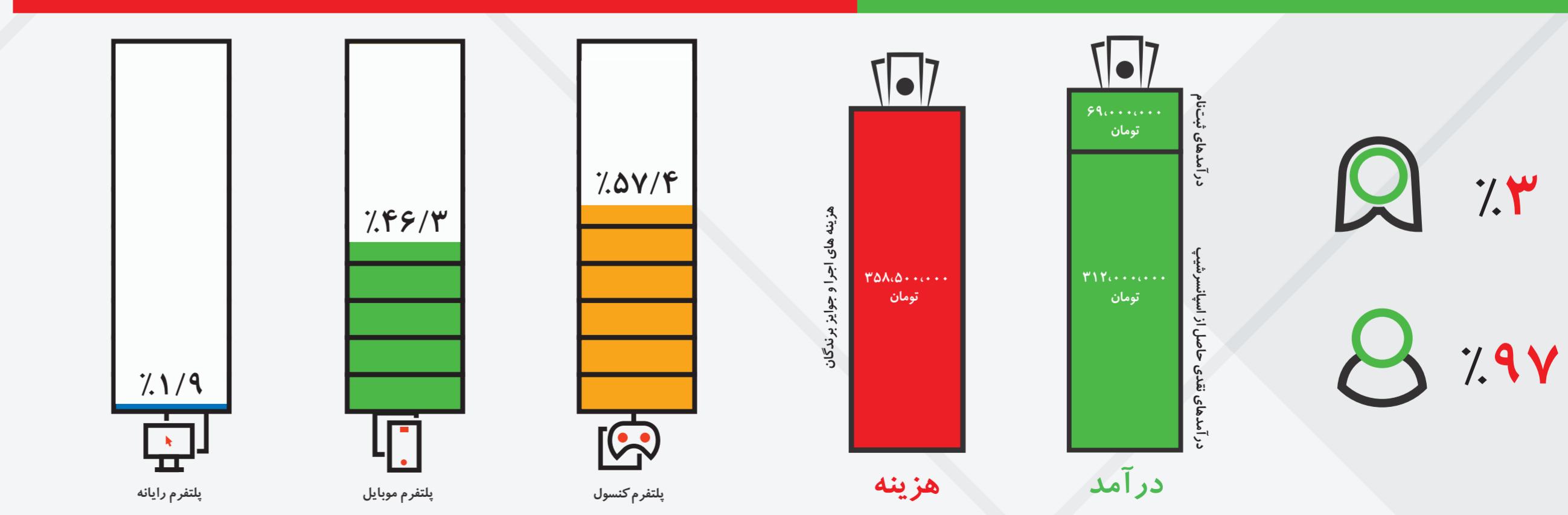
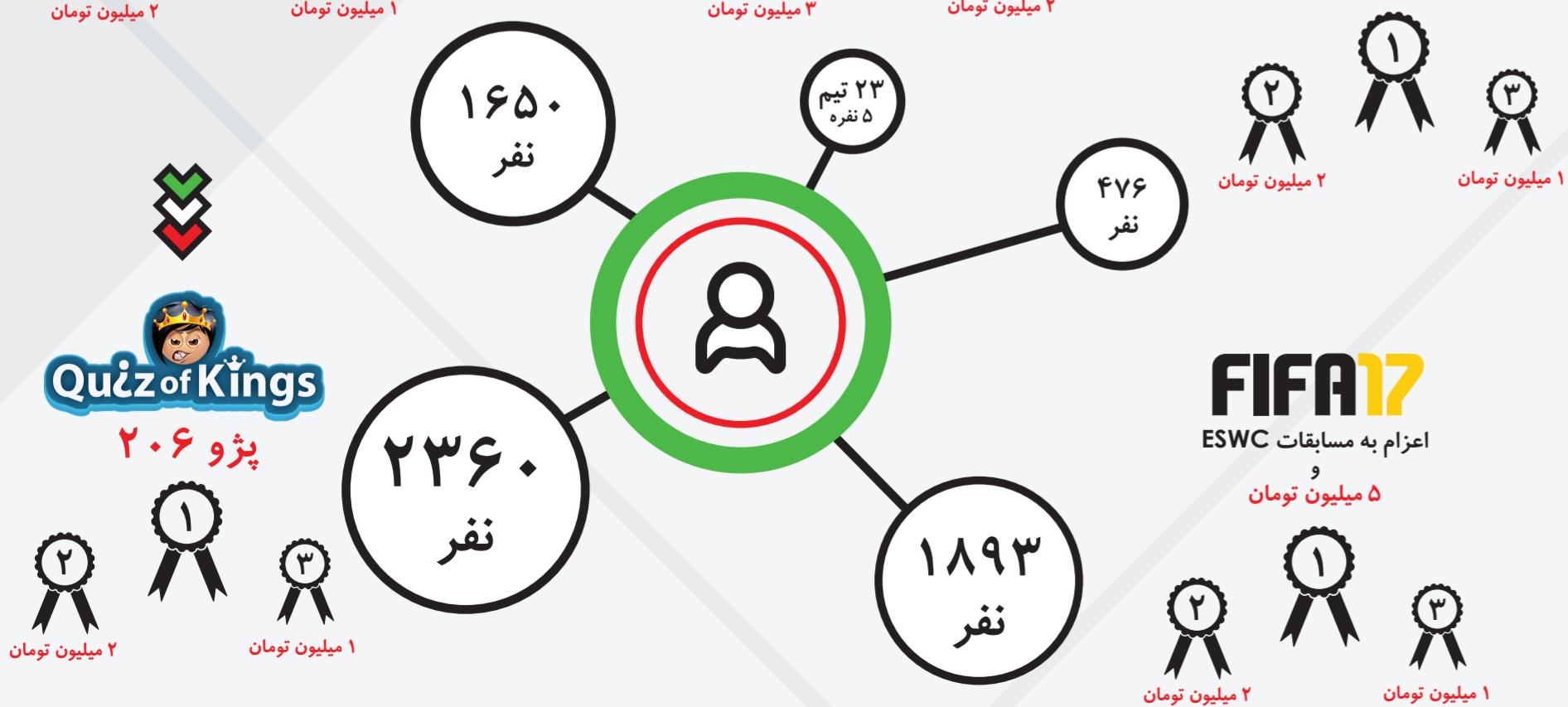
2017



نقشه حرارتی تعداد ورزشکاران الکترونیک شرکت کننده به تفکیک استان



درصد درآمد ثبت‌نام به تفکیک رشته‌ها



تعداد ورزشکاران الکترونیک به تفکیک رشته و جوایز اهدایی

درصد ورزشکاران الکترونیک به تفکیک پلتفرم

درآمدهای ثبت‌نام به تفکیک جنسیت