

جامعه شناسی آموزش و پرورش

شماره ۶ بهار و تابستان ۹۹، صفحات ۲۸۹-۲۹۹

ارائه مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی

مسعود جورابلو^۱

*فرشاد تجاری^۲

بهزاد دیوکان^۱

چکیده

هدف: تجربه برنده نقش مهمی در ایجاد مزیت رقابتی برای سازمان دارد. بنابراین، هدف این مطالعه ارائه مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی بود.

روش: مطالعه حاضر از نظر هدف کاربردی و از نظر شیوه اجرا توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه پژوهش کارشناسان حوزه بازاریابی ورزشی به ویژه فوتیال، مسئولان و اعضای هیأت رئیسه فدراسیون فوتیال و باشگاه‌های لیگ برتر و بازیکنان و مریبان شاغل در سطوح حرفه‌ای فوتیال بودند که ۴۰۰ نفر از آنها با روش نمونه‌گیری هدفمند به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزارهای پژوهش پرسشنامه‌های محقق‌ساخته تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی بودند که به صورت آنلاین توسط نمونه‌ها تکمیل و روایی صوری و محتوایی آن با نظر خبرگان تایید و پایایی آنها با روش‌های الگای کرونباخ و ترکیبی مناسب ارزیابی شد. داده‌های با روش‌های تحلیل عاملی اکتشافی و مدل‌سازی معادلات ساختاری در نرم‌افزارهای Smart PLS3 و SPSS26 در سطح معناداری ۰/۰۵ تحلیل شدند.

یافته‌ها: یافته‌ها نشان داد که پرسشنامه ۱۶ نفر از نمونه‌ها به دلیل ناقص بودن از تحلیل‌ها حذف شد و تحلیل‌ها برای ۳۸۴ نفر انجام شد. همچنین، نتایج تحلیل عاملی اکتشافی نشان داد که تجربه برنده‌ی تیمی دارای ۱۰ مولفه در ۴ بعد نتش باشگاه (با ۴ مولفه عملکرد باشگاه، عملکرد تیم، عملکرد بازیکن و تلاش و پیگیری مدیریت)، تصویرسازی برنده‌ی تیم (با ۲ مولفه توسعه وجهه مثبت باشگاه و تداعی برنده باشگاه)، نقش مسئولین ورزشی (با ۲ مولفه برگزاری بهتر لیگ و کیفیت ارائه خدمات) و حفظ برنده‌ی تیم (با ۲ مولفه وفاداری هواداران به باشگاه و توقعات هواداران) و تجربه برنده‌ی حامی دارای ۱۲ مولفه در ۴ بعد معرفی برنده‌ی حامی (با ۲ مولفه مفهوم‌سازی برنده‌ی حامی و فرهنگ‌سازی حمایت از برنده)، سازماندهی برنده‌ی حامی (با ۳ مولفه تدوین برنامه‌های حمایتی، توسعه ارتباطات حامی و تطابق حامی و جامعه‌ی هدف)، ارتقای برنده‌ی حامی (با ۵ مولفه بازاریابی تخصصی، تبلیغات برنده‌ی حامی، نقش رسانه‌های اجتماعی، بهره‌وری از فناوری اطلاعات و توسعه درآمدزایی و سهم بازار) و نهادینه‌سازی برنده‌ی حامی (با ۲ مولفه ایجاد رضایت و وفاداری و خلق ارزش برنده) بود. بار عاملی همه سوال‌ها بالاتر از ۴۰/۰، میانگین واریانس استخراج شده همه ابعاد بالاتر از ۴۰/۰ و پایایی کرونباخ و ترکیبی همه ابعاد بالاتر از ۸۰/۰ به دست آمد. علاوه بر آن، نتایج مدل‌سازی معادلات ساختاری نشان داد که مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی برآش مناسب داشت و هر دو متغیر تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی بر مدل کلی و مولفه‌های مربوط به خود اثر مستقیم و معنادار داشتند ($P < 0/05$).

نتیجه‌گیری: مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی پژوهش حاضر می‌تواند برای متخصصان و برنامه‌ریزان حوزه ورزشی مورد استفاده قرار بگیرد و با استفاده از ابعاد و مولفه‌های آن می‌توان زمینه را برای ایجاد مزیت رقابتی فراهم کرد.

واژگان کلیدی: تجربه برنده‌ی تیمی، تجربه برنده‌ی حامی، رسانه‌های اجتماعی، بهره‌وری از فناوری اطلاعات.

^۱ گروه مدیریت ورزشی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

^۲ گروه مدیریت ورزشی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول)، farshad.tojari@gmail.com.

مقدمه

سازمان‌های امروزی در مسیر موفقیت و بقای خود به نیروی انسانی خبره، مستعد و دانشی وابسته هستند. بنابراین، رقابت برای جذب و نگهداری آنها به یکی از مهم‌ترین مباحث مدیریت منابع انسانی تبدیل شده است که در چنین شرایطی برنده‌سازی و تجربه برند یکی از مهم‌ترین ابزارهای مدیریت منابع انسانی برای جذب و نگهداری منابع انسانی ماهر و توانمند محسوب می‌شود (Mazraeh, Shaemi, Barzoki and Safari, 2021). اگر یک سازمان بداند که منابع انسانی خود چه چیزی می‌خواهند بهتر می‌توانند برای جذب و نگهداری آنها برنامه‌ریزی نمایند و تجربه‌های منحصر به فردی از زندگی را برای آنها بسازند و تجربه برند مثبت سبب می‌شود که منابع انسانی محل کار را به عنوان محلی مناسب ادراک نمایند (Japutra and Molinillo, 2019). برنده‌های قادرمند هویت منحصر به فرد و متمایزی از خود ایجاد نموده و منابع انسانی موجود و بالقوه خود را با آن هویت تعریف می‌کنند که این منابع انسانی بزرگ‌ترین و مهم‌ترین دارایی نامشهود برند می‌باشد (Andreini, Pedeliento, Zarantonello and Solerio, 2018). امروزه سازمان‌های زیادی مقصد منابع خود را به طور خاص به مدیریت تجربه برند اختصاص می‌دهند و بر همین اساس مدیران و مستولان سازمانی باید در کنند که چگونه می‌توانند از تجربه برند برای ایجاد و افزایش مزیت‌های رقابتی خود نسبت به سازمان‌های دیگر استفاده کنند (Ardakani, Konjkav Monfared and Zarabkhaneh, 2021).

نام تجاری یا برند به عنوان یکی از موضوع‌های مهم در مدیریت بازاریاب از سال ۱۹۹۰ مطرح و یکی از ابعاد مهم و برجسته در صنعت جهانی شد. نام‌های تجاری یا برندهای قادرمند مجموعه‌ای از منافع مالی و غیرمالی را از طریق وفاداری بیشتر مشتریان، انعطاف‌پذیری بیشتر در مواجهه با بحران‌ها، سود بالاتر و فرصت‌های توسعه و بسط نام و نشان تجاری یا برند فراهم می‌آورند (Chitgar and Moghaddasi, 2019). ماهیت تجربه برند از اوایل دهه ۱۹۸۰ مورد بررسی قرار گرفت، اما این مفهوم برای اولین بار توسط Schmith در سال ۱۹۹۷ مطرح شد. تجربه برند از مجموع تعامل‌های بین مشتریان با یک برند یا بخشی از یک سازمان نشأت می‌گیرد و شامل واکنش‌های احساسی، رفتاری و شناختی تحریک‌شده به وسیله مولدهای مربوط به برند مثل طرح، هویت، بسته‌بندی، ارتباطات و محیطی است که برند در آن عرضه می‌شود (Freydoni and Kalateh Seyfari, 2019). تجربه برند پاسخ یا تجربه ویژه‌ای در زمینه‌های احساسی، عاطفی، رفتاری، شناختی و اجتماعی است که در نتیجه درک ویژگی‌های برند ایجاد می‌شود و این تجربه موثرترین عامل در برنده‌سازی موفق به شمار می‌رود (Yu, Yuan, Kim and Wang, 2021). همچنین، تجربه برند به معنای احساس‌ها، شناخت‌ها و پاسخ‌های رفتاری ناشی از حرک‌های مرتبط با برند است که بخشی از طراحی و هویت برند، بسته‌بندی، محیط و ارتباطات را شکل می‌دهد و تجربه برند برتر ابزار ارزشمندی برای دستیابی به مزیت رقابتی پایدار می‌باشد (Khalil Nezhad, 2019). هر برند شامل مجموعه تلاش‌های سازمان برای برقراری ارتباط با کارکنان موجود و بالقوه در راستای ایجاد یک محیط کاری مطلوب است که می‌خواهد برای سازمان مزیت رقابتی ایجاد نماید و از همه نظر سازمان خود را نسبت به سایر سازمان‌ها برتر نشان دهد (Hwang and Lee, 2018). از نگاه کارکنان، برند به عنوان مجموعه‌ای از مزایا، ارزش‌ها و وعده‌ها دیده می‌شود که افراد به واسطه استخدام از آنها برخوردار می‌شوند و یک برند یا سازمان به طور منحصر به فرد اقدام به ارائه آنها به کارکنان خود می‌کند (Hwang, Choe, Kim and Kim, 2021).

تجربه برند زمانی رخ می‌دهد که فرد در معرض حرک مرتبط با نام تجاری سازمان قرار گیرد و این تجربه به عنوان پاسخ‌های درونی افراد مانند احساسات، هیجانات، شناخت‌ها و پاسخ‌های رفتاری مطح می‌شود که از طریق حرک‌های برند مانند طراحی، بسته‌بندی، Ebrahimi and Bagheri GaraBollagh, 2018). تجربه برند می‌تواند به دو صورت مستقیم و غیرمستقیم اتفاق بیفتد. تجربه مستقیم از تماس فیزیکی فرد با یک محصول ایجاد و تجربه غیرمستقیم ناشی از تبلیغات یا ارتباطات بازاریابی است. همچنین، تجربه برند می‌تواند کوتاه‌مدت و بلندمدت یا مثبت و منفی باشد. تجربه برند سازه‌ای چهار بعدی است که ابعاد آن شامل حسی (میزان جذابیت یک برند برای حواس افراد و تاثیر آن بر حواس آنها)، عاطفی (میزان تحریک عواطف و احساس‌های درونی افراد توسط یک برند)، شناختی (میزان کنگاری و تفکر افراد درباره برند) و رفتاری (میزان توانمندی برند در درگیر کردن افراد جهت انجام فعالیت فیزیکی نسبت به برند) می‌باشد (Seyfari, 2019). تجربه برند دارای سه بخش وظیفه‌ای (به اجازه دادن برند به مشتریان برای شکل‌دهی ادراک‌های خود بر مبنای عملکرد فنی خدمات ارائه شده اشاره دارد)، مکانیکی (به عوامل فیزیکی و قابل لمس مرتبط با خدمات برنده اشاره دارد) و انسانی (به رفتارها و فعالیت‌های برند جهت ارائه خدمات اشاره دارد) است (Dwivedi, Nayeem and Murshed, 2018). شور و اشتیاق حاصل از تجربه برند سبب تغییر در نگرش و تعهد افراد به برند سازمان می‌شود و بر رفتارهای آنها نسبت به برند تاثیر می‌گذارد. افرادی که تجربه رضایت‌بخشی از برند داشته باشند، مشتقانه و متهدهانه تلاش می‌کنند که در جهت حمایت از برند مورد علاقه خود گام بردارند

اشتیاق اثربخش افراد به برنده می‌شود که در نتیجه آن افراد از خود رفتارهای گرایشی نسبت به برنند نشان می‌دهند و به آن احساس تعهد می‌کنند (Jimenez-Barreto, Sthapit, Rubio and Campo, 2019). تجربه مشتی از برنند به تحقق نیازهای مداوم مشتری بستگی دارد و این نیازها شامل نیازهای عملی مربوط به خرید محصول یا خدمات و نیازهای احساسی و ارتباطات مشتق شده از برنند می‌باشد (HooshangiFar, 2022).

یک برنده قدرتمند هم برای سازمان و هم برای هادار ارزش ایجاد می‌کند و مولفه‌های بسیاری بر برنده تاثیر می‌گذارند که یکی از آنها خود تیم ورزشی است؛ به طوری که در ک نقش رفتار هاداران با تیم بر روی واکنش حامی مالی موضوعی مهم در تقویت ارتباط بین تیم و حامی در طول زمان می‌باشد (Breuer, Dallmeyer, Rumpf and Orlowski, 2021). تجربه گذشته در ارتباط با تیم می‌تواند عامل مهمی برای ایجاد ارتباطات برنده تیمی باشد و تجربه تیم شامل روابط گذشته تیم نسبت به حامی است و این تجربه تیمی باعث می‌شود تا ارتباطات بعدی با حامی مالی به شکل موفق‌تر و مناسب‌تری شکل بگیرد (Biscaia, Trail, Ross and Yoshida, 2017). هاداران هنگامی که احساس کنند حمایت برای آنها با ارزش بوده، نگرش و رفتار مشتی با حامی‌ها خواهد داشت و نگرش نسبت به حامی قوی ترین پیش‌بینی کننده تمایل به خرید از حامی می‌باشد (Deitz, Myers and Stafford, 2012).

پژوهش‌های اندکی درباره تجربه برنده انجام شده که در ادامه نتایج مهم‌ترین پژوهش‌ها در این زمینه گزارش می‌شوند. Asl Roosta, Naami, Hajipoor and Sardari (2022) ضمن پژوهشی درباره الگوی وابستگی به برنده بر مبنای تجربه برنده نزد مشتریان به این نتیجه رسید که در الگوی مذکور شرایط علی شامل آگاهی از برنده با مولفه‌های اطمینان به برنده، صداقت برنده، ارزیابی برنده، قیمت‌گذاری مناسب، سفارشی‌سازی و عشق به برنده، شرایط زمینه‌ای شامل نگرش به برنده با مولفه‌های اطمینان به برنده، صداقت برنده، ارزیابی برنده، قیمت‌گذاری مناسب، سفارشی‌سازی و عشق به برنده، شرایط مداخله‌گر شامل مراکز خرید و مال‌ها با مولفه‌های ویژگی‌های منحصر به فرد مال و مرکز خرید، رضایت از مال و مرکز خرید، ارزش درک‌شده مال و تصویر ذهنی مال، پدیده محوری شامل تجربه برنده با مولفه‌های حداقل زمان دریافت خدمات، تمیزی پرسنل فروش، کیفیت خدمات ادراک شده، تنوع محصولات و برتری برنده، راهبردها شامل مشتری‌داری با مولفه‌های تلاش برای خلق تجربه‌های خوشایند، تلاش برای رضایت بیشتر، هدیه رایگان، پاسخگویی مدیران و پایش خواسته جدید مشتریان آنلاین و پیامدها شامل وابستگی به برنده با مولفه‌های باورپذیری برنده، خرید مجدد برنده، افزایش سودآوری، تبلیغات شفاهی، در ک بهتر از کیفیت برنده و وفاداری به برنده بودند. HooshangiFar (2022) ضمن پژوهشی با عنوان تاثیر تجربه برنده بر تمایل به پرداخت و طرفداری مشتری از برنده به این نتیجه رسیدند که تجربه برنده بر هر دو متغیر تمایل به پرداخت و طرفداری مشتری از برنده تاثیر مستقیم و معنادار داشت. Richelieu (2021) ضمن پژوهشی درباره ورزش: هنر ایجاد یک تجربه برنده با ارزش افزوده برای طرفداران به این نتیجه رسیدند که از یک سو ورزش مظهر یک روند یا فرآیند اصلی در حال تغییر مزهای صنعت است و از سوی دیگر یک اهرم استراتژیک و ارائه مجموعه‌ای از دستورالعمل‌ها به مدیرانی شاغل در صنعت ورزش می‌باشد. Ghayemalae, Esmailpour, Saeednia and Haghshenas (2019) ضمن پژوهشی با عنوان ارائه مدل مفهومی مدیریت تجربه مشتریان از وابستگی به برنده بر اساس نظریه داده‌بنیاد به این نتیجه رسیدند که در مدل مذکور شرایط علی شامل حل مشکلات مشتری در اسرع وقت، هم خوانی شعار تبلیغاتی با عملکرد، ارتباط برنده با مشتری، رضایت مشتری از عملکرد محصول و رضایت از ویژگی‌های اضافی محصول، شرایط زمینه‌ای شامل اطمینان به برنده، صداقت برنده، ارزیابی برنده و قیمت‌گذاری مناسب، شرایط مداخله‌گر شامل ایجاد امنیت سخت‌افزاری، تضمین برگشت پول به مشتری در صورت عدم رضایت، طراحی کاربرپسند محصول و مرکز پشتیبانی از خرید، مقوله محوری شامل خدمات بی قید و شرط خدمات پس از فروش، بستر نرم‌افزاری مناسب، کیفیت خدمات ادراک شده، مرتب بودن پرسنل، کاهش زمان دریافت خدمات، سفارشی‌سازی و تمایل به تمایز، مقوله راهبرد شامل قیمت‌گذاری مناسب، تلاش برای وفاداری به برنده، پایش خواسته‌های جدید مشتریان، پاسخگویی کارکنان و تلاش برای ایجاد و خلق تجربه خوشایند و مقوله پیامد شامل اعتماد به برنده، باورپذیری برنده، قصد خرید مجدد، تصویر ذهنی بهتر از برنده، افزایش سودآوری، تبلیغات شفاهی، ادراک بهتر از کیفیت برنده و وفاداری به شرکت بود.

Blank, Koenigstorfer and Baumgartner (2018) ضمن پژوهشی درباره شخصیت و برنده تیم‌های ورزشی به این نتیجه رسیدند که شش عامل موثر بر آنها شامل موقفيت، استعداد، سرگرمی، تعهد، تحسین و مراقبت از معیارهای موردنظر بود. امروزه نقش تجربه برنده‌به‌عنوان یک ابزار استراتژیک در توسعه سازمان‌های تولیدی و خدمات انکارناپذیرشده است و گسترش روزافزون مبادلات اقتصادی و تجاری در عصر دهکده جهانی و پیچیدگی کارکردی نظامها و سازمان‌های پولی، مالی و اقتصادی گوناگون که در سطوح ملی، منطقه‌ای و بین‌المللی فعالیت می‌کنند شرایط را طوری فراهم آورده که موجب ساختارسازی مجموعه‌ای از نظامهای مشترک و تشکیلات متصل و به هم پیوسته شده است. بنابراین، یکی از ضرورت‌های مدیران هر سازمانی ایجاد نام و نشان تجاری یا برنده و بهبود

تجربه برنده‌ی باشد (Asl Roosta et al, 2022). در کشورهای توسعه‌یافته امروزی، صنعت ورزش به عنوان رکن مهم اقتصادی، سیاسی و اجتماعی تلقی می‌شود و از جمله صنایع پیشرو در کشورهای توسعه‌یافته است که اثرهای شگرفی بر اقتصاد ملی کشورها دارد؛ به طوری که ورزش در برخی کشورها به یکی از پردرآمدترین حوزه‌های اقتصادی تبدیل شده و اکنون یکی از مهم‌ترین عوامل اثربار بر Heydari, Dehghan Ghahfarokhi, Moodi and Kamali, 2022 رشد اقتصاد ملی و درآمدزا‌ترین صنایع قرن بیست و یکم است (). نتایج این مطالعه می‌تواند به متخصصان و برنامه‌ریزان حوزه صنعت ورزشی در بهبود تجربه برنده هم از نظر تجربه برنده‌ی تیمی و هم از نظر تجربه برنده‌ی حامی کمک زیادی کند و زمینه را برای بهبود هر یک از آنها فراهم آورد. با توجه به اهمیت تجربه برنده در دنیای رقابتی امروز و نقش این متغیر در ایجاد مزیت رقابتی برای سازمان، هدف این مطالعه ارائه مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی بود.

روش

مطالعه حاضر از نظر هدف کاربردی و از نظر شیوه اجرا توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه پژوهش کارشناسان حوزه بازاریابی ورزشی بهویژه فوتبال، مسئولان و اعضای هیأت رئیسه فدراسیون فوتبال و باشگاه‌های لیگ برتر و بازیکنان و مریبان شاغل در سطوح حرفه‌ای فوتبال بودند که ۴۰۰ نفر از آنها با روش نمونه‌گیری هدفمند به عنوان نمونه انتخاب شدند.

روندهای پژوهش به این صورت بود که پس مشخص شدن عنوان ابزارهای پژوهش شامل تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی طراحی و بر روی ۳۰ نفر اجرا و شاخص‌های روان‌سنجی آنها مناسب ارزیابی شد. سپس از میان اعضای جامعه تعداد ۴۰۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب و به صورت آنلاین برای نمونه‌ها اهمیت و ضرورت پژوهش تشریح و درباره رعایت نکات اخلاقی از جمله تحلیل داده‌ها به صورت کلی، رازداری، محترمانه‌ماندن اطلاعات شخصی و غیره به آنان اطمینان داده شد و در نهایت موافقت آنها جهت شرکت در پژوهش اخذ شد. ابزارهای پژوهش به صورت آنلاین برای نمونه‌ها ارسال و از آنها خواسته شد تا به طور کامل به آنها پاسخ دهند. پس از چندبار پیگیری ضمن تشکر از کسانی به ابزارهای پژوهش پاسخ دادند، اقدام به بررسی پرسشنامه‌ها از نظر کامل بودن شد و تعداد ۱۶ مورد به دلیل نقص، کنار گذاشته شدند.

ابزارهای پژوهش حاضر پرسشنامه‌های محقق‌ساخته تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی بودند که بر اساس مصاحبه با ۱۸ نفر از خبرگان صاحب‌نظر در حوزه مربوطه طراحی شدند. پرسشنامه تجربه برنده‌ی تیمی دارای ۵۷ آیتم در ۴ بعد نقش باشگاه، تصویرسازی برنده‌ی تیم، نقش مسئولین ورزشی و حفظ برنده‌ی تیم و پرسشنامه تجربه برنده‌ی حامی دارای ۷۱ آیتم در ۴ بعد معرفی برنده‌ی حامی، سازماندهی برنده‌ی حامی، ارتقای برنده‌ی حامی و نهادینه‌سازی برنده‌ی حامی بود. برای پاسخگویی به آیتم‌های هر یک از دو پرسشنامه از طیف لیکرت پنج درجه‌ای استفاده شد؛ به طوری که به گزینه کاملاً مخالف نمره یک، گزینه مخالف نمره دو، گزینه نظری ندارم نمره سه، گزینه موافق نمره چهار و گزینه کاملاً موافق نمره پنج اختصاص یافت. نمره هر بعده با نمره آیتم‌های سازنده آن و نمره هر پرسشنامه با نمره همه آیتم‌های آن پرسشنامه محاسبه شد. روایی صوری و محتوایی پرسشنامه‌های محقق‌ساخته تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی با نظر خبرگان تایید و پایابی آنها با روش‌های الگای کرونباخ و ترکیبی مناسب ارزیابی شد.

برای ارائه مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی، داده‌های حاصل از اجرای پرسشنامه‌های محقق‌ساخته تجربه برنده‌ی تیمی و تجربه برنده‌ی حامی با روش‌های تحلیل عاملی اکتشافی و مدل‌سازی معادلات ساختاری در نرم‌افزارهای SPSS²⁶ و Smart PLS₃ در سطح معناداری ۰/۰۵ تحلیل شدند.

یافته‌ها

بررسی اولیه پرسشنامه از لحاظ کامل بودن حاکی از آن بود که پرسشنامه ۱۶ نفر از نمونه‌ها به دلیل ناقص بودن از تحلیل‌ها حذف شد و تحلیل‌ها برای ۳۸۴ نفر انجام شد. نتایج فراوانی و درصد فراوانی اطلاعات جمعیت‌شناختی نمونه‌های پژوهش حاضر در جدول ۱ ارائه شد.

جدول ۱. نتایج فراوانی و درصد فراوانی اطلاعات جمعیت‌شناختی نمونه‌های پژوهش حاضر

| متغیر | سطح | فراآنی | درصد فرااآنی |
|-------|-----------|--------|--------------|
| | ۲۲-۲۷ سال | ۶۶ | ۱۷/۱۹ |
| سن | ۲۸-۳۳ سال | ۸۰ | ۲۰/۸۳ |
| | ۳۴-۳۹ سال | ۱۰۷ | ۲۷/۸۶ |

| | | | |
|-------|-----|---------------|---------|
| ۲۰/۳۱ | ۷۸ | ۴۰-۴۵ سال | |
| ۱۳/۸۰ | ۵۳ | ۴۶-۵۲ سال | |
| ۲۶/۵۶ | ۱۰۲ | زن | جنسیت |
| ۷۳/۴۴ | ۲۸۲ | مرد | |
| ۲۵/۲۶ | ۹۷ | دکتری | |
| ۲۹/۴۳ | ۱۱۳ | کارشناسی ارشد | تحصیلات |
| ۳۳/۵۹ | ۱۲۹ | کارشناسی | |
| ۱۱/۷۲ | ۴۵ | فوق دیپلم | |

طبق نتایج جدول ۱ بیشتر نمونه‌های پژوهش حاضر دارای سن ۳۶-۳۹ سال میانگین در حدود ۲۷/۸۶ درصد و تحصیلات کارشناسی ارشد میانگین ۲۹/۴۳ درصد بودند. پیش‌فرض‌های تحلیل عاملی اکتشافی نشان داد که کفايت نمونه‌گیری با مقدار ۰/۷۷ و آزمون بارتلت با مقدار ۱۲۸۰/۰۲۳ در سطح معناداری کوچک‌تر از ۰/۰۱ حاکی از برقراری پیش‌فرض‌ها بودند. نتایج تحلیل عاملی اکتشافی عوامل علیٰ تجربیه برند تبیمی و تجربیه برند حامی در جدول ۲ آرائه شد.

جدول ۲. نتایج تحلیل عاملی اکتشافی عوامل علی تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی

| متغیر | مولفه ها | آیتم ها | ابعاد | میانگین استخراج شده | پایابی ترکیبی | پایابی کرونباخ | پایابی میانگین واریانس | پایابی ایتم ها |
|------------|-----------------------------|---------|-------|---------------------|---------------|----------------|------------------------|----------------|
| تجربه برند | عملکرد باشگاه | ۷ | | | | | | |
| تجربه برند | عملکرد تیم | ۶ | | | | | | |
| تجربه برند | عملکرد بازیکن | ۶ | | | | | | |
| تجربه برند | تلاش و پیگیری مدیریت | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | توسعه وجهه مثبت باشگاه | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | تداعی برنده باشگاه | ۴ | | | | | | |
| تجربه برند | برگزاری بهتر لیگ | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | کیفیت ارائه خدمات | ۸ | | | | | | |
| تجربه برند | وفاداری هواداران به باشگاه | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | توقعات هواداران | ۶ | | | | | | |
| تجربه برند | مفهوم سازی برنده حامی | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | فرهنگ سازی حمایت از برنده | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | تدوین برنامه های حمایتی | ۶ | | | | | | |
| تجربه برند | توسعه ارتباطات حامی | ۶ | | | | | | |
| تجربه برند | تطابق حامی و جامعه هدف | ۶ | | | | | | |
| تجربه برند | بازاریابی تخصصی | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | تبليغات برنده حامی | ۵ | | | | | | |
| تجربه برند | نقش رسانه های اجتماعی | ۸ | | | | | | |
| تجربه برند | بهره وری از فناوری اطلاعات | ۴ | | | | | | |
| تجربه برند | توسعه درآمدزایی و سهم بازار | ۷ | | | | | | |

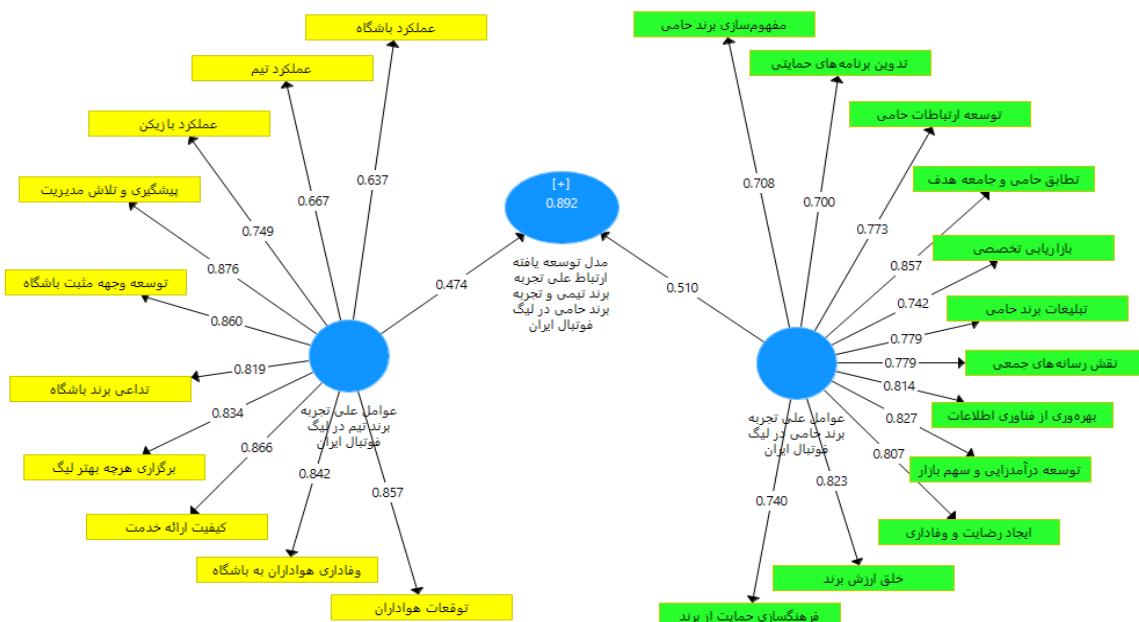
| آیتم | نها دینه‌سازی برندهای آیتم (۱۴) | ایجاد رضایت و وفاداری | خلاق ارزش برنده |
|------|------------------------------------|-----------------------|-----------------|
| ۰/۸۶ | ۰/۸۱ | ۰/۵۹ | ۷ |

طبق نتایج جدول ۲ بیشتر تجربه برندهای دارای ۵۷ آیتم و ۱۰ مولفه در ۴ بعد نقش باشگاه (با ۴ مولفه عملکرد باشگاه، عملکرد تیم، عملکرد بازیکن و تلاش و پیگیری مدیریت)، تصویرسازی برندهای دارای ۲ مولفه توسعه وجهه مشتبه باشگاه و تداعی برندهای باشگاه، نقش مسئولین ورزشی (با ۲ مولفه برگزاری بهتر لیگ و کیفیت ارائه خدمات) و حفظ برندهای دارای ۲ مولفه وفاداری هواداران به باشگاه و توقعات هواداران) و تجربه برندهای دارای ۱۲ آیتم و ۴ مولفه در ۴ بعد معرفی برندهای دارای ۲ مولفه مفهوم‌سازی برندهای دارای فرهنگ‌سازی حمایت از برندهای سازماندهی برندهای دارای ۳ مولفه تدوین برنامه‌های حمایتی، توسعه ارتباطات حمایتی و تطابق حمایتی و جامعه هدف، ارتقای برندهای دارای ۵ مولفه بازاریابی تخصصی، تبلیغات برندهای دارای نقش رسانه‌های اجتماعی، بهره‌وری از فناوری اطلاعات و توسعه درآمدزایی و سهم بازار) و نهادینه‌سازی برندهای دارای ۲ مولفه ایجاد رضایت و وفاداری و خلاق ارزش برندهای دارای ۰/۴۰ و پایابی کرونباخ و ترکیبی همه ابعاد بالاتر از ۰/۸۰ به دست آمد. نتایج شاخص‌های برآوردگی مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برندهای دارای ۳ ارائه شد.

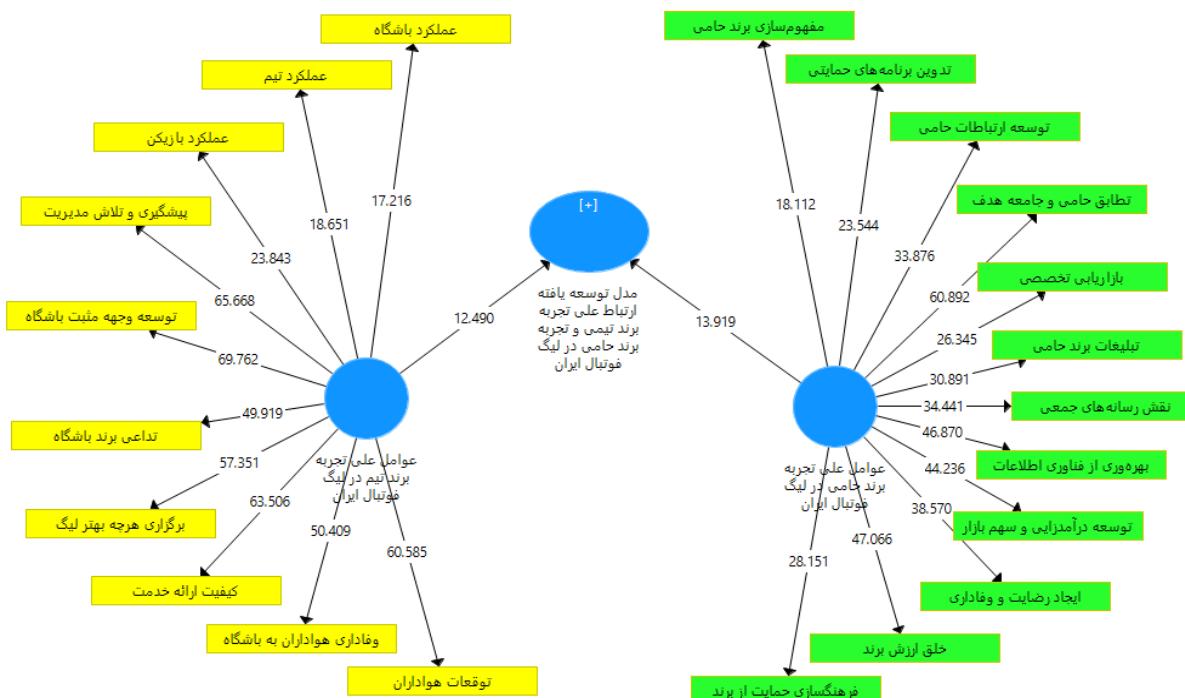
جدول ۳. نتایج شاخص‌های برآوردگی مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برندهای دارای ۳ ارائه شد.

| GOF | Q^2 | R^2 | متغیرها |
|------|-------|-------|----------------------------|
| ۰/۶۹ | ۰/۳۸ | ۰/۶۶ | نقش باشگاه |
| ۰/۶۶ | ۰/۳۹ | ۰/۵۹ | تصویرسازی برندهای دارای |
| ۰/۶۵ | ۰/۴۸ | ۰/۵۸ | نقش مسئولین ورزشی |
| ۰/۶۷ | ۰/۴۲ | ۰/۶۷ | حفظ برندهای دارای |
| ۰/۵۸ | ۰/۴۳ | ۰/۶۴ | معرفی برندهای دارای |
| ۰/۶۴ | ۰/۴۶ | ۰/۶۲ | سازماندهی برندهای دارای |
| ۰/۵۹ | ۰/۴۳ | ۰/۵۹ | ارتقای برندهای دارای |
| ۰/۶۸ | ۰/۴۴ | ۰/۶۰ | نهادینه‌سازی برندهای دارای |

طبق نتایج جدول ۲ مقادیر R^2 به دلیل بسیار بالاتر از ۰/۳۳ بودن، مقادیر Q^2 به دلیل بسیار بالاتر از ۰/۳۲ بودن و مقادیر GOF به دلیل بسیار بالاتر از ۰/۳۶ بودن حاکی از برآش خوب و مناسب مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برندهای دارای و تجربه برندهای دارای بود. نتایج مدل‌سازی معادلات ساختاری مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برندهای دارای و تجربه برندهای دارای در حالت ضرایب استاندارد و آماره تی در شکل‌های ۱ و ۲ ارائه شد.



شکل ۱. نتایج مدل‌سازی معادلات ساختاری مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برندهای دارای و تجربه برندهای دارای در حالت ضرایب استاندارد



شکل ۲. نتایج مدل‌سازی معادلات ساختاری مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی در حالت آماره‌تی

طبق یافته‌های شکل‌های ۱ و ۲ هر دو متغیر تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی بر مدل کلی (یعنی مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی) و مولفه‌های مربوط به خود به دلیل آماره‌تی بالاتر از $1/96$ اثر مستقیم و معنادار داشتند ($P < 0.05$). تجربه برنده می‌تواند نقش موثری در ایجاد و ارتقای مزیت رقابتی برای سازمان داشته باشد و بر همین اساس، هدف این مطالعه ارائه مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی بود.

یافته‌ها نشان داد که تجربه برنده تیمی دارای ۱۰ مولفه در ۴ بعد نقش باشگاه (با ۴ مولفه عملکرد باشگاه، عملکرد تیم، عملکرد بازیکن و تلاش و پیگیری مدیریت)، تصویرسازی برنده تیم (با ۲ مولفه توسعه وجهه مثبت باشگاه و تداعی برنده باشگاه)، نقش مسئولین ورزشی (با ۲ مولفه برگزاری بهتر لیگ و کیفیت ارائه خدمات) و حفظ برنده تیم (با ۲ مولفه وفاداری هواداران به باشگاه و توقعات هواداران) و تجربه برنده حامی دارای ۱۲ مولفه در ۴ بعد معرفی برنده حامی (با ۲ مولفه مفهوم‌سازی برنده حامی و فرهنگ‌سازی حمایت از برنده)، سازماندهی برنده حامی (با ۳ مولفه تدوین برنامه‌های حمایتی، توسعه ارتباطات حامی و تطابق حامی و جامعه هدف)، ارتقای برنده حامی (با ۵ مولفه بازاریابی تخصصی، تبلیغات برنده حامی، نقش رسانه‌های اجتماعی، بهره‌وری از فناوری اطلاعات و توسعه درآمدزایی و سهم بازار) و نهادینه‌سازی برنده حامی (با ۲ مولفه ابعاد رضایت و وفاداری و حلق ارزش برنده) بود. بار عاملی همه سوال‌ها بالاتر از $40/40$ میانگین واریانس استخراج شده همه ابعاد بالاتر از $40/40$ و پایابی کرونباخ و ترکیبی همه ابعاد بالاتر از $80/80$ به دست آمد. علاوه بر آن، نتایج مدل‌سازی معادلات ساختاری نشان داد که مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی برآش مناسبی داشت و هر دو متغیر تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی بر مدل کلی و مولفه‌های مربوط به خود اثر مستقیم و معنادار داشتند. با اینکه پژوهشی درباره مدل توسعه‌یافته عوامل علی تجربه برنده تیمی و تجربه برنده حامی یافت نشد، اما یافته‌های این مطالعه از جهاتی همسو با یافته‌های Ghayemalae et al. (2021), Richelieu (2022), HooshangiFar et al. (2022), Asl Roosta et al. (2018), Blank et al. (2019) بود.

در تشریح و تفسیر یافته‌های این مطالعه می‌توان استنباط کرد که عوامل علی تجربه برنده تیمی در لیگ فوتبال ایران شامل عواملی هستند که بر بروز پدیده مرکزی تاثیر می‌گذارند و شامل چهار بعد نقش باشگاه (با مولفه‌های عملکرد باشگاه، عملکرد تیم، عملکرد بازیکن و تلاش و پیگیری مدیریت)، تصویرسازی برنده تیم (با مولفه‌های توسعه وجهه مثبت باشگاه و تداعی برنده باشگاه)، نقش مسئولین ورزشی (با مولفه‌های برگزاری بهتر لیگ و کیفیت ارائه خدمات) و حفظ برنده تیم (با مولفه‌های وفاداری هواداران به باشگاه و توقعات هواداران) بود. همچنین، عوامل علی تجربه برنده حامی در لیگ فوتبال ایران شامل عواملی هستند که بر بروز پدیده مرکزی تاثیر می‌گذارند و شامل چهار بعد معرفی برنده حامی (با مولفه‌های مفهوم‌سازی برنده حامی و فرهنگ‌سازی حمایت از برنده)، سازماندهی برنده حامی (با مولفه‌های توسعه ارتباطات حامی و تطابق حامی و جامعه هدف)، ارتقای برنده حامی (با مولفه‌های بازاریابی تخصصی،

تبلیغات برنده حامی، نقش رسانه‌های اجتماعی، بهره‌وری از فناوری اطلاعات و توسعه درآمدزایی و سهم بازار) و نهادینه‌سازی برنده حامی (با مولفه‌های ایجاد رضایت و وفاداری و خلق ارزش برنده) بود. تجربه هادار به باشگاه، تیم و حامیان کمک می‌کند تا هاداران را بینند، تصورها و احساس‌های واقعی آنها را درک کنند و به این مطلب پردازد که چطور و چقدر هادار برای سازمان ارزشمند است. مدیریت تجربه هادار تلاشی هماهنگ برای تحقق اهداف ویژه از طریق بهبود کیفیت و تداوم تعامل با هادار می‌باشد. وقتی این ارزش بهتر و بالاتر از ارزش پیشنهادی رقبای سازمان باشد فرصت موقیت و حفظ موقیت رقابتی سازمان در بازار فراهم می‌شود. مبحث دیگر ارزشی است که یک هادار یا گروهی از هاداران برای سازمان قائل هستند و در اینجا سازمان باید به صورت مدام و جدی به ارتقاء و حفظ هاداران بالارزش خود پردازد تا انگیزه هاداری و وفاداری آنها افزایش یابد. تجربه هادار یک استراتژی است که روی عملیات و فرآیندهای یک باشگاه پیرامون نیازهای فردی هادار تمرکز می‌کند و این باینگ یک استراتژی می‌باشد که منجر به یک معامله برنده بین باشگاه و هادار می‌گردد. مدیریت تجربه هادار امکان حفظ هاداران با ارزش و سبقه‌دار را فراهم می‌کند، تجربه هادار یک دید آینده‌نگر از آنچه هاداران انتظار دارند را ارائه می‌دهد و به طور مستقیم صدای هادار را به تصویر می‌کشد. بنابراین، تمام بخش‌های سازمان ایجاب می‌کند که می‌توانند هنگام تصمیم‌گیری، صدای هادار را مورد توجه قرار دهند.

ارزش برنده تیم ورزشی معمولاً وابسته به یک تیم، سازمان ورزشی و عوامل مرتبط با آن از جمله تملک دارایی‌ها و بهبود روابط هادار چه در زمینه باشگاه و چه در زمینه ورزش حرفه‌ای است. بنابراین، عواملی از جمله تاریخچه، تجربه تیمی و مکان تاثیر مثبتی بر هویت اجتماعی که منجر به ارزش ویژه برنده تیم می‌شود، دارد. یک تیم ورزشی حرفه‌ای توانایی ساخت ارزش ویژه برنده خود از طریق سرمایه‌گذاری بر روی روابط احساسی که با طرفدارانش سهیم می‌شود را دارد و با این حال هر چه یک رابطه بیشتر به عنوان بخشی از تجربه زندگی هادار درونی شود، هادار بیشتر در جامعه برنده حامی ادغام شده و وفاداری بیشتری در مصرف برنده مورد نظر دارد. به این ترتیب برندها به عنوان عناصر اجتماعی بهویژه در عرصه ورزش ظاهر می‌شوند که از سطح بالایی از شناسایی بهره‌مند هستند و هاداران یک حس هویت و قدرت از واسطگی به برنده حامی به دست می‌آورند.

اگرچه حامیان معمودی تلاش بر درک تجربه مشتری را آغاز کردند، اما بسیاری از آنها تلاش برای سنجش رضایتمدی مشتری را آغاز کرده و داده‌ها و پژوهش‌های زیادی را در این زمینه انجام دادند. برای درک نحوه دستیابی به رضایتمدی، حامیان رقابت‌های لیگ فوتبال باید اقدام به تجزیه آن به مولفه‌های تشکیل‌دهنده برخواسته از نتایج این پژوهش نمایند. از آنجایی که بسیاری از تجربه‌های مشتریان پیامد مستقیم پیامدهای برنده یا پیشنهادهای واقعی حامیان نمی‌باشد، بررسی مجدد ابتکارها و گزینه‌ها از سوی حامیان کافی نخواهد بود، خود مشتریان مجموعه‌ای کامل و واقعیتی جهانی از تجربه‌های پیشینه خود هستند. بنابراین، انتظارهای آنان مطلوب یا نامطلوب باید مورد نظرلت و سنجش قرار گیرد و از نتایج آن در بهبود روند حمایتی و افزایش تجربه برنده استفاده شود. چنین توجهی به مشتریان و هاداران برنده مستلزم فرآیندی نزدیک و عمیق می‌باشد که هر یک از عملکرددهایش به انتقال یک تجربه خوب نظرلت داشته باشد و مدیران ارشد باشگاه‌ها نیز اطمینان یابند که پیشنهادهای حامیان تمامی مقاومی را به صورتی متعادل حفظ می‌کند و به نتیجه مطلوب در زمینه تجربه برنده دست می‌یابد.

با توجه به نتایج پیشنهاد می‌شود که مسئولان و سیاست‌گذاران کلان ورزش فوتبال کشور با ایجاد درگاهی ارتباطی و نظرسنجی از هاداران آنها را بهتر شناخته و با آنها ارتباط برقرار کنند تا مدیریت تجربه هادار به واقعیت تبدیل شود. پیشنهاد دیگر اینکه برای درک نحوه دستیابی به رضایتمدی، باشگاه‌ها باید اقدام به تجزیه آن به مولفه‌های تشکیل‌دهنده تجربه نمایند و انتظارهای مطلوب و نامطلوب هاداران و مشتریان را مورد نظرلت و سنجش قرار دهند. همچنین، پیشنهاد می‌شود که طرفین قراردادهای ورزشی در ارتباط با عقد قرارداد حمایت از تیم‌ها بندهای اثربار افزایش تجربه برنده و ارزش ویژه آن در نظر هاداران را بشناسد و آن را رعایت کنند و تمرکز خود را از منظرهای صرف اقتصادی بر ارتباط و درگیری هاداران با برنده تیمی و حامی بگذارند. آخرین پیشنهاد کاربردی اینکه تدبیری از سوی فدراسیون فوتبال و سایر سازمان‌های ورزشی در قالب دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی صورت بگیرد تا مدیران و مسئولان تیم‌های ورزشی، حامیان ورزشی، مریبان، بازیکنان، هاداران و جامعه ورزش مفهوم تجربه برنده و راهکارهای توسعه آن را بشناسند.

تشکر و قدردانی

از شرکت‌کنندگان در پژوهش حاضر به دلیل مشارکت فعال تقدير و تشکر می‌شود.

References

- Andreini D, Pedeliento G, Zarantonello L, Solerio C. (2018). A renaissance of brand experience: Advancing the concept through a multi-perspective analysis. *Journal of Business Research*. 91: 123-133.
- Ardakani S, Konjkav Monfared AR, Zarabkhaneh F. (2021). The effect of destination brand experience on tourists citizenship behavior: With emphasis on the role of tourism destination brand attitude, passion and commitment (Isfahan city). *Tourism Management Studies*. 16(54): 97-126. [Persian]
- Asl Roosta H, Naami A, Hajipoor A, Sardari A. (2022). Provide a brand affiliation model based on brand experience with customers of shopping malls and malls. *Quarterly of Financial Economics*. 16(4): 355-375. [Persian]
- Biscaia R, Trail G, Ross S, Yoshida M. (2017). A model bridging team brand experience and sponsorship brand experience. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. 18(4): 380-399.
- Blank AS, Koenigstorfer J, Baumgartner H. (2018). Sport team personality: It's not all about winning. *Sport Management Review*. 21(2): 114–132.
- Breuer C, Dallmeyer S, Rumpf C, Orlowski J. (2021). The effect of sponsorship portfolio size on brand choice: an experimental approach. *Applied Economics*. 53(10): 1200-1211.
- Chitgar FR, Moghaddasi A. (2019). The effect of brand experience on love and trust of customer brand and its consequences analysis with the moderating role of brand identity. *Quarterly Journal of Brand Management*. 6(19): 1-34. [Persian]
- Deitz GD, Myers SW, Stafford MR. (2012). Understanding consumer response to sponsorship information: A resource-matching approach. *Psychology & Marketing*. 29(4): 226-239.
- Dwivedi A, Nayeem T, Murshed F. (2018). Brand experience and consumers' willingness-to-pay (WTP) a price premium: Mediating role of brand credibility and perceived uniqueness. *Journal of Retailing and Consumer Services*. 44: 100-107.
- Ebrahimi SA, Bagheri GaraBollagh H. (2018). Analysis of the role brand experience, motivation and customer citizenship behavior on the value co-creation attitude and subjective norms. *Quarterly Journal of Brand Management*. 5(14): 2-27. [Persian]
- Freydoni M, Kalateh Seyfari M. (2019). Designing a model of the effect of brand experience and awareness on brand love and consumers' intention. *Quarterly Journal of Sport Development and Management*. 8(2): 191-204. [Persian]
- Ghayemalae K, Esmailpour H, Saeednia H, Haghshenas F. (2019). Presentation of conceptual model of customer experience management of brand relation based on foundation data theory. *Journal of Marketing Management*. 13(39): 19-36. [Persian]
- Heydari R, Dehghan Ghahfarokhi A, Moodi D, Kamali M. (2022). Role of marketing mix on brand power and brand experience in sports apparel in Iran. *Sport Management Journal*. 14(1): 217-234. [Persian]
- HooshangiFar S. (2022). The impact of brand experience on the willingness to pay and Customer support from the brand. *Quarterly Scientific Journal of Human Resources & Capital Studies*. 2(1): 130-145. [Persian]
- Hwang J, Choe JY, Kim HM, Kim JJ. (2021). The antecedents and consequences of memorable brand experience: Human baristas versus robot baristas. *Journal of Hospitality and Tourism Management*. 48: 561-571.
- Hwang J, Lee KW. (2018). The antecedents and consequences of golf tournament spectators' memorable brand experiences. *Journal of Destination Marketing & Management*. 9: 1-11.

- Iglesias O, Markovic S, Rialp J. (2019). How does sensory brand experience influence brand equity? Considering the roles of customer satisfaction, customer affective commitment, and employee empathy. *Journal of Business Research*. 96: 343-354.
- Japutra A, Molinillo S. (2019). Responsible and active brand personality: On the relationships with brand experience and key relationship constructs. *Journal of Business Research*. 99: 464-471.
- Jimenez-Barreto J, Sthapit E, Rubio N, Campo S. (2019). Exploring the dimensions of online destination brand experience: Spanish and North American tourists' perspectives. *Tourism Management Perspectives*. 31: 348-360.
- Khalil Nezhad Sh, Soleymanzadeh O, Koraghli M. (2019). The effect of hotel brand experience on tourists' perceived value and hotel brand strength. *Journal of Tourism and Development*. 8(1): 102-119. [Persian]
- Mazraeh Sh, Shaemi Barzoki A, Safari A. (2021). The role of employee expectations and brand promises in forming the employer brand experiences. *Management Studies in Development and Evolution*. 29(98): 9-38. [Persian]
- Richelieu A. (2021). From sport to sportainment: The art of creating an added-value brand experience for fans. *Journal of Brand Strategy*. 9(4): 408-422.
- Yu X, Yuan C, Kim J, Wang S. (2021). A new form of brand experience in online social networks: An empirical analysis. *Journal of Business Research*. 130: 426-435.

Presenting a Developed Model of the Causal Factors of Team Brand Experience and Sponsor Brand Experience

Masoud Joorablu¹

Farshad Tojari^{**}

Behzad Divkan¹

Abstract

Purpose: Brand experience plays an important role in creating a competitive advantage for the organization. Therefore, the aim of this study was to presenting a developed model of the causal factors of team brand experience and sponsor brand experience.

Methodology: The current study in terms of purpose was applied and in terms of implementation method was descriptive from type of correlation. The research population was experts in the field of sports marketing, especially football, officials and board members of the Football Federation and Premier League clubs, and players and coaches working at the professional levels of football, which 400 people of them were selected as a sample with using a purposive sampling method. The research tools were researcher-made questionnaires of team brand experience and sponsor brand experience, which were completed online by samples, and its formal and content validity was confirmed by the opinion of experts, and their reliability was evaluated appropriate with Cronbach's alpha and combined methods. Data were analyzed with exploratory factor analysis and structural equation modeling methods in SPSS26 and Smart PLS3 software at a significance level of 0.05.

Findings: The findings showed that the questionnaires of 16 people from the samples were removed from the analysis due to being incomplete, and the analyzes were performed for 384 people. Also, the results of the exploratory factor analysis showed that the team brand experience has 10 components in the 4 dimensions of the club's role (with 4 components of club performance, team performance, player performance and management effort and follow-up), team brand imagery (with 2 components of developing the club's positive image and association of the club brand), role of sports officials (with 2 components of better holding of league and quality of service delivery) and maintaining the team brand (with 2 components of fans' loyalty to the club and fans' expectations) and the sponsor brand experience has 12 components in the 4 dimensions of the introducing the sponsor brand (with 2 components of conceptualization of the sponsor brand and cultivation of brand support), organization of sponsor brand (with 3 components of development of sponsorship programs, development of sponsor communication and matching of the sponsor and the target community), promotion of the sponsor brand (with 5 components of specialized marketing, advertising of the sponsor brand, role of social media, efficiency of information technology and the development of revenue generation and market share) and institutionalization of the sponsor brand (with 2 components of creating satisfaction and loyalty and creating brand value). The factor load of all questions was higher than 0.40, the average variance extracted of all dimensions was higher than 0.40, and the Cronbach and combined reliability of all dimensions was higher than 0.80. In addition, the results of structural equation modeling showed that the developed model of the causal factors of team brand experience and sponsor brand experience had a good fit, and both variables of team brand experience and sponsor brand experience had a direct and significant effect on the overall model and its related components ($P<0.05$).

Conclusion: The developed model of the causal factors of team brand experience and sponsor brand experience of the present research can be used for experts and planners in the field of sports, and by using its dimensions and components can be used to create a competitive advantage.

Keywords: Team brand experience, sponsor brand experience, social media, efficiency of information technology.

¹ Department of Sports Management, Central Tehran branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

^{**} Department of Sports Management, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran (Corresponding Author). farshad.tojari@gmail.com