

# Sport Management Studies

Sport Sciences Research Institute of Iran

Oct-Nov 2023/ Vol. 15/ No. 80/ Pages 17-34

## Developing an Interpretive Structural Model for the Development of Traditional Sports and Indigenous and Local Games

Peyman Kakaveisi<sup>1</sup>, Shahab Bahrami<sup>2\*</sup> , Hossein Eydi<sup>3</sup>

1. PhD Student, Sports Management, Kermanshah Branch, Islamic Azad University, Kermanshah, Iran
2. Assistant Professor, Sports Management, Kermanshah Branch, Islamic Azad University, Kermanshah, Iran
3. Assistant Professor, Sports Management, Razi University, Kermanshah, Iran

**Received:** 2021/06/02

**Accepted:** 2021/08/26

Kakaveisi, P; Bahrami, Sh; & Eydi, H; (2023). Developing an Interpretive Structural Model for the Development. *Sport Management Studies*, 15(79), 17-34. In Persian. DOI: 10.22089/SMRJ.2021.10624.3412

### Abstract

The purpose of this study was to develop an interpretive structural model for the development of traditional sports and indigenous and local games. With regard to the main purpose, the research method was qualitative. The statistical population of this study includes experts in sport management and traditional sports. Using purposive sampling and theoretical saturation techniques, key informants (including 14 experts) were selected to identify the framework of the model. Through semi-structured interviews (with focus groups), the components and factors for development of traditional sports and indigenous and local games were identified. Then, interpretive structural modeling was also used as one of the consensus methods. The results showed that 42 concept codes in the form of 8 categories are effective on the development of traditional sports and indigenous and local games. In addition, by interpretive structural analysis, it was found that the development model of traditional sports and indigenous and local games consists of seven levels, which holding competitions and infrastructure factors places in the first level, and factors of organizational cooperation, management, manpower, education, media and financial resources were ranked second to seventh, respectively. Therefore, it is suggested that the identified indicators based on the research model be considered by the country's sports officials to develop traditional sports and indigenous and local games in the country.

**Keywords:** Indigenous and Local Games, Traditional Sports, Traditional Games, Ancient Sports.

\* Corresponding Author: Shahab Bahrami, Tel: 09188324059,  
E-mail: [bahramishahab914@gmail.com](mailto:bahramishahab914@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0002-6268-5012>



**Copyright:** © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

## Extended Abstract

### Background and Purpose

Numerous historical evidences such as historical books, inscriptions, paintings on clay tools, discovered sports tools, etc. indicate the existence of games and sports and the holding of sports events in different civilizations such as Greece, Iran, China, India and Egypt. Iran has a long history of traditional games and sports. Among the important traditional games and sports of Iran that are still very popular, we can mention zurkhaneh, polo, zoo and etc. Although at present, traditional games and sports do not have the value and credibility of the past due to some barriers, but these games and sports still have their own fans. Various studies have pointed to some of these barriers. For example, Joshaghani (2018, 35) stated that due to the existence of computer games and changes in people's lifestyles, local games have been gradually forgotten. Because of the importance of the development of traditional sports and indigenous and local games, the purpose of this study was to develop an interpretive structural model for the development of traditional sports and indigenous and local games.

### Materials and Methods

With regard to the main purpose, the research method was qualitative (i.e., grounded theory). The statistical population of this study includes experts in sport management and traditional sports. Using purposive sampling and theoretical saturation techniques, key informants (including 14 experts in sports management and traditional sports) were selected to identify the framework of the development model of traditional sports and indigenous games. Through semi-structured interviews (with focus groups), the components and factors for development of traditional sports and indigenous and local games were identified. Then, interpretive structural modeling was also used as one of the consensus methods. This method is one of the suitable methods for analyzing the effect of one element on other elements and examines the order and direction of complex relationships between the elements of a system. In other words, it is the means by which the group can overcome the complexity between the elements. Finally, using qualitative content analysis, the findings were summarized, categorized and concluded to extract the final list of components, criteria and indicators for the development of traditional sports and indigenous and local games.

### Results

The descriptive results of the study showed that the samples included 86.7% male and 13.3% female. Also, all research samples had MA and PhD degrees. 66.7% of the samples were between 41 and 60 years old and 33.3% were more than 61 years old. Based on work experience, 86.7% had more than 15 years and 13.3% had 11 to 15 years of experience. The results showed that 42 concept codes in the form of 8 categories are effective on the development of traditional sports and indigenous and local games. Moreover, by interpretive structural analysis, it was found that the development model of traditional sports and indigenous and local games consists of seven levels, which the first level includes holding competitions and infrastructure factors, while factors of organizational cooperation, management, manpower, education, media and financial resources were ranked second to seventh, respectively. As well, the factors of holding competitions, management and infrastructure exist in the dependent region, the factors of manpower, media, financial and educational resources place in the influential region and the factor of cooperation of organizations is present in the autonomous region.

**Discussion:** In general, according to the study's results, it should be stated that the Ministry of Sports and Youth is the main trustee of traditional games and sports, which should pay special attention to

these games and sports. In this direction, the Ministry of Sports and Youth can use the hardware and software facilities of other organizations and, in cooperation with these organizations, take steps to develop traditional games and sports. One of the most important factors influencing the development of traditional games and sports (level seven) was funding. Fortunately, as Palm (2005) points out, traditional games and sports do not require special facilities and equipment, so the development of these games and sports does not require much effort to provide funding and with the efforts of organizations related to the Ministry of Sports and Youth are easily applicable. Therefore, it is suggested that the identified indicators based on the research model be considered by the country's sports officials to develop traditional sports and indigenous and local games in the country.

**Keywords:** Indigenous and Local Games, Traditional Sports, Traditional Games, Ancient Sports.

### References

1. Joshaghani, S. (2018). Analysis of indigenous and local games (Case study: Zhu game). *Research in Arts and Human sciences*, 10: 35-46. (Persian)
2. Palm, J. (2005). Traditional sports and their role in the future of sports. The fourth symposium and the first zurkhaneh sports festival, Mashhad: 1-5. (Persian)



# مطالعات مدیریت ورزشی

پژوهشگاه تربیت بدنی

مهر و آبان ۱۴۰۲، دوره ۱۵، شماره ۸۰، صفحه‌های ۳۴-۱۷

## تدوین مدل ساختاری تفسیری توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی

پیمان کاکاویسی<sup>۱</sup>، شهاب بهرامی<sup>۲\*</sup>، حسین عیدی<sup>۳</sup>

۱. دانشجوی دکترا مدیریت ورزشی، واحد کرمانشاه، دانشگاه آزاد اسلامی، کرمانشاه، ایران

۲. استادیار مدیریت ورزشی، واحد کرمانشاه، دانشگاه آزاد اسلامی، کرمانشاه، ایران

۳. استادیار مدیریت ورزشی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران

Kakaveisi, P; Bahrami, Sh; & Eydi, H; (2023). Developing an Interpretive Structural Model for the Development. *Sport Management Studies*, 15(79), 17-34. In Persian. DOI: 10.22089/SMRJ.2021.10624.3412

دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۳/۱۲

پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۰۶/۰۴

### چکیده

هدف این پژوهش، تدوین مدل ساختاری تفسیری توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی بود. با توجه به هدف پژوهش، روش انجام پژوهش روش کیفی بود. جامعه آماری خبرگان حوزه مدیریت ورزشی و ورزش‌های سنتی بودند. با بهره‌گیری از روش نمونه‌گیری هدفمند و تکنیک اشباع نظری، آگاهی‌دهندگان کلیدی (۱۴ نفر از خبرگان) برای شناسایی چارچوب مدل انتخاب شدند و با انجام مصاحبه نیمه‌ساختارمند (با گروه‌های کانونی)، مؤلفه‌ها و عوامل توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی شناسایی شدند. سپس الگوسازی ساختاری تفسیری به‌عنوان یکی از روش‌های اجماعی به کار رفت. یافته‌های پژوهش نشان داد، ۴۲ کد مفهومی در قالب هشت مقوله بر توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی مؤثرند. با استفاده از تحلیل ساختاری تفسیری مشخص شد که مدل توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی متشکل از هفت سطح است که در سطح اول عوامل برگزاری مسابقات و زیرساختی قرار دارد و عوامل همکاری سازمان‌ها، مدیریتی، نیروی انسانی، آموزشی، رسانه و منابع مالی به ترتیب در سطوح دوم تا هفتم قرار گرفتند؛ بنابراین پیشنهاد می‌شود که شاخص‌های شناسایی شده براساس مدل پژوهش مدنظر مسئولان ورزش کشور قرار گیرد تا شاهد توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی در کشور باشیم.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های بومی و محلی، ورزش‌های سنتی، بازی‌های سنتی، ورزش‌های باستانی.

\* Corresponding Author: Shahab Bahrami, Tel: 09188324059,  
E-mail: [bahramishahab914@gmail.com](mailto:bahramishahab914@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0002-6268-5012>



**Copyright:** © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**مقدمه**

انسان همواره در طول تاریخ بشر به شکل‌های مختلف برای ارتقای آمادگی بدنی به‌منظور مشارکت در جنگ‌ها، شکار، جشن‌ها و مراسم به فعالیت‌های بدنی پرداخته است که گونه‌ای خاص از فعالیت‌های بدنی شامل بازی‌های بومی و محلی و ورزش‌های سنتی است. بازی‌های بومی به بازی‌هایی گفته می‌شود که فقط در یک منطقه یا محله خاصی اجرا شوند، ولی در بازی‌های محلی وسعت زیر پوشش بازی بیشتر می‌شود و به استان یا استان‌هایی اختصاص دارد که وجوه مشترک مانند آب و هوا، زبان و... داشته باشند (شریعت‌زاده، ۱۹۹۲، ۴۲۳). در حال حاضر، برخی از این بازی‌های بومی و محلی توسعه یافته‌اند و به‌شکل ورزش‌های سنتی قانونمند شده‌اند و با داشتن فدراسیون ورزشی ملی و بین‌المللی مسابقاتی در سطح جهانی در این ورزش‌ها برگزار می‌شود. در این زمینه از اصطلاحات متعددی از جمله بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی، بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، بازی‌ها و ورزش‌های باستانی و... استفاده می‌شود که برای راحتی کار، در ادامه اصطلاح متعارف‌تر آن در پژوهش‌های بین‌المللی یعنی بازی‌ها و ورزش‌های سنتی<sup>۱</sup> به کار می‌رود.

شواهد تاریخی متعدد از جمله کتاب‌های تاریخی، سنگ‌نوشته‌ها، نقاشی روی ابزارهای گلی، ابزار ورزشی کشف‌شده و... حاکی از وجود بازی‌ها و ورزش‌ها و برگزاری رویدادهای ورزشی در تمدن‌های مختلف مانند یونان، ایران، چین، هند، مصر هستند. نمونه بارز برای اثبات قدمت تاریخی بازی و ورزش، بازی‌های المپیک باستان است که هنوز از واژه بازی برای یک رویداد ورزشی بزرگ استفاده می‌شود. بازی‌های المپیک باستان از ۷۷۶ سال قبل از میلاد مسیح آغاز شد و هر چهار سال یک‌بار تا ۳۹۴ سال بعد از میلاد ادامه یافت که شامل رشته‌های ورزشی مختلفی از جمله اربانه‌رانی، اسب‌سواری، ورزش پنج‌گانه، مسابقات دو، کشتی، بوکس و... بود (عیدی و همکاران، ۲۰۱۴، ۴-۸). واترمن و همکاران<sup>۲</sup> (۲۰۲۰، ۱) نیز شواهد جدیدی را از وجود بازی‌های توپی در اوراسیا مربوط به سه هزار سال قبل مطرح کردند؛ به‌طوری‌که بررسی سه توپ چرمی کشف‌شده از مقبره‌های قبرستان ماقبل تاریخ یانگهای نشان داد که این توپ‌ها به سال‌های ۱۱۸۹ تا ۹۱۱ قبل از میلاد مسیح متعلق‌اند و از آن‌ها برای انجام ورزش‌های توپی استفاده می‌شده است.

کشور ایران نیز پیشینه زیادی در زمینه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی دارد. از جمله بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مهم ایران که هنوز هم علاقه‌مندان زیادی دارند، می‌توان به ورزش زورخانه‌ای، چوگان، گوی بازی، زو، کشتی پهلوانی، چوخه، لوچو، زوران و... اشاره کرد. بازی‌های ایرانی، بیشتر دارای کلام موزون و ریتمیک هستند و در بازه زمانی‌ای انجام می‌شوند که می‌توانند در قسمت‌های کوتاهی تقطیع شوند. بیشتر بازی‌های ایرانی مشارکتی و تعاملی هستند و نکات اخلاقی و پند و اندرز دارند (همراز و همکاران، ۲۰۱۹، ۱۰۷). در ایران باستان، بازی به‌عنوان وسیله آموزش به خصوص آموزش جنگی مدنظر بوده است. در ایران باستان کودکان از پنج‌سالگی سواری و تیراندازی را می‌آموختند و مهم‌ترین بازی‌های کودکان برای تربیت جنگی آن‌ها اسب‌سواری، تیراندازی، شکار، چوگان بازی و زوبین‌اندازی بود (جوشقانی، ۲۰۱۸، ۴۰). علاوه بر اشاره به بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ایران در کتب تاریخی، اشیاء و ابزارهایی نیز در ایران کشف شده است که نشان‌دهنده قدمت بازی‌کردن و ورزش در ایران است. کاسه نقره و زراندود متعلق به قرن اول/هفتم با حکاکی دو نفر در حال کشتی‌گرفتن و دو تن در حال ریختن تاس، مهره فیل شطرنج نگهداری‌شده در موزه متروپولیتن نیویورک مربوط به قرن‌های ششم و هفتم میلادی، مهره تیغه ملی و

1. Traditional Games and Sports
2. Watermann

مجسمه‌های کوچک بازی کشف‌شده در شهر سوخته، تخته و مهره‌های هرمی و ساده، سیاه و سفید کشف‌شده در گورهای سومری اور و در مجاورت مرزهای جنوب غربی ایران، از جمله ابزارهای کشف‌شده هستند (جوشقانی، ۲۰۱۸، ۴۱-۴۲). در مجموع، فارغ از اهمیت تاریخی، بازی‌ها و ورزش‌های سنتی از تفریحات جذاب و پرترفدار در بین مردم است که جایگاه ویژه خود را با گذشت قرن‌ها هنوز حفظ کرده است؛ زیرا این بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در بطن جامعه ریشه دوانده‌اند و براساس علاقه‌ها، سلیقه‌ها و امکانات مردم هر منطقه در دوره‌های گوناگون شکل گرفته و رواج یافته‌اند (درخشان، ۲۰۱۱، ۲). در حال حاضر بازی‌ها و ورزش‌های سنتی به دلیل برخی موانع ارزش و اعتبار گذشته را ندارند، اما هنوز این بازی‌ها و ورزش‌ها علاقه‌مندان خاص خود را دارند. تحقیقات مختلف به برخی از این موانع اشاره کرده‌اند؛ به‌طور مثال، اگرچه بازی‌های رایانه‌ای ممکن است مزایایی از جمله تأثیر بر خلاقیت کودکان (مختاری و همکاران، ۲۰۱۷) داشته باشند، جوشقانی (۲۰۱۸، ۳۵) اظهار کرد که به‌علت وجود بازی‌های رایانه‌ای و تغییر در سبک زندگی مردم، بازی‌های محلی کم‌کم رو به فراموشی رفته است. اندام و همکاران (۲۰۱۵، ۴۹) عوامل مدیریتی، روانی، سازمانی، محیطی، فرهنگی و درون‌فردی را به‌عنوان موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی معرفی کردند. هنرور و همکاران (۲۰۱۴، ۴۹۳) به نبود برنامه‌ریزی و برگزار نشدن مسابقات منظم به‌عنوان مهم‌ترین موانع توسعه ورزش‌های بومی و محلی اشاره کردند؛ باین‌حال، با توجه به مزایای متعدد بازی‌ها و ورزش‌های سنتی برای افراد و جامعه که در تحقیقات مختلف بررسی شده است، می‌توان امیدوار بود که این بازی‌ها و ورزش‌ها ارزش و اعتبار گذشته خود را به دست آورند. کاشف (۲۰۰۹، ۴۷) اهداف اصلی و مهم بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی را افزایش سرعت، قدرت و استقامت بدنی، بهبود واکنش و چابکی، روحیه شجاعت و مقاومت، تقویت حس همکاری و تعاون، توسعه اعتمادبه‌نفس و پرکردن اوقات فراغت و بیکاری معرفی کرده است. اقدسی و همکاران (۲۰۱۳، ۲۷) ادعا کردند، با توجه به اینکه بازی‌های بومی و محلی ابزاری برای انتقال مفاهیم فرهنگی هستند و از فاصله فرهنگی بین نسل‌ها جلوگیری می‌کنند، حفظ و انتقال این بازی‌ها، شکلی از مسائل فرهنگی هر ملت و تمدن است. تانگوتوم و چنتاچن<sup>۱</sup> (۲۰۰۹، ۳۹۶) به مزایا و فواید بازی‌ها و ورزش‌های بومی در ابعاد اجتماعی، فیزیکی، روانی، عاطفی، آگاهی و دانشی اشاره کردند. پالم<sup>۲</sup> (۲۰۰۵، ۱) اظهار کرد، ورزش‌های سنتی برای آموزش‌های فیزیکی محتویات لازم دارند؛ چون فرهنگ منطقه را به کودکان آموزش می‌دهند، به تجیزات خاص نیاز ندارند، توانایی راهیابی به جشنواره‌های محلی و انتقال به نسل‌های بعدی را دارند؛ البته بازی‌ها و ورزش‌های سنتی می‌توانند در توسعه گردشگری (غفوری، ۲۰۱۴، ۱۵۳)، افزایش تولید ناخالص داخلی و ایجاد اشتغال (غفوری و همکاران، ۲۰۱۹)، آموزش کارآفرینی (احمدی و همکاران، ۲۰۱۷، ۲۰۱)، خلاقیت کودکان (جمالی و همکاران، ۲۰۱۲، ۱۹۷۵)، توسعه مهارت‌های حرکتی کودکان (اکبری، ۲۰۰۸، ۳۵) و... نیز نقش داشته باشند. با وجود تمام این مزایا، به نظر می‌رسد انجام تحقیقات مختلف در زمینه احیا و توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی لازم است.

تحقیقات متعددی در زمینه شناسایی عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی انجام گرفته‌اند؛ از جمله یافته‌های تحقیق غفوری و همکاران (۲۰۲۰، ۸۱) نشان داد، در کشورهای مختلف در سطوح ملی و بین‌المللی اقدامات بسیاری در راستای توسعه ورزش‌های سنتی صورت گرفته است که می‌توان به اقدامات ساختاری، تسهیلاتی، آموزشی و پژوهشی و فرهنگی اشاره کرد. گل‌زاده و میرآبادی (۲۰۱۹، ۲۸۷) از متغیرهای سرمایه‌گذاری و تأمین منابع مالی، زیرساخت‌ها و تأسیسات

- 
1. Thongutum & Chantachon
  2. Palm

مختلف گردشگری و عوامل محیطی به‌عنوان اثرگذارترین و مهم‌ترین عواملی نام برده‌اند که می‌توانند موجب رونق و توسعه گردشگری بازی‌های بومی محلی شهرستان تبریز شوند. حسینی کشتان و همکاران (۲۰۱۹) تأمین امکانات مشارکت ورزشی، نیازسنجی ورزشی روستاییان، نقش‌های ذی‌نفع، نوآوری و تنوع‌بخشی ورزشی، احیا و ترویج بازی‌های بومی و سنتی، دستاورد و بازخورد مشارکت ورزشی، هدفمندسازی و استمرار مشارکت ورزشی، نهادهای متولی، مشارکت ورزش و بازی روستاییان، توسعه پایدار ورزش روستایی و بازی بومی سنتی، فرهنگ‌سازی مشارکت ورزشی، تقسیم کار میان بخشی و فرابخشی و آموزش همگانی فعالیت ورزشی را به‌عنوان عوامل اثرگذار بر توسعه ورزش روستایی و بازی‌های بومی و محلی خراسان شمالی معرفی کردند. ایوانز و همکاران<sup>۱</sup> (۲۰۱۷، ۱۹۵) ادعا کردند، برنامه درسی مدارس استرالیا تأثیر بسزایی بر آموزش بازی‌ها و ورزش‌های بومی دارد و در برنامه درسی بهداشت و تربیت‌بدنی مصوب سال ۲۰۱۵، آموزش بازی‌ها و ورزش‌های بومی برای دانش‌آموزان توصیه شده است. یافته‌های تحقیق اندام و همکاران (۲۰۱۵، ۴۹) نشان داد، رتبه‌بندی عواملی که مانع توسعه بازی‌های بومی و محلی می‌شود، به‌ترتیب شامل عوامل مدیریتی، سازمانی، فرهنگی، درون‌فردی، محیطی و روانی می‌شود. نتایج تحقیق هنرور و همکاران (۲۰۱۴، ۴۹۳) نشان داد، آموزش معلمان تربیت‌بدنی، اجرا در قالب درس تربیت‌بدنی در مدارس و دانشگاه‌ها و ترویج در دانشکده‌های تربیت‌بدنی راهکارهایی بودند که بیشترین اهمیت را در ترویج بازی‌های بومی و محلی داشتند. همچنین، در متغیر ارتقا، راهکارهای تهیه طرح جامع ورزش‌های بومی و محلی و افزایش بودجه این بخش دارای بیشترین اهمیت بودند و راهکارهای آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها و آموزش و اطلاع‌رسانی از طریق رسانه‌ها، به‌ترتیب اهمیت بیشتری در متغیر احیا داشتند.

در سال‌های اخیر شاهد توسعه برخی از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در ایران بوده‌ایم؛ به‌طوری‌که برای برخی از آن‌ها فدراسیون و انجمن تشکیل شده است (فدراسیون چوگان، فدراسیون ورزش پهلوانی و زورخانه‌ای، انجمن چوگو و...)؛ باین‌حال، هنوز به بسیاری از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ایران بی‌توجهی شده است و حتی در سطح ملی نیز به جایگاه اصلی خود دست نیافته‌اند. از طرفی برخی از کشورها، به‌ویژه کشورهای شرق آسیا در این زمینه عملکرد عالی داشته‌اند و توانسته‌اند ورزش‌های سنتی خود را (تکواندو، ووشو، کاراته، جودو و...) در سطح بین‌المللی معرفی کنند؛ به‌طوری‌که برخی از رشته‌های ورزشی که در المپیک حضور دارند، تا چند سال پیش در حد یک ورزش سنتی و در سطح ملی مطرح بودند، اما در حال حاضر با تلاش مسئولان کشورهای مبدأ در سطح جهانی مطرح‌اند. با توجه به مطالبی که بیان شد و اهمیت توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در سطوح ملی و بین‌المللی، به نظر می‌رسد در کشور ایران با وجود ظرفیت زیاد، تاکنون تلاش نظام‌یافته‌ای به‌منظور توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نشده است. در چنین وضعیتی، لزوم انجام تحقیق درمورد عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ایران، به‌عنوان بخشی از فرهنگ ایرانی و گامی به‌سوی جامعه‌محورکردن و احیای دوباره این ورزش‌ها، ثمربخش و انکارناپذیر است؛ بنابراین این پژوهش به دنبال پاسخ‌گویی به این سؤال اساسی است که الگوی ساختاری تفسیری توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی چگونه است؟ به‌واسطه پاسخ‌گویی به این سوال اساسی، عوامل مؤثر بر توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی شناسایی و رتبه‌بندی می‌شوند.

---

1. Evans

## روش پژوهش

پژوهش حاضر به لحاظ هدف، کاربردی و از حیث نحوه گردآوری داده‌ها از نوع پژوهش‌های میدانی بود. با توجه به هدف اصلی، روش انجام پژوهش، کیفی (نظریه داده‌بنیاد) بود. متخصصان صاحب‌نظر در حوزه مدیریت ورزشی و ورزش‌های سنتی جامعه آماری پژوهش را تشکیل دادند. با بهره‌گیری از روش نمونه‌گیری هدفمند و تکنیک اشباع نظری، آگاهی‌دهنده‌گان کلیدی (۱۴ نفر از خبرگان حوزه مدیریت ورزشی و ورزش‌های سنتی) برای شناسایی چارچوب مدل توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی انتخاب شدند و با انجام مصاحبه نیمه‌ساختارمند (با گروه‌های کانونی)، مؤلفه‌ها و عوامل توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی شناسایی شدند. سپس الگوسازی ساختاری تفسیری به‌عنوان یکی از روش‌های اجماعی استفاده شد. این روش از شیوه‌های مناسب برای تحلیل تأثیر یک عنصر بر دیگر عناصر است و ترتیب و جهت روابط پیچیده میان عناصر یک نظام را بررسی می‌کند؛ به بیان دیگر، ابزاری است که به‌وسیله آن گروه می‌تواند بر پیچیدگی بین عناصر غلبه کند که توضیحات آن در بخش یافته‌ها ذکر شده است. در پایان با استفاده از تحلیل محتوای کیفی، به تلخیص، دسته‌بندی و نتیجه‌گیری از یافته‌ها پرداخته شد تا فهرست نهایی مؤلفه‌ها، معیارها و شاخص‌های توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی استخراج شود.

## نتایج

نتایج توصیفی پژوهش نشان داد، ۸۶/۷ درصد از نمونه‌های پژوهش مرد و ۱۳/۳ درصد زن بودند. تمام نمونه‌های پژوهش دارای مدارک کارشناسی‌ارشد و دکتری بودند. ۶۶/۷ درصد از نمونه‌ها بین ۴۱ تا ۶۰ سال و ۳۳/۳ درصد بیشتر از ۶۱ سال سن داشتند. براساس سابقه شغلی، ۸۶/۷ درصد بیشتر از ۱۵ سال و ۱۳/۳ درصد بین ۱۱ تا ۱۵ سال سابقه داشتند. به‌منظور ترسیم مدل ساختاری تفسیری عوامل توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی، لازم بود ابتدا عوامل مؤثر بر توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی شناسایی شوند. نتایج حاصل از مصاحبه، از طریق کدگذاری باز و محوری نشان داد، ۴۲ کد مفهومی در قالب هشت مقوله اصلی (نیروی انسانی، رسانه، منابع مالی، آموزشی، برگزاری مسابقات، همکاری سازمان‌ها، مدیریتی و زیرساختی) بر توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی مؤثرند که این مقوله‌ها در واقع همان کدهای محوری مدل پژوهش‌اند (جدول شماره یک). در ادامه به شناسایی و رتبه‌بندی عوامل مؤثر بر توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی با استفاده از رویکرد مدل‌سازی ساختاری تفسیری پرداخته می‌شود.

در این مرحله، عوامل شناسایی‌شده وارد ماتریس خودعاملی ساختاری می‌شوند. این ماتریس، یک ماتریس به ابعاد عوامل (هشت در هشت) است که در سطر و ستون آن عوامل به ترتیب ذکر می‌شوند (جدول شماره یک)؛ به عبارتی، این ماتریس برای تجزیه و تحلیل ارتباط بین عناصر تشکیل شده و برای نشان‌دادن ارتباطات بین آن‌ها از چهار نماد زیر استفاده می‌شود:

V: عامل سطر (i) می‌تواند زمینه‌ساز رسیدن به عامل ستون (j) باشد.

A: عامل ستون (j) می‌تواند زمینه‌ساز رسیدن به عامل سطر (i) باشد.

X: بین عامل (i) و عامل (j) ارتباط دوجانبه وجود دارد؛ به عبارتی، هر دو عامل می‌توانند زمینه‌ساز رسیدن به همدیگر شوند.

O: هیچ ارتباطی بین این دو عامل (i) و (j) وجود ندارد.



جدول ۱- ماتریس خودعاملی ساختاری عوامل شناسایی شده

Table 1- Structural self-interaction matrix of identified factors

8	7	6	5	4	3	2	1	عوامل Factors
V	V	V	V	A	A	A		نیروی انسانی Manpower (1)
V	V	V	V	V	A			رسانه Media (2)
V	V	O	V	V				منابع مالی Financial resources (3)
V	V	O	V					آموزشی Educational (4)
O	O	A						برگزاری مسابقات Holding competitions (5)
V	A							همکاری سازمان‌ها Cooperation of organizations (6)
V								مدیریتی Managerial (7)
								زیرساختی Infrastructure (8)

در این مرحله (ترکیب ماتریس اصلاح شده دستیابی اولیه و نهایی)، با تبدیل نمادهای ماتریس خودعاملی ساختاری به اعداد صفر و یک می‌توان به ماتریس دست یافت. اگر خانه  $(i, j)$  در ماتریس خودعاملی ساختاری نماد V گرفته است، خانه مربوط در ماتریس دستیابی عدد یک می‌گیرد و خانه قرینه آن یعنی خانه  $(j, i)$  عدد صفر می‌گیرد. اگر خانه  $(i, j)$  در ماتریس خودعاملی ساختاری نماد A گرفته است، خانه مربوط در ماتریس دستیابی عدد صفر می‌گیرد و خانه قرینه آن یعنی خانه  $(j, i)$  عدد یک می‌گیرد. اگر خانه  $(i, j)$  در ماتریس خودعاملی ساختاری نماد X گرفته است، خانه مربوط در ماتریس دستیابی عدد یک می‌گیرد و خانه قرینه آن یعنی خانه  $(j, i)$  عدد یک می‌گیرد. اگر خانه  $(i, j)$  در ماتریس خودعاملی ساختاری نماد O گرفته است، خانه مربوط در ماتریس دستیابی عدد صفر می‌گیرد و خانه قرینه آن یعنی خانه  $(j, i)$  عدد صفر می‌گیرد (جدول شماره دو).

جدول ۲- ماتریس اصلاح شده دستیابی

Table 2- Modified reachability matrix

قدرت نفوذ Driving power	8	7	6	5	4	3	2	1	عوامل Factors
5	1	1	1	1	0	0	0	1	1
7	1	1	1	1	1	0	1	1	2
7	1	1	0	1	1	1	1	1	3
5	1	1	0	1	1	0	0	1	4
1	0	0	0	1	0	0	0	0	5
3	1	0	1	1	0	0	0	0	6
3	1	1	1	0	0	0	0	0	7
1	1	0	0	0	0	0	0	0	8
-	7	5	4	6	3	1	2	4	قدرت وابستگی Dependence power

در جدول شماره دو، قدرت نفوذ و میزان وابستگی هریک از عوامل محاسبه شده است؛ برای نمونه، قدرت نفوذ عامل «نیروی انسانی» برابر با ۵ است؛ یعنی بر پنج عامل تأثیر می‌گذارد و میزان وابستگی آن ۴ است؛ یعنی چهار عامل بر ارتقای عامل نیروی انسانی تأثیر می‌گذارند.

برای تعیین سطح و اولویت متغیرها، مجموعه دستیابی و مجموعه پیش‌نیاز برای هر عامل تعیین می‌شود. مجموعه دستیابی هر عامل شامل عواملی می‌شود که از طریق این عامل می‌توان به آن رسید و مجموعه پیش‌نیاز شامل عواملی می‌شود که از طریق آن‌ها می‌توان به این عوامل رسید. این کار با استفاده از ماتریس دستیابی انجام می‌شود. بعد از تعیین ماتریس دستیابی و پیش‌نیاز برای هر عامل، عناصر مشترک در مجموعه دستیابی و پیش‌نیاز برای هر عامل شناسایی می‌شوند. پس از تعیین این مجموعه‌ها نوبت به تعیین سطح عوامل (عناصر) می‌رسد. منظور از سطح عناصر این است که عامل‌ها بر سایر عوامل تأثیرگذارند یا از سایر عوامل تأثیر می‌پذیرند. عواملی که در بالاترین سطح (سطح ۱) قرار می‌گیرند، تحت تأثیر سایر عوامل هستند و عامل دیگری را تحت تأثیر قرار نمی‌دهند. در اولین جدول، عاملی دارای بالاترین سطح است که مجموعه دستیابی و عناصر مشترک آن کاملاً یکسان باشند (جدول شماره سه). پس از تعیین این عوامل، آن‌ها از جدول حذف می‌شوند و با سایر عوامل باقی‌مانده جدول بعدی را تشکیل می‌دهند. در جدول بعدی نیز همانند جدول اول، عامل سطح دوم مشخص می‌شود. این عامل سطح یک را تحت تأثیر قرار می‌دهد و خود تحت تأثیر عامل سطح سه است. این کار تا تعیین سطح تمام عوامل ادامه می‌یابد. عوامل سطح دوم تا سطح هفتم در جدول شماره چهار ذکر شده‌اند.

جدول ۳- تعیین سطح عوامل (سطح اول)

Table 3- Determining the level of factors (first level)

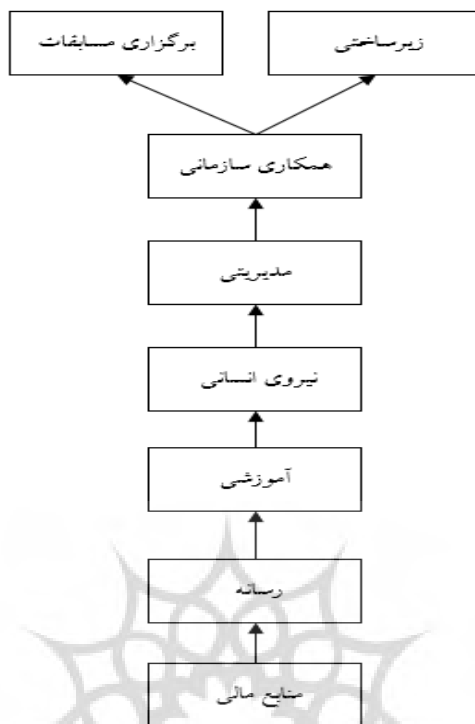
سطح Level	مجموعه مشترک Intersection set	مجموعه پیش‌نیاز Antecedent set	مجموعه دستیابی Reachability set	عوامل factors
	1	1-2-3-4	1-5-6-7-8	1
	1-2	1-2-3	1-2-4-5-6-7-8	2
	3	3	1-2-3-4-5-7-8	3
	4	2-3-4	1-4-5-7-8	4
1	5	1-2-3-4-5-6	5	5
	6	1-2-6-7	5-6-8	6
	7	1-2-3-4-7	6-7-8	7
1	8	1-2-3-4-6-7-8	8	8

جدول ۴- تعیین سطوح دوم تا هفتم عوامل شناسایی شده

Table 4- Determining the second to seventh levels of the identified factors

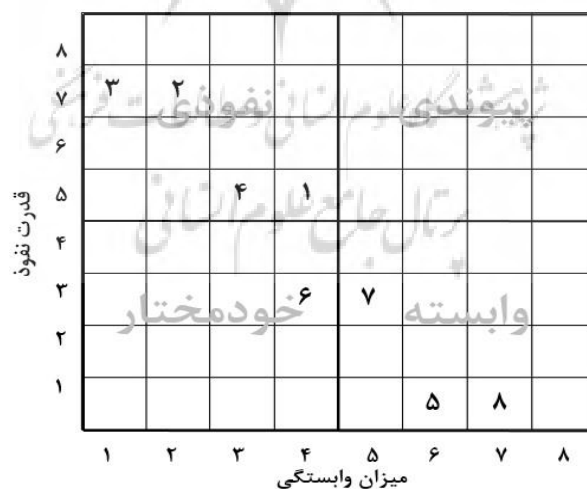
سطح Level	مجموعه مشترک Intersection set	مجموعه پیش‌نیاز Antecedent set	مجموعه دستیابی Reachability set	عوامل factors	سطوح Levels
2	1	1-2-3-4	1-6-7	1	سطح دوم Second level
	1-2	1-2-3	1-2-4-6-7	2	
	3	3	1-2-3-4-7	3	
	4	2-3-4	1-4-7	4	
	6	1-2-6-7	6	6	
	7	1-2-3-4-7	6-7	7	
	3	1	1-2-3-4	1-7	
1-2		1-2-3	1-2-4-7	2	
3		3	1-2-3-4-7	3	
4		2-3-4	1-4-7	4	
4	7	1-2-3-4-7	7	7	سطح چهارم Fourth level
	1	1-2-3-4	1	1	
	1-2	1-2-3	1-2-4	2	
	3	3	1-2-3-4	3	
5	4	2-3-4	1-4	4	سطح پنجم Fifth level
	1	2-3	2-4	2	
	3	3	2-3-4	3	
6	4	2-3-4	4	4	سطح ششم Sixth level
	1	2-3	2	2	
7	3	3	2-3	3	سطح هفتم Seventh level
	3	3	3	3	

در جداول شماره سه و شماره چهار مشاهده می‌شود، عوامل برگزاری مسابقات و زیرساختی در سطح اول (بالاترین سطح) و عوامل همکاری سازمان‌ها، مدیریتی، نیروی انسانی، آموزشی، رسانه و منابع مالی، به ترتیب در سطوح دوم تا هفتم قرار گرفته‌اند. پس از تعیین روابط و سطح عوامل می‌توان آن‌ها را به شکل مدل ترسیم کرد که عوامل برحسب سطح آن‌ها به ترتیب از بالا به پایین تنظیم شده‌اند و در تحقیق حاضر عوامل در هفت سطح قرار گرفته‌اند (شکل شماره یک). نتایج مربوط به قدرت نفوذ و میزان وابستگی عوامل نیز در شکل شماره دو نمایش داده شده است.



شکل ۱- مدل ساختاری تفسیری توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی

Figure 1- Interpretive structural model for the development of traditional sports and indigenous and local games



شکل ۲- قدرت نفوذ و میزان وابستگی

Figure 2- Driving power and dependence power

با توجه به نتایج شکل شماره دو، عوامل برگزاری مسابقات، مدیریتی و زیرساختی در منطقه وابسته، عوامل نیروی انسانی، رسانه، منابع مالی و آموزشی در منطقه نفوذی و عامل همکاری سازمان‌ها در منطقه خودمختار قرار دارند. عوامل خودمختار عواملی هستند که دارای قدرت نفوذ و وابستگی ضعیف هستند. عوامل وابسته عواملی هستند که قدرت نفوذ کم ولی وابستگی شدید دارند. عوامل پیوندی عواملی هستند که دارای قدرت نفوذ و وابستگی زیاد هستند. عوامل نفوذی نیز عواملی هستند که قدرت نفوذ قوی ولی وابستگی ضعیف دارند.

## بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش به تدوین مدل ساختاری تفسیری توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی پرداخته شده است. براساس نتایج تحقیق، مؤلفه‌های مؤثر بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در هشت مقوله ارائه شده است. مدل ساختاری تفسیری نشان می‌دهد، عوامل توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی متشکل از هفت سطح‌اند که در سطح اول عوامل برگزاری مسابقات و زیرساختی قرار دارند و عوامل همکاری سازمان‌ها، مدیریتی، نیروی انسانی، آموزشی، رسانه و منابع مالی به ترتیب در سطوح دوم تا هفتم قرار گرفته‌اند که سطوح پایین‌تر بر سطوح بالاتر تأثیرگذاری بیشتری دارند؛ به همین دلیل، در ادامه درباره یافته‌ها براساس اهمیت و سطوح آن‌ها از سطح هفت (منابع مالی) به سطح یک (عوامل برگزاری مسابقات و زیرساختی) بحث شده است.

اولین و مهم‌ترین عامل شناسایی شده در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، منابع مالی است. بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ظرفیت درآمدزایی زیادی دارند که می‌توانند با برنامه‌ریزی صحیح به این امر مهم دست یافت. در این زمینه، غفوری و همکاران (۲۰۲۰) اظهار کردند، بازی‌های بومی و محلی به وسیله توسعه گردشگری، ایجاد ارزش، اشتغال‌زایی، درآمدزایی و افزایش تولید به افزایش تولید ناخالص داخلی منجر می‌شوند و همچنین بازی‌های بومی و محلی به وسیله ایجاد مشاغل مرتبط با گردشگری، مشاغل مرتبط با تولید وسایل بازی‌ها، مشاغل مرتبط با نیروی انسانی برگزارکننده بازی‌ها و مشاغل جانبی موجب ایجاد اشتغال می‌شوند. غفوری و همکاران (۲۰۱۹) نیز به نقش بازی‌های بومی و محلی در توسعه گردشگری اشاره کردند. با وجود نقش بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در توسعه گردشگری، ایجاد اشتغال و تولید ناخالص داخلی، به دلیل اینکه این بازی‌ها و ورزش‌ها بیشتر در حوزه ورزش همگانی مطرح هستند، درآمدزایی چندانی ندارند؛ به همین دلیل، برای تأمین هزینه‌های مرتبط با توسعه این بازی‌ها و ورزش‌ها به تأمین منابع مالی از بخش‌های دیگر نیاز است. دولت، شهرداری‌ها، بخش خصوصی و حامیان مالی از جمله بخش‌هایی هستند که می‌توانند حمایت‌های لازم را در زمینه تأمین مالی برای سرمایه‌گذاری و توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ارائه دهند. همسو با یافته‌های تحقیق، غفوری و همکاران (۲۰۲۰) نشان دادند، در کشورهای مختلف در سطوح ملی و بین‌المللی اقدامات بسیاری در راستای توسعه ورزش‌های سنتی شده است که می‌توان به اقدامات تسهیلاتی اشاره کرد. یافته‌های تحقیق گل‌زاده و میرآبادی (۲۰۱۹) نیز مشخص کرد که متغیر سرمایه‌گذاری و تأمین منابع مالی به‌عنوان اثرگذارترین و مهم‌ترین عامل می‌تواند موجب رونق و توسعه گردشگری بازی‌های بومی و محلی شهرستان تبریز شود. علاوه بر این، هنرور و همکاران (۲۰۱۴) با شیوه‌های احیا، ترویج و ارتقای ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی در کشور، گزارش کردند که در متغیر ارتقا، افزایش بودجه این بخش اهمیت بسیاری دارد.

مطابق با یافته‌های تحقیق، عامل دیگری که در سطح ششم قرار گرفت، رسانه است. رسانه‌ها یکی از عوامل توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی محسوب می‌شوند. در روند پرشتاب جهانی، رسانه‌ها و فناوری‌های ارتباطی با سرعت تصوراتی پیشرفت

کرده‌اند و تمام فعالیت‌های انسانی را زیر سیطره خود قرار داده‌اند. تولیدات رسانه‌ای موفق می‌تواند تأثیر چشمگیری بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی داشته باشند. تولید و پخش برنامه درمورد اثرات مثبت مشارکت در بازی‌های بومی محلی، معرفی ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی ایران در رسانه‌های ملی و بین‌المللی، پخش تلویزیونی مسابقات و بازی‌های بومی محلی، استفاده از چهره‌های مطرح ورزشی در بازی‌های بومی محلی و استفاده از ظرفیت‌های فضای مجازی از جمله راهکارهایی هستند که در بخش رسانه می‌توانند برای توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی استفاده شوند. همسو با نتایج تحقیق، هنرور و همکاران (۲۰۱۴) اظهار کردند، رسانه‌ها با آموزش و اطلاع‌رسانی نقش مهمی در احیای بازی‌های بومی و محلی دارند. در سطح بعدی، آموزش یکی از عوامل توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی شناسایی شده است. آموزش و پرورش و آموزش عالی به‌عنوان دو سازمان اصلی در بخش آموزش کشور، نقش مهمی در تعلیم و تربیت نسل آینده دارند و می‌توانند بر آینده جوامع تأثیر بگذارند که این موضوع درباره توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نیز می‌تواند صدق کند. آموزش و پرورش و آموزش عالی می‌توانند با اجرای بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در مدارس و دانشگاه‌ها و برگزاری مسابقات دانش‌آموزی و دانشجویی، نقش پررنگی در توسعه این بازی‌ها و ورزش‌ها داشته باشند. همچنین تربیت و آموزش نیروی انسانی متخصص در دانشگاه‌ها (به‌ویژه معلمان تربیت‌بدنی) و چاپ کتاب، مجله یا سی‌دی‌های آموزشی تأثیر زیادی بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی دارند. تحقیقات زیادی به نقش آموزش در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی اشاره کرده‌اند؛ از جمله ایوانز و همکاران (۲۰۱۷) ادعا کردند، برنامه درسی مدارس استرالیا تأثیر بسزایی بر آموزش بازی‌ها و ورزش‌های بومی دارد و در برنامه درسی بهداشت و تربیت‌بدنی مصوب سال ۲۰۱۵، آموزش بازی‌ها و ورزش‌های بومی برای دانش‌آموزان توصیه شده است. هنرور و همکاران (۲۰۱۴) نشان دادند، آموزش معلمان تربیت‌بدنی، اجرا در قالب درس تربیت‌بدنی در مدارس و دانشگاه‌ها و ترویج در دانشکده‌های تربیت‌بدنی راهکارهایی هستند که بیشترین اهمیت را در ترویج بازی‌های بومی و محلی دارند و آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها به‌عنوان مهم‌ترین راهکار احیای این بازی‌ها و ورزش‌ها است. غفوری و همکاران (۲۰۲۰) و حسینی کشتان و همکاران (۲۰۱۹) نیز بر نقش آموزش در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی تأکید کردند.

در سطوح چهارم تا دوم در راستای توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، به‌ترتیب عامل نیروی انسانی، مدیریت و همکاری سازمان‌ها قرار گرفته‌اند. رشد، توسعه و موفقیت سازمان تا حد زیادی به روحیات، تلاش، انگیزش و رضایت نیروی انسانی آن بستگی دارد که جذب و آموزش نیروی انسانی کارآمد می‌تواند تا حدودی این مسیر را هموار کند؛ به همین دلیل، مطابق با یافته‌های تحقیق، استفاده از نیروهای انسانی تحصیل کرده، متخصص، آشنا و علاقه‌مند به بازی‌ها و ورزش‌های سنتی می‌تواند نقش مهمی در توسعه این بازی‌ها و ورزش‌ها داشته باشد. همچنین در زمینه عامل مدیریت، تأسیس فدراسیون ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی، تدوین برنامه استراتژیک توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی، حمایت از فعالیت‌های پژوهشی در زمینه توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی، غیردولتی بودن و مسئولیت‌ها به سازمان‌های مردم‌نهاد و حمایت مدیران ورزش کشور از جمله راهکارهای مدیریتی در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی هستند. در این زمینه، اندام و همکاران (۲۰۱۵) نشان دادند، عوامل مدیریتی مهم‌ترین مانع برای توسعه بازی‌های بومی و محلی است. غفوری و همکاران (۲۰۱۹) نیز دریافتند، اقدامات پژوهشی یکی از اقدامات کشورهای مختلف در سطوح ملی و بین‌المللی در راستای توسعه ورزش‌های سنتی است که در تحقیق حاضر در مقوله مدیریت مدنظر قرار گرفته است. درباره موضوع همکاری سازمان‌ها نیز می‌توان ادعا کرد که سازمان‌های متعددی از جمله وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم، وزارت ورزش و جوانان، کمیته ملی المپیک، سایر فدراسیون‌ها، صداوسیما، شهرداری‌ها، سازمان میراث فرهنگی، وزارت ارشاد و مجلس شورای اسلامی

می‌توانند در زمینه توسعه بازی‌ها و ورزش‌ها سنتی نقش ایفا کنند که همکاری بین این سازمان‌ها در این زمینه بسیار اثرگذار است. همسو با نتایج تحقیق، حسینی کشتان و همکاران (۲۰۱۹) نیز به نقش و همکاری نهادهای متولی و تقسیم کار میان‌بخشی و فرابخشی به‌عنوان عوامل اثرگذار بر توسعه ورزش روستایی و بازی‌های بومی محلی خراسان شمالی اشاره کردند. درنهایت، در سطح اول، عامل برگزاری مسابقات و زیرساخت‌ها قرار دارد. برای اینکه شاهد توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی باشیم، مسابقات بازی‌ها و ورزش‌های سنتی به‌صورت رسمی باید در قالب تقویم سالیانه برگزار شوند تا با رقابتی شدن این بازی‌ها و ورزش‌ها، توجه تماشاچیان رویدادهای ورزشی به آن‌ها جلب شود؛ البته نباید از برگزاری مسابقات بازی‌ها و ورزش‌های سنتی به‌صورت خانوادگی، در سطح مدارس و دانشگاه‌ها و برگزاری جشنواره‌های ملی و بین‌المللی نیز غافل ماند. همان‌گونه که هنرور و همکاران (۲۰۱۴) اشاره کردند، یکی از موانع توسعه ورزش‌های بومی و محلی، نبود برنامه‌ریزی و برگزارنشده مسابقات منظم است. همچنین توسعه زیرساخت‌های مربوط به بازی‌ها و ورزش‌های سنتی باید مدنظر مسئولان ورزشی قرار گیرد. برای اینکه بتوان در مسیر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی حرکت کرد، به مجموعه امکانات و تجهیزاتی نیاز است که باید فراهم شوند. توسعه زیرساخت‌های لازم، توسعه فضاهای روباز برای انجام بازی‌ها، استفاده از تجهیزات مناسب و بهره‌گیری از جاذبه‌های طبیعی برای توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی، از جمله موضوعاتی است که در حوزه زیرساخت‌ها برای توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مطرح‌اند. در این زمینه، گل‌زاده و میرآبادی (۲۰۱۹) از متغیر زیرساخت‌ها و تأسیسات مختلف به‌عنوان اثرگذارترین و مهم‌ترین عوامل رونق و توسعه گردشگری بازی‌های بومی محلی شهرستان تبریز نام بردند. حسینی کشتان و همکاران (۲۰۱۹) نیز تأمین امکانات را یکی از عوامل اثرگذار بر توسعه ورزش روستایی و بازی‌های بومی محلی خراسان شمالی معرفی کردند.

درمجموع با توجه به نتایج تحقیق باید اظهار کرد، وزارت ورزش و جوانان به‌عنوان متولی اصلی بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مطرح است که باید توجه ویژه‌ای به این بازی‌ها و ورزش‌ها داشته باشد. وزارت ورزش و جوانان در این مسیر می‌تواند از امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری سازمان‌های دیگر بهره‌گیرد و با همکاری با این سازمان‌ها در جهت توسعه بازی‌ها و ورزش‌ها سنتی گام بردارد. در این بین، مدارس، دانشگاه‌ها و رسانه‌ها به‌دلیل نقش مهم‌شان در فرهنگ‌سازی، آموزش، برگزاری مسابقات و تربیت‌بدنی نیروی انسانی در زمینه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی از اهمیت بیشتری برخوردار هستند. یکی از وظایف مهم رسانه‌ها، مدارس و دانشگاه‌ها، فرهنگ‌سازی در جامعه است که در تحقیقات غفوری و همکاران (۲۰۲۰)، حسینی کشتان و همکاران (۲۰۱۹) و اندام و همکاران (۲۰۱۵) بر فرهنگ‌سازی توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی تأکید شده است؛ البته بازی‌ها و ورزش‌های سنتی رابطه‌ای دوجانبه با فرهنگ دارند؛ به‌طوری‌که برخی از تحقیقات (اقدسی و همکاران، ۲۰۱۳؛ پالم، ۲۰۰۵) نیز به نقش بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در انتقال مفاهیم فرهنگی منطقه، به‌ویژه به کودکان برای کاهش فاصله فرهنگی بین‌نسل‌ها اشاره کرده‌اند. علاوه بر این، با توجه به اینکه بخشی از رسالت مدارس و دانشگاه‌ها به‌ویژه در درس تربیت‌بدنی، افزایش آمادگی جسمانی و حرکتی دانش‌آموزان و دانشجویان است و اینکه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در افزایش آمادگی جسمانی (تانگوتم و چنتاچن، ۲۰۰۹؛ کاشف، ۲۰۰۹)، آمادگی حرکتی (اکبری، ۲۰۰۸) و خلاقیت کودکان و نوجوانان (جمالی و همکاران، ۲۰۱۲) نقش دارند، مدارس و دانشگاه‌ها می‌توانند در برنامه درسی تربیت‌بدنی از این بازی‌ها و ورزش‌ها استفاده کنند. یکی از مهم‌ترین عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی (سطح هفتم)، تأمین منابع مالی بود. خوشبختانه، همان‌گونه که پالم (۲۰۰۵) اشاره کرد، بازی‌ها و ورزش‌های سنتی به امکانات و تجهیزات خاص نیاز ندارند؛ به همین دلیل، برای توسعه این بازی‌ها و ورزش‌ها به تلاش زیاد برای تأمین منابع مالی نیاز نیست و با تلاش سازمان‌های مرتبط با محوریت

وزارت ورزش و جوانان به‌راحتی اجراشدنی است. پیشنهاد می‌شود، شاخص‌های شناسایی‌شده براساس مدل پژوهش مدنظر مسئولان ورزش کشور قرار گیرد تا شاهد توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی در کشور باشیم.

## References

1. Aghdasi, M., Tuba, N., & Jahangirzadeh, M. (2013). The comparison of elderly and youngs attitude towards indigenous and native Plays of Azerbaijan. *The Online Journal of Recreation and Sport*, 2(1), 27-29.
2. Ahmadi, A., Mohammadkazemi, R., & Mohammadi Elyasi, G. (2017). Identification of entrepreneurship teaching methods in education's affective domain through edutainment approach. *Journal of Entrepreneurship Development*, 36, 201-220.
3. Akbari, H., Khalaghi, H., & Shafizadeh, M. (2008). Impact of local games on development of skills in handling for boys 7 to 9 years old. *Harekat*, 34, 35-45. (in Persian).
4. Andam, R., Asgari, M., & Salimi, M. (2015). Investigating barriers to promote traditional games from the perspective of the students. *Applied Research in Sport Management*, 14, 49-61. (in Persian).
5. Evans, J., Georgakis, S., & Wilson, R. (2017). Indigenous games and sports in the Australian National curriculum: Educational benefits and opportunities? *ab-Original*, 1(2), 195-213.
6. Eydi, H., Boroumand, M. R., & Asgari, B. (2014). Familiarity with the dimensions of the Olympic movement (1<sup>st</sup> ed.). Amol: Shomal Paydar Publishing. (in Persian).
7. Derakhshan, M. (2011). An analysis of the spatial distribution of indigenous and local games in rural areas (Case: Villages of khoresh Rostam in Khalkhal) (Unpublished master's thesis). Tarbiat Modares University, Tehran. (in Persian).
8. Ghafouri, F. (2014). Tourism development model based on the development of traditional games in the Iran. *Sports Management Studies*, 24, 153-174. (in Persian).
9. Ghaghouri, F., Ismaili, M., & Sohrabi, P. (2020). The comparative study of solidarity and common similarities between traditional sports and local games in Iran and some selected countries. *Applied Research in Sports Management*, 31, 81-88. (in Persian).
10. Ghafouri, F., Babaei Sultangholi, H., & Shahlaei, J. (2019). Investigating the impact of Native and local games on the increase in GDP and job creation. *Sports Management Studies*, In Press. (in Persian).
11. Golzadeh, M., & Mirabadi, M. (2019). An analysis of the sport tourism status and its effective factors on its development with emphasis on indigenous and local games (Case study: Tabriz). *Journal of Geography and Planning*, 67, 287-307. (in Persian).
12. Hamraz, V., Hosseini, E., & Ismailnejad, M. (2019). The study of using iranian traditional games in radio competitions. *Journal of Audio-Visual Media*, 29, 105-132. (in Persian).
13. Honarvar, A., Ghafouri, F., Tatari, E., & Latifi, H. (2014). Methods of reviving, promotion and development the native and local sports and games in Iran. *Journal of Sports Management*, 6(3), 493-509. (in Persian).
14. Hosseini Keshtan, M., Saiedi, R., Dastoom, S., & Zohoorparvaz, M. (2019). Designing and explaining the factors affecting the development of rural sports and indigenous and local games in North Khorasan. Paper presented at the Third National Congress of Achievements in Sports Sciences and Health, Rasht. (in Persian).
15. Joshaghani, S. (2018). Analysis of indigenous and local games (Case study: Zhu game). *Research in Arts and Human Sciences*, 10, 35-46. (in Persian).
16. Kashef, M. M. (2009). Research on the indigenous and local games of West Azerbaijan. *Harekat*, 2(2), 47-59. (in Persian).
17. Mokhtari, T., Mohammadkazemi, R., & kamkari, K. (2017). Computer games & their impact on creativity of primary level students in Tehran. *International Journal of Social Science and Economic Research*, 2(4), 3024-3033.



18. Palm, J. (2005). Traditional sports and their role in the future of sports. Paper presented at the Fourth Symposium and the First Zurkhaneh Sports Festival, Mashhad. (in Persian).
19. Shariatzadeh, A. A. (1992). Culture of the Shahroud people (Vol. 2, 1<sup>st</sup> ed.). Tehran: Scientific and Cultural Publication. (in Persian).
20. Jamali, B., Mohammadkazemi, R., & Shahbazi, M. (2012). Effects of sport activities on increasing preschool children's creativity. Management Science Letters, 2(6), 1975–1980.
21. Thongutum, K., & Chantachon, S. (2009). The co-operation, conservation and development of indigenous sports and games for strengthening community's health in Bangkok Metropolitan. European Journal of Social Sciences, 10(3), 396- 402.
22. Wertmanna, P., Chen, X., Li, X., Xu, D., Tarasove, P.E., & Wagner, M. (2020). New evidence for ball games in Eurasia from ca. 3000-year-old Yanghai tombs in the Turfan depression of Northwest China. Journal of Archaeological Science: Reports, 34, 1-11.

