



اولویت بندی عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی با استفاده از مدل  
ساختاری تفسیری

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

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۸/۱۴

تاریخ تصویب: ۱۴۰۲/۱۱/۱۲

ص ص: ۱۶۳-۱۸۹

### چکیده

هدف از پژوهش حاضر اولویت بندی عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی با استفاده از مدل ساختاری تفسیری بود. با توجه به ماهیت پژوهش، روش تحقیق از نوع آمیخته مورد استفاده قرار گرفت. جامعه آماری در بخش کیفی شامل متخصصان صاحب نظر در حوزه ورزش‌های سنتی و اساتید مدیریت ورزشی بود که با استفاده از نمونه گیری هدفمند، با ۱۵ نفر از خبرگان مصاحبه انجام گرفت. جامعه آماری تحقیق در بخش کمی شامل کلیه مدیران و کارکنان ستادی وزارت ورزش و جوانان، مدیران ورزش استانی و مدیران فدراسیون‌ها و هیات‌های ورزشی و اساتید مدیریت ورزشی بود (حدوداً ۱۸۰۰ نفر) که بر اساس جدول مورگان ۲۸۸ نفر به عنوان نمونه آماری و به روش تصادفی طبقه ای انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات در پژوهش حاضر مصاحبه نیمه ساختاریافته و پرسشنامه مستخرج از بخش کیفی بود. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از کدگذاری در بخش کیفی و از

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

Kakavaisi.p@gmail.com

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

bahramishahab@yahoo.com: (نویسنده مسئول)

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

eydihossein@gmail.com

روش معادلات ساختاری در بخش کمی استفاده گردید. یافته‌ها کیفی پژوهش نشان داد که ۴۲ کد مفهومی در قالب هشت مولفه بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی موثر هستند که با استفاده از مدل سازی ساختاری تفسیری به ترتیب اهمیت شامل منابع مالی، رسانه، آموزشی، نیروی انسانی، مدیریتی، همکاری سازمانی، زیرساختی و برگزاری مسابقات هستند. در بخش کمی نیز مشخص گردید که هر هشت مؤلفه اصلی پژوهش از برازش مناسبی برخوردار است، بنابراین مدل پژوهش از برازش کافی برخوردار می‌باشد. بنابراین پیشنهاد می‌شود که شاخص‌های شناسایی شده بر اساس مدل پژوهش مورد توجه مسئولان ورزش کشور قرار گیرد تا امکان توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در کشور فراهم گردد.

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



## Prioritization of Factors Affecting on the Development of Traditional Sports and Games based on the Interpretive Structural Model

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

### Abstract

The purpose of this study was prioritization of factors affecting the development of traditional sports and games based on the interpretive structural model. Regarding the nature of the research, the research method was mixed. The statistical population in the qualitative section included experts in the field of traditional sports and professors of sports management, which was interviewed with 15 experts using purposive sampling. The statistical population in the quantitative section included all managers and staff of the Ministry of Sports and Youth, provincial sports managers and managers of sports federations and boards and professors of sports management (1800 people), according to Morgan table, 288 people were selected as a statistical sample by stratified random sampling. In the section, questionnaires was distributed among 288 subjects by stratified sampling. The data collection tool in the present study was a semi-structured interview and a questionnaire extracted from the qualitative section. In order to analyze

---

1. PhD Student of Sports Management, Kermanshah Branch, Islamic Azad University, Kermanshah, Iran

Kakavaisi.p@gmail.

2. Assistant Professor of Sports Management, Kermanshah Branch, Islamic Azad University, Kermanshah, Iran

Corresponding Author\*: bahramishahab@yahoo.com

3. Assistant Professor of Sports Management, Razi University, Kermanshah, Iran

eydihossein@gmail.com



the data, coding in the qualitative section and structural equation method in the quantitative section were used. The qualitative findings of the study showed that 42 concept codes in the form of 8 main components are effective on the development of traditional sports and games by interpretive structural modeling which include financial resources, media, education, manpower, managerial, organizational cooperation, infrastructure and holding competitions, respectively. In the quantitative part, it was found that all eight main components of the research have a good fit, so the research model has a sufficient fit. Therefore, it is suggested that the identified indicators based on the research model be considered by the country's sports officials to enable the development of traditional sports and games in Iran.

**Keywords:** Indigenous and local games, traditional games, ancient sports, Indigenous sports, traditional sports.



## مقدمه

آثار باستانی، اماکن و ویرانه‌های تاریخی، ادبیات، موسیقی، غذاها و نوشیدنی‌ها و غیره معمولاً به عنوان میراث جامعه دیده می‌شوند که در این بین نباید از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی<sup>۱</sup> غافل ماند، زیرا این بازی‌ها و ورزش‌ها دارای ریشه‌های عمیق تاریخی هستند که سبک زندگی، رفتار، برقراری ارتباط با دیگران و تماس با محیط پیشینیان را منعکس می‌کنند. بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ملی نوعی فعالیت ورزشی هستند که توسط ملت‌ها در دوره‌های مختلف تاریخی ایجاد شده‌اند تا نیازهای جسمی و روحی افراد را در دوره‌های تاریخی مذکور برآورده سازند (لیو<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۲۱). در مدل طبقه بندی مفهومی فعالیت‌های ورزشی و غیر ورزشی که توسط گراتون و تیلور<sup>۳</sup> (۲۰۰۰) ارائه شده است، بازی‌های سنتی در صورت رقابتی شدن با برگزاری مسابقات قهرمانی جهان (به عنوان مثال کبده) می‌توانند به عنوان ورزش شناخته شوند. در حال حاضر نیز برخی از این بازی‌های سنتی توسعه یافته‌اند و به شکل ورزش‌های سنتی قانونمند شده‌اند و با داشتن فدراسیون ورزشی ملی و بین‌المللی، در آنها مسابقاتی در سطح جهانی برگزار می‌شود.

قبل از دهه ۱۹۸۰، بازی‌های سنتی به تدریج در حال فراموشی بودند، اما در حافظه جمعی اجتماعی در زیر لایه ای سبک از گرد و غبار پنهان مانده بودند که از دهه ۱۹۸۰ به بعد، جنبشی برای احیای بازی‌ها و ورزش‌های سنتی آغاز شد. در سال ۲۰۰۱ نیز گروهی از دانشمندان تصمیم گرفتند انجمن ورزش‌ها و بازی‌های سنتی اروپا<sup>۴</sup> را با هدف حمایت از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی تأسیس کنند (برونیکوفسکا و گرول<sup>۵</sup>، ۲۰۱۵). در گام بعدی برای گسترش درک جهانی از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، مشاوره جمعی در تهران در سال ۲۰۰۹ تشکیل شد و گروه متخصصان بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، تعریف جدیدی از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی را پیشنهاد کردند که توسط یونسکو به رسمیت شناخته شد و مورد حمایت قرار گرفت:

"بازی‌های سنتی فعالیت‌های حرکتی اوقات فراغتی و تفریحی هستند که می‌توانند شخصیت آیینی داشته باشند. آنها بخشی از تنوع میراث جهانی هستند. آنها برخاسته از هویت منطقه ای یا محلی، به

1. Traditional sports and games (TGSs)
2. Liu
3. Gratton and Taylor
4. European Traditional Sport and Games Association (ETSGA)
5. Bronikowska and Groll



صورت فردی یا جمعی تمرین می شوند. آنها براساس قوانینی هستند که توسط گروهی سازماندهی می شوند که فعالیت های رقابتی یا غیر رقابتی را پذیرفته اند. بازی های سنتی در عمل و در جوامع محلی خود محبوبیت دارند، اما اگر به ورزش تبدیل شوند، یکدست و نهادینه می شوند. تمرین بازی های سنتی باعث سلامتی جهانی می شود" (یونسکو، ۲۰۰۹).

کشورها و تمدن های مختلف جهان، هر یک بازی ها و ورزش های سنتی مختص خود را دارند. به طور مثال، برای بیش از پنج هزار سال، بسیاری از ورزش های سنتی به طور گسترده در چین انجام شده است و برای قرن ها، افراد مسن در چین از این فعالیت ها برای کمک به تقویت تناسب اندام، ارتقاء سلامتی و جلوگیری از بیماری استفاده می کردند (گو<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۶). یا در یونان باستان می توان به بازی های المپیک باستان اشاره نمود که هنوز هم از واژه بازی برای یک رویداد ورزشی بزرگ (بازی های المپیک نوین) استفاده می شود. بازی های المپیک باستان از ۷۷۶ سال قبل از میلاد مسیح آغاز و هر چهار سال یک بار تا ۳۹۴ سال بعد از میلاد ادامه یافت که شامل رشته های ورزشی مختلفی از جمله ارابه رانی، اسب سواری، ورزش پنجگانه، مسابقات دو، کشتی، بوکس و غیره بود (عیدی و همکاران، ۱۳۹۳). کشور ایران نیز با توجه به تمدن و تاریخ گران بهای خود، پیشینه زیادی در زمینه بازی ها و ورزش های سنتی دارد. از جمله بازی ها و ورزش های سنتی مهم ایران که هنوز هم علاقه مندان زیادی دارند، می توان به ورزش زورخانه ای، چوگان، گوی بازی، زو، کشتی پهلوانی، چوخه، لوچو، زوران و غیره اشاره نمود. بازی های ایرانی اکثراً دارای کلام موزون و ریتمیک بوده و در بازه زمانی انجام می شود که می تواند در قسمت های کوتاهی تقطیع شود، اکثر بازی های ایرانی مشارکتی و تعاملی هستند و حاوی نکات اخلاقی و پند و اندرز است (همراز و همکاران، ۱۳۹۸). در ایران باستان بازی به عنوان وسیله آموزش به خصوص آموزش جنگی مورد توجه بوده است. در ایران باستان کودکان از سن پنج سالگی سواری و تیراندازی را می آموختند و مهمترین بازی های کودکان برای تربیت جنگی آنها شامل اسب سواری، تیراندازی، شکار، چوگان بازی و زوبین اندازی بود (جوشقانی، ۱۳۹۷).

بازی ها و ورزش های سنتی از اهمیت بالایی برخوردار هستند، به طوری که به پالایش بسیاری از مهارت ها (به عنوان مثال کار تیمی، همکاری، مدیریت یک چالش، تعیین و دستیابی به اهداف)، ایجاد شخصیت، زمینه ای برای بیان و بهبود عملکرد کمک می کنند. آنها امکان تفریح، لذت و سرگرمی و دوست یابی را فراهم می کنند و در بازی ها و ورزش های سنتی می توانیم ایده بازی جوانمردانه و

1. UNESCO

2. Guo



سبک زندگی سالم یا نگرش مثبت به زندگی را ایجاد کنیم (برونیکوفسکا و گرول، ۲۰۱۵). به عنوان اشکال تبادل فرهنگی، سرگرمی و نمایش‌های ورزشی تجاری عمل می‌کنند (گو و همکاران، ۲۰۱۶). با عناصر سرگرمی و اوقات فراغت، به طور گسترده‌ای در تناسب اندام عمومی نقش دارند، باعث پیشرفت اقلیت‌های قومی می‌شوند و شاخه‌ای از فرهنگ جهانی و جوهره فرهنگ ملی هر کشور هستند (لیو و همکاران، ۲۰۲۱). بخش مهمی از میراث فرهنگی تفریحی جهان می‌باشند که دارای یک هویت فرهنگی هستند و همین امر باعث می‌شود که بگوئیم بازی‌های ورزشی به عنوان آینه جامعه ظاهر می‌شوند (نفیل<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۲۱). کاشف (۱۳۷۸) اهداف اصلی و مهم بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی را شامل افزایش سرعت، قدرت و استقامت بدنی، بهبود واکنش و چابکی، روحیه شجاعت و مقاومت و تقویت حس همکاری و تعاون، توسعه اعتماد به نفس و در نهایت پر کردن اوقات فراغت و بیکاری معرفی می‌کند. اقدسی و همکاران (۲۰۱۳) ادعا کردند که با توجه به اینکه بازی‌های بومی و محلی ابزاری برای انتقال مفاهیم فرهنگی هستند و از فاصله فرهنگی بین نسل‌ها جلوگیری می‌کنند، بنابراین حفظ و انتقال این بازی‌ها، شکلی از مسائل فرهنگی هر ملت و تمدن است. همچنین، تانگوتوم و چنتاچن<sup>۲</sup> (۲۰۰۹) به مزایا و فواید بازی‌ها و ورزش‌های بومی در ابعاد اجتماعی، فیزیکی، روانی، عاطفی، آگاهی و دانشی اشاره کرده‌اند. پالم<sup>۳</sup> (۲۰۰۵) نیز اظهار کرد که ورزش‌های سنتی برای آموزش‌های فیزیکی دارای محتویات لازم هستند، چون فرهنگ منطقه را به کودکان آموزش می‌دهند، به تجیزات خاص نیاز ندارند، توانایی راهیابی به جشنواره‌های محلی را دارند و توانایی انتقال به نسل‌های بعدی را دارا هستند. البته بازی‌ها و ورزش‌های سنتی می‌توانند در توسعه گردشگری (غفوری، ۱۳۹۳)، افزایش تولید ناخالص داخلی و ایجاد اشتغال (غفوری و همکاران، ۱۳۹۸)، توسعه مهارت‌های حرکتی کودکان (اکبری، ۲۰۰۷) و غیره نیز نقش داشته باشند.

با توجه به اهمیت بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، انجام تحقیقات در زمینه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی می‌تواند به توسعه و پیشرفت این بازی‌ها و ورزش‌ها کمک شایانی نماید. در این زمینه تحقیقات متعددی به شناسایی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی پرداخته‌اند. از جمله جوشقانی (۱۳۹۷) اظهار کرد که به علت وجود بازی‌های رایانه‌ای و تغییر در سبک زندگی مردم، بازی‌های محلی کم‌کم رو به فراموشی رفته است. اندام و همکاران (۱۳۹۴) نیز عوامل مدیریتی، روانی، سازمانی، محیطی، فرهنگی

1. Nefil
2. Thongutum and Chantachon
3. Palm



و درون فردی را به عنوان موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی معرفی کرده‌اند. همچنین، هنرور و همکاران (۱۳۹۳) به نبود برنامه‌ریزی و عدم برگزاری مسابقات منظم به عنوان مهمترین موانع توسعه ورزش‌های بومی و محلی اشاره کرده‌اند. تحقیقات متعددی نیز در زمینه شناسایی عوامل تاثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی انجام گرفته است. به عنوان نمونه، یافته‌های تحقیق غفوری و همکاران (۱۳۹۸) نشان داد که در کشورهای مختلف در سطوح ملی و بین المللی اقدامات بسیاری در راستای توسعه ورزش‌های سنتی صورت گرفته است که می‌توان به اقدامات ساختاری، تسهیلاتی، آموزشی و پژوهشی و فرهنگی اشاره نمود. گل زاده و میرآبادی (۱۳۹۸) از متغیرهای سرمایه‌گذاری و تامین منابع مالی، زیرساخت‌ها و تاسیسات مختلف گردشگری و عوامل محیطی به عنوان اثرگذارترین و مهمترین عواملی نام برده‌اند که می‌توانند موجب رونق و توسعه گردشگری بازی‌های بومی و محلی شهرستان تبریز شوند. حسینی کشتان و همکاران (۱۳۹۸) نیز تامین امکانات مشارکت ورزشی، نیازسنجی ورزشی روستاییان، نقش‌های ذینفع، نوآوری و تنوع بخشی 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، فرهنگ-سازي مشارکت ورزشی، تقسیم کار میان بخشی و فرابخشی و آموزش همگانی فعالیت ورزشی را به عنوان عوامل اثرگذار بر توسعه ورزش روستایی و بازی‌های بومی و محلی خراسان شمالی معرفی کردند. علاوه بر این، نتایج تحقیق غفوری و همکاران (۲۰۱۹) نشان داد که عوامل اصلی توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های محلی شامل پنج محور اصلی فرهنگ، ویژگی‌های جغرافیایی و صنعت گردشگری، توسعه محیط قانونی، توسعه منابع و توسعه فناوری هستند که در مجموع شامل ۲۷ معیار مختلف قرار می‌گیرند و موثرترین عوامل در توسعه بازی‌های بومی و محلی ثبت بازی‌ها، توجه به استفاده از فن آوری‌های نوین، ایجاد زیرساخت‌ها و نگاه ویژه به تولید محتوا و برنامه ریزی آموزشی پایدار در راستای فرهنگ سازی و آموزش منابع انسانی متخصص هستند. ایوانز<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۷) ادعا کردند که برنامه درسی مدارس استرالیا تاثیر بسزایی در 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. نتایج تحقیق هنرور و همکاران (۱۳۹۳) هم نشان داد که 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 به ترتیب اهمیت بیشتری در متغیر احیا داشتند.

اگرچه بسیاری از این بازی‌ها و ورزش‌های سنتی امروزه با اعمال تغییرات گسترده و با تلاش کشورهای مبدا در رویدادهای بزرگ ورزشی از جمله بازی‌های المپیک، بازی‌های آسیایی و غیره حضور دارند، اما هنوز هم بسیاری از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در سطح جوامع محلی مطرح هستند و نیاز به معرفی در سطح بین‌المللی را دارند. 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 غیره). با این حال بسیاری از بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ایران هنوز هم مورد بی‌توجهی قرار گرفته‌اند و حتی در سطح ملی نیز به جایگاه اصلی خود دست نیافته‌اند. نتایج تحقیق رضاپور (۱۳۹۸) نشان داد که کشور اندونزی با حضور ورزش بومی و محلی خود در مسابقات آسیایی جاکارتا که همان پنج‌ت سیلات است، توانست مدال‌های زیادی در این مسابقه کسب کند و ورزش بومی و محلی خود را در آسیا ترویج دهد و به همگان معرفی کند و کشور هند نیز پایه‌گذار ورزش کبیدی در دنیا است و تلاش‌های زیادی برای ترویج ورزش بومی و محلی خود در اکثر کشورهای دنیا کرده است؛ اما کشور ایران تاکنون نتوانسته است هیچ کدام از ورزش‌های بومی و محلی خود را در دنیا ترویج دهد و از این طریق کسب مدال کند. با توجه به مطالبی که بیان شد و اهمیت توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در سطح ملی و بین‌المللی، متأسفانه به نظر می‌رسد در کشور ایران با وجود توان بالا، تاکنون تلاش نظام‌یافته‌ای به منظور توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی صورت نگرفته است. در چنین شرایطی، لزوم انجام تحقیق در مورد عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ایران، به عنوان بخشی از فرهنگ ایرانی و گامی به سوی جامعه محور کردن و احیای دوباره این ورزش‌ها، ثمربخش و انکارناپذیر است. اگرچه تحقیقات متعددی در این زمینه انجام گرفته است، اما بیشتر آنها فقط بر بازی‌های بومی و محلی تمرکز کرده‌اند و از ورزش‌های سنتی غافل مانده‌اند، در حالی که در مطالعات بین‌المللی بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در قالب یک مفهوم در نظر گرفته می‌شوند. همچنین، اولویت بندی عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی و تقدم و تاخر آنها در قالب یک مدل در تحقیقات پیشینه مشاهده نمی‌گردد. بنابراین پژوهش حاضر به دنبال طراحی مدل عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی خواهد بود.



## روش شناسی تحقیق

پژوهش حاضر از لحاظ هدف کاربردی، روش تحقیق، توصیفی و شیوه گردآوری پیمایشی بود چون هیچ گونه دستکاری بر روی متغیرها و عوامل صورت نگرفته و بر اساس رویکرد پژوهش، آمیخته بود. در مرحله اول، برای ساخت الگو از روش کیفی و برای آزمون الگو از روش کمی توصیفی-تحلیلی و از نوع همبستگی مبتنی بر الگوی معادلات ساختاری استفاده گردید. روش پژوهش آمیخته از نوع اکتشافی متوالی بود؛ یعنی ابتدا کیفی و سپس کمی بود. ابزار مورد استفاده در این پژوهش بعد از انجام مصاحبه و رسیدن به اشباع نظری تدوین شد که شامل پرسش نامه ای با ۴۲ گویه و در قالب ۸ مؤلفه، به صورت پنج گزینه‌ای لیکرت (کاملاً موافقم، ۵ امتیاز تا کاملاً مخالفم، ۱ امتیاز) می باشد. جامعه آماری در بخش کیفی شامل متخصصان صاحب نظر در حوزه ورزش های سنتی و اساتید مدیریت ورزشی بود. نمونه گیری در بخش کیفی به صورت هدفمند و مصاحبه با خبرگان تا زمان اشباع اطلاعاتی ادامه پیدا کرد و ۱۵ مصاحبه با ۱۵ نفر از خبرگان انجام گرفت. از مشارکت کنندگان در بخش کیفی، در مدل سازی ساختاری تفسیری نیز مورد پرسش قرار گرفتند. جامعه آماری تحقیق در بخش کمی شامل کلیه مدیران و کارکنان ستادی وزارت ورزش و جوانان، مدیران ورزش استانی و مدیران فدراسیون ها و هیات های ورزشی و اساتید مدیریت ورزشی بود. با توجه به اینکه جامعه آماری بر اساس استعلام از وزارت ورزش و جوانان ۱۸۰۰ نفر می باشند. در بخش کمی بر اساس جدول مورگان حداقل ۳۱۷ نفر به عنوان نمونه و به روش تصادفی طبقه ای انتخاب شدند. از این تعداد، ۲۸۸ پرسشنامه به صورت صحیح عودت داده شد.

## روایی و پایایی در بخش کیفی (قابلیت اعتماد پژوهش)

روایی پاسخ به این سؤال است که آیا چیزی که پژوهشگر در حال مشاهده و بررسی آن است، همان چیزی است که او در حال سنجیدن و اندازه گیری آن است؟ در این پژوهش برای بررسی روایی، یافته های پژوهش را برای مشارکت کنندگان ارائه و متن نظریه توسط آنها مطالعه و دیدگاه های آنها اعمال شده است. در پایان، این پژوهش توسط اساتید مورد مطالعه و بازبینی قرار گرفته و مواردی جهت اصلاح یا تغییر نظریه ی نهایی بیان شده است.

همچنین برای سنجش پایایی از روش بازآزمون استفاده شد. این روش به میزان سازگاری طبقه بندی داده ها در طول زمان اشاره دارد. این شاخص را زمانی می توان محاسبه کرد که کدگذار یک متن را در دو زمان متفاوت کدبندی کرده باشد. بدین منظور، از میان کل مصاحبه ها، تعداد ۳ مصاحبه به صورت



تصادفی انتخاب و هر کدام از آن‌ها دو بار در فواصل زمانی متفاوت سی روزه کدبندی شدند. سپس کدهای مشخص شده در دو فاصله زمانی، برای هر کدام از مصاحبه‌ها با یکدیگر مقایسه و از طریق میزان توافقات و عدم توافقات موجود، برای هر کدام از مصاحبه‌ها، شاخص ثبات محاسبه شد. با توجه به اینکه تعداد کل کدها در دو فاصله زمانی ۳۰ روزه برابر ۱۳۷، تعداد کل توافقات و عدم توافقات بین کدها در این دو زمان به ترتیب برابر ۵۴ و ۲۶ می‌باشد. پایایی بازآزمون مصاحبه‌های پژوهش برابر با ۷۸/۸ است. با توجه به این که میزان پایایی بیشتر از ۶۰ است، بنابراین قابلیت اعتماد کدگذاری‌ها مورد تأیید است.

### روایی و پایایی بخش کمی

روایی و پایایی در پی‌ال‌اس در دو بخش سنجیده می‌شود: الف) بخش مربوط به مدل‌های اندازه‌گیری، ب) بخش مربوط به مدل ساختاری. پایایی مدل اندازه‌گیری به وسیله ضرایب بارهای عاملی، آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. بارعاملی از طریق محاسبه مقدار همبستگی شاخص‌های یک سازه با آن سازه محاسبه می‌شود که اگر این مقدار برابر و یا بیشتر از مقدار ۰/۴ شود موید این مطلب است که واریانس بین سازه و شاخص‌های آن از واریانس خطای اندازه‌گیری آن سازه بیشتر بوده و پایایی در مورد آن سازه قابل قبول است. همچنین در خصوص روایی محتوی نیز با استفاده از فرم‌های روایی سنجی CVI و CVR روایی مورد تأیید قرار گرفت. روایی واگرا و همگرا که مربوط به معادلات ساختاری است، مورد سنجش قرار گرفت.

در این پژوهش از دو بخش آمار توصیفی و آمار استنباطی استفاده شد. در بخش آمار توصیفی از جداول و نمودارهای توصیفی برای بیان ویژگی‌های دموگرافیک و توصیفی پژوهش استفاده شد. از شاخص‌های کشیدگی و چولگی به منظور بررسی توزیع داده‌ها (طبیعی و یا غیر طبیعی بودن) استفاده و برای بررسی و پاسخ به سؤالات پژوهش و رسم و تدوین مدل اندازه‌گیری و مدل ساختاری از نرم‌افزارهای SPSS نسخه ۲۴، Smart PLS نسخه ۲/۰ و نرم افزار Max QDA نسخه Pro استفاده شد.

### یافته‌های تحقیق

نتایج توصیفی پژوهش در بخش کیفی نشان داد که نمونه‌های پژوهش شامل ۸۶/۷ درصد مرد و ۱۳/۳ درصد زن بودند. همچنین تمام نمونه‌های پژوهش دارای مدرک کارشناسی‌ارشد (۲۶/۶ درصد) و دکتری (۷۳/۳ درصد) بودند. ۶۶/۷ درصد از نمونه‌ها بین ۴۱ تا ۶۰ سال و ۳۳/۳ درصد بیشتر از ۶۱ سال سن داشتند. بر اساس سابقه شغلی، ۸۶/۷ درصد بیشتر از ۱۵ سال و ۱۳/۳ درصد بین ۱۱ تا ۱۵ سال سابقه

داشتند. در مرحله اول بخش کیفی، چند کد مفهومی تبدیل به یک مقوله می‌شود. در جدول ۱ نتایج کدگذاری باز بر اساس کدهای مفهومی و مقولات آورده شده است.

جدول ۱. کدگذاری ثانویه و شکل‌دهی مقولات

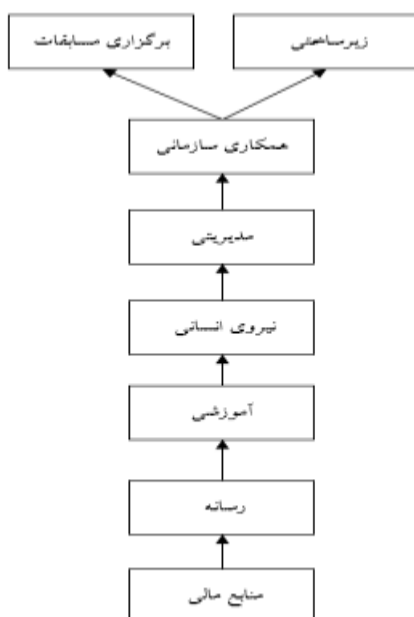
کد مصاحبه‌شوندگان	ویژگی‌های استخراج شده از گزاره‌های کلامی (مفاهیم)	مقوله‌ها
P1, P2, P5	استفاده از نیروهای انسانی تحصیل کرده	نیروی انسانی
P2, P8, P11, P12	استفاده از نیروهای انسانی متخصص	
P3, P5, P7	استفاده از نیروهای انسانی باتجربه	
P2, P4, P5, P6, P11	استفاده از نیروهای انسانی علاقمند	
P1, P3, P6, P9, P15	تولید و پخش برنامه در مورد اثرات مثبت مشارکت در بازی‌های بومی محلی	رسانه
P1, P3, P4, P10	معرفی ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی ایران در سطح ملی در رسانه	
P2, P4, P6, P7, P14	معرفی ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی ایران در سطح بین‌المللی در رسانه	
P1, P2, P4, P6	پخش تلویزیونی مسابقات و بازی‌های بومی محلی	
P2, P3, P5, P13	استفاده از چهره‌های مطرح ورزشی در بازی‌های بومی محلی	
P1, P2, P10	استفاده از ظرفیت‌های فضای مجازی	منابع مالی
P2, P3, P6, P12	تأمین منابع مالی مورد نیاز از حامیان مالی	
P3, P7, P8, P11	تشویق بخش خصوصی برای سرمایه‌گذاری	
P1, P2, P4, P9	تأمین منابع مالی مورد نیاز از شهرداری‌ها	
P2, P3, P5, P8	تأمین منابع مالی مورد نیاز از دولت	
P1, P2, P4, P7, P12	آموزش نیروهای انسانی متخصص در وزارت علوم	آموزشی
P1, P3, P5, P8	آموزش معلمان تربیت بدنی	
P1, P2, P4, P7, P12	اجرای ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی در مدارس	
P1, P3, P5, P8, P15	اجرای ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی در دانشگاه‌ها	
P1, P2, P4, P9, P11	چاپ کتاب، مجله و یا سی‌دی‌های آموزشی	
P1, P2, P4, P7	رقابتی کردن بازی‌ها	برگزاری مسابقات
P1, P3, P8, P13, P14	برگزاری مسابقات رسمی در قالب تقویم سالیانه	
P2, P3, P5, P8	برگزاری مسابقات به صورت خانوادگی	
P2, P6, P10, P15	برگزاری جشنواره‌های ملی و بین‌المللی	
P1, P5, P11	برگزاری بازی‌ها در سطح مدارس و آموزش و پرورش	
P3, P4, P6, P14	برگزاری مسابقات در سطح دانشگاه‌ها	همکاری سازمان‌ها
P1, P2, P9, P13	همکاری شهرداری‌ها در برگزاری	
P5, P6, P9, P15	همکاری سازمان میراث فرهنگی وزارت ارشاد	
P1, P2, P12	همکاری آموزش و پرورش	
P3, P5, P8, P14	همکاری سایر فدراسیون‌ها	
P8, P9, P10, P12	همکاری وزارت علوم	
P1, P3, P12	همکاری کمیته ملی المپیک	
P2, P6, P9, P13	همکاری وزارت ورزش و جوانان	



P3, P9, P12, P15	همکاری مجلس شورای اسلامی	
P6, P9, P13	تأسیس فدراسیون ورزش های سنتی و بازی های بومی محلی	مدیریتی
P2, P3, P11	تدوین برنامه استراتژیک توسعه ورزش های سنتی و بازی های بومی محلی	
P2, P8, P11, P14	حمایت از فعالیت های پژوهشی در خصوص توسعه ورزش های سنتی و بازی های بومی محلی	
P8, P10, P11, P12, P13	غیردولتی بودن و مسئولیت ها به NGO ها	
P1, P3, P5, P14	حمایت مدیران ورزش کشور	
P3, P6, P10	توسعه زیرساخت های لازم	زیرساختی
P2, P3, P7, P15	توسعه فضاهای روباز برای انجام بازی ها	
P2, P4, P6, P13	استفاده از تجهیزات مناسب	
P6, P7, P9, P13, P15	بهره گیری از جاذبه های طبیعی جهت توسعه ورزش های سنتی و بازی های بومی محلی	

نهایتاً ۴۲ کد مفهومی و ۸ مقوله اصلی استخراج شد.

در مرحله دوم بخش کیفی، مدل نهایی عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی ها و ورزش های سنتی با استفاده از مدل سازی ساختاری تفسیری تدوین شد که این مدل در شکل ۱ قابل مشاهده است.



شکل ۱. مدل ساختاری تفسیری توسعه بازی ها و ورزش های سنتی

برای بررسی برازش مدل‌های اندازه‌گیری، سه معیار پایایی، روایی همگرا و روایی واگرا استفاده می‌شود و پایایی خود از سه طریق بررسی ضرایب بارهای عاملی، ضرایب آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی صورت می‌پذیرد. مقدار ملاک برای مناسب بودن ضرایب بارهای عاملی،  $0/4$  می‌باشد. برای تمامی سوال‌ها، ضرایب بارهای عاملی سوالات از  $0/4$  بیشتر است که نشان از مناسب بودن این معیار دارد (جدول ۲). در اینجا هیچ یک از سؤال‌ها حذف نگردید. مقدار مربوط به آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی متغیرها در هر ۸ متغیر، بالاتر از  $0/7$  می‌باشد که حاکی از پایایی مناسب مدل دارد (جدول ۳). در این تحقیق پایایی متغیرها در حد مطلوب قرار دارد.

جدول ۲. بررسی ضرایب بارهای عاملی هریک از سوالات مربوط به ۸ متغیر پژوهش

ردیف	زیرساختی	مدیریتی	همکاری سازمان‌ها	برگزاری مسابقات	آموزشی	منابع مالی	رسانه	نیروی انسانی
۱								۰.۷۱۸۴۷۲
۲								۰.۵۴۶۵۲۳
۳								۰.۷۱۱۲۰۲
۴								۰.۸۱۸۴۷۲
۵							۰.۸۴۶۵۲۳	
۶							۰.۷۰۷۸۹۷	
۷							۰.۶۵۱۲۳۳	
۸							۰.۷۲۶۰۰۵	
۹							۰.۷۱۵۵۱۲	
۱۰							۰.۸۵۰۴۸۶	
۱۱						۰.۸۲۷۳۲۸		
۱۲						۰.۹۹۸۸۱۶		
۱۳						۰.۷۰۷۳۴۰		
۱۴						۰.۷۱۸۴۷۲		
۱۵					۰.۵۲۹۲۱۶			
۱۶					۰.۷۲۸۰۵۹			
۱۷					۰.۸۲۳۵۸۶			
۱۸					۰.۸۹۰۷۳۷			
۱۹					۰.۶۲۳۵۸۶			
۲۰			۰.۸۴۶۵۲۳					
۲۱			۰.۷۹۸۸۱۶					
۲۲			۰.۷۰۷۳۴۰					
۲۳			۰.۸۵۰۴۵۶					
۲۴			۰.۹۲۹۴۵۵					



				۰.۹۱۰۸۶۲				۲۵
					۰.۷۵۵۳۸۵			۲۶
					۰.۸۴۴۸۲۶			۲۷
					۰.۷۷۷۳۹۹			۲۸
					۰.۸۸۹۱۸۹			۲۹
					۰.۸۶۲۸۲۴			۳۰
					۰.۸۲۳۳۸۶			۳۱
					۰.۷۸۸۲۴۸			۳۲
						۰.۷۹۳۵۶۷		۳۳
						۰.۶۳۹۲۹۰		۳۴
						۰.۶۶۳۷۲۸		۳۵
						۰.۶۳۸۳۲۲		۳۶
						۰.۴۱۳۹۶۱		۳۷
						۰.۵۰۱۳۰۵		۳۸
							۰.۸۳۲۷۵۶	۳۹
							۰.۷۸۱۹۸۱	۴۰
							۰.۸۰۶۲۶۵	۴۱
							۰.۵۰۱۳۰۵	۴۲

جدول ۳. پایایی ترکیبی و آلفای کرونباخ آلفای کرونباخ پایایی ترکیبی مولفه ها □ ۰/۸۰۲۳۱۲ □ ۰/۷۸۴۶۲۳ □ نیروی

انسانی

آلفای کرونباخ	پایایی ترکیبی	مولفه ها
۰/۸۰۲۳۱۲	۰/۷۸۴۶۲۳	نیروی انسانی
۰/۷۴۶۵۳۴	۰/۷۹۸۴۵۶	رسانه
۰/۸۷۹۸۵۷	۰/۸۴۵۳۱۶	منابع مالی
۰/۷۶۲۲۱۲	۰/۸۲۳۵۶۲	آموزشی
۰/۸۷۹۴۶۵	۰/۹۲۵۴۵۹	برگزاری مسابقات
۰/۷۱۴۳۸۷	۰/۸۳۵۷۱۰	همکاری سازمان ها
۰/۸۲۲۹۳۳	۰/۸۹۳۹۴۱	مدیریتی
۰/۸۲۳۷۸۸	۰/۸۶۹۸۰۳	زیرساختی

از آنجا که پایایی تایید می شود، می توان به بررسی فرضیات توسط معادلات ساختاری پرداخت و نتیجه قابل تعمیم به کل جامعه مورد نظر می باشد. معیار دوم از بررسی مدل های اندازه گیری، روایی همگرا است که به بررسی همبستگی هر متغیر با سوالات (شاخص ها) خود می پردازد. معیار AVE نشان

دهنده میانگین واریانس به اشتراک گذاشته شده بین هر متغیر با سؤالات خود می باشد که مقدار مناسب برای AVE را ۰/۴ به بالا معرفی کرده‌اند. برای تمامی ۸ متغیر، مقدار AVE بیشتر یا مساوی ۰/۴ می‌باشد (جدول ۴). روایی واگرا سومین معیار بررسی برازش مدل‌های اندازه‌گیری است که در این پژوهش در هر دو بخش روش اول (سؤالات مربوط به هرمتغیر نسبت به خود آن متغیر همبستگی بیشتری دارند تا نسبت به متغیرهای دیگر) و دوم (معیار مهم دیگری که با روایی واگرا مشخص می‌گردد، میزان رابطه یک متغیر با سؤالاتش در مقایسه رابطه آن متغیر با سایر متغیرهاست)، به طوری که روایی واگرای قابل قبول یک مدل حاکی از آن است که یک متغیر در مدل تعامل بیشتری با سؤالات خود دارد تا با متغیر های دیگر. روایی واگرا وقتی در سطح قابل قبول است که میزان AVE برای هر متغیر بیشتر از واریانس اشتراکی بین آن متغیر و متغیرهای دیگر در مدل باشد) مورد تأیید قرار گرفت (جدول ۵).

جدول ۴. بررسی روایی همگرا

مؤلفه ها	AVE
نیروی انسانی	۰/۶۵۸۷۴۵
رسانه	۰/۷۱۲۳۴۲
منابع مالی	۰/۷۹۸۴۲۳
آموزشی	۰/۴۴۶۵۲۱
برگزاری مسابقات	۰/۸۰۵۶۱۰
همکاری سازمان‌ها	۰/۶۲۹۵۶۲
مدیریتی	۰/۷۳۷۶۹۶
زیرساختی	۰/۴۵۷۱۶۶

جدول ۵. بررسی روایی واگرا با ماتریس فورنل و لاکر

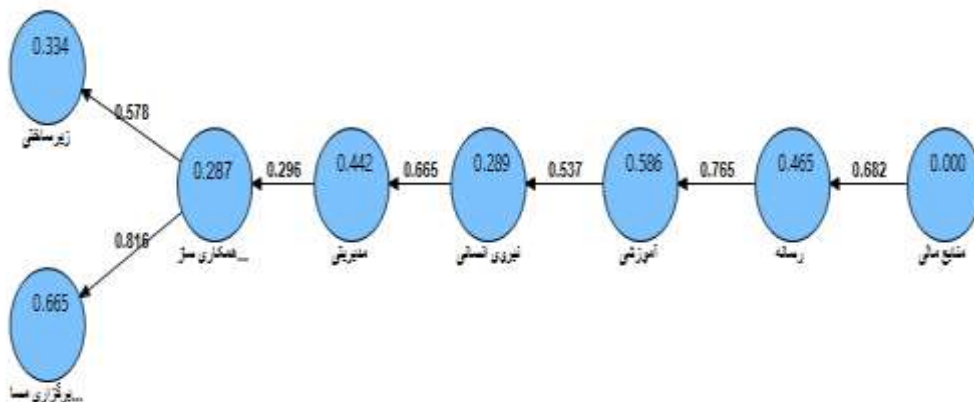
مؤلفه ها	نیروی انسانی	رسانه	منابع مالی	آموزشی	برگزاری مسابقات	همکاری سازمان‌ها	مدیریتی	زیرساختی
نیروی انسانی	۰/۸۱۱۶۳۱							
رسانه	۰/۲۳۵۹۸۶	۰/۸۴۴۰۰۳						
منابع مالی	۰/۳۲۶۵۳۶	۰/۴۵۳۲۱۵	۰/۸۹۳۵۴۵					
آموزشی	۰/۳۸۸۳۲۶	۰/۲۳۰۵۳۵	۰/۲۷۰۳۸۳	۰/۶۶۸۲۲۲				
برگزاری مسابقات	۰/۳۶۹۹۰۶	۰/۴۷۲۸۳۱	۰/۴۴۷۴۹۴	۰/۵۶۲۲۸۷	۰/۸۹۷۵۵۷			





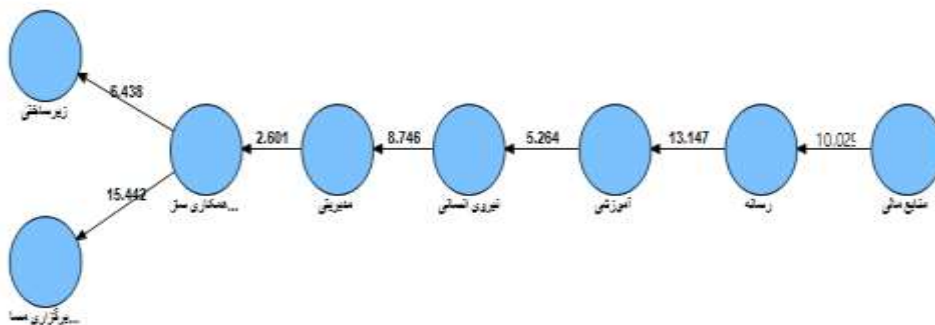
		۰/۷۹۳۴۴۹	۰/۲۹۷۵۰۶	۰/۲۳۵۵۴۱	۰/۲۳۶۰۳۰	۰/۳۲۱۴۷۰	۰/۳۸۲۷۲۶	همکاری سازمان‌ها
	۰/۸۵۸۸۹۲	۰/۲۸۳۳۱۹	۰/۱۸۰۴۴۷	۰/۲۷۷۷۴۵	۰/۲۲۸۴۵۷	۰/۲۴۶۳۱۸	۰/۲۳۸۳۸۸	مدیریتی
۰/۶۷۶۱۴۰	۰/۴۷۸۰۲۲	۰/۵۲۲۴۵۱	۰/۴۳۸۵۲۴	۰/۵۵۰۶۶۲	۰/۵۲۶۶۹۶	۰/۴۸۹۶۴۴	۰/۲۳۸۴۹۳	زیرساختی

بعد از بررسی برازش مدل‌های اندازه‌گیری نوبت به برازش مدل ساختاری پژوهش می‌رسد. همانگونه که قبلاً اشاره شد، بخش مدل ساختاری بر خلاف مدل‌های اندازه‌گیری، به سوالات (متغیرهای آشکار) کاری ندارد و تنها متغیرهای پنهان همراه با روابط میان آنها بررسی می‌گردد.



شکل ۲. مدل اندازه‌گیری (بررسی ضرایب مسیر مدل پژوهش)

برای بررسی برازش مدل ساختاری پژوهش از چندین معیار استفاده می‌شود که اولین و اساسی‌ترین معیار، ضرایب معنی‌داری  $t$  یا همان مقادیر  $t$ -values می‌باشد. در صورتی که مقدار این اعداد از  $0/۹۵$  بیشتر شود، نشان از صحت رابطه‌ی بین متغیرها و در نتیجه تایید فرضیه‌های پژوهش در سطح اطمینان  $۱/۹۶$  است. البته باید توجه داشت که اعداد فقط صحت رابطه را نشان می‌دهند و شدت رابطه بین متغیرها را نمی‌توان با آن سنجید.



شکل ۳. ضرایب معنی داری t (مقادیر t-values)

مقدار  $R^2$  برای متغیرهای برون زای مستقل برابر صفر است. در این قسمت، مقدار  $R^2$  برای متغیر برگزاری مسابقات بیشتر از ۰/۶۵ و برابر با مقدار قوی است. برای متغیرهای رسانه، مدیریتی، آموزشی و زیرساختی بیشتر از ۰/۳۳ و در حد متوسط و برای متغیرهای نیروی انسانی و همکاری سازمانها بیشتر از ۰/۱۹ و برابر با مقدار ضعیف است. مقدار  $Q^2$  برای متغیرهای درون زای مدل شامل رسانه، آموزشی و همکاری سازمانها بیشتر از ۰/۱۵ می باشد که این نشان می دهد که متغیر برونزا (مستقل) در پیش-بینی متغیر وابسته، متوسط هستند و برای سایر متغیرهای درون زای مدل شامل نیروی انسانی، برگزاری مسابقات، مدیریتی و زیرساختی بیشتر از ۰/۳۲ می باشد که این نشان می دهد که متغیر برونزا (مستقل) در پیش-بینی متغیر وابسته، قوی هستند. بنابراین، برازش مناسب مدل ساختاری پژوهش را تا حدودی بار دیگر تایید می سازد (جدول ۶).

جدول ۶. مقادیر  $R^2$  و  $Q^2$

$Q^2$	$R^2$	مؤلفه‌ها
۰/۴۰۵۸۷۸	۰/۲۸۹	نیروی انسانی
۰/۲۶۹۳۳۶	۰/۴۶۵	رسانه
۰/۲۳۸۴۰۴	۰/۵۸۶	آموزشی
۰/۴۹۵۴۷۳	۰/۶۶۵	برگزاری مسابقات
۰/۲۵۱۹۸۷	۰/۲۸۷	همکاری سازمانها
۰/۴۵۷۳۱۸	۰/۴۴۲	مدیریتی
۰/۳۵۰۴۱۹	۰/۳۳۴	زیرساختی



برازش مدل کلی: مدل کلی شامل هر دو بخش مدل اندازه گیری و ساختاری می شود و با تایید برازش آن، بررسی برازش در یک مدل کامل می شود. با توجه به سه مقدار ۰/۰۱، ۰/۲۵ و ۰/۳۶ که به عنوان مقادیر ضعیف، متوسط و قوی برای GOF معرفی شده است، مقدار GOF بیشتر از ۰/۳۶ به دست آمد که نشان از برازش کلی قوی مدل دارد (جدول ۷).

جدول ۷. برازش مدل کلی

نتیجه	GOF	Communality	(R <sup>2</sup> )R Square	مولفه ها
قوی	۰/۳۸۰	۰/۵۰۰۵۶۱	۰/۲۸۹	نیروی انسانی
قوی	۰/۴۶۳	۰/۴۶۳۲۰۳	۰/۴۶۵	رسانه
قوی	۰/۴۷۷	۰/۳۸۹۴۲۸	۰/۵۸۶	آموزشی
قوی	۰/۵۴۴	۰/۴۴۶۵۱۹	۰/۶۶۵	برگزاری مسابقات
قوی	۰/۴۸۰	۰/۸۰۵۶۱۰	۰/۲۸۷	همکاری سازمان‌ها
قوی	۰/۵۲۷	۰/۶۲۹۵۶۳	۰/۴۴۲	مدیریتی
قوی	۰/۴۹۶	۰/۷۳۷۶۹۶	۰/۳۳۴	زیرساختی
قوی	۰/۳۶۳	۰/۴۵۷۱۶۶	۰/۲۸۹	نیروی انسانی

### بحث و نتیجه گیری

با توجه به اهمیت توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی و نیاز به انجام مطالعات در این زمینه، در پژوهش حاضر به طراحی مدل عوامل تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی پرداخته شده است. براساس نتایج حاصل از مصاحبه، ۴۲ کد مفهومی در قالب هشت مقوله بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی موثر هستند. مدل توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی متشکل از هفت سطح است 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 گرفتند که سطوح پایین‌تر بر سطوح بالاتر تأثیرگذاری بیشتری دارند. در بخش کمی مشخص گردید که مدل پژوهش از برازش کافی برخوردار می‌باشد و در ادامه هر یک از عوامل هشت گانه تأثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مورد بحث قرار خواهند گرفت.

یکی از عوامل شناسایی شده موثر در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، عامل منابع مالی است، به طوری که بدون منابع مالی و با تکیه بر عوامل دیگر نمی‌توان امید به توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی داشت. برای تامین مالی این بازی‌ها و ورزش‌ها می‌توان دو راه پیشنهاد نمود؛ یک، تکیه بر درآمدزایی مستقیم و غیرمستقیم بازی‌ها و ورزش‌های سنتی و دوم، تکیه بر کمک‌ها و یارانه‌های خارجی. در

مورد راه حل اول باید اشاره کرد که بازی‌ها و ورزش‌های سنتی پتانسیل درآمدزایی بالایی دارند که می‌توانند با برنامه‌ریزی صحیح به این مهم دست یافت. تبلیغات و بازاریابی در رویدادهای این بازی‌ها و ورزش‌ها و استفاده از حامیان مالی از جمله درآمدزایی مستقیم بازی‌ها و ورزش‌های سنتی هستند. با این حال درآمدهای غیرمستقیم این بازی‌ها به ویژه در حوزه گردشگری چشم‌گیرتر به نظر می‌رسد، به طوری که در این زمینه غفوری و همکاران (۱۳۹۸) اظهار کردند که بازی‌های بومی و محلی به‌وسیله توسعه گردشگری، ایجاد ارزش، اشتغال‌زایی، درآمدزایی و افزایش تولید منجر به افزایش در تولید ناخالص داخلی می‌شوند و همچنین بازی‌های بومی و محلی به‌وسیله ایجاد مشاغل مرتبط با گردشگری، مشاغل مرتبط با تولید وسایل بازی‌ها، مشاغل مرتبط با نیروی انسانی برگزارکننده بازی‌ها و مشاغل جانبی منجر به ایجاد اشتغال خواهند شد. همچنین غفوری و همکاران (۱۳۹۳) به نقش بازی‌های بومی و محلی در توسعه گردشگری اشاره کرده‌اند. باوجود 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 تامین هزینه‌های مرتبط به توسعه این بازی‌ها و ورزش‌ها نیاز به تامین منابع مالی از بخش‌های دیگر وجود دارد. دولت، شهرداری‌ها، بخش خصوصی و حامیان مالی از جمله بخش‌هایی هستند که می‌توانند حمایت‌های لازم را در زمینه تامین مالی برای سرمایه‌گذاری و توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ارائه دهند. نتایج تحقیقات دگر نیز یافته‌های تحقیق حاضر را تایید می‌نمایند. به طوری که گل زاده و میرآبادی (۱۳۹۸) گزارش کردند که متغیر سرمایه‌گذاری و تامین منابع مالی به عنوان اثرگذارترین و مهمترین عامل می‌تواند موجب رونق و توسعه گردشگری بازی‌های بومی و محلی شهرستان تبریز شود. نتایج تحقیق غفوری و همکاران (۲۰۱۹) نیز نشان داد که عوامل اصلی توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های محلی شامل پنج محور اصلی است که توسعه منابع یکی از آنها می‌باشد. همچنین، هنرور و همکاران (۱۳۹۳) با شیوه‌های احیا، ترویج و ارتقای ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی در کشور، نشان دادند که در متغیر ارتقا، افزایش بودجه این بخش دارای اهمیت زیادی است. در مجموع به نظر می‌رسد علاوه بر اینکه در تحقیق حاضر منابع مالی به عنوان مهمترین عامل در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نقش دارد، در اکثریت تحقیقات دیگر نیز به عنوان یکی از عوامل موثر معرفی شده است.

رسانه عامل دیگری است که در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی موثر است. رسانه‌ها نقش حساس و مهمی را در زمینه‌های مختلف از جمله سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی ایفا می‌کنند، به طوری که برخی اندیشمندان عصر حاضر را عصر ارتباطات و اطلاعات نامگذاری کرده‌اند. در این بین رسانه



های مختلف از جمله تلویزیون، رادیو، اینترنت، کتاب، مجله، روزنامه و غیره می‌توانند با نمایش مسابقات این بازی‌ها و ورزش‌ها و تولید و پخش برنامه‌های آموزشی در این زمینه، در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی اثرگذار باشند. مطابق با نتایج تحقیق حاضر، هنرور و همکاران (۱۳۹۳) نیز اظهار کردند که رسانه‌ها می‌توانند با آموزش و اطلاع‌رسانی در زمینه بازی‌های بومی و محلی نقش مهمی را در احیا آنها ایفا نمایند. از جمله راهکارهایی که در بخش رسانه می‌تواند برای توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مورد استفاده قرار گیرد شامل تولید و پخش برنامه در مورد اثرات مثبت مشارکت در بازی‌های بومی محلی، معرفی ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی ایران در رسانه 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 هستند. با وجود اینکه رسانه‌ها خود در بحث آموزش نقش دارند، با این حال خود آموزش به تنهایی به عنوان یکی از عوامل توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مطرح است. دو نهاد اصلی در بخش آموزش کشور که نقش مهمی در تعلیم و تربیت نسل آینده دارند و می‌توانند آینده جوامع را تحت تأثیر قرار دهند، مدرسه و دانشگاه هستند، به طوری که این دو نهاد علاوه بر نقش تأثیرگذار خود در توسعه ورزش پرورشی، می‌توانند در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نیز اثرگذاری کافی را داشته باشند. زنگ ورزش مدارس، واحد‌های عمومی تربیت بدنی دانشگاه، دروس عملی تخصصی رشته تربیت بدنی در مدارس و دانشگاه، مسابقات و المپیادهای ورزشی دانش آموزی و دانشجویی از جمله حوزه‌هایی هستند که بازی‌ها و ورزش‌های سنتی می‌توانند در برنامه آنها گنجانده شود. این موضوع منجر می‌شود که آموزش بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نه تنها به صورت علمی از طریق معلمان و اساتید مجرب به دانش آموزان و دانشجویان منتقل می‌گردد، بلکه به دلیل پیوستگی آموزش در مدارس و دانشگاه و آموزش پذیری بیشتر کودکان، نوجوانان و جوانان، تأثیرات آموزشی عمیق تری بر آنها داشت باشد. همچنین تربیت و آموزش نیروی انسانی متخصص در دانشگاه‌ها (به ویژه معلمان تربیت بدنی) و چاپ کتاب، مجله و یا سی‌دی‌های آموزشی تأثیر زیادی بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی دارند. تحقیقات متعددی به نقش آموزش در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی اشاره کرده‌اند. از جمله ایوانز و همکاران (۲۰۱۷) ادعا کردند که برنامه درسی مدارس استرالیا تأثیر بسزایی در آموزش بازی‌ها و ورزش‌های بومی دارد و در برنامه درسی بهداشت و تربیت بدنی مصوب سال ۲۰۱۵، آموزش بازی‌ها و ورزش‌های بومی برای دانش آموزان توصیه شده است. هنرور و همکاران (۱۳۹۳) نیز نشان دادند که آموزش معلمان تربیت بدنی، اجرا در قالب درس تربیت بدنی در مدارس و دانشگاه‌ها و ترویج در دانشکده‌های تربیت بدنی راهکارهایی هستند که بیشترین اهمیت را در



ترویج بازی‌های بومی و محلی دارند و آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها به عنوان مهمترین راهکار احیا این بازی‌ها و ورزش‌ها می‌باشد. غفوری و همکاران (۱۳۹۸) و حسینی کشتان و همکاران (۱۳۹۸) نیز بر نقش آموزش در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی تاکید کرده‌اند.

عامل نیروی انسانی یکی دیگر از عوامل تاثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی است. 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 نماید. به همین جهت مطابق یافته‌های تحقیق، استفاده از نیروهای انسانی تحصیل کرده، متخصص، آشنا و علاقمند به بازی‌ها و ورزش‌های سنتی می‌تواند نقش مهمی در توسعه این بازی‌ها و ورزش‌ها داشته باشد. همچنین نباید از نقش عامل مدیریت در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی غافل ماند، به طوری که در برخی از تحقیقات نیز به آن اشاره شده است. در این زمینه، اندام و همکاران (۱۳۹۴) نشان دادند که عوامل مدیریتی به عنوان مهمترین مانع توسعه بازی‌های بومی و محلی است. در تحقیق حاضر به یک سری راهکارها از جمله تأسیس فدراسیون ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی، تدوین برنامه استراتژیک توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی، حمایت از فعالیت‌های پژوهشی در خصوص توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی، غیردولتی بودن و مسئولیت‌ها به سازمان‌های مردم نهاد و حمایت مدیران ورزش کشور از جمله راهکارهای مدیریتی در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی اشاره شده است که در عامل مدیریتی در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مطرح هستند. همسو با نتایج تحقیق حاضر، در تحقیق غفوری و همکاران (۱۳۹۸) نیز نشان داده شد که اقدامات پژوهشی یکی از اقدامات کشورهای مختلف در سطوح ملی و بین‌المللی در راستای توسعه ورزش‌های سنتی هستند.

همکاری سازمان‌ها نیز عامل دیگری است که به عنوان یکی از عوامل تاثیرگذار در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی شناسایی شده است. سازمان‌های متعددی از جمله وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم، وزارت ورزش و جوانان، کمیته ملی المپیک، سایر فدراسیون‌ها، صدا و سیما، 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، این اثرگذاری را بیشتر می‌نماید. همسو با نتایج تحقیق، حسینی کشتان و همکاران (۱۳۹۸) نیز به نقش و همکاری نهادهای متولی و تقسیم کار میان بخشی و فرابخشی به عنوان عوامل اثرگذار بر توسعه ورزش روستایی و بازی‌های بومی محلی خراسان شمالی اشاره کرده‌اند.



در نهایت، عامل برگزاری مسابقات و زیرساخت‌ها دو عامل آخری هستند که در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نقش دارند. برای اینکه شاهد توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی باشیم، برگزاری مسابقات بازی‌ها و ورزش‌های سنتی به صورت 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 به صورت خانوادگی، در سطح مدارس و دانشگاه‌ها و برگزاری جشنواره‌های ملی و بین‌المللی نیز غافل ماند. متأسفانه همانگونه که هنرور و همکاران (۱۳۹۳) اشاره کرده است یکی از موانع توسعه ورزش‌های بومی و محلی نبود برنامه ریزی و عدم برگزاری مسابقات منظم است. همچنین توسعه زیرساخت‌های مربوط به بازی‌ها و ورزش‌های سنتی باید مورد توجه مسئولان ورزشی قرار گیرد. برای اینکه بتوان در مسیر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی حرکت کرد، نیاز به یک سری امکانات و تجهیزات است که باید فراهم گردند. توسعه زیرساخت‌های لازم، توسعه فضاهای روباز برای انجام بازی‌ها، استفاده از تجهیزات مناسب و بهره‌گیری از جاذبه‌های طبیعی جهت توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی محلی از جمله موضوعاتی است که در حوزه زیرساخت‌ها برای توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مطرح هستند. در این زمینه گل زاده و میرآبادی (۱۳۹۸) از متغیر زیرساخت‌ها و تاسیسات مختلف به عنوان اثرگذارترین و مهمترین عوامل رونق و توسعه گردشگری بازی‌های بومی محلی شهرستان تبریز نام برده‌اند. همچنین، حسینی کشتان و همکاران (۱۳۹۸) نیز تأمین امکانات را به عنوان یکی از عوامل اثرگذار بر توسعه ورزش روستایی و بازی‌های بومی محلی خراسان شمالی معرفی کرده‌اند.

در مجموع می‌توان اظهار کرد که وزارت ورزش و جوانان به عنوان مسئول اصلی توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مطرح است که باید همانند سایر رشته‌های ورزشی، توجه ویژه‌ای به این بازی‌ها و ورزش‌ها معطوف نماید. البته در این مسیر می‌توان از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری سازمان‌های دیگر از جمله وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم، کمیته ملی المپیک، سایر فدراسیون‌های ورزشی، صدا و سیما، شهرداری‌ها، سازمان میراث فرهنگی، وزارت ارشاد و مجلس شورای اسلامی بهره گرفت و با همکاری و هماهنگی این سازمان‌ها در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی بسیار تأثیرگذار است. در این میان مدارس، دانشگاه‌ها و رسانه‌ها نیز به دلیل نقش مهم آن‌ها در فرهنگ‌سازی، آموزش، برگزاری مسابقات و تربیت‌بدنی نیروی انسانی در زمینه بازی‌ها و ورزش‌ها سنتی از اهمیت بیشتری برخوردار هستند. یکی از وظایف مهم رسانه‌ها، مدارس و دانشگاه‌ها موضوع فرهنگ‌سازی در جامعه است که مسئله فرهنگ‌سازی در توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در تحقیقات غفوری و همکاران (۱۳۹۸)،



حسینی کشتان و همکاران (۱۳۹۸) و اندام و همکاران (۱۳۹۴) مورد تاکید قرار گرفته است. البته بازی-ها و ورزش‌های سنتی رابطه‌ای دوجانبه با فرهنگ دارند؛ به طوری که برخی از تحقیقات (اقدسی و همکاران، ۲۰۱۳؛ پالم، ۲۰۰۵) نیز به نقش بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در انتقال مفاهیم فرهنگی منطقه به ویژه به کودکان برای کاهش فاصله فرهنگی بین نسل‌ها اشاره کرده‌اند. علاوه بر این، با توجه به اینکه بخشی از رسالت مدارس و دانشگاه‌ها به ویژه 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، ۱۳۷۸) و حرکتی (اکبری، ۲۰۰۷) نقش دارند، مدارس و دانشگاه‌ها می‌توانند در برنامه درسی تربیت‌بدنی از این بازی‌ها و ورزش‌ها استفاده نمایند. یکی از مهم‌ترین عوامل تاثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی، تامین منابع مالی بود. خوشبختانه همانگونه که پالم (۲۰۰۵) اشاره کرده است بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نیاز به امکانات و تجهیزات خاصی ندارند، به همین جهت برای توسعه این بازی‌ها و ورزش‌ها نیاز به تلاش زیادی برای تامین منابع مالی نیست و با تلاش سازمان‌های مرتبط با محوریت وزارت ورزش و جوانان به راحتی قابل اجرا است. در نهایت پیشنهاد می‌شود که شاخص‌های شناسایی شده براساس مدل پژوهش مورد توجه مسئولان ورزش کشور قرار گیرد تا شاهد توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی در کشور بود.

پیش از این در بیشتر تحقیقات متعددی در این زمینه تحقیق حاضر انجام گرفته است، اما بیشتر آنها فقط بر بازی‌های بومی و محلی تمرکز کرده‌اند و از ورزش‌های سنتی غافل مانده‌اند، در حالی که در مطالعات بین‌المللی بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در قالب یک مفهوم در نظر گرفته می‌شوند. همچنین، اولویت بندی عوامل تاثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی و تقدم و تاخر آنها در قالب یک مدل در تحقیقات پیشینه مشاهده نمی‌گردد.

با این حال در پژوهش حاضر مدل عوامل تاثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی تدوین شده است که نه تنها بازی‌ها و ورزش‌های سنتی را در قالب یک مفهوم در نظر گرفته است، بلکه به اولویت بندی عوامل تاثیرگذار بر توسعه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی و تقدم و تاخر آنها در قالب مدل ساختاری تفسیری توجه شده است 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 گرفتند که سطوح پایین‌تر بر سطوح بالاتر تاثیرگذاری بیشتری دارند.





## منابع

- اندام، ر؛ عسگری، م؛ سلیمی، م. (۱۳۹۴). بررسی موانع توسعه بازی های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان، پژوهش های کاربردی در مدیریت ورزشی، ۱۴، ۴۹-۶۱.
- پالم، ی. (۲۰۰۵). ورزش های سنتی و نقش آنها در آینده ورزش، چهارمین سمپوزیوم و اولین فستیوال ورزش های زورخانه ای، مشهد.
- جوشقانی، س. (۱۳۹۷). تحلیل بازی های بومی محلی (بررسی موردی: بازی زو)، پژوهش در هنر و علوم انسانی، ۱۰، ۳۵-۴۶.
- حسینی کشتان، م؛ سعیدی، ر؛ دستوم، ص؛ ظهورپرواز، م. (۱۳۹۸). طراحی و تبیین عوامل اثرگذار بر توسعه ورزش روستایی و بازی های بومی محلی خراسان شمالی، سومین کنگره ملی دستاوردهای علوم ورزشی و سلامت، رشت.
- رضاپور، ف. (۱۳۹۸). بررسی تطبیقی جایگاه ورزش های بومی و محلی در کشورهای منتخب و میزان ترویج آن در رقابت های ورزشی آسیایی و بین المللی و ارائه راهکارهایی جهت ترویج ورزش های بومی و محلی ایران در دنیا، چهارمین کنفرانس ملی پژوهش های کاربردی در تربیت بدنی، علوم ورزشی و قهرمانی، تهران.
- عیدی، ح؛ برومند، م؛ عسگری، ب. (۱۳۹۳). آشنایی با ابعاد جنبش المپیک، آمل، نشر شمال پایدار.
- غفوری، ف. (۱۳۹۳). الگوی توسعه ی گردشگری بر مبنای توسعه ی بازی های بومی و محلی در کشور، مطالعات مدیریت ورزشی، ۲۴، ۱۵۳-۱۷۴.
- غفوری، ف؛ اسماعیلی، م؛ سهرابی، پ. (۱۳۹۸). مطالعه تطبیقی همبستگی و قرابت ورزش های سنتی و بازی های بومی، محلی ایران و چندین کشور منتخب جهان، پژوهش های کاربردی در مدیریت ورزشی، ۳۱، ۸۱-۸۸.
- غفوری، ف؛ بابایی سلطانقلی، ح؛ شهلائی، ج. (۱۳۹۸). بررسی تأثیر بازی های بومی و محلی بر افزایش در تولید ناخالص داخلی و ایجاد اشتغال، مطالعات مدیریت ورزشی، پذیرفته شده بصورت آنلاین.
- کاشف، م.م. (۱۳۷۸). پژوهشی پیرامون بازی های بومی محلی آذربایجان غربی، حرکت، ۲(۲)، ۴۷-۵۹.

- گل زاده، م؛ میرآبادی، م. (۱۳۹۸). تحلیلی بر وضعیت گردشگری ورزشی و عوامل موثر بر توسعه آن با تاکید بر بازی های بومی و محلی (نمونه موردی: شهرستان تبریز)، جغرافیا و برنامه ریزی، ۶۷، ۲۸۷-۳۰۷.
- همراز، و؛ حسینی، ا؛ اسماعیل نژاد، م. (۱۳۹۸). شیوه های استفاده از بازی های سنتی و بومی ایرانی در تولید مسابقات رادیویی، رسانه های دیداری و شنیداری، ۲۹، ۱۰۵-۱۳۲.
- هنرور، ا؛ غفوری، ف؛ ططری حسن گاوپار، ا؛ لطیفی، ح. (۱۳۹۳). شیوه های احیا، ترویج و ارتقای ورزش ها و بازی های بومی و محلی در کشور، مدیریت ورزشی، ۶(۲)، ۴۹۳-۵۰۹.
- 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.
- Akbari, H. (2007). Impact of local games on development of skills in handling for boys 7 to 9 years old, Journal of motion, 34, 35-43.
- Bronikowska, M.A; Groll, M. (2015). Definition, Classification, Preservation and Dissemination of Traditional Sports & Games in Europe, TAFISA Recall.
- 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.
- Ghafouri, F; Smaeili, M; Sohrabi, P. (2019). Designing a model for development of native and local games and traditional sports using the grounded theory and fuzzy analytic hierarchy process, Journal of Advanced Pharmacy Education & Research, 9(2), 108-116.
- Gratton, C; Taylor, P. (2000). Economics of Sport and Recreation (An Economic Analysis), London, Spon Press.
- Guo, Y; Shi, H; Yu, D; Qiu, P. (2016). Health benefits of traditional Chinese sports and physical activity for older adults: A systematic review of evidence, Journal of Sport and Health Science, 5(3), 270-280.
- Liu, A; Xie, H; Ahmed, K. (2021). Fault detection technology of national traditional sports equipment based on optical microscope imaging technology, Alexandria Engineering Journal. 60(2), 2697-2705.



- Nefil, I; Laaouad-Dodoo, S; Bordes, P; Torki, A. (2021). Traditional Games and Sports of the Women in the Kabylie. *Frontiers in Psychology*, 11, 614746. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33584451> .
- 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.
- UNESCO (2009). International Charter of Traditional Sports and Games, Internal act UNESCO held by W. Liponskiego.