



## Identification of Factors Influencing the Development of Indigenous and Local Games in Khuzestan Province Based on Students' Perspectives

Roya Boveiri Shami <sup>1\*</sup>, Mohsen Hadi Tahan <sup>2</sup>, Farhanaz Shams <sup>3</sup>, Hassan Jabbari <sup>4</sup>

1. Ph.D student in Sports Management, Faculty of Sports Sciences, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

2. Ph.D student in Sports Management at the University of Mazandaran.

3. Ph.D of Sport Management, Department of Physical Education, Farhangian University, Tehran, Iran.

4. Assistant Professor, Imam Hussein (AS) Military University, Tehran, Iran.

### Abstract

The purpose of this research was to identify factors affecting the development of indigenous and local games in Khuzestan Province based on students' perspectives. This research is a descriptive-correlational type that was conducted in the field. The statistical population consisted of 527 male and female students, of whom 357 were selected using cluster random sampling. To collect data, the questionnaire on indigenous and local games by Andam et al. (2015) was used. The validity of the questionnaire was confirmed by 12 sports management professors, and its reliability was 0.79 using Cronbach's alpha. Data analysis was performed with data analysis software using structural equation modeling and AMOS software. The research findings showed that the factors affecting the development of indigenous and local games in Khuzestan Province, in order of importance of beta coefficients, are: Organizational factors (0.95), cultural factors (0.79), managerial factors (0.62), environmental factors (0.54), intrapersonal factors (0.27), and psychological factors (0.14). Organizational factors (0.95), cultural factors (0.79), managerial factors (0.62), environmental factors (0.54), intrapersonal factors (0.27), and psychological factors (0.14). Therefore, according to the research results, it is suggested that in order to increase people's participation in these games, attention should be paid to creating attractiveness, pleasant experiences, reducing mental and physical barriers, and increasing skills. Therefore, according to the research results, it is suggested that in order to increase people's participation in these games, attention should be paid to creating attractiveness, pleasant experiences, reducing mental and physical barriers, and increasing skills. This requires collaboration between families, local communities, schools, and cultural institutions. By paying serious attention to these factors, we can help in the sustainable development of indigenous and local games and preserve them as part of the cultural identity of society, especially Khuzestan Province.

### How to Cite This Article:

Boveiri Shami, R., Shams, F., Hadi Tahan, M. and Jabbari, H. (2026). Identification of Factors Influencing the Development of Indigenous and Local Games in Khuzestan Province Based on Students' Perspectives. *Journal of Sport Management Knowledge*, 4 (1), 63-82. <https://doi.org/10.22034/jsmk.2026.68304.1161>

### Article information

**Received:** 09 November 2025

**Revised:** 03 February 2026

**Accepted:** 26 April 2026

**Published:** 09 July 2026



### Keywords:

Indigenous and Local Games, Sustainable Development, Organizational and Cultural Factors, Student Engagement.

\* Corresponding author: [boveiriroya242@gmail.com](mailto:boveiriroya242@gmail.com)



## EXTENDED ABSTRACT

### INTRODUCTION

Indigenous and local games are essential for preserving cultural heritage and identity, fostering social cohesion, and supporting sustainable development amidst globalization (Fallah et al., 2019; Hedayatnia et al., 2024). Rooted in community traditions, these games promote cognitive, social, and emotional growth in children, aligning with Piaget and Vygotsky's theories, while encouraging teamwork, responsibility, and cultural knowledge transmission (Mehta, 2025; Muliadi & Asyari, 2024). In Khuzestan Province, their cultural diversity enhances their educational and social value (Fabian et al., 2024). Research highlights their positive impact on students' social development, mental health, motor skills, and physical fitness (Aliriad et al., 2024; Ilchizadeh et al., 2021; Keshavarz & Mohammadzadeh, 2022). However, declining youth interest due to digital entertainment, insufficient planning, and limited resources pose challenges (Andam et al., 2015; Astuti et al., 2022). Digital technologies, including AI, offer solutions for documentation and promotion, while integrating these games into educational curricula and leveraging technology can counter globalization's impact and enhance public awareness (Balay-as et al., 2023; Singh & Kumar, 2024). Strategic interventions are crucial to ensure these games continue to strengthen cultural identity, social bonds, and individual well-being.

### METHODOLOGY

The present study was applied in terms of purpose; quantitative in terms of data type and descriptive in terms of data analysis method of correlation. The study population was students of Shahid Chamran University of Ahvaz, 357 of whom were selected as the statistical sample of the study using cluster random sampling method and the research questionnaire was sent to them for completion. The research tool was the questionnaire on barriers to the development of indigenous and local games (Andam et al., 2015). This questionnaire consists of 31 items that include the components of managerial barriers, psychological barriers, organizational barriers, environmental barriers, cultural barriers and intrapersonal barriers. The face and content validity of the questionnaire has been confirmed by experts.

### RESULTS

The study on factors influencing the development of indigenous and local games reveals that six primary factors—managerial (mean 3.64), psychological (mean 2.69), organizational (mean 3.81), environmental (mean 3.44), cultural (mean 3.90), and intrapersonal (mean 3.29)—all positively impact development, except for the psychological factor, which has a lower significance ( $p=0.039$ ). Organizational factors exhibit the strongest influence, with a one-standard-deviation change resulting in a 0.95 standard-deviation increase in development. Cultural factors have the highest mean (3.90), while psychological factors have the lowest (2.69). Data distribution is generally normal, with skewness within the  $\pm 1$  range.

The measurement model demonstrates a good fit, evidenced by a normed fit index (0.90), goodness-of-fit index (0.92), root mean square error of approximation (0.05), and chi-square to degrees of freedom ratio (2.00), confirming the model's validity. At the item level, all relationships are statistically significant with over 99% confidence. Key items include municipal attention (path coefficient 0.87) for managerial factors, lack of shyness (0.74) for psychological factors, information and advertising (0.86) for organizational factors, suitable facilities (0.80) for environmental factors, media support (0.81) for cultural factors, and sufficient motivation (0.77) for intrapersonal factors, each showing the highest explanatory power within their respective domains.

These findings indicate that organizational and cultural factors play the most critical roles in developing indigenous and local games, while psychological factors are less influential. Key items such as institutional support, effective advertising, environmental infrastructure, media coverage, and individual motivation significantly drive each factor. Overall, strengthening organizational infrastructure, enhancing media support, and fostering individual motivation can significantly advance the development of these games, with the study's model proving statistically robust and reliable.

### DISCUSSION AND CONCLUSION

The study investigates factors influencing the development of indigenous and local games in Khuzestan province from the perspective of students at Shahid Chamran University of Ahvaz. These games, deeply rooted in regional culture, traditions, and customs, are passed down through generations, requiring simple



tools and local settings. They serve as entertainment while fostering cultural identity, social cohesion, and the transmission of local wisdom and values (Bhattacharjee & Somnath, 2024; Rakhman et al., 2024). The research highlights their importance in preserving cultural heritage, enhancing individual creativity, strengthening social bonds, promoting economic opportunities, and supporting cultural diversity, contributing to the social and economic stability of the province.

The findings identify six key factors influencing the development of these games: managerial, organizational, psychological, environmental, cultural, and intrapersonal. Organizational factors are the most impactful, with a path coefficient of 0.95, indicating that a one-standard-deviation change in these factors leads to a 0.95 standard-deviation increase in development. Key indicators include specialized human resources, budget allocation, effective advertising, training programs, and positive managerial attitudes, aligning with studies emphasizing structured management in sports development (Andam et al., 2015; Mousavi et al., 2022; Sugrue, 2004). Organizational structures, supported by governmental and non-governmental institutions, ensure sustainability and growth by integrating cultural values and adapting to modern contexts. Research by (Mulia, 2022) and (Waicang et al., 2024) underscores the importance of effective organizational design and leadership for maintaining cultural practices and community stability. Cultural factors, with a mean score of 3.90, are the second most influential, encompassing media support, awareness of the games' psychological and physical benefits, cultural promotion, and parental knowledge. These align with findings by (Muliadi & Asyari, 2024), who highlight the role of indigenous games in preserving cultural heritage and transmitting values, and (Morejón Calixto et al., 2024), who emphasize their contribution to cultural identity and social cohesion through shared experiences. Additional studies (Farahani & Mirsafi, 2024; Zhao, 2024) note that these games enhance problem-solving skills, encourage teamwork, and facilitate intergenerational knowledge transfer. Managerial factors, including active participation and support from officials, also play a significant role. The study's measurement model demonstrates a good fit, with a normed fit index of 0.90, goodness-of-fit index of 0.92, RMSEA of 0.05, and a chi-square to degrees of freedom ratio of 2.00, confirming its validity. Overall, prioritizing organizational and cultural factors, alongside managerial support, is crucial for promoting indigenous and local games, ensuring their preservation and integration into contemporary society.

## شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی - محلی در استان خوزستان بر اساس دیدگاه دانشجویان

رویا بویری شمی<sup>۱\*</sup>، محسن هادی طحان<sup>۲</sup>، فرحناز شمس<sup>۳</sup>، حسن جباری<sup>۴</sup>

۱. دانشجوی دکتری مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.

۲. دانشجوی دکتری مدیریت ورزشی دانشگاه مازندران، ایران.

۳. دکتری مدیریت ورزشی، گروه آموزش تربیت بدنی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.

۴. استادیار دانشگاه افسری امام حسین (ع)، تهران، ایران.

## اطلاعات مقاله

دریافت شده: ۱۴۰۴/۰۸/۱۸

بازنگری شده: ۱۴۰۴/۱۱/۱۴

پذیرش شده: ۱۴۰۵/۰۲/۰۶

انتشار: ۱۴۰۵/۰۴/۱۸



## کلمات کلیدی:

بازی‌های بومی و محلی، توسعه پایدار، عوامل سازمانی و فرهنگی، مشارکت دانشجویان.

## چکیده

هدف از این پژوهش شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان خوزستان بر اساس دیدگاه دانشجویان بود. این پژوهش از نوع توصیفی-همبستگی است که به شکل میدانی انجام شده است. جامعه آماری شامل ۵۲۷ نفر از دانشجویان دختر و پسر بودند که نمونه آماری به تعداد ۳۵۷ نفر به شیوه نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند. برای جمع‌آوری اطلاعات از پرسشنامه بازی‌های بومی و محلی اندام و همکاران (۱۳۹۴) استفاده شد. روایی پرسشنامه به تأیید ۱۲ تن از اساتید مدیریت ورزش رسید و پایایی آن با استفاده از روش آلفای کرونباخ عدد ۰٫۷۹ بدست آمد. تجزیه و تحلیل داده‌ها با نرم افزار تحلیل داده‌ها با استفاده از مدل‌سازی معادلات ساختاری و نرم‌افزار AMOS انجام شد. یافته‌های پژوهش نشان داد که عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان خوزستان به ترتیب اهمیت ضرایب بتا عبارتند از: عوامل سازمانی (۰/۹۵)، عوامل فرهنگی (۰/۷۹)، عوامل مدیریتی (۰/۶۲)، عوامل محیطی (۰/۵۴)، عوامل درون‌فردی (۰/۲۷) و عوامل روانشناختی (۰/۱۴). لذا با توجه به نتایج تحقیق پیشنهاد می‌شود برای افزایش مشارکت افراد در این بازی‌ها، باید به ایجاد جذابیت، تجربه‌های خوشایند، کاهش موانع روانی و جسمی و افزایش مهارت‌ها توجه کرد. این امر نیازمند همکاری بین خانواده‌ها، جوامع محلی، مدارس و نهادهای فرهنگی است. با توجه جدی به این عوامل می‌توان به توسعه پایدار بازی‌های بومی و محلی کمک کرد و آن‌ها را به عنوان بخشی از هویت فرهنگی جامعه به‌ویژه استان خوزستان حفظ نمود.

## نحوه استناد به این مقاله

بویری شمی، ر.، هادی طحان، م.، شمس، ف.، جباری، ح. (۱۴۰۵). شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی- محلی در استان خوزستان بر اساس دیدگاه دانشجویان، دانش مدیریت ورزش، ۴(۱)، ۶۳-۸۲. <https://doi.org/10.22034/jsmk.2026.68304.1161>

\* Email: [boveiriroya242@gmail.com](mailto:boveiriroya242@gmail.com)



## مقدمه

بازی‌های بومی و محلی، به‌عنوان میراث گران‌بهای فرهنگی نسل‌های گذشته، نقشی کلیدی در احیاء هویت فرهنگی و اجتماعی اقوام مختلف ایفا می‌کند (Hedayatnia et al., 2024). در جهان امروزی که زیر چتر هوش مصنوعی قرار گرفته، فناوری‌های دیجیتال می‌توانند به حفظ میراث فرهنگی بومی کمک کنند (Singh & Kumar, 2024). در دنیای معاصر که شهرنشینی بسیاری از سنت‌های بومی را به حاشیه رانده، احیای بازی‌های بومی و محلی به‌عنوان ابزاری برای حفظ هویت فرهنگی و ارتقای کیفیت زندگی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار شده است و مستندسازی و ترویج این بازی‌ها برای اطمینان از بقای آن‌ها امری مهم تلقی می‌شود (Falah et al., 2018). این بازی‌ها که ریشه در فرهنگ، آداب و رسوم اقوام مختلف دارند، فراتر از سرگرمی، کارکردهای آموزشی، تربیتی و اجتماعی دارند و می‌توانند به‌عنوان ابزاری برای تقویت انسجام اجتماعی و توسعه پایدار عمل کنند (Hartanto et al., 2021).

بازی‌های سنتی فعالیت‌هایی هستند که در منطقه یا شهرستان‌ها و بخش‌های استان، مقبولیت عام داشته و به‌صورت رسم محلی درآمد‌اند و از این دیدگاه، مورد توجه و پذیرش قرار گرفته‌اند. این بازی‌ها، ریشه تاریخی طولانی داشته و از جمله مراسم ملی در استان، محسوب می‌گردند در صورتی که بازی‌های بومی فعالیت‌هایی را گویند که در ارتباط با فرهنگ یک تیره خاص از استان بوده و از فرهنگ مردم هر قوم و نژاد و منطقه‌ای مایه گرفته و رابطه‌ای تنگاتنگ و نزدیک با شیوه زندگی، رفتار، کردار و مناسبت‌های آن‌ها دارد. همچنین بازی‌های محلی فعالیت‌هایی است که ریشه در فرهنگ ملی ما دارد و منحصرأ به عنوان بازی متداول و معمول در یک منطقه مطرح است، خواه از آن منطقه برخواسته باشد یا از مناطق دیگر (Hassanpour, 2019).

بازی‌های سنتی به توسعه شناختی، اجتماعی و عاطفی کودکان کمک می‌کنند و با نظریه‌های آموزشی مانند نظریه‌های پیازه و ویگوتسکی<sup>۱</sup> هم‌راستا هستند. این بازی‌ها به‌عنوان ابزارهایی برای آموزش شخصیت و انتقال فرهنگی عمل می‌کنند و ارزش‌هایی مانند کار گروهی، مسئولیت‌پذیری و هویت فرهنگی را ترویج می‌دهند (Mehta, 2025). شرکت در بازی‌های سنتی به حفظ فرهنگ و دانش محلی کمک می‌کند و حس تعلق و هویت را در کودکان ایجاد می‌کند. این موضوع به‌ویژه در برابر جهانی شدن و کاهش علاقه به شیوه‌های سنتی اهمیت دارد (Muliadi & Asyari, 2024). در مطالعاتی که داخل ایران انجام شده نیز به تأثیر بازی‌های بومی-محلی بر دانش آموزان اشاره دارد. در پژوهشی باعث بهبود برخی جنبه‌های رشد اجتماعی و مقیاس‌های فرعی سلامت روان در دانش آموزان گردید (Ilchizadeh et al., 2021) و در پژوهشی دیگر باعث ارتقاء تبحر حرکتی دانش آموزان از طریق مدل‌های آموزش تدریس بازی برای فهمیدن شد (Keshavarz & Mohammadzadeh, 2022). استان خوزستان، با تنوع قومی و فرهنگی بی‌نظیر خود، بستری غنی برای مطالعه این بازی‌ها فراهم می‌کند که در این پژوهش با نگرش دانشجویان به دنبال ارائه راهکارهایی عملی برای ترویج آن‌ها در محیط‌های دانشگاهی و جوامع محلی می‌باشد.

توسعه بازی‌های بومی و محلی به دلیل پیوند عمیق آن‌ها با فرهنگ، سلامت و انسجام اجتماعی، در سال‌های اخیر به یکی از موضوعات مورد توجه پژوهشگران، سیاست‌گذاران و فعالان حوزه فرهنگ و ورزش تبدیل شده است (Fabian et al., 2024; Muteti, 2024; Rakhman et al., 2024). این بازی‌ها در کیفیت اوقات فراغت و نیک زیستی فردی افراد تأثیر مثبت دارد (sefidgar et al., 2023). روند رو به رشد آگاهی عمومی نسبت به اهمیت حفظ میراث فرهنگی و نیاز به مقابله با تأثیرات منفی جهانی شدن بر سنت‌های بومی، توجه به این بازی‌ها را افزایش داده است (Balay-as et al., 2023). مطالعات اخیر نشان داده‌اند که بازی‌های بومی و محلی نه تنها به بهبود مهارت‌های حرکتی و شناختی کمک می‌کنند، بلکه در تقویت روحیه همکاری، تعاون و همبستگی اجتماعی نیز مؤثر هستند (hashemi & shieikh, 2018). همچنین این بازی‌ها به بهبود مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی کودکان کمک می‌کنند و حس هویت فرهنگی را تقویت می‌نمایند. بازی‌های سنتی در آموزش و پرورش کودکان، به ویژه در سنین پایین، می‌توانند به توسعه مهارت‌های اجتماعی و خلاقیت کمک کنند و در عین حال چالش‌هایی مانند کمبود فضای باز و حمایت معلمان را نیز به

<sup>۱</sup>Piaget and Vygotsky

همراه دارند (Anggraini, 2025). همچنین، بازی‌های سنتی می‌توانند به تقویت همبستگی اجتماعی در جوامع کمک کنند. باگاندا در اوگاندا، نشان داده شد که نهادهای سنتی می‌توانند همکاری و مشارکت اجتماعی را افزایش دهند (Goist & Kern, 2018). این بازی‌ها نه تنها به عنوان ابزاری برای سرگرمی عمل می‌کنند، بلکه به عنوان وسیله‌ای برای انتقال ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی نیز شناخته می‌شوند (Bandyopadhyay & Das, 2025). همچنین این بازی‌ها تناسب اندام، هماهنگی و مهارت‌های حرکتی را بهبود می‌بخشد که برای توسعه کلی کودکان ضروری است. همچنین بازی‌های سنتی تأثیر مثبتی بر انگیزه دانش‌آموزان برای یادگیری تربیت بدنی و بهبود مهارت‌های حرکتی پایه، جنبه‌های شناختی مانند استراتژی و تعاملات اجتماعی از طریق بازی‌های گروهی دارند (Aliriad et al., 2024). این عوامل، بازی‌های بومی و محلی را به موضوعی حیاتی برای تحقیقات علمی و برنامه‌ریزی‌های فرهنگی تبدیل کرده‌اند.

مبانی نظری این پژوهش بر پایه تعاریف مفهومی بازی‌های سنتی، بومی و محلی (Hassanpour, 2019) استوار است که این بازی‌ها را به عنوان فعالیت‌هایی با ریشه‌های تاریخی عمیق، مرتبط با فرهنگ قومی و شیوه زندگی محلی توصیف می‌کند. از منظر آموزشی این بازی‌ها با نظریه‌های رشد شناختی پیازه که متمرکز بر یادگیری از طریق تعامل عملی است و نظریه ویگوتسکی تأکید بر نقش اجتماعی در توسعه دارد، هم‌خوانی دارند و به عنوان ابزارهایی برای انتقال ارزش‌های فرهنگی مانند کار گروهی و مسئولیت‌پذیری عمل می‌کنند (Mehta, 2025). بر این اساس مطالعات انجام شده نشان‌دهنده تأثیر مثبت بر رشد اجتماعی، سلامت روان (Ilchizadeh et al., 2021) و مهارت‌های حرکتی دانش‌آموزان (Keshavarz & Mohammadzadeh, 2022) هستند در حالی که مطالعات دیگر بر نقش آن‌ها در تقویت همبستگی اجتماعی و مقابله با جهانی‌شدن تأکید دارند (Goist & Kern, 2018; Muliadi & Asyari, 2024). این مبانی، چارچوبی نظری برای بررسی عوامل توسعه این بازی‌ها در زمینه‌های فرهنگی و آموزشی فراهم می‌آورند. در مجموع، مبانی نظری پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های بومی-محلی نه تنها میراث فرهنگی را حفظ می‌کنند بلکه به عنوان ابزاری چندبعدی برای توسعه فردی، اجتماعی و آموزشی عمل می‌نمایند. تعاریف مفهومی، نظریه‌های آموزشی و شواهد تجربی، پیوند عمیق این بازی‌ها با هویت قومی، مهارت‌های شناختی-حرکتی و انسجام اجتماعی را برجسته می‌سازد به ویژه در مناطقی مانند خوزستان با تنوع فرهنگی بالا. این چارچوب نظری، ضرورت شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه این بازی‌ها را بر اساس دیدگاه دانشجویان به عنوان نسل آینده‌ساز برجسته می‌کند و راه را برای راهکارهای عملی در محیط‌های دانشگاهی و محلی هموار می‌سازد.

ضرورت بررسی بازی‌های بومی-محلی از دو بعد فردی و اجتماعی قابل بررسی است. از بعد فردی، این بازی‌ها به حفظ هویت فرهنگی، افزایش خلاقیت و یادگیری کمک می‌کنند. از بعد اجتماعی نیز این بازی‌ها می‌توانند به حفظ فرهنگ، تقویت همبستگی اجتماعی، ایجاد فرصت‌های اقتصادی و ترویج تنوع فرهنگی کمک کنند. در بستر این بازی‌ها، نه تنها مهارت‌های فردی تقویت می‌شود بلکه پیوندهای اجتماعی نیز مستحکم‌تر می‌شوند و هویت فرهنگی حفظ و ترویج می‌شود. در نهایت، این فرایندها می‌تواند به تقویت ثبات اقتصادی و اجتماعی استان کمک کند. بنابراین، مطالعه و تحقیق در این زمینه می‌تواند نقش مهمی در توسعه فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی استان خوزستان داشته باشد. با وجود اهمیت و ضرورت بازی‌های بومی و محلی، توسعه آن‌ها با چالش‌های متعددی مواجه است. یکی از مهم‌ترین موانع، کاهش علاقه نسل جوان به این فعالیت‌ها به دلیل گسترش بازی‌های رایانه‌ای و تغییر سبک زندگی است که بسیاری از بازی‌های سنتی را به فراموشی سپرده است (Andam et al., 2015). علاوه بر این، فقدان برنامه‌ریزی‌های منسجم، حمایت‌های مدیریتی ناکافی و کمبود منابع مالی و زیرساختی، احیای این بازی‌ها را دشوار کرده است. محققان در مطالعه‌ای نشان دادند که دولت به ندرت ورزش‌های سنتی را سازماندهی و بودجه لازم را تأمین می‌کند و همین امر باعث به حداقل رسیدن آموزش، آگاهی عمومی و تلاش برای حفظ این بازی‌ها می‌شود (Astuti et al., 2022). همچنین در مطالعه‌ای به نبود مستندسازی جامع از بازی‌های بومی و محلی در مناطق مختلف، به‌ویژه در استان‌هایی با تنوع فرهنگی مانند خوزستان اشاره نمود و همین امر را

مانع از انتقال مؤثر این میراث به نسل‌های آینده برشمرده (Hassanpour, 2019). با این حال، فرصت‌های جدیدی نیز در این حوزه پدید آمده‌اند. افزایش آگاهی عمومی نسبت به ارزش‌های فرهنگی و هویتی، همراه با پیشرفت فناوری‌های دیجیتال، امکان مستندسازی، آموزش و ترویج این بازی‌ها را از طریق پلتفرم‌های آنلاین فراهم کرده است (Roknoddin etfekhari et al., 2020; Tillayeva, 2025). دیجیتالی‌شدن به حفظ و اشتراک‌گذاری میراث فرهنگی کمک کرده و دسترسی به آن را برای مخاطبان متنوع تسهیل می‌کند (Tillayeva, 2025).

با این حال، چالش‌هایی نیز وجود دارد از جمله خطر کاهش اصالت و هویت فرهنگی به دلیل جهانی‌شدن و تأثیرات رسانه‌های اجتماعی (Setiawan, 2018). در این راستا، استفاده از پلتفرم‌های آنلاین به‌عنوان ابزاری برای آموزش و ترویج فرهنگ‌های محلی و هویت‌های فرهنگی در حال افزایش است که می‌تواند به تقویت و حفظ این ارزش‌ها کمک کند (Kattiyapornpong et al., 2022; Laksono & Ismiatun, 2023). همچنین، تأکید بر توسعه پایدار و گردشگری فرهنگی، فرصت‌هایی برای معرفی بازی‌های بومی و محلی به‌عنوان جاذبه‌های فرهنگی ایجاد کرده است (Fallah et al., 2019). این چالش‌ها و فرصت‌ها نیازمند تحقیقات عمیق‌تر و راهکارهای عملی برای بهره‌برداری از پتانسیل‌های موجود هستند.

با وجود تحقیقات متعدد در زمینه بازی‌های بومی و محلی، شکاف‌های قابل توجهی در ادبیات پژوهش وجود دارد که ضرورت انجام مطالعات جدید را برجسته می‌کند. بسیاری از تحقیقات پیشین بر فواید جسمانی، روانی و اجتماعی این بازی‌ها متمرکز بوده‌اند، اما عوامل مرتبط با توسعه و احیای آن‌ها، به‌ویژه از دیدگاه گروه‌های خاص مانند دانشجویان، کمتر مورد توجه قرار گرفته است (Aghdaei et al., 2017). در حالی که برخی مطالعات به بررسی تأثیر این بازی‌ها بر مهارت‌های حرکتی پرداخته‌اند، اما عوامل ساختاری و مدیریتی مؤثر بر توسعه آن‌ها کمتر تحلیل شده‌اند (hashemi & shieikh, 2018). علاوه بر این، پژوهش‌های موجود اغلب به صورت کلی به بازی‌های بومی و محلی پرداخته‌اند و مطالعات منطبق‌محور، به‌ویژه در مناطقی با تنوع قومی و فرهنگی مانند خوزستان، محدود بوده‌اند. همچنین، فقدان مدل‌های ساختاریافته برای شناسایی و اولویت‌بندی عوامل توسعه این بازی‌ها، برنامه‌ریزی مؤثر را با چالش مواجه کرده است (Andam et al., 2015). محقق در این پژوهش با مطالعه مبانی نظری در این حوزه و پژوهش‌های انجام شده در داخل و خارج کشور، با تمرکز بر دیدگاه دانشجویان دانشگاه شهید چمران اهواز، به دنبال ارائه مدلی جامع و منطبق‌محور است که پاسخی برای سوار پژوهش مبنی بر چیستی عوامل کلیدی و گویه‌های مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی ارائه دهد.

## روش پژوهش

پژوهش حاضر از لحاظ هدف، کاربردی؛ از لحاظ نوع داده‌ها کمی و از لحاظ روش تحلیل داده‌ها، توصیفی - همبستگی بود. جامعه مورد بررسی دانشجویان دانشگاه شهید چمران اهواز بودند که تعداد ۳۵۷ نفر از آنها به‌عنوان نمونه آماری پژوهش با روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند. در این روش نمونه‌گیری دومرحله‌ای، ابتدا خوشه‌ها بر اساس دانشکده‌های دانشگاه (به‌عنوان واحدهای خوشه‌ای طبیعی) تعریف شدند؛ از میان ۱۰ دانشکده موجود، ۵ خوشه به‌صورت تصادفی انتخاب گردید و سپس از هر خوشه، تعداد متناسبی از دانشجویان (حدود ۷۰-۷۵ نفر بر اساس حجم جامعه هر دانشکده) به روش نمونه‌گیری تصادفی ساده از فهرست ثبت‌نام‌شدگان انتخاب شدند و پرسش‌نامه پژوهش جهت تکمیل برای آنها ارسال گردید. ابزار پژوهش عبارت بود از پرسش‌نامه موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی (Andam et al., 2015) استفاده گردید. این پرسش‌نامه متشکل از ۳۱ گویه است که شامل مؤلفه‌های موانع مدیریتی، موانع روان‌شناختی، موانع سازمانی، موانع محیطی، موانع فرهنگی و موانع درون‌فردی است. روایی صوری و محتوایی پرسش‌نامه توسط خبرگان مدیریت ورزشی تأیید شده است. مقادیر پایایی مؤلفه‌ها در پرسش‌نامه اصلی و پژوهش حاضر در جدول شماره ۱ نشان داده شده است.

جدول ۱. مقادیر آلفای کرونباخ برای پایایی پرسش‌نامه پژوهش

**Table 1.** Cronbach's alpha values for the reliability of the research questionnaire

آلفای کرونباخ		تعداد سؤال	مؤلفه
اندام و همکاران (۱۳۹۴)	تحقیق حاضر		
۰/۸۱	۰/۹۰	۸	مدیریتی
۰/۷۵	۰/۸۱	۶	روان‌شناختی
۰/۷۵	۰/۸۱	۵	سازمانی
۰/۷۵	۰/۷۴	۴	محیطی
۰/۶۰	۰/۷۲	۵	فرهنگی
۰/۵۷	۰/۷۱	۳	درون‌فردی

نتایج جدول ۱ نشان می‌دهد پرسش‌نامه از پایایی مناسبی برخوردار بوده و می‌توان به نتایج حاصل از آن اعتماد کرد. برای توصیف و تحلیل داده‌ها بنا به ضرورت، از آماره‌های توصیفی (مانند میانگین، انحراف استاندارد و فراوانی) و استنباطی (مانند ضریب همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون چندگانه برای شناسایی عوامل مؤثر) با استفاده از نرم‌افزار آماری SPSS و همچنین فن معادلات ساختاری جهت مدل‌سازی و تا مدل با نرم‌افزار AMOS استفاده گردید.

## یافته‌های پژوهش

جدول ۲. نتایج روایی (سازه) متغیرهای پژوهش

**Table 2.** Results of the validity (construct) of the research variables

عامل	گویه	F1	F2	F3	F4	F5	F6
F1 (مدیریتی)	Q1	۰/۷۴					
	Q2	۰/۷۱					
	Q3	۰/۷۰					
	Q4	۰/۶۴					
	Q5	۰/۵۳					
	Q6	۰/۵۱					
	Q7	۰/۵۱					
	Q8	۰/۵۰					
	Q9		۰/۷۵				
F2 (روانی)	Q10		۰/۶۶				
	Q11		۰/۶۳				
	Q12		۰/۵۸				
	Q13		۰/۵۲				
	Q14		۰/۳۴				
F3 (سازمانی)	Q15			۰/۷۷			
	Q16			۰/۷۶			
	Q17			۰/۶۹			
	Q18			۰/۶۹			
	Q19			۰/۴۵			

۰/۸۰	Q20	
۰/۷۰	Q21	F4
۰/۶۷	Q22	(محیطی)
۰/۶۶	Q23	
۰/۶۶	Q24	
۰/۵۶	Q25	F5
۰/۵۵	Q26	(فرهنگی)
۰/۴۲	Q27	
۰/۴۰	Q28	
۰/۶۲	Q29	F6
۰/۶۱	Q30	(درون)
۰/۳۴	Q31	(فردی)

(اندام و همکاران، ۱۳۹۴)

ویژگی‌های جمعیت‌شناختی پژوهش در قالب جدول ۳ آورده شده است.

جدول ۳. ویژگی‌های جمعیت‌شناختی

Table 3. Demographic Characteristics of the Sample

متغیر	دسته‌بندی	تعداد	درصد (%)
جنسیت	مرد	۴۰	۱۱,۲
	زن	۳۱۲	۸۷,۴
تحصیلات	مشخص نشده	۱۶	۴,۵
	کاردانی	۴۹	۱۳,۷
	کارشناسی	۲۰۰	۵۶,۰
	کارشناسی ارشد	۹۲	۲۵,۸
	مشخص نشده	۵	۱,۴

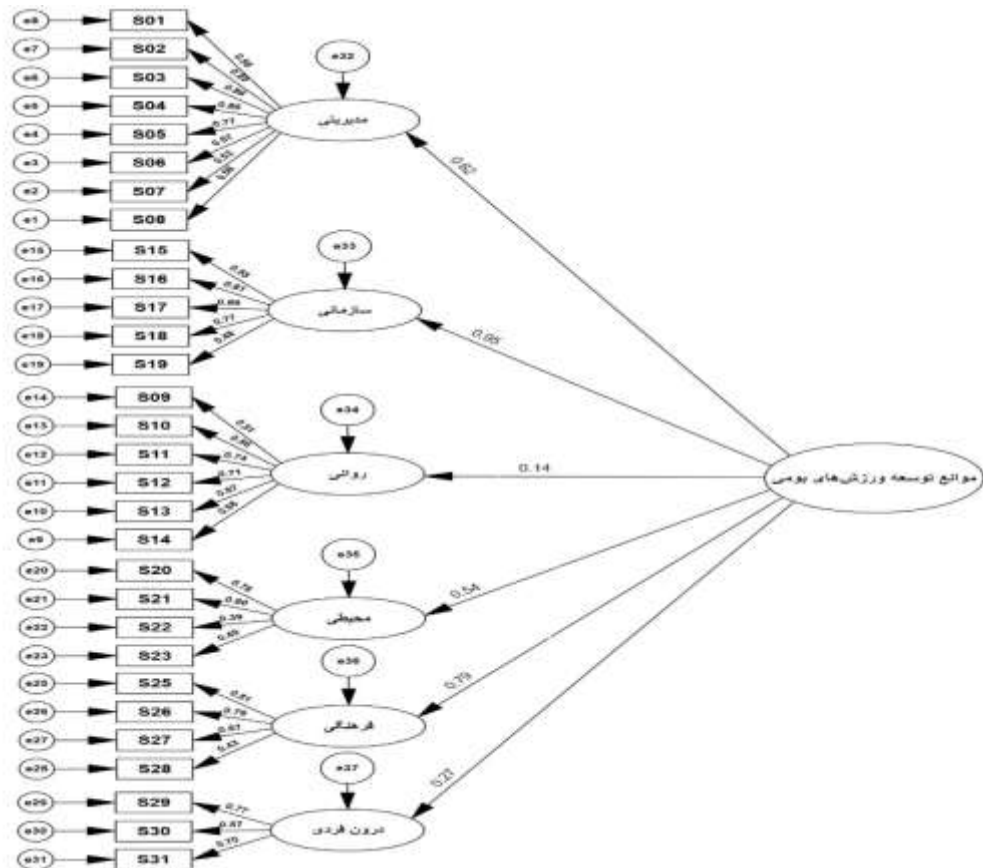
توصیف داده‌های مربوط به مؤلفه‌های پرسش‌نامه در جدول ۴ نشان داده شده است.

جدول ۴. نتایج توصیفی مؤلفه‌های پرسش‌نامه

Table 4. Descriptive results of questionnaire components

شاخص	عوامل مدیریتی	عوامل روان‌شناختی	عوامل سازمانی	عوامل محیطی	عوامل فرهنگی	عوامل درون فردی
میانگین	۳/۶۴	۲/۶۹	۳/۸۱	۳/۴۴	۳/۹۰	۳/۲۹
میان	۳/۷۵	۲/۶۷	۳/۸۰	۳/۵۰	۴/۰۰	۳/۳۳
انحراف معیار	۰/۸۸	۰/۸۱	۰/۷۳	۰/۷۹	۰/۶۸	۰/۹۳
کجی	-۰/۸۸	-۰/۰۳	-۱/۰۸	-۰/۷۲	-۰/۸۶	-۰/۵۱
کشیدگی	۰/۶۸	-۰/۲۶	۲/۹۲	۰/۶۶	۲/۰۶	-۰/۰۵

نتایج جدول ۴ نشان می‌دهد در میان عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های محلی، عوامل محیطی میانگین ۳٫۹۰ (انحراف معیار ۰/۶۸) و عوامل روان‌شناختی میانگین ۲/۶۷ را کسب کرده است. همچنین باتوجه‌به اینکه میزان کجی توزیع داده‌ها عمدتاً در بازه  $\pm 1$  قرار دارد، می‌توان توزیع داده‌ها را نرمال فرض کرد.



شکل ۱. مدل اندازه‌گیری عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی

Figure 1. Model for measuring factors related to the development of indigenous and local games

جدول ۵. نتایج حاصل از نیکویی برازش مدل اندازه‌گیری

Table 5. Results of the goodness of fit of the measurement model

ردیف	شاخص‌های برازش	مقدار	مقدار قابل قبول	وضعیت
۱	نسبت مجذور ما بر درجه آزادی	۲/۰۰	کمتر از ۳	مناسب
۲	شاخص برازش هنجار شده	۰/۹۰	۰/۹ تا ۰/۹۵	مناسب
۳	شاخص نیکویی برازش	۰/۹۲	۰/۹ تا ۰/۹۵	مناسب
۴	ریشه دوم میانگین مربعات خطای برآورد	۰/۰۵	کمتر از ۰/۰۸	مناسب

نتایج جدول ۵ نشان می‌دهد که باتوجه‌به مقادیر شاخص برازش هنجار شده<sup>۱</sup> (۰/۹۰) شاخص نیکویی برازش<sup>۲</sup> (۰/۹۲) و شاخص ریشه دوم میانگین مربعات خطای برآورد (۰/۰۵)، مدل از برازش مناسبی برخوردار است. نسبت مجذور کار درجه آزادی شاخص

<sup>۱</sup>. Normed Fit Index (NFI)

<sup>۲</sup>. Goodness of Fit Index (GFI)

مناسبی برای اظهار نظر پیرامون برازش مدل است که این نسبت باید کمتر از ۳ باشد (در این مدل، نسبت ذکر شده برابر ۲ است که مقدار مناسبی است). همچنین مقدار شاخص ریشه دوم میانگین مربعات خطای برآورد<sup>۱</sup> هر چقدر کمتر باشد، بهتر است که در این مدل، مقدار آن ۰/۰۵ است.

جدول ۶. نتایج حاصل از یافته‌های مدل اندازه‌گیری در سطح عوامل

Table 6. Results from the findings of the measurement model at the factor level

نتیجه	سطح معناداری	مقدار بحرانی	انحراف استاندارد	ضریب مسیر	روابط
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	۳,۴۴	۰,۱۸	۰,۶۲	عوامل مدیریتی <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	۶,۲۹	۰,۱۹	۰,۹۵	عوامل سازمانی <---
تائید رابطه	۰,۰۳۹	۲,۰۶	۰,۰۹	۰,۱۴	عوامل روان‌شناختی <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	۶,۱۷	۰,۱۷	۰,۵۴	عوامل محیطی <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	۷,۶۸	۰,۱۹	۰,۷۹	عوامل فرهنگی <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	۳,۷۵	۰,۱۵	۰,۲۷	عوامل درون‌فردی <---

نتایج جدول ۶ نشان می‌دهد که همه ضرایب مدل اندازه‌گیری در سطح عوامل با سطح اطمینان بیش از ۹۵ درصد به معناداری آماری رسیده‌اند. معناداری ضرایب آماری نشان می‌دهد که عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی عبارت‌اند از: عوامل مدیریتی، عوامل سازمانی، عوامل روان‌شناختی، عوامل محیطی، عوامل فرهنگی و عوامل درون‌فردی. سایر نتایج نیز نشان می‌دهد عوامل سازمانی با ضریب مسیر ۰/۹۵ بیشترین تبیین را نسبت به توسعه بازی‌های بومی و محلی دارد. به‌عبارت‌دیگر، با ثابت نگه‌داشتن سایر عوامل؛ تغییری به‌اندازه یک انحراف معیار در عوامل سازمانی موجب ایجاد تغییری به‌اندازه ۰/۹۵ انحراف معیار در میزان توسعه بازی‌های بومی محلی خواهد شد. با توجه به ضرایب مسیر که نشان‌دهنده میزان اهمیت عوامل توسعه بازی‌های بومی و محلی است، اهمیت عوامل ذکر شده به ترتیب شامل سازمانی، فرهنگی، مدیریتی، محیطی، درون‌فردی و روان‌شناختی خواهد بود. ملاحظه می‌شود که در میان عوامل توسعه بازی‌های بومی و محلی، عوامل سازمانی در درجه اول اهمیت قرار دارند و میزان اهمیت عوامل روان‌شناختی از سایر عوامل کمتر ارزیابی شده است.

جدول ۷. نتایج حاصل از یافته‌های مدل اندازه‌گیری در سطح گویه‌های عوامل مدیریتی

Table 7. Results of the measurement model findings at the item level of management factors

نتیجه	سطح معناداری	مقدار بحرانی	انحراف استاندارد	ضریب مسیر	روابط
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	6.44	0.09	0.58	S08 <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	10.90	0.08	0.52	S07 <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	10.97	0.09	0.57	S06 <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	11.90	0.11	0.78	S05 <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	11.72	0.13	0.87	S04 <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	11.68	0.13	0.86	S03 <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	11.59	0.14	0.85	S02 <---
تائید رابطه	۰,۰۰۱ <	۸,۹۸	0.11	0.58	S01 <---

<sup>۱</sup> . Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)

نتایج جدول ۷ نشان می‌دهد که همه ضرایب مدل اندازه‌گیری عوامل مدیریتی با سطح اطمینان بیش از ۹۹ درصد به معناداری آماری رسیده‌اند. معناداری ضرایب آماری نشان می‌دهد که گویه‌های مرتبط با عوامل مدیریتی عبارت‌اند از: حضور و مشارکت فعال مسئولین در بازی‌های بومی و محلی، حمایت مسئولین از بازی‌های بومی و محلی، توجه به بازی‌های بومی و محلی در محیط‌های آموزشی (مدارس، دانشگاه‌ها)، توجه شهرداری‌ها به بازی‌های بومی و محلی، داشتن تقویم و برنامه منظم در زمینه بازی‌های بومی و محلی، وجود جشنواره‌ها و مسابقات بومی و محلی، داشتن وجهه جهانی و حضور در مسابقات برون‌مرزی و آگاهی و دانش لازم درباره نحوه انجام بازی‌های بومی و محلی. سایر نتایج جدول ۷ نیز نشان می‌دهد گویه توجه شهرداری‌ها به بازی‌های بومی و محلی با ضریب مسیر ۰/۸۷ بیشترین تبیین را نسبت به عوامل مدیریتی دارد. به عبارت دیگر، با ثابت نگه‌داشتن سایر گویه‌ها؛ تغییری به اندازه یک انحراف معیار در گویه ذکر شده موجب ایجاد تغییری به اندازه ۰/۸۷ انحراف معیار در عوامل مدیریتی خواهد شد.

جدول ۸. نتایج حاصل از یافته‌های مدل اندازه‌گیری در سطح گویه‌های عوامل روان‌شناختی

Table 8. Results of the measurement model findings at the item level of psychological factors

روابط	ضریب مسیر	انحراف استاندارد	مقدار بحرانی	سطح معناداری	نتیجه
S14 <---	۰,۶۸	۰,۱۷	۸,۴۲	۰,۰۰۱ <	عوامل روان‌شناختی
S13 <---	۰,۶۸	۰,۱۶	۸,۱۸	۰,۰۰۱ <	عوامل روان‌شناختی
S12 <---	۰,۷۱	۰,۱۸	۸,۶۱	۰,۰۰۱ <	عوامل روان‌شناختی
S11 <---	۰,۷۴	۰,۱۹	۸,۵۸	۰,۰۰۱ <	عوامل روان‌شناختی
S10 <---	۰,۵۶	۰,۱۲	۹,۰۶	۰,۰۰۱ <	عوامل روان‌شناختی
S09 <---	۰,۵۱	۰,۱۱	۹,۶۴	۰,۰۰۱ <	عوامل روان‌شناختی

نتایج جدول ۸ نشان می‌دهد که همه ضرایب مدل اندازه‌گیری عوامل روان‌شناختی با سطح اطمینان بیش از ۹۹ درصد به معناداری آماری رسیده‌اند. معناداری ضرایب آماری نشان می‌دهد که گویه‌های مرتبط با عوامل روان‌شناختی عبارت‌اند از: داشتن جذابیت و خسته‌کننده نبودن بازی‌های بومی و محلی، داشتن تجربه‌های خوشایند از حضور در بازی‌های بومی و محلی، خجالتی نبودن و نترسیدن از قرارگرفتن در اجتماع، عدم تنبلی و سستی برای حضور در بازی‌های بومی و محلی، نداشتن مشکلات جسمی و منع پزشکی و برخورداری از مهارت کافی. سایر نتایج جدول ۸ نیز نشان می‌دهد گویه خجالتی نبودن و نترسیدن از قرارگرفتن در اجتماع با ضریب مسیر ۰/۷۴ بیشترین تبیین را نسبت به عوامل روان‌شناختی دارد. به عبارت دیگر، با ثابت نگه‌داشتن سایر گویه‌ها؛ تغییری به اندازه یک انحراف معیار در گویه ذکر شده موجب ایجاد تغییری به اندازه ۰/۷۴ انحراف معیار در میزان عوامل روان‌شناختی خواهد شد.

جدول ۹. نتایج حاصل از یافته‌های مدل اندازه‌گیری در سطح گویه‌های عوامل سازمانی

Table 9. Results of the measurement model findings at the item level of organizational factors

روابط	ضریب مسیر	انحراف استاندارد	مقدار بحرانی	سطح معناداری	نتیجه
S19 <---	۰,۴۸	۰,۱۴	3.43	۰,۰۰۱ <	عوامل سازمانی
S18 <---	0.77	۰,۱۷	8.89	۰,۰۰۱ <	عوامل سازمانی
S17 <---	0.86	۰,۱۷	9.25	۰,۰۰۱ <	عوامل سازمانی
S16 <---	0.81	۰,۱۷	9.04	۰,۰۰۱ <	عوامل سازمانی
S15 <---	0.55	0.15	7.49	۰,۰۰۱ <	عوامل سازمانی

نتایج جدول ۹ نشان می‌دهد که همه ضرایب مدل اندازه‌گیری عوامل سازمانی با سطح اطمینان بیش از ۹۹ درصد به معناداری آماری رسیده‌اند. معناداری ضرایب آماری نشان می‌دهد که گویه‌های مرتبط با عوامل سازمانی عبارت‌اند از: وجود نیروی انسانی متخصص و آگاه در این زمینه (مربی، داور و ...)، اختصاص بودجه به بازی‌های بومی و محلی، اطلاع‌رسانی و تبلیغات مناسب در زمینه بازی‌های بومی و محلی، برگزاری همایش و دوره‌های آموزشی برای بازی‌های بومی و محلی و نگرش مثبت مدیران و مسئولان به بازی‌های بومی و محلی. سایر نتایج جدول ۸ نیز نشان می‌دهد گویه اطلاع‌رسانی و تبلیغات مناسب در زمینه بازی‌های بومی و محلی با ضریب مسیر ۰/۸۶ بیشترین تبیین را نسبت به عوامل سازمانی دارد. به عبارت دیگر، با ثابت نگه‌داشتن سایر گویه‌ها؛ تغییری به اندازه یک انحراف معیار در گویه ذکر شده موجب ایجاد تغییری به اندازه ۰/۸۶ انحراف معیار در میزان عوامل سازمانی خواهد شد.

جدول ۱۰. نتایج حاصل از یافته‌های مدل اندازه‌گیری در سطح گویه‌های عوامل محیطی

Table 10. Results of the measurement model findings at the item level of environmental factors

روابط	ضریب مسیر	انحراف استاندارد	مقدار بحرانی	سطح معناداری	نتیجه
عوامل محیطی <--- S23	0.49	0.08	8.02	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه
عوامل محیطی <--- S22	0.39	0.09	6.37	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه
عوامل محیطی <--- S21	0.80	0.10	10.68	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه
عوامل محیطی <--- S20	0.76	0.10	7.60	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه

نتایج جدول ۱۰ نشان می‌دهد که همه ضرایب مدل اندازه‌گیری عوامل محیطی با سطح اطمینان بیش از ۹۵ درصد به معناداری آماری رسیده‌اند. معناداری ضرایب آماری نشان می‌دهد که گویه‌های مرتبط با عوامل محیطی عبارت‌اند از: ایمنی فضاها و اماکن ویژه بازی‌های بومی و محلی، وجود فضا و امکانات مناسب برای بازی‌های بومی و محلی، شرایط آب و هوایی مناسب برای انجام برخی از بازی‌های بومی و محلی و ایاب و ذهاب راحت. سایر نتایج جدول ۱۰ نیز نشان می‌دهد گویه وجود فضا و امکانات مناسب برای بازی‌های بومی و محلی با ضریب مسیر ۰/۸۰ بیشترین تبیین را نسبت به عوامل محیطی دارد. به عبارت دیگر، با ثابت نگه‌داشتن سایر گویه‌ها؛ تغییری به اندازه یک انحراف معیار در گویه ذکر شده موجب ایجاد تغییری به اندازه ۰/۸۰ انحراف معیار در میزان عوامل محیطی خواهد شد.

جدول ۱۱. نتایج حاصل از یافته‌های مدل اندازه‌گیری در سطح گویه‌های عوامل فرهنگی

Table 11. Results of the measurement model findings at the item level of cultural factors

روابط	ضریب مسیر	انحراف استاندارد	مقدار بحرانی	سطح معناداری	نتیجه
عوامل فرهنگی <--- S28	0.43	0.08	7.42	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه
عوامل فرهنگی <--- S27	0.67	0.06	11.97	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه
عوامل فرهنگی <--- S26	0.76	0.07	13.54	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه
عوامل فرهنگی <--- S25	0.81	0.07	11.57	< ۰,۰۰۱	تأیید رابطه

نتایج جدول ۱۱ نشان می‌دهد که همه ضرایب مدل اندازه‌گیری عوامل فرهنگی با سطح اطمینان بیش از ۹۵ درصد به معناداری آماری رسیده‌اند. معناداری ضرایب آماری نشان می‌دهد که گویه‌های مرتبط با عوامل فرهنگی عبارت‌اند از: گسترش بازی‌های رایانه‌ای، پوشش و حمایت رسانه‌های جمعی از بازی‌های بومی و محلی، آگاهی از اثرات مثبت بازی‌های بومی و محلی (روانی، جسمانی و ...)،

فرهنگ سازی مناسب در زمینه بازی‌های بومی و محلی و شناخت والدین در مورد بازی‌های بومی و محلی. سایر نتایج جدول ۱۱ نیز نشان می‌دهد گویه پوشش و حمایت رسانه‌های جمعی از بازی‌های بومی و محلی با ضریب مسیر ۰/۸۱ بیشترین تبیین را نسبت به عوامل فرهنگی دارد. به عبارت دیگر، با ثابت نگه‌داشتن سایر گویه‌ها؛ تغییری به اندازه یک انحراف معیار در گویه ذکر شده موجب ایجاد تغییری به اندازه ۰/۸۱ انحراف معیار در میزان عوامل فرهنگی خواهد شد.

جدول ۱۲. نتایج حاصل از یافته‌های مدل اندازه‌گیری در سطح گویه‌های عوامل

Table 12. Results of the measurement model findings at the factor item level

روابط	ضریب مسیر	انحراف استاندارد	مقدار بحرانی	سطح معناداری	نتیجه
S31 <---	0.70	0.09	10.74	۰,۰۰۱ <	عوامل درون فردی
S30 <---	0.57	0.09	9.22	۰,۰۰۱ <	عوامل درون فردی
S29 <---	0.77	0.09	5.56	۰,۰۰۱ <	عوامل درون فردی

نتایج جدول ۱۲ نشان می‌دهد که همه ضرایب مدل اندازه‌گیری عوامل درون فردی با سطح اطمینان بیش از ۹۵ درصد به معناداری آماری رسیده‌اند. معناداری ضرایب آماری نشان می‌دهد که گویه‌های مرتبط با عوامل درون فردی عبارت‌اند از: داشتن انگیزه کافی جهت شرکت در بازی‌های بومی و محلی، نداشتن مشغله کاری و تحصیلی زیاد و داشتن علاقه به بازی‌های بومی و محلی. سایر نتایج جدول ۱۲ نیز نشان می‌دهد گویه داشتن انگیزه کافی جهت شرکت در بازی‌های بومی و محلی با ضریب مسیر ۰/۷۷ بیشترین تبیین را نسبت به عوامل درون فردی دارد. به عبارت دیگر، با ثابت نگه‌داشتن سایر گویه‌ها؛ تغییری به اندازه یک انحراف معیار در گویه ذکر شده موجب ایجاد تغییری به اندازه ۰/۷۷ انحراف معیار در میزان عوامل درون فردی خواهد شد.

## بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر باهدف شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی - محلی در استان خوزستان بر اساس دیدگاه دانشجویان دانشگاه شهید چمران اهواز انجام شد. اولین یافته پژوهش حاضر این بود که عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی شامل عوامل مدیریتی، سازمانی، روان‌شناختی، محیطی، فرهنگی و درون فردی است که در این بین، عوامل سازمانی دارای مهم‌ترین نقش است. شاخص‌های عوامل سازمانی عبارت بودند از وجود نیروی انسانی متخصص و آگاه، اختصاص بودجه به بازی‌های بومی و محلی، اطلاع‌رسانی و تبلیغات مناسب در زمینه بازی‌های بومی و محلی، برگزاری همایش و دوره‌های آموزشی برای بازی‌های بومی و محلی و نگرش مثبت مدیران و مسئولان به بازی‌های بومی و محلی است. این عوامل برای توسعه بازی‌های محلی، همسو با یافته‌های سایر مطالعاتی هستند که بر نیاز به مدیریت ساختاریافته و برنامه‌ریزی راهبردی در توسعه ورزش تأکید دارند (Andam et al., 2015; Mousavi et al., 2022; Sugrue, 2004). به نظر می‌رسد عوامل سازمانی با فراهم‌آوردن ساختار، منابع و یکپارچگی لازم برای پایداری و رشد بازی‌های بومی و محلی، نقش مهمی در توسعه بازی‌های بومی و محلی ایفا می‌کند. این عوامل می‌تواند شامل ایجاد ساختارهای سازمانی مؤثر، ادغام ارزش‌های فرهنگی و حمایت نهادهای دولتی و غیردولتی باشد. تأثیر متقابل این عناصر تضمین می‌کند که بازی‌های بومی حفظ، ترویج و با شرایط معاصر سازگار شوند. این یافته نشان می‌دهد ایجاد یک ساختار سازمانی مناسب برای توسعه بازی‌های بومی و محلی حیاتی است. در این راستا، در تحقیقی یافته‌ها نشان داد که مردم یک ساختار سازمانی تقسیمی را ترجیح می‌دهند که ارتباطات و هماهنگی را تسهیل می‌کند که برای حفظ شیوه‌های فرهنگی ضروری است (Mulia, 2022). زیرا

رهبری مؤثر و طراحی سازمانی، به حفظ یکپارچگی و ثبات جامعه کمک می‌کند که برای توسعه بازی‌های بومی بسیار مهم هستند (Waicang et al., 2024).

دومین گروه از عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان خوزستان، عوامل فرهنگی هستند. شاخص‌های این عوامل عبارت‌اند از گسترش فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای، پوشش و حمایت رسانه‌های جمعی از بازی‌های بومی و محلی، آگاهی از اثرات مثبت بازی‌های بومی و محلی (روانی، جسمانی و...)، فرهنگ‌سازی مناسب در زمینه بازی‌های بومی و محلی و افزایش شناخت والدین در مورد بازی‌های بومی و محلی. این یافته با یافته‌های (Muliadi & Asyari, 2024) که تأکید می‌کند بازی‌های محلی به علت در برگرفتن خرد و ارزش‌های محلی، در حفظ و ارتقای میراث فرهنگی حیاتی هستند؛ یافته‌های (Morejón Calixto et al., 2024) مورگان کالیکستو<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۲۴) که بازی‌های محلی را موجب تقویت هویت فرهنگی و حس تعلق به اجتماع از طریق تجربیات مشترک دانسته‌اند؛ یافته‌های (Zhao, 2024) که بازی‌های محلی تجربیات یادگیری معناداری را ارائه می‌کنند که مهارت‌های حل مسئله را در کودکان بهبود می‌بخشد و میراث فرهنگی را با شیوه‌های آموزشی مدرن پیوند می‌دهد و بازی‌های محلی را موجب تقویت هویت فرهنگی و حس تعلق به اجتماع از طریق تجربیات مشترک دانسته‌اند؛ یافته‌های (Farahani & Mirsafai, 2024) مبنی بر اینکه بازی‌های سنتی تعامل اجتماعی، کارگروهی و پیوند اجتماعی را که برای انسجام اجتماعی ضروری هستند، تشویق می‌کنند؛ هم‌راستا. این یافته‌ها گویای این امر مهم هستند که عوامل فرهنگی به‌عنوان پایه‌ای برای هویت، اصالت و جذابیت بازی‌های بومی و محلی عمل می‌کنند و نقش محوری در توسعه این بازی‌ها دارند و به‌عنوان مجرای انتقال ارزش‌ها، تقویت هویت جامعه و افزایش تجارب آموزشی عمل می‌کنند. این بازی‌ها صرفاً فعالیت‌های تفریحی نیستند، بلکه مظهر آموزه‌های فلسفی و اخلاقی یک فرهنگ هستند که برای توسعه همه جنبه افراد و جوامع ضروری است.

سومین گروه از عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان خوزستان، عوامل مدیریتی هستند. شاخص‌های این عوامل عبارت‌اند از حضور و مشارکت فعال مسئولین در بازی‌های بومی و محلی و حمایت آنها از این بازی‌ها، توجه به بازی‌های بومی و محلی در محیط‌های آموزشی (مدارس، دانشگاه‌ها)، توجه شهرداری‌ها به بازی‌های بومی و محلی، داشتن تقویم و برنامه منظم در زمینه بازی‌های بومی و محلی، وجود جشنواره‌ها و مسابقات بومی و محلی، داشتن وجهه جهانی و شرکت در مسابقات برون مرزی و آگاهی و دانش لازم درباره نحوه انجام بازی‌های بومی و محلی. فارغ از شاخص‌های عوامل مدیریتی که طبیعتاً در پژوهش‌های مختلف و نیز در کشورها و مناطق مختلف می‌تواند متفاوت باشد، اهمیت عوامل مدیریتی در این بازی‌هاست که در پژوهش‌های مختلف و به انحاء گوناگون بر آن تأکید شده است. در این راستا، یافته‌های پژوهش حاضر با یافته‌های (Jalali et al., 2022) مبنی بر اینکه مدیریت و توسعه ورزش‌های بومی محلی می‌تواند به گردشگری ورزشی کمک کند و باعث جذب گردشگران و ترویج تبادل فرهنگی شود؛ یافته‌های (Balay-as et al., 2023)؛ مبنی بر اینکه مدیریت در ادغام بازی‌های بومی در برنامه‌های درسی آموزشی می‌تواند یادگیری را تسهیل کند و یافته‌های (Tamirat et al., 2023) مبنی بر اینکه راهبردهای مدیریت تعارض بومی، مانند گفتگوی مشترک و فراگیری می‌تواند برای مدیریت اختلافات و تقویت همکاری در توسعه بازی‌های محلی به کار رود؛ هم‌راستا هستند. ملاحظه می‌شود که عوامل مدیریتی با حصول اطمینان از حفظ، ادغام و ارتقای ورزش‌های بومی و محلی در جوامع و دستگاه‌های آموزشی، نقش مهم و حیاتی در توسعه این بازی‌ها ایفا می‌کند. مدیریت مؤثر می‌تواند به غلبه بر چالش‌هایی مانند شکستن خطوط بازی‌های مدرن و کمبود منابع کمک کند و در نتیجه میراث فرهنگی و مشارکت جامعه را تقویت کند.

چهارمین گروه از عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان خوزستان، عوامل محیطی هستند. شاخص‌های این عوامل عبارت بودند از ایمنی فضاها و اماکن ویژه بازی‌های بومی و محلی، وجود فضا و امکانات مناسب برای بازی‌های بومی و محلی، شرایط آب‌وهوایی مناسب برای انجام برخی از بازی‌های بومی و محلی و ایام و ذهاب راحت. یافته‌های پژوهش حاضر در این راستا با یافته‌های

<sup>۱</sup>. Calixto

(Zuo et al., 2023) مبنی بر تأثیرگذاری مستقیم محیط طبیعی بر ورزش‌ها و بازی‌های محلی از طریق فراهم کردن فضای فیزیکی و منابع لازم برای تمرین آنها هم‌راستا است. نقش محیط آماده و مساعد در ایجاد انگیزش در ورزشکاران برای رو آوردن به ورزش‌های بومی - محلی و به دست آوردن جایگاه اصیل و بعضاً فراموش شده این بازی‌ها غیرقابل انکار است. شکی نیست که عوامل محیطی نقش بسیار مهمی در توسعه و حفظ بازی‌های بومی و محلی ایفا می‌کنند. این عوامل شامل شرایط جغرافیایی، اقلیمی، اجتماعی و اقتصادی هستند که به طور مستقیم یا غیرمستقیم بر شکل‌گیری، تداوم و تحول این بازی‌ها تأثیر می‌گذارند. درحالی‌که عوامل محیطی در شکل‌دهی بازی‌های بومی و محلی نقش اساسی دارند، مهم است که بدانیم این بازی‌ها نیز تحت تأثیر باورهای فرهنگی، ارزش‌های بقا و نگرش‌های جامعه هستند. تأثیر متقابل بین این عناصر و عوامل محیطی، چشم‌اندازی پویا را برای توسعه بازی‌های سنتی ایجاد می‌کند و نیاز به رویکردی جامع در درک تکامل و اهمیت آن‌ها را برجسته می‌کند.

پنجمین گروه از عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان خوزستان، عوامل درون‌فردی هستند. در این راستا، یافته‌های پژوهش نشان داد که عواملی همچون داشتن انگیزه کافی جهت شرکت در بازی‌های بومی و محلی، نداشتن مشغله کاری و تحصیلی زیاد و داشتن علاقه به بازی‌های بومی و محلی از عوامل مؤثر در توسعه بازی‌های بومی - محلی هستند. این یافته‌ها با یافته‌های (Aliriad et al., 2024) مبنی بر اینکه بازی‌های بومی - محلی می‌توانند انگیزه دانش‌آموزان را برای یادگیری تربیت جسمانی افزایش دهند، زیرا تجارب لذت‌بخش و مرتبط با فرهنگ را فراهم می‌کنند؛ یافته‌های (Thorne et al., 2024) مبنی بر اینکه تعهدات کاری و تحصیلی، بخصوص در زنان، اغلب مانع شرکت در بازی‌های بومی - محلی می‌شود؛ یافته‌های (Muliadi & Asyari, 2024) مبنی بر اینکه علاقه نقش‌محوری در توسعه بازی‌های بومی - محلی ایفا می‌کند و درگیر کردن کودکان در این بازی‌ها می‌تواند قدردانی از فرهنگ و ارزش‌های محلی را القا کند و نیز با یافته‌های (Meston et al., 2025) مبنی بر اینکه ادغام بازی‌های بومی - محلی در برنامه‌های درسی آموزشی می‌تواند درک دانش‌آموزان از تنوع فرهنگی را افزایش دهد و شمولیت را ارتقا دهد، هماهنگ است.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که عوامل روان‌شناختی به‌عنوان ششمین و آخرین گروه عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی و محلی در خوزستان، نقش کلیدی ایفا می‌کنند. این عوامل شامل جذابیت و عدم خستگی بازی‌ها، تجربه‌های خوشایند از مشارکت، غلبه بر خجالت و ترس اجتماعی، عدم تنبلی و سستی، نبود مشکلات جسمی یا منع پزشکی، و برخورداری از مهارت‌های کافی است. این یافته‌ها با پژوهش‌های پیشین هم‌خوانی دارد؛ برای مثال، بازی‌های غیرجذاب مشارکت را کاهش می‌دهند و طراحی فرهنگی و جذاب برای جذب ضروری است (Dehghanpouri et al., 2023). تجربیات مثبت، تعامل اجتماعی و لذت، انگیزه پایدار ایجاد می‌کنند (Dehghanpouri et al., 2023; Shams et al., 2021) درحالی‌که خودکارآمدی بالا بر ترس از قضاوت غلبه کرده و مشارکت را افزایش می‌دهد (Wu et al., 2025). همچنین تنبلی، عدم آمادگی جسمانی (Oja & Paksööt, 2022) و مشکلات پزشکی (Piątkowska & Biernat, 2023) موانع اصلی هستند. جذابیت از طریق سادگی قوانین، تنوع فعالیت‌ها و تعامل اجتماعی ایجاد می‌شود و تمایل به تکرار را افزایش می‌دهد؛ برای جلوگیری از خستگی، می‌توان مدت بازی‌ها را کوتاه کرد و تعادل جسمانی - ذهنی برقرار نمود، در غیر این صورت، بازی‌ها جای خود را به گزینه‌های دیجیتال می‌دهند. تجربه‌های خوشایند مانند لذت، تعلق و اعتمادبه‌نفس، مشارکت را تقویت و نسل جوان را جذب می‌کنند، اما چالش اصلی تجربیات منفی (خستگی یا تبعیض) است که با ایجاد محیط حمایتگر قابل حل است. افراد خجالتی کمتر در بازی‌های گروهی شرکت می‌کنند و راهکارها شامل جلسات آموزشی، محیط دوستانه و تشویق تدریجی است. تنبلی و سستی، ناشی از کمبود انگیزه یا خستگی، با تشویق‌های مادی/معنوی، مسابقات جذاب و محیط مناسب کاهش می‌یابد و انرژی را برای مشارکت افزایش می‌دهد. موانع پزشکی مانند مشکلات عضلانی با طراحی بازی‌های انطباقی و دوره‌های آمادگی جسمانی برطرف می‌شود که مشارکت را برای سطوح مختلف سلامت ممکن می‌سازد. عدم مهارت (تعادل یا هماهنگی) اجتناب ایجاد می‌کند، اما دوره‌های آموزشی و سطوح دشواری متنوع، افراد را توانمند و مشتاق می‌سازد.

در جمع، این عوامل با تمرکز بر جذابیت، تجربیات مثبت، کاهش موانع روانی - جسمی و آموزش مهارت‌ها، مشارکت را افزایش و هویت فرهنگی را حفظ می‌کنند. همکاری خانواده‌ها، مدارس و نهادهای محلی ضروری است. با این حال، چالش‌های گسترده‌تری مانند تضاد سنت و مدرنیته (شهرنشینی و سبک زندگی مدرن) را نباید نادیده گرفت که نیازمند تعادل بین حفظ سنت و نوآوری برای بقای این بازی‌ها در خوزستان است.

باتوجه به یافته‌های پژوهش حاضر، پیشنهادها زیر در راستای کمک به توسعه ورزش‌های بومی - محلی در استان خوزستان توصیه می‌گردد:

۱. برگزاری کارگاه‌ها و درس گروهی‌های آموزشی در دانشگاه‌ها با موضوع بازی‌های بومی و محلی
۲. ایجاد برنامه‌های حمایتی و اعطای کمک‌هزینه به پروژه‌های تحقیقاتی و فرهنگی مرتبط با بازی‌های بومی
۳. تشویق دانشجویان به انجام پروژه‌های تحقیقاتی در زمینه بازی‌های محلی و انتشار نتایج آن‌ها
۴. همکاری با شهرداری‌ها برای ایجاد فضاهای مناسب برای برگزاری جشنواره‌ها و نمایشگاه‌ها
۵. برگزاری جلسات مشورتی با اعضای جامعه برای جمع‌آوری نظرات و پیشنهادها آنان
۶. ایجاد ویگاه‌ها و اپلیکیشن‌های تلفن همراه برای معرفی و آموزش بازی‌های بومی
۷. سازماندهی جشنواره‌های سالانه بازی‌های بومی با مشارکت دانشگاه‌ها و نهادهای محلی

باتوجه به عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی محلی در استان خوزستان، پیشنهادها فوق می‌تواند به‌عنوان راهکارهایی عملیاتی برای حفظ و ترویج این بازی‌ها در نظر گرفته شود. همکاری بین دانشگاه‌ها، نهادهای دولتی و جامعه محلی کلید موفقیت در این مسیر است. همچنین، توجه به نیازها و علایق نسل جوان می‌تواند به جذب بیشتر آنان به این حوزه کمک کند.

از جمله محدودیت‌های پژوهش می‌توان اشاره داشت که بسیاری از دانشجویان ممکن است اطلاعات کافی درباره بازی‌های بومی - محلی نداشته باشند که این امر می‌تواند به عدم شناخت صحیح از عوامل مؤثر منجر شود. همچنین استان خوزستان دارای تنوع فرهنگی و زبانی بالایی است. این تنوع می‌تواند موجب پیچیدگی در جمع‌آوری داده‌ها و تحلیل نظرات دانشجویان شود. پژوهش تنها بر روی دانشجویان دانشگاه شهید چمران اهواز متمرکز بوده و ممکن است نتایج قابل‌تعمیم به سایر گروه‌ها یا مناطق نباشد. این محدودیت‌ها می‌توانند به‌عنوان زمینه‌ای برای تحقیقات آینده در این حوزه مورد بررسی قرار گیرند تا نتایج جامع‌تری حاصل شود. به محققان علاقه‌مند توصیه می‌شود اگر قصد دارند در مورد عوامل مرتبط با توسعه بازی‌های بومی - محلی به تحقیق بپردازند، می‌توانند به عواملی مانند نقش آموزش، تأثیر جهانی‌سازی، نقش رسانه‌ها، سیاست‌های دولتی و مشارکت جامعه در حفظ و توسعه این بازی‌ها توجه کنند. همچنین می‌توانند به بررسی مطالعات موردی از مناطق مختلف بپردازند تا تأثیر دقیق‌تر عوامل ذکر شده در پژوهش حاضر و سایر عوامل را بر بازی‌های بومی مشخص کنند. در این راستا، استفاده از هر دو رویکرد کمی و کیفی توصیه می‌شود.

## قدردانی

نویسندگان مقاله از تمامی افرادی که در انجام این پژوهش محققان را یاری کردند، قدردانی می‌نمایند.

## منابع

- Aghdaei, M., Azimzadeh, E., & Akbari, D. (2017). The Effect of Local Games on Visual-Motor Skills in Students with Respect to the Experience in Computer Games. *Motor Behavior*, 9(29), 169-182. <https://doi.org/10.22089/mbj.2017.4195.1502> (in Persian)

- Aliriad, H., Adi S, Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024a). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Aliriad, H., Adi S, Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024b). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Andam, R., Asgari, M., & Salimi, M. (2015). Investigating Barriers to promote traditional games from the perspective of the students. *Applied Research of Sport Management*, 4(2), 49–61. <https://doi.org/20.1001.1.23455551.1394.4.2.4.4> (in Persian)
- Anggraini, K. (2025). Integrating Traditional Games to Enhance Creativity and Social Skills in Early Childhood Education Institutions. *International Journal for Science Review*, 2(2). <https://doi.org/10.71364/ijfsr.v2i2.18>
- Astuti, P., Rahayu, S., Soenyoto, T., & Priagung, P. (2022). Local Cultural Wisdom to Maintain The Existence of Traditional Sports Sumpitan in Samarinda City, East Kalimantan Province. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 7(1), 188–200. <https://doi.org/10.33222/juara.v7i1.1532>
- Balay-as, C. I., Osben Pelila, J. R., & Busbus, S. (2023). Boosts and Setbacks of Implementing Indigenous Filipino Games: Perspectives from Curriculum’s Stakeholders. *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, 48–58. <https://doi.org/10.54392/ijpefs2335>
- Bandyopadhyay, N., & Das, T. (2025). Indian Traditional Games: An Intangible Cultural Heritage to Promote Good Life among Children. *Journal of Advances in Sports and Physical Education*, 8(03), 36–40. <https://doi.org/10.36348/jaspe.2025.v08i03.002>
- Bhattacharjee, S., & Somnath, C. (2024). A Study on the Ethnic Games of the Dimasas in Assam. *Anthropology and Ethnology Open Access Journal*, 7(2). <https://doi.org/10.23880/aeoaj-16000237>
- Dehghanpouri, H., sarlab, R., & Mokaberian, M. (2023). The Effect of Perceived Social Support on Students’ Quality of Life with the Mediating Role of Sports Participation Motivation. *Research on Educational Sport*, 11(33), 107–136. <https://doi.org/10.22089/res.2023.14409.2350> (in Persian)
- Fabian, T., Rynne, S., Hapeta, J., & Giles, A. R. (2024). The Pedagogization of Traditional Indigenous Games in Canada, Australia, and Aotearoa New Zealand. *Journal of Teaching in Physical Education*, 43(3), 532–538. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2023-0047>
- Fallah, Z. A., Samadi, E. S., & Askari, E. (2019). Strategies of Rural Sport Development with an Emphasis on Native and Local Sports (Case Study: Golestan Province). *Ntsmj*, 6(23), 73 EP – 87. (in Persian)
- Goist, M., & Kern, F. G. (2018). Traditional institutions and social cooperation: Experimental evidence from the Buganda Kingdom. *Research & Politics*, 5(1), 2053168017753925. <https://doi.org/10.1177/2053168017753925>
- Hartanto, D., Kusmaedi, N., Mamun, A., & Abduljabar, B. (2021). Integrating Social Skills in Traditional Games with Physical Education Interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 921–928. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090513>
- Hashemi, A., & shieikh, M. (2018). A comparison of the local indigenous games and jump roping plan effects on the growth of fine- motor skills for children 6 to 8. *Sports Psychology*, 10(1), 111–122. <https://doi.org/10.48308/mbasp.3.1.111> (in Persian)
- Hassanpour, G. (2019). *Native, Traditional, Local Sports* (4th edition). Bamdad Kebab. (in Persian)
- Hedayatnia, Z., Vesia, E., & Karimi, M. (2024). A Study of Relationship between Native and Local Games on Cultural and Social Identity of the Citizens of Khuzestan Province. *Ferdowsi University of Mashhad Journal of Social Sciences*, 21(2), 109–147. <https://doi.org/10.22067/social.2024.83927.1403> (in Persian)
- Ilchizadeh, N., aghdasi, M., & Zamani, S. H. (2021). Effectiveness of Native-Local Games on Social Development and Mental Health Subscales in 12-14-year-Old Female Students. *Sport Psychology Studies*, 10(35), 297–316. <https://doi.org/10.22089/spsyj.2020.7455.1796> (in Persian)

- Jalali, S., Mohebi, F., & Jafari, S. (2022). Investigating the factors of local indigenous sports in the development of sports tourism (Case study: Yazd province). *Journal of Approach in Business Management*, 2(4), 149–161. <https://doi.org/10.52547/JABM.2.4.149> (in Persian)
- Kattiyapornpong, U., Ditta-Apichai, M., & Chuntamara, C. (2022). Exploring gastronomic tourism experiences through online platforms: Evidence from Thai local communities. *Tourism Recreation Research*, 47(3), 241–257. <https://doi.org/10.1080/02508281.2021.1963920>
- Keshavarz, M., & Mohammadzadeh, H. (2022). The Effectiveness of local Games with Hybrid of Teaching Game for Understanding and Game Sense Approaches on the Motor Skills Students. *Journal of Sports and Motor Development and Learning*, 14(2), 102–117. <https://doi.org/10.22059/jsmdl.2022.341810.1648> (in Persian)
- Laksono, P. T., & Ismiatun, F. (2023). Adapting to a Hard Situation: BIPA Teachers' Successful Strategies for Teaching Local Culture During the COVID-19 Pandemic. *REiLA: Journal of Research and Innovation in Language*, 5(1), 63–76. <https://doi.org/10.31849/reila.v5i1.11199>
- Mehta, V. (2025). Revitalizing Traditional Indian Games in Contemporary Education: A Cultural and Holistic Paradigm. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 5(2), 207–215. <https://doi.org/10.55544/ijrah.5.2.27>
- Meston, T., Whatman, S., & Bargallie, D. (2025). (Re)positioning Indigenous games in HPE: Turning to criticality. *Sport, Education and Society*, 30(3), 281–293. <https://doi.org/10.1080/13573322.2023.2300353>
- Morejón Calixto, S. E., Mayanza Paucar, O., Barcia Maridueña, A. M., & Vásquez Alvarado, E. (2024). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad (Traditional games as a pedagogical strategy for the strengthening of cultural values in the community). *Retos*, 57, 859–865. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.107996>
- Mousavi, R., Najafabadi, M. O., Mirdamadi, S. M., & Hosseini, S. J. F. (2022). Rural sports and local games: Missing link between sports tourism development and sustainability. *Journal of Sport & Tourism*, 26(3), 201–223. <https://doi.org/10.1080/14775085.2022.2058069>
- Mulia, A. P. (2022). Analysis of the New Organizational Structure of the Kasepuhan Indigenous People through the Analytical Hierarchy Process (AHP) Method. *The Management Journal of Binaniaga*, 7(2), 157–170. <https://doi.org/10.33062/mjb.v7i2.7>
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922>
- Muteti, J. (2024). Impact of Traditional Kenyan Sports and Physical Activities on Youth Development and Community Cohesion. *International Journal of Physical Education, Recreation and Sports*, 2(4), 41–55. <https://doi.org/10.47604/ijpers.2958>
- Oja, L., & Piksööt, J. (2022). Physical Activity and Sports Participation among Adolescents: Associations with Sports-Related Knowledge and Attitudes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(10), 6235. <https://doi.org/10.3390/ijerph19106235>
- Piątkowska, M., & Biernat, E. (2023). Participation and Reasons for Non-participation in Sport and Recreational Activities Before and After the Outbreak of COVID-19: Analysis of Data From the 2016 and 2021 Poland National Sports Participation Survey. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 101(1), 63–76. <https://doi.org/10.2478/pcssr-2023-0025>
- Rakhman, A., Basuki Wibawa, Wibawa, B., Rusmono, & Jarudin. (2024). Urang Banjar Traditional Games for Health and Harmony: Learning Physical Sports and Health with Local Wisdom. *Global Synthesis in Education Journal*, 1(3), 28–34. <https://doi.org/10.61667/t0t18f04>
- Roknoddin etekhari, A., Pourtaheri, M., & Derakhshan, M. (2020). Analysis of The Spatial Distribution of Local Games in Rural Areas (Case Study: Region Khoreshrostan). *Journal of Tourism and Development*, 9(1), 235–251. <https://doi.org/10.22034/jtd.2020.110329.1265>

- sefidgar, A., khodadi, M. R., & Abdavi, F. (2023). The effect of indigenous-local games on the quality of leisure time and individual well-being of students (Case study: Female students of elementary school in Selmas city). *Tourism and Leisure Time*, 8(16), 175–200. <https://doi.org/10.22133/tlj.2024.427969.1129>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Shams, F., Ehsani, M., Saffari, M., & Aroufzad, S. (2021). The driving, accelerating, and inhibiting factors of students participation in physical education extracurricular activities of schools. *Research on Educational Sport*, 9(24), 107–136. <https://doi.org/10.22089/res.2019.7695.1713>
- Singh, B., & Kumar, A. (2024). Examining the Impact of Digitalization on Indigenous Cultural Heritage Preservation in India. *Enigma in Cultural*, 2(1), 43–57. <https://doi.org/10.61996/cultural.v2i1.59>
- Sugrue, D. (2004). *An Examination Of The Role Of Local Authorities In Local Sport Provision And The Implications For Their Role In The Local Sports Partnership Initiative* [Masters of Science, Institute of Technology Tralee]. <https://doi.org/10.34719/DOWX1470>
- Tamirat, S., Lemi, K., & Department of Management, College of Business & Economics, Jimma University, Ethiopia. (2023). Indigenous conflict management: factors contributing to the effectiveness of the strategies. a systematic review. *Conflict Studies Quarterly*, 43, 47–67. <https://doi.org/10.24193/csqr.43.4>
- Thorne, T., Taylor, S., Canuto, K., & Leicht, A. S. (2024). Identifying barriers and facilitators to physical activity and perceptions of Traditional Indigenous Games among Aboriginal and Torres Strait Islander women: A qualitative study. *Health Promotion International*, 39(4), daae108. <https://doi.org/10.1093/heapro/daae108>
- Tillayeva, G. (2025). The Impact of Digitalization on Cultural Practices and Values. *International Journal of Law and Policy*, 3(1), 1–21. <https://doi.org/10.59022/ijlp.263>
- Waicang, R., Ibrahim, A., Nara, N., Hasniati, H., & Iskandar, D. (2024). Dynamics of organizational change in the development of customary institutions: A Case Study of Keitemung Indigenous Organization Design. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, 14(2), 421. <https://doi.org/10.26858/jiap.v14i2.65972>
- Wu, J., Shao, Y., Hu, J., & Zhao, X. (2025). The impact of physical exercise on adolescent social anxiety: The serial mediating effects of sports self-efficacy and expressive suppression. *BMC Sports Science, Medicine and Rehabilitation*, 17(1), 57. <https://doi.org/10.1186/s13102-025-01107-4>
- Zuo, Y., Qiu, Q., Hu, T., & Zhang, J. (2023). How natural environments influence traditional sports and games: A mixed methods study from China. *International Review for the Sociology of Sport*, 58(2), 328–348. <https://doi.org/10.1177/10126902221096233>