



جغرافیا و روابط انسانی، تابستان ۱۴۰۵، دوره ۹ شماره ۲، صص ۳۶۶-۳۵۱

نقش بازی‌های بومی و محلی در تکوین و هویت و شکاف نسلی

عباس غوابشی^۱، اسماعیل ویسیا^{۲*}، امین خطیبی^۳، طاهره ازمشا^۴

۱-دانش آموخته کارشناسی ارشد، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

۲-دانشیار گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

vaysia@scu.ac.ir

۳-دانشیار گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

۴-استادیار گروه مدیریت ورزشی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۵/۱۳

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۳/۰۹

تاریخ دریافت: ۱۴۰۵/۰۲/۲۹

چکیده

هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر بازی‌های بومی و محلی بر شکاف نسلی و تکوین هویت در میان نوجوانان و جوانان استان خوزستان است. مطالعه حاضر با رویکرد آمیخته (کیفی و کمی) صورت گرفت. در بخش کیفی تحقیق برای طراحی پرسشنامه ۱۷ مصاحبه از متخصصان به حوزه مربوطه تا اشباع نظری صورت گرفت و در بخش کمی، ۳۱۰ پرسشنامه از نوجوانان و جوانان استان خوزستان ۱۵ تا ۳۰ سال جمع‌آوری شد. و برای تجزیه و تحلیل داده‌های از نرم افزار اس پی اس برای تحلیل عاملی اکتشافی و از نرم افزار اسمارت پی ال اس برای تحلیل عاملی تاییدی مورد استفاده قرار گرفت.

نتایج نشان داد که بازی‌های بومی و محلی به‌طور معناداری منجر به کاهش شکاف نسلی و تقویت هویت می‌شوند. با توجه به یافته‌ها، به نظر می‌رسد ترویج و احیای بازی‌های بومی و محلی می‌تواند به عنوان یک راهبرد فرهنگی-اجتماعی مؤثر، در کاهش شکاف بین نسل‌ها و کمک به شکل‌گیری هویتی مستحکم در جوانان ایفای نقش کند.

کلید واژه: بازی، شکاف نسلی، هویت، بومی و محلی، استان خوزستان.

فعالیت بدنی، حرکت و جنبش جز جدایی ناپذیری از حیات بشر در طول تاریخ بوده که ریشه در سرشت او و عاملی برای رشد و سلامت انسان است. در میان ابعاد مختلف حیات اجتماعی، فعالیت بدنی و حرکت موجب سازماندهی اجتماعی، پویایی گروهی، نمایاندن خرده فرهنگ ها و تعامل افراد با یکدیگر میشود و در این زمینه مؤلفه دیگری را نمی توان تا بدین حد پویا و گسترده یافت. در واقع انسان ها شیوه رفتاری خود را در تعامل با حرکت و محیط اطرافشان می آموزند (ویسیا، هدایت نیا و غفاری پور، ۱۴۰۱). ورزش به عنوان نیاز فردی و ضرورتی اجتماعی و یکی از عوامل ارزشی مطرح در جامعه (حسن پور، ۱۳۸۷: ۱) از فعالیت هایی که برای اوقات فراغت مناسب بوده و با کاهش خستگی های جسمانی و روانی، روح همکاری و تعاون و همبستگی را در افراد تقویت می کند و اثرات بسیار مفید آموزشی و تربیتی دارد (کاشف، ۵۵:۱۳۸۷).

از همین رو، با توجه به اهمیت و نقش کارساز ورزش در حفظ شادابی جامعه، افزایش امید به زندگی، افزایش سلامت و انتقال ارزش های فرهنگی و معنوی و دینی ایرانیان، امروزه فراگیر شدن ورزش به عنوان ایزاری برای توسعه در ابعاد سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی مطرح شده است (قالیباغ، ۵۵:۱۳۸۹). بازیابی و بازشناسی ریشه های فرهنگی و تربیت بدنی ورزش ایران نشان می دهد، بازی ها و سرگرمی های بومی و محلی، به عنوان کهن ترین گونه فرهنگی به جا مانده از انسان های نخستین، یکی از رایج ترین و در عین حال سودمندترین و از هر نظر اقتصادی ترین نوع گذران اوقات فراغت در گذشته به حساب می آمده است (محمدی، ۲۱:۱۳۸۲). یکی از انواع مختلف بازی ها که از جذابیت خاصی بین مردم برخوردار می باشد، بازی های بومی و محلی است که با آداب و رسوم مردم در ارتباط بوده و رابطه مستقیمی با خصائل نیک انسانی دارد (روحی دهکردی، ۶۸:۱۳۹۲). بازی ها بر اساس نیازهای مختلف و متنوع جامعه و به تناسب اوضاع و شرایط اقلیمی و خرده فرهنگی پدید آمدند و برای هزاران سال همراه بزرگسالان و کودکان بودند و به آنها کمک کردند که با یکدیگر پیوندهای دوستانه و عاطفی برقرار کنند و سازوکارهای زندگی را پیشاپیش بیازمایند. این ورزش ها، علاوه بر کاهش خستگی های جسمی و روانی، روح همکاری و تعاون و همبستگی را در افراد تقویت کرده و اثرات بسیار مفید آموزشی و تربیتی به جا می گذارند (کاشف، ۵۵:۱۳۸۷؛ فراهانی و شهرکی، ۱۹۲:۱۳۸۶؛ شعبانی مقدم و فراهانی، ۲۹-۳۸:۱۳۸۹).

هویت عبارت است از شخصیت حاصل از برآیند افکار، بینش ها، باورها، گرایش ها، و رفتارهای که متریان در مرحله اول در سنین ۱ تا ۷ و ۸ تا ۱۴ سالگی انجام می دهند و در مرحله دوم در سنین ۱۵ تا ۱۸ سالگی با تکرار آن رفتارها هویت شان نیز تثبیت و تقریباً غیر قابل تغییر می گردد. براساس مدل شکل گیری هویت، دانش های که فرد آموزش می بیند پس از مدتی تبدیل به بینش، بینش ها تبدیل باور شده و این باور ها مبدأ شکل گیری رفتار قرار می گیرند. با تکرار رفتار، کم کم هویت و شاکله فرد شکل می گیرد و تمام شئون رفتاری فرد متأثر از هویت شکل گرفته خواهد بود. (سند تحول بنیادین وزارت آموزش و پرورش، سال ۱۳۹۰). به عنوان اصل موضوعه بر گرفته شده از دانش روانشناسی کودک و نوجوان هویت متربی تا سن ۱۲ سالگی (بر اساس روانشناسی غربی) و ۱۴ سالگی (بر اساس روانشناسی اسلامی) تکوین و یا

متحول می گردد. روانشناسان معتقدند تکوین و تحول در هویت در سنین بین ۱۵ تا ۱۸ سالگی با سرعت کمتری اتفاق می افتد و پس از این سن شخصیت افراد تثبیت می گردد (مسعود جان بزرگی و همکاران، ۱۳۹۵). از این رو مفاهیم جریان ساز و رفتارهای سازنده هویت از جایگاه ویژه ای برخوردار هستند (سمسار، ۱۴۰۲). همچنین براون در پژوهش خود هویت اجتماعی را احساسی بیان کرد که افراد بر اساس عضویت در گروه تجربه می کنند. طبق نظر وی، گروه هایی که افراد در آن عضویت دارند و خود را متعلق به آنها می دانند، منبع مهم کسب عزت نفس و احساس ارزشمندی هستند (براون، ۲۰۲۰). از جمله مهم ترین کارکردها و مفاهیم که بازی های بومی_محلی را تبدیل به فرصتی برای پرورش و ساخت نیروی انسانی سالم، از نظر روانی علاوه بر جنبه جسمانی، چه در سطح ملی و چه در سطح بین المللی کرده است، ارزش های مورد توجه در باب دو مقوله هویت فرهنگی و اجتماعی هستند (پاپ زن، آگهی و شاه مرادی، ۱۳۹۴). با بررسی پیشینه های مختلف مشخص شد که باید به مسئله هویت در حوزه بازی های بومی و محلی با رویکردی کارآمد برای پیوند ابعاد اجتماعی-فرهنگی ورزش نگاه کرد و بین ورزش و علوم اجتماعی که مرتبط با ساختارهای اجتماعی در جامعه هستند پیوندی ناگسستنی برای تقویت نظام ورزش ایجاد کرد تا تکرر قومیتی منجر به هویت بخشی در گستره جغرافیایی کشور شود. تاثیر محیط اعم از حقیقی یا مجازی آن به طور مسلم جزء عواملی است که هم میتواند موجب رشد افراد شود و هم موجب انحطاط آنها شود (ثقفی، ۱۳۸۳). در این میان برخی از محیط ها اثر گذاری بیشتری نسبت به سایر محیط ها دارد که از آن ها به محیط های پویا نام برده می شود. اصلی ترین خصیصه محیط های پویا جذابیت و آموزش های پنهان آن است (سند تحول بنیادین وزارت آموزش و پرورش، سال ۱۳۹۰).

شکاف نسلی به معنی وجود تفاوت های دانشی، گرایشی و رفتاری مابین دو نسل جوانان و بزرگسالان به خصوص در بعد هویتی بطور وسیع تری در ساختارهای اجتماعی و فرهنگی هر جامعه ای را تحت تاثیر خود قرار می دهد. به نحوی که هویت، احساس تعلق خاطر به فرهنگ، ارزش و فرهنگ بومی در نسل ها که موجبات همبستگی اجتماعی یک جامعه را مهیا می سازد سبب تفاوت، تعارض فرهنگی و هویتی می گردد (جدیدی و همکاران، ۱۴۰۰).

بررسی تعدادی از پژوهش های پیشین نشان داد که میان علایق افراد و بازی های بومی و محلی، در بین نسل های مختلف ارتباط معناداری وجود دارد که باید به آن در روش ها و نحوه ی عمل توجه ویژه ای شود. به عنوان نمونه خیرالهی و همکاران (۱۴۰۴) در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که بازی های بومی به ویژه در ایجاد حس هویت و همکاری در میان دانش آموزان می توانند توسعه فرهنگی تقویت نمایند. در نتیجه، بازی های سنتی به عنوان ابزاری مؤثر برای انتقال ارزش ها، حفظ میراث فرهنگی و ارتقای هویت اجتماعی شناخته شدند. نوریان بادی (۱۴۰۴) دریافتند که فعالیت های ورزشی سنتی و بومی استرس را کاهش داده و سلامت روانی را افزایش می دهند، که این امر هویت فردی و اجتماعی دانش آموزان را تقویت می کند. داودیان و همکاران (۱۴۰۴) دریافتند که بازی های سنتی مانند وسطی و هفت سنگ به عنوان ابزارهای فرهنگی، ارزش های اخلاقی و اجتماعی را به دانش آموزان منتقل می کنند و هویت ملی را تقویت می نمایند. گانداساری^۱ و همکاران (۲۰۲۵) معتقدند معرفی مجدد بازی های سنتی به عنوان یک جایگزین سرگرمی جسمی و اجتماعی

^۱ . Gandasari

جذاب عمل کرده و باعث تقویت تعاملات اجتماعی، تحرک فیزیکی و احیای ارزش‌های فرهنگی محلی شد. کومار و همکاران (۲۰۲۵) در پژوهش خود با عنوان القای سواد بدنی از طریق بازی‌های بومی به این نتیجه رسیدند که ادغام بازی‌های بومی در چارچوب آموزشی، فرصتی حیاتی برای افزایش سواد بدنی در بین کودکان و در نتیجه بهبود پتانسیل آنها برای موفقیت در ورزش است. این بازی‌های سنتی به عنوان ابزارهای عملی برای توسعه مهارت‌های بدنی ضروری مانند هماهنگی، چابکی و کار تیمی عمل می‌کنند و در عین حال هویت فرهنگی و انسجام اجتماعی را تقویت می‌کنند.

همان طور که از تعریف بازی و تاثیر آن در شکل‌گیری هویت و شکاف نسلی بر می‌آید معلوم می‌گردد که بازی خود، متن آموزش است نه آن که فرایندی در کنار آموزش باشد. پژوهش پیش رو حاصل مطالعه و بررسی نوجوانان و جوانان متولد سال‌های ۱۳۷۴ تا ۱۳۹۹ بوده تا نشان دهد و به پرسش اصلی پژوهش پاسخ دهد که آیا بازی‌های بومی-محلی و بازی‌های دیجیتالی تاثیری در شکل‌گیری هویت و شکاف نسلی دارد؟

روش شناسی تحقیق

پژوهش حاضر از نظر هدف کاربردی و از نحوه گردآوری داده‌ها از نوع آمیخته اکتشافی بود. که به صورت میدانی انجام شد. روش انجام این پژوهش در قالب دو فاز کیفی و کمی بود. به کارگیری یکی از روش‌های پژوهش (کمی یا کیفی) تنها جنبه‌های محدودی از یک پدیده را نمایان و تحلیل می‌نماید و در این صورت جنبه‌های دیگر پدیده نادیده گرفته می‌شود. بنابراین به کار بردن روش‌های پژوهش آمیخته، درک روشن‌تری از پدیده‌های اجتماعی و رفتاری فراهم می‌آورد. در طرح پژوهش آمیخته اکتشافی محقق ابتدا از طریق روش پژوهش کیفی اطلاعات مورد نیاز را جمع‌آوری می‌کند. گردآوری اطلاعات کیفی منجر به توصیف جنبه‌های بی‌شماری از پدیده می‌شود. پس از این مرحله محقق به منظور آزمودن فرضیات تدوین شده، می‌تواند با استفاده از روش‌های پژوهش کمی داده‌های حاصل از مرحله کیفی اعتبار بخشی کند. و عواملی را که تأثیر کمتری داشته‌اند، اصلاح، جایگزین و یا حذف کند (بازرگان، ۱۳۹۱).

در فاز اول این پژوهش که به روش کیفی انجام شد از مصاحبه‌های کیفی عمیق و نیمه ساختاریافته استفاده شد. بدین منظور پس از مطالعه ادبیات و پیشینه پژوهش، مصاحبه‌های کیفی عمیق و نیمه ساختاریافته با خبرگان انجام شد. انجام مصاحبه‌های کیفی تا حد رسیدن به اشباع نظری ادامه پیدا کرد. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش استقرایی منطقی، به منظور مفهوم‌سازی و نظریه پردازی استفاده شد. در نهایت بر اساس ۱۷ مصاحبه، پرسشنامه‌ای ۲۹ سوالی طراحی و اعتباریابی شد؛ و در بخش کمی نیز از پرسشنامه‌های بسته پاسخ طراحی شده استفاده شد.

جامعه آماری بخش دوم (کمی) این پژوهش را نوجوانان و جوانان مرد گروه سنی ۱۵ تا ۳۰ استان خوزستان تشکیل دادند. با توجه به نامشخص بودن تعداد افراد جامعه (IN)، و همچنین چند مقوله‌ای بودن متغیرها، از فرمول کوکران برای تعیین حجم نمونه استفاده شد (میرزایی، ۱۳۹۰) و حجم نمونه ۳۸۰ نفر محاسبه شد.

یافته‌های تحقیق

در این قسمت ویژگی‌های جمعیت شناختی و یافته‌های توصیفی آزمودنی‌ها ارائه شده است. ۳۱۰ نفر از در این تحقیق شرکت کردند (پرسشنامه را بصورت کامل تکمیل کرده بودند) و همانطور که در جدول شماره ۱ دیده می‌شود، بیشترین پاسخ‌دهندگان ۳۰ درصد در رده سنی ۱۵-۱۸ سال و کمترین ۲۰ درصد در رده سنی بیش از ۳۰-۲۷ سال بودند. بیشترین پاسخ‌دهندگان ۴۷ درصد دارای تحصیلات دیپلم و پایین تر و کمترین ۳ درصد دارای تحصیلات دکتری بودند. بیشترین پاسخ‌دهندگان ۴۹ درصد دانشجو و ۷ درصد دارای شغل آزاد بودند. بیشترین پاسخ‌دهندگان ۳۵ درصد دارای قومیت عرب و کمترین ۳۲ درصد دارای قومیت سایر بودند.

جدول شماره ۱: بررسی سن، جنسیت، سابقه خدمت، تحصیلات و سابقه ورزشی پاسخ‌دهندگان

متغیر	فراوانی	درصد
سن پاسخ‌دهندگان	۱۵ تا ۱۸ سال	۹۴ نفر
	۱۹ تا ۲۲ سال	۷۲ نفر
	۲۳ تا ۲۶ سال	۸۳ نفر
	۲۷ تا ۳۰ سال	۶۱ نفر
تاهل	متاهل	۸۲
	مجرد	۲۲۸
وضعیت اشتغال	دانش آموز	۱۰۱
	دانشجو	۱۵۳
	شغل آزاد	۲۱
	شغل دولتی	۳۵
سطح تحصیلات	دیپلم و زیر دیپلم	۱۴۵ نفر
	لیسانس	۸۸ نفر
	فوق لیسانس	۶۶ نفر
	دکتری	۱۱ نفر
قومیت	عرب	۱۰۷
	بختیاری	۱۰۴
	سایر	۹۹

همانگونه که در جدول شماره ۲ نشان داده شد مقدار شاخص KMO برای بازی های بومی و محلی ۰/۷۷۲ به دست آمده است و به این ترتیب می‌توان، نتایج نمونه‌های این پژوهش را به جامعه این پژوهش تعمیم داد. مقدار آزمون بارتلت در پژوهش حاضر ۱۰۷۴۱/۶۲۲ که در سطح $P \leq 0/001$ معنی دار است. لذا با توجه به چنین نتیجه‌ای اجرای تحلیل عاملی بر مبنای ماتریس همبستگی بین متغیرهای پرسشنامه کاملاً قابل توجه است.

و کروییت بارتلت KMO جدول شماره ۲: نتایج آزمون

نوع بازی	آزمون KMO	آزمون کروییت بارتلت	درجه آزادی	سطح معناداری
بومی و محلی	۰/۷۷۲	۱۰۷۴۱/۶۲۲	۱۲۳۴	۰/۰۰۱

در سومین گام از تحلیل عاملی، برای شناسایی عوامل پژوهش ۲۹ گویه پرسشنامه‌ی نهایی به شیوه‌ی تحلیل مؤلفه‌های اصلی با استفاده از چرخش آزمایشی از نوع واریماکس به‌کارگیری، آزمون نرمال‌سازی کایسر و با تعیین نقطه‌ی برش یا بار عاملی حداقل ۰/۳۵ مورد تحلیل عاملی قرار گرفت. بار عاملی، مقدار همبستگی یک متغیر را با یک عامل نشان می‌دهد و حداقل نقطه‌ی برش ۰/۴۰ بدان معناست که همبستگی مذکور میان هر گویه با عامل، از یک کمتر نباشد و بدین معنا که ضریب همبستگی ۰/۴۰ به‌عنوان حداقل درجه همبستگی قابل قبول بین هر ماده و عوامل استخراج‌شده، تعیین گردیده است. تعیین ۴۰ صدم به‌عنوان نقطه برش مناسب است (بشلیده، ۱۳۹۳). منظور از چرخش واریماکس آن است که واریانس عامل‌ها در یک متغیر به حداکثر رسانده شود تا ساختار ساده‌ای به دست آید.

تحلیل داده‌ها با روش چرخش متعامد منجر به قرار گرفتن ۱۳ گویه روی عامل اول، ۱۲ گویه روی عامل دوم، ۴ گویه روی عامل سوم انتخاب شد. در جدول شماره ۳ تعداد عامل‌ها، تعداد گویه‌های هر عامل، ارزش ویژه و درصد واریانس آن‌ها آورده شده است.

جدول شماره ۳: ارزش ویژه و واریانس مربوط به عوامل مؤثر در بازی‌های بومی و محلی

نوع بازی	عامل	درصد تجمعی واریانس تبیین شده	ارزش ویژه	درصد واریانس تبیین شده	تعداد گویه‌ها
بومی و محلی	اول	۴۹/۵۶۳	۱۲/۳۸۱	۴۹/۵۶۳	۱۳
	دوم	۶۲/۳۶۷	۸/۰۰۶	۱۲/۸۰۵	۱۲
	سوم	۶۷/۹۶۳	۳/۰۴۵	۵/۶۰۱	۴

با توجه به سوالات پرسشنامه و همچنین نتایج آزمون تحلیل عاملی اکتشافی، مدل ۳ عاملی با استفاده از آزمون تحلیل عاملی تأییدی برای بازی بومی و محلی مورد تایید قرار گرفت. برای برازش مدل اندازه‌گیری در روش حداقل مربعات جزئی (PLS) ابتدا پایایی ابزار توسط سه معیار مورد سنجش قرار می‌گیرد: (۱) آلفای کرونباخ، (۲) پایایی ترکیبی (CR) (۳) ضرایب بارهای

^۱. Composite Reliability

عاملی. سپس روایی همگرا و واگرا مورد بررسی قرار می‌گیرد. آلفای کرونباخ معیاری کلاسیک برای سنجش پایایی و سنجش‌ای مناسب برای ارزیابی پایداری درونی^۱ محسوب می‌گردد. وس و همکاران (۱۹۹۸) در مورد متغیرهایی با تعداد سوالات اندک، مقدار ۰/۶ را به عنوان سرحد ضریب آلفای کرونباخ معرفی کرده‌اند (به نقل از خطیبی و همکاران، ۱۹۹۸). معیار مدرن تری که PLS برای سنجش ارزیابی می‌کند، مقدار پایایی ترکیبی (CR) است که طی آن پایایی سازه‌ها نه بصورت مطلق بلکه با توجه به همبستگی سازه‌هایشان با یکدیگر محاسبه می‌گردد و در صورتی که مقدار پایایی ترکیبی برای هر سازه بالای ۰/۷ شود، نشان از پایداری درونی مناسب برای مدل اندازه‌گیری است. با توجه به جدول شماره ۴، ضرایب آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی (CR) در محدوده مورد قبول واقع شده‌اند.

معیار دیگری که برای بررسی پایایی ابزار به کار برده می‌شود، مقدار بارهای عاملی است که از طریق محاسبه مقدار همبستگی شاخص‌های یک سازه با آن سازه محاسبه می‌شوند. هالند^۲ (۱۹۹۹) معتقد است که اگر این مقدار بیش از ۰/۴ شود، واریانس بین سازه و شاخص‌های آن از واریانس خطای اندازه‌گیری آن سازه بیشتر بوده و پایایی در مورد آن مدل قابل قبول است و چنانچه کمتر از ۰/۴ شود باید سوالات پرسشنامه را اصلاح نموده یا از مدل پژوهش خود حذف نمایند (داوری و رضازاده، ۱۳۹۲). با توجه به اینکه بار عاملی تمامی گویه‌ها بجز گویه ای شماره ۷ بیش از ۰/۴ بود گویه‌ها قابل قبول بودند و گویه‌ی شماره ۷ حذف شدند. بار عاملی تمام گویه‌ها و مقادیر متناظر هر کدام از گویه‌ها در جدول شماره (۶) آمده است.

معیار دوم از بررسی برازش مدل اندازه‌گیری، روایی همگرا^۳ است که به بررسی میانگین واریانس به اشتراک گذاشته شده بین هر سازه با شاخص‌های خود می‌پردازد، به بیان دیگر میزان همبستگی هر سازه با گویه‌ها (شاخص‌ها) خود را مشخص می‌کند و هرچه این همبستگی بیشتر باشد، برازش نیز بیشتر است و علامت^۴ AVE مشخص می‌گردد. مگنر^۵ و همکاران (۱۹۹۶) مقدار ۰/۴ به بالا را برای AVE کافی دانسته‌اند (داوری و رضازاده، ۱۳۹۲) ولی برای محاسبات دقیق‌تر بهتر است که مقدار ۰/۵ ملاک واقع شود. با توجه به نتایج جدول شماره ۴، می‌توان مناسب بودن میزان روایی همگرا را تأیید کرد.

جدول شماره ۴ بررسی ضرایب پایایی مدل ۳ عاملی

عوامل ۳ گانه	ضریب آلفای کرونباخ ۰/۶ > (a)	پایایی ترکیبی ۰/۷ > (CR)	میانگین واریانس استخراجی ۰/۵ > (AVE)	بازی
شکاف نسلی	۰/۸۷۰	۰/۸۹۴	۰/۶۱۰	
هویت	۰/۹۱۱	۰/۹۲۵	۰/۵۷۶	بومی و محلی
بازی بومی و محلی	۰/۷۱۳	۰/۷۷۶	۰/۵۴۳	

۱. Internal Consistency

۲. Moss

۳. Hulland

۴. Convergent Validity

۵. Average Variance Extracted (AVE)

۶. Magner

برای بررسی روایی و اگرایی مدل با استفاده از روش ماتریس فورنل و لارکر^۱ استفاده شد. در این روش میزان همبستگی یک سازه با شاخص‌هایش در مقابل همبستگی آن سازه با سایر سازه‌ها مقایسه می‌شود. در قطر اصلی این ماتریس، جذر AVE متغیرها وارد می‌شود و جهت تأیید روایی و اگرایی لازم است، این مقدار بیش از همبستگی میان آن متغیر با سایر متغیرهای بیشتر باشد (داوری و رضازاده، ۱۳۹۲).

با توجه به نتایج جدول شماره ۵، جذر AVE که در قطر اصلی ماتریس زیر آمده بیش از میزان همبستگی هر سازه با دیگر متغیرهاست که نشان دهنده روایی و اگرایی مناسب و برازش خوب مدل‌های اندازه‌گیری است.

جدول شماره ۵ بررسی روایی و اگرایی مدل به روش فورنل و لارکر (بازی‌های بومی و محلی)

سازه	هویت فرهنگی	شکاف نسلی	بازی بومی و محلی
هویت فرهنگی	۰/۷۶۳	-	-
شکاف نسلی	۰/۷۱۴	۰/۹۱۱	-
بازی بومی و محلی	۰/۷۱۰	۰/۶۳۷	۰/۷۹۰

در جدول شماره ۶، گویه‌های مربوط به عوامل ۳ گانه، بار عاملی و مقدار t متناظر با هریک گزارش شده است.

جدول شماره ۶ بررسی بار عاملی و مقدار t متناظر با هریک از گویه‌ها

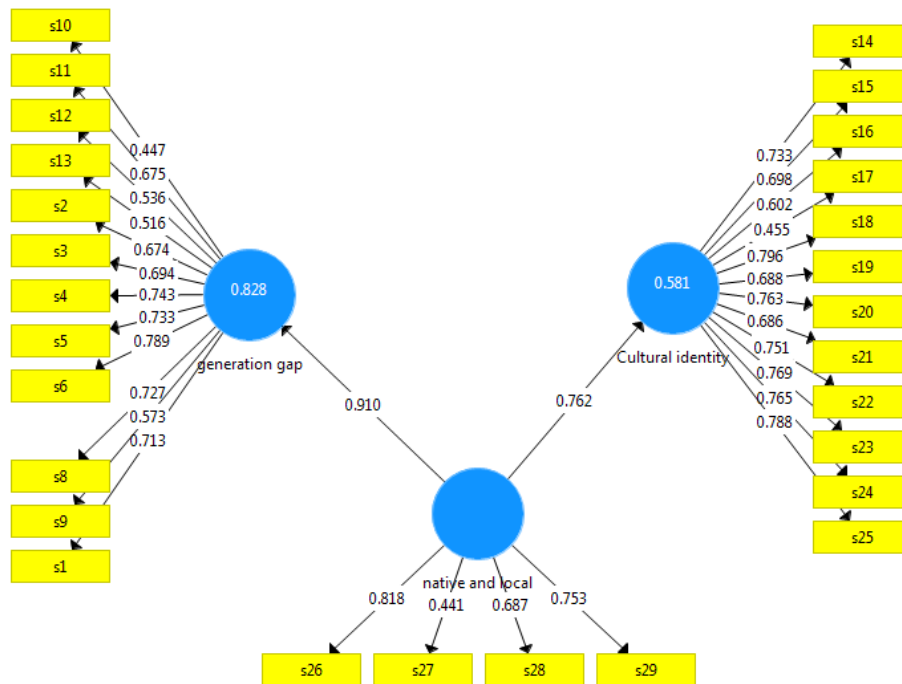
عامل ها	شماره	گویه‌ها	بار عاملی	مقدار تی
شکاف نسلی (بومی و محلی)	۱	بازی‌های بومی و محلی باعث گفت‌وگوی بیشتر بین نسل جوان و قدیم می‌شوند.	۰/۷۱۳	۷/۵۷۴
	۲	بازی‌های بومی و محلی اشتراکات فرهنگی بین نسل‌ها را افزایش می‌دهند.	۰/۶۷۴	۸/۰۱۱
	۳	بازی‌های بومی و محلی به کاهش اختلاف‌های سلیقه‌ای بین نسل‌ها کمک می‌کنند.	۰/۶۹۴	۸/۹۵۴
	۴	نسل جوان از طریق بازی‌های بومی و محلی، احترام بیشتری به ارزش‌های نسل گذشته پیدا می‌کند.	۰/۷۴۳	۷/۳۵۹
	۵	بازی‌های بومی و محلی فرصتی برای انتقال تجربیات سالمندان به جوان‌ترها هستند.	۰/۷۳۳	۹/۰۷۶

^۱. Fornell & Larcker

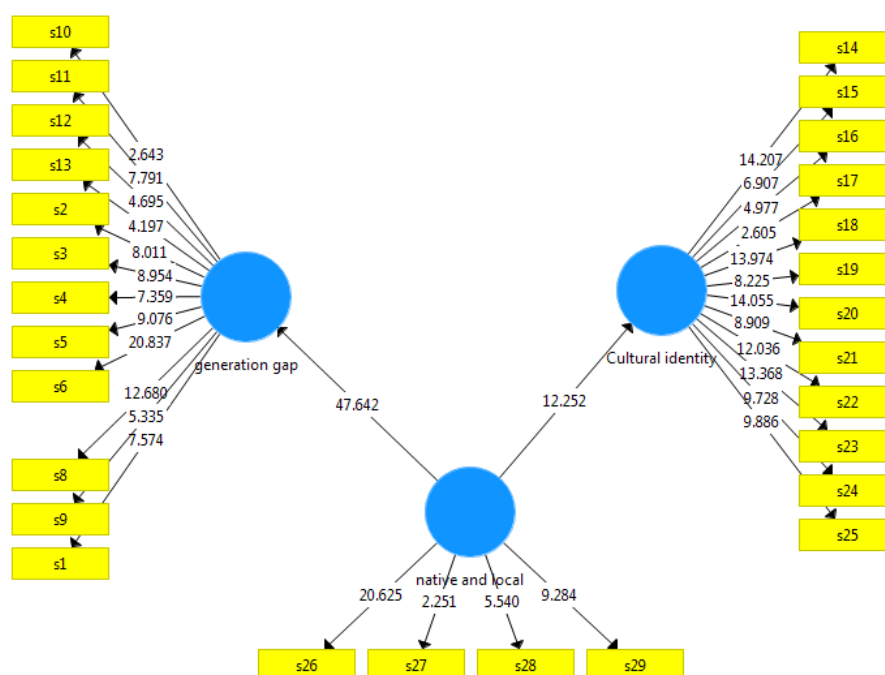
۲۰/۸۳۷	۰/۷۸۹	بازی‌های بومی و محلی باعث ایجاد زبان مشترک بین نسل‌ها می‌شوند.	۶
—	—	مشارکت در بازی‌های بومی و محلی تفاوت‌های سنی را کمرنگ می‌کند.	۷
۱۲/۶۸۰	۰/۷۲۷	مشارکت در بازی‌های بومی و محلی تفاوت‌های سنی را کمرنگ می‌کند.	۸
۵/۳۳۵	۰/۵۷۳	نسل قدیم از طریق بازی‌های بومی و محلی، بهتر با نسل جوان ارتباط برقرار می‌کند.	۹
۲/۶۴۳	۰/۴۴۷	شکاف نسلی در خانواده‌هایی که بازی‌های بومی و محلی را انجام می‌دهند، کمتر است.	۱۰
۷/۷۹۱	۰/۶۷۵	بازی‌های بومی و محلی شادی و نشاط را در بین نسل‌ها افزایش می‌دهند.	۱۱
۴/۶۵۹	۰/۵۳۶	بازی‌های بومی و محلی استرس و تنش‌های بین‌نسلی را کاهش می‌دهند.	۱۲
۴/۱۹۷	۰/۵۱۶	بازی‌های بومی و محلی به کاهش انزوای اجتماعی سالمندان کمک می‌کنند.	۱۳
۱۴/۲۰۷	۰/۷۳۳	بازی‌های بومی و محلی بخش مهمی از هویت فرهنگی جامعه ما هستند.	۱۴
۶/۹۰۷	۰/۶۹۸	نسل جوان با انجام بازی‌های بومی و محلی، بیشتر با فرهنگ بومی آشنا می‌شود.	۱۵
۴/۹۷۷	۰/۶۰۲	فراموشی بازی‌های بومی و محلی به از دست رفتن بخشی از تاریخ فرهنگی منجر می‌شود.	۱۶
۲/۶۰۵	۰/۴۵۵	بازی‌های بومی و محلی در ایجاد حس تعلق به جامعه مؤثرند.	۱۷
۱۳/۹۷۴	۰/۷۹۶	بازی‌های بومی و محلی روابط اجتماعی و فرهنگی را در جامعه تقویت می‌کنند.	۱۸
۸/۲۲۵	۰/۶۸۸	بازی‌های بومی و محلی باعث انتقال ارزش‌های فرهنگی از سالمندان به جوانان می‌شوند.	۱۹
۱۴/۰۵۵	۰/۷۶۳	انجام بازی‌های بومی و محلی احساس تعلق خانوادگی را تقویت می‌کند.	۲۰
۸/۹۰۹	۰/۶۸۶	بازی‌های بومی و محلی باعث حفظ خاطرات جمعی و تاریخی جامعه می‌شوند.	۲۱
۱۲/۰۳۶	۰/۷۵۱	بازی‌های بومی و محلی ارزش‌های اصیل فرهنگی را به نسل جوان منتقل می‌کنند.	۲۲
۱۳/۳۶۸	۰/۷۶۹	انجام بازی‌های بومی و محلی باعث می‌شود بیشتر به فرهنگ بومی خود افتخار کنم.	۲۳
۹/۷۲۸	۰/۷۶۵	بازی‌های بومی و محلی باعث تقویت روحیه همکاری و مشارکت جمعی می‌شوند.	۲۴
۹/۸۸۶	۰/۷۸۸	انجام بازی‌های بومی و محلی باعث آشنایی بیشتر با زبان و گویش محلی می‌شود.	۲۵

۲۰/۶۲۵	۰/۸۱۸	بازی های بومی و محلی آشنایی دارم	۲۶
۲/۲۵۱	۰/۴۴۱	بازی های بومی و محلی را بازی می کنم	۲۷
۵/۵۴۰	۰/۶۸۷	بازی های بومی و محلی را دوست دارم	۲۸
۹/۲۸۴	۰/۷۵۳	در جمع خانوادگی و دوستان بازی های بومی و محلی را انجام می دهیم	۲۹

بازی و محلی



شکل (۱) نمودار مسیر عوامل شکل دهنده بازی های بومی و محلی



شکل (۲) مقدراتی مناظر با هریک از گویه های بازی های بومی و محلی

بحث و نتیجه گیری

بازی های بومی و محلی می توانند تأثیر مثبت قابل توجهی بر کاهش شکاف نسلی داشته باشند، زیرا از طریق فعالیت های گروهی و انتقال ارزش های سنتی، تعامل بین نسل ها را افزایش می دهند. نتایج نشان داد که گسترش این بازی ها در کاهش شکاف نسلی مؤثر است، که این امر به دلیل ایجاد پل ارتباطی بین والدین و فرزندان از طریق آموزش پنهان و مشترک است. برای مثال، بازی های سنتی مانند چوگان نه تنها سرگرمی فراهم می کنند، بلکه فرصت هایی برای داستان گویی و انتقال تجربیات فرهنگی ایجاد می کنند، که این امر تفاوت های ارزشی را کاهش می دهد و همبستگی اجتماعی را تقویت می کند. این تأثیر می تواند با تشویق مشارکت مشترک در فعالیت های فضای باز و گروهی، مانند پیاده روی در طبیعت یا باغبانی خانوادگی، بیشتر شود، جایی که نسل ها تجربیات خود را به اشتراک می گذارند و درک متقابل افزایش می یابد.

نتایج این تحقیق با تحقیقات، خیرالهی و همکاران (۱۴۰۴) بازی های سنتی به عنوان ابزاری مؤثر برای انتقال ارزش ها، حفظ میراث فرهنگی و ارتقای هویت اجتماعی شناخته شدند، آنگارا و همکاران (۲۰۲۵) که در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که بازی های سنتی موجب تقویت انسجام اجتماعی، ایگناسیو و همکاران (۲۰۲۵) که به تقویت تعاملات بین نسلی از طریق بازی های بومی و محلی، آزادیان و همکاران (۲۰۲۵) کاهش تعارضات نسلی، ریدهو و همکاران (۲۰۲۵) تأثیر سنت های بازی در کاهش شکاف نسلی، مایملا و همکاران (۲۰۲۴) بهبود تعاملات اجتماعی از طریق بازی های بومی، شیرای (۲۰۲۴) انتقال فرهنگ محلی از طریق بازی ها، مانیا و همکاران (۲۰۲۴) افزایش انسجام اجتماعی از طریق بازی های محلی، هنریکس و همکاران (۲۰۲۳) تقویت پیوندهای خانوادگی از طریق فعالیت های سنتی همخوانی دارد.

برای بهره‌برداری از این تأثیر، ابتدا باید بر برگزاری رویدادهای خانوادگی تمرکز کرد و با ایجاد برنامه‌های تعاملی مانند جشنواره‌های محلی که شامل بازی‌های سنتی مانند چوگان یا کشتی با چوخه است، تعامل والدین و فرزندان را افزایش داد تا شکاف به عنوان یک مسئله اجتماعی کاهش یابد. این رویدادها می‌توانند با دعوت از سالمندان برای داستان‌گویی در مورد تاریخچه بازی‌ها همراه باشند تا نسل جوان احساس ارتباط عمیق‌تری با ریشه‌های فرهنگی کند. سپس، سرمایه‌گذاری در برنامه‌های آموزشی مدارس ضروری است تا بازی‌های سنتی به طور سیستماتیک معرفی شوند و به سطوح بالاتر برسند، برای مثال، ادغام این بازی‌ها در کلاس‌های تربیت بدنی با تمرکز بر جنبه‌های گروهی که مهارت‌های اجتماعی مانند همکاری و احترام را پرورش می‌دهد. انتقال ارزش‌ها را می‌توان با مستندسازی رویدادها برای برندسازی فرهنگی بهره‌برداری کرد و این کار نه تنها همبستگی را تقویت می‌کند، بلکه جذابیت برای نسل جوان را افزایش می‌دهد، مانند ایجاد ویدیوهای کوتاه از بازی‌ها که در شبکه‌های اجتماعی به اشتراک گذاشته شود تا نسل دیجیتال را جذب کند. ساختار آموزشی را با آموزش تسهیل کننده تقویت کرد تا تصمیم‌گیری‌ها سریع‌تر شود، برای نمونه، برگزاری کارگاه‌های آموزشی برای معلمان و والدین در مورد چگونگی استفاده از بازی‌ها برای بحث در مورد ارزش‌های مشترک. حمایت فرهنگی را با تنوع‌بخشی به برنامه‌ها گسترش داد تا وابستگی به فعالیت‌های فردی کاهش یابد، مانند ایجاد کلوپ‌های خانوادگی که بازی‌های سنتی را با عناصر مدرن مانند موسیقی محلی ترکیب کند. علاوه بر این، می‌توان از فعالیت‌های فضای باز مانند پیاده‌روی در طبیعت یا باغبانی مشترک استفاده کرد تا نسل‌ها تجربیات واقعی را به اشتراک بگذارند و درک متقابل افزایش یابد، که این امر به کاهش تعارض‌های ناشی از تفاوت‌های دیجیتال کمک می‌کند. همچنین، همکاری با رسانه‌های محلی برای پخش رویدادهای بازی بومی می‌تواند آگاهی عمومی را افزایش دهد و خانواده‌ها را به مشارکت تشویق کند. در نهایت، کیفیت برگزاری را با استانداردسازی و ادغام فناوری بهبود بخشید تا تجربه شرکت‌کنندگان جذاب‌تر شود و تعامل افزایش یابد، برای مثال، استفاده از اپلیکیشن‌های ساده برای ثبت نام در رویدادها یا به اشتراک‌گذاری عکس‌های بازی‌ها، که این امر نسل جوان را بیشتر درگیر می‌کند و شکاف را کاهش می‌دهد.

نتایج دیگر تحقیق نشان داد گسترش بازی‌های بومی-محلی نقش کلیدی در شکل‌گیری هویت ایفا می‌کند، زیرا از طریق نمادها و فعالیت‌های سنتی، احساس تعلق به فرهنگ را تقویت می‌کند. نتایج نشان داد که گسترش این بازی‌ها در شکل‌گیری هویت مؤثر است، که این امر به دلیل پیوند عمیق با ارزش‌های تاریخی و اجتماعی است. برای مثال، بازی‌های محلی مانند کشتی با چوخه یا ایوه نه تنها قوه جسمانی فرد را پرورش می‌دهند، بلکه باورها و گرایش‌ها را از نسل‌های گذشته منتقل می‌کنند، که این امر هویت را تثبیت می‌کند و عزت نفس فرهنگی را افزایش می‌دهد. این تأثیر می‌تواند با ادغام بازی‌ها در برنامه‌های آموزشی و فرهنگی، مانند جشنواره‌ها یا کلاس‌های مدرسه، بیشتر شود، جایی که کودکان از طریق بازی مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی را می‌آموزند.

نتایج این پژوهش با تحقیقات نوریان بادی (۱۴۰۴) بازی سنتی هویت فردی و اجتماعی دانش‌آموزان را تقویت می‌کند، داودیان و همکاران (۱۴۰۴) بازی‌های سنتی مانند وسطی و هفت سنگ به عنوان ابزارهای فرهنگی، ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی را به دانش‌آموزان منتقل می‌کنند و هویت ملی را تقویت می‌نمایند، هدایت‌نیا و همکاران (۱۴۰۳) بازی‌ها بومی و محلی تأثیر مثبت و معناداری بر هویت فرهنگی و اجتماعی دارند، هراتی (۱۴۰۳) بازی‌های بومی محلی به عنوان میراث فرهنگی ایران،

نقش کلیدی در تقویت هویت ملی ایفا می‌کنند و با حفظ سنت‌ها، تعلق به جامعه را افزایش می‌دهند، کاکاویسی و همکاران (۱۴۰۲) بازی‌های بومی و محلی هویت ملی را تقویت می‌نماید، فهیم دوین و اسداللهی (۱۴۰۱) ورزش‌های باستانی و زورخانه ارزش‌هایی از قبیل فروتنی، از خودگذشتگی و زنده نگه داشتن زبان پارسی را از طریق ورزش احیا کرده و همچنین تعاملت فردی و اجتماعی را در دو سطح خرد و کالن را اشاعه و گسترش می‌دهد، موسوی و همکاران (۱۴۰۰) ورزش‌های روستایی و بازی‌های بومی-محلی در استان مازندران می‌تواند هویت فرهنگی و تعادل اکولوژیکی را تقویت کند، محمودی و همکاران (۱۳۹۵) این بازی‌ها هویت فرهنگی را در محیط مدرسه ترویج می‌دهند، کانگ (۲۰۲۵) که در پژوهش خود به نقش سنت‌های محلی در شکل‌گیری هویت پرداخت، همچنین نوره‌دایه و همکاران (۲۰۲۵) افزایش حس تعلق فرهنگی از طریق بازی‌های سنتی، لیزی تسا (۲۰۲۵) تأثیر بازی‌های محلی در نهادینه کردن ارزش‌های فرهنگی، مونیبی و همکاران (۲۰۲۵) تأثیر بازی‌های سنتی در تقویت هویت مل، ژانگ و همکاران (۲۰۲۵) نهادینه کردن هویت فرهنگی از طریق بازی‌های محلی، پوتری و همکاران (۲۰۲۴) افزایش حس تعلق به فرهنگ از طریق بازی‌های بومی، گابارنت و همکاران (۲۰۲۴) کمک بازی‌های قدیمی به حفظ میراث فرهنگی، فیگورید و همکاران (۲۰۲۴) تقویت حس تعلق از طریق فعالیت‌های بومی، گونزالس و همکاران (۲۰۲۲) حفظ ارزش‌های فرهنگی از طریق بازی‌های بومی همخوانی دارد.

برای بهره‌برداری از این تأثیر، ابتدا باید بر حفظ نمادها تمرکز کرد و با ایجاد برنامه‌های جشنواره‌ای که شامل بازی‌های سنتی مانند چوگان، وفاداری فرهنگی را افزایش داد تا هویت به عنوان نماد اتحاد تقویت شود. این جشنواره‌ها می‌توانند با دعوت از کارشناسان فرهنگی برای توضیح نمادها همراه باشند تا نسل جوان درک عمیق‌تری از ریشه‌ها کسب کند. سپس، سرمایه‌گذاری در آکادمی‌های فرهنگی ضروری است تا بازی‌ها به طور سیستماتیک حمایت شوند، برای مثال، ایجاد مراکز آموزشی که بازی‌های محلی را با تمرکز بر جنبه‌های فرهنگی مانند زبان و آداب آموزش دهد، و این آکادمی‌ها را با برنامه‌های تابستانی برای کودکان گسترش داد. تاریخچه را با موزه‌های مجازی بهره‌برداری کرد تا جذابیت افزایش یابد، مانند توسعه اپلیکیشن‌هایی که تاریخچه بازی‌ها را با تصاویر و داستان‌ها ارائه دهد، و این اپلیکیشن‌ها را با ویژگی‌های تعاملی مانند مسابقات فرهنگی غنی کرد. ساختار را با آموزش مدیران تقویت کرد تا شفافیت بیشتر شود، برای نمونه، برگزاری دوره‌های آموزشی برای مربیان در مورد چگونگی استفاده از بازی‌ها برای تقویت عزت نفس فرهنگی، و ادغام این آموزش‌ها با برنامه‌های آنلاین برای دسترسی بیشتر. حمایت را با تنوع منابع گسترش داد تا پایداری فرهنگی تضمین شود، مانند جذب اسپانسرهای محلی برای برگزاری رویدادها و همکاری با سازمان‌های فرهنگی برای تأمین بودجه. علاوه بر این، می‌توان از فعالیت‌های گروهی مانند بازی‌های تیمی در پارک‌ها استفاده کرد تا مهارت‌های اجتماعی پرورش یابد و احساس تعلق افزایش یابد، و این فعالیت‌ها را با جوایز فرهنگی مانند کتاب‌های تاریخی تشویق کرد. همچنین، ادغام بازی‌ها در برنامه‌های مدرسه‌ای می‌تواند هویت را از سنین پایین تثبیت کند، مانند کلاس‌های هفتگی که بازی‌های بومی را با بحث‌های فرهنگی ترکیب می‌کند. در نهایت، کیفیت را با استانداردسازی بهبود بخشید تا تجربه فرهنگی جذاب‌تر شود، برای مثال، ادغام موسیقی سنتی و لباس‌های محلی در بازی‌ها برای غنی‌سازی فرهنگی، و استفاده از فناوری برای پخش زنده رویدادها تا افراد بیشتری بتوانند شرکت کنند.

- بازرگان، عباس (۱۳۹۱)، کتاب مقدمه‌ای بر روش‌های تحقیق کیفی و آمیخته: رویکردهای متداول در علوم رفتاری، انتشارات آگاه.
- بشلیده، کیومرث (۱۳۹۳)، کتاب روش‌های تحقیق، انتشارات دانشگاه شهید چمران اهواز.
- پاپ زن، عبدالحمید، آگهی، حسین، شاهمرادی، مهنا (۱۳۹۴)، توسعه ورزش روستایی با محوریت ورزش‌های بومی و محلی، دو فصلنامه مدیریت و توسعه ورزش، دانشگاه گیلان، شماره ۲، پیاپی ۷، صص ۱-۱۶.
- ثقفی، سید محمد (۱۳۸۳)، تاثیر محیط بر تربیت، مجله درس‌هایی از مکتب اسلام.
- جدیدی، سعید، لیبی، محمد مهدی، قدیمی، بهرام (۱۴۰۰)، جامعه‌شناختی مولفه‌های هویت و تاثیر آن بر سلامت ورزش همگانی، علوم پزشکی رازی، دوره ۲۸، شماره ۲، ۱۱۳-۳۸.
- خطیبی، امین، مرعشیان، سید حسین، ویسیا، اسماعیل (۱۳۹۸)، نقش ورزش در ارتقای حس وطن پرستی، نشریه مطالعات راهبردی ورزش و جوانان، دوره ۱۸، شماره ۴۸، صص ۷۹-۹۸.
- خیرالهی میدانی، حامد، سفیدگر، آیلار، عالی، شیرین، ایمانی، فریبرز و اشرفی، نگار (۱۴۰۴)، اثربخشی آموزش بازی‌های بومی و محلی بر توسعه ابعاد فرهنگی ورزشی مدارس متوسطه دوم، پژوهش در ورزش تربیتی.
- داودیان، محمد، بندری کامل، عباس و فیضی، محمد (۱۴۰۴)، نقش ورزش‌های سنتی و بومی (مثل وسطی، هفت سنگ) در آموزش ارزش‌های فرهنگی و تقویت هویت ملی دانش‌آموزان، اولین همایش بین‌المللی دستاوردهای نوین علمی پژوهشی در آموزش و پرورش و علوم انسانی با رویکرد آسیب‌شناسی تربیتی، دینی و فرهنگی در ایران و جهان، بوشهر.
- داوری، علی، رضازاده، آرش (۱۳۹۲)، مدلسازی معادلات ساختاری با نرم افزار PLS، تهران، انتشارات جهاد دانشگاهی.
- روحی دهکردی، میترا (۱۳۹۲)، بنیادپداگولوژی بازی‌های بومی و محلی ایرانی و اهمیت آن‌ها در گسترش ابعاد جسمانی و روانی دانش‌آموزان دوره ابتدایی، فصلنامه شغلی و سازمانی، ۵ (۱۴): ۶۸-۸۳.
- سمسار، محمد صادق و جمعی از پژوهشگران (۱۴۰۲)، کتاب دانش آموز انقلابی، رهنمودهای مقام معظم رهبری پیرامون دانش‌آموزان، انتشارات جمال.
- سند تحول بنیادین وزارت آموزش و پرورش، سال ۱۳۹۰.
- شعبانی مقدم، کیوان، فراهانی، ابولفضل (۱۳۸۹)، ورزش برای کودکان و نونهالان، انتشارات اندیشه‌های حقوقی، اصفهان، چاپ اول.
- فراهانی، ابولفضل، شهرکی، منصوره (۱۳۸۶)، بررسی بازی‌های بومی و محلی سیستان (تاریخ نامه ورزش ایران)، انتشارات کمیته ملی المپیک جمهوری اسلامی، صص ۲۲۵-۱۸۹.
- فهمید دین، حسن، اسداللهی، احسان (۱۴۰۱)، تاثیر فرهنگ حاکم در ورزش‌های آیینی-میراثی بر توسعه سرمایه اجتماعی جوامع شهری (مورد مطالعه: ورزش زورخانه‌ای و کشتی پهلوانی استان خراسان رضوی) پژوهش در ورزش تربیتی، دوره ۱۰، شماره ۲، ۸۶-۹۶.
- قالیباف، محمد باقر (۱۳۸۹)، نگاه راهبردی به نظام ورزش در کشور، انتشارات نگارستان حامد، تهران، چاپ اول.
- کاشف، محمود (۱۳۸۷)، پژوهشی پیرامون بازی‌های بومی و محلی آذربایجان غربی، نشریه حرکت، سال اول، ۲: صص ۵۳-۶۶.
- کاکاویسی، پیمان، بهرامی، شهاب، عیدی، حسین (۱۴۰۲)، تدوین مدل ساختاری تفسیری توسعه ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی و محلی، نشریه مطالعات مدیریت ورزشی، دوره ۱۵، شماره ۸۰، صص ۳۴-۱۷.

محمودی، آمنده، محمودی، میثم (۱۳۹۵)، بررسی نقش بازی‌های بومی و محلی در آموزش تربیت بدنی مدارس. دومین همایش ملی دستاوردهای نوین تربیت بدنی و ورزش.

موسوی، رضا، امیدی نجف‌آبادی، مریم، میردامادی، مهدی، فرج‌الله حسینی، سیدجمال (۱۴۰۰)، الگوی توسعه پایدار گردشگری ورزشی با رویکرد ورزش‌های روستایی و بازی‌های بومی و محلی، مطالعات مدیریت گردشگری، ۱۶(۵۵)، ۲۹۱-۲۵۷.

نوریان بادی، مهدی (۱۴۰۳)، بررسی اهمیت فعالیت‌های ورزشی در پایین آمدن استرس و بالا بردن سلامت روحی و روانی در دانش‌آموزان، اولین همایش بین‌المللی پژوهش‌های تحول‌آفرین افسران پیشرفت ایران، اهواز.

هدایت‌نیا، زهرا، ویسیا، اسماعیل، کریمی، مریم (۱۴۰۳)، بررسی رابطه بازی‌های بومی و محلی با هویت فرهنگی و اجتماعی شهروندان استان خوزستان، مجله علوم اجتماعی دانشگاه فردوسی مشهد، ۲۱(۲)، ۱۴۷-۱۰۹.

هراتی، ابوالفضل (۱۴۰۳)، نقش ورزش‌های بومی محلی در هویت ملی، سومین همایش بین‌المللی تربیت بدنی، سلامت و علوم ورزشی، همدان.

ویسیا، اسماعیل، هدایت‌نیا، زهرا، غفاری پور، سحر (۱۴۰۱)، بازی‌های بومی و محلی رایج در سراسر کشور، چاپ اول، قم: انتشارات میراث ماندگار.

Anggara, D. W., & Purnomo, A. G. (2025). The Effect of Digital Technology on Traditional Game Culture Preservation, Behavior Change, and Community Participation. *Knowledge Garden: International Journal of Library Studies*, 3(1), 1-25.

Azadian, A. ., Arabameri, E. ., & Shahbazi, M. . (2025). The Impact of Foam Tube-Based and Traditional Games on the Social, Cognitive, and Motor Development of Elementary School Children. *KMAN Counseling & Psychology Nexus*, 3, 1-10. <https://doi.org/10.61838/kman.dp.psynexus.3.1>

Brown, R. (2020). The social identity approach: Appraising the Tajfellian legacy. *British Journal of Social Psychology*, 59(1), 5-25.

Figueiredo, A. D., Thomé, A. F. V. H., Bubolz, F., Santos, H. D., Menin, J. D., Cardoso, L. M. A., ... & Gomes, S. (2024). A Construção da Identidade Cultural na Era Digital. *Revista ft*, 45-46.

Gabarnet, A., Feixas, G., & Montesano, A. (2024). Who Am I Inside the Screen? Construction of Virtual Identity in Multiplayer Online Videogames and Its Psychological Functions. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 28(1), 52-59. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0231>

Gandasari, M. F., Sastaman, P., Yosika, G. F., Rubiyatno, Perdana, R. P., Samodra, T. J., & Supriatna, E. (2025). Optimizing digital literacy and traditional games to reduce the impact of online games. *Gandrung: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 2529-2537.

González, R., Carvacho, H., & Jiménez-Moya, G. (2022). Psychology and indigenous people. *Annual Review of Psychology*, 73, 431-459.

Henricks, T. S. (2023). *Play reconsidered: Sociological perspectives on human expression*. University of Illinois Press.

Ignacio SR, Manumbali QA, and Donato PT (2025). Traditional Filipino games in a digital world: Cultural shifts and engagement trends. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 12(4): 173-183.

- Kang, X. (2025). Research on the Preferences of Generation Z College Students for the Incorporation of Outstanding Traditional Cultural Elements into Domestic Games. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 219, p. 01003). EDP Sciences.
- Kumar, S., Pant, M., Thomas, K. M., & Yadav, H. (2025). Inculcating Physical Literacy Through Indigenous Games: A Key to Sporting Achievement. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 5(2), 267–272. <https://doi.org/10.55544/ijrah.5.2.34>.
- Lissitsa, S. (2025). Generations X, Y, Z: the effects of personal and positional inequalities on critical thinking digital skills. *Online Information Review*, 49(1), 35-54.
- Maimela, G., Madima, T., & Makhanikhe, J. (2024). Overcoming digital barriers to African indigenous games in local communities. *Bussecon Review of Social Sciences* (2687-2285), 6(1), 29–39. <https://doi.org/10.36096/brss.v6i1.552>
- Mania, S., malik Ibrahim, M., & Dewi, A. C. (2024). The Impact of Traditional Games on Social-Emotional Development: A Comprehensive Review of Existing Research. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(2), 39-51.
- Munibi, A. Z., Firdaus, S., & Nuruddin, N. (2025). Transformasi Tradisi Lisan dan Seni Pertunjukan dalam Industri Kreatif: Studi Folklor Nusantara dan Global di Era Digital. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 459-482.
- Nurhidayah, I., Waskito, B., & Verawati, N. (2025). Analysis of Cultural Identity among Generation Z in the Gebyar Pelajar Lampung Community through Instagram. *Interaction Communication Studies Journal*, 2(2), 9. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4714>
- Putri, R. D., Purwanto, E., Keyla, N., Kharismatika, R. N., & Muthmainah, K. A. (2024). Identitas Budaya dalam Era Digital. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 2000-2011.
- Ridho, A., Arifin, S., Dannur, M., & Rahmawati, R. K. N. (2025). REVITALIZATION OF LOCAL TRADITIONS AS A MEDIUM FOR CHILDREN'S CHARACTER EDUCATION IN INDIGENOUS COMMUNITIES. *Ngejha*, 4(2), 50–57. <https://doi.org/10.32806/nja.v4i2.837>
- Shimray, S. A. (2024). Exploring the cultural significance of traditional games and sports among the Tangkhul Nagas: A sociocultural analysis. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(4), 25282.
- Zhang, S., Li, Z., & Chen, X. (2025). Cultural Identity and Virtual Consumption in the Mimetic Homeland: A Case Study of Chinese Generation Z Mobile Game Players. *Social Sciences*, 14(6), 362. <https://doi.org/10.3390/socsci14060362>