



پیش‌بینی اثربخشی تیمی ورزشکاران رشته‌های ورزشی فوتبال و فوتسال بر اساس آیین‌های خرافه‌پرستی

محمد کشتی‌دار^{۱*}، بهادر عزیزی^۲، عبدالرحمان جامی‌الاحمدی^۳، مصطفی امینیان^۴

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۲/۲۸

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۱۰/۰۶

چکیده

هدف: هدف پژوهش حاضر، پیش‌بینی اثربخشی تیمی ورزشکاران رشته‌های ورزشی فوتبال و فوتسال بر اساس آیین‌های خرافه‌پرستی بود.

روش‌شناسی: روش پژوهش، توصیفی از نوع همبستگی است که به شیوه میدانی اجرا گردید. جامعه آماری شامل کلیه بازیکنان حرفه‌ای حاضر در لیگ‌های برتر رشته‌های فوتبال و فوتسال ایران می‌باشد که به دلیل مشخص نبودن تعداد دقیق این افراد از فرمول کوکران به‌منظور تعیین حجم نمونه (۳۲۵ نفر) استفاده شد. به‌منظور جمع‌آوری داده‌ها از دو پرسشنامه استاندارد آیین‌های خرافی در ورزش (فلانگان، ۲۰۱۳) و پرسشنامه محقق ساخته اثربخشی تیمی (کشتی‌دار و همکاران، ۱۳۹۷) استفاده گردید که روایی صوری آن توسط خبرگان و متخصصین مدیریت ورزشی و روایی سازه به‌وسیله تحلیل عاملی اکتشافی و تأییدی و پایایی پرسشنامه‌ها با استفاده از آزمون آلفای کرونباخ به دست آمد. همچنین، در این پژوهش از آزمون‌های تی تک نمونه‌ای، فریدمن، همبستگی پیرسون و رگرسیون استفاده شد. به‌منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم‌افزارهای اس پی اس اس ۲۲ و لیزرل ۸/۸۰ استفاده شد.

یافته‌ها: نتایج پژوهش نشان داد که سطح متغیر خرافه‌پرستی و تمامی مؤلفه‌های آن غیر از مؤلفه آیین تیمی کمتر از میانگین فرضی است ($P < 0/05$). همچنین، متغیر اثربخشی تیمی و مؤلفه‌های آن وضعیتی بالاتر از میانگین فرضی داشتند ($P < 0/05$) و بین خرافه‌پرستی و اثربخشی تیمی همبستگی مثبت و معناداری وجود دارد ($P < 0/05$). همچنین، مؤلفه‌های خرافه‌پرستی توانایی پیش‌بینی اثربخشی تیمی را دارا هستند ($F = 0/56$).

نتیجه‌گیری: با توجه به یافته‌ها می‌توان نتیجه گرفت که سطحی از خرافات می‌تواند موجب افزایش اثربخشی در ورزشکاران حرفه‌ای شود. همچنین، تنها در صورتی که فرد پس از چندین تلاش نتیجه موفق نگیرد، رفتار خرافی را کنار می‌گذارد. با توجه به این مدل رفتاری شاید برخی از ورزشکاران این تحقیق با رفتار خرافی آشنا شده‌اند، اما به دلیل عدم کسب موفقیت آن رفتار را ترک کرده‌اند.

واژه‌های کلیدی: آیین‌های خرافه‌پرستی، اثربخشی تیمی، طلسم و جادو، فوتبال و فوتسال.

۱. دانشیار مدیریت ورزشی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران؛ ۲ و ۳. دانشجوی دکتری مدیریت ورزشی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران؛ ۴. دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران.

* نشانی الکترونیک نویسنده مسئول: Keshtidar@um.ac.ir

مقدمه

ورزشکاران، مربیان و داوران سه رکن اصلی ورزش هستند که رویدادهای ورزشی را شکل می‌دهند. دنیای ورزش روزبه‌روز شاهد رقابت بیشتر است و ورزشکاران و تیم‌های ورزشی همواره با این مسئله روبرو هستند که چگونه بهترین سطح عملکرد را از خود به اجرا بگذارند. از این رو مفهوم اثربخشی تیمی اهمیت می‌یابد (Azadfada et al, 2013). اثربخشی تیمی را می‌توان به‌عنوان ارزش حاصل از فعالیت یک تیم دانست. Mayo (1992) اثربخشی تیمی را تحت تأثیر عوامل احساسی و عاطفی ناشی از تلاش گروه می‌داند (Sharary et al, 2013). از این رو، اثربخشی تیمی مفهومی است که می‌تواند تحت تأثیر عوامل احساسی قرار بگیرد و در تبع آن موجب کاهش یا افزایش عملکرد تیم شود (Hosseini Nia et al, 2016). با توجه به گسترش رقابت‌ها عواملی نظیر استرس ناشی از مسابقات می‌تواند بر عملکرد ورزشکاران تأثیر بگذارد و موجب کاهش اثربخشی تیمی شود (Brooks et al, 2016). از این رو، بسیاری از ورزشکاران در سرتاسر دنیا جهت کاهش استرس قبل از مسابقه و بالا بردن انگیزه و اطمینان خاطر دست به دامن آیین‌هایی می‌شوند که بعضاً ریشه در ادیان، باورها یا خرافات دارند (Van Elk, 2017). Živanović et al (2012) معتقدند، امروزه ورزش به‌عنوان "آیین دنیای مدرن" شناخته می‌شود. در نگاه

اول، این جمله غیرعادی به نظر می‌رسد، اما با اندکی بررسی، می‌توان برای این جمله دلیل و مدرک آورد. در ورزش، یک فرد سعی می‌کند تا بر توانایی‌های جسمی خود فائق آید. او تلاش می‌کند تا تمایل بشر برای رسیدن به کمال را ارضا کند. فردی که نتواند به‌وسیله موفقیت‌ها و دستاوردهایش ارضا شود، همیشه تلاش می‌کند تا بهتر شود و دائماً تحت فشار روانی قرار دارد. همین شرایط برای ورزشکاران نیز صادق است. به همین دلیل، ورزشکاران تلاش می‌کنند تا از نیرویی بیرونی کمک بگیرند، نیرویی که فراواقعی بوده و می‌تواند باعث شود تا حداکثر توان خود را به کار گرفته و به اهداف بزرگ خود دست یابند. در ورزش، علاوه بر تسلط بر تکنیک‌ها، نیاز به مقداری شانس است. بنابراین، باورها و خرافات، جایگاه ویژه‌ای در فعالیت‌های حرفه‌ای و روزانه ورزشکاران دارند (Živanović et al, 2012).

از سوی دیگر، تمرکز بر روی کسب نتیجه، موجب شده است تا تیم‌های ورزشی دست به اقداماتی بزنند که پاسخ منطقی برای آنان وجود ندارد (Wolff, 2002). در کنار رقابت و نتایج آن، آیین‌های مشخصی وجود دارد که برخی ورزشکاران پیش از حضور در مسابقه آن‌ها را اجرا می‌کنند که از جذابیت بالایی برخوردار هستند. برای مثال، برخی از ورزشکاران برای کسب پیروزی، به طالع بینی و پیشگویی روی می‌آورند، از جادو و طلسم

اینکه آینده تحت تأثیر اعمال مشخصی وجود دارد که از هیچ رابطه عادی و منطقی پیروی نمی‌کنند، تعریف شده است. تمام خرافات، مبتنی بر دلایل کاربردی هستند. خرافه، همیشه نشانه امید و قدرت اثربخش است (Birrell, 1981). آیین‌های خرافه‌پرستی شامل رفتارهای غیرمعمول، تکراری و سفت و سختی هستند که شخص مورد نظر تصور می‌کند انجام آن‌ها اثرات مثبتی بر کارش داشته، درحالی‌که در واقعیت هیچ ارتباط عادی‌ای بین آن رفتار و نتیجه رویداد مورد نظر وجود ندارد (Womack, 1992). روانشناسان باور دارند که خرافه چیزی فراتر از افزایش کاذب و بیهوده وضعیت روحی و روانی است. حجم بالایی از پژوهش‌ها بر این حقیقت تأکید دارند که خرافه به‌طور معنی‌داری باعث افزایش اعتمادبه‌نفس افراد شده و توأمان عملکرد ذهنی و جسمی را بهبود می‌بخشد (Guttman, 2009). خرافات باعث می‌شوند تا ورزشکاران کمتر درگیر اضطراب قبل از رقابت‌ها شوند و این امر موجب می‌شود تا استرس، تأثیری منفی بر عملکرد آن‌ها نگذارد (Brooks et al, 2016). توجه به خرافات ریشه در گذشته بشر دارد، حتی انسان‌های اولیه تلاش می‌کردند تا از طریق انجام جادو و طلسم، کنترل زندگی و محیط پیرامون خود را در اختیار بگیرند. آن‌ها باور داشتند که کنترل طبیعت، واقعاً امکان‌پذیر است، که این باور همچنان نیز

استفاده می‌کنند، لباس‌هایی را بر تن می‌کنند که برای آنان خوش یمن است، به فال روزانه اعتقاد دارند، با پیشگویان ملاقات کرده و به جادوگرانی باور دارند که آن‌ها را به‌سوی کسب پیروزی در مسابقه هدایت می‌کنند (Van Elk, 2017). گمان می‌رود که دلیل بروز چنین اعمال غیرمعمولی، این است که ورزش‌فعلیتی همراه با ریسک‌های بزرگ می‌باشد. زمانی که یک فرد یا یک تیم در مسابقه‌ای حضور پیدا می‌کند، دو گزینه پیش رو دارد، یا پیروز مسابقه شود یا بازنده‌ی آن باشد. در واقع، به خاطر اینکه که افراد می‌خواهند پیروز مسابقه بوده و بازنده نباشند، دست به انجام چنین اعمالی زده و حتی به طلسم و جادو روی می‌آورند، زیرا در پایان مسابقه تنها نتیجه است که اهمیت دارد (Ticeba, 2011). از این‌رو با توجه به میل ذاتی به پیروزی و اهمیت رقابت‌ها شاهد رشد و گسترش خرافات در میادین ورزشی هستیم (Zare et al, 2017). بطوریکه رشد و گرایش به خرافات در بین بازیکنان لیگ برتر فوتبال در تحقیق Zare et al (2017) ۴۱٪ گزارش شده است. هر چند Risen (2016) معتقد است که باورهای خرافی در تمامی افراد وجود دارد و شدت و نمود بیرونی رفتار خرافی، موجب می‌شود تا ما برخی اعمال را خرافه بنامیم. واژه خرافات^۱ از کلمه لاتین سوپراستیتیو^۲ گرفته شده که به‌عنوان مجموعه‌ای از باورهای غیرمنطقی درباره علت و معلول، یعنی باور

جوراب‌های خود را به یک اندازه تا می‌کرده و حتی به تعداد مساوی، بطری آب در کنار زمین نگه می‌داشته است. باین حال، اکنون او از حملات شدید روحی رنج می‌برد، مگر اینکه تمام اشیای اطراف او به تعداد برابر باشند. او غذاهای اضافی موجود در یخچال را دور می‌ریزد تا تعداد آن‌ها برابر باشد، و حداقل دو حوله، دو صابون، دو شامپو و دو لوسیون در حمام خود دارد. این مشکل به قدری حاد و وخیم است که در مقطعی سعی داشت تا تعداد ماشین‌های بسیار گران‌قیمت خود را دو برابر کند. رافائل نادال، تنیسور اسپانیایی نیز توجه ویژه‌ای به بطری‌های آب، کفش‌های کتونی، توپ‌های تنیس و شلوارهای معروف خود دارد، در کنار انجام آیین‌های مختلف که هر یک از معنای خاصی برای او برخوردار است (Živanović et, 2012). در ایران نیز نمونه‌هایی از این دست همواره به چشم می‌خورد. برای مثال وحید شمسایی فوتسالیست سرشناس کشورمان برای رفتن به مسابقه از مسیرهای خاصی عبور می‌کند و همیشه با پای راست وارد زمین می‌شود. علی انصاریان مدافع اسبق پرسپولیس همواره قبل از ورود به زمین وضو می‌گرفته است. فیروز کریمی از مربیان لیگ برتر کشورمان برای پیروزی در مسابقات کت خاصی را بر تن می‌نمود. همچنین برهانی نژاد مدیرعامل سابق باشگاه مس کرمان نقل کرده است که من جادوگری را در فوتبال دیده‌ام. رضا عنایتی نیز در این خصوص گفته است که

وجود دارد. مردم همچنان تلاش می‌کنند تا با دعا و عبادت، استفاده از کلمات جادویی، و طالع‌بینان و پیشگویان، مسیر زندگی‌شان را هدایت کنند (Flanagan, 2013).

این آیین‌ها با رفتارهای عادی و روزمره‌ای که یک فرد اهمیت ویژه‌ای به آن‌ها می‌دهد، تفاوت دارند. باین حال، تمایز بین خرافه‌پرستی و آماده شدن برای بازی، همیشه واضح و قابل تشخیص نیست. همان‌طور که Weiss (1997) اشاره می‌کند "جدا کردن خرافه‌پرستی از آماده شدن برای یک رویداد، امری دشوار است". در برخی موارد، می‌توان به سادگی مشاهده کرد که آیین‌های خرافه‌پرستی هیچ اثری بر آمادگی نداشته، اما بیشتر خرافه‌پرستان بر انجام آن‌ها پافشاری دارند. عملکرد این آیین‌ها، می‌تواند شامل ایجاد آمادگی ذهنی در ورزشکار برای مسابقه باشد. در چنین موردی، آیین‌های خرافه‌پرستی مفید و منطقی به نظر می‌رسند (Niel, 1980). این خرافات در عالم ورزش بسیار همه‌گیر هستند، از این‌رو در ادامه به برخی از بارزترین آن‌ها اشاره شده است.

دیوید بکام ستاره فوتبال انگلیس اذعان کرده است که به دلیل اختلال وسواسی شدید به روان‌پزشک مراجعه می‌کرده است. ظاهراً، یکی از بزرگ‌ترین سلب‌ریتی‌های جهان ورزش، همیشه تلاش می‌کرده تا تمام اشیای پیرامون خود را به شکل کاملاً متقارن حفظ کند. در ابتدا، این قانون تنها مختص به مسابقه بوده است، به طوری که همیشه

توضیح یا اثبات آن‌ها نیست؛ با این حال، امروزه بخش عمده‌ای از آن‌ها در برابر میانگین دانش مردم غیرواقعی به نظر می‌رسد. برخی از این اعتقادات ریشه در افسانه‌ها دارند و برخی ناشی از تعبیرهایی خاص از اصول مذهبی و برخی سینه به سینه نقل و پذیرفته شده‌اند، بدون آنکه در صحت و سقم آن‌ها تحقیق یا شک شود که این مورد خود ضرورت انجام پژوهش‌های این‌چنینی را آشکار نموده تا بتوان هم به لحاظ علمی وضعیت خرافه‌پرستی در ورزش و ورزشکاران را مورد بررسی قرار داد و هم تأثیر آن بر اثربخشی تیمی این افراد را دریافت.

همچنین، برخی بازیکنان می‌خواهند که به‌عنوان نفر اول وارد زمین شوند و برخی می‌خواهند به‌عنوان نفر آخر وارد زمین شوند، درحالی‌که برخی مایل‌اند تا در هنگام ورود، زمین بازی را لمس کنند. همچنین بعضی از آنان در بسیاری از مسابقات همان لباس را به تن می‌کنند، همان‌تی‌شرت را می‌پوشند و حتی همان لباس‌زیر را استفاده می‌کنند. فهرست کردن کارهایی که به‌عنوان «آیین‌های خرافه‌پرستی» شناخته می‌شوند، کار دشواری نیست (Van Elk, 2017). در واقع، به نظر می‌رسد که اکثر ورزشکاران از رفتارهای خرافه پرستانه استفاده می‌کنند، به‌ویژه آن‌هایی که در سطوح بالای ورزشی به رقابت می‌پردازند. چرا این ورزشکاران که به‌ظاهر عادی و منطقی هستند، در بعضی موارد و پیش از آغاز یک بازی دست به چنین

تابه‌حال از جادوگری استفاده نکرده‌ام و به رفتار خاصی قبل از بازی اعتقاد ندارم، اما فوتبال ما پر از جادوگری و مسائل خرافی شده است (Hosseinzadeh, 2015).

در میان بازیکنان رشته‌های مختلف ورزشی، بازیکنان فوتبال از همه خرافی‌تر هستند. بسیاری از فوتبالیست‌های معروف بر این باورند که انجام اعمال خرافی می‌تواند یکی از ابزارهای مهم موفقیت در مسابقاتی که در آن حضور دارند، باشد. بازیکنان و مربیان فوتبال ایران نیز خرافات و جادوگری را نفی نمی‌کنند و عده‌ای از آن‌ها به خرافات اعتقاد دارند و برخی عنوان می‌کنند در طول بازی کلمات خاصی را زیر لب می‌گویند که باعث ایجاد جادو می‌شود، یا برخی از مربیان بدون حضور یک فرد خاص (جادوگر) تیمشان را به زمین نمی‌فرستند (Arzhangzadeh, 2012). بنابراین، انجام پژوهش حاضر بدین لحاظ اهمیت دارد که خرافات یکی از مهم‌ترین معضلات روز در جامعه بشری بوده که ساخته دست بشر است و شاید تنها معضلی باشد که به‌رغم تغییرات، تحولات، رشد و توسعه جوامع هنوز به حیات خود ادامه می‌دهد و نه‌تنها از شدت آن در دوران حاضر کاسته نشده بلکه به نظر می‌رسد روز به روز بر طرفدارانش افزوده می‌شود (Shahnooshi, 2009). وجود اعتقادات خرافی در بین مردم جهان و از جمله ایران، واقعیتی انکارناپذیر است. البته ممکن است برخی از آن‌ها به این دلیل خرافی تلقی شوند که علم هنوز قادر به

اعمالی می‌زنند؟ آیا نیاز است تا در تمام مسابقات این اعمال را انجام دهند؟ آیا به تیمی که در آن مشغول بازی هستند، مربوط است؟ (Sheepers & Van Lang, 2005). در پژوهش حاضر سعی شده است تا به این سؤالات پاسخ مناسبی داده شود، و مزایای حاصل از این آیین‌های خرافی بر عملکرد و نگرش ورزشکاران مشخص شود.

روش‌شناسی پژوهش

این تحقیق به لحاظ هدف کاربردی است و از نوع تحقیقات توصیفی-همبستگی می‌باشد. جامعه این تحقیق شامل ورزشکاران نخبه رشته‌های فوتبال و فوتسال می‌باشد که دارای تجربه حرفه‌ای در حد لیگ‌های ملی یا حضور در تیم‌های ملی باشند و در زمان انجام تحقیق به فعالیت‌های ورزشی مشغول هستند. به منظور تعیین حجم جامعه تحقیق پس از مراجعه به فدراسیون‌های مربوطه، اطلاعات مناسبی در خصوص تعداد ورزشکاران حرفه‌ای به دست نیامد. از این رو، برای تعیین حجم نمونه از فرمول کوکران استفاده گردید که بدین منظور تعداد ۴۵۰ پرسشنامه در اختیار ۲۰ تیم حرفه‌ای فوتسال و فوتبال قرار گرفت که از این تعداد ۳۴۷ پرسشنامه بازگردانده شد و تعداد ۳۲۵ پرسشنامه به صورت کامل تکمیل و وارد فاز تجزیه و تحلیل شد.

ابزار جمع‌آوری داده‌ها شامل دو پرسشنامه بود. در ابتدا پرسشنامه استاندارد

خرافه‌پرستی (Flanagan, 2013) که دارای ۷ مؤلفه ظاهر و پوشش (۱۲ گویه)، طلسم و جادو (۶ گویه)، آماده‌سازی (۶ گویه)، بازی/مسابقه (۴ گویه)، آیین تیمی (۴ گویه)، دعا و عبادت (۳ گویه) و مربی (۳ گویه) و مجموعاً ۳۸ گویه می‌باشد. روایی محتوایی پرسشنامه خرافه‌پرستی نیز بعد از برگردان به فارسی توسط ۱۰ نفر از اساتید حوزه مدیریت ورزش مورد تأیید قرار گرفت. پایایی این پرسشنامه نیز در یک مطالعه مقدماتی که بر روی ۳۰ نفر انجام شد، ۰/۸۲ به دست آمد. پرسشنامه دوم شامل پرسشنامه محقق ساخته اثربخشی تیمی بود که پس از مطالعه ادبیات این حوزه مشخص شد که پنج عامل تیمی (Ronayne, Hosseini Nia et al, 2016؛ Azadfada et al, 2013)، رهبری (Sharary et al, 2013؛ فردی (Hosseini Nia et al, 2016؛ Sharary et al, 2016؛ Kozub, 2000؛ فنی (Sharary et al, 2013؛ Carron et al, 2002) و محیطی (Price & Mahembe & Engelbrecht, 2013؛ Weiss, 2011) بر اثربخشی تیمی تأثیرگذار هستند. پس از این با توجه به ادبیات موجود برای هر عامل گویه‌هایی طراحی شدند، که تعداد آن به ۳۴ گویه رسید، این پرسشنامه در اختیار ۱۰ نفر از اساتید حوزه مدیریت ورزشی قرار گرفت. پس از اعمال نظرات اصلاحی بر روی برخی گویه‌ها فقط یک گویه از پرسشنامه مورد نظر حذف شد. در نهایت پرسشنامه از ۵ مؤلفه تیمی (۹ گویه)، رهبری (۷ گویه)، فردی (۵ گویه)، فنی (۶ گویه) و

تأییدی بهره‌گیری شد. در این تحلیل، با استفاده از روش تحلیل مؤلفه‌های اصلی و مقادیر ویژه بیشتر از ۱، ۵ عامل: تیمی، رهبری، فردی، فنی و محیطی تعیین و مورد تأیید قرار گرفتند و بارهای عاملی تمام سؤالات بیش از مقدار مینا (۰/۴۰) شدند. همچنین، با توجه به جدول (۱)، مقدار آماره کای دو استفاده‌شده برای این مدل، برابر با ۱۲۹۹/۳۷۵ بود که بر این اساس ابعاد مدل تأیید می‌شود و ابزار بررسی اثربخشی تیمی، سازه چندبعدی است. برای تعیین این که پرسشنامه بررسی اثربخشی تیمی از چند عامل معنی‌دار، اشباع شده، دو شاخص عمده: ۱. مقادیر ویژه، ۲. نسبت واریانس تبیین شده به‌وسیله هر عامل، نیز مورد توجه قرار گرفت که عوامل ۵ گانه در کل، ۵۳/۱۱ درصد از واریانس اثربخشی تیمی را تبیین نمودند و بر چندبعدی بودن ابزار در ورزش تأکید داشت.

محیطی (۶ گویه) و مجموعاً ۳۳ گویه تشکیل شد. به‌منظور تأیید روایی سازه نیز از تحلیل عاملی اکتشافی و تحلیل عاملی تأییدی استفاده شد که نتایج این دو آزمون نیز از روایی مناسب این ابزار تحقیقی حکایت دارد. نتایج حاصل از این دو آزمون در ادامه آورده شده است. پایایی پرسشنامه اثربخشی تیمی نیز در مطالعه راهنما با تعداد ۳۰ نفر به روش آلفای کرونباخ ۰/۸۴ محاسبه شد.

همچنین، به‌منظور تجزیه و تحلیل داده‌های تحقیقی نیز از آمار توصیفی مانند شاخص‌های گرایش مرکزی و پراکندگی و آمار استنباطی مانند آزمون کلموگروف اسمیرنوف جهت بررسی نرمال بودن داده‌ها، آزمون تی تک نمونه‌ای، آزمون همبستگی پیرسون، آزمون رگرسیون و تحلیل عاملی استفاده شد. نرم‌افزارهای به کار گرفته شده در این تحقیق اس پی اس ۲۲ و لیزرل نسخه ۸/۸ می‌باشند.

به‌منظور تأیید روایی پرسشنامه اثربخشی تیمی از روش تحلیل عاملی اکتشافی و

جدول ۱. نتایج آزمون بارتلت و کیسر- می یرو اوکلین

مقدار	پیش‌فرض
۰/۶۹۹	مقدار کیسر - می یرو اوکلین (کفایت حجم نمونه)
۱۲۹۹/۳۷۵	مقدار آماره کای دو
۵۲۸	درجه آزادی
۰/۰۰۱	سطح معناداری

از روش تحلیل عاملی رعایت شده است. آزمون کیسر - می یرو اوکلین شاخصی برای

نتایج جدول ۱، نشان می‌دهد که تمامی پیش‌فرض‌های مورد نیاز و مربوط به استفاده

همچنین، در آزمون کرویت بارتلت، فرض همبستگی بین سؤالات مورد بررسی قرار می‌گیرد. با توجه به مقدار مجذور کای و سطح معناداری ($P < 0/001$, $X^2 = 1299/375$) نتیجه گرفته می‌شود که بین سؤالات همبستگی وجود دارد، از این رو ادامه و استفاده از سایر مراحل تحلیل عاملی جایز است.

کفایت نمونه است. بر اساس آزمون مذکور می‌توان میزان تعلق متغیرها به یکدیگر (علیت عاملی) و در نتیجه مناسب بودن آن‌ها را برای تحلیل عاملی تشخیص داد و هم اینکه مناسب بودن هر متغیر را به تنهایی مشخص کرد. با توجه به اینکه مقدار آن برابر با ۰/۶۹۹ می‌باشد، لذا قضاوت در مورد آن در حد عالی گزارش می‌شود.

جدول ۲. نتایج سهم واریانس هر یک از عامل‌ها در مدل ۵ عاملی اثربخشی تیمی

شماره عامل	نام عامل	واریانس کل	درصد واریانس	درصد واریانس تجمعی
۱	عامل ۱ (تیمی)	۴/۵۰	۱۳/۶۳	۱۳/۶۳
۲	عامل ۲ (رهبری)	۴/۴۷	۱۳/۵۶	۲۷/۲۰
۳	عامل ۳ (فردی)	۳/۹۸	۱۲/۰۶	۳۹/۲۶
۴	عامل ۴ (فنی)	۲/۲۸	۶/۹۳	۴۶/۲۰
۵	عامل ۵ (محیطی)	۲/۲۸	۶/۹۱	۵۳/۱۱

با ۶/۹۳ و عامل ۵ برابر با ۶/۹۱ است. بنابراین، توان پیشگویی این مدل بر اساس مجموع واریانس عامل‌های ۵ گانه برابر با ۵۳/۱۱ درصد است که مقدار مناسب و قابل قبولی محسوب می‌باشد.

جدول ۲، مقادیر ویژه، واریانس عامل‌ها و درصد واریانس تجمعی آن‌ها را نشان می‌دهد. همانطور که مشاهده می‌شود، درصد واریانس برای عامل ۱ برابر با ۱۳/۶۳، عامل ۲ برابر با ۱۳/۵۶، عامل ۳ برابر با ۱۲/۰۶، عامل ۴ برابر

جدول ۳. نتایج تحلیل مؤلفه‌های اصلی همراه با چرخش واریماکس در مورد بار عاملی سؤالات اثربخشی تیمی

شماره گویه	عامل ۱	عامل ۲	عامل ۳	عامل ۴	عامل ۵
۱	۰/۴۳۳				
۲	۰/۴۰۹				

						۰/۶۰۲	۳
						۰/۵۲۰	۴
						۰/۶۱۳	۵
						۰/۴۲۸	۶
						۰/۵۵۲	۷
						۰/۶۲۱	۸
						۰/۵۶۱	۹
						۰/۶۳۳	۱۰
						۰/۵۵۳	۱۱
						۰/۶۵۳	۱۲
						۰/۵۱۷	۱۳
						۰/۵۴۸	۱۴
						۰/۴۹۹	۱۵
						۰/۴۶۳	۱۶
						۰/۵۳۹	۱۷
						۰/۶۹۵	۱۸
						۰/۵۶۴	۱۹
						۰/۵۵۵	۲۰
						۰/۵۵۶	۲۱
						۰/۶۰۳	۲۲
						۰/۷۰۵	۲۳
						۰/۵۶۴	۲۴
						۰/۵۴۱	۲۵
						۰/۵۴۴	۲۶
						۰/۶۰۲	۲۷
						۰/۴۷۶	۲۸
						۰/۶۰۳	۲۹
						۰/۴۱۹	۳۰
						۰/۴۶۵	۳۱
						۰/۵۲۷	۳۲
						۰/۶۵۹	۳۳
۶/۹۱	۶/۹۳	۱۲/۰۶	۱۳/۵۶	۱۳/۶۳	درصد واریانس		
		۵۳/۱۱			درصد واریانس تجمعی		

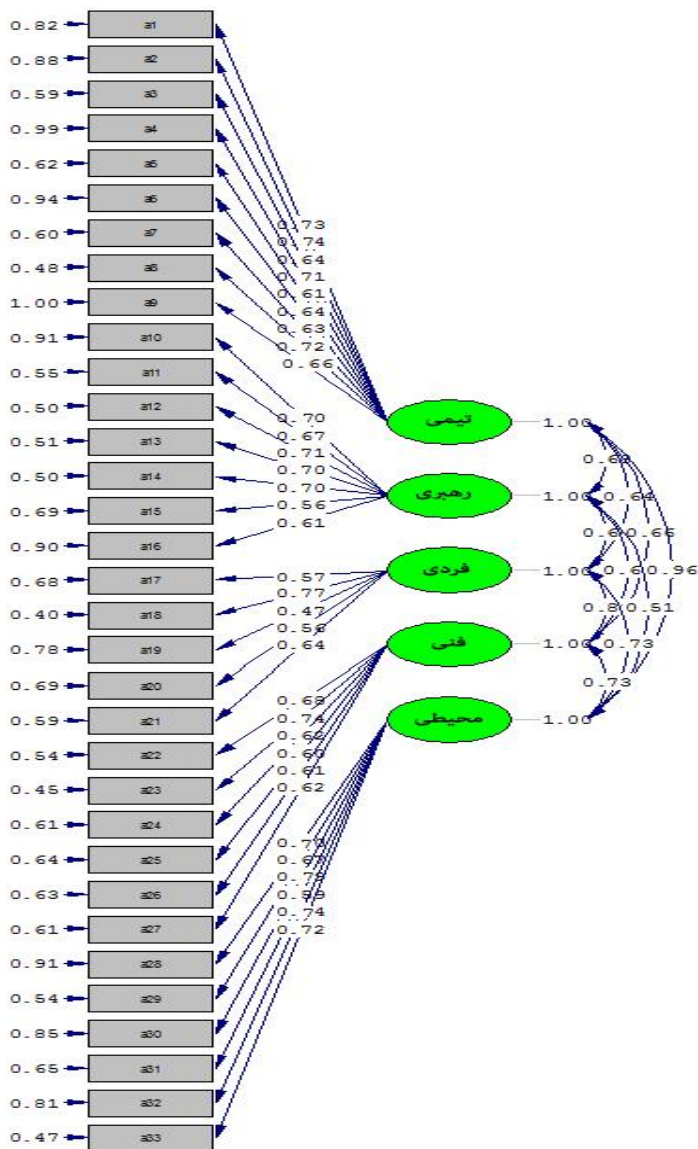
CFI، نیز به ترتیب ۰/۰۷۵، ۰/۹۵، ۰/۹۱، ۰/۹۳ بود که مناسب بودن ابعاد اثربخشی تیمی را تأیید کرد (جدول ۴). برای اندازه‌گیری تناسب مدل، علاوه بر نسبت کای دو به درجه آزادی (x^2/df)، از شاخص تناسب تطبیقی (CFI)، شاخص تناسب برازندگی (GFI)، شاخص نرم شده برازندگی (NFI)، و جذر برآورد واریانس خطای تقریب (RMSEA)، استفاده شد. حد مطلوب نسبت (x^2/df) کمتر از ۳، مقدار بیشتر از ۰/۹۰ برای GFI، CFI، NFI و کمتر از ۰/۱ برای RMSEA است؛ بنابراین، ابزار ارزیابی اثربخشی تیمی با توجه به موارد ذکر شده، دارای روایی مناسب می‌باشد.

نتایج تحلیل عاملی ارائه شده در جدول ۳، نشان می‌دهد که گویه های اثربخشی تیمی در کل ۵۳/۱۱ درصد از کل واریانس را شامل می‌شود. درصدهای واریانس برای عامل ۱ برابر با ۱۳/۶۳، عامل ۲ برابر با ۱۳/۵۶، عامل ۳ برابر با ۱۲/۰۶، عامل ۴ برابر ۶/۹۳ و عامل ۵ برابر با ۶/۹۱ می‌باشد. نتایج بار عاملی سؤالات نشان می‌دهد که بار عاملی تمامی سؤالات در حد قابل قبول است.

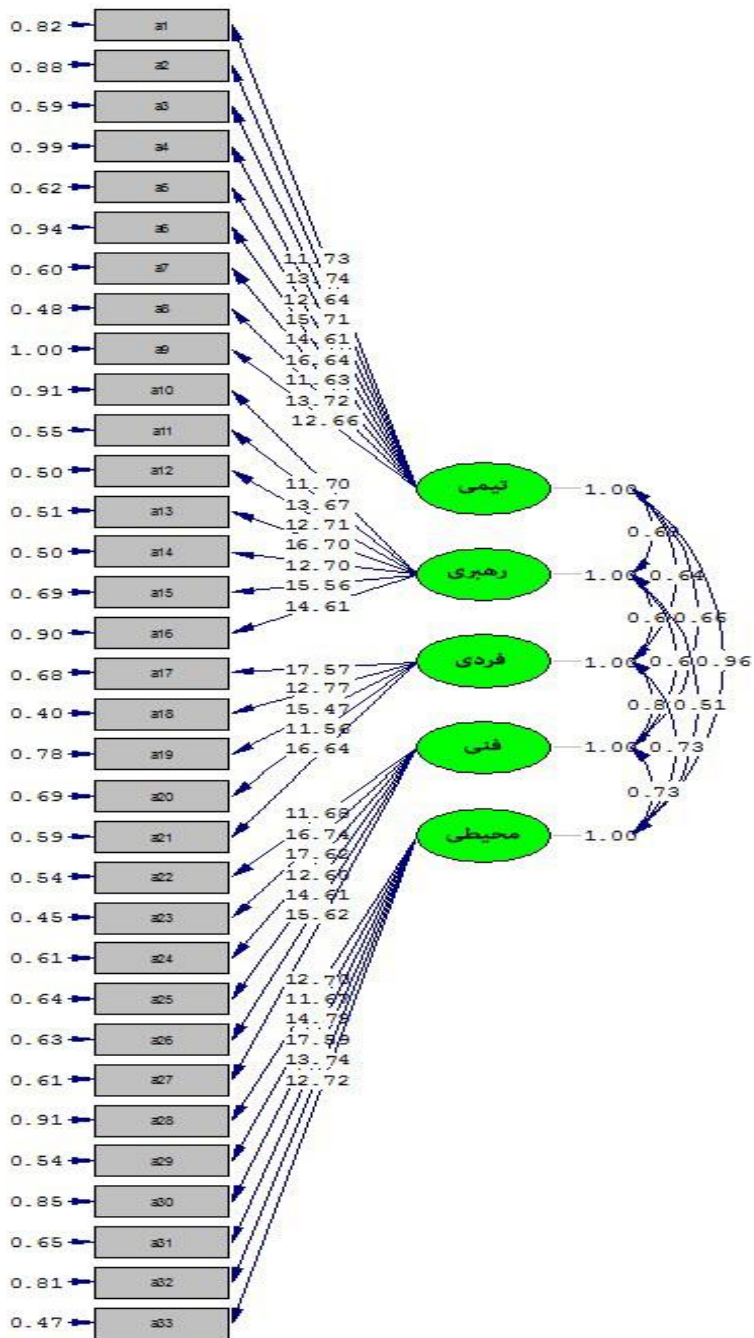
پس از شناسایی بارهای عاملی گویه های پژوهش به وسیله تحلیل اکتشافی، با استفاده از تحلیل عاملی تأییدی به بررسی روایی سازه پرسشنامه مورد استفاده پرداخته شد که مقادیر شاخص های RMSEA، GFI، NFI،

جدول ۴. آزمون‌ها و شاخص‌های مدل ابزار اثربخشی تیمی

P-Value	RMSEA	GFI	NFI	CFI	X^2/df	مدل
۰/۰۰۱	۰/۰۷۵	۰/۹۵	۰/۹۱	۰/۹۳	۲/۴۷	اثربخشی تیمی



شکل ۱. تحلیل عاملی تأییدی ابزار اثربخشی تیمی در حالت استاندارد



شکل ۲. تحلیل عاملی تأییدی ابزار اثربخشی تیمی در حالت آماره T

یافته‌های پژوهش

ورزشی داشتند. از منظر میزان ساعات تمرین، ۱۵٪ شرکت‌کنندگان کمتر از ۱۰ ساعت در هفته (۴۹ نفر)، ۴۱٪ بین ۱۱-۱۵ ساعت در هفته (۱۳۳ نفر)، ۳۵٪ بین ۱۶-۲۰ ساعت تمرین در هفته (۱۱۴) و ۹٪ بیش از ۲۰ ساعت در هفته (۲۹ نفر) تمرین داشتند. همچنین به‌منظور تعیین نرمال بودن توزیع داده‌ها از آزمون کلموگروف اسمیرنوف استفاده شد که نتایج نشان داد توزیع داده‌های مربوط به متغیرها و مؤلفه‌های پژوهش نرمال می‌باشد و می‌توان از آزمون‌های پارامتری استفاده نمود.

در ادامه، به‌منظور بررسی وضعیت سطح خرافه‌پرستی و اثربخشی تیمی از آزمون تی تک نمونه‌ای استفاده شد که نتایج آن در جدول ذیل نمایش داده شده است.

در این بخش یافته‌های حاصل از پرسشنامه تحقیق گزارش شده است. نتایج حاصل از بخش اول پرسشنامه نشان داد که از منظر سن، ۱۲٪ شرکت‌کنندگان زیر ۲۰ سال (۴۰ نفر)، ۵۱٪ آن‌ها ۲۱-۲۵ سال (۱۶۶ نفر)، ۳۴٪ آن‌ها ۲۶-۳۰ سال (۱۱۱ نفر) و ۳٪ بالای ۳۱ سال (۸ نفر) بودند. از منظر تحصیلی، ۳۷٪ شرکت‌کنندگان دارای مدرک دیپلم و زیر دیپلم (۱۲۰ نفر)، ۴۹٪ دارای مدرک فوق‌دیپلم و لیسانس (۱۵۹ نفر) و ۱۴٪ دارای مدرک فوق‌لیسانس (۴۶ نفر) هستند. از منظر سابقه ورزشی، ۷٪ شرکت‌کنندگان زیر ۵ سال (۲۳ نفر)، ۳۹٪ آن‌ها بین ۶-۱۰ سال (۱۲۷ نفر)، ۴۷٪ آن‌ها بین ۱۱-۱۵ سال (۱۵۳) و ۷٪ آن‌ها بالای ۱۵ سال (۲۲ نفر) سابقه فعالیت

جدول ۵. آزمون تی تک نمونه‌ای برای تعیین نقش نمره پرسشنامه خرافه‌پرستی و اثربخشی تیمی

متغیر	میانگین	آماره t	سطح معناداری	متغیر	میانگین	آماره t	سطح معناداری
ظاهر و پوشش	۲/۴۹	-۰/۸۱۰۲۹	۰/۰۰۱	عامل تیمی	۳/۶۴	۱۰/۲۴۲	۰/۰۰۱
طلسم و جادو	۱/۵۵	-۱۸/۹۱۶	۰/۰۰۱	عامل رهبری	۳/۸۲	۱۰/۹۶۷	۰/۰۰۱
آماده‌سازی	۲/۶۹	-۳/۴۶۱	۰/۰۰۱	عامل فردی	۳/۹۱	۱۰/۸۹۲	۰/۰۰۱
بازی و مسابقه	۲/۸۹	-۱/۱۴۳	۰/۰۰۱	عامل فنی	۳/۸۶	۹/۸۹۸	۰/۰۰۱
آیین تیمی	۳/۴۸	۵/۳۰۹	۰/۰۰۱	عامل محیطی	۳/۴۲	۵/۱۲۱	۰/۰۰۱
دعا و عبادت	۲/۸۶	-۱/۲۷۸	۰/۰۰۱	اثربخشی تیمی	۳/۷۳	۱۱/۸۷۰	۰/۰۰۱
مربی	۱/۷۷	-۱۳/۹۸۷	۰/۰۰۱				
آیین خرافه‌پرستی	۲/۵۳	-۹/۵۷۸	۰/۰۰۱				

مؤلفه آیین تیمی میانگینی بالاتر از ۳ دارد. باین‌حال، با توجه به سطوح معناداری که همگی آن‌ها کمتر از ۰/۰۵ می‌باشند، می‌توان گفت که بین میانگین آیین خرافه‌پرستی و تمامی

همان‌طور که در جدول (۵) مشاهده می‌شود نمره میانگین آیین خرافه‌پرستی و تمامی مؤلفه‌های آن نشانگر وضعیت نسبی نامطلوبی می‌باشد، بطوریکه نمره میانگین آن‌ها کمتر از ۳ گزارش شد، و تنها

آزمون فریدمن استفاده شد که نتایج آن به شرح ذیل است: همان‌طور که در جدول (۶) ملاحظه می‌گردد، چون سطح معنی‌داری آزمون فریدمن کمتر از $0/05$ می‌باشد، بنابراین بین مؤلفه‌های آیین خرافه‌پرستی اولویت معناداری وجود دارد که مهم‌ترین اولویت مؤلفه‌های آیین خرافه‌پرستی مربوط به مؤلفه "آیین تیمی" بوده و مؤلفه‌های "بازی و مسابقه"، "دعا و عبادت"، "آماده‌سازی"، "ظاهر و پوشش"، "مربی" و "طلسم و جادو" در اولویت‌های دوم تا هفتم قرار دارند.

مؤلفه‌های آن با میانگین فرضی تفاوت معناداری وجود دارد. همچنین نمره میانگین اثربخشی تیمی و مؤلفه‌های آن نشانگر وضعیت نسبی مطلوبی می‌باشد و با توجه به سطوح معناداری که همگی آن‌ها کمتر از $0/05$ هستند، می‌توان گفت که بین میانگین اثربخشی تیمی و تمامی مؤلفه‌های آن با میانگین فرضی تفاوت معناداری وجود دارد.

همچنین، به‌منظور تعیین اولویت بین مؤلفه‌های خرافه‌پرستی و اثربخشی تیمی از

جدول ۶. میانگین رتبه‌ها و اولویت مؤلفه‌های آیین خرافه‌پرستی

عوامل	میانگین رتبه‌ها	اولویت	آماره کای دو (خی دو)	درجه آزادی	سطح معناداری
آیین تیمی	۵/۹۶	اول	۲۱۱/۹۷۲	۶	۰/۰۰۱
بازی و مسابقه	۴/۸۶	دوم			
دعا و عبادت	۴/۶۷	سوم			
آماده‌سازی	۴/۲۶	چهارم			
ظاهر و پوشش	۴/۰۸	پنجم			
مربی	۲/۲۵	ششم			
طلسم و جادو	۱/۹۲	هفتم			

جدول ۷. میانگین رتبه‌ها و اولویت مؤلفه‌های اثربخشی تیمی

عوامل	میانگین رتبه‌ها	اولویت	آماره کای دو (خی دو)	درجه آزادی	سطح معناداری
عامل فردی	۳/۵۷	اول	۵۰/۱۳۰	۴	۰/۰۰۱
عامل فنی	۳/۵۱	دوم			
عامل رهبری	۳/۱۶	سوم			
عامل تیمی	۲/۶۰	چهارم			
عامل محیطی	۲/۱۵	پنجم			

فنی"، "عامل رهبری"، "عامل تیمی" و "عامل محیطی" در اولویتهای دوم تا پنجم قرار دارند. در ادامه با توجه به نرمال بودن داده‌ها از ضریب همبستگی پیرسون جهت بررسی همبستگی بین مؤلفه‌های خرافه‌پرستی و اثربخشی تیمی استفاده شد.

همان‌طور که در جدول (۷) ملاحظه می‌گردد، چون سطح معنی‌داری آزمون فریدمن کمتر از ۰/۰۵ می‌باشد، بنابراین بین مؤلفه‌های اثربخشی تیمی اولویت معناداری وجود دارد که مهم‌ترین اولویت مؤلفه‌های اثربخشی تیمی مربوط به مؤلفه "عامل فردی" بوده و مؤلفه‌های "عامل

جدول ۸. آزمون همبستگی بین خرافه‌پرستی و مؤلفه‌های آن با اثربخشی تیمی

ردیف	متغیر	همبستگی پیرسون	سطح معناداری
۱	ظاهر و پوشش و اثربخشی تیمی	۰/۲۱	۰/۰۶
۲	طلسم و جادو و اثربخشی تیمی	-۰/۲۲	۰/۰۵۱
۳	آماده‌سازی و اثربخشی تیمی	۰/۲۹	۰/۰۱
۴	بازی و مسابقه و اثربخشی تیمی	۰/۲۷	۰/۰۱
۵	آیین تیمی و اثربخشی تیمی	۰/۳۳	۰/۰۰۳
۶	دعا و عبادت و اثربخشی تیمی	۰/۲۸	۰/۰۰۱
۷	مربی و اثربخشی تیمی	-۰/۲۲	۰/۰۴
۸	آیین خرافه‌پرستی و اثربخشی تیمی	۰/۲۳	۰/۰۳

ظاهر و پوشش و جادو با اثربخشی تیمی رابطه‌ای یافت نشد. در ادامه با استفاده از آزمون رگرسیون، پیش‌بینی متغیر اثربخشی تیمی توسط مؤلفه‌های آیین خرافه‌پرستی مورد بررسی قرار گرفت.

همان‌طور که در جدول (۸) مشاهده می‌شود بین آیین خرافه‌پرستی و مؤلفه‌های آماده‌سازی، بازی و مسابقه، آیین تیمی، دعا و عبادت با اثربخشی تیمی رابطه مثبت و معنادار ($P < 0/05$) و بین مؤلفه‌ی مربی با اثربخشی تیمی رابطه منفی و معنادار ($P < 0/05$) برقرار بوده، و بین مؤلفه‌های

جدول ۹. آزمون رگرسیون

سطح معنی‌داری	آماره دوربین واتسون	خطای معیار ضریب تبیین	R ² تعدیل شده	R ²	R
۰/۰۰۱	۱/۸۳	۰/۴۶۴۱۵	۰/۲۶	۰/۳۱	۰/۵۶

جادو با اثربخشی تیمی، این دو مؤلفه از آزمون رگرسیون حذف شدند. با توجه به نتایج جدول

در ابتدا باید گفت با توجه به عدم وجود رابطه معنادار بین مؤلفه‌های ظاهر و پوشش و طلسم و

همبستگی برابر با ۰/۵۶ و ضریب تبیین برابر با ۰/۲۶ می‌باشد، می‌توان گفت که ۲۶ درصد از تغییرات اثربخشی تیمی مربوط به مؤلفه‌های خرافه‌پرستی می‌باشد. در ادامه به بیان تحلیل آزمون رگرسیون پرداخته می‌شود.

(۹)، مقدار آماره دوربین واتسون که باید عددی بین ۱/۵ تا ۲/۵ باشد، ۱/۸۳ به دست آمد. همچنین میزان ضریب همبستگی و ضریب تبیین بین نمره مؤلفه‌های آیین خرافه‌پرستی و اثربخشی تیمی مشخص شده است که در آن چون ضریب

جدول ۱۰. ضرایب مدل

ضرایب استاندارد شده		ضرایب استاندارد نشده			
sig	t	Beta	SE	B	
۰/۰۰۱	۸/۶۷۶		۰/۳۱۲	۲/۷۰۳	ثابت
۰/۰۴	۲/۰۸۸	۰/۲۳۶	۰/۰۸۰	۰/۱۶۷	آماده‌سازی
۰/۰۲	۲/۲۳۹	۰/۲۵۸	۰/۰۷۶	۰/۱۷۰	بازی و مسابقه
۰/۵۲	۰/۶۴۲	۰/۰۷۵	۰/۰۷۹	۰/۰۵۰	آیین تیمی
۰/۰۱	۲/۶۱۷	۰/۲۷۵	۰/۰۶۰	۰/۱۵۷	دعا و عبادت
۰/۰۰۱	-۰/۷۲۳	-۰/۴۲۵	۰/۰۸۱	-۰/۳۰۱	مربی

نیز درصدد پاسخگویی به این سؤال هستند که آیا نخبگان ورزشی نیز برای موفقیت دست به دامن چنین باورهایی می‌شوند؟ نتایج حاصل از این تحقیق در خصوص وضعیت گرایش به خرافات در میان ورزشکاران رشته‌های فوتبال و فوتسال نشان داد که میزان گرایش به خرافات در این گروه بالا نمی‌باشد. هرچند که نتایج تحقیقات Zare et al (2017) نشان‌دهنده این است که ۴۱٪ از فوتبالیست‌های لیگ برتری به خرافات گرایش دارند اما در این خصوص نمی‌توان با قطعیت نظر داد. چرا که با توجه به صحبت‌های عنایتی بازیکن لیگ برتر و برهانی نژاد مدیر اسبق باشگاه مس اصولاً گرایش به خرافات بیشتر در بین مدیران و مسئولان تیم‌ها اشاعه دارد (Hosseinzadeh, 2015)، چرا که برای آنان کسب نتیجه در اولویت است. در بین زیرشاخه‌های خرافات فقط مؤلفه

جدول بالا به‌منظور نوشتن فرمول معادله رگرسیونی استفاده می‌شود با توجه به این جدول فرمول محاسبه اثربخشی تیمی به این صورت می‌باشد:

$$\text{اثربخشی تیمی} = ۲/۷۰۳ + ۰/۱۶۷ \times (\text{آماده‌سازی}) + ۰/۱۷۰ \times (\text{بازی و مسابقه}) + ۰/۱۵۷ \times (\text{دعا و عبادت}) + (-۰/۳۰۱) \times (\text{مربی})$$

بحث و نتیجه‌گیری

خرافات و آیین‌های غیرمعمول ریشه در تاریخ بشر دارند. شاید در ابتدا برخی این‌گونه از رفتارها را ناشی از سواد پایین یا فقر فرهنگی بدانند، اما این رویکرد درست نیست و وجود باورهای خرافی در برخی افراد تحصیل کرده و سالم قابل مشاهده است (Risen, 2016). در این تحقیق محققین

ارتباط مناسب با کادر فنی و تعیین هدف قبل از بازی از جمله عواملی هستند که از نگاه شرکت‌کنندگان در این تحقیق اولویت دارند. با توجه به نتایج تحقیق Sharary et al (2013) برخی از این عوامل مانند ارتباط مناسب با کادر فنی، کاهش استرس و تعیین هدف از جمله مواردی هستند که به افزایش انسجام فردی کمک می‌نمایند و در تبع آن به بالا رفتن اثربخشی تیمی کمک می‌کنند.

در انتها نتایج نشان داد که بین خرافه‌پرستی و مؤلفه‌های آن و اثربخشی تیمی ارتباط مثبت و معناداری وجود دارد. Van Elk (2017) در تحقیق خود بیان کرد که در ابتدا نگرش مثبتی به خرافات در ورزش وجود نداشته است اما موفقیت برخی بازیکنان سرشناس موجب شده است تا نگرش به این رفتار تا حد زیادی تعدیل شود، هرچند که هیچ دلیل و توجیهی در خصوص حمایت از این باورها و مراسمات وجود ندارد (Van Elk, 2017). با این حال نتایج تحقیقات Lanman & Buhrmester (2017)، Risen (2016) و Brooks et al (2016) از ارتباط مثبت بین خرافات و آیین‌های خرافی بر عملکرد و اثربخشی تیمی اشاره دارد. در تحقیق Lanman & Buhrmester (2017) و Brooks et al (2016) به این نکته اشاره شده است که اعتقاد به باورهای خرافی می‌تواند موجب کاهش استرس در ورزشکاران شود و همین امر موجب می‌شود تا فرد به سطح عملکرد واقعی خود نزدیک‌تر شود. علاوه بر این Lanman & Buhrmester (2017) معتقدند که نتیجه گرفتن از یک باور خرافی موجب می‌شود تا این رفتار به صورت ناخودآگاه موجب تقویت حس اعتماد به نفس در فرد شود. در این خصوص شاید

آیین تیمی دارای میانگین بالاتر از شاخص می‌باشد. گویه‌های مختص به آیین تیمی کمترین نمود رفتاری را در بین دیگر مؤلفه‌های خرافه‌پرستی دارند. در این مؤلفه رفتارهایی مانند صحبت با هم‌تیمی‌ها، تشویق هم‌تیمی‌ها و صحبت‌های مهیج عامل بهبود عملکرد هستند. شاید در نگاه اول چنین به نظر برسد که آیا چنین رفتاری خرافی هستند یا خیر؟ از نگاه Risen (2016) رفتار خرافی همواره در همه‌جا وجود دارد، اما این شدت و نمود رفتاری یک حرکت است که موجب خرافه شدن برخی حرکات می‌شود. در این خصوص Lanman & Buhrmester (2017) معتقدند بسیاری از رفتارهای مختص به ادیان در نگاه افراد خارج از آن دین یا مسلک عجیب یا حتی مسخره تعبیر می‌شوند، اما درون آن دین این رفتار کاملاً طبیعی و به‌جا می‌باشد. رفتار مربوط به آیین‌های تیمی نیز از زمره همین رفتارها هستند و به دلیل اشاعه زیاد در بین تیم‌های ورزشی کمتر به عنوان رفتار خرافی شناخته می‌شوند.

از طرفی دیگر نتایج نشان داد که وضعیت اثربخشی تیمی از نگاه ورزشکاران فوتبالیست و فوتسالیست در وضعیت مناسبی می‌باشد. همچنین عامل فردی در صدر عوامل مختص به این متغیر است. نتایج تحقیقات Sharary et al (2013) نیز حاکی از آن است که فعالیت‌هایی در تیم‌های ورزشی موجب افزایش اثربخشی می‌شود که بر انسجام چه در سطح فردی و چه در سطح گروهی تأکید داشته باشند. نتایج تحقیق آنان بر اولویت انسجام در سطح فردی بر سطح گروهی تأکید دارد (Sharary et al, 2013). با توجه به گویه‌های عامل فردی در متغیر اثربخشی تیمی عواملی مانند سن، آمادگی جسمانی، استرس،

تعیین‌کننده باشد و فرد در آن منفعل باشد و با عملکرد خودش نتواند تأثیری بر روند برد یا باخت داشته باشد. از این‌رو می‌توان چنین گفت که ورزشکاران این تحقیق به سطحی از تفکر و خودپنداره رسیده‌اند که عملکرد خود را ارجح‌تر از یک طلسم بدانند و برای کسب پیروزی منفعلانه عمل نکنند و سعی و تلاش خود را مقدم بر یک باور خرافی بدانند. تحقیق Risen (2016) نیز مانند تحقیق Lanman & Buhrmester (2017) بر اهمیت کسب سود از یک باور خرافی اعتقاد دارد و آن را یک عامل تقویتی مهم می‌داند اما تفاوت‌هایی با تحقیق Lanman & Buhrmester (2017) دارد. نتایج تحقیق Risen (2016) نشان داد که افراد بر اساس دو الگو به خرافات گرایش می‌یابند. الگوی اول در خصوص شکل‌گیری یک خرافه است و الگوی دوم در خصوص اقدامات اصلاحی بر روی باور خرافی تا کسب نتیجه است. با توجه به این الگوی رفتاری بازیکنی در تمرین یا بازی یک باور خرافی را می‌بیند. برای مثال یک بازیکن می‌بیند که یکی از هم‌تیمی‌هایش که بازیکن محبوب و موفق است جوراب خود را تا اندازه مشخصی بالا می‌کشد. بعد از این بازیکن شاید همین رفتار را تکرار کند تا او هم به موفقیت دست یابد. لذا، در صورتی که فرد به موفقیت دست یابد تشویق به انجام مجدد این کار می‌شود. در این صورت یک رفتار خرافی مشخص شکل می‌گیرد. اما در صورتی که فرد به موفقیت نرسد الگوی دوم وارد عمل می‌شود. یعنی بازیکن جهت رسیدن به موفقیت عملی دیگر را انجام می‌دهد. برای مثال فقط یک آستین پیراهنش را بالا می‌دهد. در صورت کسب نتیجه وی یک باور خرافی خاص خود را به وجود آورده است که از

مثال ژان ماری دروازه‌بان اسبق بلژیک جالب توجه باشد. وی در هنگام بازی‌های رسمی همواره عکس خانوادگی خود را همراه خود به بازی می‌برد، وی معتقد بود وجود این عکس باعث کاهش استرس و افزایش انگیزه‌اش می‌شود (Hosseinzadeh, 2015). همان‌گونه که در این مثال مشخص است عاملی مانند یک عکس ساده تبدیل به‌عنوان یک عامل خرافی تبدیل به یک عامل کاهش استرس و افزایش انگیزه شده است. همچنین نتایج تحقیقات Zare et al (2017) نیز در راستای تحقیقات Brooks et al (2016) می‌باشد. تحقیقات آنان نشان داد که سطح بالای استرس رقابت‌ها یکی از عوامل اصلی در گرایش ورزشکاران به خرافات می‌باشد (Zare et al, 2017).

همچنین در تحقیق Lanman & Buhrmester (2017) و Risen (2016) چگونگی شکل‌گیری رفتار خرافی نیز بررسی شده است که می‌تواند توجیهی برای پایین بودن دیگر شاخص‌های خرافی در بین ورزشکاران این تحقیق باشد. Lanman & Buhrmester (2017) معتقدند تمایلات خرافی در افراد در اثر پدیده کسب نتایج مثبت از یک باور خرافی در یک بازه زمانی حاصل می‌شود و برخی افراد تمایلات قوی‌تری به خرافات نسبت به دیگر افراد دارند. آنان در تحقیق خود نشان دادند افرادی که به قمار می‌پردازند، اصولاً از یک طلسم یا هر شیء دیگری به‌عنوان یک طلسم شانس استفاده می‌کنند (Lanman & Buhrmester, 2017). با توجه به نتایج این تحقیق اولاً باید یک باور خرافی در خصوص یک پدیده وجود داشته باشد (وجود طلسم شانس مانند: دم خرگوش) و ثانیاً حالتی از رقابت وجود داشته باشد که برد و باخت در آن

New York: Columbia University Press, 198.

- Hosseinzadeh, M. (2016). *Superstition in the green rectangle*. Daily newspaper of Khorasan daily, 424. (Persian).
- Hosseini Nia, S, R., Ashoore, S., Bahral-ulum, H. (2016). Relationship between the behavior of leaders at the same level as the team's commitment and effectiveness to the futsal players of Shahrood. *Management Studies of Organizational Behavior in Sport*, 3(9), 59-67. (Persian).
- Kozub, S. (2000). Exploring the relationship between cohesion and collective efficacy in rugby teams. *Journal of Sport Behavior*, 23, 120-129.
- Lanman, J. A., Buhrmester, M. D. (2017). Religious actions speak louder than words: exposure to credibility enhancing displays predicts theism. *Religion, Brain, and Behavior*, 7 (1), 3-16.
- Lindeman, M., Svedholm-Häkkinen, A. M., Lipsanen, J. (2015). Ontological confusions but not mentalizing abilities predict religious belief, paranormal belief, and belief in supernatural purpose. *Cognition*, 134, 63-76.
- Mahembe, B. Englebrecht, A, S. (2013). The relationship between servant leadership, affective team commitment and team effectiveness. *SA Journal of Human Resource Management*, 11 (1): 1-10.
- Price, M, S. (2010). *Relationships among peer leadership, coach leadership, and individual and team outcomes*. Dissertation, United States, University of Virginia.
- Risen, J, L. (2016). Believing What We Do Not Believe: Acquiescence to Superstitious Beliefs and Other Powerful Intuitions. *Psychological Review*, 123 (2), 182-207.
- Ronayne, L, S. (2004). *Effects of coaching behaviors on team dynamics:*

یک باور خرافی مشابه نشاءت گرفته است. تنها در صورتی که فرد پس از چندین تلاش نتیجه موفق نگیرد، رفتار خرافی را کنار می گذارد. با توجه به این مدل رفتاری شاید برخی از ورزشکاران این تحقیق با رفتار خرافی آشنا شده اند، اما به دلیل عدم کسب موفقیت آن رفتار را ترک کرده اند.

منابع

- Arzhangzadeh, A. (2012). The role of magic in Iranian football, customers of the Magic Superiority Championship. Code 77394 / <http://old.jamnews.ir>. (Persian).
- Azadfada, S., Tondnevis, F., Kazemnezhad, A. (2013). The Relationship Between Leadership Style With Team Effectiveness And Performance Of Iranian Men's Premier League Volleyball Team. *Two Quarterly Journal of Research in Management and Motor Behavior*, 6 (22), 150-178. (Persian).
- Birrell, S. (1981). Sport as Ritual: Interpretations from Durkheim to Goffman. *Social Forces*, 60 (2), 354-376.
- Carron, A, V., Shapcott, K, M. (2007). *Group cohesion in sport and exercise: past, present and future*. Routledge, 117-40.
- Flanagan, E. (2013). Superstitious Ritual in Sport and the Competitive Anxiety Response in Elite and Non-Elite Athletes. Submitted in partial fulfilment of the requirements of the Bachelor of Arts degree (Psychology Specialization) at DBS School of Arts, Dublin, 1-59.
- Falgam, R. (1998). *Rituali: A Dictionary of Superstitions*. Oxford Paperback Referenc, Oxford University press, 325.
- Guttman, A. (1978). From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports.

- agency detection, and schizotypy: Supernatural forces at work? *Personality and Individual Differences*, 82, 136-141.
- Vyse, S. A. (1997). *Believing in magic: The psychology of Superstition*. New York: Oxford University Press, 239-250.
 - Wood Brooks, A. Schroeder, J. Risen, J. Gino, F. Galinsky, A. Norton, M. Schweitzer, E. (2016). Don't stop believing: Rituals improve performance by decreasing anxiety. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 137, 71-85.
 - Womack, M. (1992). Why athletes need ritual: A study of magic among professional athletes. In *Shirl Hoffman (Ed.), Sport and Religion, Champaign, IL: Human Kinetics*, 36, 191-202.
 - Wolff, A. (2002). That old black magic. *Sports Illustrated*, 96, 50-61.
 - Zare, A., Zare, H., Emadi, M (2017). Factors Affecting Superstition among Iranian Soccer Players. *Sports Management and Development Quarterly*, 6 (11), 31-46. (Persian).
 - Živanović, N., Randelović, N., Savić, Z. (2012). Superstitious and Rituals in Modern Sport. *APES*, 2, 220-224.
 - *How coaching behaviors, influence team cohesion and collective efficacy over the course of a season, Master of Science in sport studies*. Physical education, health, and sport studies, Miami University.
 - Sharary, A., Goodarzi, M., Ant, Z., Jamshidi, O. (2013). The Relationship between Group Coherence and Team Effectiveness of Male and Female Students Participating in the Eleventh Student Olympiad in the Country. *Research in academic sport*, 3, 63-73. (Persian).
 - Shahnooshi, M. (2009). Superstition and some of its causes. *Journal of Social Sciences*, 41, 101-116. (Persian).
 - Ticeba, E, H. (2011). Ritual as a means of regulation of the mental state of the athletes. *Materials of XII Scientific and Practical Conference of All Russia Young Scientists, Graduate Students and Students*, 41-43.
 - Van Elk, M. (2017). The self-attribution bias and paranormal beliefs. *Consciousness and Cognition*, 49, 313-321.
 - Van Elk, M. (2015). Perceptual biases in relation to paranormal and conspiracy beliefs. *PLoS One*, 10 (6), e0130422.
 - Van der Tempel, J., & Alcock, J. E. (2015). Relationships between conspiracy mentality, hyperactive



Predicting the Team Effectiveness of Athletes in Sporting Fields Soccer and Futsal Based on Superstitious Rituals

Mohammad Keshtidar¹, Bahador Azizi², Abdorahman Jami Alahmadi³, Mostafa Aminian⁴

Received: Sep 11, 2019

Accepted: Dec 24, 2019

Abstract

Objective: In this paper, the prediction of the effectiveness of team sports athletes in soccer and futsal societies based on superstitious rituals was investigated.

Methodology: The methodology of this research is a descriptive correlation method that was implemented by field method. The statistical population of the study consisted of all the professional players present in the soccer and futsal championship of Iran. Due to the lack of precision of these numbers, the Cochran formula was used to determine the sample size (325 people). To collect data, two standard questionnaires of superstitious rituals in sport (Flangam, 2013) and a researcher made team effectiveness (Keshtidar and colleagues, 1397) were used. The validity and reliability of this questionnaire was obtained by sports experts. Data analysis was also performed using SPSS 22 and LISREL 8/80 softwares.

Results: The results of this study showed that the level of superstitious and all its components, other than the element of teamwork, is less than the hypothetical average. Also, the team effectiveness and its components were above the hypothesized average and there is a positive and significant correlation between superstitious and team effectiveness. Also, the components of superstitious have the ability to predict the effectiveness of the team.

Conclusion: Finally, one can say that a level of superstitious can increase the effectiveness of professional athletes.

Keywords: Superstitious Rituals, Team Effectiveness, Soccer and Futsal, Fetish.

1. Associate Professor of Sport Management, Ferdowsi University of Mashhad, 2 & 3. Ph.D. Candidate of Sport Management, Ferdowsi University of Mashhad, 4. Master of Science Student of Sport Management, Ferdowsi University of Mashhad

* Corresponding author's e-mail address: Keshtidar@um.ac.ir