

الگوی توسعه‌ی گردشگری بر مبنای توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی در کشور**فرزاد غفوری***

۱. استادیار دانشگاه علامه طباطبایی

تاریخ دریافت: ۹۱/۰۳/۲۴

تاریخ پذیرش: ۹۱/۰۸/۱۵

چکیده

هدف این پژوهش، بررسی راهکارهای مناسب برای احیا، ترویج و توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی در کشور و ارائه‌ی الگوی مناسبی در جهت توسعه‌ی گردشگری بود. برای انجام این پژوهش، اقدام به تهیه‌ی پرسش‌نامه‌ی محقق‌ساخته شد. پس از تهیه‌ی پرسش‌نامه روایی آن به سه شکل صوری و محتوایی (با استفاده از نظرات متخصصان و خبرگان) و سازه (با استفاده از روش تحلیل عاملی اکتشافی) و پایایی آن با استفاده از تحقیق راهنما مورد تأیید قرار گرفت (آلفای کرونباخ = ۰/۷۷). نمونه‌ی آماری این پژوهش را ۲۹۸۳ نفر از اعضای هیأت علمی رشته‌ی تربیت‌بدنی، مدیران و مسئولان ورزشی و هیات‌های ورزش همگانی و نیز مربیان و ورزشکاران ساکن در کلیه‌ی استان‌های کشور تشکیل می‌دادند که به‌صورت در دسترس انتخاب شده‌بودند. داده‌ها مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. از دیدگاه نمونه‌ها، جنبه‌های مثبت بازی‌های بومی و محلی به ترتیب اولویت عبارت بودند از: سادگی پرداختن به آنها، قابلیت اجرا در رده‌های مختلف سنی و ارتباط آنها با فرهنگ جامعه. همچنین موانع زیر برای توسعه‌ی بازی‌های بومی از سایر موانع مهم‌تر بودند: نبود برنامه‌ریزی، عدم آشنایی با نحوه‌ی انجام بازی‌ها، و عدم توجه رسانه‌ها. براساس تحلیل‌های انجام‌شده، به ازای هر واحد افزایش یا بهبود در وضعیت بازی‌های بومی و محلی، ۰/۶۰ واحد افزایش یا بهبود در گردشگری حاصل می‌شود. بنابراین، در جهت این تأثیرگذاری و توسعه‌ی گردشگری متأثر از آن، لازم است برنامه‌ریزی، احیا، ترویج و توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی با توجه به عوامل و راهکارهای شناسایی‌شده در این پژوهش انجام گیرند.

واژگان کلیدی: بازی‌های بومی و محلی، گردشگری، توسعه

مقدمه

روانشناسان اجتماعی معتقدند که نیاز انسان به بازی از نیاز به مصرف‌رساندن انرژی اضافی او نشأت می‌گیرد. جامعه‌شناسان نیز بازی را نیازی اجتماعی تلقی می‌کنند و اعتقاد دارند که انسانها با پرداختن به بازی، رفتارها و گرایش‌های اجتماعی را تمرین می‌کنند. در هر صورت، این واقعیت وجود دارد که نیاز به بازی، نیازی عمومی و جهانی است و مرزهای سن و جنس و موقعیت اجتماعی و پایگاه اقتصادی و جغرافیایی را در هم می‌شکند و هیچ ملتی را نمی‌توان بدون بازی و سرگرمی یافت. همین نیاز عمومی و همگانی است که گستره‌ی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی را از گذشته به وجود آورده است. بازی‌های بومی و محلی به‌عنوان یکی از مهم‌ترین بخش‌های اوقات فراغت و ورزش همگانی، مدتی است که مورد توجه بسیاری از کشورها، از جمله ایران قرار گرفته است و تلاش‌هایی برای احیا و توسعه‌ی این‌گونه فعالیت‌های بدنی در حال انجام است. کشورهایی مانند چین، ژاپن و کره توانسته‌اند با فعالیت‌هایی که در این زمینه انجام داده‌اند، بازی‌ها و ورزش‌های بومی خود، مانند کونگ‌فو، تکواندو، ووشو، و سومو را احیا کرده، توسعه داده و جهانی کنند.

همچنین، بازی‌های بومی و محلی ارتباط تنگاتنگی با فرهنگ و آداب و رسوم مردم هر منطقه دارد و نشان‌دهنده‌ی علایق و سلیقه‌های ذاتی آنها است و هنوز هم در بخش‌هایی از کشور رواج دارد. این بازی‌ها به‌جهت انطباق با علایق ذوقی، هنری و فرهنگی جامعه، می‌تواند گسترش و عمومیت پیدا کند و به شکل بازی‌ها و ورزش‌های عمومی در داخل کشور رواج و مقبولیت پیدا نماید و به لحاظ تنوع و تناسب هر منطقه و با امکانات ساده و موجود در جامعه، به بهترین شکل ممکن قشر عظیم و وسیعی از افراد جامعه را در سنین مختلف تحت پوشش قرار دهد (۱). ورزش‌های بومی و محلی، هویت فرهنگی هر کشوری در حوزه‌ی ورزش نیز می‌باشد و به‌عنوان بخشی از میراث فرهنگی ما در پهنه‌ی ورزش، از مهم‌ترین اجزای فرهنگ مردم هر ناحیه به شمار می‌آمده است. از طریق بررسی این بازی‌ها، می‌توان ویژگی‌های فرهنگی هر منطقه را مورد شناسایی قرار داد. مثلاً مشخص شده است که بازی‌های بومی و محلی، با خصایل نیک انسانی ارتباط دارد (۲). در سرزمین پهناور و دیرین ایران، با وجود تنوع آب‌وهوایی و گوناگونی ریشه‌های فرهنگی، بازی‌ها و سرگرمی‌های رایج در میان مردم، عواملی مانند گسترش شهرنشینی، صنعتی‌شدن، و پیدایش فناوری‌های نوین، بسیاری از بازی‌های سنتی را منسوخ کرده و یا به حاشیه رانده است. اگرچه هنوز برخی از این بازی‌ها در سطح شهرهای کوچک و روستاها بازی می‌شود و برنامه‌هایی نیز از سوی فدراسیون ورزش‌های روستایی و نیز فدراسیون و هیأت‌های ورزش همگانی با زمان‌بندی‌های مشخص اجرا می‌شود، اما به‌طور کلی می‌توان

گفت که این بازی‌ها دیگر نقشی در پرکردن اوقات فراغت انسان‌های امروز ندارند. البته این امر در سایر کشورها نیز کم‌وبیش به چشم می‌خورد. ولف گانگ^۱ Wolfgang در سال ۱۹۸۶ یعنی ۲۶ سال پیش، با بیان جملاتی عنوان کرد که بازی‌های سنتی در حال فراموشی و ناپدیدشدن هستند و کاش شرایطی فراهم می‌شد تا این بازی‌ها مجدداً احیا می‌شدند (۳). این مشکل در مورد بازی‌های جدید نیز به مرور در حال اتفاق افتادن است. حتی بازی‌های جدید نیز خود در حال تبدیل شدن به بازی‌های جدیدتری هستند. این امر را می‌توان در ظهور بازی‌ها و ورزش‌های جدیدتری مانند ایروبیک، ایروبیک پله، تایبو، دوچرخه‌سواری BMX، اسکیت بورد، رفتینگ، اسنوبورد، اسکی آزاد، غواصی با کیسول هوا، دوچرخه‌سواری کوهستان، سه‌گانه و غیره دید. این ورزش‌ها اکنون بخشی از ورزش‌هایی هستند که مردم جامعه‌ی اروپا به آن می‌پردازند (۴).

از طرفی، گردشگری و بازی‌های سنتی دو مقوله‌ی بسیار نزدیک با یگدیگر هستند. مدووجیچ و همکاران (۲۰۱۱) بیان می‌دارند که گردشگری روستایی با موضوعاتی مانند عادت‌های جامعه‌ی میزبان و ارزش‌های سنتی دارای ریشه در فرهنگ و روابط میان افراد محلی واقعیت پیدا می‌کند (۵). پیش‌بینی شده‌است که در آینده، رشد گردشگری بر انواعی خاص از بسته‌های گردشگری مانند مسافرت‌های مربوط به آفتاب و دریا، مسافرت‌هایی با انگیزه‌های فرهنگی، ورزشی و طبیعی متمرکز خواهد بود (۶). نقاطی که ورزش و فعالیت‌های تفریحی بخشی از فرهنگ منطقه است، می‌توانند تعدادی از گردشگران بین‌المللی را جهت بهره‌بردن از مزایای آن به خود جلب کنند (۷). به‌طور کلی، فرهنگ یکی از سه عامل کلیدی در جلب گردشگران است^۱ (۸) و نقش مهمی در انگیزش گردشگران بین‌المللی به مسافرت ایفا می‌کند. مثلاً اکثر گردشگران در بازار مسافرت تفریحی استرالیا، به‌دنبال یک فرصت هستند تا با تجربه‌ی فرهنگ‌های مختلف، دانش خود را افزایش دهند (۹). در همین کشور نیز تجربه‌ی فرهنگی، یک انگیزه‌ی مهم برای سفر به آمریکا بود (۱۰). هانکین و لام نیز گزارش کردند که یادگیری مهم‌ترین انگیزه‌ی مسافرت گردشگران چینی مسافرت‌کننده به هنگ‌کنگ بود (۱۱). به‌طور کلی، کاوش فرهنگی (مثل دیدن چیزهای جدید، تجربه‌کردن سنت‌ها و فرهنگ متفاوت، افزایش دانش در مورد فرهنگ محلی) یکی از مهم‌ترین عوامل انگیزشی گردشگران است (۱۲). در ایالت مقالایای هند نیز ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی به‌عنوان یکی از منابع فرهنگی در جهت توسعه‌ی گردشگری این ایالت شناخته شده‌است. ورزش‌هایی مانند تیراندازی با کمان و

۱. منابع طبیعی، آب و هوا و فرهنگ به عنوان کلیدی ترین و قدرتمندترین عوامل جلب کننده، تعیین کننده شکل و قالب بازاریابی صنعت گردشگری می باشند (لومسدن، ۱۳۸۰).

گلوبازی که از بازی‌های سنتی این ایالت است، به‌عنوان میراث ناملموس و اثرگذار بر توسعه‌ی گردشگری شناخته شده‌است (۱۳). همچنین مشخص شده‌است هنگامی که تمایل افراد به یادگیری درباره‌ی مقصد و فرهنگ آن بالا است، تمایل به شرکت در رویداد ورزشی در آنها افزایش می‌یابد (۱۴). بازی‌های بومی و محلی نیز با توجه به قرابتی که با ورزش و رویدادهای ورزشی دارد و همچنین ارتباط قوی که با فرهنگ بومی و منطقه‌ای دارد، در این زمینه بسیار مهم است. گردشگران بسیاری وجود دارند که به واسطه‌ی وجود فرهنگی قوی در یک منطقه که یکی از مهم‌ترین نمادهای آن بازی‌ها و مراسم بومی است، اقدام به سفر به آن منطقه می‌کنند. پارک بازی‌های بین‌المللی^۱ دانمارک یکی از مکان‌هایی بود که پیوند بازی‌های بومی و محلی را با گردشگری نشان داد. در این مکان، بازی‌ها و ابزار و وسایل استفاده‌شده موجب جذابیت و افزایش کیفیت این رخداد بود؛ به‌صورتی که افراد و تماشاگران بسیاری را جذب و افراد بسیار زیادی وسایل به‌کار گرفته‌شده در این بازی‌ها را به‌عنوان یادگاری و یادبود خریداری کردند (۱۵). پارک‌های بازی‌های بومی و محلی که در بردارنده‌ی امکاناتی برای فعالیت‌های فرهنگی و حرکتی هستند، این ظرفیت را دارند که به یک عامل مهم در کسب‌وکار گردشگری در سطح جهانی تبدیل شوند (۱۶). به‌طور کلی ورزش‌هایی که سنت یک کشور محسوب می‌شوند، می‌توانند جلب‌کننده‌ی گردشگر باشند. پیمایش انجام‌شده توسط مؤسسه‌ی تحقیقات گردشگری کره نشان داد که پختن "کیم چی" (یک نوع غذا) و شرکت در تکواندو در صدر لیست فعالیت‌هایی است که گردشگران خارجی تمایل دارند در کره تجربه کنند. کشور چین نیز به‌دلیل ورزش سنتی خود، یعنی "کونگ‌فو" تعداد زیادی گردشگر را به خود جلب می‌کند (۱۷). حتی بسیاری از جذابیت‌های گردشگری در کشورهای توسعه‌یافته با مسائلی مانند تنوع زیستی، مناطق حفاظت‌شده، سواحل و جزیره‌ها و نیز آداب سنتی زندگی در ارتباط است (۱۸). در قبرس نیز به‌صورت ازپیش‌برنامه‌ریزی‌شده، برنامه‌ریزی برای برگزاری بازی‌های بومی و محلی به‌گونه‌ای انجام می‌شود که با رویدادهای گردشگری مطابقت داشته‌باشد (۱۹). جشن‌ها، مراسم، برنامه‌های سنتی و دیگر برنامه‌های جانبی رویدادهای ورزشی از عوامل سوق‌دهنده‌ی گردشگران به رویدادهای ورزشی شناخته شده‌است (۲۰-۲۲، ۱۷، ۱۴). ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی، به‌ویژه اگر به‌صورت جشنواره‌ای باشند، یکی از بهترین راه‌ها برای ترویج گردشگری فعال هستند (۲۳). بنابراین شناخت و بهره‌گیری از ورزش‌های بومی و محلی و برگزاری جشنواره‌های ملی جهت توسعه‌ی گردشگری ورزشی اهمیت زیادی دارد (۲۴).

از دیگر دلایل لزوم توجه و اهمیت‌دادن به بازی‌های بومی و محلی، وقوع فرایند جهانی‌سازی و نفوذ آن به فرهنگ‌های بومی (۲۵) است؛ به‌گونه‌ای که حتی اگر شرایط برابری برای مقابله بین فرهنگ جهانی و فرهنگ بومی وجود داشته‌باشد، میزان تأثیر فرهنگ بومی روی فرهنگ جهانی با تردید روبرو است (۲۶). از سوی دیگر، مشخص شده‌است که در بهترین حالت، تنها ۱۹/۳۲ درصد از ایرانیان ورزش می‌کنند (۲۷). این بی‌تحركی به‌دلیل عدم توسعه‌یافتگی فعالیت‌های ورزشی همگانی در کشور است که بخشی از آن به بازی‌های بومی و محلی مربوط می‌شود. گسترش بازی‌های بومی و محلی در کشور، می‌تواند فواید فراوانی در ابعاد گردشگری، اجتماعی، فرهنگی، روحی و روانی برای مردم به ارمغان آورد. گردشگری و اثرات مثبت اجتماعی و فرهنگی از مهم‌ترین آنها است که به‌دلیل عدم توسعه‌یافتگی کافی آنها بسیار ضروری به نظر می‌رسد. بنابراین، این پژوهش در صدد برآمد که ضمن بررسی راهکارهای مناسب برای احیا، ترویج و توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی در کشور از دیدگاه اعضای هیأت علمی رشته‌ی تربیت بدنی دانشگاه‌ها، مدیران هیأت‌های ورزش همگانی، مربیان و ورزشکاران کشور، اقدام به بررسی ارتباط این بازی‌ها با توسعه‌ی گردشگری کرده و الگوی تأثیرات آنها را بر توسعه‌ی گردشگری و عوامل مهم در جهت تحقق آن را شناسایی کند.

روش پژوهش

روش این تحقیق از نوع توصیفی - تحلیلی است و به‌صورت پیمایشی انجام شده‌است و هدف آن، علاوه بر شناسایی وضعیت موجود بازی‌های بومی و محلی در کشور، شناسایی شیوه‌های احیا، ترویج و توسعه‌ی این بازی‌ها و الگوی مناسب در جهت توسعه‌ی گردشگری و عوامل مهم در اجرایی کردن آن است. نمونه‌ی آماری این پژوهش را حسب ارتباط با موضوع، کلیه‌ی دست‌اندرکاران هیأت‌های ورزش روستایی و عشایری و هیأت‌های ورزش همگانی سراسر کشور (شامل مدیران استان‌ها، رؤسای هیأت‌ها، کارکنان، مربیان و ورزشکاران مرتبط با آنها) و نمونه‌ای در دسترس از اعضای هیأت علمی رشته‌ی تربیت بدنی دانشگاه‌های سراسر کشور و متخصصان و کارشناسان ورزشی شاغل در سازمان‌ها و دانشگاه‌های کشور تشکیل می‌دهند. برای انجام این پژوهش، اقدام به تهیه‌ی پرسش‌نامه‌ی محقق‌ساخته‌ای نسبتاً جامع برای شناسایی راهکارهای احیا، ترویج و توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی، شناسایی بازی‌های بومی و محلی مورد علاقه و بررسی اثرات آنها بر توسعه‌ی گردشگری شد. پس از تهیه‌ی پرسش‌نامه، روایی آن به سه شکل صوری و محتوایی (با استفاده از نظرات متخصصان و خبرگان) و سازه (با استفاده از روش تحلیل عاملی اکتشافی) و پایایی آن با استفاده از تحقیق راهنما مورد تأیید قرار گرفت (Chronbach Alpha= 0.77). در جدول شماره‌ی ۱، مؤلفه‌های مربوط به هر یک از سه متغیر فوق به همراه علامت اختصاری آنها آورده شده‌است.

جدول ۱. مؤلفه‌های مربوط به متغیرهای ترویج، توسعه و احیا به همراه علامت اختصاری آنها

مؤلفه‌های متغیر ترویج		مؤلفه‌های متغیر توسعه		مؤلفه‌های متغیر احیا	
مضمون	علامت اختصاری	مضمون	علامت اختصاری	مضمون	علامت اختصاری
برگزاری مسابقات رسمی در قالب تقویم سالیانه	PA	تهیه طرح جامع ورزش‌های بومی و محلی	DA	چاپ کتاب، مجله، جزوه یا CD آموزشی	RA
برگزاری مسابقات خانوادگی	PB	افزایش بودجه مربوطه به این بخش	DB	آموزش و اطلاع‌رسانی از طریق رسانه‌ها	RB
برگزاری در قالب جشنواره‌های ملی و بین‌المللی	PC	تصویربرداری با کیفیت از مسابقات و رویدادها	DC	آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها	RC
افزایش لذت و نشاط در آن	PD	جذاب و مدرن نشان دادن از نظر ظاهری	DD	حمایت از فعالیت‌های پژوهشی	RD
گسترش فعالیت‌های بازاریابی	PE	تدوین قوانین الزام‌آور	DE		
پخش تلویزیونی و تبلیغات رسانه‌ای	PF	علمی کردن آنها بر اساس اصول علمی ورزش	DF		
گنجاندن در برنامه‌های آموزش و پرورش	PG	انجام اصلاحات در قوانین و مقررات آنها	DG		
مشارکت شهرداری‌ها	PH	افزایش تعداد داوطلبان در این بخش	DH		
مشارکت سازمان میراث فرهنگی و وزارت ارشاد	PI	تأسیس فدراسیون ورزش‌های بومی و محلی	DI		
انجام در محیط‌ها و فضاهای جذاب	PJ	ایجاد یک سازمان یا شورای متولی و جلوگیری از موازی‌کاری	DJ		
آموزش معلمان تربیت بدنی	PK	ایجاد اداره کل ورزش‌های بومی و محلی در سازمان تربیت بدنی	DK		
اجرای در قالب درس تربیت بدنی در مدارس و دانشگاه‌ها	PL	تشکیل کمیته‌ی راهبری زیر شاخه شورای عالی ورزش	DL		
ترویج در دانشکده‌های تربیت بدنی (در قالب واحدهای نظری و عملی)	PM	غیردولتی‌سازی و سپردن مسئولیت آن به NGOها	DM		

علاوه بر مؤلفه‌های فوق، دو مؤلفه که "وضعیت موجود گردشگری"، و "تأثیرپذیرفتن گردشگری از بازی‌های بومی و محلی" را نیز مورد اندازه‌گیری قرار می‌داد، در پرسش‌نامه لحاظ شده بود که در مجموع تحت نام گردشگری (Tourism) در الگو قرار گرفته‌است. در نهایت ۲۹۸۳ نفر از نمونه‌های اشاره‌شده که به‌صورت در دسترس انتخاب شده بودند، به پرسش‌نامه‌ی پژوهش پاسخ دادند. داده‌ها با استفاده از روش‌های آماری توصیفی (فراوانی و میانگین) و استنباطی (تحلیل عاملی تأییدی و مدل‌سازی معادله‌ی ساختاری^{۱۳} یا SEM برای شناسایی الگوی مناسب بازی‌های بومی و محلی برای توسعه گردشگری) و توسط نرم‌افزارهای SPSS نسخه‌ی ۱۶ و LISREL نسخه‌ی ۸/۷ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

نتایج

از مجموع ۲۹۸۳ نفر نمونه‌ی آماری، بیشترین تعداد نمونه‌ی آماری مربوط به استان تهران (۹۵۴ نفر) بود. استان‌های آذربایجان شرقی و کردستان در رده‌های بعدی بودند. جدول شماره‌ی ۱ استان محل اقامت نمونه‌های پژوهش را به تفکیک نشان می‌دهد.

تجزیه و تحلیل توصیفی داده‌ها نشان داد که ۶۹/۸ درصد از نمونه‌ها مذکر و ۳۰/۲ درصد مؤنث بودند و دارای میانگین سنی ۳۸/۷۵ سال بودند. ۲/۶ درصد دارای تحصیلات زیر دیپلم، ۷/۸ درصد دیپلم، ۲۶/۶ درصد کاردانی، ۴۱/۷ درصد کارشناسی، ۱۳ درصد کارشناسی ارشد، و ۸/۳ درصد دکتری بودند. سازمان محل اشتغال نمونه‌های پژوهش به ترتیب ۳۳/۳ درصد دانشگاه‌های زیرمجموعه وزارت علوم و دانشگاه‌های غیردولتی، ۲۱/۹ درصد ادارات تابعه‌ی سازمان تربیت‌بدنی، ۱۵/۶ درصد سازمان‌های ورزشی غیر دولتی، ۹/۹ درصد سازمان‌های غیرورزشی، و ۱۹/۳ درصد سایر سازمان‌ها بود. شغل نمونه‌های پژوهش به ترتیب ۳۸/۵ درصد کارشناس تربیت‌بدنی، ۲۱/۹ درصد ورزشکار، ۱۷/۲ درصد عضو هیأت علمی، ۱۲ درصد مربی، ۶/۲ درصد مسئول هیأت ورزشی، ۲/۱ درصد مدیر تربیت‌بدنی و ۲/۱ درصد سایر مشاغل بود. ۲۷/۱ درصد دارای سابقه‌ی فعالیت در زمینه‌ی بازی‌های بومی و محلی بودند و ۷۲/۹ درصد در این زمینه سابقه‌ای نداشتند.

جدول ۱. استان محل اقامت نمونه‌های پژوهش

ردیف	استان	تعداد	درصد	ردیف	استان	تعداد	درصد
۱	آذربایجان شرقی	۳۳۵	۱۱/۳	۱۶	فارس	۹۳	۳/۱
۲	آذربایجان غربی	۱۲۲	۴/۲	۱۷	قزوین	۹	۰/۳
۳	اردبیل	۲۶	۰/۹	۱۸	قم	۱۴	۰/۵
۴	اصفهان	۶۵	۲/۲	۱۹	کردستان	۲۱۰	۷
۵	ایلام	۳۶	۱/۲	۲۰	کرمان	۲۴	۰/۸
۶	بوشهر	۲۸	۰/۹	۲۱	کرمانشاه	۱۰۸	۳/۶
۷	تهران	۹۵۴	۳۲	۲۲	کهگیلویه و بویراحمد	۳۳	۱/۱
۸	چهارمحال و بختیاری	۳۰	۱	۲۳	گلستان	۶۷	۲/۲
۹	خراسان جنوبی	۸	۰/۳	۲۴	گیلان	۱۵۶	۵/۲
۱۰	خراسان رضوی	۷۶	۲/۵	۲۵	لرستان	۴۴	۱/۵
۱۱	خراسان شمالی	۲۷	۰/۹	۲۶	مازندران	۱۷۱	۵/۷
۱۲	خوزستان	۱۳۳	۴/۵	۲۷	مرکزی	۳۸	۱/۳
۱۳	زنجان	۵	۰/۲	۲۸	هرمزگان	۳۲	۱/۱
۱۴	سمنان	۷۰	۲/۳	۲۹	همدان	۲۲	۰/۷
۱۵	سیستان و بلوچستان	۴۶	۱/۵	۳۰	یزد	۱	۰
	جمع کل	۱۹۶۱	۶۵/۹			۱۰۲۲	۳۴/۱

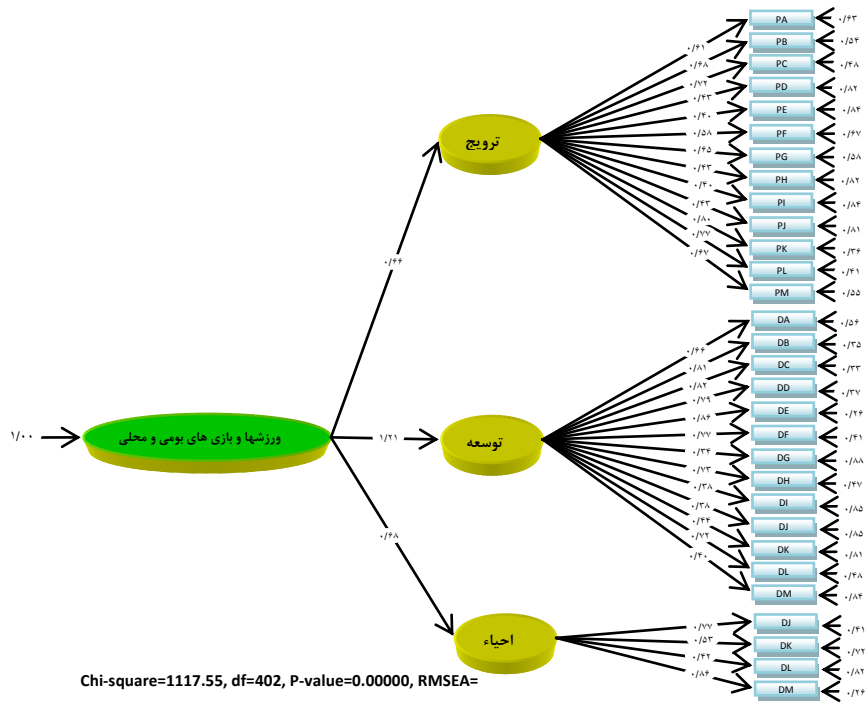
افرادی که در این زمینه دارای سابقه بودند، به‌طور متوسط سابقه‌ی خود را ۸,۱۲ سال اعلام کردند. ۳۲/۸ درصد از نمونه‌های پژوهش اظهار کرده‌بودند که با بازی‌های بومی و محلی قومیت خود آشنایی دارند. ۵۸/۳ درصد از نمونه‌ها آشنایی خود را در این زمینه "تاحدودی" اعلام کرده‌بودند. ۸/۹ درصد نیز اظهار کردند که با بازی‌های بومی و محلی قومیت خود آشنایی ندارند. مهم‌ترین جنبه‌های مثبت بازی‌های بومی و محلی که می‌تواند باعث استقبال از آنها شود و نیز مهم‌ترین موانع توسعه‌ی این بازی‌ها در جدول شماره‌ی ۲ آورده‌شده‌است.

جدول ۲. مهم‌ترین موانع توسعه و جنبه‌های مثبت بازی‌های بومی و محلی

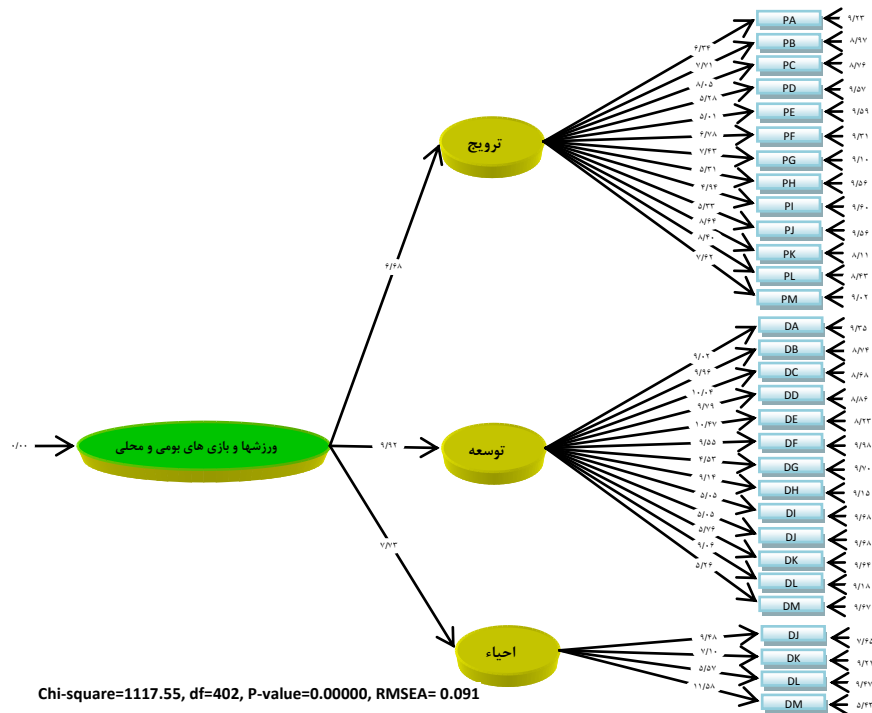
جنبه‌های مثبت بازی‌های بومی و محلی				موانع توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی			
اولویت	شخص اولویت (درصد)	تعداد پاسخ در ضریب اولویت	جنبه‌های مثبت	اولویت	شخص اولویت (درصد)	تعداد پاسخ در ضریب اولویت	موانع
اول	۱۳/۸۲	۱۵۵۰	سادگی پرداختن به آنها	اول	۱۰/۳۶	۳۵۷۷۴	نبود برنامه‌ریزی
دوم	۱۲/۶۳	۱۴۱۷	قابلیت اجرا در رده‌های سنی مختلف	دوم	۹/۱۴	۲۰۳۰	فقدان یا کمبود تجهیزات و امکانات
سوم	۱۲/۰۱	۱۳۴۷	عدم نیاز به امکانات و فضای خاص	سوم	۹/۱۰	۲۰۲۱	عدم آشنایی با نحوه‌ی انجام آنها
چهارم	۱۱/۲۶	۱۲۶۳	ارتباط با فرهنگ جامعه	چهارم	۹	۱۹۹۹	عدم توجه رسانه‌ها
پنجم	۱۱/۲۲	۱۲۵۷	ارتباط آن با خاطرات گذشته	پنجم	۸/۸۲	۱۸۹۰	عدم برگزاری مسابقات منظم
ششم	۱۰/۸۷	۱۲۲۸	وجود اشتراکات در میان نژادها و مناطق مختلف	ششم	۸/۵۱	۱۷۷۲	نبود متخصص
هفتم	۹/۴۳	۱۱۷۶	جذابیت	هفتم	۷/۶۴	۱۵۳۵	نبود مطالب آموزشی
هشتم	۷/۵۵	۸۸۱	تقویت سرمایه‌ی اجتماعی (تقویت روابط بین گروه، خانواده و جامعه)	هشتم	۷/۵۲	۱۵۰۱	کمبود منابع مالی
نهم	۶/۶۸	۷۶۵	منعطف بودن قوانین و مقررات	نهم	۷/۰۴	۱۴۱۷	موازی کاری و نبود یک تشکیلات متولی واحد
دهم	۴/۵۳	۵۲۰	غیره	دهم	۶/۳۵	۱۲۷۸	منسوخ شدن
				یازدهم	۶/۰۶	۱۲۶۳	نبود استقبال مردمی
				دوازدهم	۶	۱۲۴۰	نداشتن مهارت کافی برای ورزش
				سیزدهم	۴/۲۵	۸۹۸	جذاب نبودن
				چهاردهم	۰/۲۱	۲۱۳	غیره

همان‌گونه که در جدول مشخص شده‌است، سادگی پرداختن به بازی‌های بومی و محلی، قابلیت اجرای آنها در رده‌های مختلف سنی، عدم نیاز به امکانات و فضای خاص و ارتباط با فرهنگ جامعه، به‌ترتیب مهم‌ترین جنبه‌های مثبت بازی‌های بومی و محلی هستند که موجب استقبال از سوی مردم می‌شوند. در طرف دیگر، نمونه‌ها اعتقاد داشتند که مهم‌ترین موانع توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی به‌ترتیب عبارت‌اند از نبود برنامه‌ریزی، فقدان یا کمبود تجهیزات و امکانات، عدم آشنایی با نحوه‌ی انجام آنها و عدم توجه رسانه‌ها. مهم‌ترین بازی‌های بومی و محلی مورد علاقه‌ی مردم در کشور نیز به‌ترتیب اهمیت "هفت‌سنگ"، "طناب‌کشی"، "الک‌دولک"، "کبدی" و "کشتی محلی" بودند.

در جهت شناسایی عوامل اصلی و مهم‌تر در ارتباط با هر یک از متغیرها از روش تحلیل عاملی تأییدی و در دو مرتبه استفاده شد. در مرتبه‌ی اول، مهم‌ترین عوامل در شیوه‌های احیا، ترویج و توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی مورد شناسایی قرار گرفت. نتایج نشان داد که در متغیر راهکارهای ترویج بازی‌های بومی و محلی، راهکارهای "آموزش معلمان تربیت بدنی" (با بار عاملی ۰/۸۰)، "اجرای بازی‌های بومی و محلی در قالب درس تربیت بدنی در مدارس و دانشگاه‌ها" (با بار عاملی ۰/۷۷)، و "برگزاری در قالب جشنواره‌های ملی و بین‌المللی" (با بار عاملی ۰/۷۲) اهمیت بیشتری در جهت ترویج بازی‌های بومی و محلی داشتند. در متغیر راهکارهای توسعه، راهکارهای "تدوین قوانین الزام‌آور" (با بار عاملی ۰/۸۶)، "تصویب‌برداری با کیفیت از مسابقات و رویدادها" (با بار عاملی ۰/۸۲)، و "افزایش بودجه‌ی مربوط به بازی‌های بومی و محلی" (با بار عاملی ۰/۸۱) اهمیت بیشتری در جهت توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی داشتند. در متغیر راهکارهای احیا، "حمایت از فعالیت‌های پژوهشی" (با بار عاملی ۰/۸۶) و "چاپ کتاب، مجله، جزوه یا CD آموزشی" (با بار عاملی ۰/۷۷) اهمیت بیشتری جهت احیای بازی‌های بومی و محلی داشتند. مقادیر معناداری t نیز همگی نشان از معنادار بودن مقادیر بارهای عاملی بودند ($-1/96 < t < 1/96$). در شکل‌های شماره‌ی یک و دو، نتایج تحلیل عاملی تأییدی مرتبه‌ی دوم در جهت شناسایی مهم‌ترین متغیر اثرگذار بر بازی‌های بومی و محلی آورده شده‌است.

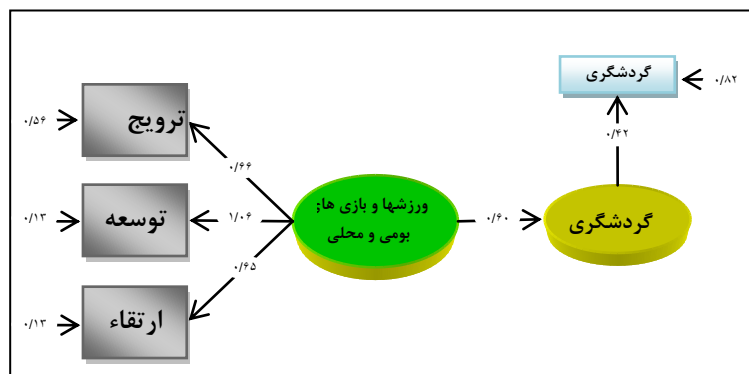


شکل ۱ - مقادیر پارامتر استاندارد شده تحلیل عاملی تأییدی مرتبه دوم متغیرهای ترویج، توسعه و احیاء



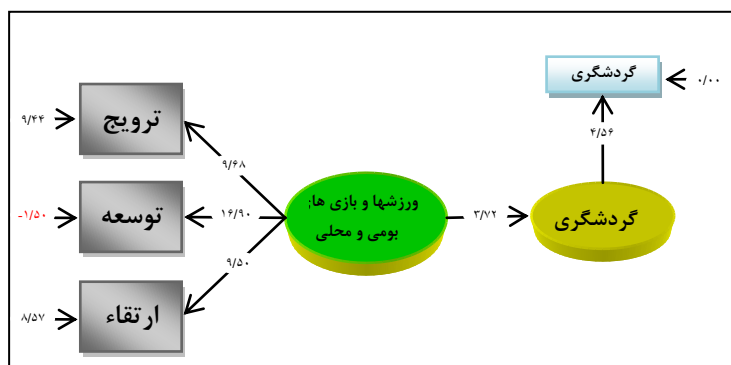
شکل ۲ مقادیر معنی داری t تحلیل عاملی تأییدی مرتبه‌ی دوم متغیرهای ترویج، توسعه و احیاء

همان‌گونه که در شکل شماره‌ی یک مشخص شده‌است، مقادیر بار عاملی متغیر "توسعه" بیشتر از دو متغیر دیگر است و متغیر "احیا" و "ترویج" در رده‌های بعدی قرار دارند. به عبارت بهتر، راهکارهای توسعه‌ای اثرگذاری بیشتری بر بهبود وضعیت موجود بازی‌های بومی و محلی کشور دارند. مقادیر معنی داری t در شکل شماره‌ی دو نیز همگی نشان از معنی داری بودن مقادیر بارهای عاملی و ضرایب اختصاص داده شده دارند. مقادیر کوواریانس میان این سه متغیر در تحلیل عاملی تأییدی مرتبه‌ی اول نشان داد که میان این سه متغیر همبستگی وجود دارد. ضریب کوواریانس میان متغیر احیا و متغیر توسعه بیشتر از سایر ضرایب بود (۰/۸۲) و نشان می‌دهد که همبستگی میان این دو متغیر قوی‌تر است. در شکل‌های سه و چهار، نتایج مدل‌سازی معادله‌ی ساختاری جهت طراحی مدل اثر بازی‌های بومی محلی بر توسعه‌ی گردشگری آورده شده‌است.



Chi-square=5.19, df=2, P-value=0.00372, RMSEA= 0.085

شکل ۳ مدل ساختاری روابط میان متغیرها همراه با ضرایب اثر استاندارد شده



شکل ۴ مقادیر معنی‌داری t ضرایب اثر مدل ساختاری روابط میان متغیرها

شماره ۳ که نتایج مدل سازی معادله ساختاری (Structural Equation) توسعه و احیا، دارای مقادیر ضریب پارامتر (که با بار عاملی هم عرض‌اند) اثر قابل توجهی بر وضعیت موجود بازی‌های بومی دارند، اگرچه اثر متغیر توسعه بیشتر است. اثر بازی‌های بومی و محلی نیز بر توسعه‌ی گردشگری نیز با مقدار ضریب پارامتر ۰/۶۰ مورد تأیید قرار گرفت و همگی تشکیل‌دهنده‌ی مدل اثرگذاری بازی‌های بومی و محلی بر توسعه‌ی گردشگری هستند. مقادیر معنی‌داری t در شکل شماره‌ی ۴ نیز همگی نشان از معنادار بودن مقدار ضرایب پارامترها دارند. شاخص‌های برازش مدل شامل Chi-Square, df, P-value, RMSEA همگی در حدود قابل

قبول خود قرار دارند و نشان می‌دهند که پژوهشگران مجاز به استخراج روابط میان مؤلفه‌ها و متغیرها هستند و می‌توانند به آنها استناد کنند.

بحث و نتیجه‌گیری

از مجموع نمونه‌های پژوهش، ۲۷ درصد در زمینه‌ی بازی‌های بومی و محلی دارای سابقه‌ی فعالیت بودند. عمده‌ی این افراد را رؤسای هیأت‌های ورزش همگانی یا ورزش روستایی و نیز مدیران تربیت بدنی و مربیان تشکیل می‌دادند. همچنین در مجموع، ۹۱ درصد از نمونه‌ها اظهار کردند که تا حدودی یا کاملاً با بازی‌های بومی و محلی قومیت خود آشنایی دارند که در صورت صحت این خوداظهاری، می‌توان به میزان زیادی به نتایج این پژوهش استناد کرد.

با توجه به این که "سادگی پرداختن به بازی‌های بومی و محلی"، "قابلیت اجرا در رده‌های مختلف سنی"، "بی‌نیازی این بازی‌ها به امکانات و فضای خاص"، و "ارتباط این بازی‌ها با فرهنگ جامعه" از مهم‌ترین جنبه‌های مثبت بازی‌های بومی و محلی محسوب می‌شوند، در هرگونه اجرا و پیاده‌سازی برنامه‌های آنها باید به وجود این چهار مؤلفه در بازی‌ها توجه داشت و در حین اجرا یا برگزاری رویدادهای مربوطه می‌توان از این موارد بهره برد. همچنین مهم‌ترین موانع توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی به ترتیب نبود برنامه‌ریزی، فقدان یا کمبود امکانات، عدم آشنایی مردم به نحوه‌ی انجام بازی‌ها و عدم توجه رسانه‌ها بود. متأسفانه عمده‌ی تمرکز برنامه‌های ورزشی در کشور در راستای توسعه‌ی ورزش قهرمانی است (غفوری ۱۳۸۲، ۲۶) و ورزش همگانی (که بازی‌های بومی و محلی زیر مجموعه آن هستند) از توجه کمتری برخوردار شده‌است. این با وجودی است که همانند برخی کشورها می‌توان با برنامه‌ریزی، از فواید این موضوع بهره‌مند شد. در قبرس به صورت ازپیش‌برنامه‌ریزی‌شده، برنامه‌ریزی برای برگزاری بازی‌های بومی و محلی به گونه‌ای انجام می‌شود که با رویدادهای گردشگری مطابقت داشته‌باشد (۱۹). فقدان یا کمبود تجهیزات و امکانات نیز بنا بر اظهارات نمونه‌ها از جمله موانع بازی‌های بومی و محلی است. البته در بخش قبل اشاره شده بود که عدم نیاز به امکانات از جنبه‌های مثبت این بازی‌ها است و این دو مطلب با هم در تضاد است و لازم است در این زمینه بررسی بیشتری صورت گیرد. متأسفانه اکثر مردم نحوه‌ی انجام بازی‌های بومی را فراموش کرده‌اند یا کلاً نسبت به آن بی‌اطلاع هستند که این پژوهش نیز این امر را تأیید کرد. به‌دلیل فراموشی یا منسوخ‌شدن بسیاری از بازی‌های بومی و محلی، آموزش نیروی انسانی نقشی اساسی در احیای بازی‌های بومی و محلی دارند. ایشبرگ نیز اعتقاد خاصی به آموزش کادر مدیریتی و اجرایی در این زمینه داشت (۲۸). امروزه معلمانی که در سطوح مختلف علمی

مشغول فعالیت هستند، هنوز اطلاعات کافی درباره‌ی بازی‌های سنتی، چه به شکل رسمی و یا به صورت تفریحی دریافت نمی‌کنند. معلمان ابتدایی، راهنمایی و دانشگاهی، به‌ویژه معلمان متخصص تربیت بدنی به‌عنوان افراد ناظر در مراکز ورزشی و تفریحی، همگی نیازمند آموزش‌های لازم و کسب اطلاعات قوی به‌منظور آشنایی با بازی‌های سنتی و درک صحیح ارزش‌های آموزشی و تربیتی آن دارند. در برخی از مراکز تربیت بدنی و تفریحی در اروپا، بازی‌های سنتی به‌عنوان دروس اختیاری ارائه می‌شود. در برخی مراکز دیگر دوره‌های تابستانی به‌منظور آشنایی با آموزش از طریق بازی‌های سنتی در حدود حداکثر ۳۰ تا ۴۰ ساعت ارائه می‌شود (۲۹). یکی دیگر از مهم‌ترین راهکارها برای این کار، توجه رسانه‌ها به این بازی‌ها در جهت آموزش آن است. رسانه‌ها نقش مهمی در ترویج، ارتقا و احیای بازی‌های بومی و محلی در هر استان دارند (۳۰). پیشنهاد شده‌است که رسانه‌های گروهی بخشی از برنامه‌های ورزشی خود را به گسترش فرهنگ بازی‌های بومی - محلی اختصاص دهند؛ زیرا عامل تحرک و تحول در این زمینه رسانه‌ها خواهند بود. انتشار و چاپ مطالب و مقاله‌هایی در زمینه‌ی بازی‌های سنتی و موارد مرتبط با این حوزه از طریق شبکه‌ی اینترنت و وبسایت‌ها به‌صورت برخط^۱ نیز از جمله‌ی این موارد است (۲۷). با استفاده از محصولات صوتی و تصویری، می‌توان به اشاعه و گسترش فرهنگ بازی‌های سنتی پرداخت (۲۹). هفت‌سنگ، کبدی و گرگم‌به‌هوا، سه بازی بومی هستند که مردمان استان‌ها از آنها استقبال می‌کنند یا خواهند کرد. بنابراین، این سه بازی می‌توانند در برنامه‌ریزی‌های آتی مد نظر قرار گیرند. حتی هفت‌سنگ این قابلیت را دارد که همانند کبدی به یک رشته‌ی ورزشی رسمی ارتقا یابد.

نتایج تحلیل عاملی تأییدی نشان داد که راهکارهای "آموزش معلمان تربیت بدنی"، "اجرای بازی‌های بومی و محلی در قالب درس تربیت بدنی در مدارس و دانشگاه‌ها"، و "برگزاری در قالب جشنواره‌های ملی و بین‌المللی" اهمیت بیشتری در جهت ترویج بازی‌های بومی و محلی دارند. به‌طور کلی، برای توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی باید از ظرفیت‌های آموزشگاه‌ها استفاده کرد. تجزیه و تحلیل‌های انجام‌شده و یافته‌ها با نتایج پژوهش‌ها و مستندات دیگر هم‌خوان است. پیشنهاد شده‌است این بازی‌ها به‌عنوان واحد یا درس تربیت بدنی در دانشگاه‌ها و مدارس توسعه و گسترش یابد (۳۰). در سایر کشورها نیز اتخاذ راهکارهای مشابهی پیشنهاد شده‌است (۲۹). به‌دلیل ظرفیت‌های فراوانی که مدارس و دانشگاه‌ها از بعد آموزشی دارند، این امر منطقی به نظر می‌رسد که استفاده از این ظرفیت‌ها می‌تواند موجب توسعه‌ی بازی‌های

بومی و محلی، به‌ویژه در درازمدت شود. تربیت و آموزش معلمان تربیت بدنی در مدارس در ارتباط با انواع و نحوه‌ی انجام و برگزاری بازی‌های بومی و محلی، در نظر گرفتن واحدهای اجباری یا اختیاری تربیت بدنی تحت عنوان "بازی‌ها" (به دلیل عدم مقبولیت واژه‌هایی مانند بومی و سنتی در قشر جوان) و نیز ایجاد واحدهای نظری و عملی این گونه بازی‌ها در دانشکده‌های تربیت بدنی که می‌تواند موجب توسعه‌ی تئوریک و علمی هم‌زمان با یادگیری شود، مهم‌ترین راهکارهایی هستند که در این پژوهش برای ترویج بازی‌های بومی و محلی به تأیید رسیده‌است. از طرفی، برگزاری جشنواره‌ها، اعم از داخلی یا بین‌المللی می‌تواند نقشی اساسی در جهت ترویج این بازی‌ها و نیز گردشگری ایفا کند. جشنواره‌ها در صورتی که به‌طور مناسبی برنامه‌ریزی شوند، این امکان را ایجاد می‌کنند که گردشگران داخلی و خارجی برای بازدید از آنها سفر کنند. بورگوس (۲۰۰۶) نیز تأکید دارد ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی، به‌ویژه اگر به‌صورت جشنواره‌ای باشند، یکی از بهترین راه‌ها برای ترویج گردشگری فعال هستند (۱۱). دولت آفریقای جنوبی نیز طی پروژه‌ای در زمینه‌ی بازی‌های بومی و محلی، سعی در معرفی ارزش‌های آفریقا دارد و "برگزاری جشنواره‌های ملی (رقابت‌های سالانه)"، "شناسایی بازی‌های رایج هر منطقه و تدوین برنامه برای رقابت در سطح این مناطق"، و "حضور بازی‌های آفریقایی در جشنواره‌های جهانی و بین‌المللی" از جمله اهدافی است که این پروژه به دنبال آن است (۳۱).

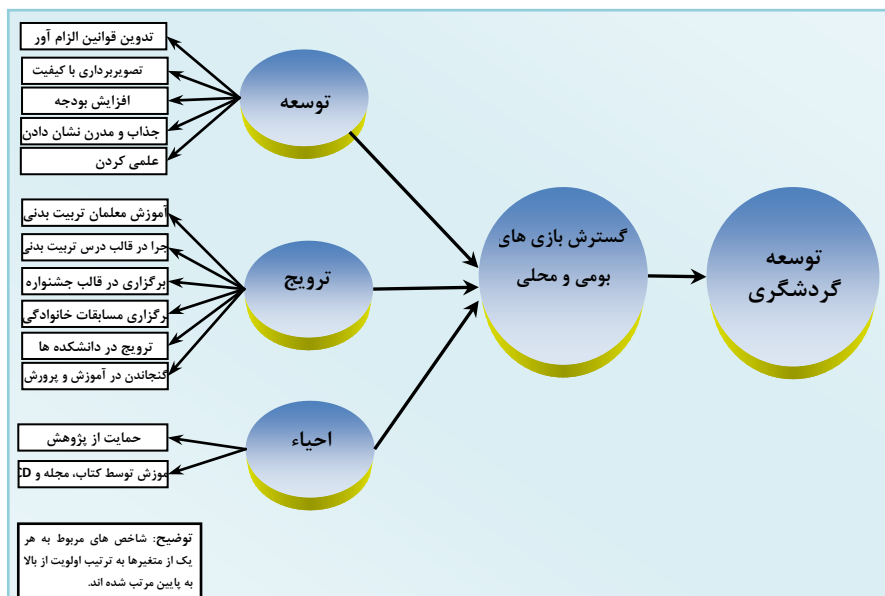
در بخش توسعه، راهکارهای "تدوین قوانین الزام‌آور"، "تصویربرداری با کیفیت از مسابقات و رویدادها"، و "افزایش بودجه‌ی مربوط به بازی‌های بومی و محلی" از جمله راهکارهای مهم بودند. قوانینی که الزام‌آور باشند، می‌توانند تاحدودی به‌عنوان محرک در جهت توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی عمل کنند. کشورهای دیگر نیز قوانینی را در جهت حمایت از بازی‌های بومی وضع کرده‌اند (۲۹). همچنین توجه به جنبه‌های ظاهری مسابقات و رویدادهای مربوط به بازی‌های بومی و محلی نیز از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. اغلب مسابقات و جشنواره‌هایی که در این زمینه برگزار می‌شود، در فضاها و شرایطی است که از دیدگاه اکثر مردم خوشایند نیست. زیبانبودن محیط و فضای برگزاری، مناسب‌نبودن پوشش‌ها، مناسب‌نبودن نحوه‌ی سازماندهی و در تکمیل این فرآیند، پوشش‌دهی نامناسب رسانه‌ای از کلیه‌ی این عوامل، همگی موجب ناخوشایندبودن و عدم گرایش مردم، به‌ویژه نسل جوان و گردشگران به این بازی‌ها می‌شود. زیباسازی محل‌های برگزاری، پوشش، سازماندهی، نظم و انضباط، به همراه پوشش رسانه‌ای مناسب و تصویربرداری تخصصی و با کیفیت می‌تواند موجب شکل‌گیری استقبال از این بازی‌ها شود که شاید توسط دیگر روش‌ها ممکن نباشد. نتایج پژوهش‌های دیگر نیز با این

امر هم‌خوانی دارد. بورگز نیز معتقد بود با استفاده از محصولات صوتی و تصویری، می‌توان به اشاعه و گسترش فرهنگ بازی‌های سنتی پرداخت (۲۹). فراهانی و شهرکی (۱۳۸۳) و محمودیان (۱۳۸۵) نیز بر اهمیت نقش رسانه‌ها در زمینه‌ی بازی‌های بومی و محلی تأکید داشتند (۲۷،۳۰). تکمیل‌کننده‌ی همه‌ی این چرخه‌ها، اختصاص بودجه‌ی مناسب برای این بازی‌ها است. با وجودی که لازم است سرمایه‌گذاری عمده به سمت ورزش‌های همگانی سوق پیدا کند، مشاهده می‌شود که عمده‌ی سرمایه‌گذاری‌ها از سوی دولت‌ها به سمت فتح مدال‌های آن ورزش‌هایی سرمایه‌گذاری می‌شود که معروفیت جهانی برایشان به ارمغان می‌آورد. چنین حرکت‌های مدرن‌سازی و ایجاد فرهنگ ورزشی از روی الگوی غرب، گاه ادامه‌ی استعمار تلقی شده‌اند. حتی در اروپا نیز سرمایه‌گذاری ویژه‌ای در زمینه‌ی این ورزش‌ها صورت می‌گیرد (۱۵). در میان راهکارهای احیای بازی‌های بومی و محلی منسوخ و فراموش شده، "حمایت از فعالیت‌های پژوهشی" و "چاپ کتاب، مجله، جزوه یا CD آموزشی" اهمیت بیشتری داشتند. "حمایت از فعالیت‌های پژوهشی" یکی از راهکارهای مهم برای احیای بازی‌های بومی و محلی در این پژوهش بود. به‌طور کلی، موضوع بازی‌های سنتی یکی از موضوعاتی است که شناخت و مطالعات علمی اندکی در مورد آن صورت گرفته‌است. برخلاف سایر موضوعات تحقیقی، در مورد فعالیت‌های حرکتی، به‌طور کلی و بازی‌های سنتی به‌طور خاص، اظهارات و اطلاعات کمی بیان شده‌است که نیازمند تحقیق و پژوهش و ارائه‌ی اطلاعات بیشتر در این زمینه است. پیشنهاد شده‌است که در این زمینه، کمیته‌ی بازی‌های بومی - محلی در استان مورد حمایت بیشتر مسئولان قرار گیرد و با برنامه‌ریزی‌ها و انجام طرح‌های پژوهشی در مورد حفظ و احیای آنها تلاش شود (۲۷). در کشور فنلاند نیز در ساختار سازمانی بازی‌های سنتی بخشی برای تحقیق و پژوهش در نظر گرفته شده‌است (۳۲).

برگز بر این اعتقاد است که ساختار پژوهش در این حوزه باید به دو قسمت تحقیقات پایه‌ای و تحقیقات کاربردی تقسیم شود. در مرحله‌ی اول نیاز است که شناخت کاملی از بازی‌ها سنتی و طبقه‌بندی آنها را داشته‌باشیم. مرحله‌ی دوم، ترویج و توسعه‌ی نتایج کسب‌شده از تحقیقات مربوط به بازی‌های سنتی و کاربرد آنها در بخش آموزش (تعلیم و تربیت)، رقابت‌ها، اوقات فراغت و گردشگری است. بسیار مفید خواهد بود که در این اینجا برنامه‌هایی برای تحقیقات بین رشته‌ای طراحی شود که در قالب آن، تحقیقات مختلفی از جنبه‌های معرفت‌شناختی (فیزیولوژی، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، مردم‌شناسی، تعلیم و تربیت کودکان و غیره) انجام گیرد. در این راستا، مشارکت دانشگاه‌ها ضروری است. علاوه بر این همکاری، بخش‌ها و وزارتخانه‌های مختلف نیز تسهیل‌کننده‌ی این فعالیت‌ها هستند (۲۹).

چاپ کتاب و نشریات آموزشی نیز از جمله دیگر راهکارهای احیا است. بنابر اعتقاد برگز، نتایج تحقیقات، تجربیات و تبادلات در حوزه‌ی بازی‌های سنتی باید به‌صورت فرهنگ یا دایرةالمعارف جامع بازی‌های سنتی تدوین شود. همچنین چاپ و تدوین رساله‌های دکتری، مقالات، طرح‌های تحقیقاتی و سایر عنوان‌های مرتبط نیز از اولویت‌های این حوزه است. از طرف دیگر، انتشار و چاپ مطالب و مقاله‌هایی در زمینه‌ی بازی‌های سنتی و موارد مرتبط با این حوزه از طریق شبکه‌ی اینترنت و وبسایت‌ها به‌صورت برخط از این موارد است (۲۹). در صورت امکان، باید از همه‌ی امکانات و مزایای جامعه‌ی مدرن امروزی استفاده کرد. استفاده از وبسایت‌ها توسط مؤسسات آموزشی، سازمان‌های ورزشی و انجمن‌ها با استفاده از فضای مجازی، آنها را قادر خواهند کرد که به سازماندهی و مبادله‌ی اطلاعات و تجربیات در این حوزه بپردازند. همچنین با استفاده از محصولات صوتی و تصویری، به اشاعه و گسترش فرهنگ بازی‌های سنتی بپردازند. از میان سه متغیر اصلی ترویج، توسعه و احیا، راهکارهای قرار گرفته در بخش توسعه، نقش بیشتری در بهبود وضعیت بازی‌های بومی و محلی ایفا می‌کنند. بنابراین، مؤلفه‌های این متغیر که در بخش روش‌شناسی به تفصیل آورده شده‌اند، در راستای گسترش بازی‌های بومی و محلی در کشور اهمیت خاصی دارند.

پس از تجزیه و تحلیل حاصل از مدل‌سازی معادله‌ی ساختاری و روابط و اثرات شناسایی شده، الگوی توسعه‌ی گردشگری بر مبنای احیا، ترویج و توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی در کشور طراحی شد (شکل شماره ۵).



شکل ۵. الگوی توسعه‌ی گردشگری بر مبنای توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی کشور

الگوی توسعه‌ی گردشگری بر مبنای توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی کشور که حاصل یافته‌های آماری و پژوهشی در ارتباط با روابط میان این عوامل است، نشان می‌دهد که متغیرهای مربوط به گسترش بازی‌های بومی و محلی بر متغیر گردشگری اثرگذار است. به عبارت بهتر، به دلیل مثبت بودن این ضریب تأثیر، به ازای هر واحد افزایش یا بهبود در وضعیت بازی‌های بومی و محلی، ۰/۶۰ واحد افزایش یا بهبود در گردشگری حاصل می‌شود. این تأثیر، قابل توجه است. بازی‌های بومی و محلی بخشی از فرهنگ هر منطقه محسوب می‌شود (۱ و ۲). به طور کلی، فرهنگ یکی از سه عامل کلیدی در جلب گردشگران است (۸) و پیش‌بینی شده است که مسافرت‌های مربوط به فرهنگ، بخش مهمی از رشد گردشگری و مسافرت‌های آینده را به خود اختصاص خواهد داد (۶). شواهد زیادی وجود دارد که تجربه‌ی فرهنگی یکی از مهم‌ترین انگیزه‌های گردشگران برای سفر است (۱۶-۹، ۱۴). همچنین، ورزش‌هایی که سنت یک کشور محسوب می‌شوند، می‌توانند جلب‌کننده‌ی گردشگر باشند (۱۷). حتی بسیاری از جذابیت‌های گردشگری در کشورهای توسعه‌یافته با مسائلی مانند تنوع زیستی، مناطق حفاظت‌شده، سواحل و جزیره‌ها و نیز آداب سنتی زندگی در ارتباط است (۱۶). بنابراین، جشن‌ها، مراسم، برنامه‌های سنتی و دیگر برنامه‌های جانبی رویدادهای ورزشی از عوامل سوق

دهنده‌ی گردشگران به رویدادهای ورزشی شناخته شده‌است (۲۲-۱۷، ۱۴، ۲۰). تمامی این شواهد، تأییدی بر نتایج پژوهش حاضر است که بیان می‌دارد که بازی‌های بومی و محلی در کشور بر توسعه‌ی گردشگری اثرگذارند و در صورتی که به شیوه‌های مناسب شناسایی شده، برنامه‌ریزی، احیا، ترویج و توسعه یابند، می‌توان توسعه‌ی گردشگری را به تبع آن مشاهده کرد. اما لازم است که توسعه‌ی گردشگری به تبع توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی را در مسیری طی کرد که اجرای برنامه‌ها و راهکارهای شناسایی شده‌ی مربوط به بازی‌های بومی و محلی در ابتدای آن قرار دارد.

منابع

۱. ملک محمدی غلامحسین. ورزش های بومی، محلی و استانی کشور، تهران، کمیته ملی المپیک. ۱۳۶۴
۲. بلوچی رامین. بررسی وضعیت موجود بازی ها و ورزش های بومی و محلی استان گیلان. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت معلم تهران. ۱۳۷۳
3. Baumann Wolfgang. Fundamentals of Sport for All. International Congress. Frankfurt/M 1986: DSB
4. Van Bottenburg M.; Rijnen B. and van Sterkenburg, J. Sports participation in the European Union; Trends and differences. Arko Sports Media, Nieuwegein, Netherlands, 2005
5. Medojevic Jovo; Milosavljevic, Sasa; Punisic, Milan. Paradigms of rural tourism in Serbia in the function of village revitalization. Journal of Studies and Research in Human Geography, 5.2, 93-102. 2011, Retrieved September 28, 2012, from http://facultysciencekosovskamitrovica.academia.edu/jovomedojevic/Papers/1592117/PARADIGMS_OF_RURAL_TOURISM_IN_SERBIA_IN_THE_FUNCTION_OF_VILLAGE_REVITALISATION
6. Klodiana, Gorica. Albanian tourism management; The future path to sustainable development. 2005 Retrieved April 7, 2009, from http://www.amfiteatruconomic.ase.ro/arhiva/pdf/no18/articol_fulltext_pag104.pdf
۷. هنرور افشار، غفوری فرزاد. اثرات اقتصادی ورزش در چند کشور منتخب. ارائه شده بصورت سخنرانی در چهارمین همایش بین المللی تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه تهران، ۲۸-۳۰ بهمن ۱۳۸۲
۸. لومسدن لس؛ بازاریابی گردشگری. ترجمه: محمد ابراهیم گوهریان، دفتر پژوهشهای فرهنگی، تهران. ۱۳۸۰
9. Oh, H.C.; Uysal, M. & Weaver, P.A. "Product bundles and market segments

based on travel motivations: A canonical correlation approach. *International Journal of Hospitality Management*, 1995 14, pp.123-37.

10. McGehee, N.; Loker-Murphy, L.; Uysal, M. "The Australian International Pleasure Travel Market: Motivations from a Gendered Perspective." *Journal of Tourism Studies*, 1996; 7 1, pp. 45-57.

11. Hanquin, Z.Q. & Lam, T. An analysis of Mainland Chinese visitors motivations to visit Hong Kong. *Tourism Management*, 1999, 20, pp. 587-94.

12. Crompton, J. L., & McKay, S. L. Motives of visitors attending festival events. *Annals of Tourism Research*, 1999, 24(2), 425-39.

13. Heritage Tourism Division. Tourism Development Plan for Meghalaya. 2010, Retrieved September 28, 2012, from <http://www.tourism.gov.in/writereaddata/CMSPagePicture/file/marketresearch/studyreports/Meghalaya.pdf>

14. Kim, N.; Chalip, L. Why travel to the FIFA World Cup? Effects of motives, background, interest and constraints. *Tourism Management*, 2004, 25, pp. 695-707.

15. Norgard: Education through play and game – Danish experiences. In: *International Journal for Eastern Sports & Physical Education*, Suwon/Korea, 2005, 3: 1, and 166-97.

16. Bronikowska, Malgorzata. Traditional games park- An inspirig educational playground for all or utopia in modern urban agglomeration? *Pol.J.Sport Tourism*, 2011, 18, 319-323. Retrieved September 27, 2012, from http://pjst.awf-bp.edu.pl/download/Pol_J_Sport_Tourism_18_pp319-323.pdf

17. Cho, Kwang-Min. "Developing Taekwondo as a tourist commodity". *IJASS*, 2001, 13(2), 53-62.

18. Convention on Biological Diversity. Tourism for nature and development, A good practice guide. 2010 Retrieved September 27, 2012, from <http://www.cbd.int/development/doc/cbd-good-practice-guide-tourism-booklet-web-en.pdf>

19. Cyprus Tourism Organisation. List of Events in Cyprus 2010. Retrieved September 28, 2012, from <http://www.cyprusme.com/info/events/list-of-events-2010.pdf>

۲۰. هنرور افشار. عوامل موثر بر توسعه گردشگری ناشی از برگزاری رویدادهای ورزشی بین المللی در کشور از دیدگاه مدیران و دست اندکاران ورزشی و مدیران گردشگری. پایان نامه

کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت معلم تهران. ۱۳۸۳

21. Neirotti L.D.; Bosetti H.A.; Teed K.C. "Motivation to attend the 1996 summer Olympic Games." *Journal of Travel Research*; Boulder 2001; Feb

22. Chalip L. "The construction and use of polysemic structures: Olympic lessons for sport marketing." *Journal of Sport Management*. 1992 6, pp. 87-98

23. Burgues, Pere Lavega. Traditional sports and games in 21st century Europe: Future challenges. 2006 Retrieved September 27, 2012, from <http://www.jugaje.com/en/textes/traditional%20sports%20and%20games.pdf>

۲۴. معین فرد محمدرضا. وضعیت صنعت گردشگری ورزشی در ایران و ارائه الگوی توسعه آن.

رساله دکتری، دانشگاه تربیت معلم تهران. ۱۳۸۷

25. Monnington Terry. Sport in national development strategies, Sport Intelligence Unit, Vingsted, Denmark. 2010
۲۶. غفوری فرزاد، عوامل اصلی موثر بر گرایش به ورزش همگانی و قهرمانی برای تعیین راهبردهای ورزش در جمهوری اسلامی ایران، رساله دکتری، دانشگاه تربیت مدرس. ۱۳۸۲
۲۷. غفوری فرزاد؛ هنرور افشار؛ هنری حبیب؛ علی منیره. مطالعه انواع ورزش های همگانی و تفریحات مطلوب جامعه و ارائه مدل برای برنامه ریزی های آینده. طرح پژوهشی، سازمان تربیت بدنی جمهوری اسلامی ایران. ۱۳۸۶
28. Eichberg, H. Traditional games: A joker in modern development. 2006
29. Lavega Burgués, P. Traditional Sports and Games in 21ST Century Europe: Future Challenges, the Culture 2000 project "Play with Your Heart, Share Your Culture". European Traditional Sports and Games Association. 2005
۳۰. فراهانی ابولفضل، شهرکی منصوره. بررسی بازی های بومی و محلی سیستان و بلوچستان. تاریخ نامه ورزش ایران زمین (۱)، تهران. کمیته ملی المپیک، چاپ اول، ۱۳۸۵ صص ۷۸-۱۳۶.
31. Burnet, C. & W.J. Hollander. Indigenous games research report. South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation, 2004, 26(1): 9-23.
32. De Vroede. E, Renson, R. Traditional games in Flanders: state of the art, Centrum voor Sport culture & Faculty of Kinesiology and Rehabilitation Sciences (Uneven) 2005.

ارجاع مقاله به روش ونگوور

غفوری فرزاد. الگوی توسعه گردشگری بر مبنای توسعه ی بازی های بومی و محلی کشور. مطالعات مدیریت ورزشی. ۱۳۹۳؛ ۶ (۲۴): ۷۴-۱۵۳

Tourism Development Model Based on Promotion of Traditional Games in Iran

Farzad ghafori¹

1. Assistant Professor, Allameh Tabataba'i University

Received date: 13/06/2012

Accepted date: 05/11/2012

Abstract

The goal of this research was to study the best ways to revival and promotion of traditional games in Iran and introducing a suitable model for tourism development. The instrument of this research was a researcher made questionnaire which its face and content reliability was approved based on experts' opinions and construct validity was approved using Exploratory Factor Analysis. In addition, a pilot study was designed to determine validity of the questionnaire (Chronbach's Alpha= 0/77). Subjects included 2983 faculty members in PE, managers of community sport, and athletes and coaches in all provinces of Iran which were chosen selectively. According to data analysis, positive aspects of traditional games included: simple application, availability to all age groups and its relationship with social culture. In addition the obstacles of development of traditional games were: lack of planning, lack of knowledge about the games, and lack of media attention. Results also showed that each 1 unit increase in the situation of traditional games Leads to 0/60 developments in tourism. Therefore, in order to factualize this effect and development of tourism, it is necessary to direct our programs toward the factors and ways determined in this research.

Keywords: traditional games, tourism, development, Iran

***(Corresponding Author)**

Email:farzadghafouri@yahoo.com