

بررسی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان

دکتر رضا اندام^۱، مرتضی عسگری^{۲*}، میترا سلیمی^۳

(تاریخ دریافت: ۹۲/۱۲/۲۵ تاریخ پذیرش: ۹۳/۹/۲۶)

چکیده

هدف این مطالعه، بررسی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان بود. روش تحقیق توصیفی از نوع همبستگی بوده است. جامعه آماری تحقیق را دانشجویان تربیت‌بدنی تشکیل می‌دادند که در نهایت ۱۵۱ نفر (دانشجویان دختر و پسر) به صورت تصادفی از ۵ دانشگاه به عنوان نمونه آماری انتخاب شدند. پرسشنامه محقق ساخته برای جمع‌آوری اطلاعات استفاده شد که روایی صوری و محتوایی آن توسط ۱۲ نفر از متخصصان بررسی و تأیید گردید. ضریب آلفای کرونباخ برای آزمودن پایایی پرسشنامه استفاده شد ($\alpha=0/86$). از آزمودنی‌ها خواسته شد تا میزان موافقت خود را در مقیاس لیکرت از ۱ (کاملاً مخالفم) تا ۵ (کاملاً موافقم) نشان دهند. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها، از روش تحلیل عاملی با چرخش متعامد استفاده شد. براساس تحلیل عاملی ۳۱ متغیر در شش گروه «مدیریتی، روانی، سازمانی، محیطی، فرهنگی و درون‌فردی» طبقه‌بندی شدند. نتایج نشان داد «گسترش بازی‌های رایانه‌ای ($4/39 \pm 0/94$)» مهم‌ترین مانع و «مشکلات جسمی و منع پزشکی ($2/42 \pm 1/19$)» کم‌اهمیت‌ترین آنها بود. یافته‌ها نشان داد رتبه‌بندی عواملی که مانع توسعه بازی‌های بومی و محلی می‌شود، به ترتیب برابر است با عوامل مدیریتی، سازمانی، فرهنگی، درون‌فردی، محیطی و روانی. همچنین تحلیل و مقایسه دیدگاه دانشجویانی که نسبت به بازی‌های بومی و محلی آگاهی داشتند و دانشجویانی که آگاهی نداشتند، نشان داد در عوامل مدیریتی، روانی، سازمانی و محیطی بین دانشجویان تفاوت معنی‌داری وجود ندارد ($P > 0/05$)، اما بین عوامل فرهنگی و درون‌فردی تفاوت معنی‌داری وجود دارد ($P < 0/05$). با توجه به یافته‌های پژوهش، مشارکت مسئولین و حمایت از بازی‌های بومی و محلی می‌تواند گامی موثر در توسعه این بازی‌ها باشد.

واژگان کلیدی: بازی‌های بومی و محلی، عوامل مدیریتی، عوامل سازمانی، دانشجویان، تحلیل عاملی.

۱. دانشیار مدیریت ورزشی دانشگاه شاهرود

Email: asgari_morteza8@yahoo.com

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی دانشگاه شاهرود، (نویسنده مسوول)

۳. دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی دانشگاه شاهرود

مقدمه

تاریخ بیانگر تمایلات درونی انسان به فعالیت‌های جسمانی است. در جوامع بدوی و یا در فرهنگ باستانی ملل مشرق زمین، برنامه‌های تربیت بدنی سازمان یافته‌ای وجود نداشته است، لیکن فعالیت‌های بدنی بخش لاینفک زندگی روزمره انسان را تشکیل می‌داده است (مظفری و قره، ۱۳۸۴). این واقعیت کاملاً پذیرفته شده است که فعالیت‌های ورزشی برای عموم مردم لازم، مفید و ارزشمند است. به بیان دیگر، همه افراد در هر مقطع سنی که باشند، باید به فعالیت‌های ورزشی عمومی یا به اصطلاح همگانی بپردازند تا دارای جسم سالم و روحیه‌ای شاد و با نشاط باشند (حمایت طلب، ۱۳۸۸). در اغلب کشورهای توسعه یافته، ورزش و فعالیت بدنی یک مسأله مهم است و نقش اساسی و حیاتی برای جامعه‌ی یک کشور دارد. ورزش می‌تواند راهی برای حفظ سلامت و تندرستی باشد (استاوروپائولو^۱، ۲۰۰۸). فعالیت‌های بدنی و جسمانی از جمله فعالیت‌هایی است که برای اوقات فراغت نیز، مناسب است و با کاهش خستگی‌های جسمی و روانی، روح همکاری و تعاون و همبستگی را در افراد تقویت می‌کند و اثرات بسیار مناسب و مفید آموزشی و تربیتی دارد (کاشف، ۱۳۷۸). با توجه به ویژگی‌هایی ذکر شده از ورزش و فعالیت بدنی، مسلماً بازی نیز که از زمان‌های دور اجرا می‌شده است، نوعی ورزش مناسب محسوب می‌شود. بازی فعالیتی سازمان یافته، جدی و منظم نیست، بلکه شامل یک فعالیت انتخابی آزادانه است که داوطلبانه و لذت‌بخش می‌باشد (دوارتزکی^۲، ۲۰۱۰). از طریق بازی افراد مهارت‌های جدید را آزمایش می‌کنند، تخیل و خلاقیت خود را کشف می‌کنند و روابط با دیگران را در زندگی بهبود می‌بخشند (به نقل از اقدسی، طوبی، جهانگیرزاده، ۲۷:۲۰۱۳). بازی‌ها برای مردم فرصتی فراهم می‌کند تا بعد از یک روز سخت

کاری احساس آرامش کنند. بسیاری از بازی‌ها و فعالیت‌ها برای پاسخگویی به خواسته‌ها، نیازها، منافع و رضایت‌مندی انسان‌ها از زمان‌های دور و قدیم ساخته شده است (تانگوتوم^۳ و چنتاچن^۴، ۲۰۰۹). گرچه سن و سال بازی در سنین طفولیت و نوجوانی است، اما در دیگر دوره‌های عمر هم می‌توان با بازی‌ها و سرگرمی‌های مناسب از وقت و فرصت اضافی استفاده کرد و به نشاط و سلامت جسم و جان افزود. بازی و مزاح و استفاده از اوقات فراغت برای شادی و نشاط حتی در بین ائمه و بزرگان دین ما نیز جریان داشت. از آنجا که در دین اسلام بازی و سرگرمی‌های سالم و بخصوص پرداختن به ورزش و تحرکات بدنی برای تقویت و تندرستی افراد و به‌ویژه جوانان هرگز منع نشده بود، بلکه همواره مسلمانان را به این امر تاکید می‌کردند (شکوهی، ۱۳۹۱)؛ برخی بر این باورند بازی‌ها، سازگار با فعالیت‌های فرهنگی و آداب و سنن هر جامعه است. نوعی از این بازی‌ها که از اهمیت خاصی برخوردار می‌باشد، بازی‌های بومی و محلی است که در کشورهای مختلف جهان برگزار می‌گردد. بازی‌های بومی به بازی‌هایی اطلاق می‌شود که فقط در منطقه یا محله خاصی اجرا شوند، ولی در بازی‌های محلی وسعت تحت پوشش بازی بیشتر شده و اختصاص به استان یا استان‌هایی دارد که دارای وجوهاتی مشترک مانند آب و هوا، زبان و غیره باشد (شریعت زاده، ۱۳۷۱). بازی‌های بومی و محلی شامل مزایا و فواید بسیاری می‌باشد از جمله می‌توان به منافع اجتماعی، فیزیکی، روانی، عاطفی، آگاهی و دانش اشاره کرد (تانگوتوم و چنتاچن، ۲۰۰۹). فعالیت‌ها، ورزش‌ها و بازی‌ها در کشورهای مختلف جهان به صورت بومی و محلی برگزار می‌گردد که در مواقعی با استقبال گسترده‌تر و عمومی‌تر ملت‌ها نیز روبرو می‌باشد، اما این بازی‌ها فقط متعلق به کشورهایی است که آنها را ابداع نموده‌اند. از

3. Thongutum
4. Chantachon

1. ilou
2. Dwortezky

تعلق گروهی مربوط می‌شود. موانع ساختاری نیز به معنای فراهم نبودن امکانات مادی برای انجام ورزش است. همچنین الکساندریا^۸ (۲۰۰۲) هفت بعد موانع مشارکت در ورزش را شامل عوامل فردی- روانی، زمان، عدم دانش و آگاهی، امکانات، دسترسی مالی، عدم همراه و علاقه و تجربیات منفی گذشته معرفی می‌کند. با انجام تحقیقی در زمینه انگیزه‌های مشارکت و موانع مشارکت در ورزش، میاک^۹ و رودجرز^{۱۰} (۲۰۰۸) نشان دادند موانع درون فردی و ساختاری مثل عدم علاقه، ترس از صدمه، وضعیت روانی و قابل دسترس بودن دارای بیشترین تاثیر در مشارکت فعالیت بدنی در بزرگسالان مسن تر دارد. اسپوی^{۱۱} و هریتز^{۱۲} (۲۰۱۳) در تحقیقی که بر روی دانشجویان انجام شده بود، موانع مشارکت در ورزش‌های تفریحی را عدم آگاهی از ورزش در مقابل دیگران، عدم امکانات کافی برای تناسب اندام، عدم آگاهی در مورد چگونگی مشارکت در ورزش، کمبود وقت، عدم حمایت دیگران و صرف وقت زیاد برای کارهای دیگر برشمردند. معتمدین و همکاران (۱۳۸۸) نیز نشان دادند در افراد با مدرک تحصیلی فوق دیپلم، بیشترین فراوانی برای عدم مشارکت در ورزش، مربوط به هزینه‌ها و شهریه‌های سنگین باشگاه‌ها و کمترین فراوانی مربوط به کم اهمیت شمردن ورزش همگانی است. در افراد با مدرک تحصیلی لیسانس بیشترین فراوانی مربوط به داشتن مشغله زیاد در زندگی، نداشتن وقت کافی و گرفتاری‌های روزمره و کمترین فراوانی مربوط به عدم علاقه به شرکت در گروه‌های دسته جمعی و زمانبندی نادرست از طرف مسئولان با توجه به شغل ورزشکاران است. مشکل گشا (۱۳۸۹) اظهار داشت موانع درون فردی (مشکلات فردی- روانی، نداشتن علاقه،

جمله بازی‌های بومی و محلی کشورهای مختلف می‌توان به بازی پنتیاک^۱ در اندونزی- بازی جوجیتسو^۲ در ژاپن- بوکس تایلندی^۳ در تایلند- بازی کریکت در استرالیا- گاو بازی^۴ در اسپانیا اشاره نمود که از سالیان کهن، در بین مردم آن کشورها مرسوم و رایج بوده است. در کشور ایران نیز، این دسته از ورزش‌ها تحت عنوان ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی معمول بوده‌است؛ از جمله آنها می‌توان به هفت‌سنگ و وسطی اشاره کرد که منحصرأ در ایران به آنها پرداخته می‌شود (کاشف، ۱۳۷۸). با وجود منافع بسیاری که برای ورزش و بازی‌های بومی و محلی ذکر شد، بسیاری از مردم تمایلی به مشارکت در ورزش و بازی ندارند. اکثر روانشناسان ورزش معتقدند تنها یک علت یا انگیزه سبب بروز رفتار نیست، بلکه عوامل مختلفی باعث گرایش یا عدم گرایش افراد به امر ورزش می‌شوند (معتمدین، مددی و عسگریان، ۱۳۸۸). به منظور مطالعه موانع مشارکت ورزشی، کراوفورد^۵، جکسون^۶ و گادبی^۷ (۱۹۹۱) مدل هرمی موانع مشارکت در ورزش را پیشنهاد کردند (کراوفورد و همکاران، ۱۹۹۱). مدل پیشنهاد شد. برای اولین بار، موانع را با توجه به اهمیت آنها در فرآیند تصمیم‌گیری فرد به سه دسته موانع درون فردی، موانع بین فردی و موانع ساختاری تقسیم‌بندی نمود. موانع درون فردی به صفات و خصوصیات باز دارنده روانی اشاره دارد که از تجارب منفی فردی ریشه می‌گیرد. موانع بین فردی به عدم تعامل مثبت بین افراد و ناتوانی برای یافتن همراه و

1. Pntyak
2. jujitsu
3. Thai boxing
4. Bullfighting
5. Crawford
6. Jackson
7. Godbey

8. Alexandris
9. Miyake
10. Rodgers
11. Spivey
12. Hritz

ناآگاهی، نداشتن همراه، نداشتن وقت، کمبود امکانات، نداشتن دسترسی) ممکن است تأثیر منفی بر ادامه مشارکت زنان داشته باشد. کمبود وسیله نقلیه، شلوغ بودن وسایل نقلیه، نبودن مکان ورزشی نزدیک محل سکونت، اهمیت بیشتری نسبت به سایر موانع ساختاری (کمبود امکانات و نداشتن وقت) و موانع درون فردی در بی‌انگیزه کردن زنان برای شرکت در فعالیت‌های ورزشی دارد. عزیزی و همکاران (۱۳۹۰) نشان دادند موانع و محدودیت‌های مشارکت دانشجویان به ترتیب اهمیت در درجه اول مشغله زیاد، کمبود مربیان متخصص، نبود انگیزه در دانشجوی، شاغل بودن درصد زیادی از آنها بود. در درجه دوم، پرداختن به مسائل دیگر، تنبلی و بی‌حوصلگی، نبود امکانات مناسب و کافی، عادت نداشتن، در درجه سوم شامل کمبود اردوهای تفریحی، برنامه‌های کوهنوردی و وسایل ورزشی، در درجه چهارم ضعف فرهنگ سازی ورزش در خوابگاه‌ها، کمبود وسایل ورزشی و امکانات ورزشی بود. قهرمانی، محرم زاده و سعیدی، (۱۳۹۲) ذکر کردند که بین عوامل بازدارنده و خرده‌مقیاس‌های روانشناختی، اجتماعی و فرهنگی، مدیریتی و اماکن و تجهیزات با میزان مشارکت ورزشی بانوان معلم ارتباط منفی و معناداری وجود دارد. بین خرده‌مقیاس شخصی و اقتصادی و مالی با میزان مشارکت ورزشی بانوان معلم ارتباط معناداری وجود ندارد. فرهنگ و تمدن هر نسلی نشأت گرفته از آداب و سنن نیاکان و پیشینیان آن است. پایه و اساس اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی هر ملتی، ریشه در اعتقادات و مسائل فرهنگی و اجتماعی اجداد آن سرزمین دارد. پرداختن به سنن و رسوم گذشتگان می‌تواند، ریشه‌های فرهنگی و اجتماعی اقوام و ملت‌های مختلف را بازگو کند (کاشف، ۱۳۷۸). حسن این بازی‌ها این است که اولاً گویای فرهنگ و هویت کشور در طول تاریخ و نشانگر سرگرمی‌ها، فکر و ابتکار آنها در خلق و نظم و انتظام این بازی‌ها و مقایسه نوع بازی هر استان و منطقه با نقاط دیگر کشور از حیث انجام و اجرا و بیانگر

توانایی‌های مردم هر منطقه از کشور در ارائه و موقعیت آن بازی است که مورد نیاز مردم آن سامان بر حسب آب و هوا، شرایط محیطی اقلیمی و دیگر خصوصیات زندگی بوده است (شریعت زاده، ۱۳۷۱). با توجه به اینکه بازی‌های بومی و محلی ابزاری برای انتقال مفاهیم فرهنگی هستند و از فاصله‌ی فرهنگی بین نسل‌ها جلوگیری می‌کنند، بنابراین حفظ و انتقال این بازی‌ها، شکلی از مسائل فرهنگی هر ملت و تمدن است (اقدسی و همکاران، ۲۰۱۳). بسیاری از آداب و سنت‌ها بسیار با ارزش و حائز اهمیت و در خور حفظ و نگهداری هستند و می‌توان با بازیابی این سنت‌های ارزنده، آنها را احیا و مورد استفاده و استقبال مردم قرار داد. از جمله‌ی این آداب و سنت‌های مفید، بازی‌های بومی و محلی هستند که برخی از آنها بسیار جالب و از نظر اخلاقی و تربیتی حائز اهمیتند. همانطور که زندگی بشر اولیه به سوی صنعتی شدن تغییر یافته، بازی‌ها نیز به مرور تغییر یافته و بازی‌های مدرن و رایانه‌ای جایگزین بازی‌های بومی و محلی شده است. ضمن اینکه اهمیت و مزایای بسیاری برای بازی‌های بومی و محلی مطرح شده است، اما باز هم امروزه به دست فراموشی سپرده شده‌اند. بازی‌های بومی و محلی به لحاظ روانشناسی و جامعه‌شناسی اموری مثبت و در خور توجه برای آموزش و حفظ و نگهداری هستند. بازی‌های بومی برگرفته از فرهنگ مردم جوامع است و رابطه‌ی تنگاتنگ و نزدیکی با آداب و رسوم اقوام دارد. با توجه به ماهیت بازی‌های بومی و محلی، یکی از ابزارهای کارآمد در جهت احیاء و ترویج ارزش‌های فرهنگی بازی‌های بومی و محلی هستند که در اینجا به چند مورد آنها اشاره می‌شود: بازی‌های بومی محلی مروج تقویت ارکان و انسجام خانواده‌ها و قوم‌های مختلف است، این بازی‌ها با نهایت آزادی و بدون مقید بودن به مکان، زمان و ابزار دست و پاگیر قابل اجرا هستند. بازی‌های بومی و محلی در ابعاد مختلف پیشگیری، درمان و آموزش، مجموعه جالب توجهی از فعالیت‌ها را در خود جای داده است. این بازی‌ها به راحتی برای همه قابل دسترس است و

تعداد متغیرهای اکتشافی (حداقل ۲ برابر و حداکثر ۱۰ برابر متغیرها) تعیین شد (کلاین، ۱۳۸۰: ۹۸-۹۹). به دلیل اینکه تعداد متغیرهای اکتشافی در تحقیق حاضر ۳۱ متغیر بود، ۱۵۱ دانشجوی تربیت بدنی دختر و پسر به صورت تصادفی از دانشگاه‌های فردوسی مشهد، حکیم سبزواری، شاهرود، مازندران و یزد به عنوان نمونه‌ی آماری انتخاب شدند.

ابزار جمع آوری اطلاعات

به دلیل نبود پرسشنامه متناسب با موضوع پژوهش از پرسشنامه‌ی محقق ساخته استفاده شد. برای این منظور محققان ضمن مصاحبه با اساتید مدیریت ورزشی و صاحب‌نظران بازی‌های بومی و محلی، فهرستی از مهم‌ترین متغیرهای مرتبط با موضوع مورد نظر را تهیه کردند. پس از استخراج این متغیرها، ۱۲ نفر از اساتید و متخصصان صاحب‌نظر روایی صوری و محتوایی پرسشنامه را بررسی کردند و مورد تأیید قرار گرفت. بعد از انجام اصلاحات در یک مطالعه راهنما پرسشنامه‌ی نهایی ۳۱ سؤالی با مقیاس ۵ ارزشی لیکرت از (کاملاً مخالفم = ۱ تا کاملاً موافقم = ۵) را ۳۰ نفر از دانشجویان تکمیل کردند. پس از تجزیه و تحلیل آن‌ها، پایایی پرسشنامه با استفاده از ضریب همبستگی آلفای کرونباخ ($\alpha=0/86$) برآورد شد و در نهایت پرسشنامه در دو بخش مشخصات فردی و بخش اصلی سؤالات پرسشنامه (موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی) بین نمونه‌های تحقیق توزیع شد.

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات

برای تجزیه و تحلیل آماری داده‌ها، از روش‌های آمار توصیفی و استنباطی استفاده شده است. در قسمت نخست تجزیه و تحلیل توصیفی یافته‌ها برای ارزیابی ویژگی‌های جمعیت شناختی انجام گرفته است. در قسمت دوم، از روش‌های آمار استنباطی تحلیل عاملی، ضریب کفایت

نسبت به دیگر ورزش‌ها کم هزینه‌تر می‌باشد و در نهایت می‌توان به استفاده از پوشش و لباس سنتی هر منطقه در این بازی‌ها اشاره کرد که این خود ریشه در ارزش‌های منطقه دارد. با توجه به موارد ذکر شده، قطعاً دانشجویان می‌توانند از ویژگی‌ها و کاربردهای بازی‌های بومی محلی بهره برده و به عنوان یک فرد مؤثر در جهت انتقال و آموزش آن به جامعه کوشا باشند. در راستای تحقق بخشیدن به اهداف برنامه پنجم توسعه کشور که در بخش فرهنگی این برنامه به مسائلی همچون حفظ استقلال فرهنگی نظام اسلامی، تقویت هویت ملی، وفاق اجتماعی و ارتقاء اعتماد به نفس فردی و ملی، غنی‌سازی اوقات فراغت و سامان‌دهی فرهنگ صرف زمان، جایگزینی و ترویج الگوهای بومی و محلی و اسلامی در ورزش و سیاست‌گذاری‌های حوزه تربیت‌بدنی تأکید دارد (نقل از سایت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی)، توجه به محیط مناسب دانشگاه برای توسعه بازی‌های بومی و محلی که بر گرفته از آداب و رسوم و فرهنگ غنی ایران است؛ ضروری به نظر می‌رسد؛ لذا هدف از این پژوهش، شناسایی موانع توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان بود. از این رو پژوهش حاضر در نظر دارد که با شناسایی این عوامل گامی در جهت احیای دوباره‌ی بازی‌های بومی و محلی در سطح مدارس، دانشگاه‌ها، شهرها و استان‌ها برداشته و از این طریق موجب حفظ و انتقال فرهنگ ایران اسلامی شود.

روش‌های آماری

روش تحقیق توصیفی و از نوع همبستگی بود و در آن به بررسی، تحلیل و رتبه بندی عواملی که مانع از ایجاد و توسعه بازی‌های بومی و محلی می‌شود، پرداخته شده است.

جامعه و نمونه‌ی آماری

جامعه‌ی آماری تحقیق را تمامی دانشجویان تربیت بدنی دختر و پسر دانشگاه‌های دولتی ایران تشکیل می‌دادند. تعداد نمونه‌های تحقیق در روش تحلیل عاملی بر اساس

حجم نمونه^۱، آزمون بارتلت^۲، آلفای کرونباخ، کالموگروف اسمیرنوف، آزمون یو-من ویتنی و آزمون رتبه بندی فریدمن استفاده شد. برای شناسایی عوامل، روش تحلیل عاملی اکتشافی^۳ با چرخش متعامد^۴ به کار رفت. آزمون کالموگروف اسمیرنوف، غیر نرمال بودن توزیع داده‌ها در جامعه آماری را نشان داد ($P < 0/05$). با توجه به غیر نرمال بودن توزیع داده‌ها، آزمون یو-من ویتنی برای بررسی و مقایسه دیدگاه دو گروه از دانشجویان (دانشجویانی که از بازی‌های بومی و محلی آگاهی داشتند با دانشجویانی که آگاهی نداشتند)، استفاده شد. برای رتبه‌بندی این عوامل از آزمون رتبه‌بندی فریدمن بهره گرفته شد و برای تجزیه و تحلیل و تهیه یافته‌ها از نرم افزار آماری SPSS نسخه ۱۹ استفاده شده است.

انحراف استاندارد ۰/۹۴ به «گسترش بازی‌های رایانه‌ای» اختصاص داشت. همچنین، «مشکلات جسمی و منع پزشکی» با میانگین $1/19 \pm 2/42$ کم اهمیت‌ترین دلیل بود. علاوه بر این، در این تحقیق عامل مدیریتی با میانگین ۴/۵۰ مهم‌ترین عامل و مولفه‌ی روانی با میانگین ۱/۸۹ کم اهمیت‌ترین مولفه شناخته شد. برای تشخیص مناسب بودن حجم نمونه برای تحلیل عاملی از ضریب KMO که مقدار آن ۰/۷۴ و آزمون بارتلت نیز که مقدار آن ۱/۷۲۸ بود استفاده شد، که نشان دهنده همبستگی مناسب بین داده‌ها است و در جدول (۱) نشان داده شد. از تحلیل عاملی اکتشافی با چرخش متعامد برای شناسایی ساختار داخلی استفاده شد. بررسی نتایج نشان داد که ۳۱ سوال تحقیق در خصوص موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی به لحاظ داشتن بار عاملی مساوی یا بیشتر از ۰/۳۰ (معیار مینا) در ۶ مولفه دسته بندی شدند. بار عاملی این زیر مؤلفه‌ها از ۰/۳۰ تا ۰/۸۰ متغیر بود (جدول ۲). تعداد عامل‌های به دست آمده در این پژوهش از ترکیب معیارهای (۱) شناخت اولیه^۱ تعداد عامل‌ها بر اساس مرور مقالات (۲) انتخاب عامل‌ها بر اساس مقادیر ویژه^۵ بیشتر از یک (۳) بررسی بصری بر اساس آزمون اسکری (نقطه^۶ پرش برای چرخش عامل‌ها جایی است که شیب خط تغییر می‌کند) و (۴) استفاده از معیار توصیف واریانس و قابلیت درک عامل‌های اقتباس شده، می‌باشد. شش عامل تعیین شده در این تحقیق، ۵۲/۶۱٪ واریانس را نشان داد. این عوامل با عناوین « مدیریتی، روانی، سازمانی، محیطی، فرهنگی و درون فردی» نامگذاری شدند. عامل مدیریتی ۱۱/۲۷٪، عامل روانی ۱۰/۳۷٪، عامل سازمانی ۹/۵۶٪، عامل محیطی ۹/۱۳٪، عامل فرهنگی ۶/۵۲٪ و عامل درون فردی ۵/۷۴٪ واریانس را توصیف کرد. نامگذاری این عوامل براساس مفاد آیتم‌های توصیف کننده‌ی هر یک از عوامل پایه‌ریزی شد. از ضریب آلفای کرونباخ برای بررسی پایایی یا ثبات

یافته‌های تحقیق

از ۱۵۱ نفر آزمودنی که در این پژوهش حضور داشتند، ۴۳٪ مرد و ۵۷٪ زن بودند. دامنه سنی پاسخ دهندگان از ۲۰ تا ۴۱ سال متغیر بود و دارای میانگین سنی ۲۴ سال و انحراف استاندارد ۳/۴۷ بودند. بیشتر پاسخ دهندگان در گروه سنی ۲۲ تا ۲۵ سال (۵۸٪) قرار داشتند. تعداد آزمودنی‌های مجرد (۷۲٪) نسبت به آزمودنی‌های متأهل (۲۸٪) بیشتر بودند. اکثر آزمودنی‌ها، دانشجویان کارشناسی ارشد (۵۴٪) و کارشناسی (۴۶٪) بودند که تنها ۶۲٪ آنها با بازی‌های بومی و محلی آشنایی داشتند. در کل پاسخ دهندگان ۵۰ نوع بازی را ذکر کردند که به ترتیب بازی‌های هفت سنگ (۴۶٪)، کبده (زو) (۲۶٪)، وسطی (۱۳٪) شناخته شده‌ترین آنها بودند. بر اساس یافته‌های تحقیق، مهم‌ترین دلیلی که مانع از توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی شده با میانگین ۴/۳۹ (در مقیاس ۵ ارزشی لیکرت) و

یافته‌های تحقیق

۱. Kaiser Meyer Olkin(KMO)

۲. Bartlett's test

۳. Exploratory factor analysis

۴. Varimax rotation

۰/۶۳	خجالتی بودن و ترس از قرار گرفتن در اجتماع
۰/۵۸	تنبلی و سستی برای حضور در بازی‌های بومی و محلی
۰/۵۲	مشکلات جسمی و منع پزشکی
۰/۳۴	نداشتن مهارت کافی
عامل ۳: سازمانی	
۰/۷۷	کمبود نیروی انسانی متخصص و آگاه در این زمینه (مربی، داور...)
۰/۷۶	عدم اختصاص بودجه به بازی‌های بومی و محلی
۰/۶۹	عدم اطلاع رسانی و تبلیغات مناسب در زمینه بازی‌های بومی و محلی
۰/۶۹	عدم برگزاری همایش و دوره های آموزشی برای بازی‌های بومی و محلی
۰/۴۵	نگرش منفی مدیران و مسئولان به بازی‌های بومی و محلی
عامل ۴: محیطی	
۰/۸۰	عدم ایمنی فضاها و اماکن ویژه بازی‌های بومی و محلی
۰/۷۰	کمبود فضا و امکانات مناسب برای بازی‌های بومی و محلی
۰/۶۷	شرایط آب و هوایی نامناسب برای انجام برخی از بازی‌های بومی و محلی
۰/۶۶	مشکلات ایاب و ذهاب
عامل ۵: فرهنگی	
۰/۶۶	گسترش بازی های رایانه‌ای
۰/۵۶	عدم پوشش و حمایت رسانه های جمعی از بازی‌های بومی و محلی
۰/۵۵	عدم آگاهی از اثرات مثبت بازی‌های بومی و محلی (روانی، جسمانی و...)
۰/۴۲	فرهنگ سازی ضعیف در زمینه بازی‌های بومی و محلی
۰/۴۰	عدم شناخت والدین در مورد بازی‌های بومی و محلی
عامل ۶: درون فردی	
۰/۶۲	نداشتن انگیزه کافی جهت شرکت در بازی‌های بومی و محلی
۰/۶۱	مشغله کاری و تحصیلی زیاد
۰/۳۴	نداشتن علاقه به بازی‌های بومی و محلی

درونی ابزار تحقیق استفاده شد که میزان آن ۰/۸۶ بود. همچنین، ضرایب آلفا برای هر عامل نیز جداگانه محاسبه شد. پایایی هر یک از عوامل از ۰/۵۷ تا ۰/۸۱ متغیر بود که وجود ارتباط متوسط تا نسبتاً بالا را در بین آیت‌های هر عامل نشان می‌داد. حذف هیچ یک از آیت‌ها (سؤالات) پایایی این عوامل را افزایش نمی‌داد. از نظر تحلیلی، ضریب آلفای هر یک از عوامل در جدول (۳) نشان داده شده است.

جدول ۱. کفایت حجم نمونه و آزمون بارتلت

۰/۷۴۷	ضریب کفایت حجم نمونه
۱/۷۲۸	آزمون بارتلت
۴۹۶	درجه آزادی
۰/۰۰۱	سطح معنی داری

جدول ۲. تحلیل عاملی مولفه‌های اصلی

بار عاملی	حیطه ها و زیر حیطه ها
عامل ۱: مدیریتی	
۰/۷۴	عدم حضور و مشارکت فعال مسئولین در بازی‌های بومی و محلی
۰/۷۱	عدم حمایت مسئولین از بازی‌های بومی و محلی
۰/۷۰	عدم توجه به بازی‌های بومی و محلی در محیط‌های آموزشی (مدارس، دانشگاه‌ها)
۰/۶۴	عدم توجه شهرداری‌ها به بازی‌های بومی و محلی
۰/۵۳	نداشتن تقویم و برنامه منظم در زمینه بازی‌های بومی و محلی
۰/۵۱	کمبود جشنواره ها و مسابقات بومی و محلی
۰/۵۱	نداشتن وجهه جهانی و کمبود مسابقات برون مرزی
۰/۵۰	عدم آگاهی و دانش لازم درباره‌ی نحوه انجام بازی‌های بومی و محلی
عامل ۲: روانی	
۰/۷۵	نداشتن جذابیت و خسته کننده بودن بازی‌های بومی و محلی
۰/۶۶	داشتن تجربه های ناخوشایند از حضور در بازی‌های بومی و محلی

تفاوت هریک از عوامل در بین نمونه‌های آماری به وسیله آزمون یو-من ویتنی مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج این آزمون در جدول ۵ نمایش داده شده است. همانگونه که در این جدول مشاهده می‌شود، بین عوامل مدیریتی، روانی، سازمانی و محیطی بین دانشجویانی که در زمینه بازی‌های بومی و محلی آگاهی داشتند و دانشجویانی که در این زمینه آگاهی نداشتند تفاوت معنی داری وجود ندارد. از سویی دیگر بین عوامل فرهنگی و فردی در بین این دانشجویان، تفاوت معنی داری وجود دارد. در هر دو عامل فرهنگی و درون فردی، دانشجویانی که از بازی‌های بومی و محلی آگاهی نداشتند، از رتبه میانگین بالاتری برخوردارند.

جدول ۵. بررسی و مقایسه دیدگاه دو گروه از دانشجویان (دانشجویانی که از بازی‌های بومی و محلی آگاهی داشتند و دانشجویانی که از این بازی‌ها آگاهی نداشتند) درباره عوامل مشخص شده پژوهش

عوامل	یو-من ویتنی	میزان Z	سطح معنی داری
مدیریتی	۲/۴۲۸	-۰/۹۶۶	۰/۳۳۴
روانی	۲/۳۴۹	-۱/۲۷۰	۰/۲۰۴
سازمانی	۲/۴۸۲	-۰/۷۵۸	۰/۴۴۸
محیطی	۲/۵۳۵	-۰/۵۵۵	۰/۵۷۹
فرهنگی	۲/۱۶۲	-۱/۹۹۸	۰/۰۴۶
درون فردی	۲/۰۹۴	-۲/۲۶۰	۰/۰۲۴

بحث و نتیجه گیری

تمامی بازی‌ها و ورزش‌هایی که در کشور ایران وجود دارد و عضو فدراسیون جهانی نیست، ورزش‌های سنتی، بومی و محلی نامیده می‌شود که برنامه ریزی آنها از سوی فدراسیون ورزش‌های روستایی و بازی‌های بومی و محلی کشور انجام می‌شود. ورزش‌های محلی نیز ورزش‌هایی است که در اصل ریشه در فرهنگ ملی و محلی دارد، به عبارتی دیگر منحصر به عنوان بازی متداول و معمول در یک منطقه مطرح است، خواه از آن منطقه برخاسته باشد و

جدول ۳. پایایی عوامل اکتشافی

عوامل	تعداد سوالات	پایایی (ضریب آلفای کرونباخ)
مدیریتی	۸	۰/۸۱
روانی	۶	۰/۷۵
سازمانی	۵	۰/۷۵
محیطی	۴	۰/۷۵
فرهنگی	۵	۰/۶۰
درون فردی	۳	۰/۵۷

برای رتبه بندی هریک از عوامل شش گانه در بین نمونه‌های آماری، از آزمون رتبه بندی فریدمن استفاده شده است. همانگونه که در جدول ۴ نمایش داده شده است، میزان سطح معنی داری برابر با ۰/۰۰۱ می‌باشد که از سطح اطمینان در نظر گرفته شده برای پژوهش (۰/۰۵) کمتر می‌باشد. به عبارتی دیگر می‌توان گفت بین این عوامل تفاوت معنی داری وجود دارد و در نتیجه می‌توان آنها را رتبه بندی کرد. نتایج حاصل از این رتبه بندی که در جدول (۴) آورده شده، نشان می‌داد که ترتیب هریک از عوامل از رتبه اول تا ششم عبارتند از عوامل مدیریتی، سازمانی، فرهنگی، درون فردی، محیطی و روانی.

جدول ۴. رتبه بندی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی در دانشجویان تربیت بدنی دختر و پسر پنج دانشگاه منطقه سه کشور

تعداد نمونه	رتبه	عوامل	میانگین رتبه
۱۵۱	۱	مدیریتی	۴/۵۰
	۲	سازمانی	۴/۴۸
	۳	فرهنگی	۴/۳۵
کای دو	۴	درون فردی	۳/۰۲
درجه آزادی	۵	محیطی	۲/۷۶
سطح معنی داری	۰/۰۰۱	روانی	۱/۸۹

منطقه موثر است، افزایش روحیه شادابی و نشاط در خانواده‌ها، ترویج بازی‌های بومی و محلی و حفظ و احیای آیین‌ها و سنت‌های نیک گذشتگان از دیگر اهداف برگزاری جشنواره‌ها است.

دومین عامل که بعد از عامل مدیریتی، رتبه بالاتری را داشت، «عامل سازمانی» نامیده شد که مولفه «عدم اطلاع رسانی و تبلیغات مناسب» در این پژوهش با تحقیقات (مسینگ^۱، ۱۹۹۹)، (وی^۲ و لیونگ^۳، ۱۹۹۸)، (دارابی، ۱۳۸۰) و (ممتاز بخش و فکور، ۱۳۸۶) در یک راستا بود. کمبود نیروهای متخصص، کمبود بودجه و نبود همایش‌های آموزشی و نگرش منفی برخی مدیران و مسئولین مواردی هست که عامل سازمانی به آن اشاره می‌کند. با توجه به اهمیت بازی‌های بومی و محلی، مدیران خود می‌توانند با برگزاری همایش و با حضور فعال خود موجب توسعه اینگونه بازی‌ها شوند. مدیران باید با برنامه‌ریزی صحیح بازی‌های بومی و محلی را تقویت کنند و همچنین ورزش‌های سنتی را که ظاهراً ممکن است فراموش شده باشند، را احیا و روی آنها سرمایه‌گذاری کنند. هر چه تنوع در این بازی‌ها بیشتر باشد می‌توانیم سلیقه‌های بیشتری را به این بازی‌ها جذب کنیم. حمایت از فرآیندهای ورزش قهرمانی در سایه ترویج و توسعه بازی‌های بومی و محلی میسر خواهد بود.

در این پژوهش عاملی که در رتبه سوم قرار گرفت، «عامل فرهنگی» نامیده شد و با تحقیق (حمایت طلب، ۱۳۸۸) که در آن میزان دانش، شناخت و آگاهی والدین را اهرم مؤثر در ترویج و توسعه ورزش همگانی در بین افراد خانواده و به طور کلی در جامعه می‌شناسد، همخوانی داشت. همچنین با پژوهش (عزیزی و همکاران، ۱۳۹۰) که به ضعف فرهنگ سازی در ورزش اشاره دارد، همسو بود. این عامل بیان‌کننده‌ی مسائل فرهنگی می‌باشد. مواردی

یا مربوط به مناطق دیگر باشد. ورزش‌های سنتی نیز از جمله ورزش‌های بومی است که در منطقه یا مناطق و یا کل کشور مقبولیت عام پیدا کرده و به صورت رسم محلی درآمدی است و از این دیدگاه مورد توجه و مورد پذیرش قرار گرفته است. این ورزش‌ها ریشه‌های تاریخی طولانی دارند و از جمله مراسم ملی محسوب می‌شوند و به لحاظ تمایل‌ها، گرایش‌ها و علائق فرهنگی، ذوقی و هنری مردم مناطق مختلف ایران بهترین روش برای تفریح و ایجاد سرگرمی‌های مفرح، سالم، سازنده و بسیار آموزنده است. لازم به ذکر است که به دلیل نبود مقالات مرتبط داخلی و خارجی با بازی‌های بومی و محلی در این پژوهش از مقالات موانع مشارکت در ورزش و فعالیت بدنی به عنوان منابع و پیشینه استفاده گردیده است. در این پژوهش، پیدایش عوامل شش‌گانه که مانع از توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی می‌شوند، با نتایج ارائه شده توسط (کراوورد، جکسون و گادبی، ۱۹۹۱)، (پارک^۱، ۲۰۰۴)، (اسپیوی و هریتز، ۲۰۱۳)، (مشکل گشا، ۱۳۸۹) همسو بود. با توجه به نتایج حاصل از رتبه بندی در تحقیق، دانشجویان «عامل مدیریتی» را با اهمیت ترین عامل دانستند. این عامل با نتایج حاصل از تحقیق (اسپیوی و هریتز، ۲۰۱۳)، (ممتاز بخش و فکور، ۱۳۸۶) همخوانی داشت که نشان دهنده‌ی تأثیر قدرت مدیریت و همگرایی اثر بخش مدیران و بخش‌ها در پیشبرد امور سازمانی است. عامل مدیریتی بیشتر به مسائلی همچون عدم حضور و توجه مدیران و محیط‌های آموزشی و شهرداری‌ها و همچنین کمبود جشنواره‌ها تأکید دارد. در این خصوص می‌توان گفت: توسعه بازی‌های بومی و محلی و نهادینه سازی آن در جامعه در گرو انجام کار علم محور، توزیع مناسب امکانات، تامین بودجه و همراهی سایر بخشها و نهادهای دست‌اندر کار است. برگزاری جشنواره‌های بازی‌های بومی و محلی در افزایش جذب گردشگر و رونق اقتصادی

2. Messing
3. Wei
4. Leung

1. Park

و گادبی، ۱۹۹۱)، (پارک، ۲۰۰۴)، (میاک و رودجرز، ۲۰۰۸) و (معمدین و همکاران، ۱۳۸۸) همخوان بود. این عامل به نبود انگیزه و علاقه، مشغله کاری و درسی اشاره دارد. البته به راحتی می‌توان حدس زد که نبود علاقه و انگیزه به عدم شناخت افراد از بازی‌های بومی و محلی مرتبط است. بازی‌های بومی و محلی با وجود سادگی و کم هزینه بودن، جذابیت‌های خاص خود را دارد. توسعه این بازی‌ها علاوه بر سالم سازی محیط اجتماعی و افزایش نشاط اجتماعی باعث تقویت روحیه قهرمان پروری در جامعه نیز می‌شود.

بنجمین عامل، «**عامل محیطی**» شناخته شد و با نتایج تحقیقات (آلکساندریا، ۲۰۰۲)، (میاک و رودجرز، ۲۰۰۸)، (اسپیوی و هریتز، ۲۰۱۳)، (کوزه چیان، ۱۳۸۰)، (صفوی زاده، ۱۳۸۱) و (عزیزی و همکاران، ۱۳۹۰) که همه به وجود امکانات و تجهیزات کافی برای مشارکت در ورزش اشاره کردند و کمبود امکانات را مانع از حضور در فعالیت‌های ورزشی شناختند، مطابقت داشت. مواردی چون کمبود فضا و عدم ایمنی فضای موجود، مشکلات تردد و ایاب و ذهاب و شرایط آب و هوایی در این گروه قرار دارد. توسعه بازی‌های بومی و محلی نیاز به توسعه منابع دارد که در این خصوص بحث توسعه زیرساخت‌ها از سوی وزارت ورزش و جوانان محقق می‌شود. البته بسیاری از اماکن ورزشی هستند که بلا استفاده مانده اند که می‌توان با تغییر کاربری، این سالن‌ها را در اختیار بازی‌های بومی و محلی قرار داد. همچنین از طریق بازنگری در سیستم ایمنی اماکن می‌توان فضاهای موجود را ایمن ساخت. مشکلات ایاب و ذهاب از بزرگترین دغدغه های شرکت کنندگان در این بازی‌ها می‌باشد که این مشکل از طریق تعامل و همکاری با نهادهای مربوط به حمل و نقل عمومی برطرف می‌گردد.

براساس بررسی‌های پژوهش آخرین عامل، «**عامل روانی**» نامگذاری شد که با عامل روانی در تحقیقات

چون گسترش بازی‌های رایانه‌ای، عدم پوشش رسانه‌ای، عدم آگاهی و فرهنگ سازی ضعیف در این حیطه قرار دارند. بازی‌های بومی و محلی یکی از ابزارهای ایجاد سرگرمی در بین خانواده‌ها است و از این رو می‌توان آن را کالایی فرهنگی قلمداد کرد. بازی‌های بومی و محلی نشان دهنده‌ی فرهنگ و غنای تمدن جوامع است. این بازی‌ها برگرفته از ارزش‌های فرهنگی بسیاری است که با شناسایی و تقویت آنها، می‌توان آنها را به جامعه امروزی منتقل کرد. پرداختن به سنن و رسوم گذشتگان ریشه‌های فرهنگی و اجتماعی اقوام و ملت‌های مختلف را برای نسل جدید بازگو می‌کند، ولی زندگی‌های آپارتمانی و مدرن امروز و توسعه روز افزون بازی‌های رایانه‌ای سایه‌ای سنگین بر سر بازی‌های بومی و محلی افکنده است. تضعیف فرهنگ و غفلت از بازی‌های بومی و محلی به جایی رسیده که جوانان و نوجوانان حتی اسم برخی بازی‌ها را نمی‌دانند یا فقط از والدین خود در خصوص این بازی‌ها چیزهایی شنیده و در خصوص ریشه و مزایای این بازی‌ها اطلاع چندانی ندارند، بطوریکه هم اکنون شاهد روی آوردن جوانان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای بوده و اغلب کلپ‌های بازی‌های رایانه‌ای مملو از حضور این قشر است. با توجه به ماهیت بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها باعث تهاجم فرهنگی و افزایش خشونت در بین نسل جوان و نوجوان می‌شود که این خود تهدیدی بزرگ برای فرهنگ به شمار می‌رود. برای شناخت بیشتر بازی‌های بومی محلی در بین جوانان باید تلاش‌های بیشتری صورت گیرد که این امر مستلزم یاری تمامی رسانه‌های ملی، استانی و محلی است.

عاملی که در رتبه بندی، رتبه‌ی چهارم را به خود اختصاص داد «**عامل درون فردی**» نامگذاری شد. این عامل با تحقیق (عزیزی و همکاران، ۱۳۹۰) که در آن مشغله کاری زیاد و نداشتن انگیزه را در درجه‌ی اول اهمیت قرار داده بود، مغایرت داشت که این امر ممکن است به خاطر تفاوت در تعداد نمونه و روش تحقیق باشد. از سوی دیگر با نتایج تحقیقات (کراوفورد، جکسون

همانگونه که در جدول ۴ بیان شد، بین عوامل مدیریتی، روانی، سازمانی و محیطی بین دو گروه دانشجویان (دانشجویانی که در زمینه‌ی بازی‌های بومی و محلی آگاهی داشتند و دانشجویانی که در این زمینه آگاهی نداشتند) تفاوت معنی داری وجود ندارد. از سویی دیگر بین عوامل فرهنگی و درون فردی در بین این دو گروه دانشجویان، تفاوت معنی داری وجود دارد. در هر دو عامل فرهنگی و درون فردی، دانشجویانی که از بازی‌های بومی و محلی آگاهی نداشتند، رتبه میانگین بالاتری داشتند. این تفاوت ممکن است به علت عدم آگاهی این دانشجویان و تصادفی پاسخ دادن آنها باشد.

با توجه به نتایج این پژوهش باید این نکته را متذکر شد که اکنون علاوه بر نسل جوان، قشر میان‌سال جامعه هم درگیر بازی‌های رایانه‌ای شده‌است و از داشتن تحرک و جنبش لازم و مفید محروم شده‌اند؛ احیای بازی‌های بومی و محلی، افزایش سلامت و نشاط مردم را به دنبال خواهد داشت. برای آموزش بازی‌های بومی و محلی باید در زنگ‌های ورزش مدارس برنامه‌ریزی شود چون کودکان و نوجوانان اکثر وقت خود را با هم سن و سالان خود در مدرسه می‌گذرانند. یکی از دغدغه‌های سیاست‌گذاران فرهنگی، در جوامع پیشرفته، تلاش برای حفظ خرده فرهنگ‌ها و تکیه بر حفظ اصالت فرهنگ‌های بومی و محلی است. به نظرمی‌رسد جامعه ما، در حال گذار از دوره‌ای است که جوامع غربی سال‌ها پیش از آن گذر کرده‌اند. عدم شناخت کافی و آگاهی لازم درباره بازی‌های بومی و محلی در مدیران و سیاست‌گذاران عرصه‌های آموزشی و ورزشی در برنامه‌ریزی برای این امر، ضعف عمده‌ای به شمار می‌آید. با توجه به اهمیت بازی‌های بومی و محلی و نقش تاثیر گذار آن در حفظ و بقای خرده فرهنگ‌ها، مسئولان و مدیران فرهنگی باید در سیاست‌گذاری‌های کلان و خرد نگاهی ویژه به این مقوله داشته باشند. برای احیا هویت و ساختار بازی‌های بومی و محلی همه باید گام بردارند چرا که ایران زمین دارای پیشینه غنی است و نباید

(مشکل گشا، ۱۳۸۹)، (هابارد^۱، ۲۰۰۱) و (آلکساندریا و کارول^۲، ۲۰۰۲) همسو بود. «نداشتن مهارت کافی» یکی از مؤلفه‌های این عامل است که در تحقیقات مذکور، مورد توجه قرار گرفته است. در این عامل، «مشکلات جسمی و منع پزشکی» در بین دانشجویان به عنوان کم اهمیت‌ترین مؤلفه‌ی موانع حضور و توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی شناخته شده است. نداشتن جذابیت، نداشتن مهارت، خجالتی بودن و داشتن تجربه ناخوشایند قلبی و مشکلات جسمی در این عامل جای دارند. اما نکته قابل توجه این است که این بازی‌ها برخلاف بازی‌ها و ورزش‌های مدرن با کمترین مهارت ممکن هم قابل اجرا می‌باشد. شاید بازی‌های بومی و محلی نتوانند به مانند رشته‌های کلاسیک جذابیت داشته باشند، اما صیانت از آئین‌های اصیل و بومی ضروری است تا آیندگان با اصالت‌های فرهنگی خود آشنا شوند. افزایش سرعت، قدرت و استقامت بدنی، بهبود واکنش و چابکی، تقویت هوش و ذکاوت، رشد روحیه شجاعت و مقاومت، تربیت خصوصیات مردانگی و جوانمردی، توسعه اعتماد به نفس، تقویت حس همکاری و تعاون، بالا بردن توانایی‌های رزمی مانند تیراندازی، بهبود دقت و مهارت‌های ذهنی - افزایش ظرفیت قلبی و تنفسی، ایجاد هماهنگی و تعادل و در نهایت پر کردن اوقات فراغت و بیکاری از مزیت‌های ورزش‌های بومی و محلی محسوب می‌شود، این موهبتی است که هم اکنون اکثر کودکان، نوجوانان و جوانان از آن بی بهره‌اند. شاید برخی اعتقاد دارند که با توجه به شرایط موجود، اقبال به بازی‌های بومی کمتر است، اما باید توجه شود که خیلی از علاقمندان به این بازی‌ها کودکان و نوجوانان هستند، علاوه بر این خیلی از ورزش‌های کلاسیک نیز می‌توانند از بازی‌های بومی و محلی به عنوان برنامه‌های تمرینی استفاده کنند.

-
1. Hubbard
 2. Carroll

بازی‌های بومی و محلی در سطح دانشگاه‌ها و مدارس، ایجاد بسترهای همکاری دوجانبه و تقویت ارتباط بین فدراسیون و دانشگاه‌ها، همکاری با رسانه‌های دیداری و نوشتاری و اختصاص بخش «ورزش بومی و محلی» در صفحه‌های خود، استفاده از فضاهای دانشگاه‌ها برای برگزاری کلاس‌های آموزشی و جشنواره‌ها، همکاری با دانشگاه‌ها برای برگزاری کلاس‌های مربیگری و داوری در فضای آموزشی دانشگاه‌ها، اشاره نمود.

اجازه داد که فرهنگ‌ها و سنت‌های این مرز و بوم به دست فراموشی سپرده شوند. در کل باید این طور گفت که توسعه ورزش بومی و محلی نیازمند حمایت همه جانبه مسئولان و ورزشکاران است. همچنین صدا و سیما می‌تواند با برنامه‌ریزی و برنامه‌سازی به ویژه در برنامه‌های کودک، از کودکان و نوجوانان برای انجام بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استفاده کند و گامی اساسی در آموزش، احیا و ترویج و توسعه این بازی‌ها بردارد.

با انجام این پژوهش و با تاکید بر نتایج آن می‌توان راهکارها و پیشنهادهای در جهت توسعه بهتر این بازی‌ها ارائه داد. از جمله آنها می‌توان به برگزاری جشنواره‌های

منابع

- حمایت طلب، رسول. (۱۳۸۸). بررسی علل عدم رشد و توسعه ورزش همگانی از دیدگاه دانش‌آموزان مقطع متوسطه سازمان آموزش و پرورش شهرستان‌های استان تهران، پژوهشگاه مطالعات آموزش و پرورش، قابل دسترس در www.teo.ir، تاریخ دسترسی ۱۳۹۲/۸/۲۰
- دارابی، مهری. (۱۳۸۰). بررسی عوامل فرهنگی گرایش زنان به ورزش در تهران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی.
- سایت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، اصول و سیاست‌های فرهنگی برنامه پنجم توسعه، <http://pcci.farhang.gov.ir/fa/desision86/osul>، تاریخ دسترسی ۹۳/۴/۲۲
- شریعت زاده، سید علی اصغر. (۱۳۷۱). فرهنگ مردم شاهرود، جلد دوم، چاپ اول، انتشارات علمی فرهنگی، صص ۴۲۳-۴۲۶.
- شکوهی، فرهنگ. (۱۳۹۱). بازی‌ها و سرگرمی‌های مردم سمنان. سمنان: انتشارات حبله رود، صص ۷-۹
- صفوی زاده، سیداحمد. (۱۳۸۱). بررسی نگرش دانشجویان دختر و پسر دانشگاه صنعتی امیرکبیر در مورد نحوه اجرای واحد تربیت بدنی عمومی ۱ و ۲ در سال تحصیلی ۸۰-۷۹، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده تربیت بدنی دانشگاه تهران.
- عزیزی، بیستون؛ جلالی فراهانی، مجید؛ خبیری، محمد. (۱۳۹۰). بررسی نگرش دانشجویان ساکن در خوابگاه‌های دانشگاه تهران به ورزش همگانی، مدیریت ورزشی، شماره ۸، بهار ۱۳۹۰، صص ۹۱-۷۵.
- قهرمانی، جعفر؛ محرم زاده، مهرداد؛ سعیدی، شیدا. (۱۳۹۲). بررسی عوامل بازدارنده موثر بر میزان زن مقاطع سه گانه تحصیلی در فعالیت‌های ورزشی شهر مرند، پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی، دوره ۲، شماره ۲ (پیاپی)، پاییز ۱۳۹۲، صص ۶۶-۵۷.
- کاشف، میر محمد. (۱۳۷۸). پژوهشی پیرامون بازی‌های بومی و محلی آذربایجان غربی، نشریه حرکت، سال اول، شماره ۲، پاییز ۱۳۷۸، صص ۶۶-۵۳.
- کلاین، پل. (۱۳۸۰). راهنمای آسان تحلیل عاملی، ترجمه سید جلال صدرالسادات و اصغر مینایی، چاپ اول، تهران: انتشارات سمت، صص ۹۸-۹۹

- کوزه چیان، هاشم؛ عابدی، بهرام. (۱۳۸۰). بررسی وضعیت کمی و کیفی تربیت بدنی در استان مرکزی از دیدگاه مسئولان ورزشی، نشریه حرکت، نشریه حرکت، شماره ۷، بهار ۱۳۸۰، صص ۹۱-۱۰۰.
- مشکل گشا، الهام. (۱۳۸۹). توسعه مشارکت ورزشی زنان: شناسایی انگیزه‌ها و موانع، دو فصلنامه علوم حرکتی و ورزش، سال هفتم، شماره ۱۳، بهار ۱۳۸۸، صص ۱۴۵-۱۵۹.
- مظفری، سید امیر احمد؛ قره، محمد علی. (۱۳۸۴). وضعیت ورزش همگانی ایران و مقایسه آن با چند کشور منتخب جهان، نشریه علوم حرکتی و ورزش، جلد اول، شماره ۶، زمستان ۱۳۸۴، صص ۱۷۱-۱۵۱.
- معتمدین، مختار؛ مددی، بهمن؛ عسکریان، فریبا. (۱۳۸۸). توصیف عوامل گرایش یا عدم گرایش شهروندان تبریزی به ورزش همگانی، پژوهش در علوم ورزشی، شماره ۲۳، تابستان ۱۳۸۸، صص ۹۷-۶۸.
- ممتاز بخش، مریم؛ فکور، یوسف. (۱۳۸۶). بررسی راهکارهای ارتقا و توسعه‌ی ورزش همگانی بانوان دانشگاه علوم انتظامی، فصلنامه دانش انتظامی، شماره ۲، سال نهم، صص ۶۲-۵۳.

- Aghdasi, M; Tuba, N; Jahangirzadeh, M. (2013). The Comparison of Elderly and Youngs Attitude towards Indigenous and Native Plays of Azerbaijan, The Online Journal of Recreation and Sport, Vol. 2; Issue. 1, pp: 27- 29.
- Alexandris, K. (2002). Perceived Constraints And Motivation for Recreational Sport Participation: Evaluating Their Relationship, Canadian Congress on Leisure Research, Faculty of Physical Education and Recreation, University of Alberta, 2002.
- Alexandris, K, Carroll B. (2002). Perceived constraint on recreational sport participation: Investigating their relationship with intrinsic motivation, extrinsic motivation and amotivation. Journal of Leisure Research, 2002, 34, PP: 233-252.
- Crawford, D; Jackson, E; Godbey, G. (1991). A hierarchical model of leisure constraints, Leisure Sciences, 13, pp: 309-320.
- Dworetzky, L. (2010). The influence of a pre-school program on the acquisition of social and communication skills. MA University of South Africa.
- Hubbard, J; Mannell, R. (2001). Testing competing models of the leisure constraint negotiation process in a corporate employee recreation setting, Leisure Sciences, 23, PP: 145- 163.
- Messing, U. (1999). A Sport policy for twenty first century. ministry of industry & communication' Sweden.
- Miyake, M; Rodgers, E. (2008). Interrelationship of Motivation for And Perceived Constraints to Physical Activity Participation and The Well-Being of Senior Center Participants, Proceedings of the 2008 Northeastern Recreation Research Symposium, pp: 21- 28
- Park, S, (2004). Constraints to Recreational Sport Participation for Adolescents Exposed to Internet-Related Delinquency: Developing Marketing Strategies for Increasing Sport Participation, International Journal of Applied Sports Sciences, Vol. 16, No. 1, pp: 41-54.
- Spivey, L; Hritz, N. (2013). A Longitudinal Study of Recreational Sport Participation and Constraints, Recreational Sports Journal, 2013, 37, PP: 14-28.
- Stavropoulou, A. (2008). Recreational Sport Participation of Women in Jyväskylä: Constraints and Motives Related with Women's Physical Activity. Master's Thesis Sport Planning and Administration, University of Jyväskylä Department of Sport Sciences, Autumn 2008.
- Thongutum, K; Chantachon, S. (2009). The Co-Operationm, Conservation and Development of Indigenous Sports and Games for Strengthening Community's Health in Bangkok Metropolitan, European Journal of Social Sciences, Volume 10, Number 3, 2009. pp: 396- 402.
- Wei R, Leung (1998). Owning and using media technology as predictors of quality of lite, Telematic and Informatic, 15, pp: 237- 251.

Investigating Barriers to promote traditional games from the perspective of the students

Reza Andam ^{1*}, Morteza Asgari ², Mitra Salimi³

(Received: 15 March 2014 Accepted: 17 December 2014)

Abstract

The purpose of present research was to investigate Barriers to promote traditional games from the perspective of the students. The research method was descriptive - correlational. The research Statistical population was students of physical education. Finally, 151 people (boy and girl students) from five universities were randomly selected as the statistical sample. Researcher made questionnaire was used to collect data which its content and face validity was checked and confirmed by 12 of experts. Cronbach's Alpha coefficient was used to test the reliability of the questionnaire ($\alpha=0.86$). The respondents were asked to indicate their level of agreement on a Likert scale ranging from 1 (strongly disagreed) to 5 (strongly agreed). Factor analysis with varimax rotation was used to analyze the data. According to factor analysis, 31 variables were selected and classified into six categories "managerial, psychological, organizational, environmental, cultural and interpersonal". The results showed that the most important barriers were "expansion of computer games (4.39 ± 0.94)". The least important barriers was "physical problems and medical prohibits (2.42 ± 1.19)". The findings demonstrated that ranking the factors that hinder the development of traditional games, was respectively equal to managerial, organizational, cultural, interpersonal, environmental, and psychological factors. Also analysis and comparison of the perspectives of students who were aware of traditional games and students who were not aware, indicated that the management, psychological, organizational and environmental factors showed no significant difference between students ($p>0/05$), But there are significant differences between cultural factors and the Interpersonal factors ($p<0/05$). According to research findings, authorities' participation and support of traditional games can be an effective step in the development of the Games.

Keywords

Traditional games, Management factors, Organizational factors, Students, Factor analysis.

1. Ph.D. Associate Professor in Sport Management, University of Shahrood,(Corresponding Author)**E-mail:** reza.andam@gmail.com
2. M.S.c. student of sport Management, University of Shahrood
3. M.S.c. student of sport management, University of shahrood