

تحلیل عوامل فناورانه و آموزشی مؤثر بر ترویج و توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان مازندران

هدف پژوهش، شناسایی عوامل فناورانه و آموزشی مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان مازندران بود. روش پژوهش به صورت کیفی می‌باشد. جامعه آماری پژوهش شامل افراد صاحب نظر در آموزش و پرورش، اداره ورزش و جوانان و هیئت‌های ورزش‌های سنتی و بومی و محلی بودند. برای گردآوری داده‌ها؛ در مرحله اول با بهره‌مندی از سوابق و مستندات داخلی و خارجی که شامل ۵۷ مورد استفاده قرار گرفت. در مرحله دوم با استفاده از مصاحبه نیمه ساختاریافته با ۳۰ نفر به عنوان نمونه آماری برای مصاحبه انتخاب شده و تا رسیدن به اشباع نظری مصاحبه انجام شد. نمونه‌گیری در این مرحله به صورت غیر تصادفی از نوع هدفمند و در دسترس بودند. مرحله سوم نیز جامعه آماری که شامل صاحب‌نظران و عوامل اجرایی در بازی‌های بومی و محلی بودند که به تعداد ۱۵ نفر به عنوان نمونه آماری و اعضای گروه دلفی انتخاب شد. برای تعیین روایی ۷ نفر از اساتید و دانشجویان دکتری مدیریت ورزشی انتخاب شده و به تائید آن‌ها رسید. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که؛ سرعت تغییر و تطبیق با فن‌آوری و اطلاعات جدید، اجرای بازی‌های بومی و محلی در قالب درس تربیت‌بدنی در مدارس و دانشگاه و همچنین اعزام دانش‌آموزان جهت بازدید از جشنواره‌های بازی بومی عوامل اثرگذار در توسعه بازی‌های بومی و محلی بودند. بر اساس نتایج به دست آمده ضروری است که در مدارس در کنار بازی‌های جدید به بازی‌های بومی و محلی با استفاده از فناوری‌های نوین توجه شود.

واژگان کلیدی: فناورانه، توسعه، بازی‌های بومی و محلی، مدارس، مازندران

Analysis the Affecting Factors on the Technological and Educational to Promotion and Development of Traditional and Local Games in Mazandaran Province

Abstract

The purpose of this study was to identify the technological and educational factors influencing the development of traditional and local games in Mazandaran province. The research method was qualitative. The statistical population were the expert form education and train organization, sports and youth office and tradition sport bodies. For gathering of data, the first phase of the content analysis was ۵۷ internal and external research. The second stage was a semi-structured interview with ۳۰ experts as statistical sample, and The interviews continued until the theoretical saturation was reached. The type was purposeful and accessible. The third stage included interviews with ۱۰ members of the Delphi team, including experts and executives at the traditional and local games. Samples were also targeted and available at this stage. To determine the validity, ۷ faculty member and PhD students in sports management were selected and approved. The findings show that the most important affective factors for development of this games include: speed of change and adaptation to new technology, performing traditional and local games in the form of physical education lessons in schools and universities, also, sending students to visit traditional game festivals. Based on the findings, it is necessary to pay attention to local and traditional games in schools along with using new technologies.

Keywords: Technology, Development, Traditional and Local Games, Schools, Mazandaran

بشر از نخستین روزهای کودکی و شاید از بدو تولد تا زمان مرگ نیاز به بازی را در خود داشته بازی و زندگی دو امر جدا ناپذیر از زندگی روزمره می‌باشند (محمد پور، ۱۳۹۰). علاقه کودک به بازی^۱ امری ذاتی و فطری می‌باشد که باعث رشد مهارت‌های حرکتی، عاطفی و شناختی کودکان می‌شود (گالاهو^۲، ۲۰۱۰: ۳۲۴). برنامه تربیت‌بدنی کودکان را نیز می‌توان با توجه به علاقه کودکان به بازی و تأثیر بازی بر رشد آن‌ها در قالب بازی اجرا نمود (محراییان، ۱۳۹۴، ۵۴). ورزش‌های بومی و محلی به عنوان یکی از ابعاد ورزش همگانی، انسان‌ها را در تحقق اهدافشان یاری می‌نماید (غفوری، اسمعیلی و سهرابی، ۱۳۹۸: ۸۲). تحقیقات نشان دهنده این است که دست ساخته‌های کودکان و یافتن راه استفاده از آن‌ها به عنوان یک بازی بومی و محلی به رشد ذهنی آن‌ها یاری رسانده و موجب بهتر روبه رو شدن کودکان با محیط اطراف می‌شود (دوتور^۳، ۲۰۰۸، ۵). با شناخت بازی‌های بومی، قبیله‌ای، محلی و سنتی و بهره‌گیری از آن‌ها می‌توان شرایطی را به منظور رشد و توسعه همه جانبه افراد به ویژه قشر کودک و نوجوان و جوان آماده ساخت (اشرفی، ۱۳۸۶: ۱۴۷).

بازی‌ها به طور عام و بازی‌های بومی و محلی به طور خاص برای کودکان دارای اهمیت است و سهم عظیمی از هویت و تجارب کودک در این بازی‌ها به دست می‌آید (غیجی، کردی، فرخی و بهرام، ۱۳۹۲: ۶۴). به عقیده صاحب‌نظران، استفاده از بازی‌های بومی و محلی در سنین کودکی باعث توسعه حرکات بنیادی در آن‌ها می‌شود (اکبری، خلجی و شفیع‌زاده، ۱۳۸۶: ۳۸).

بازی‌های بومی و محلی از موارث گران‌بهایی هستند که با احیا و اشاعه آن‌ها در بین مردم می‌توان نسل جدید و مترقی امروز را با اقدام گذشتگان آن‌ها آشنا ساخت و با بهره‌گیری از کمترین امکانات از میراث فرهنگ در پرکردن اوقات فراغت نسل جوان و خلاق کوشا بود (خدادادی و عسکریان، ۱۳۸۹: ۱۰۷).

در سرزمین پهناور ایران با وجود تنوع آب و هوایی و گوناگونی ریشه‌های فرهنگی و بازی و سرگرمی رایج در میان مردم و کودکان عواملی از قبیل گسترش شهرنشینی، صنعتی شدن و پیدایش فناوری نوین، باعث کم‌رنگ شدن این قبیل بازی‌ها شده است (غفوری، ۱۳۹۳: ۱۵۷). امروزه در بیشتر مناطق، بازی‌های سنتی با ورود انواع بازی‌های کامپیوتری و فکری کم‌رنگ شده و بازی‌های جدیدی جا پای بازی‌های بومی گذاشته که در واقع منجر به کاهش تحرکات بدنی از سوی کودکان شده است (فلاح، سادات صمدی و عسکری، ۱۳۹۷: ۷۹). نتایج به دست آمده هم نشان می‌دهد که امروزه به علت توسعه بازی‌های رایانه‌ای و همین‌طور تغییر سبک زندگی مردم، بازی‌های بومی محلی به فراموشی سپرده شده است (سعیده جوشقانی، ۱۳۹۷: ۳۸). بازی‌های بومی و محلی ضمن تحریک قشر حسی حرکتی، بین منطقه لیمبیک و بخش‌های بینایی، شنوایی و گفتاری ارتباط برقرار می‌سازد (اصغری نکاح، ۱۳۸۸: ۹). همچنین صاحب‌نظران معتقدند که این بازی تأثیر ویژه‌ای در کسب بلوغ فرهنگی و اجتماعی داشته و فواید

^۱. play

^۲. Gallahue

^۳. Dotor

زیادی نیز در ابعاد اجتماعی، فرهنگی، روحی و روانی، بین‌المللی، گردشگری و اقتصادی برای مردم به ارمغان می‌آورد (اکبری و همکاران، ۱۳۸۶: ۴۱).

بازی‌های بومی و محلی بخشی از هر فرهنگ محسوب شده که متناسب با وضعیت اقلیمی و فرهنگی هر منطقه ایجاد شده‌اند و همین هماهنگی و همراهی با جغرافیا و فرهنگ منجر به ماندگاری آن تاکنون شده است. (الفتیان، شیخ و مینویی، ۱۳۹۵: ۲۴۵). این بازی‌ها شامل منافع فیزیکی، روانی، عاطفی، آگاهی و دانش شامل آن می‌باشد (تنگیوتوم و چنتاچن^۱، ۲۰۰۹: ۳۹۸). احیای بازی‌های سنتی در کشورهای توسعه‌یافته باعث می‌شود تا بخش پنهان و گمشده فرهنگ بومی خود را آشکار سازند و هویت ملی خود را تقویت سازند. همچنین بازی‌های بومی و محلی منجر به گسترش ورزش همگانی می‌شود چرا که جشنواره‌های بازی بومی و محلی با پیوند با ورزش همگانی باعث توسعه می‌شود (هنرور، غفوری، ططرحی و کاویار، ۱۳۹۴: ۴۳).

ورزش‌های بومی و محلی به عنوان یکی از ابعاد ورزش همگانی، انسان‌ها را در تحقق اهدافشان یاری می‌نماید (غفور و همکاران، ۱۳۹۸: ۸۵). در هر منطقه به فراخور شرایط اقلیمی، فرهنگی، زبانی و تاریخی بازی‌هایی موجود است که در هر منطقه یا محله خاص اجرا می‌شوند و در ایران نیز این دسته از ورزش‌ها تحت عنوان ورزش‌ها و بازی بومی و محلی رایج بوده است که از جمله آن‌ها می‌توان وسطی و هفت‌سنگ را نام برد که منحصرأ در ایران وجود دارد (کاشف، ۱۳۷۸: ۵۹).

بر اساس تحقیقی که توسط (عزیزی، جلالی فراهانی و خیری، ۱۳۹۰) صورت گرفت مشغله کاری زیاد و نداشتن انگیزه افراد در توسعه بازی‌های بومی و محلی مورد اهمیت قرار دارد و این عدم انگیزه منجر به عدم شناخت از بازی‌های بومی و محلی می‌شود. هرچند که این بازی‌ها با وجود سادگی و کم‌هزینه بودن، جذابیت‌های خود را در میان افراد دارد. همچنین نشان دادند که موانع و محدودیت مشارکت دانشجویان در فعالیت‌های ورزشی شامل: نبود انگیزه در دانشجویان، شاغل بودن درصد زیادی از آن‌ها، تنبلی و بی‌حوصلگی، نبود امکانات مناسب و کافی، عادت نداشتن، ضعف فرهنگ‌سازی ورزش در خوابگاه‌ها، کمبود وسایل و امکانات ورزشی می‌باشد.

هنرور (۱۳۹۳) در پژوهش خود به این نتیجه دست یافت که برای توسعه ورزش‌های بومی و محلی در برنامه‌های آموزش و پرورش، برگزاری در قالب جشنواره‌های ملی و بین‌المللی، آموزش معلمان تربیت‌بدنی، برگزاری در محیط فضای جذاب، تصویربرداری با کیفیت از مسابقات رویدادها، آموزش و اطلاع‌رسانی از طریق رسانه‌ها و افزایش بودجه این بخش استفاده کرد.

گل‌زاده و میرآبادی (۱۳۹۸) در پژوهشی که انجام دادند به این نتیجه رسیدند که وجود جاذبه‌های تاریخی و فرهنگی در کنار برخورداری از امکانات رفاهی مناسب، افزایش سرمایه‌گذاری‌های دولتی، خصوصی و مشارکتی، توسعه سیستم حمل‌ونقل و راه‌های دسترسی، ارتقا کیفیت محیطی از لحاظ منابع و عوامل آلاینده و همچنین ارتقا امنیت

^۱. Thongutum & Chantachon

منطقه ازلحاظ سیاسی، اجتماعی، حمل و نقل، هتل ها و... از اهمیت و اولویت بسیار زیادی در جهت رونق و توسعه گردشگری بازی های بومی و محلی برخوردار می باشد.

اسپیوی و هریتز^۱ (۲۰۰۶) در پژوهشی که انجام دادند به این نتیجه رسیدند که تأثیر قدرت مدیریت و همگرایی اثربخش مدیران و بخش ها در پیشبرد امور سازمانی بسیار زیاد است و عامل مدیریتی از مهم ترین موانع توسعه بازی بومی محلی می باشد. عامل مدیریتی بیشتر به مواردی از قبیل عدم حضور، توجه مدیران و محیط آموزشی و شهرداری ها و کمبود جشنواره متمرکز است. در این خصوص می توان گفت توسعه بازی های بومی و محلی و نهادهای ساختن آن در جامعه انجام کار علم محور، توزیع مناسب امکانات، تأمین بودجه و همراهی سایر بخش ها و نهادهای دست اندرکار می باشد. برگزاری جشنواره های بازی بومی و محلی نیز یکی از راه های افزایش جذب گردشگر و رونق اقتصادی است.

توماسیکا، استرومندلب و ساچس^۲ (۲۰۱۵) در تحقیقی که درباره استراتژی های واحدهای سازمانی برای رفع بحران انجام دادند به این نتیجه رسیدند که عواملی مثل عدم برنامه ریزی صحیح، بودجه بندی نادرست و مسائل مالی، ناهماهنگی، ضعف نیروی انسانی و ضعف نیروی ارتباطی - اطلاعاتی می توانند منجر به بروز بحران در سازمان های ورزشی گردند. کلیز^۳ (۲۰۱۷) نیز در تحقیقی که انجام داد به این نتیجه دست یافت که سهم پایین رسانه ها در توسعه ورزش همگانی به عنوان یکی از مهم ترین عوامل تهدید و یکی از موانع توسعه ورزش کشور می باشد لذا مسئولان رسانه ها باید نسبت به اهمیت ورزش در ایجاد فضایی سالم و شاد آگاه باشند.

در مطالعه ای که توسط (شولز^۴، ۲۰۱۹) تحت عنوان تأثیر بازی گلف بر سلامت روان کودکان انجام گرفت به بررسی آموزش منظم گلف در توسعه انعطاف پذیری کودکان پرداخت که آیا انعطاف پذیری می تواند به عنوان یک عامل شخصیت پایدار و یا یکی از عواملی که آن را در طول زندگی به دست آورد تفسیر شود. به این منظور دو گروه انتخاب شدند و متوسط قابلیت انعطاف پذیری در آن ها اندازه گرفته شد و به این نتیجه رسیدند که اختلاف انعطاف پذیری دو گروه از نظر آماری معنادار بود و گروهی که بازی گلف در آن ها دیده می شد افزایش قابل توجهی را در قابلیت انعطاف پذیری خود مشاهده کردند. سامرلی^۵ (۲۰۲۰) نیز در پژوهشی به تفاوت بین ورزش های سنتی و ورزش های الکترونیکی پرداخت و به این نتیجه رسید که ورزش های الکترونیکی در مقایسه با ورزش های سنتی از قوانین و مقررات بیشتری برخوردار هستند اما در حال حاضر ورزش های الکترونیکی در شرایط نامشخص تری قرار دارند.

بدون شک ورزش های بومی، محلی و سنتی با علایق ذوقی، هنری و فرهنگی جامعه در ارتباط بوده و می تواند منجر به گسترش و تعمیم آن در جامعه گردد و حتی با معرفی و تبلیغ می توان از مرزهای ملی گذشته و پا به عرصه

^۱. Spivey & Hritz

^۲. Tomastika, Strohmandlb, Cechc

^۳. Claeys

^۴. Schulze

^۵. summerley

بین‌المللی گذارد مانند ورزش زو که ریشه اصلی بازی بین‌المللی کبدی می‌باشد و هم‌اکنون صاحب فدراسیون بوده و در سطح مسابقات جهانی و بازی‌های آسیایی نیز برگزار می‌گردد (نودهی، احمدی، نودهی و داداشی، ۱۳۹۵: ۲۴). بازی‌های بومی و محلی به دلیل تنوع و سهل و آسان انجام شدن مهم‌ترین جایگزین مناسبی برای سلیقه‌ها و انگیزه‌های جوانان باشند. علاوه بر این دسته از فعالیت‌های بدنی به‌گونه‌ای هستند که دانشجویان مهم‌ترین با آموزش مناسب در بین اعضای خانواده و دوستان به‌خوبی در حفظ و نگهداری میراث کهن نیاکان نقش ایفا کنند (ملانوروزی، خانزاده، لک و رضایی، ۱۳۹۵: ۳۹).

یکی از ویژگی‌های مهم بازی‌های بومی - محلی، استفاده از ابزار و امکانات محل زندگی و عدم نیاز به تجهیزات خاص می‌باشد. این بازی‌ها از میراث فرهنگی هر ملتی می‌باشند و شامل حرکات متنوعی هستند که مهم‌ترین منجر به رشد مهارت‌های بنیادی گردند (گرین فیلد^۱، ۱۹۹۴: ۹۲). لیو^۲ (۲۰۱۴) در پژوهشی که تحت عنوان ورزش‌ها و راه‌حل‌های ملی و سنتی در بطن ارزش‌های فرهنگی انجام دادند به این نتیجه رسیدند که ورزش‌های سنتی و ملی بسیاری از مهارت‌های بنیادی را در افراد تقویت می‌کند برای مثال ورزش سنتی کشتی، طناب و خروس‌جنگی به شرکت‌کنندگان این امکان را می‌دهد تا از قدرت خود استفاده کنند. ورزش‌هایی همچون کوهنوردی نیز منجر به افزایش استقامت در آن‌ها شده و برخی از رقص‌های مردمی نیز مهم‌ترین انعطاف‌پذیری را بهبود بخشند.

احیای بازی‌های سنتی در کشورهای توسعه‌یافته باعث می‌شود تا بخش پنهان و گمشده فرهنگ بومی خود را آشکار سازند و هویت ملی خود را تقویت سازند. همچنین بازی‌های بومی و محلی منجر به گسترش ورزش همگانی می‌شود چرا که جشنواره‌های بازی بومی و محلی با پیوند با ورزش همگانی باعث توسعه می‌شود (هنرور و همکاران، ۱۳۹۴: ۴۶). روحی دهکردی (۱۳۹۲) به این نتیجه رسید که بازی‌های بومی و محلی در افزایش اعتمادبه‌نفس، رشد فردی، روابط اجتماعی، شادابی و توانمندی دانش‌آموزان تأثیر معناداری داشته است. همچنین دست‌اندرکاران فدراسیون ورزشی و محققان بسیاری از کشورها از جمله، دانمارک، استرالیا، آلمان، آفریقای جنوبی، پرتغال، چین، نیجریه، انگلیس و پاکستان هرکدام با توجه به نقش کلیدی و مؤثر بازی‌های بومی و محلی در زمینه‌های مختلف، به نحوی از عدم توجه و فراموشی آن مضطرب بوده و تلاش‌هایی را برای احیا، ترویج و ارتقای آن انجام دادند (بورنت و هولاندر^۳، ۲۰۰۴: ۱۳).

بازی‌های بومی و محلی به‌عنوان یکی از ستون‌های استوار فرهنگ بومی و با وجود سادگی، قاعده‌مند بودن، رفع خستگی، پرکردن اوقات فراغت، تأمین سلامت جسمانی و روانی، تخلیه هیجان‌ها، تحرک و نشاط، تعادل هیجانی و عاطفی، کمترین وابستگی به امکانات و فضا و نقشی که در جامعه‌پذیری کودکان دارد، نسبت به ورزش‌های قهرمانی و حرفه‌ای کمتر موردتوجه قرار می‌گیرد لذا با حمایت اجتماعی، سازمانی، مدیریتی نهادها، به‌کارگیری نیروی انسانی مجرب، افزایش بودجه، اطلاع‌رسانی از طریق رسانه‌ها، برگزاری بازی‌ها در فضاهای جذاب، آموزش معلمان تربیت‌بدنی، برگزاری مسابقات و جشنواره‌های بازی‌های بومی و محلی، سرمایه‌گذاری‌های مالی در این

^۱. Green field

^۲. Liu

^۳. Burnet & Hollander

زمینه و... می‌تواند به توسعه این بازی‌ها کمک کرد. با توجه به اینکه بازی‌های بومی و محلی علاوه بر پرکردن اوقات فراغت در تأمین سلامت جسمانی و روانی، تخلیه هیجان‌ها، تحرک و نشاط، تعادل هیجانی و عاطفی، حل مشکلات شخصی و اجتماعی، فراگیری اصول و قواعد زندگی اجتماعی، بروز استعدادها و وجودی و ظاهری نوجوانان و جوانان تأثیرگذار می‌باشد، حال این سؤال مطرح است که چرا بازی‌های بومی و محلی باوجود ویژگی‌های بارزی همچون حفظ ارزش‌ها و سنت‌های دیرینه، نشانه‌های فرهنگی کشورها، کم‌هزینه بودن، بسیار در کشور ما کم‌رنگ شده است؟ چه عامل‌هایی باعث شده که بازی‌های بومی و محلی در استان مازندران توسعه پیدا کند؟ بنابراین در این پژوهش به دنبال عوامل‌های اثرگذار فرهنگی و اجتماعی بر ترویج و توسعه بازی‌های بومی و محلی استان گلستان پرداخته شد.

روش‌شناسی

جامعه آماری پژوهش شامل، رئیس اداره ورزش و جوانان شهرستان بابل، رئیس هیئت ورزش‌های روستایی و بومی محلی شهرستان بابل، مسئول اداری و خزانه‌داری هیئت روستایی بابلسر، دبیر هیئت ورزش روستایی و بازی‌های بومی و محلی شهرستان بابلسر و استان مازندران، مسئول آموزش کمیته بومی محلی بانوان هیئت روستایی استان مازندران، مدیر مدرسه، دبیران تربیت‌بدنی مدارس بودند. برای گردآوری داده‌ها از سه طریق انجام شد در مرحله اول با بهره‌مندی از سوابق و مستندات داخلی و خارجی که شامل ۵۷ مورد بود مورد استفاده قرار داد. در مرحله دوم با استفاده از ابزار مصاحبه نیمه ساختاریافته با جامعه آماری پژوهش که صاحب‌نظر در آموزش و پرورش، اداره ورزش و جوانان و هیئت‌های ورزش‌های سنتی و بومی و محلی بودند با نمونه آماری ۳۰ نفر انتخاب شدند و مصاحبه از این نمونه انجام و بعد از اشباع نظری مصاحبه متوقف گردید، نمونه‌گیری در این مرحله به صورت غیرتصادفی از نوع هدفمند و در دسترس بودند. مرحله سوم نیز جامعه آماری که شامل صاحب‌نظران و عوامل اجرایی در بازی‌های بومی و محلی بودند که تعداد ۱۵ نفر به عنوان اعضای گروه دلفی انتخاب شد. برای تعیین روایی ۷ نفر از اساتید و دانشجویان دکتری مدیریت ورزشی انتخاب شده و به تأیید آن‌ها رسید. برای تحلیل داده‌ها هم‌زمان با جمع‌آوری داده‌ها، به بخش‌های مختلف داده‌ها برچسب‌هایی داده می‌شد تا نشان دهد هر داده‌ای به چه چیزی مربوط می‌شود. بدین ترتیب داده‌ها کدگذاری باز شدند. طی فرایند مقایسه‌ای مداوم تحلیل داده‌ها، مجموعه این داده‌های کیفی اولیه به علت تشابه معنایی و تکراری بودن این مفاهیم در هم ادغام و به مفاهیم کمتری تقلیل پیدا کردند. با کدگذاری محوری، مفاهیم و هم‌خانواده و مفاهیمی که شبیه یکدیگر بودند؛ در یک حیطه قرار گرفتند. همچنین به تمامی منابعی که در بخش جمع‌آوری داده از آن‌ها استفاده شد، اعم از منابع کتابخانه‌ای یا مصاحبه، کد مخصوص تعلق گرفت. به هر یک از مقالات به ترتیب سال انتشار و خارجی یا داخلی بودن آن‌ها، کد R_1 الی R_{100} و به هر یک از مصاحبه‌ها بر اساس جدول حیطه‌بندی شده افراد، کد P_1 الی P_n اختصاص داده شد. در روش دلفی پرسشنامه‌ی دلفی متشکل از ۹ کد به صورت دوگزینه‌ای بلی یا خیر باهدف تأیید یا رد گویه‌ها و همچنین کسب پیشنهادهای جدید در صورت نادیده گرفته شدن برخی از مفاهیم، در اختیار گروه دلفی قرار گرفت. اعضای گروه دلفی در مرحله اول گویه‌ها را

بررسی و گویه‌ای پیشنهاد نکردند؛ اما گویه‌هایی که درصد فراوانی آن‌ها بالاتر از ۷۰ درصد بود برای مرحله دوم دلفی انتخاب شد و گویه‌هایی با فراوانی کمتر از ۷۰ درصد حذف شدند. گویه‌های انتخاب شده برای دور دوم در اختیار گروه دلفی قرار گرفت و اعضا نظرات قبلی خویش را تأیید نمودند. بر اساس نتایج بررسی گویه‌ها توسط اعضای گروه دلفی در دو مرحله، طبق توافق گویه‌هایی که درصد فراوانی آن‌ها بالاتر از ۷۰ درصد بود برای مرحله بعد و رتبه‌بندی استخراج شدند. با توجه به اینکه اعضای گروه دلفی در مرحله دوم نظر جدیدی نداشتند روش دلفی در مرحله دوم به پایان رسید.

یافته‌های پژوهش

جدول ۱: تعداد نمونه آماری بخش‌های مختلف پژوهش

روش	مرحله	تعداد نمونه
کیفی	تحلیل محتوای پژوهش‌ها	۵۷
		۳۹ داخلی ۱۸ خارجی
	مصاحبه	۳۰
	دلفی دور اول	۱۵
	دلفی دور دوم	۱۵

با توجه به جدول شماره ۱، در این پژوهش ۳۹ پژوهش داخلی و ۱۸ پژوهش خارجی مورد بررسی قرار گرفت و پس از بررسی عنوان هر مقاله کل متن مقاله مورد مطالعه قرار گرفته است به عنوان دیگر کل مقاله به عنوان زمینه در نظر گرفته شده است و متوسط اطلاعاتی از مقاله که منجر به شناساندن عوامل محیطی و فناورانه مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی و محلی بود از آن استخراج گردید و با مصاحبه با ۳۰ نفر از اساتید و عوامل اجرایی بازی‌های بومی و محلی، در نهایت نه عامل فناورانه / آموزشی از آن خارج گردید.

جدول ۲: ویژگی جمعیت شناختی گروه مصاحبه‌شوندگان و اعضای گروه دلفی

مصاحبه‌شوندگان	فراوانی	اعضای گروه دلفی	فراوانی
اساتید و نخبگان دانشگاهی	۴	اساتید و نخبگان دانشگاهی	۳

عوامل اجرایی در هیئت ورزش روستایی و بازی‌های بومی و محلی	۵	عوامل اجرایی در هیئت ورزش و روستایی و بازی‌های بومی و محلی	۲
معلمان تربیت‌بدنی	۶	معلمان تربیت‌بدنی	۲
معلمان غیر تربیت‌بدنی	۴	معلمان غیر تربیت‌بدنی	۲
مدیران مدارس	۴	مدیران مدارس	۲
والدین	۳	والدین	۲
دانش‌آموزان	۴	دانش‌آموزان	۲
جمع کل	۳۰	جمع کل	۱۵

همان‌گونه که در جدول شماره ۲ مشاهده می‌شود ویژگی‌های جمعیت شناختی اعضای گروه مصاحبه‌شوندگان و اعضای گروه دلفی بیان گردید.

جدول ۳: مفاهیم توسعه‌های بازی‌های بومی و محلی در حیطه فناوریانه و آموزشی

دلفی ۲			دلفی ۱			مصاحبه با افراد	پژوهش‌ها	حیطه: فناوریانه- آموزشی
رتبه درصد موافق	با گویه‌ها موافق هستم		درصد موافق	با گویه‌ها موافق هستم				
	خیر	بلی		خیر	بلی			
۸۶/۶٪	۲	۱۳	۸۶/۶٪	۲	۱۳	P۱۵-p۱۹- p۲۲	R۳۳-R۴۱-	(۱) ساخت فیلم‌ها و انیمیشن‌هایی با مضمون بازی‌های بومی و محلی
۸۶/۶٪	۲	۱۳	۹۳/۳٪	۱	۱۴	—	R۴۲- R۴۵- R۴۶	(۲) جهانی‌سازی و ارتباطات

۱۰۰٪	۰	۵۱	۸۰٪	۲	۱۳	—	R۳۴-R۳۵ R۴۱	۳) سرعت تغییر و تطبیق با فن آوری و اطلاعات جدید
٪۸۶/۶	۲	۱۳	۹۳/۳٪	۱	۱۴	P۱۴	R۴-R۲۵- R۲۸- R۴۴ - R۴۶- R۴۸-	۴) ایجاد وب سایت ها، سرگرمی های مجازی و بازی های کامپیوتری در خصوص بازی های بومی و محلی
۱۰۰٪	۰	۱۵	۱۰۰٪	۰	۱۵	P۴-p۱۷- p۲۱-p۲۳- p۲۴-p۲۶- p۳۰	R۴- R۲۹- R۴۱-	۵) مشارکت دانش آموزان در جمع آوری اطلاعات مربوطه به بازی های بومی و محلی
۹۳/۳٪	۱	۱۴	۱۰۰٪	۰	۱۵	P۱	R۵۱	۶) اعزام دانش آموزان جهت بازدید از جشنواره های بازی بومی و محلی
۹۳/۳٪	۱	۱۴	۱۰۰٪	۰	۱۵	P۱-p۴-p۷- p۱۸-p۲۰	R۲۸- R۳۳- R۳۴-R۳۸- R۴۲-R۴۶	۷) اجرای بازی های بومی و محلی در قالب درس تربیت بدنی در مدارس و دانشگاه
٪۸۶/۶	۲	۱۳	۸۶/۶٪	۲	۱۳	P۱۴-p۲۱	R۱۹-R۳۴- R۴۲- R۴۶	۸) گنجاندن بازی های بومی و محلی در کتب درسی

۸۶/۶٪	۲	۱۳	۸۰٪	۳	۱۲	P۲۰	—	۹) آموزش دروس از طریق بازی‌های بومی و محلی
-------	---	----	-----	---	----	-----	---	--

همان‌طور که در جدول شماره ۳ مشاهده می‌شود، در حیطه فناوری و آموزشی توسعه بازی‌های بومی و محلی، ۹ گویه به دست آمد که با پژوهش‌ها و مستندات و همچنین افراد مصاحبه‌شونده هم‌راستا بود و بررسی تعداد درصدی مورد توافق نشان داده شد که در دور اول دلفی بیشترین درصد توافق برای توسعه بازی‌های بومی و محلی؛ اعزام دانش‌آموزان جهت بازدید از جشنواره‌های بازی بومی و محلی، اجرای بازی‌های بومی و محلی در قالب درس تربیت‌بدنی در مدارس و دانشگاه، مشارکت دانش‌آموزان در جمع‌آوری اطلاعات مربوطه به بازی‌های بومی و محلی بود. همچنین بیشترین درصد در دور دوم دلفی شامل سرعت تغییر و تطبیق با فن‌آوری و اطلاعات جدید و مشارکت دانش‌آموزان در جمع‌آوری اطلاعات مربوطه به بازی‌های بومی و محلی بود.

بحث و نتیجه‌گیری

اولین عامل ساخت فیلم‌ها و انیمیشن‌هایی با مضمون بازی‌های بومی و محلی می‌باشد که ایجاد انیمیشن‌هایی با موجودات خیالی، فضاها و تصاویر تخیلی، اشیا و اجسام فانتزی و ایجاد صحنه‌هایی مثل انفجار بر جذابیت و گیرایی آن می‌افزاید. الگوبرداری کودکان از انیمیشن‌های بازی‌های بومی می‌تواند بیشترین اثر را بر روی آن‌ها داشته و فرهنگ‌سازی قوی بین آن‌ها ایجاد شده و بر نگرش‌ها و ارزش‌های آن‌ها بر روی بازی‌های بومی تأثیر بگذارد. لذا در امر توسعه ورزش‌های بومی و محلی به‌کارگیری فیلم‌ها و انیمیشن‌ها و توزیع آن به‌خصوص بین دانش‌آموزان از تأثیر بسیار بالایی برخوردار است. البته در ساخت انیمیشن‌ها باید آموزش نکات منفی همچون خشونت و قلدری در بازی‌ها را مورد توجه قرار داده و از آن بپرهیزیم. در همین راستا نتایج پژوهش‌های قزلسفلو و همکاران (۱۳۹۴) و رضوی و همکاران (۱۳۹۳) هم‌راستا می‌باشد. دلیل همسویی توجه به بازی‌های بومی و محلی و تأثیر آن بر افراد جامعه به‌خصوص دانش‌آموزان می‌باشد که با فرهنگ و هویت بازی‌های قدیمی آشنا شوند.

عامل بعدی جهانی‌سازی و ارتباطات می‌باشد. جهانی‌شدن به‌صورت یک موج، روابط و مناسبات کشورها و دولت‌ها را دگرگون ساخته و با سرعت، پیوندهای پیچیده‌ای بین فرهنگ‌ها و جوامع بشری ایجاد کرده است و واقعیتی است که تأثیرات گسترده‌ای بر همه ابعاد اقتصادی، سیاسی، اجتماعی و فرهنگی دارد. این فرایند مستلزم استفاده از مدیران متخصص می‌باشد. جهانی‌سازی مفاهیمی چون ظهور دهکده الکترونیک جهانی، انقلاب اطلاعات، گسترش جهانی آگاهی و ... را در بر می‌گیرد که کلیه شئون زندگی بشر را دستخوش تغییر و تحول می‌کند در مطالعه‌ای که توسط (ایچبرگ^۱، ۲۰۰۵) صورت گرفت ظهور بازی‌های بومی و محلی در بین آحاد جامعه موجب تحول، توسعه، سنت و مدرنیته می‌گردد. این مفهوم در نتایج پژوهش‌های هنرور و همکاران (۱۳۹۳)، عامری و همکاران (۱۳۹۳) و غفوری

^۱ Eichberg

(۱۳۹۳) همسو می‌باشد. دلیل همسویی پیشرفت جوامع و گستردگی ارتباطات می‌باشد که در بازی‌های بومی و محلی هم باعث دستخوش تحولاتی شده است.

عوامل بعدی سرعت تغییر و تطبیق با فن‌آوری جدید و اطلاعات جدید و ایجاد وب‌سایت‌ها، سرگرمی‌های مجازی و بازی‌های رایانه‌ای در خصوص بازی‌های بومی و محلی می‌باشد. تغییرات در ابزارها و فناوری‌های جدید به اندازه‌ای سریع و گسترده است که همه سازمان‌ها و نهادها را به چالش می‌کشد چالشی که اگر به خوبی مدیریت نشود منجر به افول و شکست خواهد شد اما نکته‌ای که این میان وجود دارد تطبیق با این سرعت است. در مقابل به‌کارگیری فناوری‌های نوین و جدید برای ارتقا عملکرد ورزشکاران، جلوگیری از آسیب‌دیدگی، درمان و بهبود آسیب‌دیدگی و محافظت از سلامت ورزشکاران رشد قابل توجهی داشته است. استفاده از دوربین‌های حرفه‌ای با کیفیت و سرعت بالا به گروه‌ها این فرصت را می‌دهد تا تصویری کامل و با جزئیات از حرکات ورزشکاران خود را ببینند در صورتی که در گذشته قادر به مشاهده آن نبودند.

بازی‌های رایانه‌ای نیز به‌عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری ارتباطی با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند؛ بنابراین می‌توان با بازسازی بازی‌های بومی و محلی در قالب بازی‌های رایانه‌ای به آموزش و انتقال فراگیر بازی‌های محلی در بین نسل جدید پرداخت. در نتیجه اجرای بازی‌های بومی و محلی به‌صورت بازی‌های کامپیوتری، ساختن وب‌سایت‌های بازی‌های بومی و محلی و ... می‌تواند منجر به توسعه بازی‌های بومی و محلی گردد که نتایج پژوهش‌های دوستی و همکاران (۱۳۹۷)، روحی دهکردی (۱۳۹۲)، پاپ‌زن و همکاران (۱۳۹۴)، هنرور و همکاران (۱۳۹۴)، پاپ‌زن و همکاران (۱۳۹۵)، نودهی و همکاران (۱۳۹۵)، مسلمی و همکاران (۱۳۹۷)، هنرور و همکاران (۱۳۹۳) و مهدی زاده و همکاران (۱۳۹۳) همسو می‌باشد.

پنجمین عامل مشارکت دانش‌آموزان در جمع‌آوری اطلاعات مربوط به بازی‌های بومی و محلی می‌باشد. با درگیر کردن دانش‌آموزان در امر جمع‌آوری اطلاعات از روش‌های مختلف و ابزار متنوعی مانند مشاهده، مطالعه کتاب‌ها و مجلات، پرس‌وجو و نظرخواهی از بزرگ‌ترها، منابع اینترنتی، مصاحبه با دیگر دانش‌آموزان و ... می‌توان آن‌ها را با این بازی‌ها آشنا ساخت؛ بنابراین دانش‌آموزان مهم‌ترین به‌عنوان یک از بهترین منابع برای توسعه ورزش‌های بومی و محلی مناطق خود باشند. در همین راستا نتایج پژوهش‌های لاین (۲۰۱۴)، نسترن بروجنی و همکاران (۱۳۹۵)، پاپ‌زن و همکاران (۱۳۹۵) و رضوی و همکاران (۱۳۹۳) هم‌راستا می‌باشد.

عامل ششم اجرای بازی‌های بومی و محلی در قالب درس تربیت‌بدنی در مدارس و دانشگاه می‌باشد. آیین‌های سنتی میراث نسل‌های گذشته است که بهترین مکان برای پاسداشت این گنجینه‌های ارزشمند مدارس است بنابراین نقش مهم و تأثیرگذار مدارس در آموزش و انجام بازی‌ها باید مورد توجه قرار گیرد لذا با توجه به جامعه مخاطب و نقش تأثیرگذار آموزش‌وپرورش می‌بایست برای آموزش بازی‌های بومی و محلی در زنگ‌های ورزش مدارس به‌طور خاص برنامه‌ریزی شود چون کودکان و نوجوانان بیشتر وقت خود را با هم سن و سالان خود در مدارس می‌گذرانند.

در همین راستا نتایج پژوهش‌های ورت و همکاران (۲۰۱۲)، لاین (۲۰۱۴)، مسلمی و همکاران (۱۳۹۷)، دوستی و همکاران (۱۳۹۷)، نودهی و همکاران (۱۳۹۵)، هنرور و همکاران (۱۳۹۴)، قزلسفلو و همکاران (۱۳۹۴)، غفوری (۱۳۹۳)، روحی‌دهکردی (۱۳۹۲)، رضوی و همکاران (۱۳۹۰)، هنری و همکاران (۱۳۹۰)، اندام و همکاران (۱۳۹۴) و هنرور و همکاران (۱۳۹۳) همسو می‌باشد.

عامل بعدی اعزام دانش‌آموزان جهت بازدید از جشنواره‌های بازی بومی و محلی است که در طی فصول به‌منظور پررنگ ساختن فرهنگ کهن استان انجام می‌گیرد؛ که منجر به آشنایی دانش‌آموزان با فرهنگ بومی و غذاهای محلی، صنایع دستی، سرود محلی و بازی‌های بومی می‌شود از طرفی مشاهده بازی‌های بومی و محلی در جشنواره‌ها منجر به افزایش و بهبود یادگیری و انگیزه در آن‌ها نیز می‌گردد. نتایج پژوهش با عزیزی و همکاران (۱۳۹۰) همسو می‌باشد.

عامل هشتم و نهم نیز گنجاندن بازی‌های بومی و محلی در کتب درسی و آموزش دروس از طریق بازی‌های بومی و محلی می‌باشد. از آنجا که نظام آموزشی همواره یکی از بهترین نقاط اتکا برای نهادینه کردن مسائل در جوامع نوین است و با قرار دادن بازی‌های بومی و محلی در منابع آموزشی، می‌توان این بازی‌ها را به کودکان و نسل آینده انتقال داد تا علاوه بر آموزش و یادگیری این بازی‌ها، فرهنگی را از نسلی به نسل دیگر منتقل کرد؛ لذا با قرار دادن بازی‌های بومی و محلی در کتبی همچون ریاضی، سبک زندگی و... می‌تواند به توسعه این بازی‌ها در مدارس کمک کند؛ لذا بهتر است آموزش بازی‌های بومی و محلی در کتب درسی به‌طور خاص برنامه‌ریزی شود؛ از طرفی آموزش دادن دروسی همچون ریاضی به دانش‌آموزان از طریق این بازی‌ها نیز می‌تواند یکی از عوامل توسعه این بازی‌ها باشد. در همین راستا نتایج پژوهش‌های گل‌زاده و همکاران (۱۳۹۸)، هنرور و همکاران (۱۳۹۴)، هنرور و همکاران (۱۳۹۳) و غفوری (۱۳۹۳) همسو می‌باشد.

با توجه به یافته‌های پژوهش نیاز به توسعه بازی‌های بومی و محلی و توسعه آن با استفاده از عوامل فناوری و آموزشی می‌تواند به توسعه این بازی‌ها در میان دانش‌آموزان کمک شایانی کند. پس پیشنهاد می‌شود که مدیران و مسئولین آموزش و پرورش با توجه به اولویت‌بندی بازی در مدارس به بازی‌های بومی و محلی توجه داشته و در برنامه‌های آموزشی ورزشی به کار گرفته شود. با توجه به مفهوم تدوین قوانین الزام‌آور و انجام اصلاحات در آن، قوانین بازی‌های بومی و محلی جهت استفاده رده‌های سنی مختلف مورد بازنگری و اصلاح قرار گیرد. با توجه به مفهوم حمایت نهادهای مختلف از بازی‌های بومی و محلی، نهادها و سازمان‌های مختلف برای توسعه بازی‌های بومی و محلی با آموزش و پرورش پیوند و ارتباط برقرار کنند. استفاده از بازی‌های بومی و محلی در قالب درس تربیت‌بدنی در مدارس و دانشگاه، این بازی‌ها در زنگ ورزش در مدارس اجرا شوند تا هر چه بیشتر فرهنگ و اصالت ورزش‌های محلی و بومی حفظ گردد؛ و با فراهم‌سازی بسترهای مناسب و برگزاری همایش و دوره‌های آموزشی برای بازی‌های بومی و محلی، دوره‌های آموزش بازی‌های بومی و محلی برای معلمان تربیت‌بدنی در نظر گرفته شود.

- اشرفی، لیلا. (۱۳۸۶). «بازی‌های سنتی آذربایجان». فصلنامه فرهنگ مردم ایران. شماره ۲۷، صص ۱۵۰-۱۴۲.
- اصغری نکاح، سید محسن. (۱۳۸۸). «کاربردهای آموزشی-ترمیمی بازی‌های بومی ایران در آموزش و توان بخشی کودکان دارای نیازهای ویژه». تعلیم و تربیت استثنایی. سال ۹۰، شماره ۶، صص ۱۵-۳.
- اکبری، حکیمه؛ خلجی، حسن و شفیع‌زاده، محسن. (۱۳۸۶). تأثیر بازی‌های سنتی بر توانایی‌های حرکتی پسرهای ۷ تا ۹ ساله. نشریه حرکت. شماره ۳۴، صص ۴۵-۳۵.
- اندام، رضا؛ عسگری، مرتضی و سلیمی، میترا. (۱۳۹۴). «بررسی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان». پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی. سال ۴، شماره ۲، صص ۶۱-۴۹.
- پاپ زن، عبدالحمید؛ آگهی، حسین و شاهمرادی، مهنا. (۱۳۹۴). «تعیین راهبردهای مناسب برای ورزش روستایی با تأکید بر ورزش‌های بومی شهرستان کرمانشاه». مدیریت ورزشی. سال ۷، شماره ۵، صص ۷۴۹-۷۳۱.
- پاپ زن، عبدالحمید؛ آگهی، حسین و شاهمرادی، مهنا. (۱۳۹۵). «مؤلفه‌های اصلی ورزش‌های بومی و محلی به‌منظور بهره‌برداری در توسعه پایدار روستایی: مورد مطالعه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی شهرستان کرمانشاه». نشریه محلی (روستایی-شهری). سال ۱، شماره ۸، صص ۱۱۲-۸۹.
- جوشقانی، سعیده. (۱۳۹۷). «تحلیل بازی‌های بومی و محلی در بررسی موردی بازی زو». سال سوم، شماره ۲. ۴۵-۳۵.
- خدادادی، محمد رسول، عسکریان، فریبا. (۱۳۸۹). «بازی‌های بومی و محلی شمال غرب ایران». تهران: عصر انتظار. ناشر: شرکت تضامنی انتشارات حتمی و شرکا، ۱.
- دوستی، مرتضی؛ وفایی مقدم، علی؛ فخری، فرناز و جعفری، مهران. (۱۳۹۷). «بررسی موانع توسعه ورزش مدارس استان مازندران». پژوهشنامه مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی. سال ۴، شماره ۲۸، صص ۱۸۲-۱۶۷.
- رضوی، سیدمحمدحسین؛ شعبانی بهار و سجادی، سیداحمد. (۱۳۹۰). «تحلیل عوامل تأثیرگذار در کیفیت بخشی درس تربیت بدنی مدارس راهنمایی از دیدگاه معلمان ورزش». پژوهشنامه مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی. سال ۷، شماره ۱۴، صص ۱۱۲-۱۰۳.
- رضوی، محمدحسین؛ روحانی، زهرا و قنبری فیروزآبادی، علیرضا. (۱۳۹۳). «تحلیلی بر عوامل مؤثر در ارتقای جایگاه درس تربیت بدنی در مدارس». پژوهشنامه مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی. سال ۱۰، شماره ۱۹، صص ۸۰-۶۹.
- روحی دهکردی، میترا. (۱۳۹۲). «بنیاد پداگولوژی بازی‌های بومی و محلی ایرانی و اهمیت آن‌ها در گسترش ابعاد جسمانی و روانی دانش‌آموزان دوران ابتدایی». فصلنامه مشاوره شغلی و سازمانی، سال ۱۴، شماره ۵، صص ۸۳-۶۸.

- سید عامری، میرحسن و جامعی، فاطمه. (۱۳۹۳). «تبیین عوامل مؤثر در گرایش مردم به ورزش‌های همگانی و قهرمانی با تأکید بر نقش رسانه‌های جمعی از دیدگاه کارشناسان تربیت‌بدنی استان کردستان». فصلنامه علمی- پژوهشی پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی، سال ۳، شماره ۹، صص ۶۱-۷۲.
- عزیزی، بیستون؛ جلالی فراهانی، مجید و خبیری، محمد (۱۳۹۰). بررسی نگرش دانشجویان ساکن در خوابگاه‌های دانشگاه تهران به ورزش همگانی، مدیریت ورزشی. شماره ۸، ۷۵-۹۱.
- غفوری، فرزاد. (۱۳۹۳). «الگوی توسعه گردشگری بر مبنای توسعه بازی‌های بومی و محلی در کشور». مطالعات مدیریت ورزشی. سال ۶، شماره ۲۴، صص ۱۵۳-۱۷۴.
- غفوری، فرزاد؛ اسمعیلی، محسن و سهرابی، پوریا. (۱۳۹۸). «مطالعه تطبیقی همبستگی و قرابت ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی، محلی ایران و چندین کشور منتخب جهان». فصلنامه علمی-پژوهشی پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی. سال ۸، شماره ۳، صص ۸۱-۸۸.
- غیجی، حمیدرضا؛ کردی، حسن؛ فرخی، احمد و بهرام، عباس. (۱۳۹۲). «اثر بازی‌های بومی- محلی و بازی‌های معمول بر رشد مهارت‌های حرکتی پسران کم‌توان ذهنی آموزش پذیر». فصلنامه یافته. سال ۱۵، شماره ۵، صص ۶۱-۷۱.
- الفتیان، یونس؛ شیخ، محمود و مینویی، عباس. (۱۳۹۵). «تأثیر یک دوره بازی‌های بومی محلی بر رشد مهارت‌های دستکاری پسران شش تا هشت ساله مناطق محروم». رشد و یادگیری حرکتی _ ورزشی. سال ۸، شماره ۲، صص ۲۳۹-۲۵۱.
- فلاح، زین‌العابدین؛ سادات صمدی، الهام و عسکری، اسرا. (۱۳۹۷). «استراتژی‌های توسعه ورزش روستایی با تأکید بر ورزش بومی و محلی (نمونه موردی استان گلستان)». مدیریت ورزشی. سال ۶، شماره ۲۳، صص ۷۳-۸۷.
- قزل‌سفلو، کلاته‌سیف‌ری؛ قربانزاده زعفرانی، سید قاسم و چورلی، علی. (۱۳۹۴). «بررسی چالش‌های جذب گردشگر ورزشی در جشنواره بازی‌های بومی و سنتی استان گلستان (مطالعه موردی: مسابقات اسب‌دوانی و کشتی گورش)». پژوهشنامه مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی. سال ۱۱، شماره ۲۲، صص ۲۱۱-۲۱۸.
- کاشف، میرمحمد (۱۳۷۸). «پژوهشی پیرامون بازی‌های بومی و محلی آذربایجان غربی». نشریه حرکت. سال ۱، شماره ۲، صص ۵۳-۶۶.
- گل‌زاده، ملیحه و میرآبادی، مصطفی. (۱۳۹۸). «تحلیلی بر وضعیت گردشگری ورزشی و عوامل مؤثر بر توسعه آن با تأکید بر بازی‌های بومی و محلی (نمونه موردی: شهرستان تبریز)». نشریه جغرافیا و برنامه‌ریزی. سال ۲۳، شماره ۶۷، صص ۲۸۷-۳۰۷.

- محرابیان، قباد؛ شفیع نیا، پروانه دکتر؛ حیدری نژاد، صدیقه و مهدی پو، عبدالرحمان. (۱۳۹۵). «تأثیر برنامه منتخب، بازی بومی و فعالیت رایج مراکز پیش دبستانی بر رشد حرکتی و اجتماعی کودکان ۶ ساله». مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی. سال ۱۲، شماره ۲۴، صص ۱۶۰-۱۵۱.
- مسلمی، اسما؛ غفرانی، محسن و صابری، علی. (۱۳۹۷). «طراحی و تدوین استراتژی توسعه ورزش های بومی- سنتی استان کرمان». نشریه مدیریت ورزشی. سال دهم، شماره ۱، صص ۸۵-۱۰۲.
- ملانوروزی، کیوان؛ خانزاده، شهرام؛ لک، مسعود و رضایی، نصیبه. (۱۳۹۵). «تأثیر بازی های بومی محلی بر فاکتورهای آمادگی جسمانی دانشجویان پسر غیر ورزشکار». فصلنامه علوم ورزش. سال ۸، شماره ۲۳، صص ۳۵-۴۹.
- مهدی زاده، عباس؛ طالب پور، مهدی و فتحی، مهرداد. (۱۳۹۳). «بررسی وضعیت گردشگری ورزشی در شهر مشهد بر اساس تحلیل SWOT». پژوهش های کاربردی در مدیریت ورزشی. سال ۲، شماره ۴، صص ۲۳-۳۶.
- نسترن بروجنی، الهام؛ نسترن بروجنی، ایمان و هنری، حبیب. (۱۳۹۵). «شناسایی مشکلات موجود درس تربیت بدنی مدارس شهر اصفهان و مقایسه دیدگاه مدیران، کارشناسان و معلمان تربیت بدنی مدارس اصفهان». رویکردهایی نوین در مدیریت ورزشی. سال ۴، شماره ۱۴، صص ۸۳-۹۴.
- نودهی محمدعلی؛ احمدی مجتبی؛ نودهی، غلامرضا و داداشی محمدصادق. (۱۳۹۵). «تدوین استراتژی توسعه ورزش روستایی و بومی و محلی استان گلستان». مطالعات راهبردی ورزش و جوانان سال ۱۵، شماره ۳۳، صص ۱-۳۵.
- هنرور، افشار. (۱۳۹۳). «روش های احیای، ارتقاء و توسعه ورزش و بازی های بومی و محلی در کشور». مجله مدیریت ورزشی. سال ۶، شماره ۳، صص ۴۹۳-۵۰۹.
- هنرور، افشار؛ غفوری، فرزاد؛ ططری احسان و گاویار، حسن. (۱۳۹۴). «الگو توسعه یابی ورزش های بومی و محلی در کشور». مطالعات مدیریت ورزشی، شماره ۲۱، صص ۳۳-۴۸.
- هنری، حبیب؛ مرادی، مهدی و احمدی، عبدالحمید. (۱۳۹۰). «بررسی نقش چهارگانه رسانه های ورزشی در توسعه فرهنگ ورزش همگانی». نشریه مدیریت ورزشی. سال ۳، شماره ۹، صص ۱۶۷-۱۸۰.
- Burnet, C., Hollander, W. J. (۲۰۰۴). "Indigenous games research report. South African Journal for Research in Sport". Physical Education and Recreation, Vol. ۲۶, No. ۱: ۹-۲۳.
- Green field P.M. (۱۹۹۴). "Cognitive socialization by computer game in two cultures: inductive discovery or mastery of an iconic code?" Journal of applied developmental psychology. Vol. ۳۵: ۸۹-۱۰۴.
- Liu, Y. W. (۲۰۱۴). "On the bottleneck of the cultural value of national traditional sports and solutions". In Advanced Materials Research. Trans Tech Publications Ltd. Vol. ۱۰۴۴: ۱۶۳۱-۱۶۳۴.

- BertSteenbergen, Suzanne H. Verver , Mathijs P. J. Vervloed. (٢٠١٩). **“The use of augmented toys to facilitate play in school-aged children”** with visual impairments. Vol. ٨٥, ٧٠-٨١.
- Claeys, A. S. (٢٠١٧). **“Better safe than sorry: Why organizations in crisis should never hesitate to steal thunder”**. Business Horizons, Vol. ٤١, No. ٣: ٢٩٣-٣٠٠.
- Coakley, J. J., & Pike, E. (٢٠٠٩). **“Sport in society: Issues and controversies in Australia and New Zealand”**. McGraw-Hill, ٢٨.
- Doutor PC, Fachardo RJ. (٢٠٠٨). **“Game and Traditional sports in Portugal Faculdade de Ciências do”** Desporto e Educação Física da. Vol. ٣, No. ٢: ١-١٤.
- Eichberg, H. (٢٠٠٥). **“Traditional games: A joker in modern development. In Some experiences from Nodric countries and Nordic-African exchange”**. A paper for the international conference play the game, Copenhagen, ٢٧-٢٩.
- Gallahue DL, Ozmun JC (٢٠١١). **“Understanding Motor Development: Infants, children, adolescents, adults”**. Jones & Bartlett Learning, ٣٠٠-٣٧٣.
- Kulakac, O., Buldukoglu, K., Yilmaz, M., & Alkan, S. (٢٠٠٦). **“An analysis of the motherhood concept in employed women in south Turkey”**. Social Behavior and Personality: an international journal, Vol. ٣٤, No. ٧: ٨٣٧-٨٥٢.
- Layne, T. E., Hastie, P. A. (٢٠١٤). **“Analysis of teaching physical education to secondgrade students using sport education”**. Sport Education Journal, Vol. ٢٨, No. ٧: ١-١٥.
- Liu, Y. W. (٢٠١٤). **“On the bottleneck of the cultural value of national traditional sports and solutions. In Advanced Materials Research”**. Trans Tech Publications Ltd. Vol. ١٠٤٤: ١٦٣١-١٦٣٤.
- Spivey, L. M., & Hritz, N. M. (٢٠١٣). **“A longitudinal study of recreational sport participation and constraints”**. Recreational sports journal, Vol. ٣٧, No. ١: ١٤-٢٨.
- Schulze, C. (٢٠١٩). **“Effect of playing golf on children's mental health”**. Mental Health & Prevention, Vol. ١٣: ٣١-٣٤.
- Summerley, R. (٢٠٢٠). **“The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-sports”**. Games and Culture, Vol. ١٥, No. ١: ٥١-٧٢.
- Thongutum, K., & Chantachon, S. (٢٠٠٩). **“The Co-Operationm, Conservation and Development of Indigenous Sports and Games for Strengthening Community's Health in Bangkok Metropolitan”**. European Journal of Social Sciences, Vol. ١٠, No. ٣: ٣٩٦-٤٠٢.
- Tomastika, M., Strohmandlb, J., Cechc, P. (٢٠١٥). **“Managerial competency of crisis managers”**. Social and Behavioral Sciences, Vol. ١٧, No. ٤: ٣٩٦٤-٣٩٦٩.
- Verret, C., Guay, M.-C., Berthiaume, C., Gardiner, P., & Béliveau, L. (٢٠١٢). **“A physical activity program improves behavior and cognitive functions in children with ADHD: an exploratory study”**. Journal of attention disorders, Vol. ١٦, No. ١: ٧١-٨٠.
- Zhang, B., Zhang, L. (٢٠٠٩). **“Government regulations of the privatization of the public sports facilities”**. Sport Science Research, Vol. ١١: ١٢-١٣.

کد پژوهش	عنوان پژوهش	محقق	سال انتشار
کد پژوهش	عنوان پژوهش	محقق	سال انتشار
R _۱	بازی در فضای باز همسایگی کودکان سفیدپوست و غیر اسپانیایی: تفاوت‌های فرهنگی و نابرابری‌های محیطی	یونچیچی یون و همکاران	۲۰۱۹
R _۲	استفاده از اسباب‌بازی تقویت‌شده برای تسهیل بازی در کودکان مدرسه‌ای با اختلالات بینایی	برت استنبرگن و همکاران	۲۰۱۹
R _۳	تربیت توصیه‌هایی برای تربیت‌بدنی در ارتقای فعالیت بدنی در مدارس	هلیز و همکاران	۲۰۱۵
R _۴	تحلیل آموزشی تربیت‌بدنی به دانش‌آموزان کلاس دوم با استفاده از آموزش ورزشی	لاین و همکاران	۲۰۱۴
R _۵	آیا فعالیت‌های رسانه‌های جمعی فعالیت بدنی را بهبود می‌بخشد	ایبویه و همکاران	۲۰۱۳
R _۶	مطالعه طولی و مشارکت و محدودیت ورزشی تفریحی	اسپیوی و هریتز	۲۰۱۳
R _۷	نفوذ رسانه‌های جمعی ورزشی در ترویج ورزش در جهت بهبود سلامت عمومی	الشاملی و همکاران	۲۰۱۲
R _۸	بررسی نقش رسانه‌های جمعی در ورزش بانوان از دیدگاه متخصصین	فرزعلی پور و همکاران	۲۰۱۲
R _۹	اثر فعالیت بدنی بر بهبود عملکرد شناختی در کودکان مبتلا به اختلالات نارسایی توجه به بیش‌فعالی	ورت و همکاران	۲۰۱۲
R _{۱۰}	ورزش‌ها و بازی‌های سنتی در نیجریه	اکنیمی	۲۰۱۰
R _{۱۱}	آیین‌نامه دولت در خصوص خصوصی‌سازی امکانات عمومی ورزش	ژانگ و همکاران	۲۰۰۹
R _{۱۲}	ارتباط بین انگیزه و محدودیت‌های درک شده در مشارکت در فعالیت بدنی و رفاه شرکت‌کنندگان در مراکز ارشد	میاک و رودجرز	۲۰۰۹

۲۰۰۸	اونز آجلا	حمایت از رشد کودکان. عصاره‌ای از قرار دادن کودکان در حمایت	R _{۱۳}
۲۰۰۶	کولاکوک و همکاران	تحلیلی از مفهوم مادر بودن در زنان شاغل در جنوب ترکیه	R _{۱۴}
۲۰۰۴	کایرک و همکاران	آموزش کیفیت بدنی با کیفیت: مدل ورزشی نخبه یا آموزش ورزشی	R _{۱۵}
۲۰۰۴	هینچ و همکاران	توسعه گردشگری ورزشی	R _{۱۶}
۲۰۰۲	الکساندریا	محدودیت‌ها و تحرک‌های اجتماعی برای مشارکت ورزشی تفریحی: ارزیابی روابط آن‌ها	R _{۱۷}
۲۰۰۲	دائوگون	مهارت‌ها و فنون اساسی ورزش سنتی در نیجریه	R _{۱۸}
۱۳۹۸	گل زاده و همکاران	تحلیلی بر وضعیت گردشگری ورزشی و عوامل مؤثر بر توسعه آن با تأکید بر بازی‌های بومی و محلی	R _{۱۹}
۱۳۹۷	حجت و همکاران	بازتعریف فضای بازی کودکان بر مبنای ارزیابی	R _{۲۰}
۱۳۹۷	دوستی و همکاران	بررسی موانع توسعه ورزش در استان مازندران	R _{۲۱}
۱۳۹۷	صفاری و همکاران	مطالعه برنامه ترویج ورزش در فعالیت بدنی در مدارس ابتدایی با رویکرد بازاریابی اجتماعی	R _{۲۲}
۱۳۹۷	فلاح و همکاران	استراتژی توسعه ورزش روستایی با تأکید بر ورزش بومی و محلی (مورد مطالعه استان گلستان)	R _{۲۳}
۱۳۹۷	جوشقانی	تحلیل موردی بازی زو	R _{۲۴}
۱۳۹۷	مسلمی و همکاران	طراحی و تدوین استراتژی توسعه ورزش بومی-سنتی کرمان	R _{۲۵}
۱۳۹۵	امیری و همکاران	بازی بومی و محلی استان کرمان از منظر توسعه گردشگری	R _{۲۶}
۱۳۹۵	باغنده و همکاران	تأثیر بازی بومی و محلی بر رشد مهارت حرکتی درشت کم‌توان ذهنی	R _{۲۷}
۱۳۹۵	نودهی و همکاران	تدوین استراتژی توسعه ورزش روستایی و بومی و محلی استان گلستان	R _{۲۸}
۱۳۹۵	نسترن بروجنی و همکاران	شناسایی مشکلات موجود در مدارس شهر اصفهان و مقایسه دیدگاه مدیران، کارشناسان و معلمان تربیت‌بدنی مدارس اصفهان	R _{۲۹}

۱۳۹۵	پاپ زن و همکاران	مؤلفه اصلی ورزش بومی و محلی به منظور بهره‌برداری در مناطق توسعه پایدار روستایی	R۳۰
۱۳۹۵	حاجی حسنی	نقش مدرسه در فرآیند شناسایی استعداد ورزشی	R۳۱
۱۳۹۴	افخمی عقدا و همکاران	بررسی دیدگاه دانشجویان در مورد اثرات گروه دوستی و ورزش بر فرایند تعلیم و تربیت	R۳۲
۱۳۹۴	قزلسفلو و همکاران	بررسی چالش‌های جذب گردشگر ورزشی و جشنواره بازی بومی و محلی استان گلستان	R۳۳
۱۳۹۴	هنرور و همکاران	الگوی توسعه ورزش‌های بومی و محلی در کشور	R۳۴
۱۳۹۴	ملک محمدی و همکاران	طراحی و تدوین استراتژی توسعه ورزش بومی و سنتی بلوچستان	R۳۵
۱۳۹۴	پاپ زن و همکاران	تعیین راهبردهای مناسب برای ورزش روستایی با تکیه بر ورزش بومی شهرستان کرمانشاه	R۳۶
۱۳۹۴	پاپ زن و همکاران	توسعه ورزش روستایی با محوریت ورزش بومی و محلی	R۳۷
۱۳۹۴	اندام و همکاران	بررسی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان.	R۳۸
۱۳۹۳	معماری و همکاران	شناسایی ابعاد و تحلیل مدل مسیر ارزیابی درس تربیت‌بدنی در مدارس ابتدایی	R۳۹
۱۳۹۳	شعبانی و همکاران	تحلیل محیطی ورزش همگانی ایران	R۴۰
۱۳۹۳	رضوی و همکاران	تحلیلی بر ارتقای عوامل مؤثر در ارتقای جایگاه درس تربیت‌بدنی در مدارس	R۴۱
۱۳۹۳	هنرور و همکاران	شیوه‌های احیا و ترویج بازی‌های بومی و محلی	R۴۲
۱۳۹۳	عراقی و همکاران	چالش‌های پیش روی ورزش‌های همگانی و راهکارها	R۴۳
۱۳۹۳	مهدی زاده و همکاران	بررسی وضعیت گردشگری ورزشی در شهر مشهد بر اساس تحلیل سوات	R۴۴
۱۳۹۳	عامری و همکاران	تبیین عوامل موثر در گرایش مردم به ورزش همگانی و قهرمانی با تاکید بر نقش رسانه جمعی از دیدگاه کارشناسان تربیت‌بدنی استان کردستان	R۴۵

R _{۴۶}	الگوی توسعه گردشگری بر مبنای توسعه بازی بومی و محلی در کشور	غفوری	۱۳۹۳
R _{۴۷}	ارزیابی جایگاه بازی بومی و محلی در مناطق روستایی به شهر	نقوی و همکاران	۱۳۹۲
R _{۴۸}	بنیاد پداگولوژی بازی بومی و محلی ایرانی و اهمیت آن‌ها در گسترش ابعاد جسمانی و روانی دانش‌آموزان دوره ابتدایی	روحی دهکردی	۱۳۹۲
R _{۴۹}	طراحی و تدوین راهبرد توسعه ورزش همگانی استان کرمان	گودرزی و همکاران	۱۳۹۲
R _{۵۰}	ورزش همگانی ضرورت و موانع	شهبازی و همکاران	۱۳۹۲
R _{۵۱}	بررسی نگرش دانشجویان ساکن در خوابگاه دانشگاه تهران به ورزش همگانی	عزیزی و همکاران	۱۳۹۰
R _{۵۲}	بررسی نقش وسایل ارتباط جمعی (نشریات، رادیو، تلویزیون) در ارتقاء ورزش قهرمانی	آقاجانی و همکاران	۱۳۹۰
R _{۵۳}	بررسی نقش چهارگانه رسانه‌های ورزشی در توسعه فرهنگ ورزش قهرمانی	هنری و همکاران	۱۳۹۰
R _{۵۴}	موانع مشارکت ورزشی زنان و ارتباط آن‌ها با انگیزه	مشکل گشا و همکاران	۱۳۸۸
R _{۵۵}	بررسی عوامل فرهنگی موثر بر گرایش به فعالیت ورزشی در تهران	دارابی و همکاران	۱۳۸۸
R _{۵۶}	پژوهشی پیرامون بازی بومی و محلی آذربایجان	کاشف	۱۳۸۷
R _{۵۷}	بازی سنتی آذربایجان	اشرفی	۱۳۸۶

پیوست ب: کدگذاری افراد مصاحبه‌شونده

ردیف	میزان تحصیلات	سمت/شغل	تاریخ مصاحبه	استان	حیطه
P _۱	دکترای مدیریت ورزشی	دانشیار دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، عضو هیئت علمی دانشگاه گیلان	۱۳۹۸/۰۷/۱۰	گیلان (رشت)	استاد و نخبگان دانشگاهی مدیریت ورزشی

	مازندران (آمل)	۱۳۹۸/۷/۱۷	رییس دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی دانشگاه شمال	دکترای مدیریت ورزشی	P _۲
	مازندران (بابلسر)	۱۳۹۸/۸/۱۸	پژوهشگر	دکترای مدیریت ورزشی	P _۳
	مازندران (بابلسر)	۰۹/۲۶ / ۱۳۹۸	دانشیار دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی و عضو هیئت علمی دانشگاه مازندران	دکترای مدیریت ورزشی	P _۴
گروه ۱	مازندران (بابل)	۸/۱۵ ۱۳۹۸/	رییس اداره ورزش و جوانان شهرستان بابل	کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی	P _۵
	مازندران (بابل)	۱۳۹۸/۰۹/۲۰	رییس هیئت ورزش های روستایی و بومی و محلی شهرستان بابل	کارشناسی مکانیک	P _۶
	مازندران (بابلسر)	۰۸/۲۲ ۱۳۹۸	مسئول امور اداری و خزانه داری هیئت ورزش روستایی بابلسر	کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی	P _۷
	مازندران (بابلسر)	۰۷/۲۷ ۱۳۹۸	دبیر هیات ورزش روستایی وبازی های بومی و محلی شهرستان بابلسر	کارشناس تربیت بدنی و علوم ورزشی	P _۸
	مازندران (ساری)	۰۸/۰۵ ۱۳۹۸	رییس هیات ورزش روستایی وبازی های بومی و محلی استان مازندران	کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی	P _۹
	مازندران (ساری)	۰۷/۲۶ ۱۳۹۸	مسئول آموزش کمیته بومی محلی بانوان هیات روستایی استان مازندران	کارشناسی ارشد ریاضی	P _{۱۰}
گروه ۲	مازندران (بهمنیر)	۰۸/۰۵ ۱۳۹۸	مدیر مدرسه	کارشناسی ارشد ادبیات	P _{۱۱}
	مازندران (بندپی شرق)	۰۷/۲۸ ۱۳۹۸	مدیر مدرسه	کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی	P _{۱۲}

	گیلان (رشت)	۰۷/۲۹ ۱۳۹۸	مدیر مدرسه	کارشناسی ارشد تربیت بدنی و علوم ورزشی	P _{۱۳}
	گیلان (رشت)	۰۸/۲۴ ۱۳۹۸	مدیر مدرسه	کارشناسی ارشد تربیت بدنی و علوم ورزشی	P _{۱۴}
ف. ۷	مازندران (محمودآباد)	۱۳۹۸/۰۸/۲۹	دبیر تربیت بدنی	دانشجوی ارشد فیزیولوژی	P _{۱۵}
	گیلان (رشت)	۱۳۹۸/۸/۲۹	دبیر تربیت بدنی	کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی	P _{۱۶}
	مازندران (لاریجان)	۱۳۹۸/۸/۲۹	دبیر تربیت بدنی	دانشجوی ارشد مدیریت ورزشی	P _{۱۷}
	مازندران (سیمرغ)	۱۳۹۸/۸/۲۸	دبیر تربیت بدنی	دانشجوی ارشد مدیریت ورزشی	P _{۱۸}
	مازندران (تنکابن)	۱۳۹۸/۸/۳۰	دبیر تربیت بدنی	کارشناسی تربیت بدنی و علوم ورزشی	P _{۱۹}
ف. ۷	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۹/۱۳	دبیر دوره ابتدایی	دانشجوی ارشد فلسفه	P _{۲۰}
	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۷/۳۰	دبیر دوره ابتدایی	کارشناسی ارشد علوم تربیتی	P _{۲۱}
	مازندران (بابلسر)	۱۳۹۸/۷/۲۹	دبیر ریاضی	کارشناسی ارشد ریاضی	P _{۲۲}
	مازندران (بندی شرقی)	۱۳۹۸/۸/۲	دبیر مطالعات اجتماعی	دانشجوی ارشد علوم اجتماعی	P _{۲۳}

۶-۱	مازندران (بابل)	۱۳۹۸/۹/۱۲	دانش آموز	محصل	P _{۲۴}
	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۹/۱۲	دانش آموز	محصل	P _{۲۵}
	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۹/۱۲	دانش آموز	محصل	P _{۲۶}
	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۹/۱۲	دانش آموز	محصل	P _{۲۷}
	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۹/۱۲	دانش آموز	محصل	P _{۲۸}
۶-۲	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۹/۱۸	اولیا دانش آموزان	کارشناس علوم اجتماعی	P _{۲۹}
	مازندران (بهنمیر)	۱۳۹۸/۹/۱۶	اولیا دانش آموزان	دیپلم ادبیات	P _{۳۰}