

Identifying the Factors Affecting the Development of Indigenous and Local Games: A Case Study of Isfahan Province

Abbas Naghizadeh-baghi, Hossein Kordloo*, Sotodeh Alipoor, Mehdi Naghizadeh-baghi
Department of Sports Management, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

Received: 2023/09/27

Accepted: 2023/12/17

Original Research

Abstract

Objective: The current research aims to identify the factors affecting the development of native and local games in Isfahan province.

Methodology: The approach of this study is qualitative, and its strategy is phenomenology. Its statistical population was made up of all university professors and experts and veterans and departments of cultural heritage, education and culture, Islamic culture and guidance, sports and youth affairs, as well as the public sports and local native games board of Isfahan province. In this study, theoretical saturation was reached with ten interviews. The sample was selected purposefully. The research tool was a semi-structured interview, and using MAXQDA20 software, the data was open and axially coded. The external referee method was used to check the validity of the research, and two external referees monitored the research. Also, to check the reliability after three experts coded the data, the agreement reliability between the coders was used, and Cohen's kappa reliability coefficient was used between the raters. And the researcher was above 0.90 in all the interviews, which indicates the reliability of the analysis.

Results: The findings showed that six main factors have an effect on the development of local native games in Isfahan province. These six factors, in order of importance, include organizational factors, cultural factors, social factors, infrastructure factors, human factors, and economic factors.

Conclusion: In order to develop the local native games, the managers of the related departments of the province have considered the priorities mentioned in this research in their plans to promote local native games in the province.

Keywords: Development, Indigenous and local games, Isfahan

شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی و محلی؛ مطالعه موردی استان اصفهان

عباس نقی‌زاده باقی، حسین کردلو*، ستوده عالی‌پور، مهدی نقی‌زاده باقی
گروه تربیت بدنی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.

مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۷/۰۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۹/۲۶

چکیده

هدف: هدف از پژوهش حاضر، شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی و محلی استان اصفهان است. **روش‌شناسی:** رویکرد این مطالعه کیفی و استراتژی آن روش پدیدارشناسی است. جامعه آماری آن را کلیه استاتان و متخصصان و پیشکسوتان دانشگاهی و ادارات میراث فرهنگی، آموزش و پرورش، فرهنگ و ارشاد اسلامی، ورزش و امور جوانان و نیز هیأت ورزش همگانی و بازی‌های بومی محلی استان اصفهان تشکیل می‌دادند. در این مطالعه با ده مصاحبه به اشباع نظری رسید. انتخاب نمونه به صورت هدفمند انجام شد. ابزار تحقیق مصاحبه نیمه ساخت‌یافته بود و با استفاده از نرم‌افزار MAXQDA²⁰ داده‌ها کدگذاری باز و محوری انجام شد. برای بررسی روایی تحقیق از روش داور بیرونی استفاده شد و دو نفر داور بیرونی، تحقیق را زیر نظر داشتند، همچنین برای بررسی پایایی پس از آنکه سه نفر از متخصصان کدگذاری داده‌ها را انجام دادند، از پایایی توافق بین کدگذاران استفاده شد و ضریب پایایی کاپای کوهن بین ارزیاب‌ها و پژوهشگر در تمام مصاحبه‌ها بیش از ۰/۹۰ بود که نشان‌دهنده پایایی تحلیل است.

یافته‌ها: یافته‌ها نشان داد که ۶ عامل اصلی مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی محلی استان اصفهان اثرگذارند. این ۶ عامل به ترتیب اهمیت، عوامل سازمانی، عوامل فرهنگی، عوامل اجتماعی، عوامل زیرساختی، عوامل انسانی و عوامل اقتصادی‌اند. **نتیجه‌گیری:** مدیران ادارات مرتبط استان برای توسعه بازی‌های بومی محلی در برنامه‌ریزی‌های خود اولویت‌های اشاره شده در این تحقیق را مد نظر قرار دادند تا باعث رونق بخشیدن و ترویج بازی‌های بومی محلی در سطح استان شوند.

واژه‌های کلیدی: توسعه، بازی‌های بومی و محلی، اصفهان

مقدمه

ورزش و بازی همواره در زندگی اجتماعی انسان حضور دارد. بازی‌های بومی محلی در کشورهای مختلف جهان با آداب متفاوت و خاص آن کشور برگزار می‌شود. هدف اصلی این بازی‌ها تمرینات بدنی و آموزش کارگروهی، ایجاد فضای شاداب با حداقل امکانات، آموزش نکات اخلاقی و مشارکت اجتماعی است. در بعضی کشورها برنامه‌ریزی برای توسعه بازی‌های بومی و محلی به‌گونه‌ای انجام می‌شود که با رویدادهای گردشگری مطابقت داشته باشد (Makaki and Kamekifar & Kamelifar, 2018).

فعالیت بدنی همچنین نقش مهمی در سلامت روان و عملکرد شناختی دارد؛ زیرا ورزش در پیشگیری و کاهش علائم افسردگی (Schuch and et al, 2016)، کاهش اضطراب (Stubbs and et al, 2017) و برای عملکرد شناختی در افراد مسن (Bangsbo and et al, 2019) مفید است؛ بنابراین باید از راه ورزش، شرایط حاکم بر جامعه را اصلاح کرد تا از نظر جسمانی و روانی دچار مشکلات نشوند. تحلیل‌های اقتصادی نشان می‌دهد عدم فعالیت بدنی، هزینه‌های زیادی را به بار می‌آورد برای مثال، در انگلستان هزینه سالانه آن (شامل موارد مربوط به سیستم سلامت، تعداد روزهای غیبت کاری و یا مرگ ناگهانی) حدود ۱۲-۳ میلیارد دلار برآورد شده است (World Health Organization, 2011)؛ از این رو، ارتقای سطح فعالیت بدنی، مؤلفه اساسی‌ای در سلامت عمومی است. ورزش به‌عنوان راه حل راهبردی و ورزش همگانی و مخصوصاً بازی‌های بومی و محلی به‌گونه وسیله‌ای ارزان‌قیمت و فرحبخش می‌تواند این مشکل را به نحو مطلوبی حل کند. بر همین اساس، در سال‌های اخیر علاقه چشم‌گیری در کشورهای مختلف برای ارتقای فعالیت بدنی و توسعه بازی‌های بومی و محلی به چشم می‌خورد که تا حد زیادی متأثر از سیاست‌های سازمان بهداشت جهانی است. بازی‌های بومی و محلی توسط پیشینیان و نیاکان ما ارائه شده است. این بازی‌ها با زبان مردم و با علائق ملی مردم و فرهنگ افراد هم‌هنگی داشته و می‌توان گفت که برای رسیدن به اهداف تربیت بدنی در جامعه اهمیت فراوانی دارد. در این بازی‌ها از وسایل و امکانات موجود زندگی استفاده می‌شود و به تجهیزات و مکان خاصی نیاز ندارد. طناب، چوب، خاک، کمر بند، سنگ، پارچه، توپ، کلاه، استخوان و... از ابزارهای مورد استفاده در بازی‌های بومی و محلی‌اند که به تعداد فراوان در محل زندگی ما یافته می‌شوند و تهیه آن‌ها راحت و کم‌هزینه است. این بازی‌ها در هر مکان و زمانی از روز کاربرد دارند و کودکان و افراد در سنین مختلف را تحت پوشش قرار می‌دهند، ضمن اینکه می‌توان بخش زیادی از آن‌ها را در مدارس و ساعات درس تربیت بدنی انجام داد (Naghizadeh Baghi and et al, 2023).

از آنجا که ورزش همگانی، عاملی اساسی در سلامت افراد جامعه است، لزوم توسعه بیشتر آن احساس می‌شود. توسعه ورزش عبارت است از: فرایندی که با آن فرصت‌ها و موقعیت‌ها، سیستم‌ها و ساختارهای مناسب و ثمربخشی فراهم می‌گردد تا مردم قادر شوند در همه حوزه‌ها و یا در حوزه‌های خاص ورزشی و یا فعالیت‌های تفریحی شرکت کنند و اجرای فعالیت‌های ورزشی را تا سطوح مورد نظر و مطلوب خود بهبود بخشیده و ارتقا دهند.

(Sotiriadou, and Shilbury & Quick, 2008). رسانه‌ها نقش مهمی در توسعه، ارتقا و احیای بازی‌های بومی و محلی در هر استان دارند (Farahani & Shahraki, 2005). توسعه موفقیت‌آمیز ورزش تا حد زیادی به مشارکت مؤثر بین نهادهای حاکمیتی ملی، مقامات محلی، باشگاه‌های ورزشی محلی، شوراهای ورزشی محلی، مالکان زمین و محل برگزاری مسابقات و همچنین مؤسسات آموزشی ابتدایی و عالی بستگی دارد. Eslami (2016) عوامل مدیریتی را در توسعه ورزش مؤثر می‌داند و hosainpour & Ghorbani paji (2017) نیروی انسانی را عامل اصلی توسعه سازمان‌ها می‌دانند. Razmavar & Shahavandi (2021) برای احیای بازی‌های بومی و محلی، برگزاری جشنواره بازی‌های بومی و محلی در سطح محلی، منطقه‌ای و ملی با حمایت نهادهای مسئول، ارائه بودجه مناسب و توجه بیشتر به هیأت‌های

ورزش‌های روستایی و عشایری برای توسعه این ورزش‌ها در مناطق روستایی، آموزش این بازی‌ها در مدارس به دانش‌آموزان، اختصاص دادن قسمتی از بودجه دهیاری‌ها برای برگزاری مسابقات بومی و محلی به مناسبت‌های مختلف در روستا را پیشنهاد نمودند. De Vroede & Renson (2005) حمایت از فعالیت‌های پژوهشی و چاپ کتاب و مجله و جزوه آموزشی را از راهکارهای مهم در توسعه بازی‌ها دانسته و اعلام کردند که در کشور فنلاند در ساختار بازی‌های سنتی بخشی برای تحقیق و پژوهش در نظر گرفته شده است.

در همین ارتباط نتایج مطالعه Dousti and mehdinejad, & Tabesh (2022) نشان داد 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 برای بازدید از جشنواره‌های بازی بومی، عوامل اثرگذاری در توسعه بازی‌های بومی و محلی‌اند. از سوی دیگر، Fahimizadeh and Mahdavi & Sabkinejad (2021) نشان دادند که عوامل مدیریتی، عوامل درونی، عوامل سازمانی، عوامل محیطی و عوامل فرهنگی به ترتیب اولویت‌بندی، در توسعه ورزش‌های بومی و محلی مدارس پسرانه متوسطه دوره اول شهر بابک تأثیر داشته‌اند. از طرف دیگر، Razmavar & Shahavandi (2021) در مطالعه خود برای احیای بازی‌های بومی و محلی، برگزاری جشنواره بازی‌های بومی و محلی در سطح محلی، منطقه‌ای و ملی با حمایت نهادهای مسئول، دادن بودجه مناسب و توجه بیشتر به هیأت‌های ورزش‌های روستایی و عشایری برای توسعه این ورزش‌ها در مناطق روستایی، آموزش این بازی‌ها در مدارس به دانش‌آموزان، دادن قسمتی از بودجه دهیاری‌ها برای برگزاری مسابقات بومی و محلی را به مناسبت‌های مختلف در روستا پیشنهاد نمودند. نتایج تحقیق Adnan and et al (2020) نشان داد که از بین بازی‌های سنتی مورد مطالعه در تحقیق، سه بازی سنتی مالزی، شرایط لازم را برای طبقه‌بندی به گونه فعالیت بدنی با شدت متوسط تا شدید رادارند. این مطالعه نشان داد که انجام بازی‌های سنتی به مدت ۲۰ دقیقه می‌تواند باعث افزایش فعالیت بدنی در دانش‌آموزان دبستانی شود. Lavega and et al (2020) در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که نتایج شدت احساسات مثبت در بازی‌های مشارکتی بیشتر و در بازی‌های انفرادی کمتر بود. احساسات منفی با پیچیدگی بیشتر در ساختار اجتماعی بازی‌ها بیشتر مشاهده می‌شد. برنده شدن با بیشترین شدت احساسات مثبت و مبهم همراه بود، درحالی‌که شکست، بیشترین مقادیر را برای احساسات منفی ایجاد کرد. شدت احساسات منفی در بازی‌های غیررقابتی، کمتر از بازی‌هایی بود که بازیکنان در آن با هم رقابت می‌نمودند. نتایج تأیید کرد که بازی‌های سنتی می‌توانند نقشی اساسی در رابطه با جنبه‌های عاطفی تربیت بدنی داشته باشند.

در استان اصفهان مسئولان مربوط برای رونق بخشیدن به بازی‌های بومی و محلی، اقداماتی از قبیل برگزاری جشنواره‌های مختلف انجام داده‌اند که به نظر می‌رسد این اقدامات کافی نبوده است؛ بنابراین می‌توان گفت در استان اصفهان دانش‌آموزان و نسل جوان و تا حدودی میانسالان، این بازی‌ها را به فراموشی سپرده‌اند و بخشی از فرهنگ گذشتگان ما رو به نابودی است. انجام این پژوهش و شناخت عوامل مؤثر در توسعه بازی‌های بومی و محلی استان می‌تواند دید مسئولان فرهنگی و مدیران ادارات ورزش و امور جوانان را برای برنامه‌ریزی در مسیر توسعه بازی‌ها تغییر دهد و برنامه‌ریزان در برنامه‌ریزی خود به عوامل مؤثر توجه نمایند و به این طریق انتظارات مردم و مسئولان ورزشی تحقق پیدا خواهد کرد؛ پس هدف این مطالعه، شناسایی عوامل مؤثر بر توسعه بازی‌های بومی و محلی استان اصفهان است.

روش پژوهش

این مطالعه در قالب رویکرد کیفی و با استفاده از روش پدیدارشناسی انجام شد. جامعه آماری پژوهش حاضر، استادان علوم ورزشی دانشگاه‌های استان اصفهان و همچنین دبیران ورزش استان اصفهان بودند. علاوه بر این، شامل افرادی که

دارای تخصص و تجربه در بازی‌های بومی محلی در ادارات ورزش و امور جوانان در استان اصفهان، اداره کل میراث فرهنگی و اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان بودند می‌شد. مشارکت‌کنندگان با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند.

جدول ۱- مشخصات مشارکت‌کنندگان

کد مصاحبه‌شونده	جنسیت	سن	تحصیلات
۱	مرد	۵۵	دکتری
۲	مرد	۵۲	کارشناسی ارشد
۳	مرد	۴۸	دکتری
۴	مرد	۴۳	کارشناسی
۵	مرد	۲۶	کارشناسی
۶	مرد	۲۹	کارشناسی ارشد
۷	زن	۳۵	کارشناسی ارشد
۸	زن	۳۸	کارشناسی
۹	زن	۴۵	دکتری
۱۰	زن	۵۴	دکتری

مشارکت‌کنندگان افرادی از جامعه پژوهش بودند که بیشترین اطلاع و تجربه را درباره موضوع تحقیق داشتند. حجم نمونه به اشباع نظری سوالات بستگی داشت به این ترتیب که هرگاه پژوهشگران به این نتیجه رسیدند که پاسخ سوالات به جواب‌های سایر مشارکت‌کنندگان شباهت دارد و داده‌های جدیدی در آن‌ها وجود ندارد و اشباع نظری تحقق یافته است، تعداد مصاحبه‌ها را کافی دانسته و دست از ادامه مصاحبه دست برداشتند (Charmaz, 2006). در این تحقیق، وقتی تعداد مشارکت‌کنندگان به ۸ نفر رسید، اشباع نظری حاصل شد؛ باین‌حال، دو مصاحبه دیگر برای اطمینان خاطر از اشباع نظری انجام شد. ابزار تحقیق، مصاحبه نیمه ساخت‌یافته بود. مصاحبه پدیدارشناسی، مشارکت‌کنندگان تحقیق را قادر می‌سازد تا در مورد افکار خویش صحبت و تجربیاتشان را به روش خود کشف کنند. روش پدیدارشناسی، رویکردی فلسفی و روش‌شناختی است که تلاش می‌کند روابط مستقیم بین تجربه ذهنی انسان و واقعیت خارج از ذهن را بررسی کند. این روش بر تجزیه و تحلیل تجربه‌های مستقیم و ذهنی تمرکز دارد و به بررسی ساختار، معنا و معنویت این تجربه‌ها می‌پردازد؛ به عبارت دیگر، روش پدیدارشناسی به شناخت مستقیم ویژگی‌های پدیدار شده از یک پدیده بر اساس تجربه انسانی اشاره دارد. در واقع پدیده‌ها بر اساس ماهیت تجربه انسان توصیف می‌شوند. مطالعه و توصیف انواع پدیده‌ها با توجه به نحوه بروز و معناسازی حاصل از تجربه با رویکردی نظام‌مند است. این نظام به توصیف پدیده تجربه‌شده از زاویه نگاه فرد تجربه‌کننده در ابعادی چون زمان و مکان می‌پردازد. تجربه‌ها می‌تواند از نوع عینی و تجربه مستقیم دنیای مادی یا از نوع ذهنی یا امور انتزاعی باشد. هدف پدیدارشناسی، بررسی و توصیف جزئیات دقیق تجربه‌های ذهنی است تا به درک بهتری از ماهیت واقعیت برسد. مهم‌ترین نکته در پدیدارشناسی، تمرکز بر تجربه ذاتی فرد است؛ به عبارت دیگر، هدف اصلی این روش آن است که به‌طور مستقیم و بدون واسطه با تجربه ذهنی فرد در ارتباط با جهان بیرونی در تماس باشد. این روش تلاش می‌کند تا پیش‌فرض‌ها، فرضیات و دانش پیشین را کنار بگذارد و تجربه را به گونه آغازگاهی برای شناخت و درک واقعیت بررسی کند؛ بنابراین اهمیت به‌کارگیری راهبرد پدیدارشناسانه برای پژوهشگران در آن است که راهبرد حاضر، توانایی ارائه چارچوبی نظری از تجربه زیسته مشارکت‌کنندگان را دارد (Flick and Kardorff & Steinke, 2018).

برای جمع‌آوری داده‌ها در پژوهش حاضر از مصاحبه‌های عمیق نیمه ساختاریافته استفاده شد تا مشارکت‌کننده بدون اینکه محدودیت برای او ایجاد شود، توضیحات کامل و همه‌جانبه را ارائه دهد. از آنجا که نمونه‌گیری می‌تواند همگن یا ناهمگن انتخاب شود؛ در پژوهش حاضر به دلیل اینکه پژوهشگران به دنبال شناسایی عوامل مؤثر بودند، از نمونه‌گیری هدفمند با تاکتیک نمونه‌گیری ناهمگن استفاده شد زیرا شرکت‌کنندگان از نظر صفات جمعیت‌شناختی مانند سن، تحصیلات و جنسیت ناهمگن بودند و دلیل انتخاب این نوع از طرح نمونه‌گیری به دست آوردن دامنه نظری مختلف بود. پس از اتمام مصاحبه‌ها همه مصاحبه‌ها ضبط شده، به نوشتار و متن تبدیل شدند و جملات مهم از مصاحبه استخراج شد. در مرحله بعد پژوهشگران، عبارات و جملات مهم را دسته‌بندی کردند و در نهایت مقوله‌های فرعی و اصلی پدید آمدند. در مرحله کیفی برای بررسی روایی پژوهش، از داور بیرونی استفاده شد و دو نفر داور بیرونی، پژوهش را زیر نظر داشتند و نظرات مشاوره‌ای می‌دادند؛ این افراد سودی از پژوهش نداشتند. برای بررسی پایایی پژوهش پس از آنکه سه نفر از متخصصان، کدگذاری داده‌ها را انجام دادند، از پایایی توافق بین کدگذاران^۱ استفاده شد و ضریب پایایی کاپای کوهن^۲ بین ارزیاب‌ها و پژوهشگر در تمام مصاحبه‌ها بیش از ۰/۹۰ بود که نشان‌دهنده پایایی تحلیل است. برای تحلیل داده‌ها از نرم‌افزار MAXQDA²⁰ استفاده شد. در مرحله کدگذاری باز، متن بر اساس واحدهای معنایی بخش‌بندی می‌شود تا مقوله‌های کانونی برای شکل‌گیری مفاهیم شناسایی گردد. در مرحله کدگذاری محوری، مقولات به دست آمده با کدگذاری باز در نظمی منطقی و بر اساس نزدیکی و مشابهت پیوند می‌خورند و با همدیگر ترکیب یا مونتاژ می‌شوند تا تصویر مفهومی-نظری شکل گیرد. در این مرحله، محقق برای اینکه بتواند با کدهای کمتری کار کند ضمن بازبینی و بازخوانی چندباره متن داده‌ها، کدهای با محتوای مشترک را در هم ادغام می‌کند (Boeije, 2010).

یافته‌های پژوهش

پژوهشگران در ابتدای کار اسناد را مطالعه و ویرایش کردند و حال و خلق و خوی مشارکت‌کنندگان در پژوهش را هنگام بیان جملات مرور کردند. سپس بخش‌هایی از مصاحبه که اطلاعات خوبی در راستای پژوهش حاضر ارائه نمی‌کرد، کنار گذاشتند. قسمت‌های مهم مصاحبه را چه به صورت ذهنی و چه با ابزاری مانند هایلایت برای کدگذاری اولیه آماده کردند. کدهای اولیه که از واحدهای معنادار استخراج شده، در جدول ۲ گزارش شده است. مطابق فرآیند روش‌شناختی، نخست از دل داده‌های اولیه، کدهای مرتبط با موضوع مشخص شد که تعداد ۱۰۲ کد باز به دست آمد.

جدول ۲. کدهای اولیه پژوهش

R	کد اولیه	R	کد اولیه	R	کد اولیه
۱	تنوع در اوقات فراغت	۳۵	بیکاری	۶۹	آموزش بازی
۲	زندگی آپارتمان‌نشینی	۳۶	مشکلات مالی	۷۰	برنامه‌محوری
۳	هنجارهای جامعه	۳۷	اسپانسرینگ	۷۱	ضمانت اجرایی
۴	محدودیت‌های شهری	۳۸	گرانی و تورم	۷۲	ارائه تکلیف برای دانش آموزان
۵	نگرانی از سلامتی	۳۹	سودآوری رشته‌های ورزشی	۷۳	توجه به سن دانش آموزان
۶	زندگی انفرادی	۴۰	تفاهم‌نامه	۷۴	انجمن بازی‌های بومی و محلی
۷	دورهمی‌های خانوادگی	۴۱	سند توسعه ورزش روستایی	۷۵	ایجاد کمیته‌های دانش‌آموزی
۸	تعداد کم فرزندان	۴۲	سند تحول بنیادین	۷۶	انجمن اولیا و مربیان

^۱. Inter-coder agreement

^۲. Cohen's Kappa Index

۹	ترس خانواده‌ها از بازی کودک	۴۳	نبود ساختار جهانی	۷۷	معلم متخصص تربیت بدنی
۱۰	کم‌کاری والدین	۴۴	هیأت‌های روستایی	۷۸	اولیا
۱۱	علاقه‌مندی به ورزش قهرمانی	۴۵	شناسایی و معرفی بازی‌ها	۷۹	تشکیل کمیته بازی‌های بومی محلی
۱۲	توجه به سنت‌ها	۴۶	اصلاح بازی‌ها	۸۰	برگزاری مسابقات دانشجویی
۱۳	ضعف فرهنگی مردم	۴۷	به‌روزرسانی بازی‌ها	۸۱	تألیف و انتشار کتاب
۱۴	استفاده از ظرفیت اقوام	۴۸	اصلاح قوانین بازی	۸۲	انجام پایان‌نامه‌های دانشجویی
۱۵	انتقال فرهنگی	۴۹	جایگزینی برخی وسایل بازی	۸۳	شناسایی بازی‌ها
۱۶	تبلیغات بازی‌های بومی محلی	۵۰	هماهنگی بازی با شرایط محیطی	۸۴	برگزاری همایش‌های علمی
۱۷	فرهنگ‌سازی	۵۱	فراهم‌سازی	۸۵	طرح‌های تحقیقاتی در مورد بازی‌ها
۱۸	شورای فرهنگی استان	۵۲	برگزاری دوره‌های آموزشی	۸۶	مطالعه علمی روی بازی‌ها
۱۹	تماشای بازی‌ها	۵۳	برگزاری دوره‌های داوری	۸۷	بسیج
۲۰	استفاده از رسانه	۵۴	برگزاری دوره‌های مربیگری	۸۸	ثبت بازی‌ها
۲۱	تهیه کلیپ	۵۵	تقویم ورزشی	۸۹	فهرست میراث ناملموس
۲۲	سبک زندگی	۵۶	برگزاری مسابقات	۹۰	تهیه فیلم بازی‌ها
۲۳	اهمیت زبان محلی	۵۷	برگزاری جشنواره‌های استانی	۹۱	برنامه‌های تلویزیونی
۲۴	گیم نت	۵۸	برگزاری لیگ بازی	۹۲	پوشش خبری
۲۵	مصاحبه با پیشکسوت‌ها	۵۹	اجرا در مکان‌های گردشگری	۹۳	فرهنگ و ارشاد اسلامی
۲۶	مفرح بودن بازی بومی محلی	۶۰	اجرا در ورزشگاه‌ها قبل از مسابقه	۹۴	تبلیغات اسلامی
۲۷	دادن جایزه	۶۱	نظارت بر اجرای برنامه‌ها	۹۵	استانداری
۲۸	استفاده از بازی‌های کامپیوتری	۶۲	توجه باشگاه‌ها به بازی‌های بومی	۹۶	شهرداری
۲۹	استفاده از ظرفیت فضای مجازی	۶۳	طراحی بازی‌ها در مجموعه ورزشی	۹۷	فضای مناسب برای بازی
۳۰	داور	۶۴	استفاده از افراد خبره	۹۸	محدودیت مکان بازی
۳۱	استادان دانشگاه	۶۵	توجه به تفاوت‌های فردی	۹۹	کوچه‌ها و معابر
۳۲	مربی	۶۶	اسناد بالادستی	۱۰۰	تکنولوژی مدرن
۳۳	معلمان	۶۷	دستورالعمل‌های آموزشی	۱۰۱	سبک شهری
۳۴	بودجه	۶۸	سرفصل آموزشی	۱۰۲	تجهیزات

هدف از مقوله‌بندی برقراری ارتباط بین کدهای اولیه است. در این مرحله ۱۰۲ کد اولیه به دست آمده در مرحله اول (کدهایی که از نظر مفهومی با هم ارتباط داشتند) در یک دسته قرار گرفتند و در نهایت ۲۰ مقوله فرعی و ۶ مقوله اصلی به دست آمد. شش مقوله اصلی شامل عوامل زیرساختی، عوامل اجتماعی، عوامل سازمانی، عوامل فرهنگی، عوامل اقتصادی و عوامل انسانی استخراج گردید. در جدول ۲ کدهای اولیه و مقولات فرعی و اصلی ارائه شده است.

جدول ۳. مقولات فرعی و اصلی

مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی	کدهای اولیه
عوامل زیرساختی	تجهیزات	تجهیز خانه‌های ورزش روستا- تجهیز لوازم ورزشی
	شهرنشینی	تکنولوژی مدرن- سبک زندگی
عوامل	فضای بازی	کوچه‌ها و معابر- فضای مناسب برای بازی- محدودیت مکان بازی
	ویژگی جامعه	تنوع در اوقات فراغت- محدودیت‌های جامعه- هنجارهای جامعه- زندگی آپارتمان‌نشینی- زندگی

اجتماعی	امروزی	انفرادی
	خانواده	نگرانی از سلامتی - ترس خانواده‌ها از بازی کودک - طرح بازی در دوره‌های خانوادگی - تعداد کم فرزندان - علاقه خانواده‌ها به ورزش قهرمانی - کم‌کاری والدین
	اداره ورزش و جوانان	برگزاری مسابقات - اصلاح بازی‌ها - برگزاری جشنواره‌های استانی - اصلاح قوانین بازی‌ها - تقویم ورزشی - شناسایی و معرفی بازی‌ها - برگزاری لیگ بازی - هماهنگی بازی با شرایط محیطی - طراحی بازی‌های بومی و محلی در مجموعه ورزشی - به‌روزرسانی بازی‌ها - جایگزینی برخی وسایل بازی - اجرای بازی بومی محلی قبل از مسابقات رسمی - استفاده از افراد خبره - برگزاری دوره‌های داوری، برگزاری دوره‌های مربیگری - توجه به تفاوت‌های فردی - فراهم‌سازی - نظارت بر اجرای برنامه‌ها - توجه باشگاه‌ها به بازی‌های بومی و محلی - اجرای بازی در مکان‌های گردشگری
	فدراسیون ورزش بازی‌های بومی محلی	هیأت‌های روستایی - تفاهم‌نامه - سند راهبردی توسعه ورزش روستایی - نبود ساختار جهانی - سند تحول بنیادین
عوامل سازمانی	ترجمان‌های مرتبط صداوسیما سازمان میراث فرهنگی	وزارت آموزش و پرورش - شهرداری - بسیج - فرهنگ و ارشاد اسلامی - استانداری - تبلیغات اسلامی - شورای فرهنگی استان پوشش خبری - برنامه‌های تلویزیونی - تهیه فیلم بازی‌ها سازمان میراث فرهنگی - فهرست میراث ناملموس - ثبت بازی‌ها
	آموزش و پرورش	آموزش بازی - دادن تکلیف به دانش‌آموزان - اولیا - انجمن بازی‌های بومی و محلی - انجام بازی‌های بومی و محلی به عنوان طرح ملی - توجه به سن دانش‌آموزان - برنامه محوری - ایجاد کمیته‌های دانش‌آموزی - اسناد بالادستی - دستورالعمل‌های آموزشی - سرفصل آموزشی - معلم متخصص تربیت بدنی - برنامه محوری - ضمانت اجرایی - انجمن اولیا و مربیان - توجه به بازی‌ها - توجه به ورزش قهرمانی - فراهم کردن بستر
	دانشگاه‌های استان	انجام پایان‌نامه‌های دانشجویی - برگزاری همایش‌های علمی - تألیف و انتشار کتب - شناسایی بازی‌ها - اجرای طرح‌های تحقیقاتی در زمینه بازی‌های بومی محلی - تشکیل کمیته بازی‌های بومی محلی - مطالعه علمی روی بازی‌ها
	فرهنگ	فرهنگ‌سازی - انتقال فرهنگی - ضعف فرهنگی مردم
عوامل فرهنگی	بازی شبکه‌ای استفاده از ظرفیت فرهنگی رسانه	استفاده از بازی‌های کامپیوتری - گیم نت استفاده از ظرفیت فضای مجازی - استفاده از رسانه - تهیه کلیپ - تبلیغات بازی‌های بومی و محلی - ترویج بازی‌ها - مصاحبه با پیشکسوت‌ها - اهمیت زبان محلی
	بومی محلی	مفرح بودن بازی‌های بومی و محلی - تماشای بازی‌ها - استفاده از ظرفیت اقوام - توجه به سنت‌ها
عوامل اقتصادی	رکود اقتصادی حمایت مالی بودجه	گرانی و تورم - مشکلات مالی - بیکاری اسپانسرینگ
	نیروی انسانی	اختصاص بودجه - توجه به سودآوری رشته‌های ورزشی
		داور - مربی - معلمان - استادان دانشگاه

همان‌طور که در جدول ۲ نیز نشان داده شده تجهیزات، شهرنشینی و فضای بازی، زیرمجموعه عوامل زیرساختی شناسایی شدند؛ از سوی دیگر ویژگی جامعه امروزی و خانواده، زیرمجموعه عوامل اجتماعی قرار گرفتند. در همین ارتباط اداره ورزش و جوانان، فدراسیون ورزش‌های بومی و محلی، ارگان‌های مرتبط، صداوسیما، سازمان میراث فرهنگی،

آموزش و پرورش و دانشگاه‌های استان، زیرمجموعه عوامل سازمانی شناسایی شدند، همچنین فرهنگ، بازی شبکه‌ای، استفاده از ظرفیت رسانه و توجه به بازی‌های بومی محلی، مقوله‌های فرعی عوامل فرهنگی بودند و رکود اقتصادی، حمایت مالی و بودجه، جزو عوامل اقتصادی و در نهایت نیروی انسانی نیز جزو مقوله عوامل انسانی در نظر گرفته شد.

بحث و نتیجه‌گیری

از نظر مشارکت‌کنندگان مطالعه حاضر، مهم‌ترین عامل در توسعه بازی‌های بومی محلی استان اصفهان، عامل سازمانی بود و سازمان‌های ورزشی و فرهنگی استان و نیز سازمان‌های مرتبط با بازی در این رابطه اهمیت زیادی داشتند. فدراسیون ورزش‌های بومی محلی برای سند راهبردی توسعه بازی‌ها و نیز پیگیری مسابقات جهانی، اداره ورزش و امور جوانان برای شناسایی و معرفی بازی‌ها، اصلاح و به‌روزرسانی بازی‌ها و همچنین اصلاح قوانین بازی، برگزاری دوره‌های مختلف آموزشی برای مردم، داوران و مربیان، برنامه‌ریزی‌های مختلف، برگزاری مسابقات، جشنواره‌ها، نظارت بر اجرای برنامه‌ها و اداره آموزش و پرورش برای پیگیری سرفصل‌های آموزشی و آموزش درست بازی در قشر عظیم دانش‌آموزی، دانشگاه‌های استان برای برگزاری همایش‌های علمی و مطالعات علمی روی بازی‌ها و همچنین انجام پایان‌نامه‌های دانشجویی و تألیف و چاپ کتاب و نیز برگزاری مسابقات دانشجویی، صداوسیما برای پوشش خبری و تهیه فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی مرتبط با بازی، بسیج و سازمان میراث فرهنگی و اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی و استانداری و شهرداری دارای اهمیت بودند. مشارکت‌کنندگان در مورد برگزاری مسابقات اشاره کردند، از نظر مشارکت‌کننده شماره ۱ «یه زمانی در مدارس تا چندسال گذشته به‌طور محدود، مسابقات بازی‌های بومی و محلی برگزار می‌شد؛ اما متأسفانه فراموششون کردند». در همین راستا مشارکت‌کننده شماره ۳ بیان کرد که «باید پوشش خبری وسیعی در سطح استان صورت گیرد تا کودکان و جوانان و اهالی استان به این بازی‌ها روی آورند». دانشگاه‌ها باید کتاب‌های مرتبط با بازی‌های استانی را معرفی نمایند تا این بازی‌ها به اهالی استان معرفی شوند ولی متأسفانه این کار صورت نمی‌گیرد نتایج این بخش از مطالعه با نتایج تحقیقات (2013) Spivey, & Hritz، (2015) Andam and Asgari, & Salimi، (2021) Fahimizadeh and et al، (2005) De Vroede & Renson همخوانی داشت.

نتایج این تحقیق در مورد عامل دوم یا عوامل فرهنگی، بیانگر این است که در این بخش مفاهیمی مانند توجه به سنت‌ها، ضعف فرهنگی مردم، استفاده از ظرفیت اقوام، انتقال فرهنگی، تبلیغات بازی‌ها، فرهنگ‌سازی، شورای فرهنگی استان، تماشای بازی‌ها، مصاحبه با پیشکسوت‌ها و بزرگان و استفاده از ظرفیت فضای مجازی اهمیت دارند. از آنجا که سیاست‌های فرهنگی استان در شورای فرهنگی اخذ می‌شود، نقش این شورا بسیار حساس است و ضرورت دارد اعضای مرتبط مانند آموزش و پرورش و دانشگاه‌ها و نیز اداره ورزش و جوانان اهمیت بازی‌های بومی محلی را در آن شورا خاطرنشان نموده و پیگیری نمایند. تبلیغات، نقش مهمی در موفقیت سازمان‌ها دارد و عنصر اصلی فرهنگ معاصر در کشورهای در حال توسعه است. مشارکت‌کننده شماره ۴ در مورد تبلیغات بیان می‌کند که «در توسعه بازی‌های بومی و محلی، نقش تبلیغات خیلی زیاد است مثلاً در اصفهان و در استادیوم بین سپاهان و پرسپولیس یه بازی برگزار می‌شود، قبل از بازی اگه رفته باشید تو استادیوم، می‌بینید که آهنگ پخش می‌کنند که مردم سرگرم بشوند من می‌گم به‌جای اون کار بیان یه بازی بومی و محلی اجرا کنند؛ یعنی مردم از ساعت ۱۰ صبح به ورزشگاه می‌روند و تا ساعت ۵ بعدازظهر که قرار است بازی شروع شود در ورزشگاه می‌نشینند و حالا یه جوری خودشون رو سرگرم می‌کنند. ای‌کاش به‌جای اون کار ما قبل از بازی تو همون زمین مثلاً بیاییم یک بازی همگانی یا یک بازی بومی و محلی اجرا کنیم تا تبلیغ شود. خیلی از تماشاگرهایی که اونجا نشستند یاد می‌گیرند و حتی به صورت نمایشی زنده نشون بدیم توی

تلویزیون، این کمک می‌کند به تبلیغات». مشارکت‌کننده شماره ۵ در مورد اهمیت فرهنگ‌سازی اشاره می‌کند که «خیلی کارها می‌شود انجام داد مثلاً فرهنگ‌سازی کنیم تو شب‌های یلدا و در شب‌های عید که دورهمیم، بازی‌های بومی و محلی را انجام بدهیم». مشارکت‌کننده شماره ۷ بیان می‌کند «انشالله که بتونیم فرهنگ‌سازی بکنیم و حداقل کمک بکنیم که این میراث فرهنگی فراموش نشه». مشارکت‌کننده شماره ۱۰ در مورد استفاده از ظرفیت فضای مجازی اعلام می‌کند که «در همین فضای مجازی می‌تونیم خیلی کارها انجام بدهیم، محتواها را بگذاریم، نمونه‌ای از بازی‌هامون، ما الان جشنواره داریم، جشنواره‌ها رو می‌تونیم تو سایتها و فضای مجازی به اصطلاح نمایش بدیم و اخبار آن‌ها را گزارش بدیم». مشارکت‌کنندگان همچنین به انتقال فرهنگی اشاره نموده‌اند به طوری که مشارکت‌کننده شماره ۸ بیان کرد که «یک معلم برای انشا از دانش‌آموزان بخواهد که هر کدام در مورد یک بازی بومی و محلی بنویسید مثلاً مقالات یا کتاب‌هایی که نوشته می‌شود، افرادی این بازی‌ها را ثبت و ضبط خواهند کرد و این ثبت و ضبط باعث انتقال فرهنگ این بازی‌ها خواهد شد. مهم‌ترین چیزی که می‌تواند بازی‌ها را ماندگار کند، انتقال فرهنگی است حالا غیر از بازی هر عنصر فرهنگی انتقال پیدا کند، حیات آن حفظ خواهد شد». متأسفانه رسانه‌های مختلف و حتی رسانه‌های ورزشی استان اصلاً در مورد بازی‌های بومی محلی مطالبی ارائه نمی‌دهند. در بخش عوامل فرهنگی نباید نقش زنان را نادیده گرفت. زنان در دنیای امروز به عنوان نیروی تغییر و اثرگذار بر جامعه شناخته می‌شوند و انتخاب هر نوع سبک زندگی از سوی زنان، نه تنها بر زندگی شخصی آن‌ها، بلکه بر رفتارها و سبک زندگی سایر افراد خانواده نیز تأثیرگذار است؛ بنابراین ایجاد فضای مناسب فرهنگی در حوزه ورزشی، می‌تواند منجر به افزایش تمایل زنان و خانواده‌ها به گذراندن اوقات فراغت به شیوه‌ای فعال شود (Salimi and Moslehi & Labbaf, 2022). نتایج این بخش از مطالعه در مورد عوامل فرهنگی با نتایج تحقیقات Fahimizadeh and et al (2021)، Askarian and et al (2021)، Ghafouri and esmaeili, & sohrabi (2020) و Lumbantoruan and Ambarita, & Lubis (2018) همخوانی داشت.

در این مطالعه، مورد سوم در توسعه بازی‌های بومی و محلی استان اصفهان، عوامل اجتماعی بودند که شامل مفاهیمی از قبیل زندگی آپارتمان‌نشینی، هنجارهای جامعه، تنوع در فعالیت‌های اوقات فراغت مردم، محدودیت‌های شهری، تعداد کم فرزندان خانواده، ترس خانواده‌ها از بازی کودکان خود و نگرانی از سلامت آن‌ها و زندگی انفرادی بود. خانواده به عنوان نهادی اجتماعی، در توسعه بازی‌های بومی و محلی نقش دارد. مشارکت‌کننده شماره ۲ بیان می‌کند که «منزل و بافت خانه‌ها که تبدیل به آپارتمان و سبک زندگی همه ما عوض شده است و خانواده گسترده به خانواده‌های کوچک جمعیت و انفرادی تبدیل شده است؛ حتی دخترها هم دیگر ازدواج نمی‌کنند و به انفرادی زندگی کردن روی آورده‌اند». در خانواده‌های امروزی به علت تعداد کم فرزندان، برای کودک در خانه و بیرون همبازی کمی پیدا می‌شود و یا اصلاً همبازی برای کودک وجود ندارد. از سوی دیگر نگرش والدین به بازی کودکان در بیرون از خانه منفی است و والدین بازی کردن کودک را مناسب ندانسته و به علت ترس از سلامتی و نیز آسیب رسیدن به کودک خود در خانه، آن‌ها را مجبور به تماشای تلویزیون، ویدئو و ماهواره و یا بازی‌های کامپیوتری می‌کنند. مشارکت‌کننده شماره ۶ به تنوع در اوقات فراغت نسل امروزی اشاره می‌کند و می‌گوید که «هر بازی محلی، دنیایی از باورهای فرهنگی یک قوم و یک محل را در دل خود دارد، با فراموشی هر یک از این بازی‌ها در زمانه‌ای که تکنولوژی مدرن در حال گسترش است علاوه بر اینکه بخشی از خاطره نیاکان ما از بین می‌رود، ظرفیت بسیار زیاد این بازی‌ها نیز در رقابت با سایر فعالیت‌های اوقات فراغت امروزی با توجه به تنوع زیادی که در فعالیت‌های مربوط به اوقات فراغت در دنیای امروز وجود دارد از دست می‌رود.» شرکت‌کننده شماره ۹ در مورد آپارتمان‌نشینی می‌گوید «خوب اولین دلیلش این است که ما فضایی نداریم که بتونیم دورهم جمع بشیم. در فضای آپارتمان حتی بچه‌ها اجازه ندارند در حیاط ساختمان جمع شده

و بازی نمایند، چون سر و صدا باعث آزار و اذیت دیگران می‌گردد». مشارکت‌کننده شماره ۱ در مورد هنجارهای جامعه می‌گوید: «یک عامل دیگر در مسیر توسعه این بازی‌ها تضاد تعداد معدودی از بازی‌های بومی و محلی با هنجارهای جامعه امروزی است؛ کسانی که دغدغه فرهنگی دارند باید در این قضیه ورود نمایند. این بازی‌ها باید با مشارکت تربیت بدنی، میراث فرهنگی، شهرداری، بسیج و آموزش و پرورش احیا و به مردم معرفی شوند». تداوم هر بازی به نیروی تغییر یا پویایی و سازگاری آن بازی با محیط اجتماعی و فرهنگی خود بستگی دارد (Taheri Palengard, 2013). از سوی دیگر نهادینه شدن ورزش‌های تفریحی و توسعه مستمر ورزش شهروندی می‌تواند به شاخصی برای بهبود سطح رفاه اجتماعی مطرح شود (Kiiiani and Amirhosseini & hamidi, 2023). نتایج این بخش از مطالعه در مورد موانع اجتماعی با نتایج تحقیقات (Ghafouri and esmaeili, & sohrabi, 2020)، Taheri Palengard (2013) همخوانی دارد. نتایج تحقیق در مورد چهارم یا عوامل زیرساختی، بیانگر این است که مؤلفه‌هایی مانند فضای مناسب برای بازی، وضعیت کوچه‌ها و معابر، تکنولوژی مدرن، محدودیت‌های مکان بازی، سبک شهری و تجهیزات در توسعه بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه مشارکت‌کنندگان نقش دارند. در همین راستا مشارکت‌کننده شماره ۵ گفت «ما که بچه بودیم وقتی کوچه می‌رفتیم می‌دیدیم که همه بچه‌ها در حال بازی‌اند. هر روز یک بازی انجام می‌شد و اگر یک بازی طرفدار زیادی داشت برای هفته‌ها و ماه‌ها انجام می‌شد. در اصل کوچه‌ها بازی را تدارک می‌دیدند. از طرفی بزرگ‌ترهایی که از کوچه رد می‌شدند با ما کاری نداشتند، بعضی وقت‌ها ما را نگاه می‌کردند و بعضاً تشویق هم می‌کردند؛ اما امروزه بزرگ‌ترها حوصله ندارند و مانع اصلی‌اند». از نظر مشارکت‌کننده شماره ۶ «به دلیل زندگی‌های آپارتمانی تمایل برای نشستن در یک نقطه و تماشای تلویزیون و انجام بازی‌های رایانه‌ای زیاد شده است». مشارکت‌کننده شماره ۴ بیان کرد که «بازی‌های بومی محلی ما چرا این قدر کمرنگ شده؟ دلایل مختلفی دارد، امروزه سبک شهر عوض شده به طوری که خونه‌ها مومن الان به جای اینکه گسترش پیدا کند به صورت آپارتمانی بازسازی شده». نتایج این بخش از مطالعه در مورد موانع زیرساختی با نتایج تحقیقات (Askarian and et al, 2021)، Golzadeh & Mirabadi (2019)، Fallah and Samadi & Askari (2019) همخوانی دارد.

در تحقیق حاضر مشارکت‌کنندگان پنجمین مورد را برای توسعه بازی‌های بومی و محلی استان اصفهان، عوامل انسانی اعلام کردند. این عوامل شامل استادان دانشگاه، معلمان، مربیان و داورانند که نقش مستقیمی در مواجهه با تعداد عظیمی از مخاطبان بازی می‌کنند. معلمان با توجه به اینکه با دانش‌آموزان سر و کار دارند، بیشترین پوشش را در آموزش بازی‌ها خواهند داشت؛ از طرف دیگر استادان تربیت بدنی دانشگاه‌ها نیز با قشر جوان و دانشجوی کشور رابطه دارند که هر دو گروه می‌توانند در توسعه بازی‌های بومی محلی مفید باشند. مربیان و داوران نیز به صورت تخصصی نقش خود را ایفا خواهند نمود. Askarian and et al (2021) در مطالعه خود یکی از موانع توسعه صنعت ورزش را موانع سیستمی انسانی معرفی کردند. نتایج این بخش از مطالعه با نتایج تحقیقات Askarian and et al (2021) همخوانی داشت.

ششمین مانع برای توسعه بازی‌های بومی و محلی از نظر مشارکت‌کنندگان عوامل اقتصادی بود. مواردی از قبیل بودجه، بیکاری، مشکلات مالی، اسپانسرینگ، گرانی و تورم و توجه به سودآوری رشته‌های ورزشی. مشارکت‌کننده شماره ۱ در این رابطه گفت «اکثر خانواده‌ها با مشکلات مالی و گرانی مواجهند که باعث می‌شود به مسأله اوقات فراغت و مخصوصاً بازی‌های بومی محلی اصلاً فکر نکنند. معمولاً بیکاری عامل این فقر و مشکلات مالی است». از نظر مشارکت‌کننده شماره ۸ «عوامل مؤثر زیرساخت‌ها و آموزش است؛ مثلاً فوتبال زیرساختش چیه؟ یک استادیوم لازم است، یک زمین چمن می‌خواهد، بقیه‌اش چیه؟ مربی و داور می‌خواهد که آموزش انجام گیرد، حالا مثلاً من فوتبال رو

مثال زد. من باید مربی تربیت کنم، داور که اون مربی بره بازیکن بسازه. حالا در کنارش برای ساخت اون ورزشگاه یا حمایت دولت رو می‌خواد یا بخش خصوصی رو که بیاد سرمایه‌گذاری کنه. اینجا یه سرمایه‌گذار نیز به نیازها اضافه می‌شود که اسپانسرینگ است و این مسائلی است که هست. حالا در ورزش بومی و محلی که خیلی جایگاهی نداره، چیکار باید کرد. الان ببیند در کشور ما مسابقات بومی و محلی هر سال هم برای خانم‌ها و هم برای آقایون برگزار می‌شود و اصلاً حامی مالی ندارند». مشارکت‌کننده شماره ۲ می‌گوید «دیده شدن افراد در این بازی‌های بومی محلی خیلی خوبه. ببینید همه‌چیز ما شده پول، حالا ما این دلایل را باز نمی‌کنیم مثلاً دلیل اینکه یک نفر اسپانسر تیم سپاهان می‌شود چیست؟ او هیچ‌وقت اسپانسر یه تیم ضعیف‌تر نخواهد شد چون می‌داند که سپاهان تیم خوبی است و شانس قهرمانی زیادی دارد. او می‌داند که به نفع اون اسپانسر است. ولی اینجا به کجا می‌رسه؟ تو جامعه ما که همه‌چیزش پول است و مشکلات مضاعف شده، برای بومی محلی پا جلو نمی‌گذارند. یک چند نفری هم که تلاش می‌کنند از آن‌ها استقبال صورت نمی‌گیرد. دخترا به صورت مقطعی لباس محلی می‌پوشند و شور و شوق پیدا می‌کنند ولی مقطعی است. چرا؟ چون همه‌چیز ما مادی و پول شده است. واقعاً هم باید بشه. خوب خیلی زندگی سخته. یک زمانی می‌گفتند معلمی عشق است، حالا ببینید معلمان ما در چه شرایطی‌اند. خشت اول گر نهد معمار کج تا ثریا می‌رود دیوار کج. این‌ها زنجیروار به هم وصل می‌شوند». Razmavar & Shahavandi (2021) وجود بودجه کافی و مناسب را برای احیای بازی‌های بومی و محلی مفید دانستند و اعلام کردند که در بودجه دهیاری‌ها باید برای بازی‌های بومی محلی ردیفی در نظر گرفته شود. همچنین Honarvar and et al (2014) اعلام کردند که افزایش بودجه بخش ورزش‌های بومی و محلی دارای اهمیت بسیاری دارد. نتایج این بخش از مطالعه با نتایج مطالعات Razmavar & Shahavandi (2021)، Askarian and et al (2021)، Ghafouri and et al (2019) و Honarvar and et al (2014) همخوانی دارد.

در پایان می‌توان گفت بازی‌های بومی و محلی می‌توانند نقش مهمی در توسعه فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی یک منطقه داشته باشند. بررسی عوامل مؤثر بر توسعه این بازی‌ها در استان اصفهان نیز می‌تواند به درک بهتر نیازها و محدودیت‌های مرتبط با آن‌ها کمک کند. از آنجا که استان اصفهان دارای تاریخ و فرهنگ بسیار غنی است؛ برخی از بازی‌های بومی و محلی مرتبط با این میراث فرهنگی و تاریخی‌اند. حفظ و ترویج این بازی‌ها می‌تواند به حفظ و ارتقای هویت فرهنگی منطقه کمک کند و همچنین جذب گردشگران فرهنگی را تسهیل نماید. از سوی دیگر مشارکت جوانان، ساکنان محلی و اقشار مختلف جامعه در فرآیند توسعه بازی‌های بومی و محلی بسیار مهم است. ایجاد فضاهایی برای مشارکت افراد محلی در طراحی، توسعه و اجرای بازی‌ها، از جمله عواملی است که می‌تواند به ارتقای این بازی‌ها و توسعه پایدار منطقه کمک کند. همچنین حمایت دولت و ارائه سیاست‌های عمومی مؤثر، نقش مهمی در توسعه بازی‌های بومی و محلی دارد. ایجاد بسترهای قانونی و مالی برای حمایت از تولید، توسعه و ترویج این بازی‌ها، تشویق به ایجاد کارگاه‌ها و آموزش‌های مرتبط با بازی‌های بومی و محلی و همچنین تبلیغات فرهنگی مؤثر، می‌تواند به رشد و پایداری این بازی‌ها کمک کند. توسعه بازی‌های بومی و محلی، نیازمند زیرساخت‌های مناسب و استفاده از فناوری‌های مدرن است. ایجاد فضایی مناسب برای تولید و توسعه بازی‌ها، امکانات فنی و تکنولوژیک، دسترسی به اینترنت و پلتفرم‌های دیجیتال و استفاده از ابزارها و فناوری‌های نوین می‌تواند به پیشرفت بازی‌های بومی و محلی کمک کند و امکاناتی مانند بازی‌های آنلاین و تعاملی را فراهم کند؛ در نتیجه، برای توسعه بازی‌های بومی و محلی در استان اصفهان باید به میراث فرهنگی و تاریخی توجه شود، مشارکت اجتماعی ترویج یابد، حمایت دولتی و سیاست‌های عمومی مناسب ارائه شود، نیازهای بازار شناسایی و زیرساخت‌ها و فناوری‌های موردنیاز فراهم شوند. این عوامل، در توسعه پایدار بازی‌های بومی و محلی و تحقق مزایای اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی آن‌ها در استان اصفهان مؤثر خواهند بود.

تقدیر و تشکر

بدین‌وسیله نویسندگان این مقاله از استادان علوم ورزشی دانشگاه‌های استان اصفهان و همچنین دبیران ورزش استان اصفهان، ادارات ورزش و امور جوانان استان اصفهان، اداره کل میراث فرهنگی و اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان و همچنین از تمام کسانی که به نحوی در انجام پژوهش حاضر همکاری کردند تشکر و قدردانی می‌کنند.

منابع

- Adnan, M., Shaharudin, S., AbdRahim, B. H., & Ismail, S. M. (2020). Quantification of physical activity of Malaysian traditional games for school-based intervention among primary school children. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 15(6), 486-494.
- Andam, R., Asgari, M., & Salimi, M. (2015). Investigating Barriers to promote traditional games from the perspective of the students. *Applied Research in Sport Management*, 4(2), 49-61. (Persian)
- Askarian, F., Rahbar, M., Raghfar, H., & Saffari, M. (2021). Industry identify of development barriers of Iran Sports. *Journal of Sport Management and Motor Behavior*, 17(34), 98-81. (Persian)
- Bangsbo, J., Blackwell, J., Boraxbekk, C.-J., Caserotti, P., Dela, F., Evans, A. B., & et al. (2019). Copenhagen consensus statement 2019: Physical activity and ageing. *British Journal of Sports Medicine*, 53, 856.
- Boeije, H. R. (2010). *Analysis in Qualitative Research*, SAGE Publications.
- Charmaz, Kathy. (2006). *Grounding Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis*, London: Sage publications Ltd
- De Vroede, E., & Renson, R. (2005). *Traditional Games in Flanders: State of the Art, Centrum Voor Sport Culture & Faculty of Kinesiology and Rehabilitation Sciences*.
- Dousti, M., Mehdinejad, M., & Tabesh, S. (2022). Analysis of technological / educational factors affecting the promotion and development of traditional and local games in Mazandaran province. *Strategic Studies on Youth and Sports*. - doi: 10.22034/ssys.2022.1259.1872. (Persian)
- Eslami, S.A. (2016). Investigating the role of managerial factors in the promotion and development of public sports (a case study of Birjand). *The First National Conference on the Achievements of Sports and Health Sciences*, Ahvaz: Abadan Faculty of Medical Sciences and Health Services. (Persian)
- Fahimizadeh, F., Mahdavi, M., & Sabkinejad, A. (2021). Investigation of effective factors in the development of local and local sports (secondary boys' schools of the first period of Shahrabak city). *The Third National Sports Communication Conference: Communication Literacy and Media Literacy in Sports, Shiraz*. (Persian)
- Fallah, Z. A. A., Samadi, E. S., & Askari, E. (2019). Strategies of rural sport development with an emphasis on native and local sports (Case study: Golestan province). *New Trends in Sport Management*, 6(23), 73-87. (Persian)
- Farahani, A., & Shahraki, M. (2005). *Review of Native and Local Games of Sistan and Baluchistan, History of Iran Zameen Sports, National Olympic Committee*, first edition, Tehran. (Persian)
- Flick, U., Kardorff, E. V., & Steinke, I. (2018). *A Companion to Qualitative Research*. Translated by Mohammadi Telvar, S. First edition, Tehran. (Persian)
- Ghafouri, F., Esmaeili, M., & Sohrabi, P. (2020). The comparative study of solidarity and common similarities between traditional sports and local games in Iran and some selected countries. *Applied Research in Sport Management*, 8(3), 81-88. (Persian)
- Golzadeh, M., & Mirabadi, M. (2019). An analysis of the sport tourism status and its effective factors on its development with emphasis on indigenous and local games (Case study: Tabriz). *Geography and Planning*, 23(67), 287-307. (Persian)
- Honarvar, A., Ghafouri, F., TatariHasanGavyar, E., & Latifi, H. (2014). Methods of revival, promotion and development the native and local sports and games in Iran. *Sport Management Journal*, 6(3), 493-509. (Persian)
- Hosainpour, D., & Ghorbanipaji, A. (2017). The impact of human resource development strategies on organizational effectiveness: A mediating role of mutual trust and job satisfaction of employees in Sport and Youth Organization of Mazandaran province. *Strategic Management Researches*, 23(65), 45-75.
- Kiiani, A., Amirhosseini, S. E., & Hameidi, M. (2023). Compilation of the sports model of citizenship in big cities of Iran: Social development approach. *Sociological Studies in Sport*, 3(3), 307-322.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457-467.
- Lumbantoruan, H., Ambarita, A., & Lubis, S. M. (2018). Traditional game moving stone in culture and the development of mystery basin move. *Proceeding: The Dream of Millennial Generation to Grow*, 389-396.

- Makaki, S., Kamekifar, M, J., & Kamelifar, Z. (2018). Spatial analysis of regional economic development indicators in East Azerbaijan Province. *Geographical Planning of Space*, 8(27), 53-64. (Persian)
- Naghizadeh Baghi, A., Moharram Zadeh, M., Sorati, N., & Kordloo, H. (2023). Teachers lived experience of the effectiveness of physical education training during Covid-19. *Applied Educational Leadership*, 4(2), 88-105. (Persian)
- Razmavar, F., & Shahavandi, H. (2021). The importance of native and local games in rural areas. *9th National Conference on Sustainable Development in Educational Sciences and Psychology, Social and Cultural Studies*, Tehran. (Persian)
- Salimi, M., Moslehi, L., & Labbaf, A. H. (2021). Designing a model of cultural barriers for women's participation in leisure sports activities in sports recreation centers. *Sociological Studies in Sport*, 1(1), 30-45.
- Schuch, F. B., Vancampfort, D., Richards, J., Rosenbaum, S., Ward, P. B., & Stubbs, B. (2016). Exercise as a treatment for depression: A metaanalysis adjusting for publication bias. *Journal of Psychiatric Research*, 77, 42-51.
- Sotiriadou, K., Shilbury, D., & Quick, S. (2008). The attraction, retention/transition, and nurturing process of sport development: Some Australian evidence. *Journal of Sport Management*, 22(3), 247-272.
- Spivey, L. M., & Hritz, N. M. (2013). A longitudinal study of recreational sport participation and constraints. *Recreational Sports Journal*, 37(1), 14-28.
- Stubbs, B., Vancampfort, D., Rosenbaum, S., Firth, J., Cosco, T., Veronese, N., & et al. (2017). An examination of the anxiolytic effects of exercise for people with anxiety and stress-related disorders: A meta-analysis. *Journal of Psychiatry Research*, 249, 102-108.
- Taheri Palengard, S. H. (2013). *Anthropological Analysis of Local Native Games of Ivan Gharb City*. Islamic Azad University, Tehran Branch, Faculty of Social Sciences. (Persian)