

الگویابی توسعه ورزش‌های بومی و محلی در کشور^۱افشار هنرور^۱، فرزاد غفوری^۲، احسان ططری حسن کاویار^۳

۱- استادیار گروه تربیت بدنی دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی *

۲- دانشیار دانشکده تربیت بدنی دانشگاه علامه طباطبایی

۳- دانشجوی دکتری مدیریت ورزشی دانشگاه تربیت مدرس

تاریخ دریافت: ۹۳/۰۹/۰۸

تاریخ پذیرش: ۹۴/۰۴/۱۴

چکیده

هدف از این پژوهش، طراحی الگوی توسعه ورزش‌های بومی و محلی (وربوم) با تأکید بر ۳ جنبه احیا، ترویج و ارتقا در کشور می‌باشد. روش پژوهش از نوع توصیفی - تحلیلی بوده و به صورت پیمایشی انجام شده است. نمونه آماری پژوهش را ۲۹۸۳ نفر از دست‌اندرکاران هیأت‌های ورزش همگانی و ورزش روستایی کشور، اعضای هیأت علمی رشته تربیت بدنی دانشگاه‌ها و کارشناسان ورزشی شاغل در سازمان‌ها و دانشگاه‌های کشور تشکیل دادند. ابزار گردآوری داده‌ها، پرسش‌نامه‌ای محقق ساخته بود که روایی و پایایی آن مورد تأیید قرار گرفت. داده‌ها توسط روش‌های آمار توصیفی و نیز تحلیل عاملی اکتشافی و مدل‌سازی معادلات ساختاری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. نتایج نشان داد که متغیرهای توسعه‌ای شامل احیا، ترویج و ارتقا، تأثیر معناداری بر یکدیگر در ساختار الگو دارند. همچنین، متغیر احیا و متغیر ارتقا دارای تأثیر معناداری بر روی وضعیت موجود می‌باشند و وضعیت موجود نیز تأثیر معناداری بر روی اثرات توسعه و ربوم دارد؛ لذا، در صورت اجرای مناسب مؤلفه‌های احیا و ارتقا انتظار می‌رود که شاخص‌های وضع موجود مانند نامناسب بودن میزان توسعه، برگزار نشدن مسابقات و تأکید بیش از حد بر ورزش قهرمانی، دستخوش تحولاتی گردد که به وضعیت مطلوب نزدیک‌تر شود. وضعیت موجود نیز به‌طور معناداری باعث ظهور و بروز اثرات مفید توسعه و ربوم می‌گردد. تمامی مراحل در الگوی توسعه و ربوم، در محیطی متشکل از ۸ عامل اثرگذار قرار دارد و از آن‌ها تأثیر می‌پذیرد.

واژگان کلیدی: ورزش‌های بومی و محلی، توسعه، الگو، ایران

Email: afshar.honarvar@kntu.ac.ir

*نویسنده مسئول

مقدمه

ورزش از جمله فعالیت‌های اوقات فراغت است که از طریق کاهش خستگی‌های جسمی و روانی، روح تعاون و هم‌بستگی را در افراد تقویت کرده و اثرات آموزشی، تربیتی و پرورشی را به‌دنبال خواهد داشت. نقش ورزش به‌عنوان یکی از مظاهر فردی و اجتماعی، در حفظ و بقای سلامت روحی و جسمی افراد جامعه بر کسی پوشیده نیست (محمدی و عطارزاده حسنی، ۱۳۹۱). ورزش‌های بومی و محلی (وربوم) کشور به‌عنوان یکی از ابعاد ورزش‌های همگانی، از مهم‌ترین جنبه‌هایی است که می‌تواند ما را در تحقق این هدف یاری نماید (شهرکی و فراهانی، ۱۳۸۸). بازی‌های بومی و محلی از زمان‌های قدیم مورد توجه مردم بوده و بخش مهمی از اوقات فراغت آن‌ها را پر کرده است. این بازی‌ها هنگام برداشت محصول، پس از برداشت محصول و در مراسم و جشن‌های گوناگون و به شیوه‌های خاص و جذابی برگزار می‌شده است (میرنیا، ۱۳۸۱). این‌گونه بازی‌ها دارای شکلی ساده بوده و بدون وابستگی به ابزار و وسایل گران‌قیمت، در هر جا و مکانی و هر فصلی قابل اجرا هستند و ریشه در فرهنگ اصیل و ملی ما دارند؛ اما، با ورود بازی‌های مدرن در حال فراموشی می‌باشند (سواری، ۱۳۹۰؛ کمیسیون ورزش استرالیا^۱، ۲۰۱۳). علاوه‌براین، این بازی‌ها که از ویژگی‌های فردی، تیمی، نرمشی، نیایشی و رقابتی برخوردار هستند می‌توانند گروه‌های مختلف سنی را از کودکی تا کهن‌سالی تحت پوشش قرار دهند.

از ویژگی‌های مثبت آن‌ها، در دسترس بودن ابزار و امکانات و قابل اجرا بودن در هر مکان و زمان بدون هیچ محدودیتی می‌باشد (متینی، ۱۳۵۶؛ ارشاد، آزمون و جودی، ۱۳۹۱؛ کمیسیون ورزش استرالیا، ۲۰۱۳). همچنین، منعطف بودن قوانین و مقررات از دیگر مزایای آن‌ها می‌باشد؛ لذا، وربوم می‌توانند به‌طور چشمگیری موجب گسترش ورزش‌های همگانی گردند. تقویت وربوم نه تنها موجب گسترش ورزش‌های همگانی می‌شود، بلکه آثار مستقیمی نیز در ورزش‌های قهرمانی دارد. عمده ورزشکاران و قهرمانان در یک رشته ورزشی، مربوط به شهرهایی می‌باشند که در آن شهرها رشته‌های بومی و محلی نزدیک به آن رشته به‌خوبی اجرا می‌شوند (ایشبرگ^۲، ۲۰۰۵؛ شهرکی و فراهانی، ۱۳۸۸). مثالی خوب در این زمینه، انواع کشتی‌های محلی می‌باشد که در استان‌های شمالی کشور انجام می‌گیرد و به‌نظر می‌رسد باعث موفقیت ورزشکاران کشتی‌گیر این مناطق در سطح المپیک شده است.

-
1. Traditional Sports and Games
 2. Australian Sports Commission
 3. Eichberg

اهمیت وربوم ابعاد دیگری نیز دارند و در پژوهش‌هایی به اهمیت این ورزش‌ها در رشد و پرورش استعداد‌های کودکان اشاره شده‌است. از نظر صاحب‌نظران این ورزش‌ها، استفاده از بازی‌های بومی و محلی در سنین کودکی موجب توسعه حرکات بنیادی در کودکان می‌گردد (اکبری، خلجی و شفیع زاده، ۱۳۸۶). برخی از پژوهشگران نیز بر این مسأله تأکید داشته‌اند که شرکت کردن در بازی‌ها و فعالیت‌های ورزشی و دیگر فعالیت‌ها می‌تواند عامل برتری و تفاوت کودکان در مهارت‌های حرکتی پایه باشد (محمدزاده، قربانی و اشتری، ۱۳۸۷). بازی‌های بومی و محلی در انواع و سطوح مختلف، هرکدام به‌نحوی دستگاه عصبی را فعال ساخته و درگیر می‌نماید و از این راه ضمن ایجاد نشاط و آمادگی عصبی - عضلانی، موجب برانگیختگی و تعامل بخش‌های حسی - ادراکی و تصمیم‌گیری شده و به‌طور کلی، زمینه یک نوع یکپارچگی حسی را فراهم می‌کند (اکبری، خلجی و شفیع‌زاده، ۱۳۸۶). همچنین، با استفاده از این بازی‌ها می‌توان تجارب زندگی را آموزش داد و نمادهای یک شخصیت مثبت را به کودکان القا کرد و در آنان تثبیت نمود. صاحب‌نظران معتقد هستند که این بازی‌ها تأثیر ویژه‌ای در کسب بلوغ فرهنگی و اجتماعی دارند. به‌علاوه، توجه به وربوم فواید فراوانی در ابعاد اجتماعی، فرهنگی، روحی و روانی، بین‌المللی، گردشگری و اقتصادی برای مردم هر کشور خواهند داشت (اکبری، خلجی و شفیع زاده، ۱۳۸۶؛ ایشبرگ، ۲۰۰۵).

احیا، ترویج و ارتقای دوباره بازی‌های بومی و محلی - چه در داخل و چه در خارج از کشور - امکان‌پذیر می‌باشد (سواری، ۱۳۹۰). احیای بازی‌های سنتی به کشورهای توسعه‌یافته کمک می‌کند تا بخش پنهان و گمشده فرهنگ بومی خود را مجدداً هویدا سازند و هویت ملی خود را تقویت و زنده کنند. همچنین، به گسترش ورزش همگانی کمک می‌کند؛ چراکه جشنواره بازی‌های بومی و محلی، همراه با پیوند با ورزش‌های همگانی توسعه یافته است (باومن^۱، ۱۹۸۶). تمامی بازی‌ها و ورزش‌هایی که در کشور ما وجود دارند و عضو فدراسیون جهانی نیستند، ورزش‌های سنتی، بومی و یا محلی نامیده می‌شوند (شهرکی و فراهانی، ۱۳۸۸) که برنامه‌ریزی آن‌ها از سوی فدراسیون ورزش‌های همگانی و فدراسیون ورزش‌های روستایی و عشایری انجام می‌شود. ورزش‌های بومی، برگرفته از فرهنگ قومی ما می‌باشد و رابطه تنگاتنگ و نزدیکی با شیوه زندگی، رفتار، کردار و مناسبت‌های آن‌ها دارد. البته، امروزه برخی از این بازی‌های بومی از محدوده اولیه قومی خود خارج شده و در مناطق دیگری هم رواج پیدا کرده‌اند. ورزش‌های محلی در ایران و سایر کشورهای جهان نیز ورزش‌هایی هستند که در اصل ریشه در فرهنگ ملی آن ملت‌ها دارند. اگرچه، ممکن است در ارتباط درون‌قومی نباشند.

به عبارت دیگر، منحصراً به عنوان بازی متداول و معمول در یک منطقه شناخته شده باشند که می‌توانند از آن منطقه برخاسته باشند و یا مربوط به مناطق دیگر باشند (معمدی و مهدوی‌نژاد، ۱۳۸۷). ورزش‌های سنتی نیز از جمله ورزش‌های بومی می‌باشند که در منطقه یا مناطق و یا کل کشور مقبولیت عام پیدا کرده و به صورت رسم محلی درآمده‌اند و از این دیدگاه مورد توجه و پذیرش قرار گرفته‌اند (اشرفی، ۱۳۸۶).

ورزش‌های سنتی در جوامع صنعتی، کمتر پایدار می‌مانند. در کشورهای در حال توسعه، با رشد صنعت و به اصطلاح تجدیدگرایی، بازی‌های سنتی رو به نابودی می‌باشند (آدگان^۱، ۲۰۰۲؛ ایشبرگ و نورگارد^۲، ۲۰۰۵). پژوهشگران توصیه کرده‌اند که ورپوم در کشورهای توسعه یافته، به عنوان وسیله‌ای برای احیای فرهنگ بومی و در کشورهای در حال توسعه، به منظور حفظ این فرهنگ تقویت شوند (ایشبرگ و نورگارد، ۲۰۰۵).

در کشورهای دارای تمدن مانند یونان و روم باستان، به ورپوم که جنبه گروهی و اجتماعی داشته‌اند توجه خاصی مبذول می‌شده است (منصوریان، ۱۳۸۴، ص. ۱۶). اگرچه، از میان بسیاری از بازی‌های بومی و محلی که دارای شواهدی مانند نقاشی‌ها، کتیبه‌ها و یافته‌های مورخان تاریخی و کشفیات دانشمندان در سطح بین‌المللی هستند، تنها تعداد بسیار اندکی به وسیله بومیان نواحی مربوطه توضیح داده شده‌اند. لذا، باید برای دریافت اطلاعات بیشتر از بومیان و افراد مطلع نواحی مختلف تلاش بیشتری صورت گیرد (باومن، ۱۹۸۶). دست‌اندرکاران فدراسیون‌های 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 بازی‌های بومی و محلی در زمینه‌های مختلف، به نحوی از عدم توجه به این ورزش‌ها و فراموش شدن آن‌ها نگران هستند و در این راستا، برخی فعالیت‌ها یا پژوهش‌ها را برای احیا، ترویج و ارتقای آن‌ها به انجام رسانیده‌اند (آدگان، ۲۰۰۲؛ بورت و هلندر^۳، ۲۰۰۴؛ کریست^۴، ۲۰۰۴؛ ایشبرگ، ۲۰۰۵؛ داوتور و فاجاردو^۵، ۲۰۰۸؛ ون^۶، ۲۰۱۲؛ کمیسیون ورزش استرالیا، ۲۰۱۳؛ و رزاق^۷، ۲۰۱۳).

-
1. Adeogun
 2. Eichberg & Norgard
 3. Burnet & Hollander
 4. Krist
 5. Doutor & Fachardo
 6. Wen
 7. Razzaq

در کشورهای چین و نیجریه در جهت احیای وربوم، راه‌کارهایی مانند استفاده از رسانه‌ها، انجام فعالیت‌های پژوهشی و آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها پیشنهاد شده است (ایالوگ بگه^۱، ۲۰۰۷؛ آکینمی^۲، ۲۰۰۹؛ ون، ۲۰۱۲). در برخی دیگر از کشورها از جمله ایران، نتایج پژوهش‌ها در مورد متغیر ارتقا، نشان‌دهنده کمبود ارگان‌هایی در وزارت ورزش و جوانان مانند اداره کل وربوم، کمبود بودجه مربوط به این بخش و همچنین، کم‌کاری رسانه‌ها مانند عدم تصویربرداری باکیفیت از مسابقات مربوط به این ورزش‌ها می‌باشد (لاوگابورگس^۳، ۲۰۰۵؛ معماری، محمدی و یکتایار، ۲۰۱۲). در کشور پاکستان، عواملی مانند آموزش عوامل اجرایی از جمله معلمان تربیت‌بدنی و قراردادن این بازی‌ها در برنامه آموزش و پرورش توصیه شده است (رزاق، ۲۰۱۳).

همواره، از سوی برخی پژوهشگران توصیه شده است که تهیه و تدوین الگوها به منظور توسعه فعالیت‌هایی که پیشینه‌ای قوی ندارند می‌تواند بسیار ثمربخش باشد. با وجود ضروریات یادشده در رابطه با احیا، ترویج و ارتقای این بازی‌ها در کشور ایران که از قبل فاقد الگو در این زمینه بوده است، نیاز به الگویی مناسب جهت این فعالیت‌های توسعه‌ای کاملاً ملموس می‌باشد. علاوه بر ایران، در برخی از کشورهای دیگر مانند دانمارک، پاکستان و نیجریه، عدم وجود الگو یا برنامه مناسب احیا، ترویج و ارتقای بازی‌های بومی و محلی، به روند کنارگذاشتن این ورزش‌ها و فراموشی آن‌ها با وجود تلاش فراوان برای جلوگیری از آن سرعت زیادی بخشیده است (ایالوگ بگه^۴، ۲۰۰۷؛ معماری و دیگران، ۲۰۱۲؛ رزاق، ۲۰۱۳). مهم‌ترین برنامه‌ای که در این زمینه در ایران اجرا می‌گردد، اجرای تقویم بازی‌های بومی و محلی توسط فدراسیون ورزش‌های روستایی و عشایری می‌باشد.

لذا، الگو و چهارچوبی منسجم برای برنامه‌ریزی در مورد توسعه وربوم موردنیاز می‌باشد. الگو، سلسله یافته‌هایی است که پژوهشگر به تبع ادراک از موضوع و پدیده‌های مربوط به آن، به عنوان حقیقت می‌پذیرد (حمیدی، الوانی و جباری، ۱۳۸۹). مدیران از الگو به عنوان وسیله و ابزاری نرم‌افزاری و دارای ظرفیت‌های مدیریت فرایندی و هماهنگ برای قابل تحلیل و ساده کردن روابط پیچیده میان عوامل مختلف و گوناگون، به منظور بهبودبخشیدن به تصمیم‌گیری‌ها و برنامه‌ریزی‌ها استفاده می‌کنند (پازارگادی، افضل‌ی، جوادزاده و علوی مجد، ۱۳۸۴). فعالیت سازمان‌های بزرگ از جمله سازمان‌های ورزشی که با امور و فعالیت‌های ملی و فراملی سروکار

1. Iyaluegbeghe
2. Akinemi
3. Lavega Burgués
4. Iyalogbegeh

دارند به قدری پیچیده است که برای سازماندهی و انسجام بخشی به آن‌ها نیاز به وجود الگوهایی می‌باشد که از آن‌ها تبعیت کنند (حمیدی و دیگران، ۱۳۸۹). بنابراین با توجه به اهمیت و نقش ورزش در ابعاد مختلف زندگی اجتماعی و به ویژه اهمیت و ربوم از جنبه‌های فرهنگی، گردشگری، سلامتی و اجتماعی و با توجه به این‌که برای احیا، ترویج و ارتقای این ورزش‌ها، الگو، برنامه و چهارچوب مشخص و مدونی در کشور وجود ندارد، پژوهشگران پژوهش حاضر به دنبال پاسخی برای این سؤال می‌باشند که برای توسعه (احیا، ترویج و ارتقا) ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی در کشور از چه الگویی باید تبعیت کرد؟

روش‌شناسی

روش این پژوهش از نوع توصیفی - تحلیلی بوده و به صورت پیمایشی انجام گرفته است. برای انجام این پژوهش، اقدام به تهیه پرسش‌نامه پژوهشگر ساخته نسبتاً جامعی به منظور الگویابی احیا، ترویج و ارتقای و ربوم با استفاده از نتایج پژوهش‌های مختلف گردید. روایی صوری و محتوایی پرسش‌نامه با نظرسنجی از ۱۵ نفر از اساتید مدیریت ورزشی و دست‌اندرکاران مربوط به و ربوم در فدراسیون‌های ورزش روستایی و ورزش همگانی، با اندکی تغییر مورد تأیید قرار گرفت. روایی سازه نیز پس از پژوهش راهنما با استفاده از تحلیل عاملی اکتشافی بر روی ۱۵۰ نفر از نمونه‌ها انجام گردید و سؤال‌هایی که در سازه (عامل) مربوطه دارای بار عاملی کمتر از ۰/۳ بودند حذف شدند. پایایی پرسش‌نامه نیز پس از انجام پژوهش راهنما مورد محاسبه و تأیید قرار گرفت (آلفای کرونباخ = ۰/۷۷). همچنین، به منظور طراحی مدل مفهومی و بررسی روابط تئوریک میان متغیرها، مصاحبه‌ای با تعدادی از خبرگان امر صورت گرفت. نمونه آماری این پژوهش را ۲۹۸۳ نفر از دست‌اندرکاران هیأت‌های ورزش همگانی و ورزش روستایی و عشایری سراسر کشور (شامل مدیران استان‌ها، کارکنان، مربیان رشته‌های مختلف ورزشی و ورزشکاران) و اعضای هیأت‌های علمی رشته تربیت‌بدنی دانشگاه‌ها و متخصصان و کارشناسان ورزشی شاغل در سازمان‌ها و دانشگاه‌های کشور تشکیل دادند. نمونه آماری تقریباً برابر با جامعه آماری بود. برای این منظور، ۳۵۰۰ پرسش‌نامه از طریق مراجعه حضوری پژوهشگران در محل تجمعات و گردهمایی‌های مربوط به ورزش همگانی و ورزش روستایی و عشایری، ارسال و دریافت پستی پرسش‌نامه‌ها به هیأت‌ها و افراد دست‌اندرکار با همکاری این ۲ فدراسیون و نیز ارسال پستی پرسش‌نامه‌ها به دانشکده‌ها و گروه‌های تربیت‌بدنی سراسر کشور میان نمونه‌های

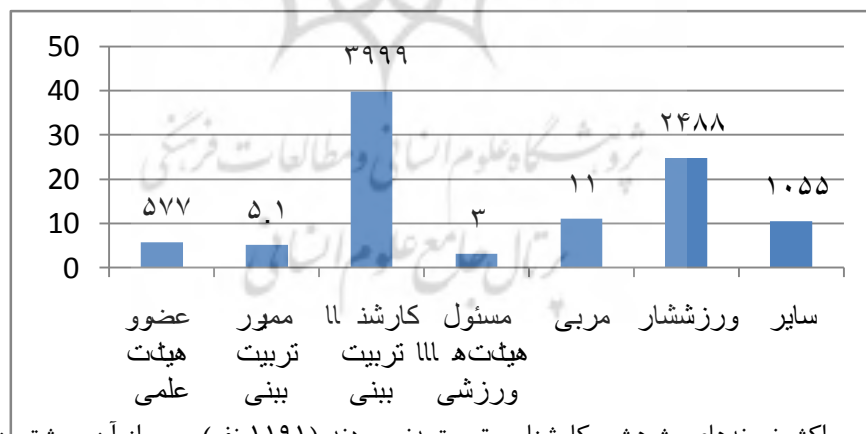
-
1. Revive
 2. Promotion
 3. Development

آماري توزیع گردید. برای تشویق جهت دریافت کامل پرسش نامه ها، هدایایی نیز در نظر گرفته شده بود. سرانجام و در مجموع، ۲۹۸۳ پرسش نامه بدون نقص به گروه پژوهشی برگشت داده شد. داده ها در ۲ سطح آمار توصیفی (برای ویژگی های جمعیت شناختی مانند تعداد، جنسیت، استان و شهر محل اقامت، شغل، میزان تحصیلات، میزان اطلاعات در مورد و ربوم) و استنباطی (برای بررسی اهمیت متغیرها و مؤلفه های هریک از آنها، طراحی و ساخت مدل از طریق روش مدل سازی معادلات ساختاری) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. تمامی این تحلیل ها با استفاده از نرم افزار لیزرل^۱ و اس. پی. اس. اس^۲ انجام گردید.

نتایج

نتایج توصیفی نشان داد که ۷۷/۸٪ از نمونه ها مرد و ۲۲/۲٪ زن بودند و میانگین سنی آنها ۴۲/۱۰ سال بود. از ۳۰ استانی که پرسش نامه در آنها توزیع شد، بیشترین فراوانی مربوط به استان های تهران (۹۵۴ پرسش نامه)، آذربایجان شرقی (۳۳۵ پرسش نامه) و کردستان (۲۱۰ پرسش نامه) و کمترین فراوانی مربوط به استان یزد (۱ پرسش نامه) بود. همچنین، مشخص شد که اکثر نمونه های پژوهش دارای مدرک کارشناسی و بالاتر می باشند. شغل نمونه های پژوهش نیز یکی از ویژگی هایی است که می تواند بیانگر مناسب بودن نمونه آماری انتخاب شده باشد. نمودار ستونی زیر درصد هر کدام را توصیف می کند.

شکل ۱- شغل نمونه های پژوهش (درصد)



اکثر نمونه های پژوهش، کارشناس تربیت بدنی بودند (۱۱۹۱ نفر). پس از آن، بیشترین فراوانی مربوط به پاسخگویی بود که در گروه ورزشکار قرار داشتند (۷۳۰ نفر). همچنین، تجزیه و

1. LISREL
2. SPSS

تحلیل توصیفی داده‌ها نشان داد که نمونه‌های پژوهش به‌طور میانگین، ۱۲/۸۹ سال دارای سابقه بودند. ۹۳/۸٪ از نمونه‌های پژوهش اظهار داشتند که تاحدودی یا به‌طور کامل با وروم قومیت خود آشنایی دارند که این رقم بسیار مناسبی است و می‌تواند بیانگر مناسب بودن نمونه‌های آماری انتخاب شده باشد.

جدول ۱- توصیف وضعیت پاسخ نمونه‌های پژوهش به سؤال‌های متغیرهای احیا، ترویج و ارتقا

میانگین پاسخ‌ها	علامت اختصاری	مضمون مؤلفه	میانگین پاسخ‌ها	علامت اختصاری	مضمون مؤلفه	میانگین پاسخ‌ها	علامت اختصاری	مضمون مؤلفه	میانگین پاسخ‌ها
۴,۰	RA	چاپ کتاب، مجله، جزوه یا CD آموزشی	۳,۷	DA	تهیه طرح جامع وروم	۳,۶	PA	برگزاری مسابقات رسمی در قالب تقویم سالیانه	۰
۴,۴	RB	آموزش واطلاع‌رسانی از طریق رسانه‌ها	۴,۰	DB	افزایش بودجه	۳,۴	PB	برگزاری مسابقات خانوادگی	۱
۴,۳	RC	آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها	۴,۰	DC	تصویب‌برداری باکیفیت از مسابقات و رویدادها	۳,۹	PC	برگزاری جشنواره‌های ملی و بین‌المللی	۷
۴,۳	RD	حمایت از فعالیتهای پژوهشی	۳,۵	DD	جذاب و مدرن نشان‌دادن از نظر ظاهری	۳,۶	PD	افزایش لذت و نشاط در آن	۳
۴,۳	REot her	غیره	۳,۶	DE	تدوین قوانین الزام‌آور	۳,۲	PE	گسترش فعالیتهای بازاریابی	۸
			۴,۰	DF	علمی کردن براساس اصول علمی ورزش	۳,۸	PF	پخش تلویزیونی و تبلیغات رسانه‌ای	۲
			۳,۶	DG	انجام اصلاحات در قوانین و مقررات آنها	۳,۹	PG	گنجاندن در برنامه‌های آموزش و پرورش	۹
			۴,۰	DH	افزایش تعداد داوطلبان در این بخش	۳,۵	PH	مشارکت شهرداری‌ها	۷
			۳,۷	DI	تأسیس فدراسیون وروم	۳,۵	PI	مشارکت سازمان میراث فرهنگی و وزارت ارشاد	۷
			۳,۸	DJ	ایجاد یک سازمان یا شورای متولی (عدم موازی کاری)	۳,۹	PJ	انجام‌شدن در محیط‌ها و فضاهای جذاب	۳
			۴,۰	DK	ایجاد اداره کل وروم در وزارت ورزش	۳,۹	PK	آموزش معلمان تربیت‌بدنی	۵
			۳,۵	DL	تشکیل کمیته راهبری زیرنظر شورای عالی ورزش	۳,۶	PL	اجرا در قالب درس تربیت‌بدنی در مدارس و دانشگاه‌ها	۹
			۲,۹	DM	غیردولتی‌سازی و سپردن مسئولیت آن به NGO ها	۳,۶	PM	ترویج در دانشکده‌های تربیت‌بدنی (در قالب واحدهای نظری و عملی)	۱

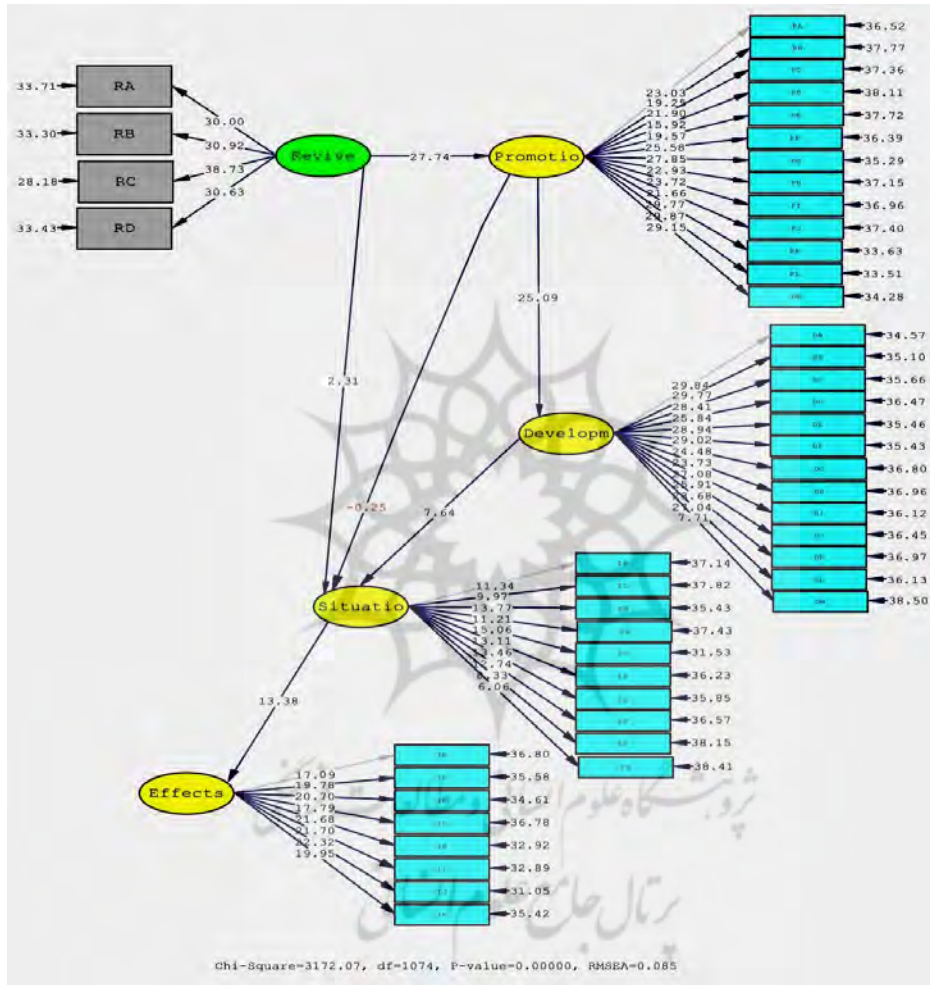
۳,۹ ۸	DNot her	غیره	۳,۸ ۴	PN oth er	غیره
----------	-------------	------	----------	-----------------	------

نتایج تجزیه و تحلیل توصیفی پاسخ های نمونه ها به سؤال های مربوط به راهکارهای ترویج، ارتقا و احیای ورپوم در جدول ۱ آورده شده است. مطابق با اطلاعات جدول، در متغیر ترویج، راهکار های "گنجاندن در برنامه های آموزش و پرورش"، "برگزاری در قالب جشنواره های ملی و بین المللی"، "آموزش معلمان تربیت بدنی" و "برگزاری در محیط ها و فضاهای جذاب"، در رتبه های اول تا چهارم از میان ۱۳ عامل قرار دارند. در متغیر ارتقا نیز راهکار "ایجاد اداره کل ورپوم در وزارت ورزش و جوانان"، "علمی کردن براساس اصول علمی ورزش"، "تصویب برداری باکیفیت از مسابقات و رویدادها" و "افزایش بودجه" در رتبه های اول تا چهارم از میان ۱۳ عامل مربوط به ارتقا قرار گرفته اند. در متغیر احیا نیز راهکار "آموزش و اطلاع رسانی از طریق رسانه ها"، "حمایت از فعالیت های پژوهشی" و "آموزش در مدارس و دانشگاه ها" در رتبه های اول تا سوم از میان ۴ عامل قرار دارند.

در راستای طراحی مدل مفهومی و آزمون آن، متغیرهای اصلی پژوهش و روابط مفهومی میان آن ها با بررسی مبانی نظری و مصاحبه با خبرگان مشخص شد. این متغیرها شامل راهکارهای احیا، راهکارهای ترویج، راهکارهای ارتقا، وضعیت موجود و اثرات توسعه ورپوم بود. نتایج بررسی ها و مصاحبه ها نشان داد که عمده فعالیت هایی که در حال حاضر در زمینه ورپوم انجام می گیرد، در مقوله ترویج قرار دارد و در ارتباط با احیا و ارتقای ورپوم، فعالیت قابل توجهی صورت نمی پذیرد. در مجموع، نتایج حاصل از مصاحبه های انجام شده نشان داد که باید ابتدا ورپوم احیا گردد و پس از آن می توان اقدام به ترویج و ارتقای این ورزش ها نمود. در نهایت، تمامی این امور شکل دهنده وضعیت موجود ورپوم خواهند بود و پس از آن می توان انتظار داشت که اثرات و فواید این برنامه ها خود را نمایان سازند؛ لذا به منظور طراحی مدل مفهومی، استدلال فوق ملاک عمل قرار گرفت و مدل مفهومی پژوهش متشکل از ۵ متغیر مکنون و ۴۸ متغیر مشاهده گر طراحی گردید. داده ها با استفاده از روش مدل سازی معادله ساختاری در نرم افزار لیزرل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند تا مدل پژوهش مورد آزمون قرار گیرد. در شکل ۲، نتایج مربوط به مقادیر تی الگویابی آماری پژوهش آورده شده است.

مطابق با یافته های شکل، کلیه ضرایب دارای مقادیر قابل قبولی هستند و به جز ضریب اثر متغیر ترویج بر متغیر وضعیت موجود که مورد تایید قرار نگرفت ($t > 1/96 > 1/96$ -)، بقیه ضرایب معنادار بودند. شاخص های برازش اصلی مدل شامل درجه آزادی، کای اسکوار و برآورد

میانگین ریشه مجذور خطا^۱ همگی قابل قبول بودند و این بیان می کند که می توان به مدل و روابط تأییدشده آن استناد نمود.



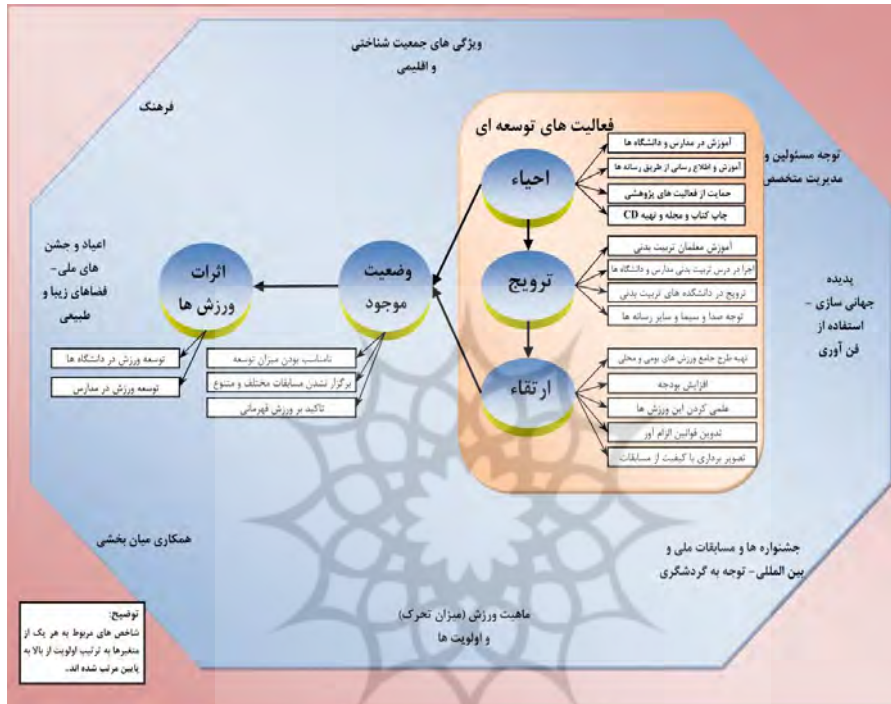
شکل ۲- مقادیر t مدل آماری پژوهش

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های توصیفی، نشان‌دهنده مناسب بودن نمونه آماری برای هدف پژوهش می‌باشد؛ زیرا، اکثریت آن‌ها (حدود ۹۰٪) از جامعه ورزشی کشور بودند که در نقش هیأت‌علمی دانشگاه، مدیران تربیت‌بدنی، کارشناسان ورزشی، مربیان و غیره مشغول به کار می‌باشند. همچنین، پرسش‌نامه در ۳۰ استان کشور توزیع گردیده است و بالای ۹۳٪ از کل نمونه‌های پژوهش اظهار داشتند که با وروم کشور و یا مناطق خود، تاحدودی یا به‌طور کامل آشنایی دارند. یافته‌های توصیفی پژوهش حاضر درمورد متغیر احیا، نشان‌دهنده این مطلب بود که راهکارهای آموزش و اطلاع‌رسانی از طریق رسانه‌ها، حمایت از فعالیت‌های پژوهشی و آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها در رتبه‌های اول تا سوم از میان ۴ عامل مربوط به متغیر احیا قرار دارند که پژوهش‌های گسترده‌ای این یافته‌ها را تأیید می‌کنند و نتایج این پژوهش‌ها، رسانه‌ها را در امر آموزش و اطلاع‌رسانی و دانشگاه‌ها را در انجام آموزش و پژوهش در این مسیر مسئول می‌داند (ایالوگ بگه، ۲۰۰۷؛ آکینمی، ۲۰۰۹ و ون، ۲۰۱۲). درمورد متغیر ترویج نیز راهکارهای گنجاندن در برنامه‌های آموزش و پرورش، برگزاری در قالب جشنواره‌های ملی و بین‌المللی، آموزش معلمان تربیت‌بدنی و برگزاری در فضاهای جذاب در رتبه‌های اول تا چهارم از میان ۱۳ عامل قرار داشتند که با یافته‌های دیگر پژوهش‌ها در این زمینه هم‌خوان و هم‌سو است (ایالوگ بگه، ۲۰۰۷). همچنین، راهکارهای ایجاد اداره کل وروم در وزارت ورزش و جوانان، علمی کردن براساس اصول علمی ورزش، تصویربرداری باکیفیت از مسابقات و رویدادها و افزایش بودجه را به‌ترتیب ۴ راهکار مناسب برای متغیر ارتقا می‌دانند که ۲ راهکار تصویربرداری باکیفیت از مسابقات و رویدادها و ایجاد اداره کل وروم در وزارت ورزش و جوانان، با یافته‌های دیگر پژوهشگران تطابق دارد (لاوگابورگس، ۲۰۰۵؛ معماری و دیگران، ۲۰۱۲). همچنین، این یافته‌ها با مطالعاتی که در کشور آفریقای جنوبی انجام شد و افزایش بودجه بخش وروم و ایجاد قوانین الزام‌آور برای این بازی‌ها را راهکارهای مهمی برای ارتقای این ورزش‌ها می‌دانند، مطابقت دارد (برنت و هلندر، ۲۰۰۴).

با توجه به یافته‌های توصیفی و با استنباط از روابط تأییدشده و تأییدنشده حاصل از مدل‌سازی معادلات ساختاری در شکل ۲، الگوی آورده‌شده (شکل ۳) به‌عنوان الگوی مناسب برای احیا، ترویج و ارتقای وروم طراحی گردید. این الگو براساس یافته‌های حاصل از پژوهش حاضر در ارتباط با عوامل مهم و مؤثر در برنامه‌ریزی برای توسعه وروم می‌باشد. همان‌گونه که در این الگو مشاهده می‌شود، تمام مراحل این الگو در محیطی انجام می‌گیرد که به‌صورت ۸ ضلعی مشخص شده است و در هر ضلع آن به عاملی اشاره گردیده که از مطالعه مبانی نظری،

مصاحبه‌ها و نتایج پرسش‌نامه‌ها استخراج شده‌اند. به عبارت دیگر، در اجرا و توسعهٔ ورپوم باید به ویژگی‌های جمعیت‌شناختی، اقلیمی و فرهنگی جامعهٔ هدف توجه داشت و برنامه‌های در نظر گرفته را در تناسب با این عوامل انتخاب نمود.



شکل ۳- الگوی توسعهٔ ورزش‌های بومی و محلی در کشور

اولین مرحله در این الگو، احیای ورپوم منسوخ و فراموش شده می‌باشد. در این مرحله لازم است که از طریق فعالیت‌هایی مانند آموزش و اطلاع‌رسانی در آموزشگاه‌ها و رسانه‌ها، انجام فعالیت‌های پژوهشی و در نهایت، مستند نمودن نتایج این فعالیت‌ها به صورت کتاب یا لوح فشرده، اقدام به احیای ورپوم فراموش شده نمود. نتایج پژوهش در کشورهایی که به دنبال یافتن راه‌هایی برای احیای این ورزش‌ها بوده‌اند حاکی از ضرورت توجه به آموزش این مهم در مدارس و دانشگاه‌ها و همچنین، نقش برجستهٔ رسانه‌ها برای آشنا کردن عموم مردم می‌باشد که این یافته‌ها با نتایج پژوهش حاضر هم‌خوان است (ایالوگ بگه، ۲۰۰۷؛ آکینمی، ۲۰۰۹).

در مرحلهٔ دوم، فعالیت‌های ترویجی ورپوم برای فراگیر و همه‌گیر نمودن آن در میان عموم جامعه صورت می‌گیرد. بهترین درگاه برای این امر، استفاده از ظرفیت‌های مؤسسات آموزشی مانند مدارس و دانشگاه‌ها می‌باشد. فعالیت‌هایی مانند آموزش معلمان تربیت‌بدنی، اجرای این

ورزش‌ها و بازی‌ها در مدارس و دانشگاه‌ها به صورت درس تربیت‌بدنی، ارائه درس این ورزش‌ها در دانشکده‌های تربیت‌بدنی به صورت واحدهای نظری و عملی و هم‌زمان با آن‌ها، توجه رسانه‌ها، به‌ویژه صدا و سیما به این فعالیت‌های ترویجی می‌تواند شیوه‌های مناسبی برای ترویج باشد. یافته‌های دیگر پژوهشگران در برخی جهات مانند آموزش معلمان تربیت‌بدنی و ارائه این بازی‌ها به صورت واحد درسی در جهت ترویج این بازی‌ها، یافته‌های پژوهشگران حاضر را تأیید می‌نماید (باومن، ۱۹۸۶؛ معماری و دیگران، ۲۰۱۲).

در مرحله سوم این الگو، ارتقای وربوم از وضعیت فعلی به سطح ورزش‌های جدید انجام می‌شود. برای این منظور به نظر می‌رسد که تهیه طرح جامع وربوم، اولین گام لازم می‌باشد که این مهم در کشور استرالیا توسط پژوهشگران این کشور تأیید گشته است (کمیسون ورزش استرالیا، ۲۰۱۳). برای ارتقای وربوم لازم است که بودجه قابل‌قبولی اختصاص یابد. هم‌زمان، باید علمی‌کردن این ورزش‌ها به شیوه‌ای که قابل اجرا و رقابت باشد و نیز تدوین قوانین الزام‌آور به ارگان‌های مجری در دستور کار قرار گیرد. شیوه پوشش رسانه‌ای و توجه به جنبه‌های زیبایی و نمایشی این بازی‌ها از اهمیت زیادی برخوردار است تا بتواند جوانان را به خود جلب نماید. پژوهش‌های کشورهای نیجریه و آفریقا نیز بر افزایش بودجه مربوط به این بخش تأکید دارند که از این جهت با یافته‌های حاضر تطابق دارند (برنت و هلندر، ۲۰۰۴؛ آکینمی، ۲۰۰۹).

مرحله بعدی الگو بیانگر این است که فعالیت‌های احیا و ارتقا بر وضعیت موجود اثر می‌گذارند و شکل‌دهنده آن هستند. در صورتی که این فعالیت‌ها به شکل مناسبی اجرا شوند، انتظار می‌رود که شاخص‌های وضع موجود مانند نامناسب بودن میزان توسعه، برگزارشدن مسابقات در این زمینه و تأکید بیش از حد بر ورزش قهرمانی، دستخوش تحولاتی گردد که به وضع مطلوب نزدیک‌تر شود. در مطالعاتی که در کشور دانمارک صورت گرفت مشخص گردید که آموزش و تربیت معلمان تربیت‌بدنی و تجهیز رسانه‌ها به منظور تصویربرداری هرچه بهتر از این مسابقات، فعالیت‌هایی بودند که باعث ترغیب بیشتر نسل جدید برای روی آوردن به این بازی‌ها و کمرنگ‌ترشدن تأکید بر ورزش قهرمانی می‌شدند که از جهاتی با یافته‌های پژوهش حاضر هم‌خوان و هم‌سو است (ایشبرگ، ۲۰۰۵).

در مرحله بعدی می‌توان انتظار داشت که اثرات مفید این ورزش‌ها نمایان گردد. ۲ اثر تأیید شده در الگو، توسعه وربوم در مدارس و دانشگاه‌ها می‌باشد.

همان‌گونه که در الگو نشان داده شده است، در اجرا و توسعه وربوم باید به ویژگی‌های جمعیت‌شناختی، اقلیمی و فرهنگی جامعه هدف توجه داشت. همچنین، توجه و اهتمام جدی مسئولین و دست‌اندرکاران امر اهمیت به‌سزایی دارد. ملاک‌های تخصص، دانش و تجربه، عوامل

لازم و ضروری برای مدیران و متخصصین این بخش‌ها می‌باشند. چرا که یکی از مهم‌ترین موانع توسعهٔ وربوم در بسیاری از کشورهای دنیا، عدم حمایت سیاسی، مالی، استعدادیابی و بازاریابی از سوی دولت است (ون، ۲۰۱۲).

درنهایت، با توجه به الگو، استفاده از فناوری‌ها و تجهیزات روز نیز در توسعهٔ وربوم تأثیر فراوانی دارند. این مهم نیز در یافته‌های دیگر پژوهشگران پیدا است؛ به‌نحوی که در جهت توسعهٔ وربوم، استفاده از تجهیزات پیشرفته را ضروری می‌دانند (لاوگابورگس، ۲۰۰۵)؛ لذا، تا حد امکان باید از فناوری‌های روز در توسعهٔ وربوم استفاده نمود و با برگزاری جشنواره‌ها و مسابقات منظم و متنوع و با در نظر گرفتن تقویم، کمیت و کیفیت این رویدادها را افزایش داد و هم‌زمان برای توسعهٔ گردشگری حاصل از آن برنامه‌ریزی نمود. گردشگری می‌تواند عاملی برای هم‌افزایی و گسترش بیش از پیش هر ۲ بخش باشد. اعیاد و جشن‌های ملی، زمان‌های مناسبی برای برگزاری مسابقات و جشنواره‌های این ورزش‌ها می‌باشند. درمورد همکاری میان‌بخشی سازمان‌ها باید گفت که بخش‌های زیادی وجود دارند که برای توسعهٔ وربوم باید با هم همکاری نمایند و همهٔ این فعالیت‌ها توسط یک سازمان یا ارگان متولی سازماندهی گردد.

از طرفی، توجه رسانه‌ها به‌خصوص صدا و سیما به این ورزش‌ها لازم و ضروری است؛ لذا، باید رسانه را مجاب نمود که مسابقات و جشنواره‌های مربوط را پخش نماید. هم‌زمان با این‌که با برنامه‌ریزی و اجرای الگو به اولویت‌ها توجه می‌شود، به ماهیت ورزشی وربوم توجه شود. بسیاری از فواید و جنبه‌های مثبت این فعالیت‌ها در آن نوع وربوم نمود پیدا می‌کند که به‌معنای واقعی کلمه ورزش محسوب شوند و تحرک و فعالیت جسمانی قابل‌قبولی را طلب نمایند. در غیر این صورت می‌توان نام آن‌ها را بازی گذاشت. اگرچه بازی‌ها فواید خاص خود را دارند؛ اما، به‌طور مشخص از فواید بسیار فعالیت‌های بدنی بی‌بهره هستند.

در گذشته، عمده فعالیت‌های صورت گرفته برای توسعه وربوم از جنس فعالیت‌های ترویجی بوده است و معمولاً توسط فدراسیون ورزش روستایی و فدراسیون ورزش همگانی و عموماً در روستاها انجام می‌شده است. این فعالیت‌ها نتوانسته است به نتایج قابل توجهی دست یابد.

اکنون توصیه می‌شود توجه بیشتری به فعالیت‌هایی مربوط به احیا و ارتقا این ورزش‌ها با توجه به عوامل شناسایی شده در الگو صورت گیرد. لازم به ذکر است که مراحل الگوی توسعهٔ وربوم، لزوماً به‌صورت فرایندی و مرحله به مرحله نیست و می‌توان بخش‌های آن را به‌صورت هم‌زمان و به‌طور موازی پیش برد.

تشکر و قدردانی

پژوهشگران بر خود لازم می دانند از حمایت های مادی و معنوی دفتر برنامه ریزی، آموزش و تحقیقات وزارت ورزش و جوانان، به ویژه آقای شهاب رستمی نیا بخاطر نقش پر اهمیت شان در به ثمر رساندن این کار بزرگ تشکر و قدردانی نمایند.

منابع

1. Adeogun, S. O. (2002). Basic skills and techniques of traditional sport in Nigeria. Tolly Graphic Production. Retrieved on October 15, 2015 from: <http://www.theijes.com/papers/v3-i3/Version-3/D0333018022.pdf>.
2. Akbari, H.; Khalaji, H.; Shafiezadeh, M. (1386). Effect of traditional games on 7 to 9 years boys movement skills. *Harakat*, (34), 35-45. (Persian).
3. Akinemi, A. (2009). Traditional sports & games in Nigeria. *National Institute for Sports. Lagos Nigeria*, 3(11), 43-58.
4. Ashrafi, L. (1386). Traditional games of Azarbaijan. *Iran People's Culture Quaterly*, (9), 141-150. (Persian).
5. Australian Sports Commission. (2013). Traditional indigenous games, suitable for school years K³. Ritrieved 2013 Dec; from: www.ausport.gov.au/isp.
6. Baumann, W. (1986). *International Congress, Fundamentals of Sport for All: German Sports Federation. Deutscher Sportbund pub.*
7. Burnet, C., Hollander, W. J. (2004). Indigenous games research report. *South African Journal for Research in Sport. Physical Education and Recreation*, 26(1), 9-23.
8. Doutor, P. C., & Fachardo, R. J. (2008). Game and traditional sports in Portugal. *Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da*, 2(3), 1-14.
9. Eichberg, H. (2005). Traditional games: A joker in modern development; Some experiences from Nordic countries and Nordic-African exchange. international conference on Play the game, Copenhagen, November 2005, Retrieved on October 15, 2015, from: http://static.sdu.dk/mediafiles/Files/Om_SDU/Centre/C_isc/Q_filer/qHE2005_12.pd
10. Ershad, T., Azmoon, J., & Judi, M. (1391). *Elementary physical education for elementary teachers. Tehran: Curriculum Books Publication & Distribution Office.* 47-53. (Persian).
11. Shahraki, M.; Farahani, A. (1388). Traditional games in Sistan and Baluchestan province. *Jahad Daneshgahi Pub.* (Persian).
12. Hamidi, N., Alvani, M., & Jabbari, F. (1389). Comparative investigation on suggestion system models and presenting an appropriate model for estanlishment in Ghazvin Branch of Islamic Azad University. *Management Quaterly Journal*, 7 (20), 10-18. (Persian).
13. Iyaluegbeghe, C. (2007). Management principles adopted by Traditional Sports Federation of Nigeria towards major events (Unpublished article presented to National Institute for Sports). *Lagos Nigeria*, 2(14), 212-227.

14. Krist, S. (2004). Where going back is a step forward. The re-traditionalizing of sport games in post-Soviet Buriatia. *Sibirica: Journal of Siberian Studies*, 4(1), 104-115.
15. Lavega Burgués, P. (2005). Traditional sports and games in 21ST century Europe: Future challenges, the culture 2000 project, play with your heart, share your culture. *European Traditional Sports and Games Association*, 3(12), 32-50.
16. Mansurian, M. R. (1384). Traditional sports and people culture. *Hamshahri Newspaper*. May 31,16. (Persian).
17. Matini, J. (1356). Some popular games and entertainment of Iran in the past. *Literature & Humanitics Faculty Journal*, year 13. (Persian).
18. Memari, E., Mohammadi, S., & Yektayar, M. (2012). A research on native and local games of Kurdistan province. *International Journal of Sport Studies*, 2(10), 489-496.
19. Mirnia, S. A. (1381). A look to public culture of Khorasan. *Tehran: Sokhan Gostar*. 27-30. (Persian).
20. Mohammadi, S., & Attarzadeh Hoseini, R. (1391). Explaining attitudes and tendency to exercise and sport activities in people of Kurdistan province. *Sport Management Review*, 4(16), 97-112. (Persian).
21. Mohammadzadeh, H., Ghorbani, S., & Ashtari, M. R. (1387). Comparision of fundamental motor skills in 7 years children. *Research in Sport Sciences*, 6 (18), 61-74. (Persian).
22. Motamedi, P., & Mahdavinejad, R. (1387). Physical eduation and sport history. *Isfahan University Pub*. 76-80. (Persian).
23. Eichberg, H.; Norgaard, K. (2005). Education through play and game ° Danish experiences. Retrieved on October 15, 2015 from: <http://isdynet.net/pdf/eng/17.pdf>
24. Pazargadi, M., Afzali, M., Javadzadeh, Z., & Alavi Majd, H. (1384). A model for headnurse performance asesment in hospitals of medical science universities in Tehran. *Medical Sciences Research Journal*, 29(2), 178-193. (Persian).
25. Razzaq, A. (2013). Raising the profile of traditional games. Retrieved on 2013 May 13; from: <http://www.pactradio.com/en/features/raising-the-profile-of-traditional-games.php>.
26. Savari, M. (1390). Look ti local games of Khuzestan. *Instractional Journal*, (3) 11, 32-29. (Persian).
27. Wen, Zhong (2012). How to revive struggling traditional Chinese sports? *People's Daily Online*, Ritrieved October 15, 2015; from: <http://en.people.cn/90779/7988426.html>