



جغرافیا و روابط انسانی، زمستان ۱۴۰۳، دوره ۷، شماره ۳، صص ۷۷۳-۷۵۲

## مطالعه چگونگی نقش آفرینی صدا و سیما در غنی‌سازی فراغت، با تکیه بر بازی‌های بومی-محلی

زهرا راجی<sup>۱\*</sup>، محسن زندی<sup>۲</sup>

۱-دانشجوی دکترا، گروه سیاست‌گذاری اجتماعی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

mahtaraji1422.mr@gmail.com

۲-کارشناسی ارشد، دفتر موسیقی، سازمان صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، تهران، ایران.

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۶/۱۷

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۵/۱۹

### چکیده

غنی‌سازی برنامه‌های فراغت یکی از راهکارهای شایان توجه در راستای سلامت جسمانی، اعتدالی سلامت روان و تحقق نشاط اجتماعی است. غنی‌سازی برنامه‌های فراغت می‌تواند از مجاری متعددی صورت پذیرد که یکی از آنها به کارگیری مقولات فرهنگی در برنامه‌های فراغتی است. بازی‌های بومی-محلی یک نمونه بارز و ارزنده از مقولات فرهنگی اند که طی سال‌های اخیر از میزان بهره‌برداری از آنها در ایام فراغت کاسته شده است. این در حالی است که به کارگیری این بازی‌ها در خلال اوقات فراغت ایرانیان می‌تواند ضمن غنی‌سازی فراغت به تقویت هویت و همبستگی ملی منتج شود. بدین ترتیب لازم است احیای این دست بازی/ ورزش‌ها در دستور کار سازمان‌ها و نهادهای مرتبط قرار گیرد. صدا و سیما یکی از سازمان‌های مرتبط، مطمئن و کارآمد در نیل به این هدف است. بدین ترتیب و با عنایت به اهمیت پرداختن به این موضوع، در پژوهش پیش رو تلاش شده است به مطالعه نقش صدا و سیما در غنی‌سازی اوقات فراغت با تکیه بر بازی‌های بومی-محلی پرداخته شود. روش پژوهش حاضر کیفی و ابزار گردآوری داده‌های آن مصاحبه نیمه‌ساختار یافته است. همچنین به منظور تحلیل داده‌ها از روش زمینه‌ای بهره گرفته شده است. یافته‌های پژوهش گویای آن اند که تشویق، آگاهی‌بخشی، گفتمان‌سازی و تحریک نهادهای سیاستگذار به منظور بسترسازی از جمله مواردی اند که صدا و سیما با اتخاذ آنها قادر به نقش‌آفرینی در راستای غنی‌سازی فراغت با محوریت احیای بازی/ ورزش‌های بومی محلی است.

واژگان کلیدی: اوقات فراغت، غنی‌سازی فراغت، بازی‌های بومی-محلی، صدا و سیما

## بیان مساله

اوقات فراغت و چگونگی گذران آن مفهومی است نوین که پس از دوران صنعتی، رشد بی سابقه شهرها و گسترش سرمایه داری مطرح و دارای اهمیت شد. این مفهوم اشاره به فاصله زمانی میان کار و خواب در افراد دارد. نحوه گذران اوقات فراغت و مجموعه فعالیت‌هایی که در آن از سوی افراد به وقوع می‌پیوندد، به جد بر سلامت فرد و جامعه، کارایی در شغل و شکل‌گیری جنبه‌هایی از هویت اثرگذار است. پیرعلی و سیادت (۱۳۹۲) فراغت را به مثابه شمشیر دو دمی تعبیر کرده‌اند. به زعم ایشان اگر فراغت و فعالیت‌های فراغتی به گونه‌ای مناسب جلوه‌گر نشوند، می‌توانند با آثار مخرب و زیانباری توأم باشند و در صورتی که به سیاقی مناسب و غنی محقق شوند می‌توانند موجبات خودشکوفایی فرد و جامعه را به ارمغان آورند (پیرعلی و سیادت، ۱۳۹۲: ۳۶۸). بدین ترتیب ایجاد بستری برای تحقق شکلی غنی و متناسب از فراغت دارای اهمیت شایان توجهی است. یکی از راه‌های غنی سازی ایام فراغت، گنجاندن ورزش‌ها/ بازی‌های بومی-محلی به مثابه مقوله‌ای از فرهنگ ایرانی در فعالیت و برنامه فراغتی افراد است. این قبیل بازی/ ورزش‌ها از پشتوانه فرهنگ غنی ایرانی برخوردار اند. افزایش مشارکت جمعی، تقویت حس همبستگی و تعلق و افزایش نشاط اجتماعی از جمله نتایج شایان توجه بازی‌های بومی-محلی است. تحقق اهدافی چون افزایش نشاط، سلامت جسمانی و روان افراد، همیاری و همکاری جمعی در قالب ورزش‌ها و بازی‌های بومی-محلی که در آن‌ها تحرک بدنی نیز وجود دارد، در کنار سهولت اجرایی شدن از مزایای کم‌نظیر بهره‌مندی از این قبیل بازی/ ورزش‌ها هستند. علاوه بر آن که احیاء ورزش‌ها/ بازی‌های بومی-محلی به پر کردن شکاف بین نسلی و ارتباط هر چه بهتر کودکان و نوجوانان با نسل‌های پیش از خود منجر می‌شود. احیای بازی‌های بومی-محلی در جامعه می‌تواند به تقویت سرمایه اجتماعی، افزایش مشارکت میان افراد، افزایش احساس تعلق و همبستگی، آمادگی برای انتقال فرهنگ، آداب و رسوم محلی به نسل‌های آتی و تقویت قوه ابتکار و خلاقیت و همیاری شود. مضاف بر آن که اجرای این دست بازی‌ها از طریق برگزاری جشنواره‌ها، مسابقات و ورزش‌های بومی-محلی می‌تواند منجر به افزایش فرصت‌های اشتغال شوند. با این همه، رسیدگی درخور توجهی از

سوی نهادهای مرتبط به این مقوله فرهنگی مبذول نشده است. چنان که بر اساس گزارش مرکز پژوهش- های مجلس شورای اسلامی (۱۴۰۱) از سال ۱۳۸۸ تا سال ۱۴۰۱ تنها ۱۲۰ بازی بومی و محلی به ثبت رسیده اند. به علاوه میان برنامه‌های اول تا ششم توسعه، اشاره‌ای به این قسم از بازی/ ورزش‌ها نشده است و هیچ گونه حکم مصرح و غیر مصرحی در این خصوص یافت نمی‌شود (مرادی و همکاران، ۱۴۰۱: ۳). به این ترتیب لازم است سیاستگذاران، برنامه‌ریزان و فعالان حوزه اجتماعی و بازی‌های بومی-محلی در راستای احیای این قسم از ورزش‌ها و فعالیت‌ها دست به اقدامات و برنامه‌ریزی‌هایی جدی و نظام‌مند بزنند. یکی از مجاری مرتبط، مطمئن و پربازده در راستای غنی سازی فراغت افراد با اتکا به احیاء بازی‌های بومی-محلی فعالیت‌های هدفمند و برنامه ریزی شده صدا و سیما است. عملیاتی نمودن گام‌های مؤثر و هدفمند در خصوص احیای بازی‌های بومی-محلی و غنی سازی در گروهی شناسایی دقیق حوزه فعالیت و ماهیت نقشی است که این سازمان می‌تواند در استای غنی سازی فراغت ایفا کند. بدین ترتیب در پژوهش پیش رو تلاش شده است با اتکا به روش کیفی و ابزار مصاحبه نیمه‌ساختار یافته<sup>۱</sup> به واکاوی اقدامات مؤثر صدا و سیما در خصوص غنی سازی فراغت ایرانیان با تکیه بر احیای بازی‌های بومی-محلی پرداخته شود. بدین ترتیب پرسش اساسی پژوهش پیش رو، حول این محور سامان یافته است که صدا و سیما در راستای غنی سازی اوقات فراغت ایرانیان با تکیه بر احیای بازی‌ها/ ورزش‌های بومی محلی چگونه قادر به نقش آفرینی است؟

### مبانی نظری

لغت فراغت در زبان انگلیسی معادل leisure است که می‌توان آن‌ها را به سهولت، آسانی، راحت، فراغت و آسایش معنا کرد. در فرهنگ دهخدا نیز فراغت به معنای آسایش و استراحت آمده است. همچنین در فرهنگ لاروس اوقات فراغت دارای چنین تعبیری است: سرگرمی‌ها، تفریحات و فعالیت- هایی که افراد به هنگام آسودگی از کار عادی با اشتیاق، میل و رغبت به آن می‌پردازند (جلالی فراهانی، ۱۳۹۱: ۴ به نقل از باقری و همکاران، ۱۴۰۱: ۸۲۵). با عنایت به گسترش الگوهای فراغتی و نقش آن

<sup>1</sup> Semi-structured interview

در سلامت اجتماعی<sup>۲</sup> در عصر معاصر، مطالعات نظام مند اوقات فراغت به عنوان شاخه‌ای از علم جامعه‌شناسی بروز و ظهور یافته است. گرچه جامعه‌شناسان اولیه در خصوص فراغت مباحثی را مطرح کرده‌اند اما از دهه ۱۹۷۰ بحث در باب اوقات فراغت در شمایل متمایز و نوینی مطرح شد. مطالعه فراغت به مثابه امری از جنس اجتماع و فرهنگ و ارزیابی تمایزات آن بر اساس الگوهای متفاوت نابرابری اجتماعی از موارد شایان توجه مطالعات جامعه‌شناسی فراغت در دوره معاصر به شمار می‌رود (صادقی و همکاران، ۱۳۸۸: ۳۵۸). سبقه پرداختن به مقوله فراغت در سطح بین الملل را برای نخستین بار می‌توان مربوط به سال ۱۹۲۴ دانست. زمانی که سازمان بین المللی کار<sup>۳</sup> نخستین کنفرانس بین المللی خود در خصوص زمان آزاد کارگران را برپا کرد. آن چه به عنوان برآیند این کنفرانس مهم است آن است که اکثر مشارکت کنندگان بر این اعتقاد بودند که هرچه زمان آزاد بیشتری برای کارگران وجود داشته باشد، باید فراغت به گونه برنامه ریزی شده و نظام‌مندتری برای ایشان قابل بهره برداری باشد. در مجموع، تحولاتی که در ساخت اقتصادی و بازار کار در اواخر قرن نوزدهم و بیستم و تحولات بعد از دهه ۱۹۸۰ به وقوع پیوست، ماهیت اوقات فراغت را دگرگون ساخت. رشد صنعتی با اتکا به سرمایه داری نوع نگرش به اوقات فراغت را از آن چه در دوران کهن و پیش از آن شایع بود، با تغییر مواجه کرد (سعیدی، ۱۳۸۳: ۱۰۳). در سال ۱۹۸۵ نیز مفهوم فراغت توده وار<sup>۴</sup> توسط جامعه‌شناسان آمریکایی وارد ادبیات فراغت شد. در این میان جورج هربرت مید<sup>۵</sup> به نحو کاملی به توصیف ویژگی‌های فراغت جدید پرداخته است. به زعم وی در فراغت جدید زمان آزاد شده از امر تولید به تدریج به زمان مصرف بدل شده است (به نقل از شیخ، ۱۳۷۴: ۸). در کنار آن چه در باب تحولات مفهومی فراغت در سطور پیشین ذکر شد، نکته شایان توجه در رابطه فراغت، چگونگی گذران آن و فعالیت‌هایی است که انسان‌ها در این زمان به آن می‌پردازند. در صورتی که فعالیت‌های صورت گرفته در ایام فراغت و نحوه گذران فراغت به انحراف کشیده شود، می‌تواند زمینه ساز ضعف جامعه و فرد باشد و در صورتی که فعالیت‌ها به گونه‌ای غنی ساماندهی شده باشند می‌توان از آن به مثابه ارزشمندترین و پربارترین ایام زندگی بشر

<sup>۲</sup> Social health

<sup>۳</sup> International Labour Organization

<sup>۴</sup> Mass leisure

<sup>۵</sup> George Herbert Mead

یاد کرد (پیرعلی و سیادت، ۱۳۹۲: ۳۶۸). همچنین در صورتی که فراغت به گونه‌ای مناسب و غنی ساماندهی شده باشد، می‌تواند علاوه بر ایجاد نشاط و شادابی و رفع خستگی‌های روحی و جسمی روزمره، از بروز بسیاری جرائم و کجروی‌ها در جامعه پیشگیری به عمل آورد. اوقات فراغت غنی می‌تواند به شکوفایی استعدادهای آدمی نیز منجر شود (همان: ۳۷۰). بدین ترتیب نحوه ساماندهی اوقات فراغت و غنی سازی آن از اهمیت شایان توجهی برخوردار است. غنی سازی فراغت را می‌توان از مجاری متعددی پیگیری کرد که یکی از کارآمدترین شیوه‌ها، بهره‌گیری از مقولات فرهنگی در برنامه‌های فراغت است. بازی‌های بومی-محلی یکی از مقولات فرهنگی اند که طی سال‌های اخیر نسبت به سال‌های پیشین از استقبال آن‌ها کاسته شده است. بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی به صورت تنگاتنگی با فرهنگ، آداب و رسوم مردم هر منطقه در ارتباط اند و نمایانگر علایق و سلیقه ذاتی آن‌ها هستند. این قسم از بازی‌ها به جهت انطباق با علایق ذوقی، هنری و فرهنگی جامعه می‌توانند گسترش و عمومیت یابند و به شکل بازی‌ها و ورزش‌های عمومی در داخل کشور رواج پیدا کنند (مرادی و همکاران، ۱۴۰۱: ۱). به طور کلی می‌توان مدعی شد ورزش‌های محلی هر کشور یا منطقه، ریشه در فرهنگ آن خطه دارد. علاوه بر آن که بازی‌های بومی ایرانی دارای انواع و سطوح متفاوتی هستند که هر یک به سیاقی مناسب و در جهتی مثبت دستگاه عصبی بازیکنان را تحریک می‌نماید (محمودی و محمودی، ۱۳۹۵: ۳). همچنان که تورکلیدسن<sup>۶</sup> (۱۳۸۲) ورزش‌ها/ بازی‌های بومی-محلی را به مثابه عنصر هویت‌سازی تعریف می‌کند که ریشه در گذشته آیینی و اسطوره‌ای جوامع دارد و می‌تواند فرهنگ و تمدن جوامع را بازتاب دهد. مرز میان بازی‌ها/ورزش‌های بومی محلی را می‌توان با این تعریف مشخص کرد که تمامی بازی‌ها/ورزش‌هایی که در کشور ایران موجود و مورد بهره برداری اند اما در رده بندی فدراسیون جهانی جای نگرفته اند، بازی‌های سنتی، بومی و محلی ایرانی اند (اندام و همکاران، ۱۳۹۴ به نقل از محمودی و محمودی، ۱۳۹۵: ۳). کاشف (۱۳۷۸) اهداف اصلی و مهم بازی‌ها و ورزش-های بومی-محلی را افزایش سرعت، قدرت و استقامت بدنی، بهبود واکنش و چابکی، تقویت هوش و ذکاوت، رشد روحیه شجاعت و مقاومت، تربیت خصوصیات مردانگی و جوانمردی، افزایش اعتماد به

<sup>6</sup> [Torkildsen](#)

نفس، تقویت حس همکاری و تعاون، افزایش توانایی‌های ذهنی، ایجاد هماهنگی و تعادل و در نهایت پُرکردن صحیح اوقات فراغت می‌داند. غنی سازی از این مجرا می‌تواند اوقات فراغت را به یک فرصت فرهنگی برای انتقال ارزش‌ها از یک نسل به نسل دیگر بدل کند و تسهیلگر مشارکت اجتماعی و تعاملات میان نسلی باشد. بسیاری از صاحب‌نظران فراغت را یک پدیده اجتماعی قلمداد کرده اند که می‌توان از آن در راستای معنابخشی به زندگی افراد و هویت سازی آنان بهره برد (تیموری و همکاران، ۱۳۹۸ به نقل از بیابانی، ۱۴۰۱: ۱۱۰). غنی سازی فراغت و تجهیز آن به چنین خصایصی در گروهی گنجانیدن مولفه‌های بسیاری چون مؤلفه‌های فرهنگی از جمله بازی‌ها/ ورزش‌های بومی-محلی در آن است. به علاوه نکته شایان توجه در سیاستگذاری رواج بازی‌های بومی محلی آن است که به این گنجینه غنی فرهنگی طی برنامه‌های اول تا ششم توسعه هیچ گونه توجهی مبذول نشده است. با این همه در نظام‌نامه فرهنگی کشور (مصوب ۱۳۹۵/۳/۲۵) به تقویت و نهادینه‌سازی ورزش‌های ملی و بازی‌های بومی محلی و همچنین اشاعه ارزش‌ها و فرهنگ ان از خلال همکاری و مشارکت نهادهایی چون صدا و سیما، وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی، سازمان بسیج مستضعفین و وزارت ورزش و جوانان اشاره شده است (مرادی و همکاران، ۱۴۰۱: ۳). همچنین مطابق اطلاعات و آمار وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی از سال ۱۳۸۸ الی ۱۴۰۱ تنها ۱۲۰ بازی بومی و محلی به ثبت ملی رسیده اند.

#### جدول شماره ۱- وضعیت بازی‌های بومی-محلی به لحاظ ثبت جهانی

ردیف	سال	شمار ثبت شده	بازی‌های ردیف	سال	شمار ثبت شده
۱	۱۳۸۸	۴	۸	۱۳۹۵	۱۱
۲	۱۳۸۹	۲	۹	۱۳۹۶	۹
۳	۱۳۹۰	۴	۱۰	۱۳۹۷	۵
۴	۱۳۹۱	۱۸	۱۱	۱۳۹۸	۱۳
۵	۱۳۹۲	-	۱۲	۱۳۹۹	۱۴
۶	۱۳۹۳	۳	۱۳	۱۴۰۰	۲۰
۷	۱۳۹۴	۶	۱۴	۱۴۰۱	۱۱

منبع: وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی، مکاتبه شماره ۱۴۰۱۲۵۰۲/۱۴۰۳/۳۲۱۰۳ با مرکز پژوهش‌های مجلس مورخ ۱۴۰۱.

در این راستا مطالعات متعددی در خصوص موانع توسعه بازی‌های بومی-محلی به محوی شایسته صورت گرفته اند (نقی زاده باقی ۱۴۰۰، حسینعلی زاده فیروز جاه ۱۴۰۱، رحمتی ۱۳۹۹، مرادی و همکاران، ۱۴۰۱ و آکینمی، ۲۰۰۹). بر اساس یافته‌های پژوهش‌های صورت گرفته بی‌توجهی به بازی-های بومی-محلی در محیط‌های آموزشی و در خلال آموزش‌های رسمی و غیر رسمی ارائه شده به افراد، بی‌توجهی به برگزاری جشنواره‌ها و مسابقات ورزش‌های بومی-محلی در سطوح ملی و منطقه‌ای، کمبود مسابقات برون مرزی در رابطه با ورزش‌های بومی-محلی، ناآگاهی و کمبود دانش میان مردم در خصوص چگونگی اجرای بازی‌های بومی-محلی، ناآگاهی دست اندر کاران هیأت بازی‌های بومی و محلی در خصوص چگونگی توسعه آن، کمبود نیروهای متخصص و ماهر در سمت مربی، داور و... در رشته ورزش‌های باستانی و بازی‌های بومی-محلی، وجود موازی کاری میان سازمان‌ها و نبود متولی واحد در این خصوص، گسترش بازی‌های رایانه‌ای، عدم حمایت و پوشش مکفی رسانه ملی از این رشته‌های ورزشی، فرهنگ سازی نه چندان قوی در خصوص ترویج ورزش‌های باستانی و بازی‌های بومی محلی همگی می‌توانند در زمره موانع و چالش‌های پیش روی ترویج بازی‌های بومی-محلی و ورزش‌های باستانی گنجانیده شوند. به عبارتی چالش‌ها را می‌توان در دسته‌های موضوعی مدیریتی، سازمانی، فرهنگی و محیطی جای داد (مرادی و همکاران، ۱۴۰۱، اندام و همکاران، ۱۳۹۴، پاپزن و همکاران، ۲۰۱۶ و اکبری، ۲۰۰۷). بدین ترتیب می‌توان مدعی شد به رغم اهمیت بازی‌های بومی محلی توجه درخوری به آن‌ها در حوزه سیاستگذاری به عمل نیامده است و لازم است در خصوص مرتفع نمودن این خلاء نهادها و سازمان‌های مرتبط با همیاری به توسعه و احیای هر چه بهتر این قبیل ورزش‌ها دست بزنند. همان گونه که پیشتر نیز ذکر شد، رسانه از ظرفیت‌های کم‌نظیری در خصوص احیاء و ترویج این قبیل بازی/ ورزش‌ها برخوردار است. شناسایی چگونگی نقش آفرینی این سازمان در راستای احیای ورزش/ بازی‌های بومی-محلی از منظر صاحب‌نظران به مثابه نقشه راه مطمئنی برای سیاستگذاران و مجریان رسانه به منظور اقدام موفقیت آمیز در این خصوص تلقی می‌شود.

## مطالعات پیشین

هنرور و همکاران (۱۳۹۴) در پژوهشی تحت عنوان "الگویابی توسعه ورزش‌های بومی و محلی در کشور" به طراحی الگوی توسعه ورزش‌های بومی/محلی (وربوم) با تاکید بر سه جنبه احیاء، ترویج و ارتقاء پرداخته‌اند. بر مبنای نتایج پژوهش مذکور متغیرهای احیاء و ارتقاء دارای تاثیر متقابلی بر یکدیگر‌اند. همچنین مرادی و همکاران (۱۴۰۱) در پژوهشی تحت عنوان "راهکارهای اثربخش جهت حمایت از بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی" به ارزیابی راهکارهای موثر در راستای حمایت از توسعه بازی‌ها و ورزش‌های بومی محلی دست زده‌اند. ورود پر توان وزارت آموزش و پرورش، وزارتین ورزش و جوانان و میراث فرهنگی به عرصه ورزش‌ها/بازی‌های بومی محلی از جمله راهکار-های پژوهشگران در خصوص توسعه از بازی‌ها/ورزش‌های بومی محلی است. پاپ زن و همکاران (۱۳۹۴) نیز در پژوهشی با عنوان "تعیین راهبرد های مناسب برای ورزش روستایی با تاکید بر ورزش های بومی شهرستان کرمانشاه" با استفاده از رویکردی کیفی- کمی ( ترکیبی)، در قالب تکنیک AHP SWOT و با بهره گیری از نرم افزار Expert choice به واکاوی راهبردهای مناسب پرداخته و به این نتیجه رسیده‌اند که برگزاری جشنواره ورزش‌های بومی-محلی یکی از مهم‌ترین راهبردها(فرصت-ها) در راستای توسعه این قسم از ورزش‌هاست. همچنین اندام و همکاران (۱۳۹۴) در پژوهشی با عنوان "بررسی موانع توسعه بازی‌های بومی-محلی از دیدگاه دانشجویان" با اتکا به روش تحقیق توصیفی-همبستگی به ارزیابی موانع توسعه بازی‌های بومی محلی پرداخته و به این نتیجه رسیده‌اند که موانع مدیریتی، روانی، سازمانی، محیطی، فرهنگی و درون فردی از جمله مهم‌ترین موانع توسعه این قسم از ورزش‌ها هستند. همچنین در حوزه موانع توسعه ورزش‌ها/بازی‌های بومی محلی نقی زاده باقی در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان "شناسایی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی استان اردبیل" با اتکا بر روش کیفی و نمونه‌گیری هدفمند به واکاوی موانع توسعه بازی‌های بومی محلی در استان اردبیل پرداخته و به این نتیجه رسیده است که عوامل سازمانی، فرهنگی، اجتماعی، زیرساختی، فردی و اقتصاد موانع توسعه این قبیل بازی‌ها در خطه مورد نظر‌اند. کرد (۱۴۰۰) نیز در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان "بررسی عوامل موثر بر توسعه و گسترش بازی‌های بومی محلی در

استان سیستان و بلوچستان و ارثه راهکارها برای رفع مشکلات آن"، بی انگیزه بودن و عدم تمایل افراد به اجرای بازی‌های بومی محلی را به مثابه عامل مهمی برشمرده است. نان آور (۱۴۰۰) در پایان نامه کارشناسی ارشد خود تحت عنوان "نقش ترویج رسانه‌ای بازی‌های بومی و محلی بر توسعه استعدادها و ورزشی کبدی میان دانش‌آموزان ایلامی" با اتکا به روش کیفی و روش کدگذاری سه مرحله‌ای به مطالعه نقش ترویج رسانه‌ای این قبیل بازی‌ها بر توسعه استعدادها پرداخته است. علاوه بر این جعفری و زرگر (۱۴۰۱) در پژوهشی با عنوان "نقش صدا و سیما در توسعه فرهنگ ورزش در دوران کرونا (مورد مطالعه: شهروندان تهرانی)" با اتکا به روش کمی و ابزار پرسشنامه به ارزیابی و رتبه‌بندی نقش‌های صدا و سیما در ترویج ورزش پرداخته و به این نتیجه رسیده‌اند که رسانه در زمینه آموزش و ایجاد بسترهای فرهنگی دارای نقش‌های پررنگی است.

پژوهش‌های صورت گرفته در رابطه با توسعه و احیای بازی‌ها/ ورزش‌های بومی محلی را می‌توان به لحاظ موضوعی در دسته‌های متعددی ساماندهی کرد. دسته‌ای از مطالعات به الگویابی توسعه این قسم از ورزش/ بازی‌ها و دسته دیگری از مطالعات نیز به ارزیابی عوامل موثر و راهکارهای اثربخش توسعه آن‌ها پرداخته‌اند. همچنین شماری از پژوهشگران به واکاوی موانع توسعه این قبیل بازی/ ورزش‌ها پرداخته‌اند. دسته دیگری از پژوهش‌ها به ارزیابی تبلیغ و ترویج رسانه‌ای بازی‌های بومی و محلی بر مقولات اجتماعی چون استعدادیابی، نشاط اجتماعی و... پرداخته‌اند. در این میان مطالعه‌ای که با روش مورد استفاده در پژوهش حاضر، به واکاوی مقولات مرتبط با نقش آفرینی صدا و سیما در احیای بازی‌های بومی محلی به منظور غنی‌سازی فراغت پرداخته باشد، یافت نشد.

### روش تحقیق

پژوهش پیش به روش کیفی<sup>۷</sup> به انجام رسیده است. ابزار گردآوری داده‌ها مصاحبه نیمه ساختار یافته<sup>۸</sup> است. سوالات مورد استفاده در مصاحبه، حول محور چگونگی نقش آفرینی صدا و سیما در راستای غنی‌سازی فراغت با تکیه بر احیای بازی‌ها/ ورزش‌های بومی محلی صورت‌بندی و تنظیم شده‌اند.

<sup>۷</sup> Qualitative method

<sup>۸</sup> Semi-structured interview

اجرای مصاحبه‌ها در طول خرداد ماه ۱۴۰۲ صورت گرفت. همچنین به منظور تحلیل داده‌ها از روش زمینه‌ای بهره گرفته شده است. در این روش کدها، مفاهیم<sup>۹</sup> و مقوله‌ها<sup>۱۱</sup> از ارکان اصلی به شمار می‌روند. بدین ترتیب که تلاش می‌شود از خلال داده‌های حاصل از مصاحبه، کدها و مفاهیم استخراج شوند و مفاهیم مرتبط به لحاظ معنایی ذیل مقولات (گروه‌های معنایی بزرگتر) قرار گیرند. بدیهی است در این روش مقولات می‌توانند با یکدیگر روابطی چون علت و معلولی یا همبستگی داشته باشند همچنین محتمل است یک مفهوم قابلیت قرارگیری ذیل دو یا چند مقوله را داشته باشد. گفتنی است که نمونه‌گیری به صورت هدفمند (قضاوتی)<sup>۱۲</sup> از میان متخصصان حوزه اوقات فراغت، گردشگری و فعالان بازی‌ها و ورزش‌های بومی-محلی صورت گرفته است. معیارهای ورود مشارکت‌کنندگان به پژوهش عبارت‌اند از تخصص یا فعالیت ایشان در یکی از عرصه‌های گردشگری، اوقات فراغت و ورزش‌ها و بازی‌های بومی-محلی و همچنین تمایل ایشان به مشارکت در پژوهش. در این میان ۱۲ تن از افراد دخیل در حوزه‌های مذکور به عنوان مشارکت‌کننده انتخاب شده‌اند که ویژگی‌های آنان در جدول ۲ ذکر شده است. گفتنی است فرآیند اجرای مصاحبه‌ها تا زمان رسیدن به اشباع نظری<sup>۱۳</sup> ادامه یافت. همچنین به دلیل وجود مشکلاتی در رابطه با دسترسی به مشارکت‌کنندگان، شماری از مصاحبه‌ها از طریق گوگل فرم<sup>۱۴</sup> طراحی و به صورت برخط<sup>۱۵</sup> اجرا شد. همچنین از روش‌های کنترل بیرونی و داوران بیرونی به منظور وصول به روایی<sup>۱۶</sup> در پژوهش استفاده شد. ضبط و پیاده‌سازی دقیق گفته‌های مشارکت‌کنندگان در خلال مصاحبه و استفاده از دو کدگذار<sup>۱۷</sup> در جریان تحلیل داده‌ها به منظور وصول به پایایی<sup>۱۸</sup> در پژوهش حاضر صورت گرفت.

<sup>9</sup> Codes

<sup>10</sup> Concepts

<sup>11</sup> Categories

<sup>12</sup> judgmental

<sup>13</sup> Theoretical saturation

<sup>14</sup> Google forms

<sup>15</sup> Online

<sup>16</sup> validity

<sup>17</sup> Coder

<sup>18</sup>reliability

جدول شماره ۲- ویژگی‌های مشارکت کنندگان در پژوهش

ویژگی‌ها	فراوانی
سن	۲۸-۳۸ ۳
	۳۸-۴۸ ۱
	۴۸-۵۸ ۴
	۵۸ به بالا ۴
جنسیت	زن ۴
	مرد ۸
سمت / حوزه	مدرس و پژوهشگر حوزه فراغت و گردشگری ۶
فعالیت	مربی بازی‌های بومی-محلی ۲
	مدیر اجرایی رویدادهای مرتبط با بازی‌های بومی-محلی ۱
	فعال در حوزه رسانه ملی ۳

#### یافته‌ها

همان گونه که در بخش‌های پیشین ذکر شد پژوهش پیش رو با هدف مطالعه نقش صدا و سیما در غنی‌سازی اوقات فراغت با تکیه بر احیای بازی/ورزش‌های بومی محلی صورت گرفت. به منظور نیل به این هدف از روش کیفی، ابزار مصاحبه نیمه ساختار یافته و تحلیل زمینه‌ای بهره گرفته شد. با تکیه بر داده‌های حاصل از مصاحبه تعداد نوزده مفهوم و ۶ مقوله استخراج شد که در ادامه به شرح آن‌ها و ذکر نقل قول‌هایی از مشارکت کنندگان پرداخته شده است.

یکی از مهم‌ترین مقولات مستخرج از خلال مصاحبه‌های صورت گرفته آگاهی بخشی و اطلاع رسانی است. بر اساس یافته‌ها لازم است این اقدامات در دو سطح آگاهی بخشی نسبت به ماهیت ورزش/بازی‌های بومی محلی و نحوه اجرایی کردن آن‌ها و همچنین آگاهی بخشی نسبت به نتایج مثبت اجرای این بازی‌ها صورت بگیرد. "آگاهی بخشی و اطلاع رسانی" نسبت به ماهیت بازی/ورزش‌های بومی محلی و نحوه اجرایی کردن آن‌ها است. در این خصوص لازم است تولیدات رسانه‌ای در هر

قالب (اعم از پویا نگاشتار<sup>۱۹</sup>، آیتم‌های کوتاه مفهومی، انواع مستند و...) با هدف آگاهی بخشی و اطلاع رسانی نسبت به ماهیت بازی/ورزش‌های بومی محلی مخاطبان را نسبت به قدمت، خاستگاه، هدف، چگونگی اجرا و ملزومات آن آشنا سازند. "آگاهی بخشی نسبت به نتایج مثبت اجرای این بازی‌ها" از دیگر مقولات شایان توجه است که از خلال مصاحبه‌های صورت گرفته استخراج شده است. اشاره به نشاط فردی منتج از اجرای بازی‌ها، اشاره به نشاط اجتماعی منتج از بازی/ورزش‌ها، اشاره به سلامت جسمانی و روانی منتج از اجرای این دست بازی‌ها از جمله مفاهیمی اند که می‌توان به واسطه آن‌ها افراد را نسبت به نتایج مثبت اجرای بازی/ورزش‌های بومی-محلی آگاه ساخت. گرچه آگاهی بخشی نسبت به نتایج مثبت اجرای این دست از بازی‌ها می‌تواند به مثابه سیاستی به منظور ترویج و احیاء آن‌ها در هر شکل و قالب تولید رسانه‌ای به کار رود، اما لازم است خود نیز به مثابه هدفی مستقل در دستور کار قرار گیرد. آگاهی بخشی نسبت به نتایج مثبت اجرای این بازی‌ها می‌تواند در قالب پیام‌ها آشکار یا پیام پنهان (ریزومی) به مخاطبان منتقل شود. در این خصوص یکی از مشارکت کنندگان اذعان می‌کند: "این که کودکان و نوجوانان نسبت به ماهیت این بازی‌ها/ورزش‌ها یا حتی وجود آن‌ها مطلع شوند اولین قدم و راهکاری است که برای احیای این ورزش/بازی‌ها به ذهن من خطور می‌کند. مدرسه و تلویزیون دو منبع مهم در دسترس برای این گروه‌های سنی اند. در تلویزیون باید برنامه‌هایی با موضوعیت این ورزش/بازی‌ها پخش شود تا در اولین اقدام کودکان و نوجوانان نسبت به وجود آن‌ها آگاه شوند...بفهمند چنین بازی‌هایی وجود دارند، هدفشان چیست، چطور اجرا می‌شوند و به دلیل تضمین سلامت جمعی و فردی، از مقبولیت جمعی برخوردارند. القای این‌ها رسالتی است که بر دوش سازمان‌هایی مثل صدا و سیما است."

**تبلیغات میان گروه‌های جمعیتی** نیز از دیگر مقولات شایان توجه از خلال مصاحبه‌های صورت گرفته است. با اتکا به یافته‌های پژوهش تبلیغات را می‌توان میان اقشار و گروه‌های مختلف جمعیتی چون دانش‌آموزان و دانشجویان، کارمندان، کودکان و نوجوانان و سالمندان محقق کرد. تحقق این مسأله در گرو تولید و پخش برنامه‌هایی با هدف ترویج بازی‌های بومی-محلی میان دانش‌آموزان و دانشجویان

<sup>19</sup> Motion graphics

از طریق رسانه ملی است. بدیهی است تبلیغات صحیح در این خصوص به تشویق افراد در راستای اجرای این قبیل بازی/ورزش‌ها منجر می‌شود. تبلیغ این قسم بازی/ورزش‌ها می‌تواند در قالب پیام‌های آشکار یا پنهان به مخاطب منتقل شود. بازنمایی نتایج مثبت آن‌ها از جمله سلامت جسمانی و اعتلای سلامت روانی توأمان با مشارکت جمعی، نشاط اجتماعی، احیاء سنن و فرهنگ قومی، تقویت همبستگی ملی و افزایش حس تعلق یکی از راهکارهای تبلیغ این ورزش/بازی‌ها است. لازم است مجریان و فعالان در بخش‌های متنوع با به کارگیری سیاست‌های مناسب در خصوص مهندسی پیام به بازنمایی موارد مذکور پردازند. یکی از مشارکت‌کنندگان در این خصوص اذعان می‌کند: "تبلیغات حساب شده طرفیت کم نظیر صدا و سیما است. جذب آحاد جامعه به اجرای این قبیل ورزش/بازی‌ها می‌تواند در دستور کار برنامه‌های صدا و سیما قرار بگیرد و اتفاقاً موفقیت‌آمیز هم باشد. به شرط آن که تبلیغات حساب شده‌ای اجرا شود برای سالمندان، کودکان، نوجوانان و..."

**گفتمان سازی**، مقوله شایان توجه دیگری است که از خلال مصاحبه‌های صورت گرفته استخراج شده است. بدیهی است رسانه با تولیدات مناسب می‌تواند به ایجاد گفتمان و فرهنگ سازی در خصوص بهره‌مندی از بازی/ورزش‌های بومی محلی در ایام فراغت کمک شایان توجهی کند. گفتمان بهره‌مندی از ورزش/بازی‌های بومی محلی به جهت نقش شایان توجه آن در افزایش نشاط اجتماعی، تندرستی و سلامت روان یکی از گام‌های موثر در راستای توسعه این قسم از بازی/ورزش‌ها میان افراد است. بدیهی است رسانه ملی می‌تواند با مهندسی صحیح پیام، سیاستگذاری صحیح در خصوص پوشش و تکرار پیام نقش شایان توجهی را در گفتمان سازی بهره‌گیری از این قسم بازی‌های ایفا کند. در این خصوص یکی از مشارکت‌کنندگان اذعان می‌کند: "فرهنگ و گفتمان تجربه فراغت همراه با بازی‌های بومی محلی روز به روز تحلیل می‌رود. در حالی که اگر بخواهیم شاهد حرکت‌های مردمی و خودجوش به سوی این گونه بازی‌ها باشیم، باید از گفتمان سازی و فرهنگ سازی شروع کنیم... نظام آموزش عالی، نظام آموزش و پرورش و صدا و سیما سه نقطه بسیار مهم در این گفتمان سازی اند. باید به مردم گوشزد کنند دوری از بازی‌های بومی محلی که تحرک بالا و مشارکت‌پذیری بالا دارند، چه عواقبی دارد و چطور می‌تواند کودکان و نوجوانان امروزی را به انزوا، بی‌تحرکی یا رقابت‌های ناسالم

بکشاند... صدا و سیما می‌تواند و این امکان را دارد که مردم آگاه کند و گفتمانی جدید با توجه به تمایلات نسل جدید را اشاعه دهد. نقش صدا و سیما در توسعه این بازی‌ها همین است. " مشارکت کننده دیگری در این خصوص اذعان می‌کند: " صدا و سیما با تولید و پخش برنامه‌های گفت و گو محور می‌تواند به صورتی مستقیم به ایجاد گفتمانی در راستای احیای این بازی‌ها برسد در واقع می‌تواند به مخاطبان القا کند که در سطح فرهنگی، اجتماعی و حتی در جهت سلامت جسم و روان نیازمند احیای این بازی‌هایم و گفتمان احیای بازی‌ها را به نحوی شایسته بسازد. "

**تحریک و تشویق نهادهای سیاستگذار و مجری به منظور بسترسازی یکی دیگر از مقولات شایان توجه است که از خلال مصاحبه‌های صورت گرفته با مشارکت کنندگان به دست آمده است. مبرهن است که توسعه این قبیل بازی/ورزش‌ها در سطحی گسترده نیازمند ایجاد بسترهای متعدد فرهنگی، فیزیکی و اجتماعی است که تحقق هر یک با ورود نهادهای مرتبط و معاضدت آن‌ها با یکدیگر در راستای هدف کلی که همانا توسعه ورزش‌ها/بازی‌های بومی محلی به منظور اغنای اوقات فراغت است، میسر می‌شود. صدا و سیما می‌تواند تسهیلگر این رابطه باشد. کلید این تسهیلگری را نیز می‌توان در برنامه ریزی برای ارائه برنامه‌هایی دانست که در خلال آن مخاطبانی که در گروه متولیان نهادهای مربوط قرار می‌گیرند، به اهمیت فعالیت خود پی ببرند و درخصوص فعالیت‌های لازم تشویق شوند. در این خصوص یکی از مشارکت کنندگان اذعان می‌کند: " بعضاً لازم است در این خصوص به مخاطبان برنامه‌های رسانه ملی در سطح مدیران توجه شود. به عبارتی صدا و سیما می‌تواند به عنوان یک منبع اطلاعاتی یا طرحنامه برای گام‌های عملیاتی مدیران و مجریان عمل کند. " مشارکت کننده دیگری در این خصوص بیان می‌کند: " موتور محرک بسیاری از اقدامات و همیاری نهادهای غیر دولتی و مردم‌نهاد رسانه است. به عبارتی این رسانه است که می‌تواند مساله‌ای را به عنوان مساله اجتماعی<sup>۲۰</sup> یا نیاز اجتماعی<sup>۲۱</sup> تعریف کند و اقدامات سامان یافته‌ای را برای پاسخگویی به آن شکل دهد. در رابطه با این ورزش‌ها هم لازم است رسانه در راستای مزایای ترویج این ورزش در کشور، از جمله جذب**

<sup>20</sup> Social problem

<sup>21</sup> Social needs

گردشگری، نشاط جمعی، جذب سرمایه و احیای سنت‌های بومی هدفگذاری کند. این مسائل باعث تحریک نهادهای سیاستگذار و مجری برای ایجاد بستر، معاضدت و سرمایه‌گذاری می‌شود."

تشویق افراد به بستر سازی برای اجرای ورزش / بازی‌های بومی محلی مقوله دیگری است که از خلال مصاحبه‌های انجام شده استخراج شده است. مفاهیم گنجانیده شده در این مقوله عبارت اند از تشویق والدین به فراهم آوردن فراغت غنی با محوریت بازی‌های بومی محلی برای فرزندان، تشویق معلمان تربیت بدنی و مدیران مدارس به فراهم کردن بستر مناسب برای غنی سازی فراغت دانش آموزان با تکیه بر بازی‌ها/ورزش‌های بومی محلی. در این خصوص یکی از مشارکت کنندگان اذعان می‌کند: "همزمان با کم شدن استقبال عموم مردم از این ورزش‌ها بسترهای مورد نیاز برای اجرای این بازی‌ها هم از بین رفته اند یا نیاز به احیا دارند...به خصوص این که این بازی‌ها غالباً دسته جمعی بوده اند حالا با توجه به کم شدن تعداد فرزندان خانواده‌ها یا نبود فضای فیزیکی لازم برای خیلی از بازی‌های تحرکی بومی-محلی لازم است بسترسازی به شکل نو و با نگاه به سلیقه نسل جدید شکل بگیرد...صدا و سیما اگر تمرکز خوبی روی احیای این بازی‌ها داشته باشد می‌تواند هم والدین و هم اولیای مدرسه را برای بسترسازی اجرای این بازی‌ها تحریک و سرشوق بیاورد...بسترسازی در مدرسه یعنی این بازی‌ها در زنگ ورزش به عنوان یک برنامه رسمی و یک نوع از بازی یا ورزش بگنجد، وسایل لازم برای اجرای آن‌ها حالا هر چه که باشد سنگ یا طناب یا هرچه در مدرسه آماده باشد...بسترسازی در قالب خانواده یعنی والدین حاضر به اجرای این بازی‌ها با بچه‌هایشان شوند اگر نیاز به وسیله دارند برایشان تهیه کنند و اگر نیاز است این بازی‌ها خارج از منازل صورت بگیرند، برنامه تفریح بچه‌ها را در پارک‌ها و بوستان‌ها و باشگاه‌های ورزشی تدارک ببینند...رسانه بالاترین قدرت را در این تشویق برای بسترسازی دارد به خصوص حالا که این ورزش‌ها دارند به دست فراموشی سپرده می‌شوند و خیلی از نهادها صدای رسایی برای این کار را ندارند، صدا و سیما هنوز مخاطب و صدای رسای خود را برای تشویق افراد به این بسترسازی دارد."

تشویق انواع گروه‌های جمعیتی به در اجرای بازی / ورزش‌های بومی محلی مقوله دیگری است که در بردارنده مفاهیم تشویق کودکان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی، تشویق نوجوانان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی، تشویق جوانان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی و تشویق افراد به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی است. بدیهی است که برنامه‌های قابل ارائه از طریق صدا و سیما، در صورتی که به سیاق متناسبی صورت بندی شوند، می‌توانند هدف تشویق افراد به اجرای بازی/ورزش‌ها را محقق سازند. بدیهی است افراد زمانی به اجرا و مشارکت در اجرای این دست بازی/ورزش‌ها تشویق می‌شوند که رسانه و سایر مجاری اطلاعاتی مربوط نقش خود را در راستای اطلاع رسانی در خصوص ماهیت و مزایای اجرای آن‌ها به خوبی ایفا کرده باشند. به این ترتیب می‌توان مقوله مذکور را دنباله اجرای صحیح و موفقیت‌آمیز مقوله آگاه سازی و اطلاع رسانی تلقی کرد.

جدول شماره ۳- مقولات و مفاهیم پژوهش

مفاهیم	مقولات مستخرج
آگاهی بخشی و اطلاع رسانی " نسبت به ماهیت بازی/ورزش‌های بومی محلی	آگاهی بخشی و اطلاع رسانی
آگاهی بخشی و اطلاع رسانی در مورد نحوه اجرایی کردن بازی‌ها/ ورزش‌های بومی-محلی	
آگاهی بخشی و اطلاع رسانی نسبت به نتایج فردی مثبت اجرای بازی/ ورزش‌های بومی محلی	
آگاهی بخشی و اطلاع رسانی نسبت به نتایج اجتماعی/ فرهنگی مثبت اجرای بازی/ ورزش- های بومی محلی	
تحریک نهادهای مربوط به بسترسازی فرهنگی به منظور توسعه بازی/ورزش های بومی- محلی	تحریک نهادهای سیاستگذار و مجری به منظور بسترسازی
تشویق نهادهای مربوط به بسترسازی فیزیکی به منظور توسعه بازی/ورزش های بومی- محلی	

<p>گفتمان سازی در خصوص نیاز جمعی به احیا و توسعه ورزش/بازی‌های بومی-محلی</p> <p>گفتمان سازی در خصوص ضرورت حفظ مقولات فرهنگی ایران از جمله ورزش/بازی‌های بومی محلی</p>	<p><b>گفتمان سازی</b></p>
<p>تبلیغ ورزش/ بازی‌های بومی محلی میان دانش‌آموزان</p> <p>تبلیغ ورزش/ بازی‌های بومی محلی میان دانشجویان</p> <p>تبلیغ ورزش/ بازی‌های بومی محلی میان قشر کارمند</p> <p>تبلیغ ورزش/ بازی‌های بومی محلی میان کودکان</p> <p>تبلیغ ورزش/ بازی‌های بومی محلی میان سالمندان</p>	<p><b>تبلیغ</b></p>
<p>تشویق والدین به فراهم آوردن فراغت غنی با محوریت بازی‌های بومی محلی برای فرزندان</p> <p>تشویق معلمان تربیت بدنی و مدیران مدارس به فراهم کردن بستر مناسب برای غنی سازی فراغت دانش آموزان با تکیه بر بازی‌ها/ورزش‌های بومی محلی</p>	<p>تشویق افراد به بسترسازی برای اجرای بازی‌های بومی محلی</p>
<p>تشویق کودکان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی</p> <p>تشویق نوجوانان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی</p> <p>تشویق جوانان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی</p> <p>تشویق آحاد جامعه به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی</p>	<p>تشویق افراد به اجرای بازی‌های بومی محلی</p>

**بحث و نتیجه گیری**

پژوهش پیش رو به منظور مطالعه نقش صدا و سیما در غنی سازی اوقات فراغت با تکیه بر احیای بازی‌های بومی-محلی صورت گرفت. ابزار مصاحبه نیمه ساختار یافته و تحلیل مضمون به منظور نیل

به هدف پژوهش مورد استفاده قرار گرفت. بر مبنای یافته‌های حاصل از پژوهش، صدا و سیما می‌تواند با تکیه بر ۶ مقوله چون تبلیغ، گفتمان سازی، آگاهی بخشی و اطلاع رسانی و تحریک و تشویق نهادهای سیاستگذار و مجری به منظور بسترسازی در رابطه با احیای بازی‌های بومی-محلی ایفای نقش کند. همچنان که پیشتر نیز بیان شد، برخی از مقولات می‌توانند به مثابه علت یا پیشران مقولات دیگر ایفای نقش کنند. در میان مقولات مستخرج از خلال داده‌های حاصل از مصاحبه‌ها نیز اطلاع رسانی و آگاهی-بخشی می‌تواند به مثابه علتی برای سایر مقولات ایفای نقش کند.

گفتمان سازی یافته‌ای است که با یافته‌های پایان نامه کارشناسی ارشد ذاکری (۱۳۹۸)، جاسم (۱۴۰۲)، عباسی (۱۳۹۷) و پژوهش عابدینی و همکاران (۱۳۹۶) همسو است. احیای این قسم از بازی/ ورزش‌ها نیازمند اقدامات متعدد و در عین حال زنجیرواری است که گفتمان سازی یکی از مهم‌ترین و شایان توجه‌ترین آن‌ها است. رسانه قادر است با امکانات و ابزارهایی که در دست دارد به ایجاد گفتمان احیای بازی/ ورزش‌های بومی محلی و غنی سازی فراغت از این طریق بپردازد. این امر مهم در گروهی مهندسی پیام و پوشش و تکرار حساب شده پیام‌هایی است در این راستا از خلال رسانه به مخاطبان ارائه می‌شود. تحریک و تشویق نهادهای سیاستگذار و مجری به منظور بسترسازی مقوله دیگری است که با یافته‌های پژوهش عسگری چکوسنگی همسو و همراستا است. آگاهی بخشی و اطلاع رسانی مقوله شایان توجه دیگری است که با یافته‌های پژوهش جاسم (۱۴۰۲)، گولم (۲۰۱۶) و احمدی و ندایی (۱۳۹۷) همسو و همراستا است. مقوله آگاهی بخشی و اطلاع رسانی در پژوهش حاضر در بردارنده چهار مفهوم آگاهی بخشی و اطلاع رسانی "نسبت به ماهیت بازی/ ورزش‌های بومی محلی و نحوه اجرایی کردن آن‌ها، آگاهی بخشی نسبت به نتایج مثبت اجرای این بازی‌ها، آگاهی بخشی و اطلاع رسانی نسبت به نتایج فردی مثبت اجرای بازی/ ورزش‌های بومی محلی و آگاهی بخشی و اطلاع رسانی نسبت به نتایج اجتماعی/ فرهنگی مثبت اجرای بازی/ ورزش‌های بومی محلی است. بدیهی است که یکی از مجاری مطمئن به منظور آگاهی بخشی افراد خاصه نسل جوان در رابطه با ماهیت بازی‌های بومی-محلی و چگونگی بهره‌گیری از آن‌ها، رسانه است. اهمیت نقش آفرینی رسانه‌های جمعی به خصوص در زمانی که این قسم بازی‌ها با استقبال کمتری نسبت به ادوار پیشین مواجه اند، دو چندان می‌شود. برنامه‌های

گفتگو محور، مستندها، مسابقه‌ها و موشن گرافیک‌ها از جمله ابزارهای در دسترس صدا و سیما هستند که می‌توان از آن‌ها به مثابه ابزارهای تاثیرگذار بر راستای احیای بازی‌های بومی-محلی و غنی‌سازی اوقات فراغت بهره جست. تبلیغ مقوله دیگری است که از خلال یافته‌های پژوهش استخراج شده است بر این مبنا مقوله تبلیغ در بردارنده سه مفهوم تبلیغ ورزش/بازی‌های بومی محلی میان دانش‌آموزان، تبلیغ ورزش/بازی‌های بومی محلی میان دانشجویان و تبلیغ ورزش/بازی‌های بومی محلی میان قشر کارمند است. این مقوله با یافته‌های پژوهش زیسر (۲۰۱۵) همسو و همراستا است. تشویق به اجرای بازی/ ورزش‌های بومی-محلی نیز مقوله شایان توجهی است که کدگذاران از خلال یافته‌های پژوهش به دست آورده اند. این مقوله در بردارنده مفاهیم تشویق والدین به فراهم آوردن فراغت غنی با محوریت بازی‌های بومی محلی برای فرزندان، تشویق معلمان تربیت بدنی و مدیران مدارس به فراهم کردن بستر مناسب برای غنی‌سازی فراغت دانش‌آموزان با تکیه بر بازی‌ها/ورزش‌های بومی محلی، تشویق کودکان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی، تشویق نوجوانان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی، تشویق جوانان به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی و تشویق افراد به بهره‌برداری از بازی‌های بومی محلی است. این مقوله با یافته‌های پژوهش پورسلطانی زرنندی و همکاران (۱۳۹۹) و غفوری و همکاران (۱۳۹۸) همسو و همراستا است. همچنین می‌توان به مقوله تحریک نهادهای سیاستگذار و مجری به منظور بسترسازی اشاره کرد. این مقوله با یافته‌های پژوهش غفوری و همکاران (۱۳۹۸) و برگتواس (۲۰۰۵) همسو و همراستا است. تحریک افراد به بسترسازی برای اجرای این دست بازی‌ها مقوله شایان توجه دیگری است که با نتایج پژوهش رزاق (۲۰۱۲) و هنرور و همکاران (۱۳۹۳) همسو است. بدیهی است احیای تام و اجرای پایدار این قبیل بازی/ ورزش‌ها در گروی همکاری و همسویی نهادهای بسیاری است. صدا و سیما می‌تواند با پخش برنامه‌های مناسب نهادهای مختلف را در راستای بسترسازی فرهنگی یا فیزیکی احیای ورزش‌ها/ بازی‌های بومی محلی تشویق و تحریک نماید.

بدین ترتیب می‌توان مدعی شد که صدا و سیما به مثابه یکی از سازمان‌هایی که گستره وسیعی از مخاطبان را در رده‌های سنی متفاوت در اختیار دارد می‌تواند در صورت مهندسی دقیق پیام و سیاستگذاری صحیح در راستای پوشش و تکرار پیام در قالب‌های متنوعی چون برنامه‌های گفت و گو

محور، انواع مستند، موشن گرافیک، انیمیشن و... به احیای بازی‌های بومی-محلی پردازد. بر اساس یافته‌های پژوهش این سازمان می‌تواند در قالب آگاهی بخشی و اطلاع رسانی، تبلیغ و تشویق و همچنین گفتمان سازی در راستای غنی سازی فراغت با تکیه بر بازی‌های بومی-محلی به نقش آفرینی پردازد. در این خصوص پیشنهاد می‌شود سیاستگذاران و مجریان فعال در بخش تولیدات رسانه‌ای با انتخاب قالب‌های صحیح و اثرگذار اعم از آیتم‌های کوتاه مفهومی، انواع مستند، برنامه‌های گفتگو محور و... بر عرصه‌هایی چون تبلیغ، گفتمان‌سازی، اطلاع رسانی و آگاهی بخشی متمرکز شوند. همچنین لازم است در راستای پوشش و تکرار پیام نیز سیاستگذاری دقیق و متقنی بر مبنای شرایط موجود و چشم‌انداز آینده صورت گیرد.

#### منابع

- اندام، رضا و همکاران، ۱۳۹۴. بررسی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان، پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی، (۴)، ۲.
- باقری، شهلا، نبوی، سید حسین و بهرامی، شجاع (۱۴۰۱). فراتحلیل تأثیر اوقات فراغت بر اخلاق اجتماعی. فصلنامه جغرافیا، ۱۲(۴۸): ۸۳۷-۸۲۰.
- بیابانی، سیما. (۱۴۰۱). ارزیابی بنیان‌های نظری و شناخت چالش‌های موجود اوقات فراغت در طرح‌های روستایی. جغرافیا و روابط انسانی، ۵(۳): ۱۲۰-۱۰۷.
- پورسلطانی زرنندی، حسین، کردلو، حسین و تاری وردی، روح‌الله (۱۳۹۹). نقش صدا و سیما در افزایش مشارکتهای مردمی در ورزش همگانی: مطالعه موردی استان قزوین. مطالعات هنر و رسانه، ۲(۳): ۱۱-۳۰.
- پیرعلی، علیرضا و سیادت، سعیده (۱۳۹۲). بررسی راهکارهای غنی‌سازی اوقات فراغت. کنگره ملی اوقات فراغت و سبک زندگی جوانان. دوره ۱. ۳۶۷-۳۷۶.
- تور کلیدسن، ج. (۱۳۸۲). اوقات فراغت و نیازهای مردم. ترجمه: عباس اردکانیان. انتشارات نوربخش، تهران.

- تیموری، هادی، فروزان، فرخنده و صفری، علی (۱۳۹۸). الگوی مدیریت اوقات فراغت کارکنان در محل کار با رویکرد ترکیبی، فصلنامه مطالعات مدیریت (بهبود و تحول). ۲۸(۹۴): ۶۳-۸۴.
- جعفری، علی و زرگر، طیبه سادات (۱۴۰۱). نقش صدا و سیما در توسعه فرهنگ ورزش در دوران کرونا (مورد مطالعه: شهروندان تهرانی). پژوهش‌های ارتباطی.
- جلالی فراهانی، مجید (۱۳۹۱). مدیریت اوقات فراغت و ورزش‌های تفریحی، انتشارات دانشگاه تهران.
- حسینعلی زاده فیروزجاه، علی (۱۴۰۱). بررسی موانع توسعه بازی‌های بومی و محلی در بین دانش آموزان استان مازندران از دیدگاه معلمان تربیت بدنی. پایان نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه شمال. دانشکده علوم ورزشی.
- رحمتی، سجاد (۱۳۹۹). موانع توسعه مسابقات ورزشی روستائیان و عشایر (مطالعه موردی جام خوشه چین). پایان نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه رازی. دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی.
- صادقی، رسول و همکاران (۱۳۸۸). نابرابری اجتماعی در حوزه فراغت، فصلنامه علمی-پژوهشی رفاه اجتماعی، ۱۰(۳۹): ۳۵۷-۳۸۹.
- عباسی، جواد (۱۳۹۷). تاثیر رسانه بر احیای بازیهای بوملی محلی استان قم (مطالعه موردی: مردم شهر قم). پایان نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه پیام نور استان تهران. مرکز پیام نور ری.
- غفوری، فرزاد، معمارزاده، محمد سعید و علوی، سلمان (۱۳۹۸). تعیین سهم و نقش دستگاه‌های اجرایی در توسعه ورزش همگانی. پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی. ۸(۱): ۱۱-۳۲.
- کاشف، میر محمد (۱۳۷۸). پژوهشی پیرامون بازیهای بومی و محلی آذربایجان غربی. نشریه حرکت. ۱(۲): ۶۶-۵۳.
- محمودی، آمنه و محمودی میثم (۱۳۹۵). بررسی نقش بازی‌های بومی-محلی در آموزش تربیت بدنی مدارس. همایش ملی دستاوردهای نوین تربیت بدنی و ورزش. ۱-۷.
- محمودی، آمنه، و محمودی، میثم. (۱۳۹۵). بررسی نقش بازی‌های بومی و محلی در آموزش تربیت بدنی مدارس. همایش ملی دستاوردهای نوین تربیت بدنی و ورزش. SID. <https://sid.ir/paper/829589/fa>
- مرادی، مهدی، بیات، موسی و پاداش، دنیا (۱۴۰۱). راهکارهای اثربخش جهت حمایت از بازی‌ها و ورزش‌های بومی-محلی. مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی. شماره ۲۷۰۱۸۸۱۵. ۱-۶.

نان‌آور، فاطمه (۱۴۰۰). نقش ترویج رسانه‌ای بازی‌های بومی و محلی بر توسعه استعدادهای ورزش کبدهی در میان دانش‌آموزان ایلام. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه کاشان. دانشکده علوم ریاضی.

نقی زاده باقی، علی (۱۴۰۰). شناسایی موانع توسعه بازی‌های بومی محلی استان اردبیل. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه آزاد اسلامی واحد اردبیل. دانشکده علوم انسانی.

هنرور، افشار، غفوری، فرزاد و ططری حسن گاوپار، احسان (۱۳۹۴). الگویابی توسعه ورزش‌های بومی و محلی در کشور. مطالعات مدیریت ورزشی. ۷(۱۳): ۴۸-۳۳.

Akbari, H. (2007). "Impact of local games on development of skills in handling for boys 7 to 9 years old". *Journal of motion*. Vol.34. pp: 35-43.

Akinemi A. (2009). "Traditional Sports & Games in Nigeria". National Institute for Sports, Lagos, Nigeria, pp: 230-236.

Gulam, A. (2016). Role of mass media in sports communication. *International Journal of Advanced Educational Research*, 1(5), 51-53.

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.

Papzan, A., Agahi, H., & Shahmoradi, M. (2016). The main components of indigenous and local sports In order to exploit the sustainable rural development. *Community Development (Rural and Urban Communities)*, 8(1), 89-112.

Razzaq, A. (2012). "Raising the Profile of Traditional Games". Available in: <http://www.pactradio.com/en/features/raising-the-profileof-traditional-games.php>.

Zeiser, A. (2015). *Transmedia marketing: From film and TV to games and digital media*. CRC Press.