

# بازی‌های ایرانی: خرده سرگرمی و فرهنگ‌پذیری

راهنمای بازی‌های ایران

با همکاری شهلا افتخاری،

ثریا قزل‌ایاغ

زیر نظر دکتر عباس حری

دفتر پژوهش‌های فرهنگی -

کمیسیون ملی یونسکو در ایران،

مرکز انتشارات دانشگاه علم و صنعت ایران

## موضوع و چارچوب کتاب

کتاب با تأکید بر نظر و دیدگاه زیست‌شناسان، رفتارشناسان، روان‌شناسان و جامعه‌شناسان در زمینه‌ی بازی می‌کوشد تا فراگیر بودن بازی و تکرر ابعاد آن را یادآور شود. در مقدمه‌ی کتاب آمده است که بازی‌های سنتی، همانند قصه‌ها و افسانه‌ها، مثل‌ها و ترانه‌ها و آداب و رسوم و اعتقادات رایج در میان مردم، نشانه‌های از حیات فرهنگی جامعه به شمار می‌آیند و گستردگی و گوناگونی آنها، نشانگر ژرفا و غنای فرهنگی جوامع تلقی می‌شود. در سرزمین پهناور و کهنسال ایران، با وجود تنوع آب و هوایی و گوناگونی فرهنگی، بازی‌ها و سرگرمی‌های رایج در میان مردم نیز از تنوع و گستردگی برخوردار است. کتاب از این نظر از نقطه‌ای درست به منظور تحلیل بازی‌های ایرانی آغاز کرده است. تنوع قومی بر تعداد بازی‌های ایرانی و انواع آن افزوده است. کتاب یکی از بازی‌ها را مثال زده

است: «تاب‌بازی: در بین اقوام مختلف ایرانی بیش از پنجاه نام برای این بازی شناخته شده است: اصفهانی‌ها به این بازی، چنگولک یزدی‌ها، بیز، همدانی‌ها لنگو و گیلانی‌ها «هلاچین» می‌گویند. کتاب دغدغه‌ی خود در زمینه‌ی ثبت بازی‌ها را ناشی از مدرن شدن جامعه و تغییر شیوه‌های زندگی مردم، گسترش شهرنشینی و صنعتی‌شدن و پیدایش فن‌آوری‌های نوین می‌داند، آنچه باعث شده است تا بسیاری از بازی‌های سنتی منسوخ یا به حاشیه رانده شود. اگر چه هنوز بعضی از این بازی‌ها در سطح شهرهای کوچک و روستاها بازی می‌شوند، ولی در کل می‌توان گفت که این بازی‌ها دیگر نقش پراهمیت خود را در پرکردن اوقات فراغت انسان‌های امروز جامعه ما از دست داده‌اند. راست است که به قول نویسنده دیگر کودکان با دست دستی و لی‌لی، لی‌لی حوضک و کلاغ‌پر و عمو زنجیرباف مهارت‌های جسمی و

حرکتی و کلامی را نمی‌آموزند. آنان بازی‌های مدرن را در مدارس، باشگاه‌ها و... یاد می‌گیرند. دیگر اوقات فراغت بزرگسالان را میهمانی‌ها و جشن‌های خانوادگی، بازی‌های نمایشی و فکری و کلامی پر نمی‌کند. دیگر قهوه‌خانه‌ها محل ترنابازان نیست. بازی‌های دشت‌های فراخ، جنگل‌های وهم‌آور، کوهستان‌های بلند و ساحل‌های گسترده جنوب یا شمال، انسان را به تجربه‌ی سختی‌ها فرا نمی‌خواند و او را کارآموده نمی‌کند. به نظر می‌رسد که از یک سو رابطه‌ی انسان با طبیعت دیگر به قوت آن روزگاران نیست و از سوی دیگر، نهادهای آموزشی، ورزشی دولتی و غیردولتی جای



آیین‌ها و سنت‌ها را پر کرده و خود به شکلی علمی و مدون می‌کوشند تا این نیاز را مرتفع سازند. این در حالی است که رسانه‌های عمومی یا به میدان نهاده‌اند، بازی‌های کامپیوتری، انیمیشن و... جذابیت فراوانی در میان کودکان دارند. اوقات فراغت امروز را تلویزیون، سینما و سایر دستگاه‌های صوتی و تصویری و بازیچه‌های پیشرفته‌ی مکانیکی و الکتریکی پر می‌کند.

استان‌های دیگر را توجه نمود؟!

در میان کل بازی‌ها، بیشترین بازی‌ها به کودکان و نوجوانان تعلق دارد (۸۵۸ بازی) این حجم از بازی‌های ضبط شده، گذشته از علائق شخصی نویسنده که پیش‌تر درباره‌ی آن سخن گفتیم، ناشی از کارکرد اصلی بازی‌ها در جوامع سنتی و روستایی ایران است. این بازی‌ها هم اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را پر می‌کرد و هم جنبه‌ی فرهنگ‌پذیری داشت.

### شیوه کدگذاری و تعریف بازی‌ها:

کتاب روش‌شناسی خود را در زمینه‌ی انتخاب موضوع و شیوه‌ی تحقیق توضیح داده است. بر اساس این شرح، پس از مطالعات فراوان در تعریف موضوع، نتیجه‌ی حاصل شده تعریف زیر بوده است. تمامی فعالیت‌هایی را که برای پرکردن اوقات فراغت و از روی تفنن و بدون تأکید بر نتیجه‌ی آن توسط مردم به اجرا گذاشته می‌شود، می‌توان بازی و سرگرمی خواند.

بر این اساس طبقه‌بندی کتاب و انتخاب موضوعی آن بر پایه‌ی فعالیت محوری بازی و سرگرمی استوار بوده و بدین ترتیب بازی‌ها و سرگرمی‌ها به سه دسته تقسیم شده‌اند:

الف - بازی‌های ورزشی (آن دسته فعالیت‌هایی‌اند که نیازمند تحرک بدنی بوده و بر مهارت خاصی استواراند)

ب - بازی‌های نمایشی (درب‌گیرنده‌ی فعالیت‌های نمایشی از این شمار است: سیاه بازی، و نیز ورزش‌های باستانی: چوگان و...)

ج - بازی - سرگرمی، که جنبه‌ی سرگرم‌کننده دارند (نظیر لی‌لی حوضک، قاپ بازی) در طبقه‌بندی این پژوهش بازی‌های فکری و کلامی زیر مجموعه بازی - سرگرمی تلقی شده‌اند.

در گام نخست، تمام بازی‌ها ضبط

### نظام طبقه‌بندی بازی‌ها در کتاب

بازی‌ها و سرگرمی‌ها در کتاب به تفکیک استان‌ها ضبط شده‌اند و تا صفحه‌ی ۷۲۴ حدود ۲۱۵۵ بازی و سرگرمی معرفی و از صفحه‌ی ۷۲۵ به بعد تا صفحه‌ی ۸۵۸ بازی‌ها و سرگرمی‌های بدون ذکر منطقه‌ی بومی ثبت و معرفی شده‌اند. کرمانشاه و بازی‌ها از استان ایلام با ۱۶ بازی آمده است. این تفاوت معنادار را می‌توان از ضعف‌های کتاب شمرد که در آن اقوام ایرانی در حجمی واحد و دست‌کم نزدیک از تحقیق مورد مطالعه واقع نشده‌اند. به واقع چگونه می‌توان تفاوت عددی میان ایلام و

... جیک جیک جیک ...





شده است. این ضبط شامل اطلاعاتی دقیق در باب نام، نوع بازی، منطقه‌ی بومی، محل و زمان اجرا، تعداد، گروه سنی، طول مدت، ابزار بازی و شرح آن بوده است، به این منظور منبع‌شناسی بازی‌های ایرانی با توجه به منابع از سوی محقق و همکاران وی شروع شد. منابع راهنمای عمومی (کتاب‌شناسی ملی) یا اختصاصی (کتاب‌شناسی فرهنگ عامه) و فهرست مقاله‌ها، برگه‌دان کتابخانه‌های بزرگ معتبر شهر تهران (کتابخانه مرکز دانشگاه تهران؛ کتابخانه ملی ایران، کتابخانه مجتمع هنر، کتابخانه دانشکده علوم اجتماعی و...) و

ترتیب حروف الفبا و شرح است.

استانی دیدن بازی‌ها باعث شده تا ثبت بازی‌ها بدون هیچ تفکیک خاصی در استان‌هایی با بیش از یک فرهنگ قومی انجام گیرد یا برعکس گاه استان‌هایی با زبان یا فرهنگ قومی مشترک در یک طبقه بررسی شوند. کتاب، بعضی از استان‌ها را با توجه به هم‌زبانی و فرهنگ مشترک با هم آورده است از جمله، در ستون آذربایجان، آذربایجان شرقی، غربی و اردبیل را با هم آورده است و کردستان و کرمانشاه را هم با هم. قابل ذکر است که در آن سال‌ها، اردبیل، قزوین و قم هنوز استان نشده بودند و خراسان به سه استان تقسیم نشده بود، بنابراین قزوین با تهران، قم با مرکزی و اردبیل با آذربایجان آمده و نامی از خراسان جنوبی، رضوی و شمالی در کتاب موجود نیست.

در بازی‌ها، شیوه‌های یادگیری، بازی‌ها و سرگرمی‌ها به تفکیک استان‌ها به ترتیب حروف الفبا ۲۷ استان بوده، و در فاصله‌ی مرحله دوم و سوم (۷۰ تا ۷۵) سه استان دیگر بر تعداد استان‌ها، افزوده شده است (اردبیل، قم، قزوین) و با توجه به فرهنگ و زبان مشترک مثلاً بازی‌ها و سرگرمی‌ها در استان آذربایجان غربی و شرقی تحت عنوان بازی‌های آذربایجان ذکر شده و کردستان و کرمانشاه با هم آمده‌اند.

در زمینه‌ی گردآوری و بررسی و طبقه‌بندی منابع، محقق به باب روز و به روز نبودن منابع راهنما، پراکنده بودن منابع به ویژه نشریات، همکاری نکردن برخی از کتابخانه‌ها و مراکز اسناد اشاره کرده است.

### تحلیل بازی‌ها

هر چند کتاب یاد شده به عنوان تنها کتاب و دانشنامه‌ی بازی‌ها دارای جایگاهی بسیار ارزشمند است و خلای بزرگی را پر کرده است اما واقعیت آن است که این کتاب نیز با وجود گردآوری بازی‌های ایرانی از تحلیل آنها دوری گزیده است. با این حال اشاراتی مختصر و جالب در این باره وجود دارد.

بنا به نظر نویسنده با توجه به بازی‌های ثبت شده می‌توان گفت اغلب بازی‌هایی که به پسران و مردان تعلق دارد بازی‌های پرتحرک فضای باز هستند و بیشتر بازی‌های خاص دختران و زنان، کم‌تحرک و بازی‌های فضای بسته به شمار می‌آیند. از سوی دیگر، گرچه شرایط

افزون بر آن بررسی مجله‌های فرهنگی، ادبی و اجتماعی، سرزدن به مراکز آرشیوی (مرکز آرشیو و اسناد کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و...) شامل منابع و مراکزی بودند که به آنها رجوع شد. محقق در تاریخ بهمن ماه ۱۳۶۹ با تمام دشواری‌ها، مرحله‌ی ضبط و گردآوری از روی منابع مکتوب چاپی و آرشیوی را به پایان رسانده و حاصل تلاش یک ساله‌ی گروه تحقیقاتی ضبط کامل ۱۵۹۵ بازی با شرح و فهرست اسامی ۵۵۳ بازی بدون شرح از ۲۴ استان ایران شد.

پس از پایان کار گردآوری، دفتر پژوهش‌های فرهنگی تصمیم گرفت براساس آنچه گرد آمد راهنمای چاپی بازی‌ها و سرگرمی‌ها را تدوین کند.

در بهمن ماه ۱۳۷۰ کار تدوین راهنما به پایان رسید و کتاب در نوبت انتشار قرار گرفت. در شهریور ماه ۱۳۷۴ موضوع انتشارات آن قطعیت لازم را یافته و یک بار دیگر اطلاعات به روز می‌شود و منابعی که در این فاصله منتشر شده نیز مورد بررسی قرار می‌گیرد (همه منابع از سال ۱۳۷۰ تا نیمه نخست سال ۱۳۷۵)

در فاصله‌ی مرحله دوم و سوم سه استان بر تعداد استان‌ها افزوده شده است (اردبیل، قم، قزوین)

سرانجام در سال ۱۳۷۵ کار آماده‌سازی به پایان رسید و نتیجه‌ی این تلاش ۱۸۴۵ بازی و سرگرمی با شرح و ۶۶۱ بازی و سرگرمی بدون شرح است که به صورت الفبایی تحت نام بازی زیر نام هر استان قرار گرفته است و بازی‌های بدون منطقه‌ی بومی نیز در آخر کتاب جایگزین گردیده است.

شرح اتنوگرافیک بازی‌ها با ذکر شیوه‌های تعیین نوبت در بازی‌ها، شیوه‌های یارگیری، جداول استان‌ها و تعداد بازی‌های هر استان به



آب و هوا در تعیین محل بازی تأثیری بسزا دارد با مراجعه به جدول درمی‌یابیم که در مناطق سردسیر نظیر آذربایجان، چهار محال بختیاری، کردستان و کرمانشاه و زنجان نیز بیشترین بازی‌ها، بازی‌های فضای باز هستند و همین‌طور در استان‌های باران‌خیزی چون گیلان و مازندران به همین شکل در کتاب جداولی به تفکیک استان (فضای باز و بسته - ابزار بازی‌ها و سرگرمی‌ها و...) نیز آمده است. مانند: ابزار بازی‌ها و سرگرمی‌ها. در اینجا برای آشنایی خوانندگان یک نمونه را نشان می‌دهیم:

چوب / ۲۲۹ خاک / ۱۸ سنگ / ۲۰۱ پارچه / ۷۹ استخوان / ۱۷ طناب / ۵۷ توپ / ۲۱۳ کلاه / ۳۳ کمر بند - شلاق / ۴۳ گردو / ۲۱ نمره ۴۰۷ ندارد ۷۱۵

اطلاعات گردآوری شده نشان می‌دهد بیشترین فعالیت‌های ضبط شده به دسته بازی - سرگرمی تعلق دارند که معمولاً مهارت خاصی را طلب نمی‌کنند و فرد می‌تواند به ساده‌ترین شکل و با چند بار بازی کردن به راحتی آنها را اجرا کند و از تلاش خود لذت ببرد، کمترین نوع بازی، بازی نمایشی است که مقید به مکان، توانایی اجرا و احیاناً لباس و تا حدودی صحنه‌پردازی است.

### نقد کاستی‌ها

برای درک و فهم مقررات، شرایط محل بازی و ساخت ابزار بازی، خواننده نیازمند تصویر است، اما در این کتاب تمام اطلاعاتی که باید از طریق تصویر به خواننده منتقل شود، به وسیله متن بیان شده است که در مورد بعضی از بازی‌ها موفق نبوده و حتی گاه فهم بازی از خلال متن غیرممکن به نظر می‌رسد. این ضعف به ویژه در خصوص بازی‌هایی که قاعده و مقررات زیاد و پیچیده‌ای دارند بیشتر صدق می‌کند.

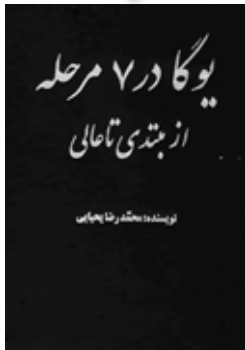
از سوی دیگر وقتی ما به سراغ ضبط بازی‌های محلی می‌رویم ثبت درست نام محلی بازی به یاری آوانگاری جزء اصول اولیه و مسلم کار تحقیق است. این در حالی است که شمار اندکی از بازی‌ها در این کتاب آوانگاری دارند. جالب آن است که حتی اصطلاحات و کلمات محلی نیز آوانگاری نشده‌اند.

شاید اگر برای بازی‌ها، نام رسمی و رایج نیز می‌آمد با توجه به غیرتصویری بودن کتاب خواننده بهتر می‌توانست بازی‌ها را بفهمد. کتاب پاورقی‌ای برای توضیح واژه، کلمه و اصطلاح محلی ندارد.

در کتاب اشاره‌ای به نوع پاداش‌ها و تنبیه‌ها نشده و فقط شرح بازی را با برنده و بازنده تمام کرده است. در این میان بعضی از بازی‌ها اصلاً شرح و مشخصات ندارند (فقط به اسم بازی اشاره شده است)

بهتر بود کتاب برای درک بهتر بازی‌ها به چگونگی رابطه‌ی بازی با فرهنگ و جغرافیای محلی می‌پرداخت.

هم‌چنان که مرکز مطالعاتی دفتر پژوهش‌های فرهنگی تأکید بر ارزش‌های مطالعاتی این نوع از تحقیقات در حفظ بخشی از فرهنگ ایرانی می‌کند نمی‌توان ارزش‌های بسیار بالای کتاب را انکار کرد اما به نظر می‌رسد که در تجدید چاپ اثر مزبور، نویسنده می‌تواند برخی از کاستی‌ها را در جهت افزایش کیفیت کتاب برطرف نماید.



### یوگا در هفت مرحله از

مبتدی تا عالی

محمد رضا یحیایی

انتشارات ارمان

کتاب «یوگا در هفت مرحله از مبتدی تا عالی» بر آن است تا به فواید انجام مراحل یوگا و ارتقای معنوی و جسمی ناشی از آن و تأثیرش بر زندگی بپردازد. کتاب ابتدا به تاریخچه‌ی یوگا اعم از تعریف و آموزش یوگا، تأثیر آن در زندگی پرداخته و سپس پنج اصل اساسی در یوگا را با عنوان فلسفه‌ی یوگا ارائه می‌دهد. اما برای اینکه خواننده با مراحل هفتگانه‌ی یوگا آشنا شود مقدماتی ارائه شده و سپس مرحله‌ی اول آن یعنی تغذیه‌ی بدن مورد توجه قرار می‌گیرد. نکته‌ی ضروری این مرحله پیشنهاد برای یک زندگی سالم توأم با خلاقیت و نکاتی درباره‌ی سازگاری و ناسازگاری غذاها است.

سپس مرحله‌ی دوم تحت عنوان پاکیزگی بدن (جسم و روح) با بررسی تمرینات جهت دیدن بدن اثیری (هاله‌های نورانی بدن) و شناخت رنگ‌های بدن اثیری و شناخت اشخاص با تفرق آنها از رنگ‌ها ارائه می‌گردد.

در بحث تمرکز (مدی‌تیشن) چرایی انجام آن، انواع و خاصیت مدی‌تیشن در شخصیت افراد، شروع و مراحل تمرینات، قدرت دستیابی تله پاتی، خواندن افکار دیگران، قدرت پیشگویی و آینده‌نگری و... مورد توجه مؤلف قرار گرفته است.

تنفس «پرانای»، کنترل نفس، تمرینات تنفسی، قوی و غیرقابل نفوذ کردن سیر نامرئی در مقابل امواج منفی مرحله پنجم یوگا را شکل داده و در مرحله ششم با عنوان روزه (آکادسی) به تعریف روزه، هدف و انواع روزه‌ها، آداب پس از آن، تقویت هاله‌های نورانی اطراف بدن پرداخته شده است. مؤلف مرحله‌ی هفتم را با عنوان پاکیزگی کامل (عشق به خدا)، سخنان ائمه اطهار (ع) و قرآن مجید در رابطه با خودشناسی، خواب عارفانه، خروج روح از بدن توسط خواب عارفانه، توصیه‌هایی برای پرواز روح، خواب عارفانه برای خود هیپنوتیزم، سخنان ائمه اطهار (ع) و قرآن کریم در رابطه با خودشناسی به پایان رسانده است.