

از ایران چه می‌دانم؟ / ۷۲

بازی‌های کهن در ایران

علی بلوکباشی



دفتر پژوهشهای فرهنگی



دفتر پژوهشهای فرهنگی

دفتر مرکزی: تهران، خیابان کریم خان زند، خیابان ایرانشهر شمالی، نبش کوچه یگانه، شماره ۲۱۵
 گد پستی: ۱۵۸۴۷۳۶۹۱۳
 صندوق پستی: ۴۶۹۱ - ۱۵۸۷۵
 تلفن: ۸۸۳۰۲۴۸۵ ، ۸۸۸۱۱۵۶۱ ، ۸۸۳۰۲۴۸۴ ، ۸۸۳۱۵۲۳۷
 پست الکترونیک: ertb@iranculturestudies.com
 تلفن واحد بازاریابی: ۸۸۳۱۵۲۴۰ فروش الکترونیک: www.iranculturestudies.com

- تلفن های پخش مرکزی: ۸۸۸۴۹۴۶۱-۲ ، ۸۸۸۴۹۴۶۷ ، ۸۸۳۱۳۰۸۹-۲۱۷۷۶۴۷
- مراکز اصلی پخش و فروش:
- فروشگاه مرکزی: تهران، خیابان کریم خان زند خیابان ایرانشهر شمالی، نبش کوچه یگانه
 تلفن: ۸۸۸۴۹۴۶۱
- تهران، میدان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، نبش خیابان شهید وحید نظری،
 شماره ۳۸، تلفن: ۶۶۴۱۷۵۳۲، دورنگار: ۶۶۹۵۰۱۴۶
- سراچه گفتگو، خانه هنرمندان ایران: تهران، خیابان ایرانشهر شمالی، باغ هنر: تلفن: ۸۸۳۱۳۲۶۹
 دورنگار: ۸۸۳۱۳۰۸۹

※ بازی های کهن در ایران - از ایران چه می دانم؟ / ۷۳

※ مؤلف: علی بلوکباشی

※ طراح قالب جلد: ایراندخت قاضی نژاد؛ اجرا: شهره خوری

※ نمونه خوان: نرگس مرآت

※ حروفنگار و صفحه آرا: مهرداد قربانی

※ لیتوگرافی: هماگرافیک * چاپ: نیل * شمارگان: ۵۰۰۰ نسخه * چاپ اول، ۱۳۸۶

همه حقوق محفوظ است. هرگونه تقلید و استفاده از این اثر به هر شکل بدون اجازه کتبی دفتر پژوهشهای فرهنگی ممنوع است.

ISBN: 964-379-097-5

شابک: ۹۶۴-۳۷۹-۰۹۷-۵

بلوکباشی، علی؛ ۱۳۱۴ -

بازی های کهن در ایران / علی بلوکباشی. - تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی،

۱۳۸۶.

۱۲۰ ص.: مصور. - (از ایران چه می دانم؟؛ ۷۳)

ISBN: 964-379-097-5

فهرست نویسی براساس اطلاعات فیبا.

ص.ع. به انگلیسی: Ali Bulookbashi, The Ancient Games in Iran

۱. بازی ها - ایران. الف. عنوان.

۷۹۶/۰۹۵۵

ب ۸ پ / GV۶۵۷

م ۸۵-۲۵۹۸۹

کتابخانه ملی ایران

یادداشت

با توجه به تحولات نوین فرهنگی در جامعه امروز، نیاز همه ایرانیان، به ویژه جوانان تیزبین و پرسشگر، به بررسی های جدید علمی و مستمر درباره تاریخ پرفراز و نشیب ایران زمین و دیانت و فرهنگ و تمدن آن، بیش از گذشته نمودار شده است. از این رو، دفتر پژوهشهای فرهنگی با شناخت این امر و در جهت گسترش دیدگاه های همه جانبه و عمیق فرهنگی، تلاش مستمری را آغاز کرده و بر آن است تا با انتشار مجموعه از ایران چه می دانم؟ آگاهی های مهم، دقیق و سودمندی را در حوزه های گوناگون ایران پژوهی در دسترس همه دوستان ایران و جوانان علاقه مند کشورمان قرار دهد.

امید است که این دفتر بتواند با آرایه این نوع پژوهش ها، ضمن ایجاد پیوندی ناگسستنی میان فرهنگ امروز و دیروز و دوری از هرگونه ذهنیت و جانبداری های یک سویه و غیر علمی، زمینه تبادل نظر و اندیشه را میان همه دانش پژوهان و علاقه مندان این عرصه فراهم سازد و در شکوفایی حرکت های نوین فرهنگی و اندیشه پرور و ایجاد آینده ای بهتر برای این سرزمین، نقشی شایسته و مفید ایفا کند.

فهرست مطالب

۹	پیش سخن
۱۳	فصل یکم. خاستگاه و طبقه بندی
۱۳	۱. طبقه بندی بازی ها
۲۴	۲. بازی های کهن و سنتی ایران
۲۷	فصل دوم. تاب بازی
۲۷	۱. واژه شناسی و معانی
۳۱	۲. نام های دیگر تاب در فرهنگ نامه ها
۳۴	۳. تاب و تاب بازی در گویش های ایرانی
۳۴	۴. تاب بازی: صورت نمادین یک آیین کهن
۳۷	فصل سوم. سرمامک بازی
۳۸	۱. سرمامک در فرهنگ نامه ها
۴۰	۲. نام و شیوه بازی در تهران
۴۸	۳. نام بازی در برخی گویش های ایرانی
۵۱	فصل چهارم. دوالک بازی
۵۲	۱. ابزار و شیوه بازی
۵۳	۲. دوال و دوالک بازی در فرهنگ نامه ها
۵۹	۳. پایگاه اجتماعی جماعت دوالک باز

فصل پنجم. ترنا بازی

- ۶۱
۶۲ ۱. ابزار و شیوه بازی
۶۶ ۲. دُرنا بازی یا کمر بند بازی
۶۸ ۳. ریشه یابی واژه «درنا» و «ترنا»
۷۱ ۴. ترنا بازی در فرهنگ‌نامه‌ها
۷۲ ۵. ترنا بازی در گویش‌های ایرانی

فصل ششم. گنجفه بازی

- ۷۵
۷۶ ۱. اوراق گنجفه
۷۶ ۲. گنجفه اهلی
۷۹ ۳. مخترع و پیشینه گنجفه
۸۲ ۴. گنجفه در هند
۸۶ ۵. شیوه بازی
۹۱ ۶. پایگاه اجتماعی جماعت گنجفهباز

سخن پایانی

پی‌نوشت

مآخذ

۹۵

۹۹

۱۰۹

پیش‌سخن

انسان از آغاز حیات اجتماعی خود به بازی گرایش داشته و در هر دوره و زمان و در هر جامعه و فرهنگ و در هر گروه سنی و جنسی که بوده به گونه‌ای خود را با بازی سرگرم می‌کرده و از آن لذت می‌برده است. به عبارت دیگر بازی در همه عرصه‌های زندگی ناسوتی و لاهوتی انسان، حتی در رقص و نمایش آیینی - مذهبی به شکل‌های گوناگون حضور و تجلی داشته است.

بازی مانند موسیقی، رقص، نقاشی و شعر صورتی فرهنگی دارد و همچون یک رفتار اجتماعی، شکل و محتوای فرهنگی آن، با شکل و محتوای فرهنگی جامعه‌ای که در آن پدید آمده و به کار می‌رود، تطبیق می‌کند. دوران خردسالی انسان عموماً با بازی‌های انفرادی می‌گذرد، رفته رفته که کودک رشد می‌کند و بزرگ می‌شود و به جمع همسالان می‌پیوندد، به بازی‌های جمعی روی می‌آورد. به این گونه هر فرد در دوره زندگی انواع بازی‌های حسی، حرکتی، تخیلی، تقلیدی، کلامی، هوشی، رقابتی، بردو باختی، مهارتی، هنری، تن‌ورزی و نیروزایی را تجربه می‌کند و به صورت سرگرمی، بازی و ورزش به کار می‌بندد.

بیدایی و شکل و محتوای بازی‌ها بیش‌تر به چگونگی اوضاع اقلیمی و نظام‌های اجتماعی و فرهنگی جامعه بستگی دارد؛ شیوه و ابزار بازی‌ها و آفرینش نقش‌های متفاوت بازیکنان در بازی‌ها و عناصر سازنده زمینه و متن بازی‌ها، کم و بیش بازتابنده ویژگی‌های زیست - محیطی و جامعه و فرهنگی است که از آنها برآمده‌اند. برخی بازی‌ها ابتدایی و ساده و پرداختن به آنها نیاز به مهارت و فوت و فن ندارند، در صورتی که برخی دیگر پیچیده‌اند و اجزای

آنها به مهارت و قابلیت بازیکنان و به کارگیری اصول و قواعدی ویژه نیاز دارند. پایگاه اجتماعی و طبقاتی و شرایط اقتصادی و فرهنگی مردم جامعه نیز کم و بیش در نوع بازی‌های رایج میان آنان و گزینش بازیچه‌ها و همبازی‌ها و یا محل و مکان بازی تأثیرگذار و تعیین‌کننده است. از این روست که شماری از بازی‌ها در برخی جامعه‌ها و گروه‌های اجتماعی خصوصیت طبقاتی می‌یابند و در انحصار طبقه و قشری خاص درمی‌آیند، مانند بازی چوگان و گنجفه که هر یک به قشری مرفه از جامعه قدیم ایران اختصاص داشت و در میان عامه مردم، به ویژه قشرهای پایین اجتماعی و اقتصادی، معمول نبود.

با گذشت زمان و آمد و رفت نسل‌ها و دگرگونی در نظام‌های اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی جامعه‌ها، نام و شیوه بازی‌ها تطور می‌یابند و تغییر می‌کنند، و یا به طور کلی از میان می‌روند و فراموش می‌شوند و بازی‌های دیگری جای آنها را می‌گیرند. بنابراین بازی نیز مانند عناصر دیگر فرهنگی تابع قاعدهٔ سیورورت است. در روزگاری زاده می‌شود و زمانی، کوتاه یا بلند با یک یا چند نسل، می‌زید و دیر یا زود از میان می‌رود و یا به اقتضای وضع جامعه و فرهنگ رایج در جامعه تغییر صورت و ماهیت می‌دهد و با تطبیق خود با وضع و حالت اجتماعی و فرهنگی جامعه، حیات دوباره می‌یابد. از این رو، بقا و دوام هر بازی بستگی به نیروی تغییربایی و پویایی و سازگاری آن بازی با محیط اجتماعی و فرهنگی خود دارد.

شناخت و درک خاستگاه جغرافیایی و فرهنگی بازی‌ها و تعیین هویت و روند تحول و تطور تاریخی آنها در هر جامعه، از سویی به شناخت کلی شکل زندگی اجتماعی مردم و رفتارهای عینی و ذهنی گروه‌ها و قشرهای اجتماعی جامعه نیاز دارد؛ و از سویی دیگر، چون شمار بزرگی از بازی‌ها بیانگر نوع رفتارهای فرهنگی و روان - جمعی مردم جامعه و برتابندهٔ تجربه‌های دینی - آیینی و بعضاً تقلید و تکرار رفتارها و تجربه‌های نسل‌ها هستند، بنابراین بررسی

زمینه بازی‌ها و تجزیه و تحلیل عناصر و اجزای سازنده الگوهای رفتاری در بازی‌ها می‌تواند پژوهشگران را تا اندازه‌ای در شناخت نوع و شکل جامعه و روابط اجتماعی و فرهنگی مردم و اوضاع اقلیمی جامعه‌ای که بازی‌ها در آن زاده و رشد کرده و بالیده‌اند، کمک کند.



۱. چوگان، بازی کهن ایرانی. اثر نگارگر نام‌دار محمدعلی زاویه

مطالب متن کتاب، به جز پیش سخن و سخن پایانی، در شش فصل فراهم آمده است.

فصل نخست به توضیح خاستگاه بازی‌ها و طبقه‌بندی آنها به‌طور کلی و براساس زمینه تاریخی و ویژگی‌های ساختاری، موضوعی، روان‌شناختی و تعلیم و تربیتی و مانند آن، و شرح برخی طبقه‌بندی‌های کلی و رایج بازی و بازی‌های کهن و سنتی ایران می‌پردازد.

در پنج فصل دیگر به بررسی تاریخی و تحلیل اجتماعی پنج بازی تاب بازی، سرمامک بازی، دوالک بازی، تُرنابازی و گنجفه بازی پرداخته شده است.

گزارش تحقیقی دربارهٔ ۴ بازی نخست، اولین بار در هفته‌نامه کتاب هفته، شماره‌های ۹۵، ۹۶، ۹۸ و ۱۰۰، در مهر و آبان ۱۳۴۲، و مقاله‌ای با عنوان «دوالک بازی و تحقیقی در واژه دوال» در ماهنامه هنر و مردم، شماره ۸۹، در اسفند ۱۳۴۸، و خلاصه‌هایی از این بازی‌ها در کتاب آموزشی پیش‌دانشگاهی فرهنگ عامه، در ۱۳۵۶، ج ۲، ص ۱۳۹-۱۷۲ چاپ و منتشر شد. متن این بازی‌ها با بازنگری و اصلاح و تکمیل مطالب و تحقیقی دوباره در موضوعات، در ویرایش تازه در این کتاب به چاپ می‌رسد. مطالب «خاستگاه و طبقه‌بندی» در فصل نخست و متن «گنجفه بازی» در فصل ششم، پژوهش تحلیلی تازه‌ای است که نخستین بار در این مجموعه می‌آید. ساختار موضوعی مقاله مربوط به هر بازی، با توجه به نوع و کیفیت و شیوه آن بازی، عمدتاً مباحث مهمی، همچون مباحث زیر را دربرمی‌گیرد:

واژه‌شناسی و معانی، خاستگاه فرهنگی و جغرافیایی، پراکندگی جغرافیایی، شیوه و اسباب و ابزار، پیشینه و روند تحول تاریخی، نام‌های قدیم هر بازی در فرهنگنامه‌ها، بازی در اشعار شاعران و گویش‌های مردم ایران و پایگاه اجتماعی بازیکنان، به‌ویژه در دو بازی دوالک و گنجفه.