

# بررسی و تحلیل بازی‌های کودکانه قرن ششم هجری به استناد اشعار خاقانی شروانی

نسرین کریم‌پور\*

(تاریخ دریافت: ۹۴/۰۶/۲۴؛ تاریخ تأیید: ۹۵/۹/۳)

## چکیده

درک و فهم کودکان از جهان پیرامون‌شان در قالب بازی‌های‌شان به نمایش درمی‌آید. کودکان به یاری بازی، خود را با نظام‌های اجتماعی و هنجارهای فرهنگی آن تطبیق می‌دهند. از این رو بازی‌ها در زیرساخت خود واجد ویژگی‌های فکری، فرهنگی و اجتماعی زمانه خود و یکی از راه‌های انتقال فرهنگ هستند. این ویژگی در بازی‌های سنتی کودکانه به جهت کیفیت استعلایی و ساختار ساده آنها برجسته‌تر است. این پژوهش، بازی‌های کودکانه قرن ششم را مورد بررسی و تحلیل قرار داده است تا در عین شناخت بازی‌های کودکانه رایج در روزگاران گذشته به شناخت ساختارهای اجتماعی، اندیشگانی و فرهنگی آن دوران نیز دست یابد. بدین منظور از اشعار خاقانی شروانی، شاعر جزئی‌نگار قرن ششم، به عنوان مرجع استفاده شده است. نتایج پژوهش، ساختارهای قالبی، تقلیدی و غیرخلاق بازی‌های کودکان و فردگرایی و خودمداری در بازی‌های گروهی آنان را نشان می‌دهد. ساختار بسته و مستبد اجتماع قرن ششم و ایستایی فکری و فرهنگی مردمان آن روزگار نیز از تحلیل بازی‌ها و با استناد به متن شعری، بازشناخته شده است.

**واژه‌های کلیدی:** بازی‌های کودکان، قرن ششم، خاقانی شروانی، ساختار اجتماعی، ساختار فرهنگی

## مقدمه

بازی، رفتاری اجتماعی در سیمایی فرهنگی است. محتوای فرهنگی بازی‌ها با مبانی و محتوای فرهنگی جامعه مبدع آن‌ها هم‌خوانی و تطبیق دارد. بازی‌های رایج در یک جامعه، حاوی معانی، ارزش‌ها و دلالت‌های خاص و برخاسته و برساخته از نوع بینش و اندیشه مردمان آن جامعه‌اند. از این‌رو بازی‌ها بخشی از فرهنگ جامعه و واجد خصایص و ویژگی‌های سنت‌های فرهنگی آن هستند. بازی‌ها همچنین یکی از طرق انتقال فرهنگ به شمار می‌روند. هوزینگا<sup>۱</sup>، از صاحب‌نظران حوزه بازی، معتقد است فرهنگ، در جریان بازی به وجود می‌آید و هرگاه بازی ماهیت خلاق داشته باشد، فرهنگ می‌تواند به زندگی خود تداوم بخشد (ضیمران، ۱۳۸۰: ۷۹).

با توجه به فرهنگ، نوع نیازها، نگرش و جهان‌بینی موجود در هر جامعه، بازی‌های متنوعی برای هر دو رده سنی بزرگسال و کودک ابداع شده و می‌شود. سنت‌ها، آداب و رسوم، اعتقادات اجتماعی و قومی و حتی مذهب نیز در شکل‌گیری بسیاری از بازی‌ها به‌خصوص بازی‌های کهن، نقشی برجسته و ممتاز دارند. در این میان دستاورد فرهنگی و اجتماعی کودکان از بازی‌ها، بهره‌مندی از الگویی مناسب از زندگی واقعی و قرارگیری در زمینه‌ای مطلوب برای پذیرش هنجارها و سازگاری اجتماعی و یادگیری غیر مستقیم باورها و رفتارهای فرهنگی جامعه است.

در فرهنگ ایرانی، بازی جایگاهی ویژه دارد. «فرهنگ ایرانی ورزیدگی جسمانی و واداشتن ذهن، عقل و هوش به کار و فعالیت را مورد توجه و تأکید قرار می‌دهد و استفاده از بازی را سبب دستیابی به بخش مهمی از این اهداف می‌شمرد» (کریمی چمه، ۱۳۹۳: ۵۹). ایرانیان از دیرباز بازی و ورزش را از ملزومات زندگی اجتماعی و آمادگی دفاعی می‌دانستند. در ادوار گذشته بازی‌ها جزء فعالیت ضروری و گاه اختصاصی پادشاهان ایران‌زمین به شمار می‌رفتند. اهمیت بازی در دین اسلام و این که بازی مورد سفارش پیامبر اسلام (ص) هم قرار گرفته<sup>۲</sup>، باعث شده تا در فرهنگ ایرانیان بازی از اعتبار اجتماعی مضاعفی برخوردار باشد. همچنین بازی‌ها از عناصر

### 1. Hoksingha

۲. «به سرگرمی و بازی پردازید، زیرا من دوست ندارم در دین شما سخت‌گیری و خشونت دیده‌شود» (مجلسی،

هویت‌ساز در فرهنگ ایرانی به شمار می‌آیند و از این‌رو بازی‌های سنتی و کهن ایرانی از گذشته‌های دیرین در آثار هنری و ادبی ایرانیان بازتابی وسیع داشته‌اند. کهن‌ترین سند بازی‌های ایرانی، کتاب کارنامه اردشیر بابکان است که در آن به بازی‌هایی چون نرد، شطرنج و چوگان اشاره شده است. در کتاب خسرو قبادیان و ریذک نیز انواع بازی‌های کهن از جمله رسن بازی، داربازی، گوی‌بازی، زین‌بازی و... آمده است: «و فرمود که هرروز با فرزندان و وسپوهرگان خویش به نخجیر و چوگان شوید... و به چوگان، اسواری و چترنگ (شطرنج) و نو-اردشیر (تخته نرد) و دیگر فرهنگ از ایشان همگی چیر و ورد بود» (هدایت، ۱۳۴۲: ۱۷۳) و «مرا سواری و کمان‌وری ... مرا نیزه‌وری ... و نیز به اسپریس، چوگان را بی‌خستگی و دمان ... چنان زنم» (عریان، ۱۳۹۱: ۵۵). و «حلقه ربودن و اسب سواری کردن ... و در شطرنج و بازی نرد و هشت‌پای (نوعی از نرد) از همگنان برترم» (معین، ۱۳۶۴: ۸۹، همچنین، رک: صیرفی، ۱۳۸۹ و ذبیح، ۱۳۴۶ و کرمی‌جمه، ۱۳۹۳). در بسیاری از اشعار شاعران نیز بازی‌ها ابزار تصویرسازی و نمود تخیلات ادیبانه آنان قرار گرفته‌اند.

خاقانی شروانی، شاعر نامی قرن ششم هجری، از سرآمدان سبک آذربایجانی در ادبیات فارسی است. اشعار این شاعر تیزبین و جزیی‌نگر حاوی اطلاعات دقیقی از سبک زندگی مردمان آن روزگار است. از آن جمله انواع بازی‌های رایج در میان بزرگسالان و کودکان آن عصر دست‌مایه مضمون و تصویرسازی‌های خاقانی قرار گرفته است. وی شاعر بزرگ دربار شروانشاهان بود. منطقه شروان که در زمان ساسانیان فتح شد، در قرن ششم از ولایات تابعه حکومت سلجوقیان به شمار می‌آمد، ولی شروانشاهان بر آن حکومت می‌کردند. شروانشاهان از قرن چهارم قمری در پی دستور هارون‌الرشید، خلیفه عباسی، حکومت نواحی غربی دریای خزر و منطقه شروان را به دست گرفتند. این خاندان «طایفه‌ای از اعراب بنی‌شبیان منسوب به یزیدبن‌مزید شبیانی [بودند] که یزدیان یا آل‌شبیان خوانده می‌شوند و بعدها خود را شروانشاهان خواندند» (زرین‌کوب، ۱۳۸۲: ۳۲۳). حوزه فرمانروایی شروانشاهان در قرن ششم از طرف شمال با سرزمین‌های سقلاّب، بلغار، روس و خزران و از ناحیه شرق با قندهار و چین و از سوی غرب با حبش و قیروان و زنگ و بربر در ارتباط بوده است. این منطقه وسیع در مرزهای شمال‌غربی سرزمین ایران و دریای خزر واقع است و امروزه در جنوب شرقی قفقاز و در خاک جمهوری

آذربایجان قرار دارد (رک: صالحی و قلی‌زاده، ۱۳۹۱؛ رئیس‌نیا، ۱۳۸۰؛ مینورسکی، ۱۳۷۵؛ نوذری، ۱۳۸۱ و ورجاوند، ۱۳۷۸).

دلایلی که باعث شده تا اشعار این شاعر برجسته ادب فارسی برای بررسی انتخاب شود از این قرارند:

- دقت و قوت مشاهده، ریزی‌بینی و تجربه‌گرا بودن شاعر، اشعار وی را مشحون از داده‌های مطمح نظر مردم‌شناسان کرده‌است

- پیچیدگی زبان خاقانی و دشواریابی معانی شعری او، که کمتر محققى را به سمت ارزیابی میان‌رشته‌ای اشعار وی متمایل کرده‌است.

- در اشعار خاقانی علاوه بر انواع بازی‌های رایج آن زمان، بازی‌های کودکانه، بخش قابل توجهی را به خود اختصاص داده‌است.

مهارت شاعر در خلق تصاویری واضح و توصیف دقیق جزئیات باعث می‌شود تا بتوان با بررسی و تحلیل این دسته از بازی‌ها، برای‌بندی از شرایط فرهنگی - اجتماعی و مردم‌شناختی آن روزگار به دست آورد و با دیدی نقادانه بدان نگریست. از آنجاکه تاکنون پژوهشی در این زمینه بر مبنای متنی ادبی صورت نگرفته، این تحقیق می‌تواند نتایج درخور توجهی به دست دهد. نگارنده ادعایی در به‌کارگیری نظریات مردم‌شناسان در پژوهش خود ندارد، بلکه قصد این است که با روش توصیفی-تحلیلی به تحلیل محتوای بازی‌های کودکان بپردازد و از خلال استخراج دلالت‌های اجتماعی و فرهنگی آنها، تصویری مردم‌شناختی و جامعه‌شناسانه از آن دوران ارائه کند.

### پیشینه پژوهش

امروزه تحقیقات بسیاری بر روی بازی‌ها و انواع آن صورت گرفته، اما اکثر آنها در حوزه روان‌شناسی و توسط روان‌شناسان بوده‌است. در آن دسته از پژوهش‌های اندک جامعه‌شناسان نیز معانی و تأثیرات اجتماعی بازی‌ها مد نظر قرار گرفته تا بررسی و تحلیل خود آنها. همچنین در این تحقیقات، بازی‌های مورد مطالعه در محدوده دوره معاصر و یا حداکثر دو صدسال اخیر بررسی شده‌اند. از این رو بُعد در زمانی بازی‌ها نادیده گرفته شده‌اند. از جمله مقاله‌های موجود در این حوزه که به طور مفصل در بخش منابع معرفی شده‌اند، می‌توان موارد زیر را برشمرد:

«بازی‌های ایرانی: خرد، سرگرمی، فرهنگ‌پذیری» از رحیمی، «تحلیلی بر بازی‌های سنتی» از احمدپناهی، «تحلیل جامعه‌شناختی بازی‌های نوجوانان شهر مشهد» از بخشی، «گفتاری پیرامون بازی‌های آیینی و نمایی کهن ایران‌زمین» از صیرفی، «بازی‌های شیرین سنتی» از احمدی و «اسباب‌بازی‌های چوبی سنتی در ایران، تداوم فرهنگ بومی» از اسد‌فلسفی‌زاده و محمدزاده. در میان مردم‌شناسان نیز توجه اندکی به مقوله بازی شده و از این میان، سهم بازی‌های کودکان بسیار ناچیز بوده است. از بهترین پژوهش‌های مردم‌شناسان در این حوزه می‌توان به اثر ارزشمند دکتر علی بلوکباشی «بازی‌های کهن ایران» اشاره کرد. کتاب «راهنمای بازی‌های ایران» نیز از دیگر پژوهش‌های مفید موجود در زمینه بازی‌های سنتی محسوب می‌شود. با این همه در مجموعه پژوهش‌های مرتبط با مقوله بازی‌ها، خلاء مقالات و کتبی که به بررسی بازی‌های کودکان در گذشته‌های دوردست سرزمین ایران پرداخته باشند، به شدت احساس می‌شود. پژوهش حاضر تلاشی است برای اندکی کاستن از ضعف در این حوزه پژوهشی از دریچه مطالعه مردم‌شناختی.

### تعاریف بازی و دسته‌بندی‌ها

ارائه تعریفی جامع از بازی به جهت رویکردهای گوناگون محققان به این مقوله دشوار و تقریباً ناممکن است. برجسته‌شدن هر یک از جنبه‌های مختلف بازی از زاویه دید پژوهنده‌گان آن، نگرشی ویژه و تعریفی دیگر از مقوله بازی به دست داده است. از نظر روان‌شناسان بازی‌ها دو معیار مشترک دارند: اول آنکه فاقد هدف بیرون از خود هستند. به عبارتی، در تقسیم‌بندی وبری، از نوع کنش عقلانی معطوف به ارزش به شمار می‌روند. دیگر آنکه خود پدیده‌ای اولیه‌اند و در فضایی آشنا، امن و دوستانه و بدون فشار و استرس انجام می‌شوند (Pellegrini & Smith, 1993). هارلوک<sup>۱</sup>، بازی را هرگونه فعالیت تفریحی که بدون توجه به نتیجه نهایی انجام گیرد، می‌داند. ژان پیاژه نیز برای بازی پنج معیار قائل شده است:

معطوف بودن هدف بازی به خود آن، اختیاری بودن، خوشایندی و دلپذیری، عدم سازمان و ترتیب و آزادی (اسدلسفی‌زاده و محمدزاده، ۱۳۹۳: ۱۰۶ و رک: هارلوک، ۱۳۶۴).

با این حال صاحب‌نظران اتفاق نظر دارند که بازی، فرایندی لذت‌بخش، بدون هدف مادی، همراه با تحرک و فعالیت فیزیکی، احساس آزادی و خلاقیت و از جمله مظاهر مشخص و کلی رشد اجتماعی، ذهنی و شناختی کودک است.

بازی‌های کودکانه صورت ساده‌شده‌ی زندگی و حیات اجتماعی انسان‌ها به شمار می‌روند. دانشور معتقد است: انگیزه مهم بازی در کودکان، تمایل به بزرگ‌تر شدن است و غالب بازی‌های کودکان، تقلید مشخصات زندگی بزرگ‌ترهاست (احمدپناهی، ۱۳۸۱: ۳۴). از این‌رو باید بازی‌های کودکانه را تمرین جدی زندگی و پیش‌زمینه عملکرد در دوران بزرگسالی دانست؛ زیرا «در بازی، اصول عام جامعه‌پذیری، نظیر پذیرش هنجارها، ارزش‌ها، مجازات‌ها و نظایر آن تمرین می‌شود و افراد، مهارت زندگی کردن در درون این فیود اجتماعی را می‌آموزند» (بخشی، ۱۳۸۹: ۹).

بازی‌ها می‌توانند، خلاقانه، آموزشی، مهارتی، حسی، تقلیدی، کلامی، نمادین، نمایشی، هنری، ورزشی و رقابتی و یا ترکیبی از دو یا چند مشخصه باشند. بر همین اساس صاحب‌نظران، بازی‌ها را به انواع گوناگونی تقسیم کرده‌اند. از جمله این تقسیمات، طبقه‌بندی شش‌گانه بازی‌ها بر اساس نظریات کیلوز است: ۱- بازی‌های مهارت فیزیکی و حرکتی؛ ۲- بازی‌های استراتژیک و کنشی؛ ۳- بازی‌های شانسی و فاقد کنترل پیامدها؛ ۴- بازی‌های موزون؛ ۵- بازی‌های تقلیدی مبتنی بر الگوسازی و ایفای نقش و ۶- بازی‌های تهاجمی مبتنی بر خشونت فیزیکی یا زبانی (Caillois, 2001).

پیر گیرو با نگرشی نشانه‌شناختی، بازی‌ها را بر اساس تجربه به سه گروه تقسیم کرده است: ۱- بازی‌های استوار بر تجربه‌های عقلی و عملی که بازیگر در آنها واقعیتی بی‌نظم را سامان می‌دهد؛ ۲- تجربه‌های عملی و اجتماعی که در آن بازیگر در موقعیتی اجتماعی چون مشاغل یا جنگ قرار می‌گیرد. ۳- تجربه‌های حسی و زیبایی‌شناختی که بازیگر در آن با موقعیتی احساسی و زیبایی‌شناسانه مواجه می‌شود (گیرو، ۱۳۸۳: ۱۳۱-۱۳۰).

هالانکو بازی‌ها را به دو دسته آزاد و با قاعده تقسیم می‌کند. بازی باقاعده شامل مجموعه‌ای از تعاملات اجتماعی میان شرکت‌کنندگان است که بر اساس قواعد مشخصی صورت می‌گیرد. بازی‌های آزاد، بازی‌های بی‌قاعده نیز نامیده می‌شوند. در بازی‌های باقاعده، قواعد بازی از پیش معلوم و مشخص است و در بازی‌های آزاد، قواعد بازی در حین آن به وجود می‌آید. هالانکو بازی‌های باقاعده را در چهار دسته برمی‌شمارد:

۱- بازی‌هایی که طرف مقابل ندارد؛ ۲- بازی‌هایی که یک فرد در مقابل جمع بازیکنان قرار می‌گیرد؛ ۳- بازی‌هایی که دو تیم در مقابل هم بازی می‌کنند و ۴- بازی‌هایی که یک فرد به تنهایی برای خود بازی می‌کند (Helanko, 1974: 103-106). دکتر بلوکباشی نیز بازی‌های سستی ایران را در دو طبقه گروه‌بندی کرده و ماهیت ساختاری و درونی بازی‌ها را بررسی کرده است (۱۳۶۸). به هر حال در یک تقسیم‌بندی کلی که واجد نظریات صاحب‌نظران فوق نیز هست، بازی‌ها به دو دسته فردی و گروهی تقسیم می‌شوند. بازی‌های فردی از جمله بازی‌های غیر رسمی محسوب می‌شوند. بازی‌های گروهی که بازی‌های رسمی به‌شمار می‌روند، خود بر دو نوع‌اند: بازی‌های جمع‌گرایانه و بازی‌های فردگرایانه. در بازی‌های جمع‌گرایانه همگی افراد در یک بازی جمعی با یکدیگر مشارکت دارند. موفقیت در این نوع بازی، حاصل کار گروهی و عملکرد هماهنگ همه بازیکنان است. در بازی‌های فردگرایانه، هریک از افراد گروه به تنهایی برای موفقیت خود می‌کوشد و تعامل درون‌گروهی، مبتنی بر رقابت هریک از اعضا با یکدیگر است.

### بازی‌های کودکان در قرن ششم

بازی‌های کودکانه‌ای که خاقانی در اشعار خود آورده است، طیفی از بازی‌های کودک تا نوجوان را دربر می‌گیرد. اکثر این بازی‌ها به تناسب اقلیم و خرده فرهنگ حاکم بر منطقه رواج یافته‌اند که بدان اشاره خواهد شد. این بازی‌ها به زبان ساده به قرار زیر هستند:

#### ۱) عروسک‌بازی

عروسک‌بازی از جمله بازی‌های خردسالان بوده و در اشعار خاقانی به دخترانه یا پسرانه بودن آن اشاره نشده است. نوع عروسک یا لعبتی که ساخته می‌شده نیز مشخص نیست. بر اساس

کاوش‌های باستان‌شناسی و کشف اسباب‌بازی‌هایی که به شکل مجسمه بوده‌اند، این احتمال وجود دارد که لعبت‌های زمان خاقانی نیز شامل انواع اشکال انسانی و حیوانی می‌شده است. این بازی امروزه در استان‌های شمال غربی کشور با نام «اوغلو و خالا»<sup>۴</sup> با تغییراتی انجام می‌شود (رک: لیلا اشرفی، ۱۳۸۶). در روزگار خاقانی برای کودکان خردسال از استخوان حیوانات، عروسک تهیه می‌شده است:

از پی سی طفل را بر یک بساط آن سه لعبت ز استخوان آخر کجاست  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۴۹۲)

## ۲) سفال‌بازی و خاک‌بازی

در این دو بازی، کودکان به بیختن خاک و غربال آن می‌پرداختند تا چیزی بیابند. با سفال نیز به احتمال زیاد به دو شکل بازی می‌کردند: طریقه اول چنانکه از اشعار شاعر برمی‌آید، کودکان با بیختن خاک، سفال‌های خورد شده و بر خاک ریخته را جمع‌آوری می‌کردند و یا آنچنان‌که شاهد مثال آن در مثنوی مولوی نیز موجود است، تکه‌های شکسته سفال‌ها را به‌جای سکه‌های زر و سیم در بازی‌های خود به کار می‌گرفتند:

کودکان اسفال‌ها را بشکنند نام زر بنهند و در دامن کنند  
( مثنوی مولوی، دفتر سوم / بیت ۴۳۶۰ )  
این بازی به خاطر وفور سفال و رونق بسیار صنعت سفالینه‌سازی در قرن ششم، رواج بالایی داشته است:

میان خاک چه بازی سفال کودک‌وار سرای خاک به خاکی بیاز مرد آسا  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۱)  
در این رصدگه خاکی چه می‌بیزی نه کودکی نه مقام ز خاک چیست تورا  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۷)

## ۳) کعب‌بازی

از بازی‌های متداول کودکان در دوران خاقانی، بازی و گروبنندی با مهره‌های ساخته‌شده از استخوان بود. این بازی، صورت کودکانه بازی تخته‌نرد به شمار می‌آمد که در روزگار شاعر،



بسیار رایج بوده است. در صورت کلی کعب‌بازی را به نام قاب بازی می‌شناسند، اما در اشعار خاقانی آنچه بر این نوع بازی دلالت کند، یافت نمی‌شود. آنچه مسلم است کعب‌بازی در اشعار خاقانی همان صورت ساده شده تخته‌نرد و منظور شاعر از کعب نیز تاس است:

مرد بود کعبه جوی طفل بود کعب‌باز چون تو شدی مرد دین روی ز کعبه متاب  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۴۱)

#### ۴) نی‌سواری (اسب کدوین سواری):

کودکان عصر شاعر به کمک نی و کدویی تهی شده که بر سر نی تعبیه می‌شد، برای خود اسبی می‌ساختند و بر آن سواری می‌کردند. این بازی علاوه بر شروان، در دیگر مناطق ایران نیز رواج داشت. این بازی از سوارکاری بزرگسالان تقلید می‌شد و دارای اهمیت بالایی بود. سوارکاری به عنوان تفریح و یک مهارت مهم از پیش از دوره اسلامی در ایران رواج داشت و در بالابردن قوای بدنی به خصوص برای میادین نبرد لازم به شمار می‌رفته است، به خصوص آن‌که بازی چوگان نیز سوار بر اسب انجام می‌شده است. در منطقه شروان که سنن ایرانی و باورها و خرده‌فرهنگ‌های دوران باستان به اعتبار پادشاهان ایرانی شده خود بسیار بااهمیت و رایج بود، اسب سواری، بسیار باارزش و مهم قلمداد می‌شده است. شروان شاهان عرب‌الاصل، در پیوند با قوم ایرانی خود را ایرانی نامیده و نسب خویش را به ساسانیان رسانیده بودند. این پادشاهان به فرهنگ و سنن ایران باستان بسیار توجه داشته و آداب و رسوم باستان را اجرا می‌کردند. اجرای فراوان بازی‌های باستانی چون چوگان، شطرنج و تخته‌نرد، تنها بخشی از التزام شروان شاهان به سنت‌های ایرانی بود. علاوه بر این، اسب دوانی در مذهب اسلام هم از اهمیت فراوانی برخوردار بود و این عامل نیز در رواج و الزام به یادگیری آن در کشور تأثیر فراوانی داشته است. امروزه در استان‌های آذربایجان شرقی و غربی این بازی هنوز رایج است و به آن «آت اونیماق» گفته می‌شود:

نی‌پاره‌ای به دست و سواری کنم بر او چون طفل کو بر اسب کدوین سوار کرد  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۵۲)

### ۵) گُوز بازی (گردو بازی):

به استناد اشعار خاقانی، بازی با گردو از بازی‌های رایج شب‌های عید در میان کودکان آن زمان بود. کودکان، گودالی کوچک در زمین می‌کنند و گردوها را به طرف آن می‌انداختند. گردوها می‌بایست در داخل گودال جای می‌گرفت. این بازی یکی از صور ساده‌شده‌ی بازی گوی و چوگان بود که در میان بزرگسالان بسیار رایج بود. بازی چوگان از بازی‌های قدیمی ایرانی است و در ابتدا به آن ورزش شاهان گفته می‌شد و بازی‌ای نظامی و جنگی بود. «واژه چوگان برگرفته از چوپکان و چوپیکان پهلوی است» (کرمی، ۱۳۹۳: ۵۹). این بازی در بیشتر نقاط کشور رایج بوده است. زمین‌ها و تیردروازه‌های باقیمانده در الیگودرز، اصفهان و ساری و ... «مناطق سکونت اقوام بختیاری، لر، کرد، ترکمن، قشقایی و لک [نشان می‌دهند] چوگان رواج داشته ... و در مناسبت‌های خاصی مانند نوروز و عید فطر چوگان بازی می‌کردند» (همان: ۶۴). در شروان عهد شاعر این بازی در میان کودکان، بازی شب‌های عید به شمار می‌رفت:

گوز بازد چرخ چون طفلان به عید از بهر آن      گوز مه کرده است و گوز از اختران انگیخته  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۹۴)

### ۶) ترازو بازی

در شروان روزگار شاعر، کودکان از پوست دونیم و تهی‌شده میوه نارنج برای خود ترازو ساخته با آن مشغول بازی می‌شدند:

بس طفل که آرزوی ترازوی زر کند      نارنج از آن کند که ترازو کند ز پوست  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۳۹)

### ۷) ماهی‌گیری

اشعار خاقانی نشان می‌دهد که کودکان عصر وی به کمک سوزنی خمیده که به ریسمانی می‌بستند و تکه‌ای نان به ماهی‌گیری مشغول می‌شدند. به دلیل نزدیکی به دریا این بازی از بازی‌های اقلیمی محسوب می‌شود. کیفیتی که شاعر ذکر می‌کند، نشان‌دهنده بازی و سرگرمی است تا کسب درآمد:

آن طفل بین که ماهیگان چون کند شکار      بر سوزن خمیده چو یک‌پاره نان کند  
(خاقانی، ۱۳۷۸: ۸۶۰)

## ۸) سرمامک، فرفره بازی، مشاق و خردچاهک بازی

سرمامک، همان بازی قایم‌باشک است. قایم‌باشک بازی متداولی در سراسر ایران بوده و هست. امروزه در استان‌های شمال غربی با نام «گیزلنپاچ» انجام می‌شود. کودکی که گرگ شده، سر در آغوش کودک دیگری که نقش مادر را داشت و مامک نامیده می‌شد، می‌گذارد تا کودکان دیگر پنهان شوند و آنگاه وی می‌بایست پیش از آنکه آنان خود را به مامک برسانند، همبازی‌های خود را می‌یافت.

فرفره، چرمی مدور است که اطفال ریسمانی در آن گذرانند و در کشاکش آورند (سجادی، ۱۳۷۴: ۱۱۴۰). با کشیدن ریسمان، گوی چرمین یا چوبی در جای خود به گردش درمی‌آمد و به این کار فرفره‌بازی می‌گفتند.

خردچاهک بازی هم نوعی از گوی‌بازی است که در گودالی می‌کنند و باید گوی را چنان به چوگان اندازند که در آن گودال رود (دهخدا به نقل از فرهنگ جهانگیری، ذیل واژه). این بازی نیز صورت کودخانه بازی گوی و چوگان بوده است.

مشاق هم بازی دیگری است که در این دوره رواج داشته است، اما کیفیت دقیق این بازی در اشعار خاقانی مشخص نیست. برای این کلمه، معانی مختلفی ذکر شده است. اما از آنجا که در اشعار شاعر این کلمه در ردیف بازی‌ها و با هم‌نشینی با سرمامک و فرفره آمده، احتمالاً هدف شاعر، نام بردن از یک بازی باشد. بنابراین باید نزدیک‌ترین معنا به بازی در نظر گرفته شود. مشاق گاه به معنای کار دشوار است و گاهی هم به معنای تعلیم‌کننده مشق و یا مشق‌نویس و همچنین به معنای خوشنویسی نیز آمده است. از این معانی، بازی به ذهن متبادر نمی‌شود، مگر آنکه خوش‌نویسی را در آن روزگار جزو مشغولیات تفریحی کودکان به شمار آوریم که به خاطر کیفیت آموزشی آن دوران بسیار بعید می‌نماید. معنای دیگر این واژه را کیمیاگری گفته‌اند. با توجه به رواج این عمل در روزگار خاقانی می‌توان حدس زد که کودکان نیز به درآمیختن مواد و بازی به این طریق می‌پرداخته‌اند:

به فرفره به مشاق و به کعب و سرمامک      به خردچاهک و چوگان و گوی در طباط

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۵۳)

معنای دیگری که برای این کلمه آمده، فرماندهی است که به سربازان تعلیم تیراندازی می‌دهد. در این معنا شاید بتوان مشاق را نوعی بازی تیروکمان به شمار آورد. اگرچه شواهد دیگری در اشعار

خاقانی برای تأیید این فرض موجود نیست، اما به اعتبار شرایط جنگی منطقه شروان و بازی‌هایی چون چوگان، فلاخن، اسب‌سواری و... امکان وجود چنین بازی‌ای در بین بازی‌های کودکان آن زمان بعید به نظر نمی‌رسد.

از سوی دیگر نوعی بازی مخصوص بزرگسالان هم وجود داشته که با کمان گروه انجام می‌شده و چیزی شبیه تیروکمان بازی بوده است. کمان گروه، کمانی بود که با آن گلوله‌های گلی پرتاب می‌شد و در بازی از مهره‌های گلی کوچک استفاده می‌کردند. شاید بتوان فرض کرد که مشاق نمونه کوچک کمان گروه‌ای بوده که بزرگسالان برای بازی به کار می‌گرفتند. به هر حال کیفیت این بازی در اشعار خاقانی مبهم و ناگفته است.

### ۹) چنبربازی

چنبر، حلقه‌ای دارمانند از چوب یا ریسمان بود که می‌بایست از آن می‌پریدند و می‌گذشتند. در غیر آن صورت در چنبر گرفتار می‌آمدند:

چابک استاده‌ام به زیر فلک  
مگر از چنبرش برون گذرم

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۵۳۷)

از چنبر کبود فلک چون رسن میبچ  
مردی کن و چو طفل برون جه ز چنبرش

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۲۲۰)

### ۱۰) جفت و طاق بازی

نام یک بازی است که در آن کسی چند عدد از چیزی را در مشت بسته می‌گیرد و از حریف می‌پرسد: جفت یا طاق؟ اگر حریف درست بگوید، آن چیز مال او می‌شود وگرنه معادل آن را باید به آن فرد بدهد (دهخدا به نقل از فرهنگ نظام، ذیل واژه). در زمان خاقانی، کودکان از میوه‌ها و چنانکه در اشعار شاعر آمده، از میوه آلو، برای این بازی استفاده می‌کردند. این بازی در ایران امروز نیز متداول است و به آن گل یا پوچ گفته می‌شود و در آذربایجان شرقی و غربی به آن «گول گول» می‌گویند:

به کلبه و به سفال و ترازوی نارنج  
به جفت و طاق آلوی جنبه و به جنب

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۵۴)

جناب در برهان قاطع به معنای جناغ و شرط و گرویی است که دو کس با هم ببندند. در فرهنگ آندراج با ضم کلمه، به معنی بازی‌ای است معروف، که در آن دو حریف با هم گرو بندند. در اشعار خاقانی این کلمه با ضم به معنای شرط‌بندی و نوعی بازی گرو‌بندی است؛ چنانکه در اشعار شاعر جناب بردن به معنای بازی و شرط را بردن است:

بس که ز جوزا جناب برد به رفعت      خاک جناب ارم نمای خراسان

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۵۴)

جناب کشیدن به معنای گرو کشیدن و شرط‌بندی کردن هم است:

دید مرا مست صبح با دلم از هر دو کون      عشق نهاده گرو، فقر کشیده جناب

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۴۷)

و جنابه به معنای دوتایی و جفت، توأمان و دو کودکی که باهم در یک زمان از یک مادر زاده شوند، است:

بلکه چو جوزا دو میوه‌اند جنابه      عرش و جناب جهانگشای صفاهان

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۳۵۴)

### ۱۱) بادفر بازی

«بادفر، پوست‌پاره‌ای باشد مدور که ریسمانی در آن گذرانند و در کشاکش آورند تا به گردش درآید و صدایی در آن ظاهر می‌شود» (سجادی، ۱۳۷۴: ۱۴۷). به استناد اشعار شاعر، این اسباب‌بازی با فرفره متفاوت بوده و از دو ریسمان تشکیل می‌شده است. گوی مدور داخل ریسمان‌ها با کشیدن کودکان به حرکت درآمده به جلو و عقب کشیده می‌شد:

چرخ بازیچه‌گون چو بازیچه      در کف هفت‌طفل جان‌شکر است  
به دو خیط ملون شب و روز      در کشاکش بسان بادفر است

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۶۵)

### ۱۲) فلاخن بازی

فلاخن همان قلاب‌سنگ و ابزار سنگ‌اندازی است که کودکان با تکه‌های پارچه و ریسمان می‌ساختند و در بازی پرتاب سنگ به کار می‌گرفتند:

از هزل و جد چو طفل بنگزیردم که دست      گاهی به لوح و گه به فلاخن در آورم

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۲۴۱)

### دسته‌بندی بازی‌ها

در تقسیم‌بندی بازی‌ها به دو دسته گروهی و غیرگروهی، بازی‌های یاد شده را به این شرح می‌توان دسته‌بندی کرد:

#### بازی‌های غیرگروهی: عروسک بازی

**بازی‌های گروهی:** کعب بازی، چوگان و خردچاهک، جفت و طاق‌بازی، سرمامک، بادفر، چنبربازی، گوز بازی، نی‌بازی و بازی با ترازو.

از میان بازی‌های یاد شده، برخی از بازی‌ها می‌توانستند به هردو صورت گروهی و غیرگروهی انجام شوند مانند خاک بازی، سفال بازی، ماهی‌گیری، فرفره بازی، مشاق و فلاخن بازی. صورت بازی‌هایی که به شکل گروهی انجام می‌شدند از نظر جمع‌گرایی یا فردگرایی به این قرار هستند:

#### بازی‌های جمع‌گرایانه: ترازو بازی، سرمامک، جفت و طاق‌بازی، مشاق و بادفر.

**بازی‌های فردگرایانه:** خاک بازی، سفال‌بازی، خردچاهک، گوزبازی، کعب‌بازی، نی و اسب بازی، ماهی‌گیری، فلاخن بازی و چنبر بازی.

بازی‌های مذکور بر اساس طبقه‌بندی شش‌گانه کیلوز بدین شرح هستند:

**بازی‌های مهارت فیزیکی و حرکتی:** سرمامک، بادفر، خردچاهک، گوزبازی، فرفره‌بازی، کعب‌بازی، نی‌بازی، ماهی‌گیری، فلاخن بازی و چنبر بازی.

**بازی‌های شانسی:** خردچاهک، گوزبازی، کعب‌بازی، جفت و طاق‌بازی، خاک‌بازی، ماهی‌گیری، فلاخن بازی و چنبر بازی.

**بازی‌های تقلیدی:** عروسک‌بازی، خردچاهک، گوزبازی، کعب‌بازی، ترازو بازی، خاک‌بازی، ماهی‌گیری، فلاخن بازی، سفال‌بازی، نی‌بازی و مشاق.

#### بازی‌های تهاجمی: سرمامک و فلاخن بازی.

از میان دسته‌بندی تجربی سه‌گانه گیرو، بازی‌های دوران خاقانی از نوع تجربه‌های عملی و اجتماعی محسوب می‌شوند.

از نظر رسمی و غیررسمی بودن بازی‌ها، از آنجا که بازی‌های رسمی مبتنی بر حمله و دفاع هستند و بازی‌های غیر رسمی مبتنی بر حمله و گریز، بازی‌های روزگار شاعر را براساس

اکثریت آنها باید از جمله بازی‌های رسمی دانست. زیرا بجز بازی‌های عروسک‌بازی، ترازوبازی، خاک‌بازی، سفال‌بازی و مشاق و همچنین بازی سرمامک که بنوعی دو وجهی محسوب می‌شود، در سایر بازی‌ها به نسبت، حالت‌های رقابت، دفاع و حمله آشکار است. و در نهایت، همه بازی‌های یاد شده، بجز عروسک‌بازی و خاک‌بازی، در شمار بازی‌های باقاعده قرار می‌گیرند.

### تحلیل بازی‌ها

با دقت بر ساختار، کیفیت اجرا و وسایل به کار رفته در بازی‌های کودکانه قرن ششم موارد زیر به دست می‌آیند:

۱- غلبه عنصر فردگرایی بر وجه جمع‌گرایی. چنانکه دیده شد، بازی‌های آن روزگار در اکثر موارد فردمدار و خودمحور هستند. در هر بازی گروهی، هریک از اعضا، دیگری را نه به چشم هم‌گروهی خود، بلکه به دیده رقیب می‌نگریسته است. هرکدام از بازیکنان درصدد موفقیت فردی و به رخ کشیدن مهارت و چابکی خویش است. از این رو بازیکنان اگرچه در یک گروه قرار داشتند، در حقیقت، تنها بوده و روحیه‌ای خودخواهانه و خودبرترین داشته‌اند.

۲- برجستگی عنصر رقابت در اکثر بازی‌ها. خودمحوری موجود در اکثر بازی‌های آن دوران باعث تقویت حس رقابت و تفکر غلبه بر دیگر اعضای گروه همبازیان بوده است. در این بازی‌ها رقابت، چندعاملی است. به این معنا که هر فرد در گروه می‌کوشد بین دیگران به موفقیت دست یابد. اعضای یک گروه نه تنها گروه مقابل، بلکه همدیگر را نیز به چشم رقیب می‌نگرند.

۳- وجود تلاش‌محوری در اکثر بازی‌ها. رقابت بالای بازیکنان اگرچه از بُعد همکاری کاسته است، اما افزایش مهارت و دانش اجتماعی را که باعث افزایش مهارت‌های جسمی- حرکتی و شناختی می‌شود، به همراه داشته است. در بازی‌های تلاش‌محور، کودکان می‌آموزند چگونه سه عنصر تحرک، قدرت و حفظ تعادل و دقت را برای رسیدن به موفقیت به کار گیرند.

۴- مهارت، موازی یکدیگر. تلاش‌محوری، فردگرایی و رقابت شدید باعث شده است تا در اکثر بازی‌های موجود در روزگار خاقانی، مهارت‌های فردی و گروهی برای دستیابی به موفقیت، ارزش شناخته شود. با این حال در اکثر همین بازی‌ها عنصر شانس از عناصر مهم

ساختار بازی به‌شمار می‌رود. رواج بازی‌های مبتنی بر شانس و تقدیر، معنادار و متأثر از تفکر زمان است.

۵- زمین‌محور بودن بازها. چنان‌که دیده شد، اکثر قریب به اتفاق بازی‌های یادشده بر روی زمین انجام می‌شده‌اند. «بازی‌های زمین‌محور به لحاظ تکاملی، یک مرحله به جامعه‌پذیری اجتماعی نزدیک‌ترند» (بخشی، ۱۳۸۹: ۱۶). در بازی‌های زمین‌محور، کودکان، محلی را برای بازی در اختیار دارند و در حین بازی می‌آموزند که می‌بایست از محدوده‌ی بازی خود محافظت یا دفاع کنند. در حالی که در بازی‌های غیر زمینی یا گرگ‌محور چون سرمامک، کودک در پی فرار از موقعیت نازل به موقعیت برتر و به‌دست آوردن نقش دیگری است. به عبارت دیگر در بازی‌های زمین‌محور، اصل بر حمله و دفاع است و در بازی‌های غیرزمینی و گرگ‌محور اصل بر حمله و گریز. در بازی‌هایی که اصل دفاع در آن برجسته است، نقش کودک، مشخص و غیرقابل تغییر است. در این بازی‌ها هریک از بازیکنان موظف به اجرای مسئولیت خود هستند. در مقابل بازی‌های گرگ‌محور، نقش‌های غیرثابت دارند و کودکان سعی در گریز از نقش پایین و حفظ نقش برتر دارند. همچنین بازی‌های دفاعی برای کودکان، شادی‌آورتر و دلپذیرتر از گریز بوده، مهارت‌های فردی آنان را افزایش یا در معرض دید قرار می‌دهد. همین مسأله باعث شده تا اکثر بازی‌های آن دوران، زمین‌محور باشند.

۶- رسمی و غیرخلاق بودن بازی‌ها. اکثر بازی‌های مورد بررسی، انفعالی و دیکته‌شده هستند. خلاقیت، آزادی و تخیل در این بازی‌ها اندک بوده، قواعد بازی و ساختار آنها از پیش مشخص و چارچوب بازی‌ها به شکل معین در اختیار کودکان قرار داده شده است. تعداد اندکی از بازی‌های خلاقانه این دوره نیز برگرفته از مشاهدات عینی و محیطی کودکان است، تا ساخته اندیشه و تخیلی پویا. با تسامح تنها خلاقیت ممکن را می‌توان در اندک وسایلی که به عنوان اسباب‌بازی استفاده می‌شد، مشاهده کرد. مثلاً در ساخت ترازو از دو نیمه پوست میوه، برای سکه از تکه‌های سفال و از سوزن خمیده برای ماهی‌گیری استفاده می‌شده است.

۷- عدم تنوع نقش در بازی‌ها. براینده کلی بازی‌های موجود نشان می‌دهد در هر بازی، تعدد و تنوع نقش‌چندانی وجود ندارد. عدم خلاقیت در بازی‌ها و قالبی بودن آنها عامل اصلی این مسأله است.



- ۸- نمادین بودن بازی‌ها. اکثر بازی‌های یاد شده در ژرف‌ساخت خود، مبتنی بر عمل یا اندیشه‌ای مشخص هستند. درجه انتزاع این بازی‌ها واقعیات موجود در پس آنها را مخفی می‌کند؛ لیکن نمادین بودن این بازی‌ها گستره معنایی و دلالت‌پذیری آنها را افزایش داده است. بازی‌هایی چون سرمامک، کعب‌بازی، گوزبازی، فلاخن‌بازی، بادفر، چنبربازی، خردچاهک و نی‌بازی، همگی در بطن خود متضمن قواعد جنگی و دفاعی و ضرورت تقویت قوای جسمانی هستند. سایر بازی‌ها چون ترازوبازی، سفال‌بازی، خاک‌بازی، مشاق و ماهی‌گیری نیز برساخته‌های نمادین کودکانه از کار و کسب رایج بوده‌اند که به نظر می‌رسد در بطن خود ضرورت و اهمیت نان‌آوری و تلاش برای امرار معاش را در ذهن کودکان نهادینه می‌کرده‌اند.
- ۹- تمایز جنسیتی بازی‌ها. اگرچه در اشعار شاعر به جنسیت کودکانی که مشغول بازی می‌شدند، اشاره‌ای نشده است، اما از صورت و ساختار بازی‌ها می‌توان حدس زد که اکثر آنها مخصوص پسران بوده است. بجز عروسک‌بازی که مشخصاً یک بازی دخترانه است، یا بازی‌های خاک‌بازی، فرفره‌بازی، سرمامک و جفت و طاق که صورتی دوگانه دارد، سایر بازی‌ها بسیار پرتحرک و گاه تهاجمی است که مهارت‌های جسمانی و توانایی‌های بدنی را می‌طلبد. این بازی‌ها نوعاً پسرانه‌اند یا عرف جامعه آنها را از پسران انتظار دارد. همچنین بر اساس اسباب‌بازی‌ها و بازیچه‌های مندرج در بازی‌های یاد شده چون ابزار ماهی‌گیری، نی‌های اسب سواری، بادفر، چوگان، فلاخن و چنبر نیز می‌توان این پیشنهاد را داد که اکثر بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها متعلق به پسران بوده است.
- ۱۰- گرویندی در بازی‌ها. بررسی بازی‌های یاد شده نشان‌دهنده رواج بازی‌های مبتنی بر شرط‌بندی در میان کودکان و عدم قبح آن در آن روزگار است.

### یافته‌های فرهنگی - اجتماعی و مردم‌شناختی

تحلیل ساختار و ویژگی‌های بازی‌های مورد مطالعه، نکات زیر را به دست می‌دهد:

کارکرد اصلی اجتماع، حفظ نظام و ساختار جامعه است. این ساختار بنا بر سنت‌های فرهنگی و اندیشه‌های اجتماعی هر جامعه، صورتی مشخص دارد. به استناد اشعار خاقانی، جامعه زمان شاعر دارای ساختاری قالبی، بسته و به شدت نظام‌مند است. این ساختار،

سلسله‌مراتبی و هرمی بوده و در آن انسجام اجتماعی و حفظ آن، اهمیت فراوانی داشته است. از این‌رو حفظ این ساختار و انسجام آن به شدت مورد توجه بوده، و تحقق آن بیش از آن که با استفاده از فشار فیزیکی باشد، به یاری فرهنگ‌سازی و ایجاد گفتمانی غالب در سطح جامعه و تفکر مردمان، ممکن شده است. از این‌رو در این فضای پرفشار، حفظ انسجام اجتماعی، مبتنی بر تسلیم و تطبیق با اصول ساختاری و عدم تخطی از چارچوب‌های مشخص است، نه همکاری میان اعضای جامعه و روابط چندسویه متقابل. به طوری که تأثیر و غلبه این ساختار بسته و استبدادی بر اذهان مردمان و تبعات متعدد و صور متنوع آن، ساختار بازی‌های کودکانه آن دوران را نیز تحت شعاع قرار داده است. بنابراین دقت و تمرکز بر این بازی‌ها و تحلیل آنها فضای حاکم بر جامعه و ساختار مشخص آن را آشکار می‌کند:

چارچوب قالبی و ازپیش‌طراحی‌شده‌ی اکثر بازی‌های آن دوران، نمودی کوچک از ساختار بسته اجتماعی و فرهنگی زمان است. فقدان خلاقیت و تنوع در نقش‌ها و عدم تمایل به تغییر در بازی‌ها نیز بر این ادعا صحنه می‌گذارد. برجستگی عنصر شانس و به عبارت بهتر، تقدیرگرایی در بازی‌های آن دوران، نشان از رواج بسیار این تفکر و خردگریزی در فضای فرهنگی آن زمان دارد؛ راه حل نابخردانه‌ای که مردمان آن روزگار برای تحمل و تحمیل استبداد بر خود برگزیده بودند. زیرا انسجام و نظم اجتماعی‌ای که فضای اختناق‌آور و حاکمیت استبداد انتظار دارد، در سایه اندیشه انفعالی و تسلیم اعضا حاصل می‌شود.

فردگرایی و خودمحوری در اکثر بازی‌ها و حس شدید رقابت با هم‌گروهی نیز محصول روحیه مشارکت‌گریزی، فقدان تفکر همکاری و عدم اعتماد به دیگری در اذهان مردمان آن روزگار است. این ویژگی برجسته در بازی‌های کودکان عهد شاعر نشان می‌دهد، در فضای بسته و پرخطر حاصل از اختناق، اعضای جامعه آن روزگار، سلامت را در کناره‌گیری از دیگران و تلاش به نفع خود می‌دیدند. غلبه و رواج این اندیشه به حدی است که بازی‌های گروهی کودکان آن زمان را به شدت تحت تأثیر قرار داده است.

پیامد دیگر ساختار بسته زمان شاعر، عدم تفکر برون‌رفت از این چارچوب است. مردمان آن دوران به نوعی درصدد تسلیم و به فراموشی سپردن قیود این ساختار و یا در نهایت، بکارگیری راه‌حلی مبتذل و ناکارآمد بوده‌اند. تقلید کودکان از مشغولیات بسیار رایج بزرگسالان

یعنی شطرنج، تخته‌نرد و کیمیاگری به صورت بازی‌های رایج کعب‌بازی، جفت‌وطاق‌بازی و مشاق، نشان‌دهنده‌ی وجود چنین فضایی است. از تبعات منفی این بازی‌ها انجام شرط‌بندی و گروه‌گیری است که بازتاب رواج ناشایست این اعمال در میان مردمان آن عهد، حتی گاهی در حد فساد اخلاقی است. بر اساس اشعار خاقانی، بازی شطرنج و تخته‌نرد از بازی‌های بسیار متداول آن زمان بود که حتماً با شرط‌بندی و قمار همراه بوده است، تا جایی که حتی بر اعضا و جوارح و یا آشکارا بر ناموس خود نیز شرط می‌بسته‌اند و آن را مرحله به‌دست‌خون افتادن می‌نامیدند:

در قمره زمانه فتادی به دستخون و امال کعبتین که حریفی است بس دغا

(خاقانی، ۱۳۷۸: ۱۶)

این مسأله از سوی دیگر، فقدان نظارت بر اعمال کودکان یا بدیهه‌انگاری این اعمال ناشایست در جامعه عهد شاعر را نیز نشان می‌دهد.

از بازی‌های مهارتی و زمین‌محور کودکان عصر خاقانی دو نکته استنباط می‌شود: ۱- اهمیت آمادگی جسمی و فکری برای دفاع و نبرد؛ ۲- تأکید بر هنجارپذیری و فرهنگ‌شناسی. آمادگی رزمی و جنگاوری از ویژگی‌های فرهنگی زمان خاقانی بوده است. تقلید کودکان از ورزش‌های بسیار رایج در میان بزرگسالان چون چوگان، اسب‌دوانی و کمان‌گروه‌بازی به صورت بازی‌های نی‌بازی، گوزبازی و خردچاهک و احتمالاً بازی مشاق و همچنین فلاخن‌بازی، حکایت از التهاب پنهان، اوضاع پرتنش، موقعیت حساس سرزمینی و مرزهای پرآشوب در آن دوران به خصوص ناحیه مرزی شروان دارد. رواج بسیار بازی‌های مهارتی و زمین‌محور بین کودکان آن زمان، این ادعا را ثابت می‌کند. این نوع از بازی‌ها ارتباط مستقیمی با منطقه استراتژیک شروان، آب‌وهوای سرد و اقلیم خشن کوهستانی آن داشته است. بازی‌های مذکور که به آمادگی برای مقابله و افزایش قوای جسمانی و تمرکز می‌انجامیده، مطلوب جامعه آن روزگار بوده و رواج بسیار آن، نشان از تأکید اجتماع بزرگسال بر انجام آنها در جامعه‌ای دارد که پیوسته مورد تهدید بوده است. همچنین بازی‌های رایجی چون چوگان، اسب‌دوانی و تیراندازی با آداب و رسوم شروان قرن ششم در ارتباط تنگاتنگ بوده‌اند. این بازی‌ها به خصوص در میان درباریان به صورت رسمی که می‌بایست مکرراً انجام شود، قلمداد می‌شد تا

علاوه بر بالا بردن بنیه و قوای بدنی، شکوه و قدرت حکومت را نیز نشان دهد. از این رو بازی‌های مهارتی کودکان به نوعی کوچک‌شده‌ی بازی‌های رایج بزرگسالان شروانی و برگرفته از رسم رایج آن دوران است. از سوی دیگر اندیشه لزوم دفاع از سرزمین و حکومت، به طور ضمنی، اندیشه قبول ساختار اجتماعی موجود و حمایت از آن را در کودکان تقویت می‌کرده است. از این رو تنوع و تعدد این دسته از بازی‌ها بر وجود این طرز تفکر به عنوان یک هنجار اجتماعی و فرهنگی آن دوران و نیز بر اهمیت پذیرش آن برای حفظ انسجام اجتماعی دلالت دارند.

نکات قابل دریافت از بازی‌های تقلید از کاروکسب چون ماهی‌گیری، سفال‌بازی، خاک‌بازی و ترازو بازی، علاوه بر شناخت بعضی از مشاغل آن زمان، شامل موارد زیر نیز می‌شود: ۱- اقتصاد فعال؛ ۲- وجود طبقه‌بندی اجتماعی.

تقلید کودکان از بازی‌های مشاغل، تا حد ساخت اسباب‌بازی‌های ساده مشابه ابزار کار بزرگسالان، نزدیکی محل کسب و بازار به خانه‌ها و امکان مشاهده فعالیت‌های اقتصادی و همچنین تحرک و حیات بازار در آن روزگار را نشان می‌دهد. از سوی دیگر بازی‌های مشاغل بر اهمیت نان‌آوری و لزوم یادگیری حرفه در اندیشه مردمان آن روزگار نیز دلالت دارد.

با دقت در بازی‌های ماهی‌گیری و خاک‌بازی در مقابل دو بازی ترازو بازی و سفال‌بازی، تفاوت دو گروه بازی‌ها مشخص می‌شود. ماهی‌گیری و بخصوص خاک‌بیختن کودکان، تقلیدی بود از مشاغل ساده‌ای که به خاطر درآمد اندکشان به اشخاص تنگدست اختصاص داشته است. در حالی که ترازو و سفال‌های رنگارنگی که نمودار سکه‌های سیم و زر بوده‌اند، نشان‌دهنده دسته‌ی مشاغل صاحب تمکن است. بنابراین دو چهره فقر و ثروت در دوران خاقانی را می‌توان از خلال این بازی‌های ساده، اما نمادین مشاهده کرد. به تناسب این دو چهره و افراد متناسب به هریک، برجستگی وجود دو طبقه فقیر و غنی در ساختار اجتماعی آن دوران نیز ثابت می‌شود. نکته حائز اهمیت آن است که بازی‌های ماهی‌گیری و خاک‌بیزی از جمله بازی‌هایی هستند که به تنهایی انجام می‌شده و اگر چند نفری نیز بوده‌اند، بازهم هرکس تنها با خود بازی می‌کرده است. بنابراین این بازی به نوعی بازی گوشه‌گیرانه و انزواطلب به نظر می‌رسد. آنچنان که صاحبان این مشاغل، فقرا و فرودستان جامعه نیز در حاشیه و به حاشیه

رانده بوده‌اند. در حالی که دو بازی ترازوبازی و سفال‌بازی، بازی‌های جمعی و پرسروصدایی بوده‌اند که نشان می‌دهند، در جامعه بزرگسال نیز صاحبان و مرتبطنان با این ابزار، نقشی پررنگ و معتبر داشته‌اند.

نکته‌ای که در رابطه با ادعای یادشده وجود دارد، آن است که می‌توان با دلالت‌های ضمنی مذکور دریافت فرهنگ و نوع تفکر آن زمان، بر اساس ثروت و فقر افراد، نگاهی طبقاتی و ارزش‌گذار به آنها داشته است. آنچنان که ثروتمندان، تحسین و فقرا، تقیح می‌شدند. این مسأله البته در اشعار خاقانی کاملاً مستدل و مستند است. به استناد اشعار خاقانی در جامعه قرن ششم عواملی چون طبقاتی بودن، اهمیت طبقه، اقتصاد شکوفا، تجمل‌گرایی و ارزش محسوب شدن ثروت و نزدیکی به منبع قدرت، موجب شدت تمایز طبقاتی و ملاک قرار گرفتن ثروت و جایگاه اجتماعی افراد در اعتبار و ارزیابی آنان بوده است. این موضوع را می‌توان از نشانه‌های متنی بسیاری که در اشعار شاعر یافت می‌شود، دریافت. این نشانه‌ها برآمده از نگاه زمان و تفکر غالب بر اذهان در آن دوران است.<sup>۱</sup>

۱. از جمله این اشارات و نشانه‌ها موارد زیر است:

- کنایات، ترکیبات و عبارات همراه با مشاغل که به اعتبار جایگاه مشاغل و صاحبان آنها در نزد مردمان آن روزگار، شاعر نیز از کلماتی که بر فضیلت و اهمیت مشاغل توانگران دلالت دارند یا بر بی‌ارجی و حاشیه‌رانی مشاغل کم‌درآمد استفاده کرده است: آفتاب است کیمیاگر و بس (ص ۸۸۹) - کعبه، صرافی، دکانش نیمه‌بام آسمان (ص ۳۷۰) - صورتگر سخا، بازرگان عیش، مهندس عقل، خیاط دین و در مقابل: کلبه قصاب را موقف عیسی مدان (ص ۳۳۰) - بی‌دیده کی شناسد خورشید را هنر یا کوزه‌گر چه داند یاقوت را بها (ص ۵۵۲) - قصار کین، گازر غم و...

- کنایات و عبارات به‌کاررفته برای طبقه فرودست که دارای بار منفی است: دست کفچه کردن، ذله‌گدایی کردن، خانه درکویی نداشتن، به‌گاه‌برگی برگ نداشتن، ریزه‌چین سفره، مفلس طالب زکات، ژنده سلب، کاسه گردان، رایگان خور و... در مقابل طبقه فرادست: طرف کلاه شکستن، چرب‌پهلوی، سپید دست بودن، مال پاشیدن، کام راندن، ناف بر عیش زدن، سخا پرورد بودن، سیم کشیدن و...

- ترکیبات و کنایاتی که اهمیت پوشاک فاخر و گرانبها و لوازم ذی‌قیمت زندگی تجملی را می‌رساند: فنک پوشیدن، دواج همت، قبای ناز، حله علم، ششتر سخا، صدره کام، شاهد زریفت پوش - زرین نمکدان داشتن، خوانچه زرین نهادن، طشت زر، زرین آبدستان، زرین کاسه، هودج ناز، ادیم معالی، عماری کبریا و...

همچنین این ادعا را در بازی‌های زمین‌محور و گرگ‌محور نیز می‌توان ردیابی کرد. در بازی‌های زمین‌محور، نقش کودکان، بدون تغییر، یکسان و مبتنی بر قدرت و مهارت است. در مقابل، در بازی گرگ‌محور، نقش‌ها متغیرند. کودکان از گرگ بودن که به طور ضمنی نقشی منفی و پست به‌شمار می‌آید، می‌گریزند و سعی دارند تا جایگاه نقش برتر را به دست آورند. وجود اکثری بازی‌های زمین‌محور در آن زمان در تقابل با تنها بازی گرگ‌محور به نوعی اهمیت طبقه برتر اجتماع نسبت به طبقه پایین و ذهن دوگانه انگار، ارزش‌گذار و فاصله‌گذار مردمان روزگار شاعر را تأیید می‌کند.

و نکته آخر آنکه تنوع و تعدد بازی‌های پسران نسبت به بازی‌های دختران در زمان شاعر بر حضور اندک و کم‌رنگ دختران در جامعه و محدودیت‌های آنان دلالت دارد. با این وجود در هر دو دسته از بازی‌ها لزوم نقش‌پذیری، آماده شدن برای آینده، قبول ساختارهای مشخص‌شده اجتماعی و پذیرش هنجارهای فرهنگی زمان دیده می‌شود.

### نتیجه

کودکان به یاری بازی‌ها به کشف و شناسایی جهان اجتماعی و پیرامونی خود نائل می‌شوند. حاصل این درک و شناخت در سیمای بازی‌های آنان نمود می‌یابد. از این رو بازی‌ها حاوی دلالت‌های اجتماعی و فرهنگی زمانه خود هستند. نتایج تحقیق حاضر نشان می‌دهد بازی‌های کودکانه در قرن ششم به لحاظ ساختاری و محتوایی در انطباق کامل با ساختار جامعه آن دوران و تحت تأثیر مستقیم فرهنگ، اندیشه و آداب و رسوم زمان بوده‌اند. بازی‌های تقلیدی، شانسی، فردگرایی و رقابت درون‌گروهی، به طور ضمنی حکایت از آن دارند که انسجام و حفظ نظم موجود در ساختار جامعه قرن ششم، حاصل حرکت از رفتارهای فردی به سوی

---

در کنار این نمونه‌ها گفتمان جاری در جامعه خاقانی را تفکراتی چون موارد زیر تشکیل می‌داده‌اند:

هرکه مالی ندارد از فایده رای و عقل، بی‌بهره ماند(کلیله و دمنه، ۱۳۷۴: ۱۷۴).

مردم بی‌چیز را هیچ قدر نبود. بدان که مردمان، عامه همه توانگران را دوست دارند، بی‌نفعی (قابوس‌نامه، ۱۳۷۴:

۹۱). برای اطلاعات بیشتر رک: تحلیل مردم‌شناختی اشعار خاقانی شروانی: پایان‌نامه دوره دکتری، نسرين

کریم‌پور، ۱۳۹۳: دانشگاه گیلان).

فعالیت‌های گروهی و رشد اجتماعی جامعه نیست؛ بلکه بر بی‌اعتمادی، مشارکت‌گریزی و خودمحوری استوار است و تنها به جهت قرارگرفتن در ساختارهای مستبد اجتماعی و چارچوب‌های بی‌روزن فکری و فرهنگی برقرار مانده است. همچنین ورود رفتارهای ناشایسته بدیهی و عادی شده آن زمان در بعضی از بازی‌های کودکانه و نمود وضعیت طبقاتی و اندیشه ارزش‌گذار بر آنها، وجود بحران در زیرساخت‌های فکری و فرهنگی اجتماع آن دوران و عدم پای‌بندی به آموزه‌های مذهبی را تأیید می‌کند. بازی‌های مهارتی و زمین‌محور نیز بر التهاب و تنش پنهان، هم در جامعه و هم در اندیشه مردمان آن عهد دلالت دارند. بنابراین بازی‌های کودکانه قرن ششم در عین سادگی، تنوع و کیفیت استعلایی خود، نشان می‌دهند که اجتماع قرن ششم از ایستایی فرهنگ، اندیشه و سامان اجتماعی رنج می‌برده و کودکان خود را در چنین جوی پرورش می‌داده است.

نکته دیگر آن است که اکثر قریب به اتفاق بازی‌های کودکانه در قرن ششم و تقریباً تمام بازی‌های گذشته کودکان به نوعی تقلیدی و از پیش تعیین شده‌اند. به عبارت دیگر این بازی‌ها دستورالعمل‌های بزرگسالان برای کودکان در جهت فراگیری نیازهای جسمی، فکری و فرهنگی جامعه بوده‌اند، نه وسیله‌ای برای رشد خلاقیت و تفکر کودکان. قالبی که می‌بایست کودکان در آن شکل گرفته و به صورت خواست بزرگسالان در می‌آمدند. به بیان روشن‌تر وجود مستقل کودکان و شخصیت آنان در این بازی‌ها نه تنها نادیده انگاشته می‌شد، بلکه در اصل مورد پذیرش نبوده است. بنابراین کودکان در روزگار گذشته در قالب بازی‌های خود، بزرگسالی از پیش نوشته خود را بازی و تمرین می‌کرده‌اند.

## منابع

- احمدپناهی، محمد (۱۳۸۱). «تحلیلی بر بازی‌های سنتی»، کتاب ماه هنر، ش ۴۳، صص ۳۵-۳۲
- احمدی، احمد (۱۳۵۳). «بازی‌های شیرین سنتی»، هنر و مردم، س ۱۳، ش ۴۹، صص ۷۰-۶۸
- اسدفسفی‌زاده، سارا و محمدزاده، مهدی (۱۳۹۳). «اسباب‌بازی‌های چوبی سنتی در ایران، تداوم فرهنگ بومی»، فرهنگ مردم ایران، ش ۳۹ و ۳۸، صص ۱۲۷-۱۰۳
- اشرفی، لیلا (۱۳۸۶). «بازی‌های سنتی آذربایجان»، فرهنگ مردم ایران، صص ۱۵۰-۱۴۱

### بررسی و تحلیل بازی‌های کودکانه قرن ششم هجری به استناد اشعار خاقانی شروانی

- بخشی، حامد (۱۳۸۹)، «تحلیل جامعه‌شناختی بازی‌های نوجوانان شهر مشهد»، مطالعات اجتماعی ایران، دوره ۴، ش ۱۲، صص ۲۹-۵.
- بلوکباشی، علی (۱۳۸۶)، بازی‌های کهن ایران، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- ذبیح، بهروز (۱۳۴۶). «گوی و چوگان در ایران»، بررسی‌های تاریخی، س ۲، ش ۴ و ۳، صص ۹۲-۶۵.
- رحیمی، بهمن (۱۳۸۷). «بازی‌های ایرانی: خرد، سرگرمی و فرهنگ پذیری»، کتاب ماه هنر، ش ۱۲۳، صص ۶۷-۶۴.
- رئیس‌نیا، رحیم (۱۳۸۰)، تاریخ عمومی منطقه شروان در عهد شروان‌شاهیان، تهران: مرکز اسناد و تاریخ دیپلماسی وزارت امور خارجه.
- زرین‌کوب، محمدحسین (۱۳۸۲)، تاریخ مردم ایران از پایان ساسانیان تا پایان آل بویه، چ ۸، تهران: امیرکبیر.
- سجادی، ضیاءالدین (۱۳۷۴). فرهنگ لغات و تعبیرات دیوان خاقانی شروانی، تهران: زوار.
- صیرفی، هایده (۱۳۸۹). «گفتاری پیرامون بازی‌های آیینی و نمایشی کهن ایران زمین»، آموزش تربیت دینی، دوره ۱۱، ش ۱.
- صالحی، کورش و قلی‌زاده، محرم (۱۳۹۱). «بررسی روابط خارجی شروان شاهان دربندی»، پژوهش‌های تاریخی اصفهان، ۴۸، ش ۲، صص ۷۸-۶۵.
- ضیمران، محمد (۱۳۸۰). «بازی و لذت از منظر فلسفه»، کتاب ماه کودک و نوجوان، ش ۵۲، صص ۸۳-۷۱.
- عریان، سعید (۱۳۹۱). تن‌های پهلوی، تهران: علمی.
- کرمی‌چمه، یوسف (۱۳۹۳). «بازشناسی چوگان، بازی بومی ایران»، فرهنگ مردم ایران، ش ۳۶، صص ۷۸-۵۵.
- گیرو، پیر (۱۳۸۳). نشانه‌شناسی، ترجمه محمد نبوی، تهران: آگه.
- مثنوی مولوی (۱۳۷۴). دفتر سوم، تهران: اطلاعات.
- مجلسی، محمدباقر (۱۳۷۵). بحارالانوار، تهران: بی‌نا.
- معین، محمد (۱۳۶۴). خسرو قبادان و ریک، مجموعه مقالات، جلد اول، به کوشش مهدخت معین، تهران: معین، صص ۱۰۲-۸۰.
- مینورسکی، ولادمیر (۱۳۷۵)، تاریخ شروان و دربند، ترجمه محسن خادم، تهران: بنیاد دایره‌المعارف اسلامی.
- نوذری، عزت‌الله (۱۳۸۱)، تاریخ اجتماعی ایران از آغاز تا مشروطیت، چ ۲، تهران: خجسته.



- ورجاوند، پرویز (۱۳۷۸)، ایران و قفقاز: اران و شروان، تهران: قطره.
- هارلوک، الیزابت برگنر (۱۳۶۴). بازی، ترجمه وحید روان‌دوست، تهران: یوش.
- هدایت، صادق (۱۳۴۲). زند و هومن‌یسن و کارنامه اردشیر پاپکان، تهران: امیرکبیر.
- دیوان اشعار خاقانی شروانی (۱۳۷۸) چ ششم، تهران: زوار.
- سایت تبیان [www.tebyan.ir](http://www.tebyan.ir)
- Helanko,R.(1974). Classification of Children's Outdoor Games. International Review for the Sociology of Sport.
- Caillois, R. (2001). Man, Play, and Games. ILLinois: University of ILLinois Press.
- Pellegrini, A. & Smith, P. (1993). School Recess. Review of Educational Research, 63, 511-67.
- & Irangreat.blogfa.com