

# تحلیل قاب‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پراستمرارترین بازی در ایران براساس داده‌های باستان‌شناسی و مردم‌شناسی

اکبر پورفرج\*

(تاریخ دریافت: ۹۳/۲/۸؛ تاریخ تأیید: ۹۳/۸/۲۵)

## چکیده

در پای گوسفند، در نقطه‌ای که در آناتومی انسان «کشکک» و به زبان عامیانه «قاپک» نامیده می‌شود، استخوانی است با ساختمان و شکلی مخصوص به نام قاپ که صرفنظر از پستی و بلندی‌های مختلف آن، حجمی است شبیه یک مکعب مستطیل، که بازی با آن تحت عنوان «قاپ‌بازی» معروف شده است. این مقاله به روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از مدارک دست اول باستان‌شناسی و مردم‌شناسی، سیر تحول قاپ‌بازی را از آغاز استقرار در روستاها تا به امروز در خاور نزدیک با تأکید بر ایران مورد بررسی و مطالعه قرار داده و به نتایج بسیار ارزشمندی رسیده است. نویسنده ضمن بیان سیر تحول با مستندات روشن، بیشتر دنبال تأیید این فرض است که فلسفه اصلی قاپ‌بازی از آغاز تا حدود ۵۰ سال قبل، صرفاً بازی با چند استخوان حیوانی بوده و بیشتر در میان کودکان و نوجوانان انجام می‌شده که نتایج بررسی مفصل باستان‌شناسی و مردم‌شناسی و به خصوص زندگی نویسنده در مراکز اصلی این بازی نیز همان را کاملاً تأیید نمود. یافته‌ها نشان می‌دهد الگو، اصول و قواعد بازی از دوره نوسنگی تا به امروز فرق زیادی نکرده است، چرا که مساله ساییدن طرفین قاپ و رنگ کردن آن و گاه سرب‌ریزی شاه قاپ (سَققه) از طریق یافته‌های باستان‌شناسی نیز قابل تأیید است. همچنین براساس یافته‌های مردم‌شناسی مشخص شد تا دوره تجدد پهلوی دوم آن هم در شهرهای بزرگی چون تهران هیچ شرطی بر آن بسته نمی‌شده و از سالم‌ترین بازی‌های کودکان بوده است که می‌توانست اوقات فراغت آنها را تکمیل کند. علاوه بر آن، این مقاله به شناخت مفاهیم و قواعد قاپ‌بازی پرداخته و با استفاده از تصاویر مرتبط سابقه آن را نشان داده است.

واژه‌های کلیدی: قاپ‌بازی، آشیق، ایران، داده‌های باستان‌شناسی، مطالعات مردم‌شناسی

## مقدمه

اگر به سیر تحول جوامع بشری از طریق نظام لایه‌نگاری و گاه‌نگاری باستان‌شناختی نظری بیان‌دازیم متوجه معنی و مفهوم خاصی در سیر تحول تمام عناصر و ترکیب‌های فرهنگی انسان خواهیم شد که شاید این امکان برای بشر از اوضاع زمان خود نیز میسر نباشد و این مساله را امیرالمومنین علی (ع) هم اشاره کرده‌اند<sup>۱</sup>. فرهنگ انسانی که تنها یادگار و تفکیک‌دهنده نوع ما از سایر طبیعت بوده، به قدری پیچیده و دارای ابعاد گسترده است که این ادعای ساده که می‌توان تمام ابعاد مادی و معنوی انسان را با مطالعات تجربه‌باور و یا با مقالات کمیّت‌مقیاس‌شناخت، گاه بسیار ساده لوحانه به نظر می‌رسد. شاید ادعای مذکور در بیانیه جالب فلیندرز پترای (۱۹۲۳:۱) علی‌رغم موضع تاریخ فرهنگی او، بهتر بیان شده باشد: "جامعه یک ساختار بسیار پیچیده است و بنابراین مطالعه آن نمی‌تواند آسان باشد. در هر کشور، در طول زمان انواع مختلف جوامع وجود داشته است و احتمالاً تفاوت‌های اجتماعی معاصر، به بزرگی تفاوت‌های اجتماعی بسیاری از آن قرون، در هر یک از آن انواع بوده است. در سرزمین‌های مختلف با آب و هوای متفاوت، با اجداد متفاوت و با مذاهب مختلف و با شیوه‌های زندگی متفاوت، این تنوع و گوناگونی خارج از قدرت درک ماست. گفتن اینکه کاشفان سازنده جامعه هستند نوعی افراط است. هر مرحله از کشف یا اختراع بر ساختار روابط اجتماعی اثر می‌گذارد". بنابراین امروزه موضوعات مهم اجتماعی در باستان‌شناسی صرفاً از بُعد ماده گذشته و وارد مرحله درک بافت و پیش‌زمینه‌های فرهنگی این مواد شده است که تحت عنوان باستان‌شناسی اجتماعی مطرح است.

باستان‌شناسی اجتماعی (هال<sup>۲</sup> ۲۰۰۱) در گسترده‌ترین مفهوم خود به شیوه‌هایی اشاره دارد که با استفاده از آن می‌توانیم روابط بین خودمان و دیگران، جامعه و تاریخ را مجسم کنیم. با توجه به اهمیت ماده در مطالعات باستان‌شناسی، باستان‌شناسی اجتماعی بررسی می‌کند چگونه از طریق چیزهایی که می‌سازیم و به کار می‌بریم، جمع‌آوری می‌کنیم و دور می‌اندازیم، برای آن ارزش قائل می‌شویم یا آن را بی‌اهمیت فرض می‌کنیم، خودمان را ابراز می‌داریم (مسکل ۱۳۹۰). در واقع منطق

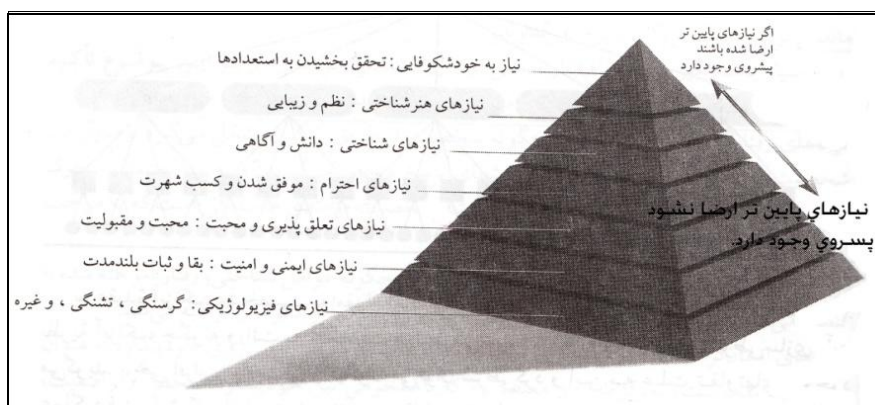
۱. "پس ای پسر دلت را به اخبار گذشته‌گان (چگونگی سرگذشت‌شان) آشنا کرده و به یادآور آنچه را که از پیشینان رسیده است. در سراها و بازمانده‌ها و نشانه‌های ایشان گردش کن، پس ببین چه کرده‌اند؟ و از چه جایی انتقال یافته‌اند؟ و کجا فرود آمده و جا گرفته‌اند؟ خواهی یافت ایشان را که از دوستان جدا شده و در سرای تنهایی فرود آمده‌اند. چنان است که تو در اندک زمانی یکی از آنان خواهی بود. پس منزل و آرامگاه خود را (به سبب کردارهای شایسته) درست کن، و آخرتت را به دنیای خویش مفروش"

### تحلیل قاب‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی در ایران ...

باستان‌شناسی اجتماعی درک جوامع گذشته بر حسب بافت اجتماعی آنها و تجارب زنده مردمان هر دوره است، در حالی که همزمان منطق آن آگاهی راجع به این مسأله نیز هست که چگونه دانش گذشته، که ما آن را به وجود می‌آوریم، می‌توانیم در زمان حال هم از آن بهره ببریم.

بنابراین بازی و ابزارها و مواد مورد استفاده در آن نیز از این قاعده مستثنی نیست و قواعد قاب‌بازی و ابزار مورد استفاده یعنی قطعه استخوان مکعبی از قدیمی‌ترین ایام تا به امروز موجبات شکل‌گیری گروه‌های اجتماعی و همسالان خاصی شده و برای آن آداب و رسوماتی بسیار خاص و دقیقی طراحی شده و گاه حتی به عنوان نمادی بر روی سکه‌ها نمایان شده است. در طول تاریخ، بشر در هر دوره‌ای با توجه به میزان رشد فرهنگی و آگاهی از منابع و نیازهای ضروری خود توانسته است ابداعات و یا اختراعاتی داشته باشد. اگر با نگاهی باستان‌شناسانه به سیر تحول فرهنگ‌های بشری نگاهی بیاندازیم متوجه خواهیم شد یک اختراع یا نوآوری چقدر تحت تاثیر نیازها و در همان حال رشد فرهنگی اقوام بوده است. به عنوان مثال بیش از دو میلیون سال طول کشید تا بشر گِل و کاه‌گل را شناخته و از آن به عنوان مصالح استفاده نماید. لذا زمانی که اسمیت فرضیه اصلی خود را بر مبنای این مسأله هدایت می‌کند که «بشر خلاق نیست مگر در شرایط خاص» (Smith, 1928) به نوعی بیانگر تاثیر نیازها و محیط بر رشد فرهنگی نیز است. نکته مهم برای ما اینست که بازی‌ها و تفریح و سرگرمی در کدام دسته از نیازهای بشری طبقه‌بندی می‌شوند و به لحاظ سیر تاریخی آیا می‌توان بین میزان رشد ذهن بشر و تکامل فرهنگی او، انواع خاصی از بازی‌ها را شناسایی نمود و اینکه چرا بازی‌هایی مثل شطرنج تا قبل از ظهور جامعه پیچیده و شهرنشینی ظاهر نمی‌شود. حین پژوهش سوالات و فرضیه‌های زیادی از این سنخ، حول محور این مقاله در ذهن نویسنده شکل گرفت، ولی به دلیل دور شدن از اصل موضوع فقط به سلسله مراتب نیازهای مازلو اشاره کرده و جایگاه بازی و چگونگی رشد نیازهای بشری حتی تا مرحله خودشکوفایی مازلو در خاور نزدیک را شرح خواهیم داد تا نشان دهیم اگر فرهنگ‌های خاور نزدیک که منشا اکثر اختراعات و ابداعات و به وجود آورنده دو انقلاب اجتماعی و اقتصادی مهم قبل از انقلاب سوم یا انقلاب صنعتی بوده‌اند (رک، گدرکول ۶۵-۷۲) با نگاه علمی مورد مطالعه قرار گیرد، می‌تواند در بسیاری از نظریه‌ها و فرضیه‌های علوم انسانی تغییر اساسی ایجاد کند. آبراهام مازلو معتقد بود انگیزه‌های انسان به صورت سلسله مراتب نیازها سازمان یافته‌اند و ابتدا باید نیازهای اساسی ارضا شود تا بعداً نیازهایی که کمتر اساسی‌ند بر انگیزه‌ها شوند (ویتن، ۱۳۸۶: ۲۳۷). آنچه از نظر مازلو در سیر تحول فرهنگ‌های بشری خاور نزدیک می‌توان بهره برد این است که مسلماً فرهنگ‌های خاور

نزدیک در دوره نوسنگی و کالکولیتیک از سه هرم پایینی عبور کرده و شاید با توجه به هنرها و صنایع بسیار ظریفی که از آنها باقی مانده تا طبقه نیازهای هنرشناختی نیز پیش رفته بودند که پیدایش قاپ‌های بازی در لایه‌های فرهنگ حلف در میان‌رودان بیانگر همین موضوع است که در ادامه مورد بررسی قرار خواهد گرفت. اما مساله دیگر نقد این نظریه براساس یافته‌های باستان‌شناسی نیز می‌تواند باشد. چرا که ما بین انسان‌های پارینه سنگی در عصر یخبندان که هنوز نیازهای فیزیولوژیکی و حتی مسکن، ماوا و امنیت قابل اعتمادی نداشتند، آلات موسیقی و سایر ابزارهای زیبایی‌شناختی را می‌بینیم که بیانگر تردید در سلسله مراتب این مدل است که به نظر می‌رسد نیاز به سرگرمی و بازی<sup>۱</sup> و فراتر از آن هنر تقریباً هم‌زمان با طبقات پایین هرم بوجود آمده است.



تصویر ۱: هرم سلسله مراتب نیازهای مازلو (ویتن ۱۳۸۶)

جامعه‌شناسان بازی را نیازی اجتماعی تلقی می‌کنند و اعتقاد دارند انسان با پرداختن به این بازی‌ها، «رفتارها و گرایش‌های اجتماعی را تمرین می‌کند و به ارزش نظم و قانون در جامعه پی می‌برد و مهارت‌هایی را که لازمه زندگی اجتماعی است می‌آموزد». بنابراین استدلال با دیگران بودن، آنها را شانه به شانه خود حس کردن، با آنها به رقابت برخاستن و توانایی‌های خود را محک زدن، می‌تواند از انگیزه‌های اجتماعی قوی انسان برای بازی باشد (قزل‌ایاغ، ۱۳۷۹).

۱. به عنوان مثال قطعه فلوت استخوانی که در یکی از غارهای کشور اسلوانی به دست آمده و احتمالاً مربوط به پارینه‌سنگی میانی و زمان انسان نئاندرتال بوده است (رفیع فر، ۱۳۸۱: ۱۱).

### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی در ایران ...

هرملتی در طول تاریخ دارای عناصر و ترکیب‌های فرهنگی خاص و عامی است که برخی از آنها در قلمروهای محلی، منطقه‌ای و برخی در سطح جهانی اشاعه پیدا می‌کنند. امروزه اگر نگاهی ساده به اطراف‌مان ببینیم متوجه اشاعه عناصر میان‌فرهنگی خواهیم بود که شاید برای انتشار آنها در گذشته قرن‌ها زمان سپری می‌شده است. در این میان یکی از عناصر ماندگار و کهن هرملتی که ارتباط وثیق و ناگسستنی با ذائقه فرهنگی دارد، بازی‌های سستی است که در بطن تاریخ درازآهنگ هرملتی، مجال بروز و ظهور می‌یابند و به مرور زمان بر اثر تاثیر محیط و تغییر روحیه مردم هر منطقه، به گونه‌های متفاوتی در می‌آیند؛ چنانچه قاپ‌بازی نیز از این قاعده مستثنی نبوده است. قاپ‌بازی از جمله موضوعات فرهنگی است که اولین بار در خاور نزدیک در جوامع نوسنگی ظهور یافته و سپس بین سایر جوامع چنان گسترشی یافت که تا به امروز دوام آورده است. به تحقیق می‌توان ادعا کرد به لحاظ استمرار و حفظ تمامیت خود از قدیمی‌ترین بازی‌های جهانی به شمار می‌رود. کسی به یقین نمی‌داند، بازی‌ها از چه زمان و از کجا آغاز شده‌اند و چه کسی یا کسانی آغازگر آنها بوده‌اند. گاه‌گاهی این بازی‌ها از آثار ادبی و تحقیقی سر در آورده‌اند که می‌توان به دیرینه‌گی پاره‌ای از آنها پی برد. امروز یافته‌های علمی باستان‌شناسی فرصت بسیار ارزشمندی را برای تبیین جوامع معاصر و منشا بسیاری از آداب و رسوم و فعالیت‌های آنها فراهم آورده است. در سرزمین پهناور ایران، به دلیل تنوع جغرافیایی و گوناگونی ریشه‌های فرهنگی، بازی‌ها و سرگرمی‌های رایج بین مردم از تنوع و گستردگی فراوانی برخوردار است. بدون شک نقش جامعه در این تنوع بی‌اثر نبوده است و لذا نوع جامعه و ساختار اجتماعی حاکم بر آن در ایجاد و استمرار نوع بازی تاثیر داشته است. بنابراین می‌توان گفت بازی‌ها بیانگر میزان پیچیدگی اجتماعی و سیاسی یک جامعه هستند و هر بازی مراحل را پشت سر گذاشته و اهدافی را دنبال می‌کند که بی‌ارتباط با نوع بافت جامعه نیست. بشر اولین بازی‌های خود را با استفاده از مواد و اشیای خام و طبیعی شروع کرد (جدول ۱). رشد ذهنی یا اجتماعی انسان و تسلط پیش‌رونده‌ی او بر طبیعت امکان دست‌کاری در اشیای طبیعی را به وجود آورد و از این زمان اشیای به خواست انسان تغییر شکل دادند تا بتوانند اندیشه او را در شکل‌دهی به بازی غنای بیشتر بخشند. جدول ذیل ابزار بازی‌ها و سرگرمی‌های موجود در ایران را نشان می‌دهد:

جدول ۱: ابزار بازی‌ها و سرگرمی‌های موجود در ایران (فزل ایباغ، ۱۳۷۹: ۲۲)

چوب	سنگ و خاک	استخوان	طناب	توپ	کمر بند- شلاق	گردو	کلاه و کفش	غیره	بدون ابزار
۲۲۹	۲۱۹	۱۷	۵۷	۲۱۳	۴۳	۲۱	۳۳	۴۰۷	۷۱۵

در جدول ۱ با این واقعیت رو به رو هستیم که ابزارهای بازی مردم چقدر ساده‌اند و از ملموس‌ترین و فراوان‌ترین امکانات موجود به عنوان ابزار بازی استفاده می‌کنند. اسباب‌چنین بازی‌های سنتی معمولاً از ساده‌ترین و در دسترس‌ترین اشیاء مانند سنگ، چوب، استخوان و ... هستند و با اوضاع طبیعی محل نیز ارتباط دارند. ضمناً رقم ۷۱۵ بازی بدون ابزار، نشانگر این نکته است که برای بازی کردن و سرگرم شدن الزامی به وجود ابزار و اسباب‌بازی احساس نمی‌شده است. قوانین و مقررات بازی‌های رایج بین مردم نیز خود مقوله‌ای قابل مطالعه و بحث است. گرچه اغلب این بازی‌ها دارای قاعده هستند، ولی قوانین و مقررات حاکم بر آنها بسیار انعطاف‌پذیر است و به فراخور سن، بازیکن‌ها و شرایط و امکانات آنها تغییر می‌کند.

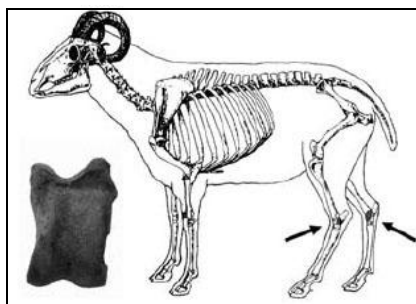
### قاپ‌بازی: مفاهیم و اصطلاحات

زمانی که در روستاهای ایران و همانطور آذربایجان گوسفندی را قربانی می‌کردند، شخص قصاب یا دباغ از جوانان می‌خواست پای عقب گوسفند را درست در بالای قاپ یا آشیق کمی سوراخ کرده و چوب نازکی را به قطر کمتر از نیم سانت در آن فرو کرده و پس از ایجاد یک مسیر در زیر پوست، آنرا با دهان باد کنند تا عمل پوست‌کنی راحت انجام گیرد. شاید این حرکت نمادین چاقو زدن بر پوست روی قاپ برای اولین عمل پوست‌کنی در ایام گذشته قابل تفسیر باشد ولی امروزه صرفاً یک عمل کاربردی به شمار می‌رود و در هر صورت اولین برخورد با واژه قاپ است. در زانوی عقب تمامی جانوران پستاندار یک قاپ وجود دارد که در هر حیوان شامل دو عدد است (تصویر ۲). از گذشته دور تا امروز این استخوان مکعبی شکل به وسیله‌ای برای بازی تبدیل شده است. لغت‌نامه دهخدا قاپ را واژه‌ای ترکی دانسته که از آن برای بازی استفاده می‌شده است. احتمالاً قاپ‌بازی<sup>۱</sup> تحت عنوان اشنالنگ و یا شتالنگ و بجول که در لغت‌نامه نیز بیان شده، مورد

۱. بازی با قاپ را «قاپ‌بازی» می‌گویند که در زبان آذری به نام آشیق اوینی شناخته شده است. به آذری آشیق یعنی قاپ و اوینی یعنی بازی و ارامنه ایران تحت عنوان جان و در یونان Astragalo و در کشورهای لاتین تحت عنوان تالی و Knucklebones game شناخته می‌شود. در عربی این استخوان را کعب نیز گویند. این بازی با

### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی در ایران ...

استفاده بوده است. البته قدمت بازی بر اساس یافته‌های باستان‌شناختی بسیار کهن‌تر از این واژه‌ها است. یک قاپ چهار سطح دارد به نام‌های «بوک»، «جیک»، «اسب (الچی)» و «خر (تخان)». البته اگر قاپ به صورت عمود (آن‌گونه که در شکل ۲ دیده می‌شود) قرار گیرد اصطلاحاً «أنبا» گفته می‌شود که احتمال وقوع آن یک به هزار است دارای امتیازات بالایی بود ولی قبل از بازی بایستی روی آن توافق شده باشد.



تصویر ۲: محل قرار گرفتن قاپ در پستان‌داران

جیک: سطح پهن قاپ را گویند که بر خلاف بوک گودالچه ای در میان آن قرار دارد (تصویر ۱، ۳).

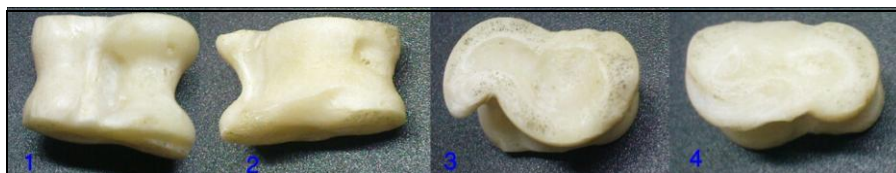
بوک: سطح پهن و برآمده قاپ است که یک سر آن فرورفتگی و سر دیگرش برآمده است که تقریباً شبیه حلزون است (تصویر ۲، ۳).

اسب (آلچی): سطح باریک قاپ است که سرتاسر طول آن کمی گودی دیده می‌شود (تصویر ۳، ۳).

خر (تخان): سطح باریک مقابل اسب که تا حدودی مستطیل بی‌گوشه‌ای را می‌ماند و تقریباً مسطح است (تصویر ۴، ۳). در واقع در حالت اسب و خر، قاپ نمادی از استواری و برپایی دوران حیات حیوان نیز بوده که در بازی امتیاز بیشتری کسب می‌کنند.

---

نام‌های مختلف در مناطق مختلف ایران شناخته می‌شود: «ترنه‌بازی» در کرمان، «قابان» در کردستان و کرمانشاه، «ترنا بازی» یا «درنه‌بازی» در مازندران، قاپ‌درنه یا قاپ‌دره، پاش‌انداز یا پادشاه‌انداز در تهران،



تصویر ۳: ۱. حالت جیک ۲. حالت بوک ۳. حالت اسب (آلچی) ۴. حالت خر (تُخان)

آنچه در بالا اشاره شد فقط اصطلاحاتی بود که به مشخصات فیزیکی خود قاپ اشاره دارد، ولی اصطلاحاتی مربوط به خود بازی و دست‌کاری‌های بازیگران روی قاپ وجود دارد که گاهی باعث ورود مقررات جدید در نوع و شرایط بازی می‌شد که در ذیل به برخی از آنها اشاره خواهیم کرد. برخی از قاپ‌بازان در ساختمان قاپ‌ها تغییراتی ایجاد می‌کنند تا احتمال وقوع سطح دلخواه را (یا همان سطوح آلچی و تُخان) زیادتر کنند. از این رو قاپ‌ها بر سه گونه ساده، ساییده (زیله) و باردار تقسیم می‌شوند: قاپ ساده، قاپی است که در آن تغییری نداده‌اند. قاپ ساییده به ساییدگی‌های عمدی که بیشتر در سطوح آلچی و تُخان و بسته به نوع بازی در سطوح جیک و بوک نیز انجام می‌گیرد، گفته می‌شود. قاپ باردار، قاپی است که در آن سرب یا جیوه فرو کرده‌اند. معمولاً برای باردار کردن قاپ، روغن آن را می‌کشند تا سبک شود و به آسانی بتوانند، خرده استخوان‌های درون آن را خالی کنند. اکثر اوقات سطح خر را می‌سائیدند تا اسب بایستد. برای آنکه قاپی را اسب بار بزند، با درفش در پای شاخ خری قاپ (زوائدی که انحنای آنها به طرف خارج است)، یک سوراخ می‌کنند و از آن سوراخ داخل شاخ خری را می‌تراشند و ریزه‌استخوان‌های آن را بیرون می‌آورند. سپس از طرف جیک داخل کُم خری قاپ را (زایده‌های گرد و خمیده که مقابل شاخ است) سوراخ کرده، درون کُم خری را می‌تراشند. پس از آن، تکه‌های سرب کاغذی را که به شکل زوروق است به پنبه می‌پیچند و از راه سوراخ‌ها در کف قاپ، خصوصاً طرف جیک آن می‌خوابانند. آنگاه با مقداری پنبه روی سرب‌ها را می‌پوشانند تا سیاهی آنها از سطح خر قاپ دیده نشود. ضمناً حفره‌های داخل قاپ را از پنبه پر می‌کنند تا سرب‌ها تکان نخورند و جابجا نشوند. بعد از اینکه با آزمایش اطمینان یافتند که قاپ خوب از کار در آمده، کمی موم که چسبندگی دارد و تقریباً هم‌رنگ قاپ است روی سوراخ‌های ذکر شده می‌مالند و قاپ را با خاک می‌آلیند، تا محل سوراخ‌ها کاملاً هم‌رنگ قاپ شود و از نظر قاپ‌بازان مخفی بماند (جهانشاه، ۱۳۵۰). همان‌طور که بین قاپ‌های کشف‌شده در حفاری‌ها نیز قاپ‌های باردار دیده می‌شود. یک نوع دیگر و قدیمی سرب‌ریزی در وسط قاپ یعنی در قسمت جیک انجام می‌شد و محل سرب‌ریزی کاملاً مشخص بود که به آن شاه قاپ یا سَقمه می‌گفتند که بیشتر در بازی‌های گروهی و معمولاً در داخل دایره‌ای به شعاع بیش از ۱



### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی در ایران ...

متر انجام می‌شد. از طرف دیگر بایستی در مورد دو نوع آخری یعنی ساییده و سرب‌دار بین بازیکنان توافقی صورت گیرد، زیرا این موارد برای تکرار طرفین دلخواه قاپ است. لذا اگر بچه‌های قاپ‌باز متوجه ساییدگی یا سرب‌ریزی مخفی بشوند فرد مذکور مخفی‌کار تلقی شده و او را در بازی‌های دیگر راه نمی‌دادند و حتی یک تصویر ذهنی منفی از وی در اذهان ایجاد می‌شد.

#### انواع بازی با قاپ

بازی با قاپ متنوع‌تر از آن است که بتوان انواع مختلف آن را به ویژه در سراسر ایران برشمرد و تدوین کرد. ولی در این مقاله تا آنجا که میسر بوده، معروف‌ترین این بازی‌ها را با قوانین و مقررات‌شان آورده‌ایم.

- ۱- قاپ سرپا: به دو طریقه تیلی و پیی بازی می‌شده است.
  - ۲- سه قاپ: از نظر برد و باخت مهم‌ترین بازی قاپ‌بازان است.
  - ۳- چهار قاپ: در بیشتر شهرهای ایران متداول بوده و از نظر قواعد شباهت زیادی به سه قاپ دارد.
  - ۴- پنج قاپ: در اکثر شهرهای ایران رایج بوده و به لحاظ قدمت بیش از بقیه بوده است.
  - ۵- خر کلک: در خمین و گلپایگان بازی می‌شده است.
  - ۶- سلطانی: این نوع قاپ بازی در آذربایجان (شرقی، غربی، اردبیل و زنجان) متداول بوده است.
  - ۷- هفت قاپ: در آبادی‌های اطراف اراک رواج داشته است.
  - ۸- آلچوئخان: این نوع بازی در قره‌داغ آذربایجان و سایر مناطق ایران رواج داشته است.
  - ۹- و انواع دیگر بازی با قاپ
- در این مقاله برای جلوگیری از طولانی شدن یادداشت، معروف‌ترین انواع قاپ بازی را که سه قاپ و سلطانی هستند، شرح خواهیم داد.

#### سه قاپ

در بین انواع قاپ‌بازی «سه قاپ» مهم‌ترین بازی است و مورد علاقه مردمان طبقات کم درآمد نیز بوده است. زیرا تشویش‌چندانی ندارد و به محض ریختن قاپ‌ها، برنده و بازنده قطعی معلوم می‌شود. شکل پخته‌تر و کامل‌تر اکثر اصطلاحات، رسوم و مقرراتی که در انواع دیگر قاپ‌بازی بکار می‌برد، در سه قاپ مورد استفاده قرار می‌گیرد. سه قاپ، گذشته از تهران، در اکثر روستاها و شهرهای ایران رواج داشته است. کوچه‌های خاکی، پشت بام‌های کاهگلی، زندان‌ها، قهوه‌خانه‌ها و

خلاصه اغلب محلات فقیرنشین و پرجمعیت تهران، محل بازی سه قاپ بوده است. تعداد بازیکنان متغیر است و معمولاً بین دو تا ده نفر است. بازیکنان سه عدد قاپی را که با آن بازی می‌کنند، «یکدست قاپ» می‌نامند. وقتی سه قاپ روی زمین می‌نشینند، ممکن است به چند حالت زیر قرار بگیرد:

- ۱- سه اسب؛ قاپ ریز سه برابر قاپ برده است (یعنی ۹ تا قاپ برده است).
- ۲- سه خر؛ قاپ ریز سه برابر قاپ برده است.
- ۳- دو خر و یک اسب؛ قاپ ریز سه برابر قاپ باخته است.
- ۴- دو اسب و یک خر؛ قاپ ریز سه برابر قاپ باخته است.
- ۵- یک خر و دو بوک؛ قاپ ریز یک برابر قاپ برده است.
- ۶- یک خر و دو جیک؛ قاپ ریز یک برابر قاپ باخته است.
- ۷- یک اسب و دو بوک؛ قاپ ریز یک برابر قاپ باخته است.
- ۸- یک اسب و دو جیک؛ قاپ ریز یک برابر قاپ برده است.
- ۹- یک اسب، یک بوک و یک جیک؛ نه قاپ برده و نه باخته است.
- ۱۰- یک خر، یک بوک و یک جیک؛ نه قاپ برده و نه باخته است.

بطورکلی در سه قاپ سه شکل عمده وجود دارد: نقش<sup>۱</sup> (مجموع اشکال برنده)، بُز<sup>۲</sup> (مجموع اشکال بازنده) و بهار (برنده و بازنده ندارد و نوبت قاپ‌ریخت را به دیگری منتقل می‌کند). تعداد نقش‌ها شش شکل، تعداد بزها پنج شکل و تعداد بهارها هجده شکل است که به اقتضای مقاله فقط اشکال نقش را شرح می‌دهیم:

### اشکال نقش

۱- یک اسب با دو جیک را «تک نقش» می‌نامند که به «تک نقش اسبی» معروف است. قاپ‌انداز یک سر معادل یک برابر قاپ‌های بازی را می‌برد (تصویر ۱۱). ۲- یک خر با دو بوک را «تک نقش خری» می‌گویند که مانند تک نقش اسبی فقط یک سر می‌برد (تصویر ۱۲). ۳- هرگاه دو تا از قاپ‌ها به شکل اسب و قاپ سوم به شکل جیک یا بوک بنشینند، این شکل «دو اسب» نامیده می‌شود که در واقع دو تا نقش به حساب می‌آید و دو سر می‌برد (تصویر ۱۳). ۴- هرگاه دو تا از قاپ‌ها به

1. Naghsh

2. Boz

### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمراترین بازی در ایران ...

شکل خر و قاپ سوم به شکل جیک یا بوک بنشینند، این شکل را «دو خر» می‌نامند که مثل دو اسب، دو برابر برنده می‌شود (تصویر ۱۴). ۵ و ۶ - هرگاه هر سه قاپ به شکل خر یا اسب بایستند، این شکل را «سه خر» یا «سه اسب» گویند که قاپ‌انداز سه برابر آنچه را که شرط بسته‌اند برنده می‌شود (تصویر ۱۵ و ۱۶). به این ترتیب، کمال مطلوب هر قاپ باز این است که نقش سه اسب و سه خر بیاورد. منظور از برنده و بازنده شدن، تعداتی قاپ استخوانی بود که بین بازیگران رد و بدل می‌شد (نویسنده).



تصویر ۴: ۱. تک نقش خری (تُخان) ۲. تک نقش اسبی (آلچی) (نویسنده)



تصویر ۵: دو اسب یا دو خر (نویسنده)



تصویر ۶: سه خر یا سه اسب (نویسنده)

### سلطانی

این نوع قاپ‌بازی در آذربایجان (شرقی، غربی و اردبیل) متداول بوده است. قاپ در زبان آذری، آشیق نامیده می‌شود. ماتوم (بوک)، ماک (جیک)، آلچی، تخان اصطلاح‌هایی هستند که در زبان آذری به چهار عمل اصلی قاپ اطلاق می‌شود. محیط بازی، زمین همواری است که دایره‌ای در آن

رسم می‌کنند. در فاصله‌ی تقریبی ۳ متر با قاپ‌ها و به موازات آنها، خطی در دو طرف دایره می‌کشیدند که این محل‌های ایستادن قاپ‌بازها را «مایا» می‌نامند و از آنجا به وسیله قاپ گاوی که «سَققه» نامیده می‌شود، قاپ‌های داخل دایره را می‌زنند. قاپ‌بازها، نفری یک یا دو قاپ میان دایره به شکل اسب یا خر به دنبال هم می‌چینند. یک قاپ رنگ شده را هم به اسم سلطانی در وسط قاپ‌ها قرار می‌دهند و خود به محل مایا می‌روند. برای تعیین نوبت دو نفر از قاپ‌بازان هرکدام یک قاپ به هوا می‌اندازند. کسی که قاپش اسب یا جیک بنشیند، نفر اول است و برای معین کردن نفر سوم، نفر برنده با قاپ باز بعدی به همین ترتیب عمل می‌کند و الی آخر. شخصی که نوبت اوست، سققه را در دست می‌گیرد تا سلطانی را از دایره بیرون کند و در عین حال می‌کوشد قاپ‌های دیگر تکان نخورند. چون اگر سلطانی از دایره بیرون نرود، باید از جیب خود به تعداد قاپ‌های تکان خورده، در دایره قاپ قرار دهد. معمولاً نفر اول، سلطانی را هدف قرار نمی‌دهد؛ زیرا یقین دارد یا سلطانی از دایره خارج نخواهد شد یا قاپ‌های اطرافش تکان خواهند خورد و در نتیجه تعدادی زیادی از قاپ‌های جیبش را خواهد باخت. روی این حساب قاپ انتهایی خط زنجیر را نشانه می‌گیرد و سعی می‌کند آن قاپ و قاپ‌های مجاور را از دایره بیرون کند و ببرد. چنانچه قاپ انتهایی را زد و بیرون کرد، اما قاپ مجاور آن تکان خورد، همان قاپ را به جای قاپ تکان‌خورده در دایره قرار می‌دهد. از آنجا که بازیکن‌ها قادر نیستند به سهولت سلطانی و سایر قاپ‌ها را از دایره خارج کنند، به تعداد قاپ‌های داخل دایره افزوده می‌شود تا بازیکن خوش‌شانسی سلطانی را از دایره بیرون کند و همه‌ی قاپ‌های موجود در دایره را ببرد. قاپ‌های برده شده به خانه آورده می‌شد و مادر آنها از وسط سوراخ و از دیوار خانه آویزان می‌کرد که در کودکان نوعی احساس برد و پیروزی ایجاد می‌کرد. در محوطه‌های باستانی وجود سوراخ روی قاپ‌ها مشخص شده است (رک. به ادامه مقاله). البته بازی در داخل دایره دارای انواع مختلفی بود که سلطانی یکی از آنها بود.

### شواهد باستان‌شناختی و تاریخی از قاپ‌بازی در جهان و ایران

همانطور که گفته شد تعیین دقیق تاریخ آغاز قاپ‌بازی و حتی شناخت منطقه جغرافیایی آن بسیار سخت و نیازمند مطالعات دقیق و دقت در تمامی گزارش‌های حفاری است. آنچه تا امروز برطبق یافته‌های باستان‌شناسی قابل بحث است، این است که قاپ‌بازی نیازمند دسترسی کافی به استخوان بز و گوسفند بوده است. مساله بعدی، ضرورت وجود اوقات فراغت، دانش و آگاهی است که بتواند از اشیا و مواد پیرامون، قواعد بازی و حتی خود بازی را ابداع کند. دسترسی به استخوان قاپ در جهان برای اولین بار در هزاره‌ی هفتم قبل از میلاد در خاور نزدیک به خصوص در ایران رخ

### تحلیل قاب‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی در ایران ...

داده است که برای اولین بار کشاورزی، دامداری و به تبع آن روستانشینی از این نقطه آغاز شده است (رک، ویت و دایسون، ۱۳۸۱). در اکثر حفاری‌ها قاب گوسفند و بز و غیره یافت می‌شود ولی وجود هرگونه قاب دلیل بر بازی آن نبوده، بلکه می‌تواند یک استخوان طبیعی بوده باشد. نویسنده با تکیه بر برخی دلایل، نمونه‌هایی را که دارای قطعیت بالاتری هستند بیان کرده است: ۱- آن دسته از گزارش‌های باستان‌شناسی که در آن، کاوشگران با توجه به بافت و ترکیب یافته‌ها متقاعد به عملکرد بازی با این نوع استخوان شده‌اند؛ ۲- پیدا شدن این قاب‌ها همراه با سایر مجموعه‌های مرتبط؛ ۳- وجود سایدگی‌های عمدی در طرفین قاب یعنی اسب (آلچی) و خر (تخان)؛ ۴- قرار گرفتن یک مجموعه کامل از قاب در قبور کودکان و نوجوانان؛ ۵- قرار گرفتن قاب‌ها در قبور که در آنها اشیاء ارتباط مستقیمی با شغل و سن متوفی دارد. به دلیل محدودیت تعداد مقاله‌های علمی و پژوهشی در این‌باره، سعی خواهیم کرد صرفاً به مهم‌ترین محوطه‌های باستان‌شناسی که دارای یافته‌های قطعی هستند اشاره کنیم.

### بررسی محوطه‌های دارای قاب در ایران و جهان

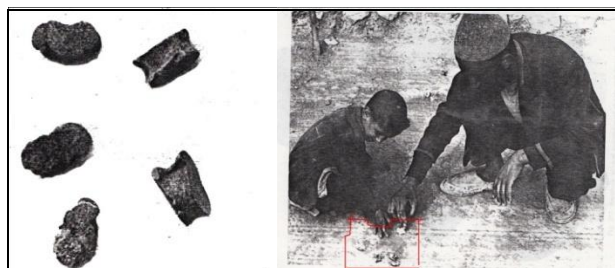
هیات باستان‌شناسی دانشگاه شیکاگو به سرپرستی رابرت بریدوود از اولین هیات‌های کاوش علمی درباره آغاز کشاورزی و روستانشینی در خاور نزدیک بود که در غرب ایران و شمال عراق به فعالیت پرداخت. این هیات به دنبال پاسخ به این سوال بود که اولین مرحله کشاورزی و دامداری در کدام منطقه و تحت چه شرایطی به وجود آمد. طی کاوش‌های این هیات در تپه بناهلیک (Watson, 1983) در منطقه رواندوز در کردستان عراق در لایه‌های دوره حلف قاب‌های گوسفند یا بز به تعداد ۵ عدد (تصویر ۱۱) در کنار هم به صورت کار شده و کاملاً ساینده شده یا همان تپله یا زیله<sup>۱</sup> که نشان از بازی مکرر و کارشدگی تعمدی بوده است، به دست آمد که حفاران را به این فکر انداخت که اینها کاربردی جزء بازی نداشته‌اند. نکته جالب این است که آنها برای مقایسه انسان‌شناختی، تصاویری از مردمان روستاهای معاصر ایران را نشان داده‌اند که با همان تعداد قاپ در حال قاب‌بازی هستند. نکته جالب دیگر این عکس تاکید بر کودکانه بودن این بازی دارد که بین یک پیرمرد با یک پسر بچه ۹ یا ۱۰ ساله انجام شده که جنبه انتقال تجربه‌ی بازی و یادگیری بین

۱. بین قاب‌بازان آذری زیله به قاب‌هایی اطلاق می‌شد که طرفین به منظور تکرار طرف دلخواه، اسب (آلچی) و خر (تخان) قاب را ساینده باشند که معمولاً برخی آنرا برخلاف بازی جوانمردانه تشخیص داده و قاب‌هایی که بیش از حد ساینده شده باشد را بازی نمی‌دادند.

نسلی دارد. البته در مورد انسان‌شناسی قاپ‌بازی، چگونگی و شرایط حاکم بر آن در روستاهای معاصر ایران منابع زیادی مانند سفرنامه‌ها، روزنامه‌ها و حتی گزارش‌های انسان‌شناسی و باستان‌شناسی موجود است. از آن جمله می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد: طبق گزارش واتسون و کرامر، در حدود ۱۹۸۰ میلادی در بخش‌هایی از ایران و عراق قاپ‌بازی بین کودکان و نوجوانان جریان داشته است (Watson, 1979:199; Kramer, 1982: 42). پاول پیتزر، معلم آمریکایی که در سال‌های ۱۳۴۴ تا ۱۳۴۶ در یکی از مدارس شهر اهر (در آذربایجان شرقی) تدریس می‌کرد، در خاطرات خود درباره قاپ‌بازی چنین نوشته است: عده‌ای با استخوان زانوی گوسفند یعنی قاپ، بازی می‌کنند. هر قاپ چهار وجه ناصاف دارد و در بازی از دو یا سه قاپ استفاده می‌کنند. از قبل شرط می‌بندند اگر سه قاپ یا تعداد بیشتری از قاپ‌های فردی در بهترین شکل ممکن قرار بگیرد، برنده است. جیب بعضی از دانش‌آموزان پر بود از قاپ و من در خانه، کلکسیونی از این قاپ‌ها را که از بچه‌ها می‌گرفتم، جمع‌آوری کرده بودم. گاهی قاپ بچه‌هایی که اطراف خانه من قاپ‌بازی می‌کردند، داخل خانه من می‌افتاد. عده‌ای را می‌شناختم که کارشان قاپ‌بازی در محله ما بود (Pitzer, 1966). استاد شهریار در دیوان حیدربابا با اشاره به اصطلاحات خاص این بازی، آن را به زیبایی تمام بازگو می‌کند:

بو داملاردا چوخلی جیزیق آتمیشام	(در این بام‌ها خیلی دایره برای قاپ بازی کشیده‌ام)
اوشاقلارین آشیقلارین اوتמושام	(برده‌ام قاپ بچه‌ها را)
فورقوشوملی سققه آیب- ساتمیشام	(خریده‌ام و فروخته‌ام قاپ سرب دار بچه‌ها را)
اوشاق نجه هیچ زادینان شاد اولار	(می‌بینی چطور کودک با هیچ شاد می‌شود)
ایندی بیزیم غمی توتومور دونیالار	(اما الان غمی دارم که در جهانی ننگجد)

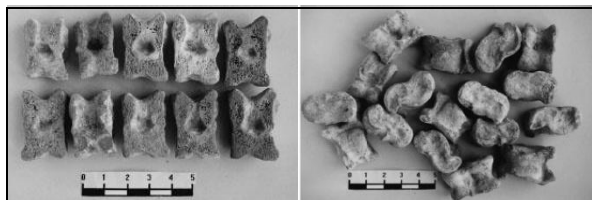
هر آنچه شهریار در این چند بیت گفته مطابق با یافته‌های محوطه‌های باستانی است.



تصویر ۷: قاپ‌های مکشوفه از تپه بناهلیک و قاپ‌بازی در روستاهای ایران (Watson, 1983)

### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمراترین بازی در ایران ...

بایستی توجه داشت این نوع بازی، به دلیل جذابیت بالای گروهی و ارزان بودن ابزار آن به سرعت در سراسر جهان گسترش یافت. لذا قاپ‌های زیادی از اسپانیا تا مغولستان به دست آمده، که قابل توجه‌ترین آنها، قاپ طلایی یافت شده از گورستان وارنا بلغارستان است که مربوط به هزاره پنجم ق.م. است (Gilmour, 1997:170). از محوطه‌های دوره نوسنگی در اطراف دریای مدیترانه هم قاپ‌های زیادی بدست آمده است (Landenius-Enegren, 1993: 91). در آناتولی، قاپ‌های زیادی از لایه‌های عصر کالکولیتیک تا اواخر هزاره اول بدست آمده است. نمونه‌هایی از کالکولیتیک را می‌توان در لایه‌های قدیمی محوطه علیشار در آناتولی مرکزی یافت که در آنها قاپ گوسفند را پس از سوراخ شدن با سرب پر کرده‌اند. قاپ‌های سربدار در تعدادی از سایت‌های هزاره دوم و اول ق.م نیز گزارش شده است. قاپ سربدار تا امروز کاربرد درد، به ویژه در بازی سلطانی که در آذربایجان رواج دارد. در لایه‌های محوطه باستانی مردیخ-ابلا<sup>۱</sup> در سوریه، می‌توان قاپ‌های گوسفند، بز و سایر حیوانات پستاندار را که برای بازی و سایر اهداف نمادین مورد استفاده قرار گرفته‌اند از عصر مفرغ قدیم تا عصر آهن شناسایی کرد که حفاران آنها را در رابطه با بازی و حتی نشان‌دهنده طبقه اجتماعی و ثروت تفسیر کرده‌اند. جالب‌ترین آنها قبر کودکی است که در داخل آن ۱۴۷ قاپ بازی به دست آمده و تنها یافته دیگر این قبر، یک ظرف از بدل چینی بوده است (تصویر ۱۲). نویسنده مقاله مذکور در سایر محوطه‌های آسیای صغیر مدارک مبتنی بر وجود این نوع بازی در دوره هخامنشی را نیز مستند کرده است (Peyronel, 2005).



تصویر ۱: قاپ‌های بازی از محوطه مردیخ-ابلا (Peyronel, 2005)

در تپه ارسطوی شهریار<sup>۱</sup> و در لایه‌های مربوط به فرهنگ کورا- ارس تعدادی قاپ گوسفند همراه با قاپ حیوانات بزرگ چنه مانند گاو در بافت مشابه و تقریباً نزدیک به هم به دست آمده است که به دلیل یافته شدن یک قطعه فلزمانند (شاید سرب) در نزدیکی استخوان گوسفند، ما را تا حدودی متقاعد می‌کند که در عصر مفرغ قدیم نیز این بازی رواج داشته است. از طرف دیگر استخوان مربوطه راست دست بوده که به عنوان شاه قاپ (سققه) نیز می‌توانست کاربرد داشته باشد (پورفرج، ۱۳۹۰).



تصویر ۹: قاپ به دست آمده از تپه ارسطوی شهریار

تقریباً همزمان با دوران مفرغ و آهن تعداد بی‌شماری قاپ در محوطه‌های شرق دریای مدیترانه نیز گزارش شده است (Holmgren, 2002: 214). در قبرس، یونان، مصر، عراق (از لایه‌های هزاره دوم ق.م. اور و نوزی)، نیز قاپ‌های زیادی بدست آمده است (Gilmour, 1997: 169-170). در قاره آمریکا و آفریقا نیز در محوطه‌های دوره‌های مختلف قاپ یافت شده است (Lewis, 1988).

در طول عصر آهن I ایران (۱۳۵۰ الی ۱۲۰۰ ق.م) که تقریباً همزمان با عصر مفرغ جدید خاور نزدیک است از محوطه‌های معروف، این نوع بازی گزارش نشده است که این برخلاف محوطه‌های عصر مفرغ جدید آسیای صغیر است که در اکثر محوطه‌های آنها آثار قاپ‌بازی یافت شده است (رک. Peyronel, 2005). بلافاصله در اکثر مناطق ایران به خصوص شمال شرق، شمال، شمال غرب و غرب تا حوزه عیلام، فرهنگ عصر آهن II (۱۲۰۰-۸۰۰ ق.م) آغاز می‌شود و در این دوره شاهد اوج گسترش قاپ بازی در اکثر محوطه‌های ایران هستیم. شاید جالب‌ترین مساله این است که عصر آهن II را در ایران ادامه و استمرار فرهنگی عصر آهن I به حساب می‌آوریم که عدم یافته شدن آثار این بازی در عصر آهن I قابل توجه خواهد بود. طی دوره عصر آهن II در اکثر مناطق ایران الگوی فرهنگی بسیار مشابهی جریان داشته و قرار گرفتن این قاپ‌ها درون قبور، ارتباط

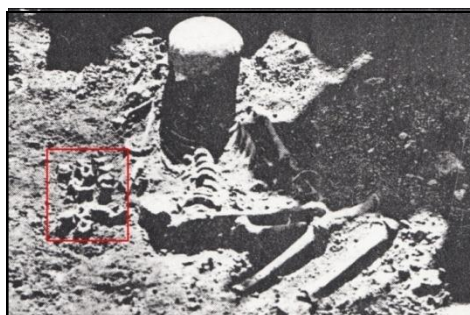
۱. لازم به ذکر است که درک این نوع یافته‌ها در محوطه‌های باستان‌شناسی به هوش و ذکاوت باستان‌شناس و نوع اهمیت یافته‌ها در گزارش‌های وی بستگی دارد که ممکن است این قاپ‌ها در بسیاری از محوطه‌ها مورد غفلت واقع شده باشد.



## تحلیل قاب‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمراترین بازی در ایران ...

نزدیکی با نوع تدفین، سن و پایگاه اجتماعی متوفی داشته که تقریباً در تمامی محوطه‌های عصر آهن II رعایت می‌شده است.

محوطه حسنلو در ۱۲ کیلومتری جنوب غربی دریاچه ارومیه و ۹ کیلومتری شمال شرقی شهرستان نقده در آذربایجان غربی قرار گرفته است. این محوطه با لایه‌های فرهنگی فشرده، به صورت تپه‌ای بلند در دشت مذکور دیده می‌شود که به لحاظ دفاعی نیز در طول عصر آهن I و II و دوره اورارتوها مسلط بر دشت بوده است. این دشت مسیری را از مرزهای آشوری در غرب تا مناطق دیگر ایران در شرق ایجاد کرده است (Dyson 1989:6). روستای امروزی حسنلو بر روی بخشی از تپه باستانی در شرق محوطه ایجاد شده که نویسنده قاب‌بازی را هنوز در بین مردمان این روستا به عینه مشاهده کرده که فقط در بین کودکان و نوجوانان رواج داشته است. چندین هیات باستان‌شناسی در این محوطه به کاوش پرداخته‌اند که مهم‌ترین و کامل‌ترین آنها هیات باستان‌شناسی دانشگاه شیکاگو بوده است (Dyson 1960:121). ولی در اینجا به قاب‌های به دست آمده در زمان کاوش آقایان مهندس علی حاکمی و محمود راد در سال ۱۳۲۸ شمسی به مدت ۲ ماه از طرف اداره کل باستان‌شناسی ایران انجام گرفته، اشاره می‌شود (حاکمی و راد، ۱۳۲۹: ۱-۱۳۰). در این حفاری قبور زیادی مورد کاوش قرار گرفت و چون در آن زمان هنوز طبقه‌بندی رایج امروزی وجود نداشت، بنابراین تطبیق یافته‌های آن با طبقه‌بندی‌های امروزی صورت گرفت و لذا قبری که مورد بحث قرار گرفته است مربوط به عصر آهن II است (رک. پورفرج ۱۳۸۵). حفاران این تدفین را که به صورت جنینی انجام شده، مربوط به قبری کودک می‌دانند که متناسب با سن، وسایل بازی او را که تعدادی قاب بوده در قبرش قرار داده بودند. این مساله که اشیا کاملاً متناسب با سن و جنسیت و طبقه اجتماعی شخص در داخل قبور قرار می‌گرفت برای نویسنده طی کاوش‌های عصر آهن کاملاً تایید شده است.



تصویر ۱۰: (حاکمی و راد ۱۳۲۹ شکل ۷)

گورستان مسجد کبود تبریز (هژبری نوبری، ۱۳۷۹) یکی از محوطه‌های مربوط به عصر آهن II است که ۱۰۸ گور در آن شناسایی شده است. نویسنده طی چند فصل کاوش عضو هیات بوده و از نزدیک این قبور را مطالعه و طی رساله خود آنها را تحلیل کرده است (رک. پورفرج ۱۳۸۵). از چندین قبر این محوطه تعدادی قاپ گوسفند به دست آمد که در برخی از آنها آثار سائیدگی عمدی و سوراخ در وسط قاپ دیده می‌شود که تا به امروز این وضعیت در روی قاپ‌ها دوام آورده است. همه این قبور مربوط به کودکان و با کمترین اشیاء نسبت به سایر قبور بوده است که بیانگر اشیای مورد علاقه متوفی در دوران حیات خود بوده است. به عنوان مثال درست زیر پای اسکلت یک نوجوان، تعدادی قاپ گوسفند به همراه دو ظرف سفالین خاکستری رنگ بدست آمده است (تصویر ۱۲).

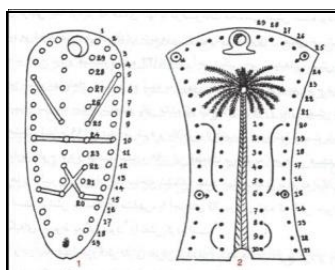
گوهر تپه در بهشهر مازندران یکی دیگر از محوطه‌های متعلق به عصر آهن II است که در آن حدود ۶۰۰ استخوان قاپ از گور یک زن کشف شده است (تصویر ۱۱). بر اساس سفال‌های داخل گور، قدمت گور هزاره اول ق.م تاریخ‌گذاری شده است. گور کنار یک سکوی خشتی قرار گرفته بود به شکلی که جسد بیرون و قاپ‌ها زیر سکو بوده‌اند (ماه‌فروزی، ۱۳۸۶: ۳۵۴). به اعتقاد نویسنده مقاله بر اساس داده قوم‌نگاری و تجربه‌های عینی نویسنده در مورد قرار گرفتن این تعداد قاپ در قبر این زن، دو فرض می‌توان بیان کرد: اول اینکه معمولاً در روستا رسم بر این بود که بچه‌ها قاپ‌هایی را که در فرایند بازی برده بودند به خانه آورده و مادر خانه آنها را با درفش سوراخ و در چندین دوجین در دیوار یا دیرک مرکزی خانه آویزان می‌کرد. کاوشگر محترم گوهر تپه نیز به وجود این سوراخ‌ها اشاره کرده است و با توجه به این که مسئول دوجین کردن مادران بوده‌اند لذا آنها را به حالت نمادین در قبر قرار داده‌اند. فرض دوم این است که این قاپ‌ها احتمالاً با توجه به دو تدفین بودن، متعلق به فرزند وی یا سایر فرزندان او بوده است که آنها را در قبر مشترک قرار داده‌اند.



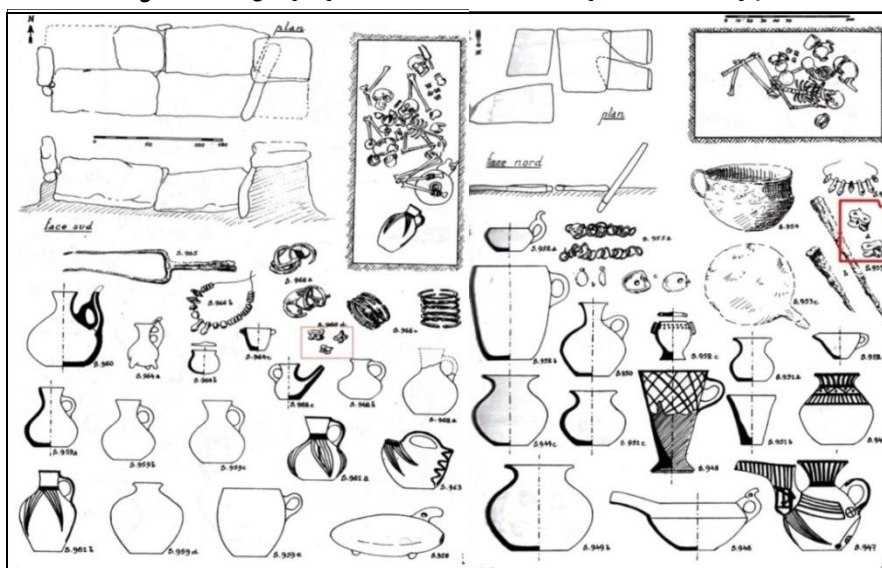
تصویر ۱۱: قاب‌های تزئینی در گور تپه تصویر ۱۲: ظروف و قاب‌های تزئینی در مسجد کبود

تپه سیلک کاشان در حدود ۳ کیلومتری جنوب غرب شهر کاشان قرار گرفته است. در حال حاضر به عنوان یکی از سایت موزه‌های فعال شهر کاشان به شمار می‌رود. این محوطه توسط گیرشمن (۱۳۸۹) طی سال‌های ۱۹۳۳-۱۹۳۴ و ۱۹۳۷ مورد کاوش قرار گرفته است. در این محوطه چهار دوره استقرار در تپه‌های شمالی و جنوبی، از دوره نوسنگی تا دوره آغاز عیلامی شناسایی شده است (رک. پورفرج، ۱۳۸۵). پیرامون محوطه دو قبرستان موسوم به A و B مورد کاوش قرار گرفت که با احتساب آنها، شش دوره، در سیلک قابل بررسی است. در این مقاله فقط دو قبر دارای قاب قبرستان B که تقریباً به اواخر عصر آهن II و III تعلق دارد اشاره می‌شود. برای تایید فرض‌های قبلی که نحوه قرار گرفتن اشیاء و ترکیب، مقدار و نوع آن به سن، جنس، شغل و موقعیت اجتماعی متوفی بستگی داشته بهترین محوطه با توجه به گزارش کاملی که آقای گیرشمن ارائه کرده، قبرهای این محوطه هستند. در گزارش‌های این تپه فقط در دو قبر قاب گوسفند گزارش شده که تعداد ۱۰ عدد در گور ۵۳ و تعدادی در گور ۹۳ بیان شده است. هرچند در مورد اسکلت‌ها و جنسیت این تدفین‌ها مطالبی بیان نشده است اما با توجه به چند تدفینه بودن گور ۹۴ و وجود ظروف بسیار میناتوری اسباب‌بازی مانند می‌توان حدس زد این قاب‌ها متعلق به کودک یا نوجوانی است که در کنار مادرش دفن شده است. نکته جالب این است که ظرف اسباب‌بازی مانند به غیر از این قبر در جای دیگری دیده نمی‌شود (شماره ۹۵۸). گور ۵۳ نیز با توجه به وجود آینه مفرغی و

نبود هرگونه ادوات حرب مثل سرتیر و غیره احتمالا متعلق به یک دخترنوجوان بوده است. البته در قبرستان B سیلک آثار بازی‌های دیگری نیز به دست آمده است، از جمله لوح گلی تختی که گیرشمن از آن تحت عنوان بازی مصری یاد می‌کند که در تصویر نمونه مصری و سیلکی آن آورده شده است (رک . گیرشمن، ۱۳۸۹: ۵۲-۵۳). هرچند گیرشمن به قاپ‌بازی اشاره نمی‌کند ولی با توجه به هم‌زمانی و شباهت‌های فرهنگی بسیار نزدیک بین این دوره با حسنلویی IV می‌توان وجود قاپ‌بازی را بین مردمان سیلک B نیز ثابت کرد. قاپ‌بازی در قبرهای عصر آهن II و III قلعه کوتی استان گیلان نیز گزارش شده است (Dono1960).



تصویر ۱۳: شماره ۱ از قبرستان B سیلک و شماره ۲ از مصر (گیرشمن، ۱۳۸۹، شکل ۴)

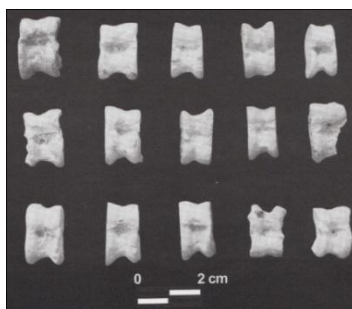


تصویر ۱۵: قبر ۵۳ (گیرشمن، ۱۳۸۹، لوح ۶۹)

تصویر ۱۴: قبر ۹۴ (گیرشمن، ۱۳۸۹، لوح ۷۸)

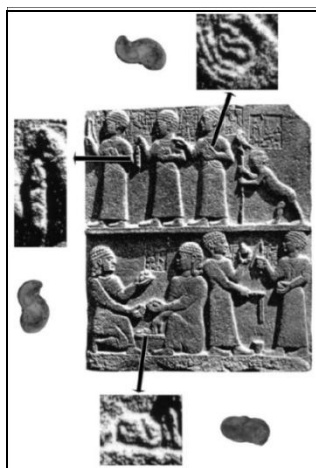
### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمراترین بازی در ایران ...

چنین قاپ‌های بازی را تقریباً در همین دوره یعنی اواخر عصر آهن II در تپه ازبکی نظر آباد کرج نیز گزارش کرده‌اند (مجیدزاده، ۱۳۸۹، تصویر ۴۴۴).



تصویر ۱۶: قاپ‌های بازی از تپه ازبکی

البته به محوطه‌های زیادی می‌توان اشاره کرد که در آنها با استفاده از این قاپ‌ها بازی بین کودکان و نوجوانان جریان داشته است که ذکر آنها در یک مقاله میسر نیست. تنها موردی که می‌تواند اهمیت این بازی را همزمان با عصر آهن III ایران نشان دهد نقوش برجسته کارکمیش (Affanni Hogarth, 1914, 2008)؛ در دوره هتیت جدید است که در این نقش‌برجسته مراحل کامل و اهمیت این بازی بین نوجوانان آن دوره نشان داده شده است. نکته جالب آن، نحوه دوجین کردن قاپ‌هاست که تا امروزه نیز دوام آورده است. در تصویر هم قاپ‌های دوجین شده و همچنین نحوه بازی که در میان دو نفر و حتی نحوه نشستن افراد نیز دقیقاً مشابه با سبک و سیاق قاپ بازی نوجوانان روستاهای شمال غرب ایران است (نویسنده).



تصویر ۱۷: مراحل قاب‌بازی در نقش برجسته کارکمیش (Affanni, 2008, fig.7)

از لایه‌های هخامنشی در تپه شوش یک سنگ وزنه برنزی به شکل قاب و با خط و زبان یونانی به دست آمد که به معبد آپولوی یونان هدیه شده بود و به عنوان غنائم جنگی وارد ایران شده است. این وزنه نشان می‌دهد قاب معیاری برای اوزان نیز بوده است.



تصویر ۱۸: سنگ وزنه یونانی از شوش (Haussoullier, 1905)

از لایه‌های دوره هلنی در محوطه گوردیون آناتولی، قابی بدست آمده که بر روی آن کتیبه‌ای حکاکی شده است (Young, 1962: 154) (تصویر ۷). قاب کتیبه‌دار دیگری نیز از برج هلنی در محوطه "ها-آماکیم" در فلسطین اشغالی بدست آمده است (Last, 2000: 248).



تصویر ۱۹: قاب کتیبه‌دار، ارتفاع ۲ cm، طول ۳ cm (Last, 2000: 248)

تصاویر نقاشی‌های دیواری در مصر، افرادی را در حال قاب‌بازی نشان می‌دهد. بر پشت و روی برخی از سکه‌های رومی و یونانی نقش قاب حک شده است (تصاویر ۲، ۳، ۴). تعداد زیاد قاب‌های برنزی، نقره‌ای، طلایی، عاجی، مرمری، چوبی، شیشه‌ای از محوطه‌های رومی پیدا شده، که نشان از محبوبیت قاب‌بازی در دوره روم است. قاب‌بازی در بین رومی‌ها و یونانی‌ها بویژه در بین زنان و کودکان از محبوبیت زیادی برخوردار بوده است (Kurke, 2003). امروزه نیز در بخش‌هایی از دنیا، قاب‌های فلزی و پلاستیکی برای بازی ساخته شده است.



تصویر ۲۰: نقش قاب بر پشت سکه ایونایی؛ قرن پنجم ق.م. (Kurke, 2003)



تصویر ۲۱: نقش قاب بر پشت سکه‌های مکشوفه از کیلیکیه؛ قرن چهارم ق.م. (Ibid)



تصویر ۲۲: نقش قاب بر پشت و روی سکه رومی؛ قرن سوم ق.م. (Ibid)

استوارز در مطالعات قوم‌نگارانه به بررسی اهمیت نمادینی و جادویی بازی‌های انجام شده با قاب در میان گله‌داران مغولستان (تصویر ۱۷) پرداخته است. وی ارتباط بین زندگی شبانی و قاب بازی را نشان می‌دهد و معتقد است وجود استخوان قاب با شکل هندسی مانند در حیوانات اهلی چون گوسفند و گاو، باعث بوجود آمدن قاب‌بازی شد و در پر کردن اوقات فراغت آنها نقش اساسی یافت. گله‌داران به خواص جادویی قاب اعتقاد داشتند و آن را عامل تقویت زندگی و افزایش گله‌ها می‌دانستند. پایه و اساس این تفکر، اعتقاد به یک ارتباط خاص بین سحر و جادو با قاب، زندگی و حاصل‌خیزی بود (Stawarz, 1983; 1985; 1991).





تصویر ۲۳: چوپانان نوجوانان مغولی در حال قاپ‌بازی (Stawarz, 1991)

در دوره اسلامی یکی از اسنادی که در آن از واژه «قاپ‌بازی» سخن رفته است، مربوط به دوره سلطان محمود غزنوی است که آمده: «قاپ‌بازی یکی از بازی‌های قدیمی ایرانی است که آن را از اختراعات طلحک «مسخره‌چی» سلطان محمود غزنوی می‌دانند» (گلچین معانی، ۱۳۵۵).

### بحث و نتیجه‌گیری

در فرآیند مقاله به نوعی نتایج و محورهای اهدافی که نویسنده به دنبال آن بودند مشخص شد. در ذیل قبل از پرداختن به اثبات فرض‌های محققین به دیدگاه‌های رایج در تفسیر قاپ‌های به دست آمده از محوطه‌های باستانی می‌پردازیم. چنانچه بیان شد صاحب‌نظران از طریق دو گروه از داده‌ها در مورد قاپ‌بازی و سابقه تاریخی و کاربردهای آن به قضاوت نشسته‌اند. اولین گروه داده‌ها را که بیشتر جهت شناخت سیر تاریخی و توصیف انواع آن بکار می‌رود شامل داده‌های باستان‌شناسی و تاریخی می‌شود. نظرات مختلفی براساس یافته‌های باستان‌شناسی بیان شده که بیشتر تحت تاثیر بافت‌هایی است که در آنها قاپ به دست آمده است. به عنوان مثال قاپ‌هایی که در بافت‌های خصوصی یافت می‌شوند، معمولاً به عنوان ابزارهای بازی تفسیر می‌شوند و تعداد آنها، نوع قاپ‌بازی را مشخص می‌کند. اما وقتی قاپ‌ها در قبرها یا دیگر مکان‌های مقدس پیدا می‌شوند، ممکن است دارای ارزش نمادین و در ارتباط با معنویات و اعتقادات مردمان باستان تفسیر شوند. در برخی مواقع نیز به تعدادی بیش از صد قاپ در یکجا مثل درون کوزه برخورد می‌شود که می‌تواند ارزش‌های دیگر مثل ارزش پولی، یا کلکسیون شخصی باشد (Macqueen, 1975: 71). گروهی که کاربردهای آیینی به این یافته‌ها داده‌اند منشاء نظرات خود را براساس یافته شدن این اشیا در درون قبور و یا معابد قرار داده‌اند به عنوان مثال یافت شدن مقدار زیادی قاپ در انبار نزدیک معبد دلفی یونان موجب تاکید برجسته مذهبی قاپ شده است (Amandry, 1984). برخی قاپ را



### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی در ایران ...

دارای کاربردی سمبلیک و نماد فرهنگی گروه خاصی از مردم تفسیر کرده‌اند برای این منظور وجود وزنه‌های فلزی در شکل قاپ را ملاک قرار داده و حتی بین واژه لاتین، **Talus** به معنای قاپ و **Talent** به معنای هوش و ذکاوت رابطه معنی‌داری بیان می‌کنند که به طور غیرمستقیم بین این بازی و هوش و استعداد رابطه معنی‌داری بیان کرده‌اند (Peyronel, 2005). به نظر هلمگرن، قاپ به احتمال زیاد به عنوان پول ابتدایی نیز کاربرد داشته است (Holmgren, 2002: 212). گیلمور نیز با تبعیت از چندین فرض رایج معتقد است، با وجود به دست آمدن تعداد زیادی استخوان قاپ در کاوش‌های باستان‌شناسی، هنوز اهمیت و عملکردهای متنوع آن دقیقاً مشخص نشده است، اما به احتمال زیاد آنها هم برای اهداف دنیوی و هم برای اهداف مذهبی و آئینی بکار می‌رفتند (Gilmour, 1997: 167). لذا وی سه موضوع قاپ و جهان معنوی، قاپ و بازی، قاپ و پول ابتدایی را در رابطه با عملکرد قاپ مطرح کرده است که در شکل ۲۲ نشان داده شده است. در این شکل، قاپ در مرکز مثلث، جهان معنوی در بالای مثلث، بازی در سمت چپ و در سمت راست پول ابتدایی دیده می‌شود.



شکل ۲۴: (Holmgren, 2002) به نقل از گیلمور)

البته در متون قدیمی در کتاب‌های چون ایلید هومر و متون تاریخی دوره اسلامی نیز به قاپ‌بازی اشاره شده است. از دیدگاه اکثر مطالعات انسان‌شناسی، قاپ را به عنوان ابزار بازی معرفی کرده‌اند و اتفاق نظر بر ابزار بازی بودن آن بیش از سایر جنبه‌های آن مطرح شده است. طبق تحقیقات انجام شده در آفریقای جنوبی، اغلب قاپ‌های بدست آمده، سوراخ شده و با سیم‌های مسی به هم وصل شده‌اند که احتمالاً برای آویختن به گردن با هدف آئینی یا به عنوان پول ابتدایی همچون حلقه‌های صدف، درست شده‌اند (Plug, 1987: 57-58). از نظر نویسنده قاپ‌های مذکور نیز جنبه بازی داشته و سوراخ کردن آنها جهت آویزان کردن در خانه‌ها بوده است که به عنوان نشان‌های افتخار فرد برنده به حساب می‌آمده است. هلمگرن معتقد است که قواعد قاپ‌بازی

در شرق مدیترانه و شرق نزدیک، در طول ۴۰۰۰ سال گذشته تاحدودی بدون تغییر بوده است (Holmgren, 2002: 217). نویسنده مقاله در ادامه نتایج ذیل را با توجه به تحقیقات علمی، و ادبیات تحقیق و مطالعه عملی در بافت‌های اصلی این بازی، بیان می‌کنند:

**الف) قدمت و استمرار:** چنانچه گفته شد آنچه از یافته‌های باستان‌شناسی برمی‌آید احتمالاً قاپ‌بازی از اواسط دوره نوسنگی یعنی از حدود هزاره پنجم ق.م با افزایش نظام معیشتی مبتنی دامداری و روستانشینی پیشرفته آغاز شده باشد که قاپ‌های به دست آمده از تپه بناهلیک کاملاً تاییدکننده بازی هستند (تصویر ۷). در واقع این شروع بازی بسیار قاعده‌مندی بود که تا به امروز بدون هیچ انقطاعی در سرزمین ایران و خاور نزدیک و قاره اروپا دوام آورده است. همچنین اصول و قواعد بازی نیز بنابر آنچه در مقاله بیان شد در طول زمان چندان دستخوش تغییرات نشده است. شاید یکی از علت‌های استمرار مساله کمیابی قاپ باشد که در هر گوسفند فقط دو عدد قاپ موجود است و از علت‌های دیگر فرم منحصر به فرد با چهار وجهه کاملاً شاخص آن است که دو به دو شبیه هم هستند (رک تصویر ۸).

**ب) کاربردهای قاپ و علت انتخاب آن برای کاربردهای مذکور:** چنانچه بیان شد از نگاه صاحب‌نظران کاربردهای متنوعی برای قاپ بیان شده است که از کاربرد مذهبی تا دنیوی مطرح گردید (تصویر ۲۲). اما از نگاه نویسنده این قاپ‌ها براساس شواهد باستان‌شناسی و انسان‌شناسی و شکل قاپ صرفاً جنبه بازی داشته و جنبه‌های دیگر تحت تاثیر این جنبه قرار داشته‌اند.

لذا نباید قاپ‌هایی را که درون قبور یا در انبار معابد و غیره به دست می‌آید دلیلی بر تقدس و شی مذهبی بودن آن به شمار آوریم. بلکه اینها اشیاء و کالاهای ارزشمندی هستند که فرد در زندگی روزمره با آنها سرکار داشته و برایش بسیار مهم بوده‌اند. داده‌های باستان‌شناسی نشان می‌دهد که اشیای داخل قبور بر اساس مقتضیات سن و شغل و موقعیت اجتماعی افراد در قبور آنها قرار می‌گرفت. به عنوان مثال در قبور افراد جنگجو زره و سلاح و در قبور کودکان اسباب بازی و لوازم بازی وی قرار می‌گرفت (برای مثال Negahban, 1996). شی مذهبی به شیئی اطلاق می‌شود که در ارتباط مستقیم با یک ارزش مذهبی بوده و خود شی فی‌نفسه مقدس باشد مانند یک آویز صلیب در یک کلیسا و یا مجسمه‌ای که جهت نذر به معبد ساخته می‌شود. البته اینکه در آغاز برخی

### تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی در ایران ...

جنبه‌های سمبلیک مانند نشان بخت و یا تیز هوشی و مساله پیشگویی<sup>۱</sup> غیره نیز در کنار جنبه اصلی آن یعنی بازی، جریان داشته دور از ذهن نیست.

**ج) مشخصات جمعیت‌شناختی:** اما نکته مهمی که هم داده‌های باستان‌شناسی و هم انسان‌شناسی آنرا تایید می‌کنند و فرض اصلی نویسنده نیز است، مساله سن و جنسیت بازیگران قاپ است که مطابق اکثر یافته‌ها، قاپ‌بازی در میان کودکان و نوجوانان جریان داشته که هم شامل پسر و دختر بوده‌اند ولی به نظر می‌رسد که پسران در اکثریت بوده‌اند. چنانچه نمونه‌هایی که در محوطه‌های باستانی نشان داده شدند همگی در مقطع سنی کودکان و نوجوانان بودند و در مورد نمونه گوهر تپه و امثالهم در متن شرح داده شد. همین مساله به طور غیرمستقیم تاییدکننده فرض دوم نویسنده نیز بود که براساس آن در قاپ‌بازی هیچ شرط و شروطی جز رد و بدل شدن چند قطعه استخوان وجود نداشت و هیچ واسطه ارزشمند دیگری مثل پول و غیره در جریان بازی از قدیمی‌ترین ایام تا به امروز کاربرد نداشته است.

بنابراین از دوره پهلوی برخی افراد شهرهای بزرگ به خصوص تهران وارد بازی‌های شرط و شروط داری چون ورق بازی غیره شدند و کم‌کم این رفتارهای غیر بومی را وارد فرهنگ قاپ‌بازی نیز کردند که مطابق یافته‌های این مقاله در هیچ دوره‌ای در فرهنگ قاپ‌بازی این مسائل و یا قمار معنی و جایگاهی نداشته است. به عنوان مثال عینی در آذربایجان و محل زندگی نویسنده هنوز هم قاپ‌بازی صرفاً در بین کودکان و نوجوانان جریان داشته و برد و باخت بر سر تعدادی قاپ استخوانی است که فرد برنده آنها به خانه آورده و پس از سوراخ کردن، زنان آنها را دوجین کرده و از دیوار و یا دیرک منازل به نشانه پیروزی آویزان می‌کردند. البته یکی دیگر از علت‌های اساسی که موجب فراموشی و کم‌رنگ شدن قاپ‌بازی در روستا و شهرهای فرهنگی ایران شد، مساله درسی بازیگران قاپ بود. جذابیت‌ها و تنوع این بازی وقت زیادی از دانش‌آموزان را می‌گرفت و موجب اُفت تحصیلی آنها می‌شد و لذا معلمین هرگاه در کوچه و بازار دانش‌آموزی را می‌دیدند که مشغول قاپ‌بازی بود، به او و والدینش تذکر می‌دادند. ولی امروزه بازی‌های خشن و ضداخلاقی کامپیوتری هم روان و زمان و هم بینایی فرزندانمان را بیشتر از قاپ بازی تهدید می‌کند و یک تهاجم فرهنگی بیگانه را جایگزین یک بازی خلاق و کاملاً اخلاقی و بومی چند هزارساله کرده‌ایم. قاپ‌بازی به جهت انطباق با علایق ملی، ذوق و هنر مردمی و در نهایت فرهنگ جامعه ایران توانست گسترش

۱. در برخی از روستاهای آذربایجان وقتی قاپ را ازدیگ غذا بیرون می‌آوردند اگر خانم بارداری در آنجا حضور داشت قاپ را می‌انداختند و اگر اسب (آلچی) می‌افتاد می‌گفتند پسر است و ضلع مقابل بالعکس.

خوبی یافته و در جامعه، عمومیت پیدا کند. این بازی توانست با امکانات ساده و موجود در اجتماع و فارغ از هر محدودیتی به ساده‌ترین شیوه، اوقات و فراغت کودکان و نوجوانان را پر نماید.

## منابع

- پورفرج، اکبر (۱۳۸۵). بازنگری عصر آهن شمال غرب ایران مطالعه موردی محوطه شهریری اردبیل و قلاع اقماری. رساله دکتری. دانشگاه تربیت مدرس.
- پورفرج، اکبر (۱۳۹۰). گزارش حفاری تپه ارسطو شهریار.
- جهانشاه، حسین (۱۳۵۰). قاپ‌بازی در ایران، تهران، انتشارات رواق.
- حاکمی، علی؛ محمود راد (۱۳۲۹). «شرح و نتیجه کاوش‌های علمی حسنلو «سلدوز»؛ گزارش‌های باستان‌شناسی؛ ج اول، شهریور.
- خبرگزاری میراث فرهنگی، ۱۳۹۰.
- رفیع فر، جلال‌الدین (۱۳۸۱). پیدایش و تحول هنر: در آمدی بر انسان‌شناسی هنر، نشر برگ زیتون.
- قزل‌ایاغ، ثریا (۱۳۷۹). راهنمای بازی‌های ایران. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- گدرکول، پیتر (۱۳۹۰). انقلاب‌های چایلد، در کالین رنفریو و پل بان، مفاهیم بنیادی در باستان‌شناسی. ترجمه پورفرج و عدیلی. نشر سمیرا.
- گلچین معانی، احمد (۱۳۵۵). بازی‌های برد و باختی. تهران: هنر و مردم.
- ماهفروزی، علی (۱۳۸۶). باستان‌شناسی شرق مازندران با تکیه بر کاوش‌های گوهرتپه، مجموعه مقالات نهمین گردهمایی سالانه باستان‌شناسی ایران. ج دوم. پژوهشکده باستان‌شناسی.
- مسکل، ال (۱۳۹۰). باستان‌شناسی اجتماعی، در کالین رنفریو و پل بان، مفاهیم بنیادی در باستان‌شناسی، ترجمه پورفرج و عدیلی، نشر سمیرا.
- ویت، مری؛ دایسون، رابرت (۱۳۸۲). گاه‌نگاری ایران از حدود هشت هزار تا دو هزار پیش از میلاد، ترجمه اکبر پورفرج و احمد چایچی امیر خیز، تهران: نشر نسل باران.
- ویتن، وین (۱۳۸۶)، روان‌شناسی عمومی، ترجمه یحیی سید محمدی، نشر روان.
- هژبری نوبری، علیرضا (۱۳۷۹). گزارش حفاری مسجد کبود. پژوهشکده باستان‌شناسی.
- Affanni, G. (2008). Astragalus bone in Ancient Near East: Ritual deposition in Iron Age I in Tell Afis Proceedings of the 5th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East, Madrid, April 3-8 2006, Vol.1.
- A MANDRY, P. (1984): Os et coquilles. In: L'Antre Corycien, II. Bulletin de Correspondance Hellenique, Suppl. 9: 347-380.
- Dono, T. (1960). Chemical investigation of The spear head And Daggers from The Ghalekuti I site, in N. Egami et al(eds), Dailaman I.

- Gilmour, G, (1997). The Nature and Function of Astragalus Bones From Archaeology Contexts in the Levant and Eastern Mediterranean. Oxford Journal of Archaeology 16 (2).
- Haussoullier, Par B.(1905). Offrande à Apollon Dîdyméen. MÉMOIRES, de la Delegation en perse, VII.
- Hogarth, D.G. (1914). Carchemish–Part I– Introductory ,Oxford, Pl.B7, b
- Holmgren, R. (2002). Money on the hoof; The astragalus bone; religion, gaming and primitive money, PECUS, Man and animal in antiquity, Proceedings of the conference at the Swedish Institute in Rome.
- Kramer, c. (1982). Village Ethnoarchaeology. Rural Iran in Archaeological Perspective. New York, Academic Press.
- Kurke, Leslie (2003). Coins, Bodies, Games, and Gold: The Politics of Meaning in Archaic Greece. International Journal of the Classical Tradition. Vol. 10, No. 2.
- Landenius- Enegren. (1993). Four Astragali in the Gustavianum, Boreas 22, Upsala.
- Last, Rosa. (2000). Inscribed Astragalus from Sha'ar Ha-'Amaqim. Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik. Bd. 130, p. 248.
- Lewis, R.B. (1988). Old World Dice in the Proto historic Southern United States, Current Anthropology 29/5, 759-768.
- Macqueen, J.G. (1975). The Hittites and their contemporaries in Asia Minor. London.
- Negahban, E.O. (1996). Marlik: the Complete Excavation Report, the University Museum. University of Pennsylvania, 2 vols.
- Petrie, W. M.R. (1923). Social Life in Ancient Egypt. Constable: London.
- Peyronel, L. (2005). Symbolic or Functional Astragali from Tell Mardikh-Ebla (Syria), Archaeofauna 14: 7-26.
- Pitzer, Paul. (1966). A memory of my two years with the Peace Corps in Iran. New Year.
- Plug, i. (1987). An Analysis of Witchdoctor Divining Sets. Research Natco Museum 1/3, 49-67.
- Schaeffer, C.F.A. (1962). Fouilles et découvertes des XVIIIe et XIXe campagnes. 1954-1955, in Schaeffer, C.F.A. Ugaritica IV, Paris, 103-105, fig. 64-65, who says that the use of metal weighted astragali was still practiced in rural Syria in modern times.
- Smith, E. (1928). In the Beginning: The origin of Civilization. New York Marrow.
- Stawarz, I. K. (1985). Mongolian Games of Dice. Their Symbolic and Magic Meaning, Ethnologia Polona 11, 237- 263.
- \_\_\_\_\_ . (1983). Games as communication. Symbolical Magical Function of Games in Mongolia. Ethnologia Polona 9.

- \_\_\_\_\_ . (1991). Games of Mongolian Shepherds. Warsaw.
- Watson, P. J. (1979). Archaeological Ethnography in Western Iran. Viking Fund Publications in Anthropology. No. 57. Tucson: University of Arizona Press.
- \_\_\_\_\_ . (1983). The Soundings at Banahilik. In Braidwood et al. Prehistoric Archaeology along the Zagros Flanks. University of Chacago.
- Young, R. S. (1962). The 1961 Campaign at Gordion, American Journal of Archaeology 66, 153-168.
- Woolley, L. (1955). An Account of the Excavations et al. Atchana in the Hatay. 1937-1949. London. 202.