

زهرا مسعودی امین

عضو هیات علمی گروه ارتباط تصویری، دانشگاه الزهرا(س)

masoudiamin@alzahra.ac.ir

### هویت جمعی در اسباب بازی های بومی

#### مطالعه موردی اسباب بازی های شهرهای اردبیل و بیرجند

اسباب بازی یکی از قدیمی ترین مصنوعات بشری است که همواره برگرفته از تفکرات و اعتقادات سازندگان آن بوده است. در گذشته این گروه از محصولات، با استفاده از مواد و مصالح بومی تولید می گردید. در دوره های بعد نیز در کنار تولید انبوه و کارخانه ای آنها، همچنان نوع دست ساز، که معمولاً به صورت واحدهای خردتری عرضه می شوند از وجوه متمایز فرهنگی برخوردارند. در تولید اسباب بازی، انسان به عنوان عنصر اصلی خلاق، قابلیت های مختلف و متنوع فرهنگی خود را که بعضاً سینه به سینه به او رسیده در هماهنگی با مواد بومی در دسترس، به وسیله ای برای بازی کودکان تبدیل می کند.

این پژوهش توصیفی-تحلیلی بر اساس تطبیق نمونه ها، در پاسخ به این پرسش برآمده است که نقاط مشترک و علایق قومی اسباب بازی های بومی و محلی نواحی مختلف ایران چیست. لذا برای بررسی دقیق تر و به صورت جزئی تر، به مقایسه انواع اسباب بازی های محلی شهرهای بیرجند و اردبیل، پرداخته و وجوه افتراق و اشتراک آنها را یافته است. نتیجه حاصل این است که وجوه مشترک اسباب بازی های این دو منطقه، بر تفاوت آنها غلبه داشته و در مجموع به این مصنوعات هویتی جمعی بخشیده اند.

واژگان کلیدی: اسباب بازی، هویت، بیرجند، اردبیل، اسباب بازی ایرانی

## مقدمه

بازی یکی از فعالیت‌هایی است که دوره کودکی را همراه با تجربه‌ی زندگی اجتماعی کرده و کودک را در نقش‌های مختلف قرار داده و می‌آزماید. بازی همراه با شناساندن انواع توانمندی‌های کودک، به تقویت این توانایی‌ها پرداخته و عاملی برای لذت او از محیط نیز می‌باشد.

کودک در حالیکه لذت می‌برد، همراه با رشد خود به سازگاری با محیط می‌پردازد. «بازی یک رفتار اجتماعی است که شکل و محتوای آن برگرفته از هنجارها و آداب و رسوم جامعه است. بازی اساسی‌ترین فعالیت کودک است که در عین حال یکی از نیازهای اساسی کودکان نیز به شمار می‌رود.» (ندایی فر، 1396، 21)

تاثیر اقلیم و فرهنگ، بخش انکارنشدنی بازی هاست. از همین روست که در فرهنگ‌های مختلف، بازی‌ها گونه‌های متنوعی می‌یابند. این تنوع با بعضی از اشتراکات و تفاوت‌ها در نوع و عمل بازی همراه است.

از طرف دیگر معمولاً کودک برای انجام بازی، به لوازمی نیاز دارد. این اسباب که می‌توانند بسیار ساده یا پیچیده باشند نیز عامل مضاعفی برای تنوع بخشیدن به بازی‌ها به شمار می‌آیند. از طریق این اسباب بازی‌ها توانایی‌های جدیدی برای جنبه‌های شادی آور، آموزشی، تقویتی و ... بازی‌ها ایجاد می‌شود.

اسباب بازی‌ها نیز بنا به فرهنگ محل شکل‌گیری خود، در شکل، محتوا و عملکرد خود با فرهنگ‌های دیگر اشتراکات و تفاوت‌هایی دارند که همان‌ها موجب هویت یافتن این مصنوعات می‌شوند. این پژوهش با پرداختن به جنبه‌های هویتی اسباب بازی، با بررسی و تطبیق اسباب بازی‌های بومی دو شهر اردبیل و بیرجند، در پی یافتن نقاط اشتراک و افتراق آن‌ها برآمده است. برای انجام این پژوهش توصیفی-تحلیلی که در تطبیق نمونه‌ها انجام پذیرفته، از اسناد کتابخانه‌ای استفاده شده است. در مورد پیشینه این پژوهش نیز می‌توان اذعان داشت که هیچ پژوهشی با این عنوان انجام نشده است.

## اسباب بازی

دهخدا در ذیل واژه اسباب، اسباب بازی را اشیایی که برای کودکان سازند تعریف کرده است. اسباب بازی ویژگی‌هایی دارد که برخی از آنها از این قرارند: «اسباب بازی باید همواره مناسب سن، مطابق علایق و درخور توانایی‌های ذهنی و رشدی کودک باشد ... باید وسیله رشد کودک باشد ... بایستی انگیزه و محرک مناسبی به همراه داشته باشد.» (ندایی فر، اکبری‌ان، 1396، 27) این مولفه‌ها و بی‌شمار موارد دیگر، عواملی هستند که بر کودک تاثیر گذارند. «یکی از مهم‌ترین مولفه‌های اسباب بازی، جنبه الهام بخشی آن است که به تقلید و تربیت کودک می‌انجامد. اسباب بازی‌ها در فراگیری آداب و شیوه‌ی زندگی کودکان تاثیر بسزایی دارند.» (درستکار، 1393، 22)

در واقع اسباب بازی ها حاوی پیام هایی هستند که به کودک منتقل می شوند. از اینروست که سعی بر این است که این تولیدات با فرهنگ خواستگاه خود همسو باشند. در گذشته‌ی نه چندان دور، این هدف بسیار دست یافتنی تر بود. زیرا هر قومی با فرهنگ خود اسباب و لوازمی را برای بازی فرزندانش تولید می کرد که بر اساس هویت محلی همان اقلیم شکل گرفته بود. این اسباب بازی ها که اکثراً بسیار ساده بوده، با موادی از قبیل سنگ، چوب، پارچه و... که در دسترس بود تولید می شدند. در انواع محلی این مصنوعات، آنچه سینه به سینه به ایجاد بازی ها و تولید اسباب بازی ها می انجامد حاوی پیام های فرهنگی است که هویتی جمعی را شامل می شود.

«هویت جمعی در بستر یک ملی گرایی یا بومگرایی محلی، محلی-جهانی یا جهانی صورت می گیرد. این هویت آدم ها را از روی نقاط مشترکی که با هم دارند، مرتبط می کند.» (عاملی، 1386، 471)

در اسباب بازی های محلی نیز به لحاظ اشتراکاتی که در انواع بوم هایی که وجود دارد به هویتی جمعی دست یافته اند. همانطور که پیشتر ذکر گردید، این پژوهش در پی یافتن این اشتراکات در اسباب بازی های محلی است. به همین منظور دو شهر اردبیل در شمال غربی و بیرجند در شرق ایران، در دو منطقه مختلف و با گویش متفاوت انتخاب شدند و بازی های محلی این دو شهر که برای انجام آنها نیاز به اسباب و لوازم است، از منابع کتابخانه ای استخراج و مورد بررسی و تطبیق قرار گرفتند.

## اردبیل

«اردبیل از جمله شهرهای آذربایجان است و صاحب قلعه متین و حصنی حصین. گویند این شهر را کیخسرو ساخته و آن سردسیر است و آبش بنهایت گواراست و آن آب از کوه سوالان که نزدیک شهر است، جاری است و مرقد شیخ صفی الدین - جد سلاطین صفویّه - در آنجاست؛ همچنین قبر شاه اسمعیل در جنب آن. بر سر کوه سوالان مذکور، قلعه ای بوده که آن را «بهمن دژ» می گفته اند. اکنون آثاری از خرابه آن باقی است.» (فرصت شیرازی، 1371، ج 2، 664) «اردبیل، در قسمت علیای رودخانه ای که حمد الله مستوفی آن را «اندر آباد» نامیده، واقع است. در قرن چهارم، کرسی آذربایجان بود و در سال 617، به باد غارت مغولها رفت و خراب شد. ایرانیان قدیم، اردبیل را «باذان فیروز» می نامیدند و در قرن دهم، پیش از تبریز و اصفهان، چندی پایتخت ایران شد.» (همان، 684) «اردبیل از شمال به «گرمی» و «دشت مغان»، از مشرق به جنگلهای طوالش و «آستارا» و قسمتی از «خلخال»، از جنوب به خلخال و قسمتی از شهرستان «میانه» و از مغرب بحدود «مشگین» و «سراب» محدود است.» (صفری، 1370، ج 1، 2)

کودکان در اردبیل بازی هایی محلی دارند که از نسل های پیشین به آنها رسیده است. برای پژوهش حاضر، از بین بازی های محلی، به آن هایی پرداخته می شود که برای انجامشان به اسباب احتیاج است. هر چند این اسباب

بسیار ساده به نظر می‌رسند، اما سادگی در این اسباب‌بازی‌ها، بخشی از هویت آن‌ها را تشکیل می‌دهد. بازی‌های محلی و اسباب‌بازی‌های اردبیل از این قرارند:

**گیرجنه بازی:** «گیرجنه» بمعنی «فرره» در زبان فارسی امروزی است و مراد از آن جسمی است که بدور خود می‌چرخد. این کلمه در اردبیل و در معنی خاص به تگه چوبی گفته می‌شد که خراطها آنرا بشکل استوانه و بقطر تقریبی سه تا چهار سانتی‌متر و ارتفاع 7 تا 8 سانتی‌متر می‌تراشیدند و یک قاعده آنرا بشکل مخروط درمی‌آوردند. سطح خارجی آن با زردچوبه رنگ می‌شد و بصورت دوایر زردرنگ نقاشی می‌گردید.

**فران قوش:** بازی دیگری بنام «فران قوش» معمول بود. «فران» اسم مصدر از مصدر «فرانماخ» بمعنی گردیدن و «قوش» بمعنی مرغ است و معنی این دو کلمه، در حال ترکیب، «مرغ گردان» می‌باشد. وسیله بازی عبارت از تخته نازکی بعرض یک سانتی‌متر و طول تقریبی بیست سانتی‌متر بود که در وسط سوراخی داشت و بوسیله میخی بر سر یک قطعه چوب نیم متری نصب می‌شد و باسانی بدور میخ می‌چرخید. بر هرطرف این تخته قطعه کاغذی بصورت مربع و بضلع تقریباً هشت سانتی‌متر، در خلاف جهت هم، با سریشم می‌چسبانیدند. آنگاه انتهای دیگر چوب را در دست گرفته رو بجلو می‌دویدند. بر اثر حرکت و برخورد هوا با کاغذها، تخته و کاغذ بدور میخ می‌چرخید و در فضا سطح مدوری، آنچنانکه بر پره‌های هواپیماهای ملخ‌دار دیده می‌شود، بوجود می‌آورد که برای بچه‌ها سرگرم‌کننده بود بویژه در مواقعی که کاغذها از نوع الوان انتخاب می‌شدند منظره رنگین مطلوبی برای آنها فراهم می‌کردند. نوع دیگر فران قوش چنین ساخته می‌شد که کاغذهای مربع‌شکل بضلع تقریباً ده سانتی‌متر را از رأس هریک از چهار زاویه‌اش در طول قطر و تا یک سانتی‌متر مانده بوسط، با قیچی می‌بریدند. سپس با گذراندن میخ نازک، نوک هریک از دو قسمت بریده شده را یک‌درمیان بوسط صفحه کاغذ و از آنجا به سر چوبی نصب می‌کردند. در موقع دویدن هوا آنرا بحرکت درمی‌آورد و باز صفحه زیبائی برای کودکان ترسیم می‌نمود. (صفری، 1370، ج 3، 263)

**چیلینگ آغاج:** «نام فارسی آن «الک‌دولک» است ولی طرز بازی آندو در اردبیل و تهران با هم فرق داشت. وسیله این بازی دو تگه چوب‌دستی یکی بطول تقریبی 75 و دیگری 20 سانتی‌متر بود که اولی را «آغاج» بمعنی چوب و دومی را «چیلینگ» می‌گفتند. این بازی در اردبیل دو مرحله داشت «توخماغی» و «یانی». در قسمت اول بازی، کسی که نوبت بازی با او بود آغاج را از یک سر، در کف دست طوری می‌گرفت که دو سه سانتی‌متر آن در بالای دست و بقیه در زیردست او رو بیائین قرار گیرد. آنگاه چیلینگ را بر روی آن دست و پشت برآمدگی چوب می‌گذاشت و سپس آنرا به هوا می‌انداخت و با پائین چوب محکم می‌زد. آن کس که طرف بازی و به فاصله مشخصی روبروی او می‌ایستاد، سعی می‌کرد چیلینگ را در هوا بگیرد، و یادستش بدان بخورد. اگر چنین می‌شد آن بازیکن یعنی آنکه چوب دستش بود به اصطلاح آنها می‌مرد و چوب و چیلینگ به طرف

می‌رسید و اگر نمی‌توانست در آنصورت چیلینگ را که بزمین افتاده بود برداشته از همانجا بطرف آغاج، که بطور افقی در روی زمین گذاشته شده بود می‌انداخت. اگر چیلینگ به آغاج می‌خورد باز کودک بازیکن می‌مرد ولی اگر بدان اصابت نمی‌کرد او بار دیگر بهمان شکل چیلینگ را می‌زد و پس از آنکه سه بار پشت سر هم چنین می‌کرد اینبار چیلینگ را با دست دیگر به هوا می‌انداخت و با آغاج که در دست دیگرش بود می‌زد و آنرا «حلا» می‌گفت. اگر طرف آنرا می‌گرفت یا بدستش می‌خورد فرد بازیکن می‌مرد و آلا طرف می‌بایست چیلینگ را از جایی که برمی‌داشت طوری بسمت بازیکن بیندازد که فاصله قرار گرفتن آن با یک نقطه معین بنام «مره»، بقدر طول آغاج یا کمتر از آن باشد تا فرد بازیکن بمیرد و آلا بازی بهمان طریق ادامه می‌یافت. مرحله بعد از حلا را اصطلاحاً «یانی» می‌گفتند. گاهی این بازی صورت دسته‌جمعی پیدا می‌کرد یعنی در هرطرف چند نفر با هم رفیق می‌شدند و هریک بنوبت چیلینگ را می‌زدند اگر آنهایی که در وسط میدان بودند چیلینگ را می‌گرفتند همه رفقای اینطرف می‌مردند ولی اگر چیلینگ بدست یکی از طرفها می‌خورد یا در مره به آغاج اصابت می‌کرد فقط آن طفلی که آنرا زده بود می‌مرد و در اینصورت یکی از رفقای او می‌بایست او را زنده کند. بدین ترتیب این رفیق، که خود می‌بایست در مرحله «یانی» باشد 4 بار چیلینگ را بهمان حال بزند. اگر این چهار بار زدن بسلامت می‌گذشت آنکه مرده بود زنده می‌شد و اگر نه آنکه بازی می‌کرد خودش نیز می‌مرد و وقتی همه افراد این دسته می‌مردند بازی عوض می‌شد و دسته دیگر از میدان به مره آمده شروع به زدن می‌کردند.

**مالابازی:** «مالا» که در زبان فارسی بصورت ماله تلفظ می‌شود بجسم گرد کروی گفته می‌شود که از سنگ و باندازه یک گردو می‌تراشیدند. برای مالابازی سه گودی کوچک که از هم تقریباً یک تا یکمتر و نیم فاصله داشتند، در طول یک خط مستقیم و باندازه‌ای که ماله بتواند در آن جای گیرد، می‌کنند و آنها را «مات» می‌خواندند. بازی از فاصله یکمتر و نیمی اولین مات، بنام مره آغاز می‌گشت و هرکس در نوبت خود سعی بر آن داشت که با حرکت دادن مالا با انگشت وسط دست، آنرا متوالیا در ماتها جای دهد و در مقابل، طرف دیگر تلاش می‌نمود که در نوبت خود مالای طرف را با ماله خود بزند و آنرا بنقطه دورتری از ماتها بفرستد و خود آنها را تصاحب کند. زدن مالای طرف را در اصطلاح بازی «تیر» می‌گفتند که فارسی‌زبانان آنرا بصورت «تیل» تلفظ می‌کردند و مالا را هم تيله می‌نامیدند. در آخر بازی هرکس که تعداد تیره‌های زده و ماتهای تصاحب کرده‌اش بیشتر می‌شد برنده می‌بود. بردو باخت این بازی غالباً مقداری «بره‌موم» بود که بصورت گلوله‌های کوچک درمی‌آوردند و آنرا بنام «کوک» می‌نامیدند و در مقابل هرتیر یا مات اضافی، یک کوکه بره‌موم از بازنده می‌گرفتند.» (همان، 266-270)

«دختران نیز اوقات فراغت خود را با تفریحاتی می‌گذرانیدند و مشغولیت‌هایی برای خود داشتند ولی این مشغولیتها با تفریحات و بازیهای پسران فرق داشت. اینان چون کمتر به مکتب و مدرسه می‌رفتند تقریباً بیشتر

اوقات خود را در خانه بودند و عمدتاً بطور غیرمستقیم تحت تربیت مادران قرار می‌گرفتند و برخلاف امروز که رواج خوردنی‌هایی مثل «ساندویچ» و نوشیدنی‌هایی از انواع «کولا» غالباً اجاق خانه‌ها را خاموش و کدبانوهای جوان را از پختن غذا و دم کردن چائی و نظایر آن معاف کرده است، آنان طبخ خورشهای مختلف و غذاهای متنوع مرسوم را از مادران خود فرامی‌گرفتند و نیز شستن رخت و دوختن لباس یا وصله کردن آنها و نظافت و دیگر کارهای ضروری را بحدّ کمال می‌آموختند و بدین طریق بیشترین وقت روز بویژه تمام قبل‌ازظهرهای خود را با این امور جدّی می‌گذرانیدند و فقط بعدازظهرها بود که ساعات فراغت برای آنها پیدا می‌شد و مجالی برای تفریح و بازی پیش می‌آمد.

**گلین و بیگچه:** مهمترین بازی آنها عروسک‌بازی بود که بنام «گلین» می‌نامیدند. گلین در زبان ترکی بنام «عروس» است و در عمل به مجسمه‌های بخصوصی گفته می‌شد که بشکل عروس می‌ساختند. امروز با پیدایش صنعت «پلاستیک» این مجسمه‌ها در کارخانه‌های مخصوص و به اندازه‌های مختلف و به اشکال گوناگون و زیبا ساخته می‌شود و به حدّ وفور در دسترس علاقمندان قرار می‌گیرد. سازندگان آنها روزبروز در تکمیل آنها می‌کوشند تا آنجا که عروسک‌هایی به بازار عرضه می‌نمایند که بکمک «باطری» های خشک راه می‌روند حرف می‌زنند و با نوارهای مخصوصی که در اندام آنها تعبیه می‌شود آواز می‌خوانند و موسیقی می‌نوازند ... ولی در قدیم خود دخترها آنها را می‌ساختند و گاهی هنر قابل‌تحسینی در این باب از خویش نشان می‌دادند و عروسک‌هایی می‌دوختند که در حدّ خود از بهترین‌های آنها می‌شدند که انسان می‌تواند با دست و با مواد اولیه بسازد. مواد لازم برای ساختن ساده‌ترین آنها سرشاخه‌های نازک چوب و پنبه و چیت‌های رنگارنگ بود. دو تکه چوب را به شکل صلیب و به اندازه‌ای که می‌خواستند با نخ به هم می‌بستند. آنگاه در قسمت بالای آن با پنبه و گاهی با گذاشتن دگمه، صورتی بشکل دایره ترتیب می‌دادند و برای زیبائی روی آن، پس از نقاشی پرده خارجی قلوه گوسفند را که پرده شفاف و حاکی ماوراء بود و بنام «بوئرگ» خوانده می‌شد، می‌کشیدند.

دو قسمت چوب را که بدین‌طریق در طرفین سر قرار می‌گرفت بمنزله دستهای مجسمه پنبه می‌پیچیدند و قسمت پائین‌تر را بصورت تنه و پاها می‌ساختند و لباس‌هایی را که به اندازه آنها از چیت‌های رنگین می‌دوختند بر آنها می‌پوشانیدند و به صورت آدمک‌های کوچک یا بزرگ درمی‌آوردند. اگر صورت و لباس این مجسمه به شکل زنان می‌بود آنرا گلین می‌گفتند و اگر قیافه بشکل مرد و لباسها نیز مردانه می‌شد آنرا «بیگچه» یعنی داماد کوچک می‌نامیدند زیرا «بیگ» در ترکی بمعنی داماد است. برای عروسک یک دختر، با بیگچه دختر دیگری از هم بازیها منظور می‌داشتند، و برای شرکت در این مراسم و تماشای جهیزیه‌هایی که برای آنها تدارک دیده بودند از همسن و سالهای خود نیز دعوت می‌نمودند.

**بش‌دش:** بازی دیگری که اختصاص بدختران داشت «بش‌دش» بود و این نام بسبب آنکه وسیله بازی پنج (یعنی بش) عدد سنگ (دش) به اندازه فندق یا اندکی بزرگتر بود، بدان اطلاق می‌گردید. نحوه بازی چنین بود که یکی از آنها، که نوبت بازی با او بود، پنج سنگ مزبور را در کف دست گذاشته همه را با هم رو به بالا در هوا می‌انداخت و بلافاصله پشت همان دست را برای گرفتن آنها در مسیر سقوط آنها قرار می‌داد. اگر سنگها، ولو یکی از آنها در پشت دست قرار می‌گرفت همانها را به همان شکل باز در هوا می‌انداخت و این بار با کف دست آنها را می‌گرفت. اگر در این دو حرکت یک یا چند تا از سنگها به زمین می‌افتاد بازیکن می‌بایست یکی از آن سنگها را که در دو حرکت مزبور گرفته بود، رو به بالا در هوا بیندازد و تا فرود آمدن آن، یکی از آن سنگهای افتاده را بردارد و بلافاصله آن سنگ را که به هوا انداخته بود در هوا بگیرد. و به همین‌گونه همه سنگها را از زمین جمع کند. در حرکت دوم سنگها را در زمین می‌ریخت و یکی از آنها را برداشته در هوا می‌انداخت و هر بار که آن سنگ را به هوا می‌انداخت تا گرفتن آن، یک سنگ از زمین برمی‌داشت. در مرحله سوم و چهارم و پنجم هم سنگها را در زمین می‌ریختند و یکی از آنها را برداشته به هوا می‌انداختند و تا گرفتن آن، سنگهای روی زمین را ابتدا دوتا دوتا، بعد سه تا و یکی و بالاخره هرچهار تا را یکجا از زمین برداشته با همین دست که سنگها در آن بود سنگی را که از هوا پائین می‌آمد می‌گرفتند. اگر موفق به این کارها نمی‌شدند، خودشان می‌مردند و بازی را تحویل طرف می‌دادند. در مرحله ششم نوبت تعویض سنگها بود بدین معنی که سنگها را همچنان در زمین می‌ریختند و یکی را برداشته به همان شکل به هوا می‌انداختند و تا گرفتن آن یکی از سنگها را برمی‌داشتند و در نوبت دوم که سنگ را به هوا می‌انداختند آنرا که از زمین برداشته بودند با یکی از سنگها که در زمین بود عوض می‌نمودند و بدین طریق پس از آنکه یک‌یک آنها را تعویض می‌کردند مرحله هفتم بازی آغاز می‌گردید.

در این مرحله هم سنگها را بزمین ریخته یکی را برمی‌داشتند آنگاه دو انگشت بزرگ و ابهام را به صورت دروازه‌ای در مقابل آنها می‌گذاشتند و در فاصله‌ایکه سنگ برداشته شده را که به هوا انداخته بودند بگیرند، سنگهای روی زمین را یک‌یک با دست دیگر زده از آن دروازه می‌گذرانیدند. در مرحله هشتم سنگها را در کف دست گرفته یکی را به هوا می‌انداختند و تا گرفتن آن، سنگهای دیگر را یکجا روی زمین می‌گذاشتند و بار دیگر آن سنگ را که گرفته بودند به هوا انداخته تا پائین آمدن آن چهار سنگ دیگر را یکجا از زمین برداشته و سنگ به هوا انداخته شده را نیز می‌گرفتند. و اگر این مراحل بپایان می‌رسید آن یکی برنده می‌شد و هرگاه در وسط بازی، باصطلاح خودشان می‌مرد بار دیگر که نوبت به او می‌رسید از همانجا که مانده بود بازی را تعقیب می‌نمود. سرگرمی‌های دیگر دختران دایره‌زنی، رقص، پنجره‌بازی، گزلین‌پاچ و نظایر آنها بود. «همان، 278-281»

**کلافه ایشلمک:** «وسیله این بازی کلافه یا حلقه آهنی بود که بشکل طوقه دوچرخه پائی ساخته می‌شد و اصطلاحاً و بزبان محلی بدان «کلفه» می‌گفتند. بازی چنان بود که بچه آنرا بجلو می‌انداخت و با یک چوب‌دستی مرتباً بدان می‌زد و بجلو می‌برد و خود نیز با آن می‌دوید. گاهی به جای چوب‌دستی میله آهنی را، که سر آنرا بصورت «U- یو انگلیسی» کج می‌کردند، بدست می‌گرفتند و قسمت خمیده یعنی فرورفتگی U را بر کلافه تکیه داده آنرا حرکت می‌دادند و بدینطریق گردش کلافه را بچپ و راست آسان می‌ساختند.

باید گفت که «ایشلمک» مصدری است در زبان ترکی و معنی آن بکار انداختن و بکار واداشتن است و بدینجهت کارگر را هم در آن زبان «ایشچی» می‌گویند.» (همان، 267)

آنچه تا اینجا مطرح شد مربوط به اسباب بازی‌های شهر اردبیل بود و در این قسمت به همین مصنوعات در شهر بیرجند پرداخته می‌شود.

### بیرجند

یکی از شهرهایی که در این پژوهش مورد بررسی قرار گرفته بیرجند می‌باشد. «شهر بیرجند در میان درّه گسترده‌ای در جنوب خراسان ... بر فراز و شیب و دامنه‌های یک رشته تپه‌ها و ماهورها و پشته‌های خاکی به هم پیوسته واقع است که در شمال و شمال شرقی آن رشته‌کوه «مؤمن‌آباد» (- میناباد) به ارتفاع 2780 متر و در جنوبش رشته‌کوه «باگران» به ارتفاع 2720 متر از سطح دریا به‌گونه‌ای تقریباً موازی کشیده شده است.» ... «نام اصلی این شهر از دیرباز «بیرجند» بوده که به صورت‌های برجند، برجن، برکند و بیرگند نیز در نوشته‌ها و فرهنگ‌نامه‌ها آمده است. (رضایی، 1380، 31)

از آنجاییکه این پژوهش به اسباب بازی‌های این خطه می‌پردازد، ذکر تاریخچه پر فراز و نشیب بیرجند را به فرصتی دیگر واگذاشته و بر بازی‌های این منطقه تاکید می‌شود.

رضایی در کتاب بیرجندنامه تعداد بازی‌های بیرجند را 150 بازی عنوان کرد و می‌نویسد «بسیاری از این بازی‌ها با تأسیس و توسعه و ازدیاد مدارس جدید و رواج بازی‌های مدرسی و اروپایی و پیدا شدن اسباب‌بازی‌های تازه فراموش شده و حتی نام و چگونگی آنها نیز از یادها رفته است ولی برخی از آنها هنوز جزء سرگرمی‌های بچه‌ها و نوجوانان و جوانان (پسران و دختران) می‌باشد» (همان، 515)

مجدداً ذکر می‌گردد که در این پژوهش سعی بر این است که بر بازی‌هایی تاکید شود که به اسبابی برای انجام بازی نیاز دارند.



**ارزاده گلانی (ارزاده گردانی):** "ارزاده" که تلفظ گویشی واژه "ارزاده" فارسی است در گویش بیرجند به معنی "چرخ" است مانند چرخ گاری، درشکه، دوچرخه، اتومبیل و ... و بچه‌ها آن را به حلقه‌های بزرگ "چرخ" مانند (فلزی، سیمی، لاستیکی، پلاستیکی، چوبی ...) می‌گفتند که از آن به عنوان یک "اسب بازی" استفاده می‌کردند و با "قل" دادنش به جلو و گرداندن و راندن به پیش، خود در دنبال یا در کنار آن می‌دویدند. "ارزاده" را با سه وسیله به حرکت در می‌آوردند و "قل" می‌دادند (می‌گلانند): یا با دست به آن ضربه‌ای وارد می‌کردند و یا با یک چوب (یا میله فلزی) و یا با "دنده". ارزاده گردانی بازی پسران بود.

**آروس بازی (عروس بازی / عروسک بازی):** "اروس بازی" در گویش بیرجند به دو معنی به کار می‌رود: یکی به معنی "نامزدبازی" و دیگری به معنی "عروسک بازی". در اینجا معنی اخیر یعنی "عروسک بازی" مورد نظر است. معمولاً مادران و دختران بزرگ خانواده برای دختر بچه‌ها عروسک‌هایی با پارچه و پنبه درست می‌کردند. این عروسک‌ها بیشتر به هیأت زن (عروس) بود و گاهی به هیأت مرد (داماد) ساخته می‌شد. علاوه بر اینها چند عروسک کوچک و کوچکتر هم می‌ساختند که به مثابه "بچه" های آن عروس و داماد بودند. بچه عروسک‌های بزرگتر را "دادو" dadow " (دادا) و عروسک‌های خیلی کوچک و قنداقی را "بچه کچه" bacce kocce " می‌نامیدند. دختر بچه‌ها با این عروسک‌ها بازی‌های بسیار می‌کردند مثلاً مرتباً لباس‌های آنها را عوض می‌کردند، آنها را به "حمام" می‌بردند، آنها را به "دید" و "بازدید" هم می‌بردند، بچه‌های آنها را "تر و خشک" می‌کردند، به آنها غذا می‌دادند، عروسک‌های بزرگ به "بچه کچه" ها "شیر" می‌دادند و آنها را "قنداق" می‌نمودند و می‌خوابانیدند و ... با این بازی‌ها هم سرگرم می‌شدند و هم تمرین زندگی و "بچه داری" می‌کردند. «

**آسپ بازی (اسب بازی):** این بازی ویژه پسر بچه‌های پنج تا هفت ساله بود. هر پسر بچه چوب نسبتاً درازی - به قطر تقریبی سه سانتیمتر و طول تقریبی دو متر (مانند دسته بیل) تهیّه می‌کرد و بند یا ریسمانی باریک به سر کلفت‌تر آن چوب می‌بست و سر دیگر بند را به دست می‌گرفت و دو پای خود را در دو طرف چوب قرار می‌داد و می‌ایستاد. چوب "اسب" آن بچه و "بند" لگام اسب و خودش "سوارکار" آن "اسب" بود. بچه‌ها وقتی که "اسب‌های" خود را بدین ترتیب آماده می‌کردند "سوار" می‌شدند و مسابقه می‌دادند و به شیوه دویدن "اسب" شروع به دویدن می‌کردند و چوب را در میان پاهایشان همراه خود می‌کشیدند و پیوسته آن "لگام" را تکان می‌دادند و تا مقصد تعیین شده "اسب سواری" و "اسب دوانی" می‌کردند. هر بچه که زودتر به مقصد می‌رسید برنده مسابقه شمرده می‌شد. (همان، 520-524)

**پلپلیسک بازی (فریره بازی):** "فریره" را در گویش بیرجند "پلپلیسک" می‌نامند و از بازیچه‌های مورد علاقه کودکان بود. فریره را بیشتر کولی‌های خراط می‌ساختند و دو نوع کوچک و بزرگ داشت. نوع کوچک آن را با دو

انگشت شست و اشاره به گردش درمی‌آوردند و اگر سطح چیز یا جایی که فرفره را روی آن می‌گرداندند صاف بود فرفره تا مدتی روی پایه خود می‌چرخید. نوع بزرگ فرفره را با دو نخ که از دو جهت مخالف به دور پایه آن می‌پیچیدند و یکباره می‌کشیدند و رها می‌کردند به گردیدن درمی‌آوردند. در فرفره‌بازی بچه‌ها با فرفره‌های کوچک یا بزرگ خود مسابقه می‌دادند و فرفره هر کدام بیشتر می‌چرخید برنده بازی بود. (همان، 535)

**جوژبازی (جوز / گردوبازی):** چنانکه از نام این بازی پیداست ابزار این بازی "جوز" (گردو) است. در زمان سخن ما چند نوع با گردو بازی می‌کردند از جمله زدن گردوی حریف با یک گردو بود که اگر بازیکن می‌توانست آن را بزند همان گردو را می‌برد، و دیگری مانند "بجول بازی خطّی" و بدین‌گونه بود که تعدادی گردو را - به نسبت مساوی - بازیکنان در یک بیضی که می‌کشیدند می‌نهادند و از فاصله چند متری - به نوبت - با یک گردو به آنها می‌زدند، هر تعداد گردویی که از بیضی با ضربه بازیکن بیرون می‌افتاد به او تعلق می‌گرفت.

**فرفرونک بازی (فرفره بازی):** "فرفرونک" بازیچه‌ای بود که از چوب و کاغذ یا مقوای نازک درست می‌کردند بدینسان که به دو سر یک قطعه چوب تقریباً پانزده سانتیمتری دو قطعه کاغذ کلفت و یا دو قطعه مقوای نازک در عکس جهت هم می‌چسبانند و آن را با یک میخ به قطعه چوب دیگری متصل می‌کردند بنحوی که چوب اولی آزاد بود و به راحتی به دور میخ می‌گشت. بچه‌ها "فرفرونک" را به دست می‌گرفتند و می‌دویدند و "فرفرونک" بر اثر فشار هوا به دور خود می‌چرخید و هر لحظه بر چرخش آن افزوده می‌شد. گاهی هم ایستاده دست خود را به دنبال می‌بردند و بشدت به جلو می‌آوردند و "فرفرونک" می‌چرخید. بچه‌ها بویژه خردسالان از این بازی خوششان می‌آمد. (همان، 553)

**قپک بازی (ریگ بازی):** "قپک" نوعی بازی دخترانه بود که ابزار آن "ریگ" بود. "ریگ" بازی در بیرجند دو نوع بود: 1- در نوع نخست معمولاً سه تا پنج بچه دایره‌وار می‌نشستند و تعدادی "ریگ" که هر کدام اندکی بزرگتر از یک فندق بود (5 یا 7 عدد) به میان "داو" می‌انداختند. برای تعیین بازیکن اول معمولاً از "آئی آئی" استفاده می‌کردند و هر بچه‌ای که آخرین واژه آن به او می‌رسید بازی را شروع می‌کرد. بدینسان که ریگ‌ها را در مشت می‌گرفت و آنها را به اندازه بیست سانتیمتر به بالا پرتاب می‌کرد و دستش را برمی‌گرداند و زیر ریگ‌ها می‌گرفت تا روی پشت دست وی بریزند آنگاه دوباره آنها را به هوا می‌انداخت و هنگام فروریختن با پنجه ریگ‌ها را می‌گرفت. اگر ریگی به زمین می‌افتاد آن را "جمع" می‌کرد بدین ترتیب که یک ریگ را به هوا می‌انداخت و با پنجه دست ریگ یا ریگ‌های افتاده بر زمین را به سرعت برمی‌داشت و پیش از آن که ریگی که به هوا انداخته بود به زمین می‌رسید آن را در هوا می‌گرفت. اگر در این کارها موفق می‌شد به همین ترتیب به بازی ادامه می‌داد و شماره نوبتهایی را که بازی کرده بود نگه می‌داشتند تا بعداً برنده اصلی را تعیین کنند و گرنه دیگری بازی را شروع می‌نمود. (همان، 555)

در این قسمت به تطبیق بازی‌ها و اسباب‌بازی‌های ذکر شده‌ی دو شهر اردبیل و بیرجند پرداخته می‌شود:

ردیف	بازی های بومی اردبیل	بازی های بومی بیرجند	اشتراک ها	تفاوت ها
1	گیرجنه بازی فرفره بازی، (چوب) یک یا چند نفره	پلیسک بازی فرفره بازی، (چوب) پسرانه و دخترانه	- در طرز بازی -در جنس اسباب بازی -هر دو بازی دخترانه و پسرانه است	در نام بازی
2	فران قوش نوعی فرفره (چوب و کاغذ) پسرانه و دخترانه	فررونک بازی نوعی فرفره (چوب و کاغذ) پسرانه و دخترانه	- در طرز بازی -در جنس اسباب بازی -هر دو بازی دخترانه و پسرانه است	در نام بازی
3	کلافه ایشلتمک حلقه آهنی و چوبدستی پسرانه	ارژاده گلانی حلقه آهنی و چوبدستی پسرانه	- در طرز بازی -در جنس اسباب بازی -هر دو بازی پسرانه است	در نام بازی
4	چلینگ آماج نوعی الک دولک (دو تکه چوب دستی)	اسپ بازی (اسب بازی) چوب پسرانه و دخترانه	- در طرز بازی -هر دو بازی دخترانه و پسرانه است	در نام بازی
5	مالا بازی تيله بازی (سنگ) پسرانه	جوّ بازی گردوبازی، (گردو) پسرانه	- در طرز بازی -هر دو بازی پسرانه است	- در نام بازی -وسیله بازی در اردبیل سنگ و در بیرجند ، گردو است
6	گلین و بیگچه (عروسک بازی) پارچه، پنبه دخترانه	اروس بازی (عروس بازی) عروسک بازی پارچه و پنبه دخترانه	- در طرز بازی -در جنس اسباب بازی -هر دو بازی دخترانه است	در نام بازی
7	بش داش نوعی یه قل دو قل (سنگ) دخترانه	قپک بازی نوعی یه قل دو قل (سنگ) دخترانه	- در طرز بازی -در جنس اسباب بازی -هر دو بازی دخترانه است	-در نام بازی -تعداد سنگ ها(در اردبیل 5سنگ و در بیرجند تا 7 سنگ)

جدول 1- تطبیق اسباب‌بازی های محلی اردبیل و بیرجند(نگارنده)

همانطور که در جدول شماره 1 مشاهده می شود، این 7 مورد بازی و اسباب بازی های مربوط به آنها، در قسمت هایی دارای اشتراکاتی شامل طرز بازیها، مواد اسباب بازیها و جنسیت بازیکنندگان هستند و در بخش هایی نیز تفاوت هایی دارند. اولین تفاوت، نام بازیهاست که در دو گویش مختلف، نام هایی متفاوت گرفته اند. دیگر نکات شامل مواد اسباب بازیها و جنسیت بازیکنندگان می باشند. اما آنچه مورد نظر این پژوهش است این که، این بازی های محلی و اسباب بازیهای مربوط به آنها در هر دو محل تشابه بسیار زیادی دارند و حتی اگر در نامهایشان تفاوت دارند ولی در ماهیت، یکی هستند و هویتی مشابه دارند و این نکات مشترک به هویتی جمعی تبدیل گشته است.

### نتیجه گیری

در بازیها و اسباب بازیهای محلی آنچه سینه به سینه به ایجاد آنها انجامیده حاوی پیام های فرهنگی است که به نکات مشترکی اشاره دارند. این اشتراکات فرهنگی ارتباطی بین انسان، مصنوعات و دیگران ایجاد می کند که نتیجه آن هویتی جمعی است. در این نگرش اسباب بازی دیگر فقط یک شیء سرگرم کننده و ... نیست، بلکه واسطه ای می باشد که حاوی پیام های نسلهای پیشین و هویت بخش است.

### منابع:

- درستکار، علیرضا(1393)صنعت اسباب بازی در جهان و ایران، مقاله در رشد آموزش فنی و حرفه ای و کار و دانش، دوره نهم، شماره 4
- رضایی، جمال(1380)بیرجندنامه، تهران، هیرمند
- صفری، بابا (1370) اردبیل در گذرگاه تاریخ، اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی ( واحد اردبیل)
- عاملی، سعیدرضا(1386)مقاله در "سلسله مقالات و گفتارهایی پیرامون هویت ایرانی"، تهران، پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی حوزه ی هنری
- فرصت شیرازی، محمد نصیر بن جعفر (1377)آثار عجم، تهران، امیرکبیر
- ندایی فر، احمد؛ اکبریان، الناز(1392)اسباب بازی و هویت کودک ایرانی، تهران، مرکب سپید و دانشگاه الزهرا

The collective identity of native toys

Case study: Ardebil and Birjand

The toy is one of the oldest artifacts of man, which has always been based on thoughts and beliefs of its maker. This group of products was originally manufactured using indigenous materials. In later periods, besides mass production of toys in factories, handmade toys are still alive. They are usually presented in smaller units and have distinct cultural features. Man as the main creative element during production of toys, turns his various cultural abilities, to children's toys, using available indigenous materials.

This descriptive-analytic study, is to find common points and ethnic interests of local toys in different regions of Iran, based on comparing method. So that local toys of Ardebil and Birjand have been compared together in order to examine differences and similarities of them in a more detailed and accurate method. The result is that similar features are considerably more than differences, and these toys generally have a collective identity.

Keywords: Toy, Identity, Birjand, Ardebil, Iranian Toy