

## تحلیل بازی‌های بومی - محلی "بررسی موردی بازی زو"

سعیده جوشقانی

دانشجو دکتری رشته تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی  
s.joshaghani.ns92@gmail.com

### چکیده

پژوهش‌های که توسط متخصصین تا کنون درباره مسائل اجتماعی، فرهنگی و دینی انجام شده است، نشان دهنده آن است که با وجود گوناگونی بی حد و اندازه بازی‌ها از جمله بازیهای سنتی ایران، تحقیق در مورد این موضوع در برخی از قوم‌ها و جوامع انجام گرفته است. این مقاله با هدف شناخت ارزشهای ملی، بازیهای محلی، با پردازش بر بازی زو است. با توجه به هدفی که مد نظر این تحقیق است، نتایج بدست آمده نشان می‌دهد که اکنون بعلت وجود بازیهای رایانه‌ای و تغییر در سبک زندگی مردم بازی‌های محلی کم‌کم رو به فراموشی رفته است، اما با وجود تحقیقاتی که در این خصوص انجام گرفته، می‌توان نتیجه گرفت که هنوز نظر صاحب نظران معاصر به این گنجینه فرهنگی معطوف است. از این رو می‌توان امیدوار بود که با توجه دوباره متخصصین به این امر مهم با ترویج موضوعاتی با رویکرد بومی و محلی با ترجمان معاصر به کودک و نوجوان امروز در قالب ورزش، نمایش، سرود و بازنگری آن در کتب درسی در حفظ و بقای آن کوشید. این تحقیق به روش مطالعات تاریخی انجام شده و به شیوه کتابخانه‌ای جمع‌آوری شده است.

واژگان کلیدی: بازی، بومی، محلی، زو.

### ۱- مقدمه

بازی موضوعی است که در محث مردم شناسی، فرهنگ عامه اوقات فراغت در رشته‌های مردم شناسی، ایران شناسی و جهان گردی می‌تواند جایگاه مهمی داشته باشد.

در هر منطقه‌ای از کشور ایران، مردمی با آداب و سنن و فرهنگ‌های خاص خود زندگی می‌کنند و اشتراکات و تفاوتیهای مانند: زبان، پوشاک، آیین‌ها، سنت‌ها ... دارند. در این میان بازی نیز در فرهنگ عامه می‌تواند جای گیرد. به این علت که برای شناسایی یک فرهنگ از ویژگی‌های خاص برخوردار است. اما به علت عدم توجه کافی در بازی‌هایی که در گذشته انجام می‌شده به تدریج به دست فراموشی سپرده شده است. از طرفی امروز نمی‌توان دقیقاً معلوم کرد که فرهنگ با ارزش ایران به علت تنوع قومی - قبیله‌ای دارای چه تعداد بازی‌های بومی - محلی است. و به دنبال آن نمی‌توان اشتراک و تفاوت‌های آنها را باهم به لحاظ زبان، کلام و ... دقیقاً معین کرد.

از این رو سؤال اصلی این مقاله این است که آیا بازی‌های محلی که یک نوع گنجینه فرهنگی ما است، می‌توانند با بازنگری دقیق با حفظ ساختار اما با تغییر فرم اجرایی، ابزاری مناسب در نقش تربیتی و زبانی نوین برای اشاعه فرهنگ ایرانی در سطح گسترده تر از مرز و بوم ما قرار گیرد؟ آیا در این راستا بازی زو دارای این ویژگی که در بالا مطرح شده است را دارد؟

فرضه ای که در این مبحث مطرح می شود این است که این نوع فعالیت بومی که دارای ارزش ملی و انسان شناسانه است از جایگاهی مناسب در میان مردم امروز برخوردار نیست ، از این رو در تلاش است که ضرورت رد و اثبات احیای آن را در جامعه امروز مطرح کند.

## ۲- پیشینه و ادبیات تحقیق

در مورد موضوع مورد مطالعه در این مقاله تاکنون تحقیقی با رویکرد ضرورت احیای و تغییر فرم بازی های بومی - محلی بعنوان یک زبان بین المللی صورت نگرفته است در این بین می توان تنها به کتاب کیونا روژه (۱۳۸۹) به نام انسان و بازی اشاره کرد که وجه انسان شناسانه بازی را مطرح می کند.

### ۱-۲- واژه شناسی بازی

بازی: در لغت بیش تر به معنای سرگرمی، تفریح و مشغولیت است. «بازی» در فارسی میانه «وازیگ» است که از ریشه ایرانی باستان «واز» ، به معنای جنبیدن و پریدن آمده است. «وزیدن» (به معنای دمیدن، جنبیدن و پریدن) و «وازیدن» (به همان معنای و همچنین بازی کردن است) در فارسی میانه و «باختن» و «بازیدن» (به معنای بازی کردن و ورزیدن) در فارسی دری، از همین ریشه ، و در زبان عربی معادل این واژه کلمات «لَعِبٌ، لَعِبٌ، لَعِبٌ»، در زبان ترکی «ایون» و در زبان اردو «کِهیل» که در معانی بسیار وسیع به کار رفته است.

زو: زو تهماسب پادشاهی است که در شاهنامه فردوسی نام آن آمده است. پسر تهماسب که به مدت ۵ سال پادشاهی کرد و در هشتاد و شش سالگی در گذشت . در دوران پادشاهی زو ایران در شرایط عدم اتحاد همبستگی قبیله ای بود از این رو ریاست هر قوم در کشور ادعای پادشاهی می نمود. به جز شاهنامه فردوسی ، نام زو تهماسب در متون عبری نیز آمده است. واژگان زو «زاو»، «زاوه»، «زو» به معنی دریا و زاپ به معنی عمیق است که واژه ایرانیست. زوبه معنی آب که از زاوه می آید و زاوه یکی از روستای تربت حیدریه است.

کبد: سریشم، هر چیزی که دو قلو را به هم جوش دهد. (فرهنگ رشیدی)، فرهنگ عمید: سختی، رنج، میانه چیزی، فربه باشد که در مقابل لاغر است. (برهان)، به جگر کسی زدن (منتهی الارب)، آهنگ کاری کردن (احزاب الموارد)، گوشت آور و فربه.

### ۲-۲- پیدایش بازی ها

بازی ها را کودکان به طور عمدۀ آغاز می کنند . می توان پس از هر بازی طرح ثابتی از انگیزه و پاسخ پیدا کرد، هر چند که سرمنشا آن را در اثر مرور زمان فراموش می گردد و طبیعت آن در غبارهای زندگی اجتماعی کم و یا از بین می رود. اما ایسن هر دو را می توان طی مراحل به عرصه آگاهی آورد . تجربیات بالینی نشان داده است که بازی ها دارای ماهیت تقلیدی هستند . بدین معنا که از ابتدا به وسیله جنبه بالغ روانی، جدید شخصیت اصلی طفل انتخاب می شود.

اریک برن در کتاب بازها می گوید: «از آن جا که امکان وجود پیوند صمیمانه بین مردم در زندگی روزمره کم است و حتی گاهی اوقات این صمیمیت و یگانی از لحاظ روانی برای برخی از افراد غیر ممکن است، بخش اعظم اوقات زندگی جدید اجتماعی اشخاص به اجرای بازی می گذرد. بنابراین بازی هم لازمند هم دلخواه و تنها مسئله آن است که آیا این بازی برای شخص نتیجه مطلوبی نیز دارند یا نه؟ در این رهگذر باید بخاطر آورد که اساس ترین وجه بازی نقطه اوج، برد آنهاست. کارکرد اصلی حرکات اولیه بازی ها آماده کردن موقعیت برد است. اما از طرف دیگر بازی ها طوری طرح ریزی شده اند که در هر یک از مراحل بازی حسی به دست می دهند. بعضی بازی ها علاوه بر کاربرد اجتماعی شان در ساخت رضایت بخش زمان برای حفظ سلامت روانی اشخاص نیز نیاز ضروری محسوب می شود.»

## ۲-۳- تاریخچه بازی

انسان از نظر فیزیولوژی نیاز به جنبش و تحرک دارد و بازی جزء مهم این جنبش و حرکت است. انسان برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیاز به تفکر دارد و بازی خمیر مایه تفکر است. در اجتماعات اولیه بشری بازیهای گروهی بصورت بازیهای نمایشی، پرستش ارواح و اشیاء، رقص، شکار و رقص جنگ بود که نیازهای جسمانی و ذهنی افراد را فراهم می کرد. رشد ذهنی و اجتماعی انسان تسلط او بر دستکاری در اشیاء را در طبیعت امکان پذیر کرد. از این زمان اشیاء به خواست انسان تغییر شکل یافتند تا بتوانند اندیشه او را در شکل دهی به بازی غنای بیشتری ببخشند. در ابتدا اسباب بازی بشر، مواد و اشیای خام و طبیعی به دست آمده از طبیعت بود. حجاری های روی دیوار غارها و تشابه آن ها با مواد مورد نیاز، قدمت بازی و ارزش زیاد آن در همان دوران هم نشان می دهد. در نقاشی های دیواری مصر باستان تصاویر کودکانی در حالی که مشغول بازی با عروسک، توپ، طناب بازی هستند نشان داده شده است. کهن ترین شکل بازی ها در تمدن آشور، شکل بازیها بصورت شرط بندی بود. استخوان بند انگشت حیوانات به عنوان تاس و برای شرط بندی پول و نیز تقسیم ارث استفاده می شد. قطعه ای سنگ به دست گرفتن آن، حرکت دادن آن، و سر انجام غلتاندن یا پرتاب آن هم نوعی بازی محسوب میگردد.

## ۲-۴- انسان شناسی

واژه «فولکور» (فرهنگ مردم، فرهنگ عامه) برای اولین بار به همت ویلیام جان توماس<sup>۱</sup> انگلیسی در سال ۱۸۴۶ به کار گرفته شد. اینکلمه در حدود سال ۱۳۰۰ شمسی به صورت انگلیسی در زبان فارسی راه پیدا کرد که بعد ها معادل هایی مانند: فرهنگ عامه، فرهنگ عامیانه، فرهنگ مردم، دانش عامیانه، ادب عامه، دانش مردم، دانش توده، پیدا کرد. فولکور در ابتدا محدود به ادبیات شفاهی بود اما بتدریج در تمام ابعاد زندگی مردم از جمله: خوراک، پوشاک، هنر، موسیقی و... راه پیدا کرد. اسباب بازی و بازی ها نیز می توان در این مقوله گنجانند. شکی نیست آثار هنری فولکوریک در هر جامعه ای، حاصل خلاقیت و نوآوری های مردم عادی همان جامعه است. بازی ها عموماً برای کسب لذت و سرگرمی انجام می شوند. برای یک جامعه خاص نیست بلکه حرکتی جهانی است که معمولاً در میان سنین مختلف خصوصاً جوانان تبدیل به مسابقه می شود. بازی نیروی جسمانی کودکان را به تمرین و آمادگی می دارد باعث خشنودی و آرام ساختن خواسته های درونی کودکان و نوجوانان می شود. و به آنها لذت می بخشد دارای ارزش های تربیتی و نیروی سازندگی است و یادگیری مطالب آموزشی با میل فراوان بدون اجبار را ممکن می سازد. بازیهای گروهی، پیوند اجتماعی را در میان افراد جامعه استوار می کند و نیروی سازنده حس مسئولیت میان کودکان بر می انگیزند. اثرات بازی برای تربیت و گسترش استقلال در کودکان به خوبی روشن است و نهایت اینکه طبیعتاً جنبه اجتماعی دارد. بازی خصلتهای مانند: دلیری، دلاوری، رعایت عدالت، حس همکاری و همبستگی، احترام به قوانین، راستگویی، بی طرفی، پایداری، خویشتنداری و بردباری را در کودکان پرورش می دهد. بازی از نگاه انسان شناسان و فولکور شناسان دارای مفاهیم خاص بوده است: مثلاً هویزینگا با بررسی مفهوم بازی از دیدگاه اجتماعی بیان می کند: «بازی عبارت است از هرگونه فعالیت آزاد که با آگاهی کامل، در بیرون از حیطه زندگی عادی انجام می گیرد.» اما کایوا، در توصیف بازی معتقد است که فرد آزاد است بدون در نظر گرفتن قواعد مفروضی، نتیجه خاصی را دنبال کند.

## ۲-۵- تفاوت های فرهنگی

بازی تقریباً در تمام فرهنگ های انسانی، در گذشته و حال مشاهده شده است. بازی برآستی پدیده ای فرهنگی و جهانی است. از سوی دیگر، تفاوت های وسیعی، هم در مقدار و هم در نوع بازی انسان در بررسی های میان فرهنگی و درون فرهنگی مشاهده شده است. در بعضی جوامع کودکان به بازی های بسیار پیچیده و ماهرانه می پردازند، در برخی دیگر بازی ها بسیار ساده هستند، در بعضی از جوامع دیگر تقریباً هیچ نوع بازی رقابت آمیزی وجود ندارد، رقابت، عنصر اصلی در بازی بسیاری از کودکان است، با وجود این جوامعی وجود دارند که بازی رقابتی (competitive game) در واقع به کلی در آنها ناشناخته است.

<sup>۱</sup> - William John Thoms

برای بهتر درک شدن مطالب مثالی آورده می شود در جامعه ای مانند آمریکا تفاوت های فردی و خرده فرهنگی قابل توجهی در زمینه بازی رقابتی وجود دارد، برخی از بازیها کودکان نیازمند مهارت فکری بسیار زیاد است. در صورتی که در بسیاری از فرهنگ ها نه توانمندی فکری، بلکه این قدرت جسمانی است که تعیین می کند چه کسی برنده و چه کسی بازنده خواهد بود. اهمیت بررسی تفاوت فرهنگی، بجز مزایای اجتماعی، یادگیری درباره آداب و رسوم جوامعی غیر از جامعه خود ما، (مانند عدم درک بازی کودکان آمریکایی) و ارزش های فرهنگی ای که آنها در آن زندگی می کند، مطالب بیشتری به ما ارائه می دهد. رقابت و همکاری بدون تردید دو نوع رفتار بازی است که در فرهنگ های مختلف نسبت آن متفاوت است.

بسیاری از کودکان در موقعیت های فرهنگی مختلف اغلب در آن واحد در یک بازی به هر دو صورت رقابتی و همکاری بازی می کنند. بازی زو، از نمونه بازی های است که اعضای دو تیم به هدف بردن باهم رقابت می کنند اما درعین حال باهم گروهی خود به شدت همکاری دارد. احساس وجود یک دشمن مشترک می تواند منجر به همکاری بیشتر اعضای هم گروه شود.

## ۲-۶- بازی از منظر بزرگان دین اسلام

پیامبر اکرم حضرت محمد بر این عقیده بودند که: «پدر باید همچون کودکی رفیق دوره کودکی فرزند خود باشد و با زبان کودکی و به مدد بازی او را پرورش دهد.» ایشان فرموده اند: «بازیگوشی، جوش و خروش و حتی لجاجت کودک دلیلی است بر اینکه در بزرگ سالی صاحب عقل و اندیشه وسیع خواهد بود.» در روایت دیگر از پیامبر خدا آمده است که: «چه زیباست که فرزند آدمی در کودکی بازیگوش و پر جنب و جوش باشد تا در بزرگی خویشتن دار، بردبار و صاحب مقام شود و گرفتار عسبان و طغیان نگردد.»

حضرت علی (ع) به والدین توصیه می کنند که برای تربیت فرزند خویش، خود را به زمان کودکی خود بازگردانید تا بتوانید با کودک ارتباط برقرار کنید. فضای بازی آنان را با رعایت اصول ایمنی در نظر گرفت و به کودک بیاموزد که از بی نظمی پرهیز کند از این طریق کودک را به رعایت اصول و مقررات اجتماعی عادت دهد. نیز امام صادق در مورد اهمیت بازی می فرماید: «کودک باید هفت سال بازی کند، در هفت سال دوم باید خواندن و نوشتن بیاموزد و در هفت سال سوم، مقررات زندگی و حلال و حرام دینی را یاد بگیرد.» و نیز امام موسی کاظم می فرماید: «بازیگوشی، شیطنت پسر در دوران کودکی پسندیده است.»

## ۲-۷- بازی از منظر اندیشمندان

آنچه صرفاً بازی است. جدی نیست. بازی با آنچه جدی است، نسبتی ویژه دارد. افلاطون (۴۲۷-۳۹۷ پس از میلاد) معتقد است که کودک موجودی نافرمان و شیطان است. ولی با این حال نظارت پیش از حد بزرگ سالان را زیان آور می دانست. او معتقد بود که لوس کردن کودکان می تواند باعث زود رنجی آنها شود، از طرفی شیوه سنت گرایانه فرزند پروری می تواند کودکان را افسرده و ناتوان در معاشرت و زندگی اجتماعی کند، پرورش کودک را با ایجاد عادت در وی باید شروع کرد، بازی برای کودک جذاب. بنابراین برای آموزش کودکان زور به کار مبر، بگذار آموختن به شکل بازی در آید. چنانکه ارسطو می گوید: ما برای سرگرمی (recreation) بازی می کنیم.

کودکان صرفاً عمل بازی کردن برایشان اهمیت دارد. بیان سرشاری و جنبش حیات است. ارسطو که نماینده تفکر یونانی است، پیشاپیش خود جنبانی را به عنوان بنیاد ترین مشخصه موجودات زنده وصف کرد. اهر آنچه زنده است منشا و منبع حرکتش را درون خودش دارد و دارای صورت خود جنبان است. بازی همچون امری خود جنبان پدیدار می شود که هیچ یا غایت خاص را دنبال نمی کند. یکی از ویژگی های جذاب نظریه بازی ها تاام سیگفرد این است که بسیاری از جنبه های مختلف زندگی واقعی را بازتاب می دهد. برای بردن بازی، بقا در جنگل، با موفقیت در کسب و کار نیاز دارید تا بدانید چگونه باید بازی کنید. باید انتخاب کنید که چه عملی بهتر است. معمولاً باید به سرعت فکر کنید. برنده کسی است که با سرعت، تصمیم هوشمندانه بگیرد. در جنگل حیوانات دائماً با از انتخاب رفتارهای ممکن روبرو هستند. آیا باید از دست صیادانی در

جنگل که پشت بوته ها دیدم و یا از دست آن یکی که صدایش را شنیدم احتمالا حیوانات آگاهانه به چنین تصمیماتی فکر نمی‌کنند. تردید برای سلامتیشان بد است. با این حالا مغز حیوانات عمل‌هایی که شانس بقا را افزایش می‌دهند را محاسبه می‌کند از این نظر انسان‌ها با حیوانات کمی فرق دارند. مغز طوری تکامل یافته تا مقایسه کند و از بین رفتارهای مختلف یکی را انتخاب کند. زندگی سراسر بازی است، خواه به عنوان بازیکن یا بازیچه یا مخلوطی از هر دو با هم می‌آییم و می‌رویم، صحنه بازی، پیوسته برجا اما در حال تغییر است.

جان نش دانشمند امریکاییست که اصول علمی نظریه بازی‌ها را بنیاد نهاد و بطوری که بیان می‌کند نظریه بازی‌ها، علم استراتژی است و به ما می‌گوید هنگام ارتباط متقابل چه انتخابی موجب بیشترین منفعت برای ما می‌شود. امروزه این نظریه تقریباً در تمامی علوم جدید رخنه کرده است، بویژه در علمی که با طبیعت و رفتار انسان سر و کار دارند. هیوز<sup>۱</sup> (۱۹۹۹م) در کتاب، بازی و رشد، «تا قبل از میلاد حضرت مسیح (ع) با کودکان با مهربانی رفتار نمی‌شده است.» از نظر آنان کودکان فطرتاً معصوم نبوده اند اما به نیاز بازی آنها توجه می‌کردند. در نوشته‌های فیلسوف قرن هجدهم فرانسه ژان ژاک روسو (۱۷۸۸-۱۷۱۲) معتقد بود که: «کودکان روش‌های ویژه خود را برای دیدن، شنیدن، اندیشیدن و احساس کردن دارند و هیچ چیز ابلهانه‌تر از این نیست که تلاش کنیم تا روش‌های خودمان را جانشین آن‌ها سازیم، دوازده سال اول زندگی باید بعنوان دوره تفریح کودکان در نظر گرفته شود.» واستون نظریه پرداز رفتارگرایی در امریکا (۱۹۵۸-۱۸۷۸) بر این باور است که شناخت دوره بزرگ سالی کودک از طریق بازی امکان‌پذیر است.

پیاژه در دهه ۱۹۴۰ معتقد است که بازی به عنوان یک رفتار یا فعالیت یا حالتی از ذهن و تفکر است که اجازه می‌دهد کودکان مجذوب آنچه انجام می‌دهند، بشوند. ستون اسمیت (۱۹۹۷) بنا بر نظریه تاثیر بازی در رشد مغز معتقد است که کودک حداقل دو برابر توان تولید دارد. در قرن بیست جنش مطالعه کودک شروع به شکوفایی کرد. روانکاوان معتقدند که بازی در رشد و تحول انسان نقش بالقوه دارد.

## ۲-۸- تاریخ بازی در اروپا

کودکان در یونان باستان به بازی تشویق می‌شدند اگرچه کودکی و فعالیت‌های کودکان درک می‌شد، نقش بزرگ سالان راهنمایی کودکان برای تبدیل به شهروندی مفید و مسئول بود. رومیان باستان کودکان را نیازمند شادی و بازیگوشی و انضباط اخلاقی همراه با عاطفه می‌دانستند. دیدگاه مسیحیت در مورد کودک این بود که کودک برای خدا اهمیت دارد، دارای روح است. بزرگ سالان نباید کودک را مورد اذیت و آزار قرار دهند. کلیسا نقش ویژه‌ای در کمک به رفاه و آسایش کودکان داشت. در قرون وسطی کودکان مدل کوچکی از بزرگ سالان تصور می‌شدند و که از سختی‌های زندگی محافظت نشدند اما بازی کردن یک فعالیت مناسب برای کودکان و برای آنها بادبادک، فرفره و اسباب بازی‌های خانگی وجود داشت. در اروپا نگرشی‌های منفی در مورد نیاز کودکان به فعالیت‌های به ویژه دوره رنسانس شکل گرفت. بطوریکه در نظر اروپاییان کودکان چون فاقد نیرو و عقل و زیرکی بودند از اهمیت کم تری برخوردار می‌شدند، کودکان به کار گمارده می‌شدند، زیرا بیکاری گناه بشمار می‌آمد. از آنجا که تمایزی بین دنیای کودکان و دوره بزرگ سالی وجود نداشت، افراد در همه سنین بازی‌های مشابهی انجام می‌دادند.

در زمان رنسانس صنعت تولید اسباب بازی در جنوب آلمان به وجود آمد، در کنار اسباب بازی‌های خانگی، سربازان سربی، عروسک‌های چوبی، و حیوانات شیشه‌ای نیز ساخته شدند که نه تنها برای کودکان برای بزرگ سالان هم مورد استفاده قرار گرفت. تا جایی که بعضی از آنها چنان پر نقش و نگار ساخته شده که کودکان حق دست زدن به آنان را نداشتند. بعد از قرن ۱۷ اروپا دنیای کودکی و بزرگ سالی از هم جدا شد. بازی کودکان با ماهیتی جسمانی و بازی بزرگ سالان جهت هوشی و فکری پیدا کرد و کار و بازی دو فعالیت جداگانه شد. بطوریکه کار در دنیای بزرگ سالان و بازی فعالیت خاص کودکان تلقی گشت.

۱. فرگاس، هیوز (۱۳۸۴) کودکان، بازی و رشد، ترجمه کامران گنجی، تهران، رشد.

در مقابل، قرن هفدهم و هجدهم در انگلستان با پیدایش مذهب پروتستان که سخت کوشی را دلیل رستگاری می دانستند و موفقیت مادی شاخص منش اخلاقی خوب تصور می شد. تاکید زیادی بر ارزش کار، برای بزرگ سالان و هم کودکان شد. بازی نیز به عنوان نقطه مقابل کار و نوعی گناه و بی بند و باری در نظر گرفته شد.

فیلسوف انگلیسی که دیدگاهش در مورد طبیعت کودکان مورد پذیرش واقع شد. جان لاک بود، او معتقد بود که هر کودک انسانی ارزشمند است که نیازهای او باید از سوی بزرگ سالان مورد توجه قرار بگیرد. اندیشه های لاک درباره اهمیت قاطعیت، منطق، انضباط و آموزش اخلاقی با علاقه مندی در سراسر اروپا مورد استفاده قرار گرفت. هر چند او در واقع بازی را مردود نمی دانست. اما چون تحت دیدگاه پروتستان بود، کار منطق و انضباط را مولفه های اصلی در رشد بهینه کودک می دانست. بازی در بهترین حالت باعث آشفته گی ذهن و در بدترین حالت گناهی در برابر خداوند بود. پیامد چنین دیدگاهی در اواسط و اواخر قرن هجدهم موجب شد که مسئولین برای بازی با فرفره یا دویدن در معابر عمومی قوانینی وضع کنند.

## ۹-۲- بازی در ایران

در ایران باستان بازی به عنوان وسیله آموزش به خصوص آموزش جنگی مورد توجه است. توصیه دین زرتشتی بر این بوده که کودکان را نیرومند و توانا و قادر به نبرد با دشمنان بار آورند، از بازی کردن بزرگان در زمان کودکی مانند: کوروش و سهراب و ... نیز یاد می شود. در ایران باستان کودکان از سن پنج سالگی سواری و تیراندازی را می آموختند. مهم ترین بازیهای کودکان برای تربیت جنگی آنها عبارت بود از: اسب سواری، تیراندازی، شکار، چوگان بازی و زوبین اندازی. ایرانیان بعد از اسلام زمانی بزرگترین قدرت روی زمین بودند.

بنی امیه از ملت ایران احساس خطر می کردند. بنابراین داشتن اسلحه و تمرینات جنگی در ایران، دلیلی بر مخالفت با فرمانداران اموی محسوب می شد. به همین علت، در چنین ایامی نیروی جنگاوری و جنگجویی ایرانیان و آمادگی رزمی آنها به گونه ای دیگر نشان داده می شد و تمامی آنچه که پیش از این به عنوان تعلیمات جنگی اجرا می گردید، به صورت بازی درآمد و بر همین اساس بازی راهی برای نمایش آمادگی جنگی ایرانیان شد. هر نقطه از ایران با توجه به ساخت و موقعیت اجتماعی، جغرافیایی و اقتصادی خود در به کار بردن نوعی خاص از سلاح جنگی مهارت داشت. مردم فارس، مردمی جنگجو بودند که در سوار کاری مهارت خوبی داشتند. اسلحه یک سوار جنگجو در مرحله اول نیزه و در مرحله دوم، شمشیر بلند بود. نیزه مرد جنگجوی فارسی در زمان امویان تبدیل به چوب بلند تری می شود و تمام حرکاتی که یک مرد جنگجو در هنگام مصاف با حریفی شمشیر به دست باید انجام دهد، در چوب بازی به چشم می خورد. حرکات بازیگر حمله کننده چوب به دست، یاد آور دقیقی از شمشیر گیری و حمله گری شجاعانه مردان فارسی است. در ورزش باستانی یا زورخانه ای، تشابه سنگ گرفتن با سپرداری، میل گرفتن با گرز داری، کباده کشیدن با کمان کشی و تیر اندازی، چرخ زدن با حرکت جنگجو در خیل دشمنان، کشتی گرفتن با نبردهای تن به تن میدان جنگ، نشان دهنده نفوذ فرهنگ و آداب جنگی در بازی ها و ورزش هاست.

می توان اهمیت و جایگاه بازی را نیز در ادبیات ایران بعد از اسلام مطرح کرد مانند: اشعار جامی، سعدی، فردوسی و ...

«نخندد طبع طفلان جز به بازی "جامی"»، «چون پیر شدی ز کودکی دست بردار / بازی و ظرافت به جوانان

بگذار "سعدی"»

«سر شهر یاران به رزم انداز است / ایرا دل به بازی و بزم اندر است فردوسی"»، «همی تاخت یکسان چو روز شکار/

به بازی همی آیدش کارزار "فردوسی"، و نیز اظهاریات بزرگان ایرانی مانند حکیم ابوعلی سینا (۳۵۹-۴۱۶ ه.ش). معتقد است: «کودکان تا شش سالگی از تمایلات خود پیروی می کنند و والدین نباید کودکان را از آنچه به آن تمایل دارند محروم کنند

اگر اولیا و مربیان مانع بازی کودکان شوند رغبت کودکان از بین می رود و دچار افسردگی و ناهنجاری روانی می شوند. او انجام ورزش های چون کشتی، تیر اندازی، پرش، راهپیمایی، دویدن، شکار، چوگان، اسب سواری، شنا و ورزش های میدانی را سفارش می کند. مولوی معتقد بود که بازی موجب رشد جسمی و ذهنی و گسترش عقل و اندیشه کودک می شود و اگر



کودکی بازی نکند به بیماری روانی مبتلا می شود. خواجه نصیر الدین طوسی بازی را عامل بروز استعداد و شور نشاط کودک می داند، بازی با تولد کودک شروع می شود و با بزرگ شدن کودک او به تدریج شکل خاصی می گیرد و کم کم به صورت بازی هایی تقلیدی از مادر و بزرگ سالان در می آید، در قابوس نامه اثر عنصر المعالی کیکاووس بن اسکندر بن قابوس آمده است: که فرزندان پسر خود را نام نیک بگذارید، قرآن، شغل و حرفه، سوارکاری، تیر اندازی و شنا بیاموزید.

## ۲-۱۰- طبقه بندی بازی ها

بازی ها را برحسب زمینه تاریخی و ویژگی ها و نشانه ساختاری، موضوعی، روانشناختی و تعلیم و تربیت آنها و جزء آن طبقه بندی کرده اند. رایج ترین طبقه بندی ها بر مبنای جنسیت و سن بازیکنان، جا و زمان نوع اسباب بازی یا باریخچه، ساده بودن، پیچیدگی دانش و مهارت، و زمینه نمایشی، آیینی و تقلیدی و نمادین بازی ها از رفتارهای اجتماعی، فرهنگی و دینی بوده است.

کولین<sup>۱</sup> بازی ها را به طبقه عمده تقسیم می کند: الف) بازیهای مهارتی ب) بازیهای شانس. وود و گدارد<sup>۲</sup> بازی ها را در سه نوع گروه بندی تعریف می کنند: الف) بازیهای انفرادی ب) بازیهای نیمه گروهی ج) بازیهای گروهی. روزنتال<sup>۳</sup> بازی های رایج جهان اسلام را چهار نوع معرفی می کند: الف) بازیهای حدسی ب) بازیهای روی صفحه چوبی، مقوایی ج) بازیهای مهارتی و ورزشی د) بازی با حیوانات

ساتن اهمیت در کتاب بازی های کودکان زلاند نو بازی ها را با توجه به ویژگی های ساختاری و رشد یابندگی آنها به بازی های آوازی، غیر رسمی، باستانی، تعقیب و گریز، موزون، بخت و اقبال، آزار و مشقت، محفلی، مهارتی و جز آن تقسیم می کند. (وهمن، ۱۹۹۰، ج ۴: ۶۱) و نیز متخصصان دیگر مانند جان رابرتس و همو بازی هارو بر مبنای مهارت راهبرد و شانس طبقه بندی می کند. (sutton-smith, Brian, The Games of New Zealand children, U.S.A: Berkeley & Los Angeles, (1959)).

فریدون وهمن با اشاره به طبقه بندی های مردم فرهنگ استاندارد فلکلور اسطوره و افسانه ونیز ساتن - اسمیت در کتاب بازی های کودکانه زلاندنو، بازی های ایرانی را در ۵ گروه طبقه بندی می کند: ( بازی های خردسالان ب) نوجوانان و جوانان ج) بازی های آیینی د) بازی های نمایشی ه) بازی های هوشی.

بازی های ایرانی بسیار پر شمار و گوناگون اند و جدا از برخی بازی های عام و مشترک در سراسر حوزه های فرهنگ ایران زمین، پیش تر آنها در زمینه های ساختار مصنوعی و شیوه بازی باهم متفاوت اند. در زیر نمونه طبقه بندی بازی های سنتی ایران ارائه خواهد شد. طبقه بندی براساس سن و براساس ماهیت ساختاری درونی بازی ها. در هریک از این طبقه بندی دو گانه، بازهای سنتی ایران به ۴ دسته تقسیم شده اند: طبقه بندی بر حسب گروه بندی سنی: بازی های خردسالی، پیش دبستانی، بازی های دبستانی - نوجوانی، بازیهای نوجوانی و جوانی. طبقه بندی برحسب ماهیت ساختار درونی: بازی های ساده و سرگرم کننده، بازیهای مهارتی و قدرتی، بازی های آیینی، بازی های نمایشی.

## ۲-۱۱- پیشینه بازی های ایرانی

اشیای باستانی رایج بازی در ایران، بسیار نادر است. روی بدنه کاسه نقره و زراندود متعلق به قرن اول / هفتم که در ایران کشف شده، صحنه های حکاکی شده است که از جمله دو نفر را در حال کشتی گرفت و دو تن رادر حال ریختن تاس نشان می دهد و همچنین مهره فیل شطرنج در موزه مترو پولیتن نیویورک نگهداری می شود که به قرن ۶ و ۷ میلادی بر می گردد. کاوشهای منطقه خوزستان، شهر سوخته و..... مهره تیگه ملی و مجسمه های کوچکی پیدا شده که احتمالاً وسیله بازی

<sup>1</sup> - Stewar Tculin

<sup>2</sup> - Goddard/Wood

<sup>3</sup> - F.Rosental

بوده است. در گورهای سومری اور و در مجاورت مرزهای جنوب غربی ایران تختی مهره های هرمی و ساده ، سیاه و سفید بدست آمده است. چوگان و گوی بازی از جمله بازیهای بومی و رسمی ایران بوده است. که در صفویان بیشتر رواج پیدا کرد. بز کشی که بازی ملی افغانستان است و نیز بازی هم حدود یک قرن پیش در بلوچستان معمول بوده است گفته شده که نیزه بازی در قاجار مرسوم بوده است، در گیلان آب بازی و در اردبیل بازیچه های از گل تخته به نام توتم و دولکه ، نوعی سوت به نام تونک مجسمه ای از گل به شکل حیوانات اهلی که بیشتر بصورت قوچ و گوسفند درست شده است. سرمامک که در دیوان خاقانی و مثنوی تحفه العراقرین نامی آهی آورده شده است یکی از بازیهای کهن کودکانه است که ۲ سده پشت به همین نام بوده است. اما امروز به نام های دیگری شناخته و بازی می شود.

## ۲-۱۲- ویژگی بازیهای محلی

ایران از دیر باز، مهد پهلوانان، هنرمندان و بطور کلی انسانهای والا مقام و فرهیخته بوده است و این بزرگان به این مقام دست نیافته اند مگر در سایه بسیاری از امور مثبت جامعه ایرانی که در آن میان بازیهای محلی و وجود روح خیر خواهانه و دیگر امور سازنده خود عامل مثبتی بوده است تا در دوران کودکی و نوجوانی این بزرگ مردان رشد و نمو یابند. حال در این رهگذر بد نیست بدانیم بازیهای که توسط این افراد در هنگام کودکی انجام می شده است بطور کلی دارای چه ویژگی هایی است: حس اتحاد و یکی بودن در برابر دشمن و تقویت حس دفاع از میهن (بازی گرگم و گله می برم / عمو یادگار خوابی یا بیدار)، آموزش نظم و تربیت از آنجایی که اغلب بازیهای محلی ایران بصورت جمعی است و نقش کار گروهی بسیار جلوه پیدا می کند. بنابراین اصل مهم در اجرای این بازیها داشتن نظم و ترتیب است (طناب کشی / اوستا و شاگرد)، تسریع قدرت تصمیم گیری و اراده ، اینکه کودک باید طوری تربیت شود که در آینده فردی صاحب اختیار و دارای اراده باشد و امری لازم الاجرا است و بسیاری روانشناسان بر تقویت آن تاکید دارند، حال این مسئله اگر با زبان یک بازی گروهی و لذت بخش مطرح شود، میزان پذیرش کودک هم بالا می رود. مثلا در بازیهای چون قایم باشک ، زو و... (قایم باشک / کی بود کی بود من نبودم)، زمانی کودک می تواند برنده باشد که بتواند از این حس ارادی خود به نحوه احسنت استفاده کند و چون در بازیهای گروهی برنده شدن بسیار مهم است، بنابراین این کودک و نوجوان به صورت ارادی این مسئله برایش جا می افتد که برنده شدن و به هدف نهایی رسیدن باید دارای قدرت اراده و انتخاب باشد، تقویت حس دینی در اغلب این نوع بازی ها رگه هایی از دین و تذکرات دینی و ارادت خاص و قلبی نسبت به ائمه قابل رویت است (علی اوستا می خواد خونه خدا)، الهام از طبیعت در اینکه بازی محلی بیان کننده شرایط اقلیمی آن منطقه است.

کودکان هر منطقه با توجه به شرایط آب و هوایی آنجا به ابراز احساسات خویش در قالب بازی های خاص خود بپردازند (آشودم های، اوشدم، بازی آذری به معنی سردم شد ، آهای سردم شد)، آماده سازی کودک جهت وارد شدن به زندگی با بازیهای محلی مانند خاله بازی، به کودک از آینده خود ذهنیت خاص می دهد، از ران و راحت بودن، بی خطر بودن و اجرای راحت آن از دیگر ویژگی های مثبت بازی های محلی است و دیگر پرورش حس ابتکار و نوآوری ، حس پیشرفت که باعث می شود کودک در آینده به خودش اعتماد کرده و مدیریت زندگی خویش را عهده دار شود. او با استفاده از وسایل قابل دسترسی مانند چوب، نخ ،سنگ و ... ، مثلا با ساختن بادبادک با دستان خود و به پرواز در آوردن آن حس رهایی ، بزرگ منشیو حقیقت جویی و بلند پروازی، در او پرورش می یابد.

## ۲-۱۳- زو در مناطق ایران

در مناطق ایران از دیر باز بازیهای محلی و بومی رایج بوده است. و این بازیها که اکثر آنها در حال حاضر رو به فراموشی سپرده شده است. نیاز به بررسی و تحقیقات بیشتری دارند تا از خاطره ها و یاد ها محو نشوند. باید مجددا در حفظ و پایداری آنها بکوشیم با توجه به فرهنگ غنی و اصیل این دیار، با بهره گیری از نظریات افراد سالمند بازیها بازنشانی گردند. بازی های بومی بازتابی از زندگی روزمره مردمان هر دیاری است که بوسیله آن سبب تقویت و روحیه تعاون در اهالی میشود. هریک از این



بازیها تقویت کننده صفات خوب در میان جوانان و نوجوانان است. آمادگی و توان مقابله با مشکلات طاقت فرسا را افزایش و روحیه اعتماد به نفس و آمادگی جسمانی و دهها خصوصیت اخلاقی خوب حاصل از این بازیها می باشد که متأسفانه در جامعه امروزی به علت گسترش زندگی ماشینی بازی های بومی کم رنگ شده است بطوریکه بازی ها و سرگرمی های ماشینی خلوت نشینی و انزوا را به بچه ها هدیه داده است. بازیهای بومی سرشار از خلاقیت، ابتکار، تقویت، مهارتهای حسی، حرکتی، هوشی و فکری است.

زو یک بازی سرگرمی، رقابتی با رده سنی متفاوت در فضای باز با دو گروه ۷ نفره انجام می شود.

**شرح بازی:** بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. روی زمین مستطیل بزرگی رسم می کنند و هر یک از دو گروه در یکی از دو نیمه مستطیل مستقر می شوند. آنگاه به ترتیب از هر گروه یک نفر، نفشش را در سینه حبس می کند و با کشیدن "زو" وارد زمین حریف مقابل می گردد. هریک از این دو نفر سعی می کند در حال زو کشیدن، یاران حریف را لمس کند و یاران حریف نیز ضمن فرار از او، سعی می کنند او را محاصره کنند و بگیرند که نتواند از خط زمین بگذرد، زیرا در غیر این صورت تمام کسانی را که لمس کرده باشد از بازی اخراج خواهند شد. در دور بعد دو نفر دیگر از دو گروه وارد زمین حریف خواهد شد و به همان ترتیب که گفته شد عمل می کنند. هر گروهی که زودتر یاران خود را از دست بدهد، بازنده است و به عنوان مجازات باید به افراد گروه برنده کولی بدهد؛ یعنی بازیکنان برنده هر کدام بروی کولی یکی از بازیکنان سوار و چند دوری سواری می گیرند. در این بازی این نکته قابل ذکر است فردی که زو می کشد و در وسط زمین است هر گاه احساس خستگی کند می تواند به زمین خود برگردد ولی اگر نفشش در زمین حریف تمام شود از دور بازی اخراج می شود. این بازی در تهران بنام "زو" در گنادآباد بنام "عنو" و در گیلان "شیرین دو د"، زابل "کودی کودی" در اندیمشک و خوزستان "اش تی تی" نامیده می شود.

### ۳- تحلیل بازی زو

دو گروه هفت نفری نشان از عدد هفت در تعداد اعضا می تواند نشانی از تقدس و ارزش عددهفت در بین ایرانیان از گذشته تا کنون باشد. عدد هفت نزد ایرانیان از دیر باز تاکنون عددی مقدس و مشهور بوده است. عدد هفتمشیه مورد توجه مشرق زمین و به خصوص ایرانیان قرار داشته است. عددی مقدس و پاک و روحانی تلقی می شود. وجود بعضی عوامل طبیعی مانند تعداد سیاره های جهان و همچنین رنگهای اصلی و جنیه ماوراء طبیعی این عدد است و ملتها و دیگر تمدن ها به پیروی از ایرانیان مهر پرستی و رمز و راز اهورایی را یافته بودند و در نتیجه بعنوان نماد شگون می پرستیدند و میتراپیسم لیرانی تاثیر گذارترین آیین در ادیان بخصوص در مسیحیت و اسلام بوده است. عدد ۷ میتراپیسان ایران به همین منوال در مذاهب و تاریخ جهان، در تصوف و در سنن و آداب کهن بیشتر ملتها نفوذ کرد. مانند: بناهای بازمانده های هگمتانه توجه به عدد ۷ و استفاده از ۷ رنگ مشهود است. در نقوش رستم با داریوش ۷ تن را تشکیل می دهند، برخی از نقوش فرشهای دست یافت. کحلی یا گلیم های ایرانی ۷ رنگ استفاده می شده است. از باورهای ایرانیان بر پایه عدد ۷ می توان هفت آسمان روز هفته هفت شماره هفت زمین، هفت دریا، هفت پیکر نظامی گنجوی، هفت خان رستم، هفت سین، و از نظر دین اسلام، عدد ۷ که در مراسم مناسک حج مثل هفت سنگ زدن به شیطن، هفت بار طواف بر گرد کعبه، هفت چشمه بهشت و هفت عضوی که در سجده باید به زمین باشد.

عدد هفت جایگاه والایی در عرفان و تصوف ایرانی و همچنین ادبیات غنی کشورمان دارد. مانند هفت شهر عشق عطار، و در آیین هند و اشاره به هفت چاکرای انسانی. دو قسمت بودن زمین اشاره بر دو قسمت بودن کره زمین دارد. مستطیل بودن زمین این بازی حد و مرزهای کشور و یا زمینی که به آن متعلق هستند را مطرح می کند و خط میانه یاد آور محلی برای یک شروع فعالیت رقابتی است که نمود آن در جنگ ها برای قدرت و حفظ زمین است. گفتن ممتد زو یاد آور به صدای "ام" در زبان هندی است که بزرگان یوگا آن را صدای اولیه آفرینش جهان می دانند و بر این باورند که با گفتن ممتد آن همراه با دم و باز دم پیوسته، نیروی حیات را در وجود خود وارد کرد و از این راه بایکی شدن در جهان خلقت تمرکز لازم را بدست آورد.

گفتن زو بصورت ممتد از این نظر می تواند باعث تمرکز و با حبس هوا باعث تقویت شش ها شود. از طرف دیگر این عمل رجز خوانی را در زمان جنگ در بین یاران حریف یاد آور است. عمل محاصره کردن دشمن از همکاری و حفظ و تعصبات ملی و قومی ایرانیان است که همواره در حفظ سرزمینشان انجام می داده اند. کول کردن نمادی تنبیه بدنی که حاصل شکست از دشمن است به معنا دیگر فرد پیروز در این شرایط، به خود حق می دهد تعیین کننده شرایط فرد مغلوب باشد. می توان نتیجه گرفت افرادی که از قدرت مالی و بدنی و قدرت ذهنی برخوردارند می توانند در نقش برنده قرار بگیرند و شرایط را نسبت به خواست خود تغییر دهند.

#### ۴- ورزش همگانی کبدی

"کبدی" یا "زو" یک نوع بازی و ورزش است که در ایران و هند و پاکستان رواج دارد. سال (۱۳۸۱) برای نخستین بار مسابقات قهرمانی این بازی برای مردان در سطح آسیا برگزار شد. ورزش کبدی اصالتاً یک رشته ایرانی الاصل می باشد و در بازی های المپیک سال (۱۹۳۶) به عنوان یک رشته نمایشی در المپیک برلین به نمایش در آمد. همچنین رشته کبدی در بازیهای آسیایی چین (۱۹۹۰) گنجانده شد و از همان زمان بعنوان یکی از رشته های رسمی بازیهای آسیایی در برنامه بازی ها وجود داشته است. کبدی از مسابقات آسیایی سال (۱۹۸۲) بصورت نمایشی و پس از آن جزء مسابقات رسمی بازیها آسیایی قرار گرفت. ورزش کبدی همچنین در هند و پاکستان نیز طرفداران زیادی دارد.

#### ۵- نتیجه گیری

با در نظر گرفتن آنچه که در این رساله مطرح شد. می توان نتیجه گرفت که بازی یک فعالیت ذاتی و فطری لحاظ می شود که وسیله ارتباطی برای شناخت طبیعت پیرامون اطراف است، بعد ها همین بازی زمانیکه در قالبهای متفاوتی مانند باورها و سنتها قرار می گیرد و با عنصر زمان همراه می گردد، نامهای متفاوتی به خود می گیرد. بازی های محلی، از جمله فعالیتهای است که به لحاظ عدم پیچیدگی در رفتار و ابزار، یک فعالیت پرمیثیو به حساب می آید و بازی "زو" نیز از همین گروه است چرا که برای اجرای آن وسایل و امکانات پیچیده ضرورت ندارد. اکنون که دانش و علم و آگاهی جامعه رو به فزونی است. متخصصین نسبت به دریافتهای خود به مسئله بازی به این نتیجه رسیده اند که بازی های محلی می تواند بسیار نقش سازنده برای فرد و در نهایت جامعه باشد. به همین علت کم کم بر آن شدند که به نیاز ضروری تغییر شکل این بازی ها در قالب ورزش و نمایش پاسخگو باشند. موسسات خصوصی و دولتی مانند: کانون پرورش فکری کودکان، فرهنگنامه کتاب کودک، موسسه پژوهشی ادبیات کودکان و یا بعضی از مدارس و فرهنگسراها اقدام به احیا این بازیهای سنتی کرده اند. اما به علت عدم حمایت مسئولین، عدم پذیرش و همکاری جامعه، بالا بودن سرعت ریتم زندگی مردم و عدم آگاهی لازم نیروهای اجرایی مانند مربیان در سطح گسترده برای احیا و بقای این فعالیت، اقدام اساسی انجام نگرفته است.

برای اثبات این ادعا کافی است که به نزدیک ترین تجمع کودکان مانند مدرسه نظری بیاندازیم. اما آنچه که به ظاهر مشهود است سیاست گذارهای انجمن همگانی کبدی برای ایجاد این ورزش که نشأت گرفته از بازیهای سنتی ایرانیست اقدامات اداری و زیر بنایی در سطح نه چندان موثر انجام داده است. اما نقش تبلیغ و ایجاد جذابیت و انگیزه کافی برای معرفی کردن این بازی - ورزش انجام نداده است. از مشاهدات نتیجه می شود ساعات ورزشی نوجوانان امروزه از برنامه درسی آنان حذف شده است و اقدام به آن از طرف نوجوانان بصورت انفرادی و یا سلیقه ای صورت می گیرد و نیز اینکه این ورزش مانند: والیبال، بسکتبال و فوتبال که ورزشی امریکایی است مخاطب زیادی ندارد، در نتیجه اگر هم اقدام خود انگیخته ای برای مشارکت در این فعالیت از طرف کودکان و نوجوانان صورت بگیرد، بعلت عدم شناخت کافی والدین از اقدام فرزند خود در این رشته ورزشی ممانعت بعمل می آید.

## منابع

۱. برن، اریک. ۱۳۹۵. بازی ها. تهران: انتشارات ذهن آویز
۲. بلوکباشی، علی. ۱۳۸۶. بازی های کهن در ایران. تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی.
۳. پروین گنابادی، محمد. ۱۳۵۵. بازیهای محلی. تهران: انتشارات توس.
۴. سعیدی مدنی، محسن. ۱۳۹۳. انسان شناسی بازی. یزد: انتشارات دانشگاه یزد.
۵. سیگفرید، تام. ۱۳۹۱. جان نش، نظریه بازی ها، و جست و جوی رمز طبیعت ریاضیات زیبا. ترجمه: مهدی صادقی. تهران: نشر نی.
۶. عسکری زاده، قاسم. ۱۳۹۳. روان شناسی بازی. انتشارات امیر کبیر.
۷. قزل ایاغ، ثریا. ۱۳۷۹. راهنمایی بازیهای ایران. تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی.
۸. کیونا، روژه. ۱۳۸۹. انسان و بازی. ترجمه: مهدی داودی. تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی.
۹. گادامر، هانس گئورگ. ۱۳۹۴. هنر بازی، نماد، فستیوال. ترجمه: دکتر عبدالله امینی. تهران: نشر پرسش.
۱۰. گروه مولفان و گرد آورندگان. ۱۳۹۲. وازیگاه فرهنگ آئین، بازی، نمایش و سرگرمی های مردم ایران. جلد سوم د - ظ. تهران: انتشارات آرون

