

بازی

نیاز بی‌تغییر انسان

در گذر زمان

حسین بکایی: به همه دوستان سلام می‌کنم. اتفاق بسیار مبارکی که در این سال‌ها افتاده، این است: بستری که کتاب ماه آماده کرد برای ارائه نظریات و گزارش‌ها، نتایج تحقیقات و آرای اساتید، اندیشمندان و صاحب‌نظران حوزه کتاب کودک و نوجوان، شکر خدا این بستر هر روز فراخ‌تر شد و به این جا رسید که دیگرانی به کتاب ماه مراجعه کرده‌اند و خواسته‌اند که کتاب ماه این امکان را در اختیار آن‌ها هم قرار بدهد برای طرح مسائلی که آن دوستان مفید و لازم می‌دانستند. در طول فصل زمستان، ما چند پیشنهاد این چینی داشتیم که از همه‌شان استقبال کردیم، در اواخر دی ماه، سرکار خانم انصاری تماس گرفتند و پیشنهاد برگزاری نشست درباره بازی‌های سنتی ایران را مطرح کردند. از طرف ما استقبال شد و امیدوار بودیم امروز خدمت خودشان هم باشیم که هفته گذشته تماس گرفتند و گفتند که گرفتار هستند و نمی‌توانند بیایند. این نشست با عنوان «نقش و ارزش بازی‌های سنتی در زندگی کودکان»، با حضور اساتید محترمی که هم نام‌شان و هم چهره‌شان برای همه ما آشناست، برگزار می‌شود: خانم ثریا قزل ایاغ، خانم مریم احمدی و آقای مسعود ناصری. از آقای دکتر حری، شفاها و کتبا دعوت کرده‌ایم که هنوز خدمت‌شان نرسیده‌ایم و امیدواریم که تشریف بیاورند. اجازه بدهید از خانم قزل ایاغ شروع کنیم.

ثریا قزل ایاغ: به نام خداوند جان و خرد. سلام عرض می‌کنم خدمت همه دوستان. در همین لحظه که ما جلسه را آغاز می‌کنیم با بحث درباره بازی‌های سنتی ایران، اولین فستیوال بازی‌های سنتی تایلند در حال برگزاری است. این برنامه قرار بود که تابستان گذشته باشد، اما به دلیل شیوع بیماری سارس، عقب افتاد و الان در جریان است، و خانم انصاری، از شورای کتاب کودک، در تایلند هستند؛ نه برای شرکت در این فستیوال و جشنواره و کنفرانس، بلکه برای کار دیگری قرار شد که به آن جا هم سر بزنند و اگر خبری بود، برای ما بیاورند. ابتدا قرار بود خانم احمدی، در این کنفرانس و سمینار شرکت کنند که وقتی به تعویق افتاد، مثل این که انصراف دادند و تشریف نبردند. بنابراین، بی‌مناسبت نیست که گردهمایی ما، هم زمان شده است با یک فستیوال و سمینار بین‌المللی که در تایلند برگزار می‌شود.

ابتدا باید تشکر کنم از حضور دوستان که همه اهل درد هستند و به قول خانم احمدی، هر جا جمع می‌شویم، چهره‌ها ثابت است. مثل این که دغدغه مسائل فرهنگی، فقط به تعداد اندکی انسان محدود است. تشکر کنم از کتاب ماه که این فرصت را دادند تا درباره بازی‌های سنتی، در واقع طرح مسئله شود. در واقع، چیزی که فراموش شده و از جامعه یا از ذهن افراد جامعه حذف شده، دوباره بیاید در فهرست و دست کم به آن اندیشیده شود. وقتی صحبت این موضوع پیش آمد، بحث این بود که از کجا شروع کنیم ارایه تعریف بازی و این که نقش بازی در زندگی کودک چیست، فکر نمی‌کنم خیلی کارساز باشد. کافی است فقط نگاهی به فهرست کتاب‌ها و مقالاتی که در کشور ما موجود است، ببیندازیم تا مشخص شود که در این مورد، هر چه گفتنی بوده، گفته شده است.

البته، تفکر تناقض‌آمیزی در این قضیه وجود دارد. وقتی حرف بازی را می‌زنیم، همه‌مان پیش‌تازیم و بازی برای کودک را به رسمیت می‌شناسیم و در موردش بسیار صحبت می‌کنیم، ولی وقتی وارد حیطة عمل می‌شویم، تمام ابزارهای خودمان را به کار می‌بریم تا بازی‌های بچه‌ها را محدود کنیم و بازی‌های بچه‌ها را از آن حالت خودانگیخته و زیبا و رها و آزاد بیرون بیاوریم و سازمان‌دهی کنیم. اصطلاحی که اخیراً باب شده که من شخصاً با پوزش بسیار از علمای تعلیم و تربیت، به شدت با آن مخالفم، قضیه «بازی‌های آموزشی» است. بازی فی‌نفسه در بطن و ذات خودش، تأمین‌کننده لحظات آزادی و رهایی است برای انسان و می‌تواند آموزنده باشد؛ یعنی آموزندگی‌اش از قبل پیش‌بینی نمی‌شود. در واقع، ما این یا آن بازی معین را انجام نمی‌دهیم تا فرض کنید که عواطف و احساسات بچه یا مثلاً شناخت او و یا جسمش را بهبودانیم. در

اشاره:

شاید ارتباط مستقیم و محسوسی بین وظایف کتاب ماه - با تعریفی که از آن شده است - و موضوع بازی‌های سنتی دیده نشود، اما نکته این جاست که در چند سال اخیر، تلاش‌های قابل توجهی در مورد بازی‌های سنتی ایران انجام شده که برخی از آن‌ها به شکل کتاب، برای بزرگسالان و کودکان و نوجوانان، به بازار عرضه شده است. از این رو، وقتی خانم انصاری، از شورای کتاب کودک، پیشنهاد طرح موضوع بازی‌های سنتی ایران را دادند، ما استقبال کردیم و نتیجه آن، نشستی با حضور کارشناسان و افراد باتجربه و علاقه‌مند در تاریخ ۸۲/۱۱/۱۹ شد که گزارش نشست نخست را در این شماره می‌خوانید:



کتاب‌های روان‌شناسی و تعلیم و تربیت، در مورد ده‌ها خاصیت بازی صحبت شده، ولی اصل قضیه این‌ها نیست. اصل قضیه، فراهم آوردن فضای آزاد و رها برای کودک است که تجربه‌ای رها از تمام آن باید و نیایدها داشته باشد. خود بچه باید بازی‌اش را پیش‌بینی، زمان بازی‌اش را تعیین و همبازی‌هایش را تعیین کند و تا آن جایی که امکان دارد، خودش در راه و روش بازی هم دخالت داشته باشد و مثلاً جریمه و جایزه‌اش را تعیین و تأمین کند و در روند بازی هم دخالت داشته باشد. من این جمله ژان پل سارتر را واقعاً بسیار می‌پسندم و می‌خواهم با این جمله، صحبت‌م را شروع کنم: «لحظه‌ای که انسان آزاد است و می‌خواهد از آزادی خود لذت ببرد، فعالیت او رنگ بازی به خود می‌گیرد.» این دقیقاً همان چیزی است که در بازی نهفته است. بازی خاص بچه‌ها هم نیست. بازی نیاز ازلی و ابدی انسان است. البته، بازی در هر دوره‌ای از حیات انسان، به شکلی تجلی پیدا می‌کند. چه بسا که بسیاری از آثار برگزیده هنری امروز، محصول آن لحظه‌های آزاد و رهای هنرمندانه باشد. چه کسی می‌تواند بگوید که آفرینش یک شعر، بازی نیست؟ بازی تخیلی پیشرفته یک شاعر متفکر. یک تابلوی نقاشی، چرا نمی‌تواند بازی باشد؟ بازی هنرمند با رنگ و خط و طرح و نقش. درست است که ظاهر بازی، این است که هدف ندارد، اما این روند بازی است که اهمیت بیشتری دارد تا نتیجه بازی. البته، این جور هم نیست که هیچ دستاوردی نصیب فرد نکند. خود سیر کردن در آن لحظه‌های آزادی و رهایی، دستاوردهای بسیار مثبتی می‌تواند داشته باشد. من به ابعاد مردم‌شناسی بازی‌های سنتی کاری ندارم؛ چون خوشبختانه در جامعه ما پیش‌کسوتانی بودند که این راه دشوار را طی کردند و همه ما امروز مدیون تلاش‌های آن‌ها هستیم و باید در مقابل تلاش‌هایی که آن‌ها کردند، سر خم کنیم. واقعاً معلوم می‌شود که از جان‌شان مایه گذاشته‌اند تا نتوانسته‌اند این کار عظیمی را که گردآوری بازی‌های سنتی ماست، انجام بدهند. مقاله‌های بسیاری هم داریم از تحلیل‌های تاریخی این بازی‌ها که مثلاً شطرنج چه موقع شروع شده و یا این که تخته نرد برمی‌گردد به پنج هزار سال پیش. چیزی که دغدغه من است و امروز با خود به این جمع آورده‌ام تا با دوستان سهیم شوم، این است که اگر ما باور داریم که بازی‌های سنتی بخشی از فرهنگ مردم است و خرد و اندیشه جمعی، آن‌ها را به بار آورده و همان طور که افسانه‌های کهن با همان طور که شعر، داستان، حماسه، لالایی و تمام این‌ها دست پرورده خردجمعی مردمان عادی است و هنوز هم در زندگی ما جایگاهی دارد، نباید بازی‌های سنتی را به این راحتی از دست بدهیم و کنار بزنیم. اگر هم عقیده هستیم که این بازی‌های سنتی می‌توانند در زندگی بچه‌های ما، آن هم در روز و روزگاری که بچه‌های ما با این بازی‌هایی که امروز در اختیارشان قرار می‌گیرد، از خیلی از دستاوردهای اجتماعی‌شان محروم می‌شوند، جایی دارد، بیاییم همت کنیم و ببینیم که چه طور می‌توانیم این بازی‌ها را مجدداً وارد زندگی بچه‌ها کنیم؟ خواهش می‌کنم مرا متهم نکنید که می‌خواهم عقربه زمان را به عقب برگردانم! عقربه زمان به عقب بر نمی‌گردد اگر بازی کامپیوتری، امروز جزئی از زندگی بچه است، سرچایش می‌ماند و ما هیچ کاری به آن نداریم. همان طور که ما امروز شعرهای جدید می‌خوانیم، شعرحافظ یا حماسه فردوسی را هم می‌خوانیم. این‌ها هر کدام در زندگی ما جایگاهی دارند. بیایید روی این متمرکز شویم که بازی‌های سنتی، دارای چه ارزش‌هایی هستند و این ارزش‌ها در زندگی امروز بچه‌ها چیست؟ ما می‌دانیم که الان در چه فضایی زندگی می‌کنیم، بچه‌هایی که در دنیای فراصنعتی زندگی می‌کنند، چه چیزی کم دارند از رؤیاهایشان؟ کارخانه‌های اسباب بازی‌سازی، هر روز و هر لحظه، صدها اسباب بازی برای آن‌ها بیرون می‌دهند و رؤیاهای‌شان را عینیت می‌بخشند. تلویزیون، ماهواره و انواع سرگرمی‌ها هست. پس چرا ما می‌گوییم که بازی‌های سنتی، هنوز هم ارزش‌ها و حرفی برای گفتن دارند؟ چرا می‌گوییم هنوز هم می‌توانند چیزی برای بچه‌های ما به ارمغان بیاورند؟ بیاییم روی این‌ها کار بکنیم و به بازی‌های

سنتی، این بار با این دید نگاه کنیم و برای احیای آن زحمت بکشیم؛ کاری که کشورهای پیشرفته دنیا دارند می‌کنند. ژاپن بزرگ‌ترین تولیدکننده اسباب بازی در دنیاست، ولی وقتی بنده به عنوان یک عضو کوچک، در فستیوال بازی‌های سنتی ژاپن شرکت کردم، احساس کردم ژاپن ما را دعوت نکرده که ببیند ما در کشورمان چه کار کردیم، ما را دعوت کرده که شرمندمان کند. کارهایی که ژاپن به عنوان یکی از پیشرفته‌ترین کشورهای صنعتی، در این حوزه و احیای بازی‌های سنتی و گنجاندن آن در نظام آموزشی، در مهدکودک‌ها و کانون‌های فرهنگی کرده، واقعاً مثنوی هفتادمن کاغذ است و در این مختصری که من خدمت‌تان هستم، نمی‌گنجد. در واقع آن‌ها می‌خواستند به ما بگویند ما چه کار نکرده‌ایم؛ چون همه ما کشورهایی که شرکت کرده بودیم، به مصداق آن اعرابی بودیم که کوزه آب را به خدمت امیری که در کنار دجله زندگی می‌کرد، می‌برد. فکر می‌کردیم چیزی به ارمغان می‌بریم، ولی واقعاً شرمنده برگشتیم که چه کارهایی می‌توانستیم بکنیم برای بچه‌های خودمان و نکردیم و البته، الان هم به نظر من دیر نیست. شاید این نشست و نشست‌های مشابه، ما را به نوعی هم اندیشی برساند و به یک فکر بیندازد که این میراث فرهنگی ماست. ما کاری نداریم که ارزش‌های فرهنگی و مردم‌شناختی این بازی‌ها چیست. به آن‌ها در جاهای دیگری می‌پردازند. بیاییم ببینیم چه طور می‌توانیم این بازی‌ها را کاربردی کنیم؟ چه طور با بازسازی و نوسازی بازی‌های سنتی، آن‌ها را دوباره وارد زندگی بچه‌ها بکنیم؟ دست کم با بچه‌ها امتحان کنیم. به زور که نمی‌توانیم کاری انجام بدهیم. بچه بازی می‌کند تا از زندگی‌اش لذت ببرد و برایش فرقی نمی‌کند که این بازی دو هزار سال عمر دارد یا دیروز ابداع شده است. او دنبال لذت است. اگر یک بازی بتواند و توانایی این را داشته باشد که او را به آن دنیای آزادی و رهایی و لذت ببرد، می‌خواهد پنج هزار سال عمر داشته باشد و می‌خواهد پنج روز. بچه به آن بازی دل می‌بندد و آن را تکرار می‌کند. اگر هم برایش لذت نداشته باشد، می‌خواهد دست پرورده بزرگ‌ترین شرکت‌های اسباب بازی‌سازی و اندیشه‌سازی باشد که این بازی‌های آموزشی را همین طور هدفمند بیرون می‌دهند و بچه را یک موش آزمایشگاهی می‌بینند که باید بنشیند و یک سلسله تجربه‌هایی را در واقع برای آن‌ها دنبال کند تا تست‌های‌شان به نتیجه برسد که بله، اگر بازی این شکلی باشد، بچه از نظر عاطفی پرورش پیدا می‌کند و اگر آن شکلی باشد، فیزیک بدنش تقویت می‌شود و اگر این طور باشد، تعامل اجتماعی او بالا می‌رود و از این قبیل... نیامدیم این بازی‌های سنتی را جلوی مان بگذاریم و با این دید نگاه کنیم که در تک‌تک این بازی‌ها تعامل اجتماعی، شناخت از محیط پیرامون، شناخت از طبیعت، شناخت از انسان‌ها، پرورش قوای عاطفی، حسی، حرکتی و... همه این‌ها هست. ما می‌توانیم دوباره این‌ها را ببینیم، گزینش و روی آن‌ها کار کنیم و زحمت بکشیم تا دوباره وارد چرخه حیات بچه‌های مان بشوند؛ آن هم در شرایطی که می‌دانیم با بازی‌های جدید به چشم‌ها و مغز و بدن‌شان صدمه‌هایی وارد می‌شود که مهم‌ترین آن‌ها از دست دادن روحیه تعامل اجتماعی و میل به شناختن دیگران است و رقابت سالم با آن‌ها که متأسفانه، همه این‌ها را ما از بچه‌های مان گرفته‌ایم. در این جا من به صحبت‌م خاتمه می‌دهم؛ با این فکر که به جای این که الان بیاییم به حوزه تعاریف بپردازیم که هم مطلب خواندنی به اندازه کافی درباره در اختیار همه هست و هم این جمع، خود بیش از این‌ها در این حوزه تحقیق کرده و می‌داند و نیازی به مرور این‌ها ندارد، بیایید این جلسه را تبدیل به یک جلسه هم‌اندیشی در مورد بازی‌های سنتی بکنیم و به راهکارهایی برای احیای این بازی‌ها بیندیشیم. البته، اگر این باور را داریم. اگر هم کسانی هستند که این باور را ندارند و فکر می‌کنند عصر این بازی‌ها گذشته، آن‌ها هم می‌توانند نظرهای خود را در این جا به بحث بگذارند. ولی اگر رسیدیم به یک نوع هم‌اندیشی که این بازی‌ها می‌توانند نقش سازنده‌ای در زندگی بچه‌های امروز ما داشته باشند، آن وقت بیاییم فکر

کنیم به راهکارهایش و به شیوه‌هایش. یکی از مشکلات بزرگ ما این است که اطلاع‌رسانی‌مان ضعیف است. الان من مطمئنم اگر هر یک از این دوستان که دور این میزها نشسته‌اند، فرصت داشته باشند از تجربه‌های شخصی خودشان یا کارهایی که روی دغدغه ذهنی‌شان در حوزه بازی‌های سنتی کرده‌اند صحبت کنند، بیشتر از من ممکن است که حرف برای گفتن و سهمی شدن داشته باشند. ولی به دلیل این که کانونی وجود ندارد که همه دور هم جمع شوند و فکرها را با هم رد و بدل کنند و به راهکارهای مشترک بیندیشند، در واقع همه از هم جدا افتاده‌اند. شاید این نشست، ما را مجدداً دور هم جمع کند و زمینه‌ای فراهم آورد.

بکایی: ضمن خیرمقدم خدمت آقای دکتر حری که بین صحبت خانم قزل‌ایاغ تشریف آوردند، اگر موافق باشید، ابتدا صحبت‌های خانم احمدی، آقای دکتر حری و آقای ناصری را بشنویم و بعد شروع کنیم به صحبت جمعی.

احمدی: متشکرم که این فرصت به من داده شد، در حالی که آقای دکتر هم تشریف دارند. خانم قزل‌ایاغ، خیلی چیزها را روشن کردند. پس با اجازه‌شان، چند کلمه‌ای می‌گویم با تأیید گفته‌های خانم قزل‌ایاغ. قبل از جلسه هم مقداری صحبت کردیم و راستش همان روز که ما را دعوت کردید من وقتی پرسیدم استادان دیگری که تشریف دارند چه کسانی هستند، حوزه را بسیار پژوهشی دیدم و گفتم که خُب این استادان عزیز که پژوهش می‌کنند و پژوهش‌های‌شان را هم در اختیار جامعه قرار داده‌اند، به اندازه لازم و کافی درباره پژوهش در حوزه بازی زحمت کشیده‌اند و ما هرگز این کار را نکردیم که به اندازه این استادان در حوزه پژوهش کار کرده باشیم ولی بعد می‌بینیم که حوزه دیگری هست که همه باید دست به دست هم بدهیم کار کنیم؛ آن هم حوزه ترویج است. در واقع، هرگاه علم و پژوهش دستاوردی داشته باشد، بعد از آن نوبت مروجان می‌شود که آن را در اختیار جامعه قرار بدهند. این حرکت، دست کمی از حرکت‌های پژوهشی ندارند. چه بسا ترویج درست، پژوهش‌های جدیدی را به دیده بیابرد که باید انجام شود. پس صحبت از تعاریف و ویژگی‌ها، برای شما اصلاً تازگی ندارد و با علم به این قضیه، من جسارتاً چند نکته را مطرح می‌کنم؛ فقط نکته‌هایی برای ورود به موضوع بازی‌های سنتی و این که چه باید کنیم. من نکاتی را که به آن‌ها فکر کرده‌ام، با چند سؤال می‌خواهم خدمت‌تان عرض کنم. یکی این که علی‌الاصول، بازی چه فایده‌هایی دارد؟ من مطمئنم همه شما می‌دانید که بازی یکی از ابزارهای محیطی، برای رشد همه جانبه کودکان است. پس به همین قدر بسنده می‌کنم و به علم شما در این باره مطمئنم و بیشتر از این پیش نمی‌روم. اما فایده‌ای که ما در عرصه خانواده کار می‌کنیم، از بازی بسیار دیده‌ایم، جنبه ارتباطی آن است؛ همان چیزی که در عصر امروز، در خانواده‌ها خیلی کم می‌بینیم. بازی‌ها می‌توانند ارتباط از هم گسیخته‌ای را که در خانواده‌ها، به هزار و یک دلیل که در بخش‌های بعدی خدمت‌تان خواهیم گفت، به وجود آمده، تا حدودی ترمیم کنند. پس با فرض بر این که همه می‌دانیم بازی پاسخ‌گوی بسیاری از نیازهاست و یکی از عوامل اصلی برای ساختن محیط پرورش کودکان است، سؤال دوم را مطرح می‌کنم که بازی مختص چه گروه سنی است؟ من فکر می‌کنم اصلاً بازی مختص کودکان نیست، بلکه به همه گروه‌های سنی اختصاص دارد؛ از نوزاد تا پیر و اگر این طور باشد، آن اصل ارتباط که می‌تواند یکی از ویژگی‌های مهم بازی باشد، ظهور می‌کند. سؤال بعدی این است: کجا می‌شود بازی کرد؟ اگر بازی‌های امروزی را در نظر بگیریم که من هنوز نمی‌توانم تعریف دقیقی از بازی امروزی بدهم، جز آن که بگویم این نوع بازی‌ها ریشه در گذشته‌های دور ندارند، برای انجام این بازی‌ها جا و مکان مخصوصی لازم است. خانه، مدرسه، خیابان، میدان یا جاهای مختلف می‌تواند جای بازی باشد. این را داشته باشید تا بعد که مقایسه می‌کنیم بین بازی‌های امروزی و بازی‌های قدیمی، ببینیم که بازی‌های سنتی، چه برتری‌هایی دارد؟ سؤال بعدی این که با چه

وسایلی می‌شود بازی کرد؟ بازی‌های امروزی، همان طور که گفتیم وسایلی خاصی می‌طلبند. اسباب بازی‌های ساخته شده‌ای که معلوم نیست برای چه کسی و با چه مقاصدی ساخته شده؛ برای فایده بچه‌ها یا برای فایده مادی سازندگان‌شان؟ در هر حال، الان نمی‌خواهم تحلیل کنم و فقط سؤال این است: با چه وسایلی می‌شود بازی کرد؟ اسباب بازی‌های ساخته شده و آماده در بازار؟ اسباب بازی‌هایی که خودمان می‌سازیم که من به آن‌ها می‌گویم اسباب بازی‌های خودساخته (دست ساخت خود) و یا اسباب بازی‌های مادر ساخته (دست ساخت مادر)؟ گاهی هم بچه خودش می‌تواند اسباب بازی بسازد. هنوز وارد حوزه بازی‌ها یا اسباب بازی‌های سنتی نشده‌ایم. خوب حالا جامع‌ترین پاسخ به این چند تا سؤال را با هم دیگر در نظر بگیریم. بازی چه فایده دارد؟ که همه واردید و می‌دانید. بازی مختص چه گروه سنی است؟ همه گروه‌های سنی. کجاها می‌شود بازی کرد؟ در همه جا. و با چه می‌شود بازی کرد؟ با آن چه در پیرامون ما وجود دارد و یا خودمان می‌توانیم بسازیم.

حالا جلوه و جمع همه این‌ها را که نگاه کنید، می‌بینید همه‌اش در بازی‌های سنتی هست. در حالی که بازی‌های امروزی، دچار قید و بند و محدودیت است؛ محدود کردن فایده بازی‌ها، محدود کردن جا و مکان بازی و نیز محدود کردن وسایل بازی. در حالی که در بازی‌های سنتی، تمام این‌ها به بهترین نحو و به نفع شخص بازی‌کننده، انعطاف پیدا می‌کند و ما می‌توانیم بگوییم آن بازی‌هایی که انعطاف‌پذیرترند، تعمیم‌پذیرترند، همگانی‌ترند، راحت‌ترند و فایده‌های بیشتری دارند، کدام‌ها هستند احتمالاً همه با هم به این نتیجه می‌رسیم: بازی‌های سنتی. بعد می‌رسیم به این که چرا باید به بازی‌های سنتی بپردازیم؟ برای رواج آن کار چه باید بکنیم؟ اما چرا درباره بازی‌های سنتی، یک مقدار با هم کار می‌کنیم؟ علتش آن فایده‌ها و همان پاسخ‌ها به آن سؤالاتی است که به طور مختصر به آن پرداختیم و ما را رساند به اهمیت وجود بازی‌های سنتی. حال ببینیم چرا بازی‌های دیگر هم به وجود آمده‌اند؟ چه جوری بازی‌های امروزی به وجود می‌آید؟ آیا باید این بازی‌ها از میدان به در برود یا این که باید بماند و جایگاه خودش را پیدا بکند؟ تغییر و تحول‌های امروزی چه بوده؟ زندگی خانواده امروز چه تغییری کرده؟ دلایلی که نوع زندگی خانواده امروز را سبب شده، چیست؟ شاید به طور مختصر بشود گفت که افزایش اطلاعات، گسترش اطلاعات، گسترش وسایل ارتباط جمعی، تغییر نوع معیشت و زندگی، تغییر نقش زنان در زندگی اجتماعی، همه و همه زندگی انسان‌های امروز را متحول کرده. بنابراین، همین طوری نمی‌توانیم بگوییم که بازی‌های سنتی، به همه نیازهای مربوط به زندگی امروز پاسخ می‌دهد و جایگاه خودش را هم به راحتی پیدا می‌کند. ممکن است فقط به بخشی از نیازها پاسخ بدهد. اما ببینیم چرا جایگاهش دارد کم‌رنگ می‌شود؟ این مسئله در تغییرات اساسی، در شیوه زندگی مردم ریشه دارد؛ تغییراتی که در زندگی خانوادگی، در زندگی اجتماعی و سایر ابعاد زندگی به وجود آمده و معمولاً زیرساخت اقتصادی دارد، به وسیله پژوهش‌های جامعه‌شناختی می‌تواند خوب تبیین شود. معلوم شده که این تحولات، روی سرگرمی‌ها و چگونگی گذران اوقات فراغت آدم‌ها هم اثر کرده و حوصله، دقت و تمرکز ما را هم تحت تأثیر خودش قرار داده، به همین دلیل، بعضی از بازی‌های سنتی کم‌رنگ می‌شوند و بازی‌های امروزی و مربوط به وسایل امروزی و فناوری جدید و دستاوردهای امروز تکنولوژی گسترش پیدا می‌کنند. در واقع، باید گفت افزایش بی‌رویه پیدا می‌کنند. اما این کالاها و ابزار جدید که برای سرگرمی بشر در اختیارش قرار گرفته، با او چه می‌کنند؟ یکی از اثراتش فشار و استرس به مصرف‌کننده است. برای این که هیچ کدام‌شان با گذشته پیوند ندارند. هیچ کدام ماندگاری ندارند. اکثر اسباب بازی یا کالای امروزی که در اختیار بچه‌ها قرار می‌گیرد، برای منافع کارخانه‌ها و کسانی است که آن را تولید می‌کنند، نه برای منافی که به بچه‌ها می‌رسانند. این را همه می‌دانیم. این قضیه، یعنی هدف سود بیشتر برای تولیدکننده، چه می‌کنند؟



سید احمد و کبلیان



فوزل ایاغ



مریم احمدی



مسعود ناصری



عباس حری

پیوندها را از بین می‌برد. چگونه؟ این طور که یک اسباب بازی امروز باب می‌شود و فردا همان‌هایی که تولید می‌کنند، با تولیدات جدید بچه‌ها را تشویق می‌کنند که اسباب بازی‌هایی را که دارند، دور بیندازند؛ چون حالا باری جدید آمده. اما این دورانداختن آن چه داری، چه کار می‌کند با آدم؟ پیوند فرهنگی را قطع یا آن را سست می‌کند. وقتی کسی با چیزی دلبستگی و پیوند نداشته باشد، دچار فشار روانی می‌شود.

این را که امروز دارم فردا نخواهم داشت و از دست می‌رود. خلاف آن عروسک کهنه ما که سال‌های سال می‌ماند و ما را یاد مدرمان و مادربزرگمان می‌اندازد، انسان امروزی، طریق مختلف دارد از دل‌بستگی و تعلق خاطرش کاسته می‌شود. این کم شدن پیوند و دلبستگی به عناصر فرهنگی، طبیعی است که گسستن پیوند و ارتباطات بین اعضای خانواده را نیز به دنبال می‌آورد. اغلب بازی‌های امروزی، به تنهایی و فردگرایی بچه‌ها دامن می‌زند. باز وارد جزئیاتی نمی‌شوم که خودتان می‌دانید که مثلاً چه قدر روی تخیل اثر می‌گذارد و چه قدر اوقات فراغت غیرخلاق به وجود می‌آورد. خب، با این تنبلی ذهنی و جسمی چه می‌کنیم؟ و همین طور اسباب بازی‌های آموزش محور که خانم قزل‌ایاغ به درستی به آن اشاره کردند. این‌ها وضع بازی‌های امروزی ماست؛ به اضافه تغییر شیوه زندگی که مادران را از بچه‌ها بسیار دور می‌کند. حالا ما می‌خواهیم اسباب بازی‌ها و بازی‌های سنتی بیابند و قد علم کنند در مقابل این مسایل سؤالی که این‌جا مطرح می‌شود، این است که برای ترویج بازی‌های سنتی، چه کار باید بکنیم؟ می‌خواهید این‌جا حرف‌هایم را قطع کنم یا پیشنهاداتی بدهم؟

بکایی: ادامه بدهید خانم احمدی.

احمدی: خب، چه کار باید کرد؟ فکر می‌کنم اول باید وضعیت امروز جامعه را بشناسیم و علت این را که شرایط امروز چنین است، پیدا کنیم. باید ضروریات زندگی جدید را بشناسیم و از گذشته و عناصر فرهنگی گذشته با خبر باشیم. بازی یکی از عناصر فرهنگ ماست. باید بدانیم از عناصر زندگی گذشته ما کدام‌شان امروز مفید و کارساز هستند و کدام‌شان دیگر به کار نمی‌آیند. چرا به کار نمی‌آیند؟ علت به کار نیامدن چیست؟ آیا طبیعی است؟ مثل بعضی از عناصر فرهنگی که به تدریج عمر خودش را می‌کند و در یک پروسه طبیعی به فراموشی سپرده می‌شود، یا عواملی دارد آن را به طور مصنوعی کنار می‌گذارد و به فراموشی می‌سپارد؟ ممکن است دلایلی باشد که باعث شود بعضی از بازی‌ها از میدان بیرون بروند. این‌ها چه دلایلی است؟ باید آن‌ها را به درستی بشناسیم و بعد، ابزار و وسایلی را که برای احیای بازی‌های سنتی لازم است، بشناسیم و به آن ابزار مجهز شویم. باید ببینیم کدام گروه از این بازی‌ها، امروزه کاربرد دارد و چرا؟ این «چرایی» خیلی مطرح است. زندگی امروز تغییر کرده است و همه بازی‌های سنتی، با زندگی امروز تطبیق نمی‌کنند. کدام‌شان پاسخگوی نیاز کودک امروزی است؟ کدام‌شان جوابگوی نیاز خانواده امروزی است؟ ما چیزی را که به طور طبیعی از بین رفته و پاسخگوی نیاز انسان امروزی نیست، نمی‌توانیم زنده کنیم، ولی چیزی که به طور مصنوعی یا با فشار کنار گذاشته شده یا فراموش شده، می‌توانیم دوباره احیا کنیم و به کار بگیریم. پس احیا، خلق دوباره، بازسازی، تطبیق و همه آن‌ها بعد از این مطالعه‌ها امکان‌پذیر است. در این‌جا ما احتیاج به سیاست‌گذاری‌های درست داریم و برای ترویج بازی‌های سنتی، باید از برنامه‌ریزان و سیاست‌گذاران هم بخواهیم که وارد میدان شوند. سؤال بعدی من: چه کسانی در این فعالیت باید سهیم شوند؟ همان طور که گفته‌ام، یکی سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان، یعنی کسانی که برای خانواده و برای کودکان در جامعه برنامه‌ریزی می‌کنند، باید بر این روند آگاه باشند. یکی دیگر، سازمان‌های غیردولتی است. این حرکت، حرکت جمعی است و هیچ فردی به تنهایی نمی‌تواند اقدامی کارساز برای آن بکند. مهدکودک‌ها و مدرسه‌ها هم باید در این باره فعال باشند. نمی‌دانم بگویم

آخری یا بگویم اولی، خانواده‌ها هستند و در هر حال، خانواده‌ها باید بسیج شوند. سؤال دیگرم این است که چگونه باید این برنامه‌ها اجرا شود؟ ما باید بکشیم از طریق همان افراد یا سازمان‌ها، یا نهادهای ذی‌ربط که باید در سیاست‌گذاری‌ها سهیم باشند و خانواده‌ها و سازمان‌های غیردولتی، بازی‌های سنتی را به مدارس ببریم. این بازی‌ها را که فقط نمی‌شود در منزل و اتاق خانه انجام داد. کوچه، مدرسه و فضای باز باید مهیای چنین کاری باشد. الان مدرسه‌های ما از نظر بازی سترون هستند. اصلاً خاموشند و خودشان هم نمی‌دانند که اگر بازی در مدرسه رواج پیدا کند، چه اثری دارد؛ حتی در یادگیری همان چیزهایی که علی‌الاصول یادگیری‌اش، چندان مفید هم نیست، می‌تواند انگیزه ساز باشد. علاوه بر این، فواید دیگر بازی هم شامل حال بچه‌ها می‌شود بخشی از برنامه‌های مدرسه باید به بازی اختصاص پیدا کند. در مهدکودک‌ها زمینه بیشتری فراهم است؛ چون از دولتی و رسمی تا حدی رهاتر هستند و حتماً باید این اقدام را بکنند. خانواده‌ها باید آموزش ببینند و در این کار مشارکت کنند. اغلب ما که با خانواده‌ها کار می‌کنیم، می‌بینیم که واکنش اولیه‌شان در مورد بازی، منفی و آمیخته با تعجب است. ما در برنامه‌های بازی‌های سنتی و خانوادگی که در پارک‌ها اجرا می‌کنیم، می‌بینیم که بزرگ‌ترهای خانواده‌ها، اول بچه‌های‌شان را می‌فرستند جلو و خودشان کنار می‌ایستند. می‌گویند از ما گذشته. چی از ما گذشته؟ بازی از ما گذشته؟ یعنی چه؟ پس لازم است خانواده‌ها توجیه شوند و مشارکت کنند و بدانند که بازی یک اصل مهم است در زندگی کودکان و در زندگی خانوادگی. ترویج بازی در جامعه، بسیار مهم است. هر جا که از دست‌مان برمی‌آید، باید بازی‌های مناسب را رواج دهیم. همه این کارها با استفاده از حاصل پژوهش‌هایی است که پژوهشگران انجام می‌دهند. متشکرم.

بکایی: خیلی ممنون. آقای دکتر حری بفرمایید.

دکتر عباس حری: من چند نکته دارم که شاید در آغاز، پاره‌های جدا از هم جلوه کنند، ولی ان‌شاءالله به هم پیوند خواهند خورد. اولین نکته‌ای که می‌خواهم به آن اشاره کنم، مربوط به دعوت‌نامه این جلسه است که در آن، عبارت «نقد آثار غیرتخیلی» و سپس سخن از «بازی» به میان آمده بود و این کمی برای من سؤال‌انگیز بود. یعنی آیا ما بازی را در عرصه‌ای جدای از تخیل ارزیابی می‌کنیم؟ این مسئله مرا برد به این سمت که اساساً مرز تخیل و کجاست؟ زمانی که حتی علم خود را مدیون تخیل می‌داند و آغاز هر نوآوری و خلاقیت تخیل است، چه طور می‌شود بازی را که فرآورده‌ای در اوج تخیل است، خارج از تخیل تلقی کنیم؟ حتماً یک سلسله قراردادهایی برای تخیلی و غیرتخیلی بودن و مصادیقی هم برای این امر در نظر گرفته شده است به هر حال، من تخیل را در هیچ عرصه‌ای خارج از عملکرد و غریبه نمی‌بینم. هر حرکتی که در علم اتفاق افتاده، در آغاز با تخیل بوده است. به اعتقاد من که سال‌هاست روش‌شناسی تدریس می‌کنم. فرضیه هم مبنای تخیل است، اما این که بعداً قانون‌مند و قاعده‌مدار می‌شود، هیچ ربطی به این ندارد که آغازگر این حرکت تخیل عالم بوده و به چیزی متفاوت اندیشیده است. تجلی این امر را در داستان‌ها هم می‌توانیم ببینیم. ژول ورن، در واقع، در داستان‌هایش تخیل در تکنولوژی را باب کرد. همه می‌دانیم که در داستان‌های جدید و فیلم‌هایی مثل جیمز باند هم تا چه اندازه نوآوری‌های تخیلی نویسنده و کارگردان، سبب‌ساز ظهور چیزهایی نو در دنیای واقعی شده است.

اما در عرصه بازی که بحث این نشست است، می‌خواهم عرض کنم که مبنای بالتردید پدید آمدن بازی‌ها، تخیل است؛ از بازی‌های سنتی بگیریم تا بازی‌هایی که امروزه در اختیار افراد قرار می‌دهند. حتی ابتکاری که سبب شده است یک دستگاه به صورت انبوه تولید شود و در اختیار افراد قرار بگیرد هم زاینده تخیل است. در گذشته، تولید انبوه برای ما امکان نداشت، اما امروزه محصول تخیل، به انبوهی از تولیدات تبدیل و در سراسر دنیا پخش می‌شود.



از آن مرحله به بعد، افراد فقط مجری قواعد و قوانین و مقررات آن نوع بازی هستند. عین این جریان، در علم هم اتفاق می‌افتد. بعد از این که قانون مند شد، کسانی که بعدها یافته‌های آن را به کار می‌برند، دیگر از تخیل دور می‌افتند و فقط مجری قواعد و قوانین هستند. ولی هرگز نمی‌شود گفت که علم در یک عرصه است و تخیل در عرصه‌ای دیگر.

در باب بازی‌های سنتی، من کاملاً با اشاراتی که شد، موافقم که آن چه خلاقیت، یعنی تخیل را از کودک می‌گیرد، ارزش آن را ندارد که بازی تلقی شود. این‌ها نوعی سرگرمی‌اند که اگر قواعدشان را اجرا کنیم، برای مدتی ما را سرگرم می‌کند. واکنش کودکان در این جا بسیار دیدنی است. یک اسباب‌بازی مکانیکی را در اختیارش بگذارید و بعد زمان بگیرید که چقدر می‌تواند سرگرمش کند؛ چون قواعد و مسیر مشخصی دارد، به محض این که قواعد تمام شده، تکراری می‌شود و کودک را زده می‌کند. آن چیزی که کودک و نوجوان به آن نیاز دارد، تولید و خلق بازی است. من به عنوان کسی که معلمی را سال‌های دور آغاز کردم و معلمی را از دورترین روستاها شروع کردم و کم‌ترین امکانات و ابزارها را در اختیار داشتم، بچه‌ها را مرتب در فضای باز می‌بردم و با برگ و گیاه و درخت و خاک و انواع سنگ، بازی می‌آفریدیم. در واقع، دقیقاً در محیط طبیعی بازی می‌کردیم؛ بازی‌هایی که خود بچه‌ها ایجاد می‌کردند. مثلاً تصمیم می‌گرفتیم که چگونه فاصله یک درخت تا درخت دیگر را با یک بازی طی کنیم دانش‌آموزان پیشنهادهایی می‌کردند. مثلاً یکی گرگم به هوا را پیشنهاد می‌کرد، می‌گفتم تکراری است. یک چیز دیگر بگویید. می‌خواستیم بچه‌ها وادار شوند نوآوری کنند. بچه‌ها باید بیندیشند. «بازی، تفکر کودک است». به این معنا که اگر خلاق بازی، مجری بازی و قانون‌گذار بازی کودک باشد، آن وقت می‌تواند از این خلاقیت بهره‌مند شود. در مدرسه که تحصیل می‌کردیم، درسی به نام کاردستی داشتیم معلمی داشتیم که به ما دستورالعملی می‌داد که مثلاً یک قوطی مقوایی بسازیم. می‌رفتیم مقوایش را می‌خریدیم، اندازه‌گیری می‌کردیم و بعد آن را آماده می‌کردیم و تحویل می‌دادیم. مدتی از این ماجراها گذشته بود. یک وقت بچه‌ها به هم خبر دادند که در لوازم‌التحریر فروشی‌ها چیزهای آماده‌ای هست که می‌شود از آن‌ها وسیله درست کرد؛ مثل هواپیما، خودرو، جعبه و دیگر چیزها ما ذوق زده شدیم. رفتیم و دیدیم مقوهای آماده‌ای را می‌فروشدند که روی آن‌ها با نقطه‌چین خط‌کشی کرده‌اند و تصویر یک قیچی هم دارد که محل بریدن را مشخص می‌کند و جای چسباندن را و مقوا به راحتی تبدیل به یک جعبه می‌شد. معلمی داشتیم که وقتی یکی از این‌ها را دست یکی از دانش‌آموزان دیده، بسیار برآشفته؛ به طوری که رنگش پرید و با خشم گفت: «اگر یک بار دیگر از این‌ها در کلاس در دست کسی ببینم، نمره او را صفر خواهم داد. این‌ها باعث می‌شوند شما خلاقیت خود را از دست بدهید و تبدیل به همان قیچی و چسبی می‌شوید که تصویرش را روی مقوا کشیده‌اند. شما خودتان باید اندازه‌گیری و خودتان باید تولید کنید.» آن چیزی که اهمیت دارد، این است که کودک وادار شود خودش بیافریند.

اما این که چه طور می‌توانیم بازی‌های سنتی را بازسازی کنیم، باید بگوییم که بازی سنتی را شبیه افسانه می‌دانم. افسانه‌ها برای بچه‌ها ایجاد نشده و کسی برای بچه‌ها تولید نکرده است. افسانه بازتاب نگرش‌ها، شادی‌ها، آرزوها و دغدغه‌های مردم بوده است بازی هم همین است. بازی هم برای کودک ایجاد نشده است. برخی از این‌ها برای بزرگسالان است و برخی حتی برای بچه‌ها بسیار نامطلوب است. زمانی که راهنمای بازی‌های ایران را فراهم می‌کردیم، به این امر کاملاً پی بردم. بسیاری از این بازی‌ها برای این که بتواند قابل چاپ شود، باید چیزهایی از آن حذف می‌شد؛ مثلاً برخی بازی‌های زنانه که در محیط بسته اجرا می‌شود، اصلاً امکان ندارد که بتوان برای کودک اجرا کرد. نوع سخنانی که رد و بدل می‌شود یا نوع حرکت‌ها مناسب نیست. این امر

عباس حری:

آن چه خلاقیت، یعنی تخیل را از کودک می‌گیرد، ارزش آن را ندارد که بازی تلقی شود. این‌ها نوعی سرگرمی‌اند که اگر قواعدشان را اجرا کنیم، برای مدتی ما را سرگرم می‌کند

مریم احمدی:

می‌بینیم که بزرگ‌ترهای خانواده‌ها، اول بچه‌های شان را می‌فرستند جلو و خودشان کنار می‌ایستند. می‌گویند از ما گذشته. چی از ما گذشته؟ بازی از ما گذشته؟ یعنی چه؟ پس لازم است که خانواده‌ها توجیه شوند و مشارکت کنند و بدانند که بازی یک اصل مهم است در زندگی کودکان و در زندگی خانوادگی

طبیعی است؛ چون برای بچه ساخته نشده است. اما همان گونه که ما افسانه را در اختیار داریم و تصمیم می‌گیریم که چه افسانه‌هایی را برای بچه‌ها مناسب‌سازی کنیم، در مورد بازی‌ها هم این امر صادق است. مروری بر انواع بازی‌ها، مشخص می‌کند که بعضی از آن‌ها بازتاب نگرش‌های مردم نسبت به حکومت و دولت، بعضی بازتاب‌های شغلی بود و برخی هم بازتاب آرمان‌های اجتماعی است. بازی‌ها کاملاً قابل دسته‌بندی هستند. به نظر من بازی بسیار شبیه کاریکاتور است. شاید اگر ما همان طور که می‌توانیم برای کلمات کاریکاتور به کار ببریم، یک چیزی هم برای بازی بشود به کار برد. بازی نوعی طنز است. طنز «موقعیت» است. در ادبیات صحبت از طنز کلام، طنز رفتار و طنز موقعیت می‌کنیم. بازی نوعی طنز موقعیت است. ترنا بازی را در نظر بگیرید، ترنا بازی اوج طنز تلخ و هجوگونه‌ای است که در باب حکومت و دولت و قدرت منعکس می‌شود. عموزنجیرباف نوعی واکنش در مقابل قدرت است؛ حرکتی مردمی است یا فرض کنید «اتل مثل توتوله»، نوعی بازتاب اقتصادی و بیانگر ناخشنودی از وضعیت اقتصادی است که باید حرکتی کرد و چیزی را به ازای چیز دیگر تغییر داد و بسیاری بازی‌های دیگر. بنابراین، بازی دقیقاً مثل افسانه قابل تحلیل است، اما ما کم‌تر به طور عمیق، پدیده‌ها را مطالعه می‌کنیم. تاکنون چند تحقیق اصیل - نه فقط توصیف در باب بازی‌های سنتی - انجام شده است؛ چه قدر تلاش کرده‌ایم بازی‌ها را دسته‌بندی کنیم، پشتش را بخوانیم و پیشینه‌اش را پیدا کنیم؟ چه قدر کوشیده‌ایم که ابزارهای بازی‌ها را، بدون آن که پیام آن‌ها را تغییر دهیم، مناسب‌سازی کنیم؟ برای مخاطب خاص، برای کودک یا برای نوجوان؟ این‌ها مطالعه می‌خواهد. شاید چنین جلساتی، آغازی باشد برای این‌گونه مطالعات عمیق در باب این پدیده که به ظاهر، تحت عنوان بازی از آن یاد می‌کنیم، ولی کافی است دقت کنیم که بازی آن قدر اهمیت دارد که در ریاضیات هم صحبت از «قواعد بازی» به میان می‌آید.

بکایی: خیلی متشکر. آقای مسعود ناصری بفرمایید.

مسعود ناصری: من در زمینه بازی‌های سنتی هیچ تخصصی ندارم. خانم قزل‌ایاغ برای مجله «پل فیروزه»، از من خواستند مقاله‌ای بنویسم و سرخ‌های تهیه مقاله را نیز به من دادند. رشته من روان‌شناسی است و طبیعی هم بود که رویکردم به بازی‌های سنتی، رویکردی روان‌شناختی باشد. در دوره دانشجویی پژوهش‌هایی درباره بازی و کارکردهای آن انجام داده بودم، ولی ابعاد بازی‌های سنتی را نمی‌شناختم. همیشه می‌خواستیم بین رشته تحصیلی‌ام، یعنی روان‌شناسی و ادبیات پیوندی برقرار کنم. در این مقاله با عنوان «افسون حرکت، موسیقی، کلام؛ نگاهی به بازی‌های سنتی در دوره اول کودکی»، سعی کردم با ابزار روان‌شناسی، سراغ بخشی از فرهنگ و ادبیات عامیانه بروم. بازی‌هایی که در این مقاله مطرح شده، دارای ارزش‌های ادبی و تخیلی هستند و آن ادبیات و تخیلی که دارند، همان طور که آقای دکتر حری گفتند، نمی‌توان آن‌ها را غیرتخیلی نامید. من سعی کردم آن‌ها را تحلیل کنم و ببینم چه کارکردی دارند و باعث رشد کودک در چه زمینه‌هایی می‌شوند؟ بررسی و تحلیل مثل‌ها و ترانه‌ها واقعاً کار لذت‌بخشی است؛ چون هر یک از آن‌ها ارزش‌های ادبی و تخیلی خود را دارد. بعد از نوشتن این مقاله، تاحدودی بر تأثیر و جادوی بازی‌های سنتی آگاه شده بودم. متأسفانه، این بازی‌ها از زوایای مختلف تحلیل و ارزش‌های آن بیان نشده است. این بازی‌ها از جذابیت‌ها و توان‌های بالقوه‌ای برخوردارند و کافی است دستی به سر و روی‌شان بکشیم، آن وقت می‌بینید که در لحظاتی از زندگی کودک، معجزه می‌کنند. من به یکی از ویژگی‌هایی که در این بازی‌ها هست، اشاره‌ای می‌کنم. یکی از ویژگی‌های این بازی‌ها، تعامل و ارتباطی است که بین نسل‌های مختلف ایجاد می‌کند. این همان کیفیتی است که در بازی‌های امروزی و جدید که به صورت ادواری انجام می‌گیرد، وجود ندارد. بسیاری از

روان‌شناسانی که نظریه‌هایی درباره بازی‌های کودکان ارائه داده‌اند، از این مسئله اظهار نگرانی کرده‌اند و در طراحی بازی‌های جدید، سعی می‌کنند به کیفیت بازی بین نسل‌ها اشاراتی داشته باشند. در حالی که در بازی‌های سنتی، تعامل اجتماعی و رابطه بین مادر بزرگ، پدر بزرگ، مادر و پدر و کودک، به طور خودانگیخته وجود دارد و آن‌ها هستند که از خلال بازی، بسیاری از مهارت‌ها را به کودک می‌آموزند و تجارب خود را منتقل می‌کنند. نوع مشارکت آن‌ها در بازی، به صورتی است که لذت را در یک نسل و در نسل دیگر توأمان ایجاد می‌کند. وقتی نظریه‌های بازی را در کتاب‌های روان‌شناسی می‌خوانیم، انگار که یک نگرانی برای عدم ارتباط اجتماعی وجود دارد. در این کتاب‌ها معمولاً به پدرها و مادرها آموزش داده می‌شود که چگونه با کودکان بازی کنند و در بازی مشارکت فعال داشته باشند. در حالی که وقتی به بازی‌های سنتی خودمان نگاه می‌کنیم، می‌بینیم که ارتباط و مشارکت بین نسل‌ها به خودی خود در آن جریان دارد و کیفیتی جدایی‌ناپذیر است. چندی پیش فصلی از یک کتاب را می‌خواندم با عنوان «آیا من هم می‌توانم بازی کنم؟» که شرح تجربه بازی با کودکانی بود که نیازهای ویژه داشتند. در این تجربه، متناسب با انواع معلولیت‌ها، به کیفیت‌های بازی با این کودکان اشاره شده است در برابر این سؤال قرار گرفتم که بازی‌های سنتی ما چه قدر و چگونه می‌توانند در خدمت کودکان و نیازهای ویژه آنان باشند و چگونه می‌توان متناسب با نیازهای این کودکان، آن‌ها را تنظیم و تدوین و اجرا کرد؟ واقعاً بسیاری از بازی‌های سنتی را می‌توان با برای این کودکان انتخاب و اجرا و یا بازسازی کرد. برای مثال، بسیاری از بازی‌های نمایشی و انگشتی را می‌توان با کودکان معلول ذهنی تجربه کرد. بازی‌های سنتی، عرصه‌ای بکر برای انجام پژوهش با موضوع‌های گوناگون است و کار در این زمینه، وظیفه یکایک ماست.

بکایی: خیلی ممنون آقای ناصری.

سایسیا مهوار: استفاده کردیم از صحبت‌های دوستان عزیز. من دو سؤال دارم؛ یکی مشخصاً از خانم قزل‌ایاغ و یکی هم از آقای حری. دوستان دیگر هم اگر خواستند، می‌توانند جواب بدهند. می‌دانیم تا به چیزی نیاز نباشد، در اجتماع انسانی جا نخواهد افتاد. ظهور پدیده‌های نو، محصول همین نیازهاست و خروج و فراموش شدنشان هم همین‌طور. بنابراین، باید بیشتر روی این مسئله صحبت کنیم که چه نیازی هست که بازی‌های سنتی را از نو احیا کنیم. حس می‌کنم که باید یک خرده پیرامون این موضوع بیشتر بحث شود که چه ارتباطی است بین بازی‌های سنتی و زندگی امروز ما. اما سؤالم از آقای دکتر حری که از آفرینش بازی صحبت کردند. من حس می‌کنم که این یک بحث محوری است؛ این که سرچشمه آفرینش بازی، تخیل است، ولی موقعی که از زمان خودش دور می‌شود و می‌آید وارد زندگی افراد دیگر می‌شود، وارد مرحله قواعد می‌شود و از تخیل دور می‌افتد. آیا شما فکر می‌کنید که برای آفرینش بازی‌ها، می‌توانیم از فضا استفاده کنیم؟ مثلاً به صورت مشخص، یاد می‌آید هنگامی که بچه بودیم، مثلاً هفت سنگ که بازی می‌کردیم، احتیاج به فضایی داشتیم که بشود فرار کرد. حالا کودکی که مثلاً در شهر بازی می‌کند، کجا می‌تواند فرار کند؟ نه می‌شود در کوچه بازی کرد، نه در مدرسه. چه کار باید کرد؟ آیا باید برای هر بازی، فضای خاصی هم آفرید؟

قزل‌ایاغ: من در بخش اول صحبت، از تجربه کشورهای پیشرفته سخن گفتم. نمی‌گویم که ما همیشه باید دنباله‌رو آن‌ها باشیم، ولی باید بپذیریم که آن‌ها وقتی به معضلی برخورد می‌کنند، شروع می‌کنند به دنبال راه‌حل گشتن. وقتی در ژاپن، شاهد کارهایی که ژاپنی‌ها برای بچه‌های‌شان کردند، بودم، اولین سوالم این بود که چرا این‌ها این قدر اصرار دارند که این بچه‌ها دوباره برگردند به این سنت‌ها؟ خب، این همه بازی جدید وجود دارد. آن‌ها هم که مثل ما کشور عقب‌مانده نیستند که بچه اگر بخواد به یک باشگاه ورزشی برود، باید صدها روز در صف باشد و یا پول نداشته باشد که اسم بنویسد. آن جا این جور چیزها مجانی



در اختیارشان هست. پس این همه اصرار چیست؟ برنامه‌ای در آموزش و پرورش ژاپن بود، به نام (فیلد کالچر ادوکیشن) "Field Culture Education" یا «آموزش میدانی فرهنگ». ژاپنی‌ها احساس کرده بودند که گسست فرهنگی بزرگی بین نسل جدید ژاپن که در رفاه بار آمده، با نسل قدیم ژاپن که برای هر لحظه از زندگی‌اش جان کنده، به وجود آمده است و آموزشی‌ها نمی‌فهمند این رفاهی که الان دارند و این آسایش و زندگی، محصول تلاش چند نسل بوده و چه قدر برای آن زحمت کشیده شده. من در این جا به یکی از دلایلی که فقط روی بازی‌های سنتی تکیه می‌کنم، اشاره می‌کنم و یکی از بازی‌های شان را دنبال می‌کنم و فکر می‌کنم جواب شما را با تعقیب روند این بازی، بدهم در ژاپن بازی‌ای هست به نام «آئه داما» یا «بازی کیسه لوبیا». این بازی برمی‌گردد به نزدیک شاید دو هزار سال قبل در منطقه شرق دور که بعد به ژاپنی‌ها هم منتقل می‌شود. در اصل بازی نبوده، کشاورزانی که دانه لوبیا جمع می‌کردند، کیسه‌هایی به کمرشان آویزان بوده و وقتی که دانه‌ها را جدا می‌کردند، دانه‌هایی را که قابلیت کاشت بهتری داشته، در این کیسه‌ها می‌انداختند و بعد از این که محصول جمع می‌شده، سال آینده آن دانه‌ها را جدا می‌گذاشتند. هنگامی که دسته‌جمعی کار می‌کردند و این دانه‌ها را از غلاف جدا می‌کردند، این کیسه‌ها را به هم پاس می‌دادند یا احياناً بچه‌هایی در کنار آن‌ها با این کیسه‌ها، لوبیا بازی می‌کردند. کیسه‌های لوبیا معمولاً از پارچه‌های بسیار کهنه و به دردخور درست می‌شده و در اصطلاح ما «چهل تیکه» بوده. ظرف چند صد سال، ملت ژاپن این را به یکی از فراگیرترین بازی‌ها در جامعه ژاپن تبدیل کرده. چگونه؟ این کیسه لوبیا، الان آن مفهوم را برای مردم ندارد و امروزه دانه لوبیا را ماشین‌های خیلی پیشرفته جدا می‌کنند و بذری هم که باید کاشته شود، جای دیگر تعیین می‌شود. در هیچ کدامش دیگر آن موضوعیت اصلی وجود ندارد، ولی نسل به نسل این بازی را به نسل بعد تحویل داده و با اندک تغییراتی که در آن به وجود آمده، امروزه در مهدکودک‌های ژاپن، با کمک این بازی، آموزش رنگ یا فصل یا جهت‌ها را به بچه‌ها می‌دهند. اصلاً این بازی برای افراد مسن و پیر ژاپن، حالت درمانی دارد. آن وقت ما در مقابلش بازی «یه قل دو قل» را داریم. دفتر پژوهش‌های فرهنگی، کاری زیر چاپ دارد که مقایسه بازی یه قل دو قل ایران و «آئه دامای» ژاپن است. وقتی می‌گوییم بازی‌ها باید مناسب‌سازی شوند، یعنی شما کار فرهنگی روی این بازی‌ها انجام بدهید و این بازی‌ها را با شرایط زمان، پیش بیاورید تا جایی که بچه‌ها به انجام این بازی‌ها تمایل و کشش نشان بدهند. الان شاید اگر شما پنج تا سنگ را جلوی بچه‌ها بریزید، برای‌شان هیچ جاذبه‌ای نداشته باشد. البته، دوستانی که کارهای تجربی می‌کنند، می‌گویند بعد از یک مدت بچه‌ها با این سنگ‌ها هم احساس آشتی می‌کنند ولی ما هیچ کاری روی این بازی نکردیم، جز این که به همان شکل سنتی عرضه شده است اما روی این بازی کیسه لوبیایی که مال مهدکودک‌های ژاپن است کار شده است. شما تجسمی از کیسه لوبیایی که به کمر آن کشاورز ژاپنی بسته بوده، زمانی که دانه‌ها را ورمی‌چیده، داشته باشید و آن را با این بازی‌ها که امروز بچه برای آموختن هماهنگی مغز و دست، از آن استفاده می‌کند، مقایسه کنید وقتی این‌ها را بالا می‌اندازد و می‌گیرد، درواقع متمرکز کردن تمام حواس است و تمام این چیزها پیش‌بینی شده؛ زیبایی ظاهری و... این الان در فروشگاه‌های اسباب‌بازی عرضه می‌شود. شکل‌هایی که این کیسه لوبیا دارد، بیشتر از صد نوع کیسه لوبیا با شکل‌های مختلف و در اندازه‌های مختلف بود. بعضی‌هاشان زنگ می‌زنند و همراه آن‌ها، ده‌ها آواز ابداع کردند که وقتی بچه‌ها با هم این را بازی می‌کنند و کیسه‌ها را به هم پاس می‌دهند، انواع و اقسام شعرها را با موسیقی می‌خوانند. گفتیم که بازی دو هزارساله است، ولی آن گروه فرهنگی که روی این بازی کار کرده و آن را به نسل امروز ژاپن رسانده، کاری کرده که بچه ژاپنی در مهدکودک، وقتی به این بازی می‌پردازد، حس نمی‌کند که بابابزرگش یک روزی یک کیسه روی

مسعود ناصری:

بازی‌های سنتی، عرصه‌ای بکر

برای انجام پژوهش با موضوع‌های گوناگون است

و کار در این زمینه، وظیفه یکایک ماست

ساویسا مهوار:

سرچشمه آفرینش بازی، تخیل است،

ولی موقعی که از زمان خودش دور می‌شود و

می‌آید وارد زندگی افراد دیگر می‌شود،

وارد مرحله قواعد می‌شود و

از تخیل دور می‌افتد

کمرش بوده که در آن دانه لوبیا جمع می‌کرده است. او ناخودآگاه، به فرهنگ گذشته‌اش متصل می‌شود. همان فکر زیبایی که خانم «محموظا» دارند در «شئی خانه» که در یکی از مقاله‌های ویژه‌نامه «پل فیروزه» هم بیان شده. ابزارهای زندگی انسان‌ها، ابزارهای بازی و انتقال فرهنگ‌اند. کاری که این‌ها در «آموزش میدانی فرهنگ» کردند، نگرش نو بر این بازی‌های سنتی است؛ همان کاری که آقای ناصری از آن نام بردند: بیرون آوردن ارزش بازی‌های سنتی و کار کردن روی آن ارزش‌ها، مناسب‌سازی آن‌ها با شرایط امروز و دوباره به جریان انداختن‌شان. ما هیچ تضمینی نداریم. زور هم که نیست. بازی یک عمل لذت‌بخش خودانگیخته است و اگر کسی از آن لذت نبرد، شما که نمی‌توانید او را محکوم به انجام آن بازی کنید. همین که مردم را آگاه کنیم که چنین بازی‌هایی وجود دارد و آن‌ها را در دسترس بچه‌ها بگذاریم، کافی است. او یا می‌پذیرد و به آن دل می‌سپارد یا نمی‌پذیرد. گفتند بازی «هفت سنگ» را الان نمی‌شود انجام داد. شما به فضاهای بازی پارک‌های ما نگاه کنید. از این بی‌روح‌تر نمی‌شود! بچه وقتی آن جا می‌رود، هیچ راهی ندارد یا باید برود از سرسر سر بخورد یا برود روی تاب یا این که از داخل این حلقه‌ها رد بشود. من و شما تصمیم گرفتیم که او چه کار می‌تواند بکند و چه کار نمی‌تواند بکند. همه چیزش را از قبل برایش فکر کرده‌ایم. حالا اگر این تکه زمینی باشد در همان ابعاد و هیچ چیز هم در آن نباشد، دو استاد کار بازی‌های سنتی، وقتی ان‌شاءالله من و شما خوب روی آن‌ها کار کرده و این بازی‌ها را کاربردی کرده باشیم و به صورت جزوه‌های راهنما دست مربی، پدر مادر و تمام کارگزاران فرهنگی که با بچه‌ها کار می‌کنند، داده باشیم، آن جا حضور دارد و به بچه‌ها یاد می‌دهد که خودشان اسباب‌بازی‌های‌شان را بسازند و بعد شروع به بازی کنند. آن وقت اگر من و شما بایستیم کنار، می‌بینیم که چه خلاقیت‌هایی نمود پیدا می‌کند. سوئیس یک کشور پیشرفته است. نماینده‌اش گزارش می‌داد که در شوراهای محلی، هر روز در یکی از محله‌های شهر «برن»، بازی‌های سنتی اجرا می‌شود. دو تا عروسک بادی بزرگ را باد می‌کنند و می‌گذارند در اول و آخر یک کوچه و پلیس همکاری می‌کند و راه عبور را بر اتومبیل‌ها می‌بندد. ساکنین هم می‌دانند که امروز از ساعت مثلاً ۱۰ صبح تا ۵ بعدازظهر، عبور و مرور ماشین‌ها در این دو کوچه یا محله ممنوع است و آن جا می‌شود فضای بازی سنتی یا شرکت همه؛ پدربزرگ، پدر، مادر و هرکسی که می‌آید. در بازی‌های سنتی مرزبندی وجود ندارد. شما ببینید ورزش‌های امروز به چه صورتی درآمده. زن‌ها از مردها جدا، بچه‌های زیر ۱۰ سال جدا و... اتفاقاً آن بچه ده ساله، وقتی با پدرش بازی هفت سنگ می‌کند، در جاهایی که باید بدود، می‌پرد و در جاهایی که فکر لازم است، بابا می‌برد. درواقع، هر دو یاد می‌گیرند و بده‌بستان می‌کنند. بازی‌های سنتی، اغلب‌شان محدودیت سنی ندارند و همه خانواده می‌توانسته‌اند بازی کنند. اگر هم ملاحظات فرهنگی جامعه ایران را در نظر بگیریم، دست‌کم مردها در هر سنی با هم بازی می‌کردند و دخترها و زن‌ها هم با هم. بعضی کشورها در این مورد، تدبیرهایی اندیشیده‌اند. ما الان فضای بیرون نداریم، ولی زمین‌های ورزش شهرداری و پارک‌ها هست و اگر شهرداری‌ها همکاری کنند، می‌توان این بازی‌ها را در آن جاها انجام داد. من نمی‌گویم تاب و سرسر را جمع کنند. فقط زمین کوچکی در همین مقیاس در نظر بگیرند و اجازه بدهند بازی‌های سنتی در آن جا اجرا شود. ما به عنوان یک کشور قدیمی، واقعاً می‌توانیم به خودمان افتخار کنیم که به دلیل تنوع فرهنگی، بازی‌های گوناگون داریم. چرا نباید یک فستیوال بازی‌های سنتی سالانه، داشته باشیم؟ همان کاری که در ژاپن می‌کنند. من نوعی را دعوت می‌کنند از نیجریه و گواتمالا هم دعوت می‌کنند. ما هم می‌توانیم چنین کنیم تا بچه ژاپنی نیجریه‌ای و گواتمالایی دو تا بازی ایرانی را یاد بگیرد. بچه‌ها با پاسپورت به غرفه‌های این هفت کشور

سفر می‌کردند. به غرفه اول که می‌رفتند و بازی را یاد می‌گرفتند، یک علامت روی نقشه می‌زدند و می‌رفتند غرفه دوم. بچه‌ای که تمام بازی‌های این غرفه‌ها را یاد می‌گرفت، در آخر جایزه می‌گرفت و فرض کنید با چهارده، پانزده و حتی بیست بازی جدید از آن جا بیرون می‌رفت. ما می‌توانیم این کار را در بین فرهنگ‌های خودمان بکنیم. الان ما نمی‌دانیم ترکمن‌ها یا کردهای ایران چه بازی‌هایی دارند. ما نمی‌دانیم در آذربایجان چه بازی‌هایی مرسوم است. خیلی از بازی‌ها هست که هفده تا هجده روایت دارد و همه جا هم بازی می‌شود، ولی هرکدام رنگ و بوی بومی خودش را دارد. شما تصویری داشته باشید از برگزاری یک فستیوال بازی‌های سنتی در ایران که بچه‌ها بیایند. استاد کارهایی که الان در گوشه و کنار این مرز و بوم زندگی می‌کنند، فردا ممکن است نباشند. فردا ممکن است هیچ کسی نباشد که یاد بدهد این اسباب‌بازی‌های سنتی را چگونه باید ساخت. این‌ها می‌توانند بیایند آن جا و ابزارها را بسازند و بچه‌ها را به بازی بگیرند. بعد هم می‌توانند برگردند فوتبال‌شان را بازی کنند یا پلی‌استیشن بازی کنند. این‌ها با هم هیچ تناقضی ندارند و جای همدیگر را هم تنگ نمی‌کنند. باید فرصت شناختن بازی‌های سنتی را به بچه‌های مان بدهیم تا اگر دل‌شان خواست، بازی کنند و اگر دل‌شان نخواست، بروند سراغ آن بازی که بیشتر برای آن‌ها جاذبه دارد. من یک نکته بگویم در مورد خلاقیت که آقای دکتر حری گفتند. یکی از اشکالات بازی‌های جدید این است که فاقد خلاقیت‌اند. جا برای ذهنیت بچه نمی‌گذارد و همه تصمیم‌ها را از قبل برای بچه می‌گیرند. یک دستورالعمل در جعبه هست که می‌گوید این کار و آن کار را بکن. یک بار که انجامش داد، دیگر دفعه دوم نمی‌آید سراغش. حالا شما بیایید با بچه با یک تکه نخ بازی کنید. هر بار که نخ را برمی‌دارد، شکل تازه‌ای می‌گیرد: چیزی که ما به آن می‌گوییم «ورچینگ» دفعه دیگر این شکلی در نمی‌آید. حتی اگر شما سعی هم نکنید که همان طور مثل دفعه قبل نخ را بردارید، یک چیز دیگر از آب درمی‌آید. در واقع، هر بار امکان کشف و امکان یک تجربه نو را به بچه می‌دهد.

در ژاپن که بودم، متوجه شدم ایران این همه بازی دارد، ولی ابزار بازی ندارد. در آن جا یاد گرفتم که چه قدر خوب است که بازی‌ها ابزار داشته باشند و چه قدر خوب‌تر است که بچه‌ها خودشان ابزارهای بازی را درست کنند. باور کنید غرفه گواتمالا، شلوغ‌ترین غرفه فستیوال بود.

آن‌ها یک بازی سنتی دارند که ابزار آن از صمغ درخت است که با آن مهره‌هایی درست می‌کنند. این بازی که ما هم مشابهش، را داریم، مهره‌ای در نخ که آن را می‌کشیم. خانمی که از گواتمالا آمده بود، شب قبل گفت که تمام در نوشابه‌ها را جمع کنید. درهای نوشابه جمع شد و بچه‌ها دانه دانه می‌آمدند یک در نوشابه را می‌گذاشتند روی تخته و با چکش صاف می‌کردند و با دو تا میخ خودشان آن را سوراخ می‌کردند و نخ‌شان را می‌کشیدند و شروع می‌کردند به اربازی و هر کدام که نخ بچه دیگر را پاره می‌کرد، یک جایزه هم می‌گرفت. بچه‌ها این‌ها را با خودشان مثل ورق زر می‌بردند. یک در نوشابه است، چیز قیمتی‌ای نیست، ولی چون خودش آن را ساخته بود، برایش عزیز بود.

شاید عصر این‌ها گذشته باشد و ما نتوانیم مقابله کنیم با تکنولوژی امروز که یک دفعه، هزاران عروسک می‌دهد بیرون؛ همه یک شکل و یک اندازه. ولی این فرصت‌ها هم فرصت‌های مغتنمی است که شاید فقط سالی یک بار و در فستیوال‌ها پیش بیاید. به هر حال، از نظر فرهنگی می‌تواند کارساز باشد. ببخشید که من بیشتر از ظرفیت پاسخ این سؤال، صحبت کردم.

حری: بحث خلاقیت کودک در بازی، چیز نوبی نیست. ما در دوران کودکی خودمان هم داشته‌ایم. در خاطر خیلی‌ها هست که با قرقره و کش و صابون و یک تکه چوب، برای خودمان یک ماشین درست می‌کردیم و بعد برای این که تبدیل به تانک شود و بتواند از جای سخت بالا برود، لبه‌های قرقره را به صورت کنگره می‌بریدیم تا بتواند از جاهای دشوار هم بالا برود. خود

ما این کار را می‌کردیم و بسیار هم آن را می‌پسندیدیم. اما درباره این که چگونه می‌شود این بازی‌های سنتی را برای امروز و برای کودک تعدیل کرد، من شباهت زیادی بین بازی و زبان می‌بینم. ببینید، زبان‌هایی قرن‌ها عمر کرده‌اند؛ چون خود را با نیازها سازگار کرده‌اند. همین تعدیل‌ها و سازگار کردن‌ها، توانسته آن‌ها را تا امروز هم پویا نگه دارد.

آن زبانی امروز در دنیا موفق‌تر و ماندگارتر است که خود را بیشتر با زمان و نیازهای زمان سازگار کرده است. بازی‌ها هم به نظر من همین‌طورند. اگر ما درباره بازی‌ها کار نکرده باشیم، اگر آن‌ها را تعدیل و مساعد نکرده باشیم، طبیعی است که تبدیل به چیزی شبیه زبان اسپرانتو شود؛ زبانی که با آن تکلم نمی‌شود و در پستو قرار می‌گیرد. دست بالا تبدیل به اثر لوکسی می‌شود که در دکور خانه‌مان می‌گذاریم. این بازی‌هایی که فراموش شده، کم‌کم دارد این حالت را پیدا می‌کند و به نظر من این ظلم بزرگی به پیشینه فرهنگ است. باید پیام بازی‌ها را شناخت، ابزارهای آنها را شناخت و بازسازی‌شان کرد. مگر بازی‌هایی که در المپیک اجرا می‌شوند، ریشه در کجا دارند؟ ریشه همه این‌ها در بازی‌های سنتی است. کار می‌کنند، قوانین را بازسازی می‌کنند و آن قوانین بازسازی شده، با ابزارهای جدید سازگار می‌شود و آن وقت تبدیل می‌شود به کاری زنده که پا به پای زمان پیش می‌رود.

اما به نکته دیگری اشاره شد که چه بکنیم تا خلاقیت در بازی برای کودک، پیوسته مستمر باقی بماند؟ من اشاره‌ای کردم به بحث تخیل و بحث قانون‌مندی‌های بعد از تخیل که هم در علم هست و هم در چیزی که مورد بحث ماست؛ یعنی بازی.

بازی همین که به مرحله اجرا رسید، یعنی زمانی که کودک فقط باید مجری یک سلسله قواعد مشخص باشد، دیگر تازگی خود را از دست می‌دهد و به زودی کودک را خسته می‌کند. این امر در مورد بزرگسال هم صادق است. هر چه تعداد گزینه‌ها بیشتر باشد، امکان استمرار و دوام یک جریان بیشتر است. در بازی والیبال، به طور مثال، یک سلسله قواعد مشخص وجود دارد؛ چه بازیکنی، چه نقشی را باید اجرا کند؟ اما فی‌الواقع چه اتفاقاتی در بازی یک تیم سبب پیروزی و تشویق تماشاچی‌ها می‌شود؟ این که پاسور خوب پاس می‌دهد، شوت‌کننده خوب شوت می‌کند؟ نه، این مدیریت بحران است که تعیین‌کننده است، یعنی تخیل؛ یعنی وقتی تویی که قبلاً هرگز پیش‌بینی نشده، می‌خواهد بر زمین فرود بیاید و بازیکن نمی‌گذارد توپ به زمین بخورد، این گزینه است که ارزش می‌دهد به بازی. اگر ما در بازی، گزینه‌های باز بگذاریم که کودک خود تصمیم بگیرد، آن بازی ماندگار خواهد شد. دلیل استمرار بازی شطرنج، تعدد گزینه‌های آن است.

مدتی پیش در مطبوعات آمده بود که یک نفر در بازی شطرنج، از کامپیوتر برد. این که البته جنبه استعاری دارد. کامپیوتر که خودش بازی نمی‌کند. در واقع برنامه‌ریز کامپیوتر گزینه‌ها را یک به یک تعریف کرده است. برنامه‌ریز یکی از گزینه‌ها را از دست داده و آن همان گزینه‌ای بوده که فرد شطرنج‌باز از آن استفاده کرده و برنده شده است.

من با این سخن موافق نیستم که نمی‌توان بازی‌ها را تعدیل کرد. اشاره شد که در محیط بسته و محیط آپارتمانی، چگونه می‌توان بازی کرد؟ در محیط بسته، آدم‌ها تبدیل می‌شوند به دو تا انگشت و بر روی فرش حرکت می‌کنند. برای بچه این دو تا انگشت، آدم است. بازی با دو انگشت، افتادن‌ها، حرکت‌ها، برخاستن‌ها با استفاده از دو انگشت به جای یک موجود زنده را همه از کودکی خود به خاطر داریم. نحوه واقع‌نمایی رویدادها در بازی، خیلی اهمیت دارد و با این تدبیرهاست که می‌شود بازی را همیشه زنده و ماندگار نگه داشت. ابزارها باید بتوانند تغییر کنند. باید ابزار بشکند و کودک ابزار دیگری را جایش بگذارد. زمانی که صحبت از تنوع، فرهنگی بودن و مانند آن در بازی می‌کنیم، نظرمان این است که کودک را از طریق بازی، به خلاقیت و نوآوری سوق



ثریا قزل‌ایاغ:

در ژاپن که بودم، متوجه شدم ایران این همه بازی دارد، ولی ابزار بازی ندارد. در آن جا یاد گرفتم که چه قدر خوب است که بازی‌ها ابزار داشته باشند و چه قدر خوب تر است که بچه‌ها خودشان ابزارهای بازی را درست کنند

ثریا قزل‌ایاغ:

در محیط بسته، آدم‌ها تبدیل می‌شوند به دو تا انگشت و بر روی فرش حرکت می‌کنند. برای بچه این دو تا انگشت، آدم است. بازی با دو انگشت، افتادن‌ها، حرکت‌ها، برخاستن‌ها با استفاده از دو انگشت به جای یک موجود زنده را همه از کودکی خود به خاطر داریم

بدهیم و این از طریق قواعد از پیش تعریف شده، میسر نیست. بچه باید خود قاعده مدار شود و بداند که می‌شود حرکتی را پدید آورد و برایش قاعده تعریف کرد و این از طریق بازی میسر است، نه از طریق نصیحت و نه از طریق آموزش رسمی. فقط از طریق بازی آزادانه، برای کودک ممکن است.

بکایی: خانم دکتر شریفی هم وقت گرفتند. برای این که زیاد از مردن بازی‌های سنتی ناامید نشوید، خاطره‌ای خدمت دوستان تعریف می‌کنم، عید سال گذشته من در جایی از شمال بودم که هنوز پلی‌استیشن یا وی سی دی و این‌ها زیاد پایش به آن جا باز نشده. مردهای بزرگی را دیدم که داشتند بازی می‌کردند. این‌ها به طور سنتی، ظاهراً در ایام عید، آن بازی‌ها را انجام می‌دادند. آقای را دیدم که کت و شلوار پوشیده بود و داشت بازی می‌کرد کنار بچه‌هایی با سنین مختلف. جالب بود که این آقا، مدیر مدرسه راهنمایی بود و مثل همه داشت بازی می‌کرد. در مناطقی از ایران، هنوز این بازی‌ها و سنت‌ها برقرار است. امیدواریم آن‌ها نجات پیدا کنند.

وکیلان: من یک چند دقیقه صحبت می‌کنم. قبل از هر چیز خیلی از خانم قزل‌ایاغ معذرت‌خواهی می‌کنم. چند مرتبه نامه‌ای آمد دست من که برای مجله پل فروزه مقاله بدهم. اگر شخصاً برای شما بود، این کار را می‌کردم، ولی تا آن جا که متوجه شدم، این مجله برای سازمان گفت‌وگوی تمدن‌هاست. من خاطرات تلخی دارم از تمام این سازمان‌ها. ببخشید که این انتقادات را می‌کنم، اما منظوری دارم. اگر این جلسات فقط برای یک عده پژوهشگر و علاقه‌مند برگزار شود، وقتی می‌روند بیرون، همه چیز به فراموشی سپرده می‌شود. باید نهادهایی که دست‌اندرکار هستند، نمایندگانی در این جلسات داشته باشند که ببینیم باید چه کنیم.

زمان و مکان نسبت به گذشته، خیلی تغییر کرده و ما بسیاری از بازی‌های سنتی را هر کاری بکنیم، باز نمی‌توانیم واقعاً زنده بکنیم. همین فصل نامه که شماره ششم و هفتم آن را خدمت‌تان تقدیم می‌کنم، یکی دو مرتبه بازی‌هایی را عنوان کرد. هر چه من فکر کردم، دیدم اصلاً نمی‌شود این را به صورت مقاله نوشت. این بازی اصلاً کاربرد ندارد و نمی‌شود زنده‌اش کرد.

گفت‌وگوی تمدن‌ها چند سال پیش طرحی داشت به نام «بازی‌های بچه‌های زمین» از من خواستند و من هم کاری پژوهشی انجام دادم، ولی نتیجه‌اش غیر از آن مقاله، چه شد؟ هم‌چنین آموزش و پرورش، دو سال پیش از یک عده اساتید دعوت کرد، از جمله آقای دکتر خوشنویس که کتابی ضمیمه کتاب‌های درسی دبیرستان بکنند در مورد شناخت فرهنگ بومی استان‌ها که هر استانی بداند استان‌های دیگر، واقعاً فرهنگ بومی‌شان در چه وضعی است. بعد از چند جلسه، متأسفانه این جلسات متوقف شد. تضادی در درون خود آموزش و پرورش بود. من آن موقع هیجان زده شدم و در مجله آوردم که چنین هدفی هست و هفته پیش از یونسکو تماس گرفتند که به کجا رسیدید و الان یونسکو، سال آموزش و پرورش و فرهنگ‌های بومی دارد. گفتیم نمی‌دانم واقعاً به کجا رسیده. احتمالاً تعطیل شده. نهادهایی هستند مثل آموزش و پرورش، شهرداری، صدا و سیما و حتی دانشگاه‌ها که باید نماینده‌های‌شان در این محافل باشند. شهرداری باید موظف باشد میدانی درست کند در هر شهری برای اجرای بازی‌های سنتی. در غیر این صورت، بخش عظیمی از بازی‌های سنتی ما اصلاً نمی‌تواند کاربرد داشته باشد و ما یک عضو یا چند عضو از فرهنگ شفاهی‌مان و فرهنگ ملی‌مان را از دست می‌دهیم.

نکته دیگری که می‌خواستم عرض کنم، این است که امروز باید تکنولوژی بیاید به کمک بازی‌های سنتی. ما از طریق کامپیوتر، تلویزیون و از هر طریقی که امکان هست، باید بازسازی کنیم. بازی‌های سنتی را. به آن شکل قدیم، دیگر نمی‌شود. مقاله‌ای آمده بود راجع به بازی که چوپان‌های شهر کازرون، با «پشکل» (معذرت می‌خواهم) بازی بسیار قابل توجهی انجام می‌دهند. خوب این بازی اگر ابزارهایش تغییر نکند، اصلاً قابل کاربرد نیست.

یکی دو تا مثال برای شما می‌زنم برای این که واقعاً ببینید کشورهای پیشرفته چه می‌کنند. شاید بعضی از دوستان، آقای دکتر ایرج دهری را بشناسند. ایشان الان در تهران هستند. من مصاحبه‌ای با ایشان داشتم گفتند یکی دو دهه پیش که من رفتم آلمان و در یکی از دانشگاه‌های آن جا، پیشنهاد کردم که بیایم قصه‌گویی کنم، استقبال عجیبی کردند و از پدرها، مادرها، جوان‌ها، پیر و هر کسی که بود، دعوت کردند و این قصه‌گویی، الان یک بحث بسیار قابل توجهی شده در دانشگاه‌های آلمان. از خود آقای ایرج هر هفته در دانشگاهی دعوت می‌کنند که بیاید و قصه بگوید برای پدر و مادرها. خوب، آیا ما این کارها را انجام داده‌ایم؟ مقاله بسیار جالبی این جا داریم که برای کسانی که می‌خوانند بدانند بازی‌های ما چه قدر قدمت دارد، بسیار جالب است. این مقاله راجع به بازی‌ها و سرگرمی‌هایی است در اشعار سنایی نام آن‌ها آمده. مثلاً بازی «الک دُلک»، «خاک بازی»، شطرنج و یا «لعبت‌بازی» که همان عروسک بازی است. تمام این‌ها سابقه کهنی دارد. ما یکی از ملت‌های بسیار کهنی هستیم که در زمینه بازی‌ها، دست‌مان واقعاً پر است. متأسفانه، امروزه هیچ یک از این‌ها را ما نمی‌توانیم اجرا کنیم در خانه‌های پنجاه، شصت‌متری. در زمان بچگی ما حیاط‌هایی وجود داشت و من فکر می‌کنم تا یکی دو دهه دیگر، در شهری مثل تهران و دیگر شهرهای بزرگ، اصلاً خانه‌ای با حیاط وجود نداشته باشد. ما دو زمینه کاری داریم: یکی گردآوری بازی‌ها که خانم قزل‌ایاغ هم انجام دادند که بسیار جالب بود و یکی هم کاربردی کردن بازی‌ها. البته برای گردآوری بازی‌های سنتی اولین مسئله، طبقه‌بندی این بازی‌هاست. همان طور که قصه‌های جهانی کد دارد، بازی‌ها در جهان کد دارد. خانم قزل‌ایاغ حتماً در ژاپن با این مسائل برخورد کرده‌اند. اما ما تا ابد هم بنشینیم و گردآوری کنیم، باز هم کافی نیست، مگر این که این بازی‌ها کاربردی شود.

مثالی می‌زنم «بقچه» چیزی است که در فرهنگ و سنت ما بوده. حالا ببینید در ژاپن با این بقچه چه می‌کنند و چگونه هنوز کاربرد دارد. یک وکیل و نماینده مجلس، لایحه و بودجه‌ای که هر سال می‌خواهند بپردازند به مجلس، حتماً لای بقچه می‌پیچند و می‌برند؛ یعنی این قدر ارزش دارد. در حالی که ما پشت کرده‌ایم به تمام عناصر فرهنگی‌مان و می‌گوییم کاربرد ندارد.

نکته آخر که باز به ژاپن مربوط می‌شود، این است که جوانی ۲۷ ساله آمده بود. این جا دکترای ایران‌شناسی بگیرد. از انجمن قصه‌شناسی به من اطلاع دادند که در مورد قصه‌های ایرانی، که با ایشان همکاری کنم. من که سال‌ها داشتم کار می‌کردم روی قصه‌ها، از آن جوان ۲۷ ساله چیزهایی یاد گرفتم که به مخیله‌ام خطور نمی‌کرد. این نشان می‌دهد که چگونه این‌ها از نظر علمی و از نظر کاربردی، در تمام رشته‌ها واقعاً کار کرده‌اند. این وظیفه کیست؟ کسانی که در این مملکت کار کرده‌اند، واقعاً باید دست‌شان را بوسید. تک‌تک افراد وظایف خودشان را انجام دادند. ما باید نهادها را تشویق کنیم برای فعال شدن. در غیر این صورت، این کارها مثل برگزاری این جلسه، اگر اولین و آخرین جلسه باشد، واقعاً فکر نمی‌کنم نتیجه‌ای بگیریم. بحث‌های بسیار جالبی بود و من واقعاً استفاده بردم، اما حتماً باید از نهادهای فرهنگی و نهادهای اجرایی هم کسانی در این جلسات حضور داشته باشند.

قزل‌ایاغ: من فقط یک نکته می‌خواهم خدمت‌تان بگویم آقای وکیلان. همه ما می‌دانیم تجربه‌هایی که از بالا، از رأس شروع می‌شود، هیچ وقت موفق نیست. ما باید روی قشرهای پایین کار بکنیم و خوشبختانه، من این را شخصاً در شورای کتاب کودک، بارها تجربه کرده‌ام و دیده‌ام که موفق است. الان فرصت نبود که خانم احمدی، از تجربه‌های مؤسسه مادران امروز صحبت کند که چه طور در تماس‌های خیلی ساده با آموزگاران دبستان و قانع کردن آن‌ها به این که این بازی‌ها می‌تواند در کلاس درس، هم بچه‌های شما را ترازو تر و برای درس آماده‌تر بکند و هم فضای کلی مدرسه را تغییر بدهد. زحمتی که گروه

بازی مؤسسهٔ مادران، در مدرسه‌های ما می‌کشد، ممکن است آموزش و پرورش اصلاً تن ندهد و صدمه هم که برویم و در خیلی از زمینه‌ها با گروه‌های بالا دست به مشورت و مذاکره بنشینیم، راه به جایی نبرد. در حالی که شما وقتی یک مادر را قانع کردید که برای بچه‌اش اگر لالایی بخواند و اگر فلان بازی نوازشی را انجام بدهد با نوزادش، به نفع اوست، آن مادر آن کار را خواهد کرد. بنابراین، من به شخصه، به عنوان آدمی که دست کم در حوزهٔ بازی‌ها چهارده سال کار را پشت سر دارم و پیوسته دغدغه‌ام این بوده، امیدم به مؤسسات غیردولتی و به نهادهایی است که از درون مردم جوشیده‌اند. مردم چون خودشان این بازی‌ها را به وجود آورده‌اند. خیلی بهتر حافظ آن‌ها خواهند بود. کار را به آن‌ها بسپاریم، ثمراتش را خواهیم دید؛ همان طور که در مورد مؤسسهٔ مادران امروز و یا مؤسسهٔ کودکان دنیا دیده‌ایم. دوستان ما در گروه بازی شورای کتاب کودک هم در این زمینه خیلی کار کرده‌اند که امیدواریم همه این کوشش‌ها روزی که شاید من نباشم، به هم بپیوندند.

و آن آرمانی که ما داریم که بچه‌های با نشاط‌تر، سالم‌تر، طبیعی‌تر و با فرهنگ‌تری داشته باشیم، عملی شود. امیدمان را از بالادستی‌ها بهتر است قطع کنیم و برویم سراغ خود مردم که بیشتر از هر کس دیگری دغدغهٔ این فرهنگ را دارند و در حفظش و در اشاعه و مناسب‌سازی آن خواهند کوشید. من در گروه بازی شورای کتاب که پانزده نفر از خانم‌ها و آقایان هستند، واقعاً شوقی می‌بینم که در این سن و سال، احساس می‌کنم که چه قدر حیف شد که آن نیروی جوانی را ندارم تا همپای این‌ها کار کنم در زمینه بازی‌های سنتی.

فقط امیدوارم تجارب‌شان را بنویسند. یکی از اشکالات‌مان این است که ملت «نانویسا» هستیم. تجربه می‌کنیم و موفق می‌شویم، ولی نمی‌نویسیم که دیگران بدانند ما چه کار کرده‌ایم. اگر این دوستان، تجارب‌شان را بنویسند، آن وقت خواهید دید که بالادستی‌ها هم گاهی پنبه‌ها از گوش‌شان بیرون می‌آید. **شهرام اقبال زاده:** پیرو گفته‌های آقای وکیلان. کتاب ماه، حداقل کاری که توانسته بکند، در اختیار گذاشتن این تریبون است برای طرح مباحث. نکته‌ای که ذهن من را هم به فعالیت وادار کرد، این است که می‌گویند زمینهٔ از خودبیگانگی انسان، دو چیز است. جدایی انسان از طبیعت و انسان از انسان موقعی که این تداوم فرهنگی نباشد، مثل مسابقه دو امدادی که هر نسلی به نسل بعدی انتقال بدهد، معلوم است که بحران فرهنگی و بحران هویت به وجود می‌آید. در فلسفهٔ کلاسیک، راجع به عناصر اربعه صحبت می‌کردند: خاک، باد، آب و آتش. این‌ها وسیله‌های بازی‌اند. من به عنوان کسی که ریشهٔ روستایی دارد و سه ماه از سال را می‌رفتم روستا، باید بگویم که ما با گل و چوب چیز می‌ساختیم. همه را خودمان می‌ساختیم. همان‌طور که گفتند، گزینه‌های مختلف هست. چوب را می‌شود بزرگ یا کوچک کرد و چیزهای مختلفی با آن ساخت. با گل هم همین‌طور. با آن خانه، آسیاب، حیوان و... می‌ساختیم.

یکی از بازی‌های ما - چیزی که در گیاه‌شناسی «ریش بابا» نامیده می‌شود - ما مسابقه می‌گذاشتیم که چه کسی می‌تواند بیشتر با چوب، از این «ریش بابا»ها قطع کند. بعد درسی در دوران دبیرستان داشتیم با عنوان گیاه‌شناسی. من در گیاه‌شناسی همیشه بیست می‌شدم و ترجمه را از آن جا یاد گرفتم. من ترجمه را از روی زندگی یاد گرفتم. اصلاً نیاز نبود حفظ کنم به صورت مصداقی و زنده در ذهنم بود. هر گیاهی را که می‌گفتند، من دیده بودم و مفاهیم را ترجمه می‌کردم به نوعی. می‌خواهم بگویم که این بازی‌ها، باعث رشد خلاقیت در همهٔ زمینه‌ها می‌شود. ما لااقل از «بارت» که مدرن‌تر نیستیم. او می‌گوید، کودک امروز، سازندهٔ دنیا نیست، بلکه بر ساختهٔ دنیاست و اسباب‌بازی‌ها کمکش می‌کنند که یک انسان ماشینی بسازد. اسباب‌بازی‌هایی که دنیای مدرن به او می‌دهد، چیست؟ یک انسان



کوچک مورد نیاز جامعه صنعتی که همه چیز را از پیش به او داده‌اند. دنیا را نمی‌سازد. ارتباط با دنیا و دوستان دیگرش ندارد. این بچه‌ها نمی‌توانند با هم مشارکت کنند. امیدوارم این بحث‌ها باعث شود که به این نکات توجه بکنیم. خیلی متشکر.

دکتر هدیه شریفی: سلام. من یک شاگرد قدیمی هستم و می‌خواهم یک بازی قدیمی بکنم. می‌خواهم به یاد بیاورم که در شورا چه یاد گرفتیم و در شورا چه بازی‌های ذهنی را به من یاد دادند.

در شورای کتاب کودک، به من یاد دادند که وقتی ذهن تو دنبال بازی باشد، نویسنده می‌شوی، شاعر و پژوهشگر می‌شوی. می‌خواهم از یک خاطره بگویم که یک بازی است که من شروع کردم، ولی پدر و مادرم ادامه دادند. روزی می‌خواستیم بادبادک درست کنیم. بلد نبودم. گفتند که باید چوب، کاغذ و چسب داشته‌باشی. پدر شروع کرد به من یاد دادن. مادر و پدر با هم فامیل بودند و در دوران بچگی، با هم بادبادک درست کرده بودند. بادبادک را از دست من گرفتند و خودشان درست کردند. من آن روز بغض کردم و رفتم سراغ کیبوترهایی که در پشت بام داشتیم، اما از آن به بعد هر وقت بادبادک دیدم، یاد بازی آن‌ها افتادم. یاد آن چیزی افتادم که آن‌ها در من به عنوان یک مشاهده‌گر به وجود آوردند و آن، انگیزش بود. تلطیف احساسات بود.

ما امروز هم با نگاهی آموزشی به موضوع بازی نگاه کردیم. با نگاه سنتی و آموزش و پرورش کهنی که امروز با آن مخالف می‌کنیم، ولی باز هم نگاه‌مان همین است. کاش ما به بازی طوری نگاه کنیم که خودمان را هم سهیم بدانیم در این قضیه. ما اگر خودمان با کودکان مان بازی نکنیم، به هیچ عنوان بازی در بین آن‌ها شکل نخواهد گرفت. من اگر با کودکم سرسره بازی نکنم، تاب بازی نکنم، یه قل دوقل بازی نکنم و حتی بازی‌های کامپیوتری نکنم، او مرا در بازی‌های خود شریک نخواهد دید و من هم در بازی‌های او شریک نخواهم بود. در نهایت به زندگی مشترکی که نتیجه بازی‌های مان با همدیگر است، نخواهیم رسید. بازی، حد اعلایش تلطیف احساسات است. امروز آن بازی بادبادک، هنوز در ذهن من اتفاق می‌افتد و تکرار می‌شود. من این کار را انجام ندادم. یک پدر و یک مادر کم سن و سال این کار را کردند، ولی آن حس و عاطفه و آن تجربه و لذت‌بخشی برای من ماند.

می‌خواهم سؤالی بکنم که هر یک از ما چه قدر بازی می‌کنیم؟ این سؤال خیلی دقیق است. روزی یکی از معاون‌های آموزش و پرورش، به من گفت بیا گروه کودک تشکیل بده. من به ایشان گفتم اگر امروز شما این را از من می‌خواهید، یادتان باشد که من شبی منتظر می‌مانم کسی در پارک نباشد تا بروم با گروه خودم تاب‌بازی و سرسره بازی کنم. قایم باشک بازی کنم؛ اصلاً با هر بچه‌ای که آن جا باشد. برای این که بچگی خودم را پیدا کنم و ببینم هنوز سالم است؟ اگر شما از من می‌خواهید که چنین گروهی را تشکیل بدهم، باید بدانید آدم‌های این جوری و مثل من وارد این سازمان می‌شوند. می‌خواهید؟ یک خرده به من نگاه کردند و گفتند که البته من هم بازی می‌کنم. گفتم خب، همین قدر که شما فقط می‌گویید، البته، یعنی این حس را درک نمی‌کنی. و این طوری شد که چنین گروهی برای‌شان تشکیل ندادم. در پایان باز هم سؤال را تکرار می‌کنم: هر کدام از ما چه قدر بازی می‌کنیم؟ مطمئنم که بازی نمی‌کنیم.

احمدی: همان طور که همه به نتیجه رسیدیم که این جلسه نباید اولین و آخرین باشد و دل‌مان می‌خواهد ادامه پیدا کند، می‌خواهم پیشنهاد کنم جلسه دیگری باشد تا در آن جلسه، ما از کارهای عملی‌مان در زمینه بازی، بگوییم. **بکایی:** ما هیچ محدودیتی نداریم برای این که نشست سومین یکشنبه اسفندماه‌مان را هم به همین موضوع اختصاص بدهیم. البته، ما مجله‌ایم و

نمی‌توانیم مسئولی را دعوت کنیم و الزاماً بنشانیم این جا. ما نه سیاست‌سازیم و نه تصمیم‌ساز. همین که بتوانیم طرح موضوع کنیم، خودش کاری است. یکی از دوستان که ظاهراً جلسه را هم ترک کرده‌اند، کاغذی دست من دادند که بخوانم: خانم گوهرناز پشوتنی، مدرس کارگاه‌های بازی، شادی، تفکر و مدیر آموزشی مهدکودک، سه نکته را لازم دانسته‌اند که یادآور شوند. اول این که در هیچ فرهنگی، معنی لغت بازی، همراه خود کلمه نیست، اما در زبان فارسی چنین است. بازی یعنی همراه زیستن، همراه زندگی. با = همراه، زی = زیستن.

سؤال‌شان این است که ویژگی‌های بازی‌های سنتی چیست؟ آیا به قدمت و سال است و مثلاً بازی‌های چهل سال پیش، بازی‌های سنتی است یا ویژگی‌های رفتاری خاصی دارد؟ نظر ایشان این است که اگر این ویژگی‌ها را به طور روشن بشناسیم، خواهیم توانست به درستی این بازی‌ها را احیا کنیم. پیشنهادی داده‌اند و پرسیده‌اند که آیا می‌توان لغت سنتی را باز بازی‌های سنتی برداشت. شاید همین کلمه است که مقاومت در بین بعضی اقشار ایجاد می‌کند. شاید بتوان این ویژگی اصلی بازی‌های سنتی را پسوند این‌گونه بازی‌ها قرار داد. تا جذب و حمایت بیشتری صورت گیرد. دوستی که می‌خواهند به پرسش ایشان که ویژگی‌های بازی‌های سنتی است، پاسخ بدهند، در خدمت‌شان هستیم.

احمدی: بی‌شک اغلب دوستانی که این جا هستند، این ویژگی‌ها را می‌دانند و این آمادگی هست که جواب بدهیم، ولی فکر می‌کنم می‌رسیم به همان تکراری که اول جلسه، خواستیم از آن اجتناب کنیم. پاسخ در کتاب‌ها و مقاله‌ها هست. درباره ویژگی‌ها خیلی گفته و نوشته شده. جلسه واقعاً طولانی می‌شود. بعداً با خانم پشوتنی صحبت می‌کنیم.

مهدوی: خانم قزل‌ایاغ گفتند که الان در بازی‌ها زن‌ها را از مردها جدا می‌کنند و بچه‌ها را از زن‌ها. من یاد یک بازی افتادم که این‌ها همه مشترکاً با هم بازی می‌کنند.

این بازی مال استان یزد است و معمولاً پنج شب مانده به شب عید انجام می‌شود. در این بازی که «چفته» نام دارد مردان آبادی جمع می‌شوند در میدان و زن‌ها و بچه‌ها روی بام‌ها می‌ایستند. مردها با یک چوب و یک گوی بازی می‌کنند.

این مردان با تمام قدرتی که دارند، با تشویق زن‌ها و بچه‌ها با چوب به گوی ضربه می‌زنند و هر مردی که بتواند این توپ را بلندتر به هوا بیندازد، برنده است و تشویق بیشتری می‌شود.

می‌بینید که این بازی برای بچه‌ها هم آموزنده است و کلاً چون همه از زن و مرد و بچه در این بازی سهیم هستند، بسیار لذت‌بخش است.

پس از بازی، زن‌ها نیاپش می‌کنند و آرزوهای قلبی‌شان را بر زبان می‌آورند و یک تکه خمیر برمی‌دارند و نیت می‌کنند تا شب عید به آرزوی‌شان برسند.

به این صورت که زن با آن نیتی که می‌کند، می‌رود در خلوت خودش و با انگشت کلجی که انگشت کوچک است، شروع می‌کند آن خمیر را ورز می‌دهد در شب اول. خمیر را ورز می‌دهد و نیتش را می‌گوید و دعایش را می‌خواند و نیاپش می‌کند در خلوت. هیچ کس نباید آن خمیر را ببیند و این کار باید در جای تاریکی انجام شود. شب دوم باز با پس کلجی، یعنی انگشت دوم، این حرکت را انجام می‌دهد. و همین طور تا شب عید که معتقدند پنجه حضرت علی، به روی آن خمیر می‌افتد و به آرزوشان می‌رسند. به هر حال، من خودم خیلی از این بازی لذت بردم و گفتم که شما هم در این لذت سهیم شوید.

بکایی: با تشکر از همه دوستان، شما را به خدا می‌سپاریم.