



Anthropological study of native games (Case of study: Cultural tourism space; Museum Anthropology of Urmia)

Abolfazl Akhavan¹ | Vahid Rashidvash² | Mohammad HomayonSepehr³

1. Ph.D. student, Anthropology, Faculty of Social Sciences, Communication and Media, Azad University, Tehran Branch, Tehran, Iran, E-mail: a.akhavanphd1359@gmail.com
2. Corresponding Author, Assistant Professor, Anthropology, Faculty of Social Sciences, Communication and Media, Tehran Central Azad University, Tehran, Iran, E-mail: Vah.rashidvash@iauctb.ac.ir
3. Assistant Professor, Anthropology, Faculty of Social Sciences, Communication and Media, Azad University, Tehran Branch, Tehran, Iran, E-mail: mhomayonsepehr@yahoo.com

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received: 2023-02-20

Received in revised form: 2023-08-23

Accepted: 2023-09-04

Published online: 2023-11-11

Keywords:

anthropological study, cultural tourism, native games, qualitative research, Urmia

ABSTRACT

Purpose-Anthropological study of native games is a cultural tourism space (anthropological museum) of Urmia city.**Methodology-** It is qualitative and documentary and field methods were used to collect data. According to the theoretical framework of the research, the theories of Bronislaw Malinowski's cultural functionalism, Julian Steward's cultural ecology, and Leslie White's symbology can be used to describe and analyze native games.**Findings-** The people of the region have played local games for fun and to fill their free time, and local games are compatible with gender, age, natural and human ecological conditions, and livelihood, and the functions of local games can be; Education and learning, especially among children and teenagers, has a tremendous and indirect effect on their rites of passage and different stages of socialization, and besides strengthening physical and mental aspects, he pointed out the increase of group cohesion and the increase of social participation.**Conclusions-** The form of performance and various symbols in local traditional games, the type of clothing, the tools used in games, the rules governing the games, the performance of local games in the presence of tourists, the participation of tourists in the performance of local games, the holding of tourism festivals of games local, are considered very attractive topics for cultural exchanges and attracting tourists and the development of cultural tourism in Urmia city.

Cite this article: Akhavan, A., Rashidvash, V., & Homayoun Sepehr, M. (2023). Anthropological study of native games (case of study: cultural tourism space; Anthropological Museum of Urmia city). *Iranian Journal of Anthropological Research*, 13(24),99 -121. doi: <http://10.22059/ijar.2023.355382.459798>



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press.

DOI: <http://10.22059/ijar.2023.355382.459798>

مطالعه مردم شناختی بازی های بومی

(مورد مطالعه: فضای گردشگری فرهنگی؛ موزه مردم شناسی شهرستان ارومیه)

ابوالفضل اخوان^۱ | وحید رشیدوش^۲ | محمد همایون سپهر

۱. دانشجوی دکترا، مردم شناسی، دانشکده علوم اجتماعی و ارتباطات و رسانه، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکز، تهران، ایران،

رایانامه: a.akhavanphd1359@gmail.com

۲. استادیار، مردم شناسی، دانشکده علوم اجتماعی و ارتباطات و رسانه، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکز، تهران، ایران. رایانامه: Vah.rashidvash@iauctb.ac.ir

۳. استادیار، مردم شناسی، دانشکده علوم اجتماعی و ارتباطات و رسانه، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکز، تهران، ایران. رایانامه: mhomayonsepehr@yahoo.com

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	هدف: مطالعه مردم شناختی بازی های بومی فضاهای گردشگری فرهنگی (موزه مردم شناسی) شهرستان ارومیه است. روش شناسی: کیفی بوده و برای گردآوری داده ها از روش های اسنادی و میدانی استفاده شد. طبق چهارچوب نظری تحقیق برای توصیف و تحلیل بازی های بومی می توان از نظریه های کارکردگرایی فرهنگی برانيسلاو مالینوفسکی، بوم شناسی فرهنگی جولیان استیوارد، نماد شناسی لسیلی وایت بهره برد.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۱۲/۰۱	یافته ها: یافته های تحقیق نشان داد؛ مردم منطقه برای سرگرمی و پر کردن اوقات فراغت، بازی های بومی انجام داده و همچنین بازی های بومی با نوع جنسیت، سن، شرایط زیست بوم طبیعی و انسانی و معیشت تناسب و پیوند داشته و از کارکردهای بازی محلی می توان به: آموزش و فراگیری به ویژه در میان کودکان و نوجوانان که در مناسک گذار و مراحل مختلف اجتماعی شدن آن ها تأثیر شگرف و غیرمستقیم داشته و در کنار تقویت جنبه های جسمی و روحی به افزایش انسجام گروهی و ازدیاد مشارکت اجتماعی اشاره کرد. شکل اجرا و نمادهای مختلف موجود در بازی های سنتی محلی، نوع لباس، ابزارها بکار رفته در بازی ها، قواعد حاکم در بازی ها، اجرای بازی های بومی در حضور گردشگران، مشارکت گردشگرانی در اجرای بازی های محلی، برگزاری جشنواره های گردشگری بازی های محلی، موضوعات بسیار جذابی برای مبادلات فرهنگی و جلب گردشگر و رونق گردشگری فرهنگی شهرستان ارومیه محسوب می شوند.
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۰۶/۰۱	
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۶/۱۳	
تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۰۸/۲۰	
کلیدواژه ها: ارومیه، بازی های بومی، تحقیق کیفی، گردشگری فرهنگی، مطالعه مردم شناختی.	

استناد: اخوان، ابوالفضل، رشیدوش، وحید و همایون سپهر، محمد. (۱۴۰۲). مطالعه مردم شناختی بازی های بومی (مورد مطالعه: فضای گردشگری فرهنگی؛ موزه مردم شناسی شهرستان ارومیه). *پژوهش های انسان شناسی ایران* ۱۳(۲۴)، ۹۹-۱۲۱. Doi: <http://10.22059/ijar.2023.355382.459798>



ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران. © نویسندگان.

DOI: <http://10.22059/ijar.2023.355382.459798>

مقدمه

بازی های محلی یکی از وجوه پهنه فولکوریک (یا فرهنگ عامیانه) هر قوم است و مطالعه فولکلور هر جامعه الزاماً ما را با واقعیات تاریخی و خصایص فرهنگی-اجتماعی آن جامعه رهنمون می شود، چرا که، فولکلور از بطن واقعیات ملموس زندگی مردم ریشه می گیرد. بنابراین بازی ها در هر جامعه ای از شئون مادی و معنوی آن جامعه مایه می گیرند، پدید می آیند، شکل می گیرند و همواره با تغییر شرایط اجتماعی و فرهنگی دگرگون می شوند. گردشگری فرهنگی یکی از پررونق ترین جلوه های گردشگری در قرن حاضر است. بر اساس پژوهش های صورت گرفته کی از راه های توسعه گردشگری، احیا، ترویج و توسعه بازی های بومی و محلی می باشد (امیری، ۱۳۹۵: ۱). در این راستا بازی های بومی و سنتی به عنوان یکی از مهمترین جلوه های توریسم ورزشی، در چند سال اخیر به طور چشمگیری مورد توجه متخصصان ورزشی و اقتصادی قرار گرفته است (قرلسفلو و همکاران، ۱۳۹۳: ۲۱۲). بازی ها را که آمیزه ای از کنش ها و رفتارهای زندگی مردم یک جامعه اند، می توان به عنوان نهادی آموزشی به شمار آورد، که بصورت مستقیم و غیر مستقیم به فرد می آموزد، چگونه خود را با شرایط زندگی در آن جامعه تطبیق دهد. در حقیقت، بازی ها در فرآیند اجتماعی شدن و فرهنگ پذیری فرد در جامعه نقشی پر اهمیت دارند. بنابراین با تدقیق و موشکافی در بازی ها یک جامعه و شناخت نمادها و مناسبات موجود در بازی ها می توان به خصایل و مناسبات فرهنگی-اجتماعی آن جامعه پی برد (اشتری، ۱۳۶۲: ۶۶). بازی ها بخشی مهم از فرهنگ یک ملت هستند. بازی هم وسیله است که اوقات فراغت افراد را پر می کند و هم نشانه هایی مهم از اندیشه، آرزو و جهان بینی آنها را بیان می کند. بازی های محلی از دیدگاه مردمشناسی و جامعه شناسی و همچنین دیدگاه میراث فرهنگی اهمیتی بسزا دارند (زارع شاهمرسی، ۱۳۸۶: ۱۳). بازی های بومی به عنوان بخشی از الگوهای فرهنگی هر ملت، در کنار ایجاد روحیه سرخوشی و نشاط فردی و اجتماعی، متناسب با وضعیت اقلیمی، معیشتی و فرهنگی هر منطقه بوده و بر مبنای اصول خاص طراحی و عملیاتی شده اند و همین هماهنگی و تناسب با شرایط جغرافیایی، معیشتی و فرهنگی و وجود کارکردهای متعددشان در برآوردن نیازهای مردم، رمز ماندگاری آن ها تاکنون بوده است. امروزه در شهرهای بزرگ با ورود بازی های رایانه کم تحرک، کمتر اثری از بازی های محلی پر تحرک باقی مانده است. ردپای این بازی های بومی را باید در روستاهای دور از کلانشهرها و یا در موزه های مردم شناسی آن هم فقط تصویرشان را روی دیوار نظاره گر بود. در موزه مردم شناسی ارومیه تصویر تعدادی از بازی های بومی و محلی همچون هفت سنگ، دوز، پش داش، اوستام وردی در معرض دید علاقمندان و گردشگران واقع شده است. بازی های بومی به عنوان متن های فرهنگی با خود پیامها و معانی مختلفی را به همراه دارند. در بازی های بومی افراد نقش های زیادی را در کنار روحيات و حالات مختلف برعهده گرفته و تجربه می کنند. نقش حاکم و وزیر، مادر و نوزاد، مهمان و میزبان، گرگ و گوسفند و... بازی های محلی به عنوان برساخته های فرهنگی؛ محل تجلی آرزوها و احساسات مردم می باشد. آرزوی مادر شدن و پیروز شدن بر رقبا و... است. دیدار و بازدید از فرهنگهای مختلف و تفاوت ها و تنوع های فرهنگی بهانه اصلی گردشگری فرهنگی به شمار می روند. در این میان بازی های بومی به عنوان نمودها و پدیده های فرهنگی منحصر بفرز از جذابیت ها و کارکردهای بسیار زیادی برخوردار بوده و می توانند مورد توجه گردشگران واقع شوند. تنوع بازی های محلی شهرستان ارومیه در کنار توصیف و تحلیل نقش ها، حالات، نمادها و کارکردهایشان بستر مناسبی برای جلب و جذب گردشگران و رونق گردشگری فرهنگی فراهم ساخته است. گردشگری فرهنگی برای تغذیه نیازمند عناصر و رویدادهای فرهنگی متنوع اقوام مختلف است. برگزاری جشنواره های بازی های محلی، تشکیل تورهای با هدف حضور در رویدادهای بازی های محلی، مشارکت فعال گردشگران در بازی های محلی، بستر های بسیار این پژوهش ضمن اشاره به ابعاد مختلف بازی های بومی (کارکردها، نمادها، شکل اجرا، ابزارها، حالات ها، نقش ها و...) به لزوم و اهمیت احیا، ترویج و توسعه این بازی ها به عنوان جاذبه های فرهنگی-گردشگری با هدف جلب و جذب گردشگران فرهنگی تأکید

دارد. بنابراین سوال اصلی این است که؛ بازی‌های بومی در فضای گردشگری فرهنگی (موزه مردم‌شناسی) شهرستان ارومیه به چه صورت می‌باشند؟ همچنین به دنبال پاسخ گویی به این سوالات هستیم؛ بازی‌های بومی به چه صورت برگزار می‌شوند؟ لوازم مورد نیاز بازی‌های بومی چه چیزهایی هستند؟ اهداف و کارکردهای بازی‌های محلی به چه صورت می‌باشند؟ نقش‌های موجود در بازی‌های بومی به چه صورت می‌باشند؟ تناسب بازی‌های بومی و معیشت به چه صورت می‌باشند؟ حالت‌ها در بازی‌های بومی به چه صورت می‌باشند، نمادهای موجود در بازی‌های بومی به چه صورت می‌باشند؟ بازی‌های محلی در رونق و توسعه گردشگری فرهنگی به چه صورت می‌توانند ایفای نقش کند؟

چهارچوب و مبانی نظری تحقیق

نظریه کارکردگرایی برانیسلاو مالینوفسکی^۱: به اعتقاد مالینوفسکی تمام خصوصیات فرهنگی برای برآوردن نیازها و احتیاجات افراد در جامعه به وجود آمده‌اند. یعنی کارکرد یک خصوصیات فرهنگی، در قدرت آن برای برطرف کردن برخی از نیازهای اولیه اعضای گروه خلاصه می‌شود. کارکرد را در ساده‌ترین و اساسی‌ترین جنبه رفتار انسانی می‌توان به عنوان ارضای یک انگیزه ارگانیکی به وسیله‌ک عمل صحیح تعریف کرد. کارکرد گرایی مالینوفسکی سعی داشت تا نشان دهد که چگونه عناصر مختلف فرهنگ در خدمت فرهنگ به عنوان یک کل وحدت یافته مستمر قرار دارند (یوسفی زاده، ۱۳۸۲: ۱۷۳). فرهنگ باید مفید، انطباق پذیر، و از لحاظ کارکردی منسجم باشد و تبیین فرهنگ نیازمند توصیف کارکرد است (مور، ۱۳۸۹: ۱۷۲-۱۷۱). بنا به نظریه کارکردگرایی، بازی‌های محلی با توجه به معیشت دامپروری و کشاورزی اهالی، کارکردهای مختلفی مانند؛ برآورده کردن نیازهای فردی و اجتماعی، جامعه‌پذیری، افزایش و تقویت بنیه جسمی و ذهنی، هماهنگی با گروه و افزایش انسجام اجتماعی، کسب مهارت‌های فردی و اجتماعی را به دنبال دارد.

نظریه بوم‌شناسی فرهنگی جولیان هاینز استیوارد^۲: این نظریه به رابطه میان انسان و جوامع انسانی با محیط و تحول این رابطه و تأثیر متقابل این دو عامل مطالعه می‌کند. این نظریه فرایند تطور را فرایندی چندخطی بی‌نظم می‌داند و نه تک خطی و منظم. محیط‌شناسی را می‌توان علمی تعریف کرد که به مطالعه موجودات طبیعی اعم از جاندارن و بی‌جانان، روابط آن‌ها با یکدیگر و با مجموعه طبیعت، چرخه‌های طبیعی (غذایی) و چگونگی انطباق موجودات با شرایط محیطی می‌پردازد (فکوهی، ۱۳۹۵: ۲۱۵-۲۱۷). جولیان استیوارد عقیده داشت که تبیین برخی از اختلافات فرهنگی را می‌توان در سازگاری جوامع با محیط‌های خاص آنها پیدا کرد (عسکری خانقاه و کمالی، ۱۳۹۲: ۲۷۱). فرهنگ از نظر وی موجودی وابسته به عوامل بیرونی، یعنی محیط زیست است. استوارد استدلال کرد که، در وهله اول، هر فرهنگ باید به عنوان یک استراتژی سازگار با محیط طبیعی و تاریخی که در آن توسعه می‌یابد، درک شود. یعنی فرهنگ پاسخی است به خصوصیات محیط طبیعی، تلاش برای زنده ماندن در آن. دوم، باید درک شود که پایگاه محیطی توسعه فرهنگی را شرطی می‌کند. این امر محیط را به عنوان یک عامل خلاق و فرهنگ را به عنوان یک واقعیت فوق‌العاده ارگانیک معرفی می‌کند. با توجه به نظریه بوم‌شناسی فرهنگی، بازی‌های بومی ابزاری برای انطباق مردم منطقه با شرایط بومی منطقه می‌باشند. محیط زیست سرد و خشک و کوهستانی منطقه شرایطی را ایجاد می‌کند که در آن مردم به کمک الگوهای فرهنگی همچون بازی‌های بومی به سازگاری و انطباق دست پیدا کنند. پراکندگی گله‌ها و شکار می‌طلبد که

¹ Bronislaw Malinowski

² Julian Haynes Steward

مردم در معیشت دامپروری به دنبال رمه و حیوانات اهلی بدونند. وجود چارپایانی همچون اسب، الاغ و قاطر می طلبد که به مهارت سوارکاری و کنترل حیوانات گفته شده دست پیدا کنند. همه این مهارت ها در کنار سایر نیازهای توسط انجام بازی های محلی کسب شده و تقویت می شوند.

نظریه نماد شناسی لسلی وایت^۱: در این نظریه، فرهنگ مجموعه ای از معانی است که از خلال نمادها و نشانه ها درک و تفسیر می شود و بنابراین برای درک آن باید به سراغ تحلیل این نمادها رفت. بحث در این نظریه این است که شبکه های معانی چگونه از خلال نمادها شکل می گیرند و چگونه با یکدیگر ارتباط برقرار می کنند و چه فرآیندی برای درک محیط و جهان بیرونی برای فرد و گروه ایجاد می کنند (فکوهی، ۱۳۹۵: ۲۵۵-۲۵۴). از نظر لسلی وایت، انسان تنها گونه زنده ای است که فرهنگ دارد. بعد اساسی فرهنگ برای وایت «نماد سازی» یا معنا بخشیدن به چیزی بود. انسان تنها گونه است که می توان بین آب مقدس و آب معمولی فرق بگذارد (بارت، ۱۳۸۷: ۳۵). از نظر او، فرهنگ وابسته به نمادسازی است... و در برگیرنده ابزارها، وسایل، پوشاک، آرایه ها، رسوم، نهادها، باورداشت ها، مناسک، بازی ها، کارهای هنری، زبان و نظایر آن است. فرهنگ زمانی آغاز گرفت که نیاکان ما توانایی کاربرد نمادها را به دست آوردند، یعنی توانستند به یک چیز یا رویداد معانی نسبت دهند و این معانی را از طریق نماد خاصی درک و فهم کنند (وایت، ۱۹۵۹: ۳). برای بیان ارتباط بین نظریه نماد شناسی و بازی های بومی باید بیان کرد که، بازی های بومی صرفاً یک فعالیت فیزیکی و سرشار از جنب و جوش و حرکت نیستند، چه بسا در خلال بازی های محلی ما شاهد حضور و ظهور معانی، روابط و قواعد فرهنگی هستیم که توسط نمادهای موجود در بازی های سنتی بازتعریف و تداعی می شوند. ما در بازی های محلی با توجه به نقش ها و حالت های موجود، معانی همچون مهر مادری، غرور سلطانی، غضب فرمانروایی، ترس کودکان، خشم گرگ، مسئولیت پذیری مادرانه، روحیه ایثارگری و شجاعت، همکاری، مهمان نوازی، احترام به پدر و مادر، رعایت دقت و سرعت و قبل از هر اقدام سنجیده عمل کردن را شاهد هستیم. آنچه مسلم و قابل تاکید است اینکه؛ معانی در ساختار بازی و میان نقش ها، حالات و کارکردها موجود شکل گرفته و قابل رمز گشایی و تفسیر می باشند.

پیشینه موضوعی تحقیق

زارع شاهمرسی (۱۳۸۶)، در کتاب؛ "بازیهای محلی آذربایجان"، با گردآوری ۱۴۴ بازی مناطق مختلف آذربایجان، به نقش بازیها در ایجاد نشاط، هیجان، رشد جسمانی و روانی، تقویت روحیه نظم، تلاش و استقامت در کنار نقش موسیقی، نمادها و اسطوره ها و ارتباط آنها با معیشت های دامداری و کشاورزی و نقش آنها در حفظ آداب و رسوم و یادگیری و فرهنگ پذیری اشاره داشته است. غفوری (۱۳۹۱)، در مقاله ای با عنوان "الگوهای توسعه گردشگری بر مبنای توسعه بازی های بومی در کشور"، با روش توصیفی-تحلیلی و به صورت پیمایشی انجام شده است. هدف علاوه بر شناسایی وضعیت موجود بازی های بومی و محلی در کشور، شناسایی شیوه های احیاء، ترویج و توسعه این بازی ها بوده است. یافته ها اینکه، از دیدگاه نمونه ها، جنبه های مثبت بازی های بومی و محلی به ترتیب اولویت عبارت بودند از: سادگی پرداختن به آنها، قابلیت اجرا در رده های مختلف سنی و ارتباط آنها با فرهنگ جامعه. همچنین موانع زیر برای توسعه بازیهای بومی از سایر موانع مهمتر بودند: نبود برنامه ریزی، عدم آشنایی با نحوه انجام بازی ها، و عدم توجه رسانه هاست. نتایج اینکه؛ به ازای هر واحد افزایش یا بهبود در وضعیت بازی های بومی و محلی، ۳/۰۳ واحد افزایش یا بهبود در گردشگری حاصل می شود. بنابراین، در جهت این تأثیرگذاری و توسعه گردشگری متأثر از آن، الزامی است برنامه ریزی، احیاء، ترویج و توسعه بازی های بومی و محلی با توجه به عوامل و راهکارهای شناسایی شده در این پژوهش انجام گیرند.

¹ Leslie White

امیری و همکاران (۱۳۹۵)، در مقاله‌ای با عنوان؛ "بازی‌های بومی و محلی استان کرمان از منظر توسعه گردشگری"، به شناسایی و لزوم احیا، ترویج و توسعه بازی‌های بومی و محلی به عنوان یک جاذبه گردشگری به منظور جذب گردشگران فرهنگی داخلی و خارجی می‌پردازد. این تحقیق با تکیه بر نظریه کارکردگرایی و روش تحلیل محتوا با شیوه مطالعاتی کتابخانه‌ای، میدانی (مصاحبه و مشاهده مشارکتی) تنظیم گردیده است. یافته‌ها نشان داد؛ ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی، به ویژه اگر به صورت جشنواره‌ای باشند، یکی از بهترین راه‌ها برای ترویج گردشگری فعال هستند. نتیجه تحقیق اینکه، بازی‌های بومی و محلی به عنوان بخشی از فرهنگ ایرانی می‌تواند زمینه‌ساز جذب گردشگران داخلی و خارجی گردد.

گل زاده و میرآبادی (۱۳۹۸)، در مقاله‌ای با عنوان؛ "تحلیلی بر وضعیت گردشگری ورزشی و عوامل موثر بر توسعه آن با تأکید بر بازی‌های بومی و محلی (نمونه موردی: شهرستان تبریز)" نوع تحقیق کمی و کاربردی است و به صورت میدانی و اسنادی و با ابزار پرسشنامه و مصاحبه اطلاعات جمع‌آوری شده است. جهت تحلیل داده‌ها از نرم افزار spss استفاده شده است. یافته‌ها اینکه؛ وجود بازی‌های بومی و محلی مخصوص فصول مختلف بوده و انجام بازی‌های بومی محلی در قالب جشنواره‌های محلی، منطقه‌ای، ملی و حتی فراملی و انطباق فرهنگی جامعه میزبان با گردشگران داخلی با جلب و جذب گردشگر رابطه مستقیم داشته و وجود جاذبه‌های تاریخی و فرهنگی سبب جذب گردشگران ورزشی می‌شوند.

موسوی و همکاران (۱۴۰۰)، در مقاله‌ای با عنوان؛ "الگوی توسعه گردشگری ورزشی پایدار با رویکرد ورزش‌های روستایی و بازی‌های بومی و محلی، این مطالعه از نوع پژوهش کیفی بوده که با استفاده از نظریه داده بنیاد و مصاحبه با خبرگان انجام شده است. یافته‌ها نشان داد؛ مناسبت‌های آیینی، مذهبی و فصلی زیادی وجود دارد که در آنها بازی‌های بومی محلی که نشأت گرفته از آداب و رسوم منطقه است، انجام می‌شوند. به دلیل اینکه این ورزش‌ها بومی منطقه بوده و از دل طبیعت و محیط زیست و آداب و رسوم آن منطقه خارج شدند و بدون صرف هزینه و هیچ نیازی به تاسیسات و فشاری به محیط زیست می‌شود آنها را دوباره احیا کرد. از نتایج اینکه؛ وجود جاذبه‌های گردشگری ورزشی به عنوان شرایط علی موجب ضرورت یافتن توسعه گردشگری ورزشی پایدار با رویکرد ورزش‌های روستایی و بازی‌های بومی گردیده است.

مولانا و همکاران^۱ (۲۰۲۱)، در مقاله‌ای با عنوان؛ "بازی‌های سنتی به عنوان ورزش‌های گردشگری و ویژگی‌های فرهنگ ورزشی در ساباواای اندونزی" پژوهشی کیفی با رویکرد پدیدارشناسی است. تکنیک بازبایی اطلاعات از تکنیک نمونه برداری گلوله برفی استفاده شده است. از مشاهده، مصاحبه و تجزیه و تحلیل اسنادی برای گردآوری داده‌ها استفاده شده است. یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که؛ سنت‌ها و الگوهای فرهنگی توسط بازی‌های بومی حفظ شده و زنده نگهداشته می‌شوند. ارزش‌های موجود در بازی سنتی عبارتند از: همکاری، ارتباط، احترام به قوانین، حل مسئله، تفاهم، روابط با دیگران، رهبری، احترام به دیگران، ارزش‌های تجاری، نحوه رسیدن به پیروزی. احترام به شکست، نحوه مدیریت شایستگی، بازی جوانمردانه، اشتراک گذاری، احترام به خود، اعتماد، صداقت، اعتماد به نفس، بردباری و انعطاف پذیری. ارزش‌های اخلاقی مانند بازی منصفانه، صداقت و اخلاق ورزشی از اهمیت ویژه‌ای در بازی‌های بومی برخوردارند.

در پیشینه تحقیق آنچه قابل تأکید است اینکه؛ پژوهش‌های دیگر هیچ کدام بطور مردم شناختی به شناخت، توصیف و تحلیل دقیق و کامل بازی‌های بومی در ابعاد مختلف کارکردی، نمادشناسی، معیشتی، بوم شناختی نپرداخته‌اند. و در خصوص پیوند میان بازی‌های بومی به عنوان پدیده‌های فرهنگی با مقوله گردشگری فرهنگی کار پژوهشی خاصی انجام نشده است. و یکی از ابتکارات

^۱ Maulana et al

و بدیعیات این تحقیق برجسته سازی بازی های محلی به عنوان میراث قومی جهت رونق گردشگری فرهنگی بوده و شناخت، توصیف و تحلیل مردم شناختی و دقیق و تام ابعاد مختلف موضوع (بازی های بومی) در جهت معرفی هرچه بهتر الگوها و نمودهای فرهنگی، عوامل فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مرتبط برای جلب و جذب گردشگر، رونق و توسعه گردشگری فرهنگی در راستای تبدلات فرهنگی مؤثر و مفید خواهد بود.

جدول ۱، پیشینه تحقیق

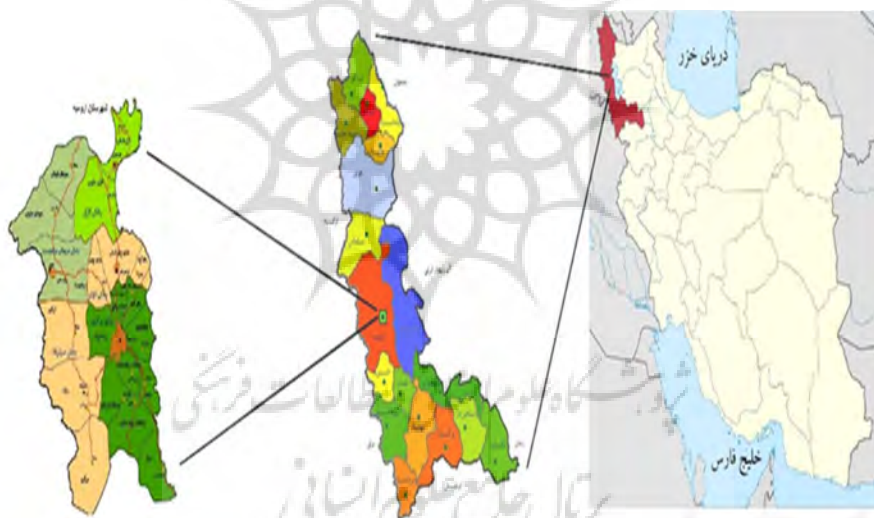
نویسنده (سال)	عنوان تحقیق	روش	یافته و نتایج
زارع شاهرسی (۱۳۸۶)	بازی های محلی آذربایجان	روش کیفی، اسنادی و میدانی است.	بازی های بومی در ایجاد نشاط، هیجان، رشد جسمانی و روانی، تقویت روحیه نظم، تلاش و استقامت مؤثر بوده و با موسیقی، نمادها و اسطوره ها و با معیشت های دامداری و کشاورزی در ارتباط می باشند.
غفوری (۱۳۹۱)	الگوهای توسعه گردشگری بر مبنای توسعه بازی های بومی در کشور	با روش توصیفی-تحلیلی و به صورت پیمایشی انجام شده است.	جنبه های مثبت بازی های بومی و محلی عبارت بودند از: سادگی پرداختن به آنها، قابلیت اجرا در رده های مختلف سنی و ارتباط آنها با فرهنگ جامعه. همچنین موانع زیر برای توسعه بازی های بومی از سایر موانع مهمتر بودند: نبود برنامه ریزی، عدم آشنایی با نحوه انجام بازی ها، و عدم توجه رسانه هاست. بازی های بومی و محلی بر توسعه گردشگری اثر گذارند.
امیری و همکاران (۱۳۹۵)	بازی های بومی و محلی استان کرمان از منظر توسعه گردشگری	پژوهش کیفی بوده و با تکیه بر نظریه کارکردگرایی و روش تحلیل محتوا یا شیوه کتابخانه ای، میدانی و مصاحبه تنظیم گردیده است.	ورزش ها و بازی های بومی و محلی، به ویژه اگر به صورت جشنواره ای باشند، یکی از بهترین راه ها برای ترویج گردشگری فعال هستند. بازی های بومی و محلی به عنوان بخشی از فرهنگ ایرانی می تواند زمینه ساز جذب گردشگران داخلی و خارجی گردد.
گل زاده و میرآبادی (۱۳۹۸)	تحلیلی بر وضعیت گردشگری ورزشی و عوامل مؤثر بر توسعه آن با تاکید بر بازی های بومی و محلی (نمونه موردی: شهرستان تبریز)	تحقیق کمی، توصیفی-تحلیلی بوده و شیوه جمع آوری اطلاعات اسنادی و میدانی است. ابزارهای جمع آوری داده ها پرسشنامه و مصاحبه ساختار یافته است.	انجام بازی های بومی محلی در قالب جشنواره های محلی، منطقه ای، ملی و حتی فراملی، انطباق فرهنگی جامعه میزبان با گردشگران داخلی با جلب و جذب گردشگر رابطه مستقیم دارند. وجود جاذبه های تاریخی و فرهنگی در کنار برخورداری از امکانات رفاهی مناسب و خدمات با کیفیت سبب جذب گردشگران ورزشی می شوند.
موسوی و همکاران (۱۴۰۰)	الگوی توسعه گردشگری ورزشی پایدار با رویکرد ورزش های روستایی و بازی های بومی و محلی	پژوهش کیفی و با رویکرد استقرایی و از مصاحبه نیمه ساختار یافته با خبرگان حوزه بازی های بومی و گردشگری استفاده شده است	بازی های بومی محلی که نشأت گرفته از آداب و رسوم منطقه بوده و وجود جاذبه های گردشگری ورزشی به عنوان شرایط علی موجب ضرورت یافتن توسعه گردشگری ورزشی پایدار با رویکرد ورزش های روستایی و بازی های بومی گردیده است.
مولانا و همکاران (۲۰۲۱)	بازی های سنتی به عنوان ورزش های گردشگری و ویژگی های فرهنگ ورزشی در ساباواوی اندونزی	پژوهش کیفی و پدیدارشناسی است. تکنیک بازیابی اطلاعات از تکنیک نمونه برداری گلوله برفی استفاده می کند. داده ها با استفاده از مشاهده، مصاحبه و تجزیه و تحلیل اسناد می باشند.	سنت ها و الگوهای فرهنگی توسط بازی های بومی حفظ شده و زنده نگهداشته می شوند. ارزش های موجود در بازی سنتی عبارتند از: همکاری، ارتباط، احترام به قوانین، حل مسائل قومی و بومی.

روش شناسی تحقیق

رویکرد تحقیق کیفی و ژرفانگر بوده و هدف نیز توصیف، تحلیل و شناخت دقیق و عمیق مؤلفه های مردم شناختی بازی های بومی فضاهای گردشگری فرهنگی (موزه مردم شناسی) می باشد. واحد تحلیل این تحقیق؛ موزه مردم شناسی بوده و واحدهای مشاهده نیز هریک از (ابزارها، شکل اجرا، حالت ها، نقش ها، نمادهای) بازی های محلی همچون، قالا توتدی (ghala totdy) قلعه گرفتن،

بَنوشه (banosha)، یَتدی داش (yetdy dash) هفت سنگ، بس داش (bf daf) یه قول دو قول، دوز (dooz) بچین و اوستام وردی (ostam vrdy) برای گردآوری داده‌ها از روش‌های؛ (اسنادی، میدانی) بهره گرفته شد. در این تحقیق پژوهشگر با حضور در میدان و مشاهده مشارکتی و مصاحبه عمیق نیمه ساختار یافته سعی در گردآوری داده‌ها داشت. برای پاسخگویی به سوالات از ۳۰ نفر از مطلعین امر، اساتید و فارغ‌التحصیلان رشته‌های مرتبط با گردشگری، ورزش‌های بومی، گردشگران فرهنگی، راهنمایان موزه و اهالی روستا و... مصاحبه عمیق نیمه ساختار یافته انجام شد. روش تحلیل داده‌ها پدیدار شناسی می‌باشد.

معرفی میدان تحقیق: شهرستان اورمیه با جمعیتی حدود ۱۰۴۰۵۶۵ نفر، ۱.۲۳ درصد از کل جمعیت ایران را در خود جای داده است. جمعیت شهری حدود ۷۵۰۸۰۵ و جمعیت روستایی ۲۸۹۷۶۰ نفر می‌باشد (سرشماری مرکز آمار ایران، ۱۳۹۵). این شهرستان با مساحت ۵۲۵۱.۱۸۵ کیلومتر مربع به عنوان یک منطقه کوهستانی در شمال غربی کشور ایران و در مرکز استان آذربایجان غربی، در بین ۳۲ درجه و ۵ دقیقه تا ۳۲ درجه تا ۱۰ دقیقه عرض شمالی و ۴۶ درجه و ۱۰ دقیقه تا ۴۸ درجه و ۱۶ دقیقه طول شرقی واقع شده است. این شهرستان از شمال با شهرستان سلماس، از غرب با کشور ترکیه، از شرق به دریاچه ارومیه و از جنوب با شهرستان‌های نرده و اشنویه همسایه است. یکانی زارع، ۱۳۸۴: ۷۵).



تصویر ۱. موقعیت شهرستان اورمیه بر روی نقشه ایران

شهرستان اورمیه بطور متوسط در ارتفاع ۱۳۴۲ متر از سطح دریا قرار دارد. طبق تقسیمات کشوری به سال ۱۳۹۵ دارای ۵ بخش (مرکزی، انزل، نازلوچای، سیلوانا و صومای) و ۲۰ دهستان (باراندوز، باران دوزچای جنوبی، باراندوز چای شمالی، باش قلعه، برکشلوچای، ترکمان، دول، روضه چای، نازلوچای جنوبی، انزل جنوبی، انزل شمالی، طلاتپه، نازلوچای، نازلوچای شمالی، ترگور، مرگور، دشت، برادوست، صومای جنوبی و صومای شمالی) می‌باشد. این شهرستان ۱۴/۲ درصد از مساحت استان را به خود اختصاص می‌دهد. شهرستان دارای ۷۲۷ آبادی می‌باشد که ۶۴۴ آبادی آن دارای سکنه هستند. بخش زیادی از اقتصاد مردم منطقه بر کشاورزی، دامداری متکی است. وضع کشاورزی و باغداری این شهرستان مطلوب و پررونق است. انگور، سیب، گندم، جو، انواع میوه‌های هسته‌ای، گلابی، زردآلو، آلو، هلو، خرمالو، شلیل، انجیر، بادام و گردو از فراورده‌های کشاورزی عمده ارومیه اند. زبان غالب مردم

ترکی است و از زبان فارسی برای مرادوات اداری استفاده می شود و زبان عربی به عنوان زبان دینی کاربرد بیشتر دارد. از بازی های محلی شهرستان ارومیه می توان به؛ قالا تودو (qala totdo) (قلعه گرفتن)، بنوشه (banu:ʃh) (بنفشه)، یتندی داش (yetdæj) (داش هفت سنگ)، دوز (du:z) (بچین)، بش داش (beʃ daʃ) (یه قول دو قول)، اوستام وردی (ostam vrdæj) (استاد زد)، ارادان وردی (v:radan vrdæj) (وسطی)، زوو (zu:)، قیش قیش (qij, qij) (کمر بند)، هل قیچی (hal qitʃæj) (لی لی)، شعبه شعبه (ʃobah, ʃobah)، آد شُهرت (ad ʃohrat) (اسم فامیل)، آشیق آشیق (ashigh afigh)، آتمن باشی قیزیلدی (atmn bafæj qizildæj) (سر اسبم از طلاست)، آنا منی قوردا ورمه (v:nɒ: manæj qordɒ: vermah) (مادر منو به گرگ نده)، ال اله دوگمه دله (æl ælh dogmah dalah) (عمو زنجیر باف) و... اشاره کرد (سالنامه آماری شهرستان ارومیه، ۱۳۹۵).

گردشگری فرهنگی: این نوع گردشگری به منظور آشنا شدن با فرهنگ و تمدن و سنت های مردم کشورهای مختلف و یا شرکت در جشن ها و جشنواره های فرهنگی و هنری مختلف همچون بازی های محلی و یا بازدید از موزه ها و آثار هنری و باستانی آنها صورت می گیرد. گردشگری فرهنگی دارای مفهوم عام، و نوعی از گردشگری است که گردشگر در آن به جستجو، فراگیری و تجربه درباره فرهنگ حال و گذشته جامعه خود یا دیگران می پردازد (رنجبران و زاهدی، ۱۳۸۸: ۶۵). طبق تعریف ریچاردز: «گردشگری فرهنگی عبارت است از مسافرت افراد از محل سکونت خود به مکان هایی که جاذبه های فرهنگی دارد. این جابجایی به قصد کسب اطلاعات و تجارب برای ارضای نیازهای فرهنگی گردشگران انجام می شود» (ریچاردز، ۱۹۹۶: ۲۴). طبق آمار سازمان جهانی گردشگری، ۳۷ درصد گردشگری بین المللی با انگیزه فرهنگی انجام می شود و این تقاضا سالانه در حال افزایش است. گردشگری فرهنگی شامل همه دیدارها از جاذبه های فرهنگی از جمله موزه ها، مقبره های تاریخی، کارکردهای فرهنگی و سایر جلوه های فرهنگی می شود (کاظمی، ۱۳۸۹: ۱۵۴-۱۵۳). گردشگران فرهنگی معمولاً افراد بسیار تحصیل کرده با حس متعالی از فرهنگ و سرمایه فرهنگی هستند؛ فرهنگ؛ انگیزه اولیه آنها برای سفر است (موسوی و باقری کشکولی، ۱۳۹۲: ۱۵).

بازی های بومی: بازی های بومی بخش مهم از فرهنگ یک ملت هستند. بازی ها وسیله ای است که اوقات فراغت افراد را پر می کند و هم نشانه هایی مهم از اندیشه، آرزو و جهان بینی آنها را بیان می کند. بازی های محلی از دیدگاه مردمشناسی اهمیتی بسزا دارند (زارع شاهمرسی، ۱۳۸۷: ۱۳). بازی ها و ورزش های بومی، برگرفته از فرهنگ قومی ما می باشد و رابطه تنگاتنگ و نزدیکی با شیوه زندگی، رفتار، کردار و مناسبت های آن ها دارد (امیری و همکاران، ۱۳۹۵: ۱). از ویژگی این بازی ها؛ ساده و در دسترس بودن، وابسته نبودن به ابزار خاص، تقویت توانایی استعداد جسمانی و فکری، قابل اجرا بودن در هر فصل، هر جا و مکان و تحت پوشش قرار دادن گروه های مختلف سنی از کودکان تا کهنسالان را نام برد (میرنیا، ۱۳۸۱: ۲۱). بازی های سنتی که قریب به اتفاق آنها در چارچوبی غیر رسمی و غیر نهادی صورت می گیرند، بازتاب هویت های فرهنگی فردی و جمعی و نیز عواملی پر اهمیت در توسعه فرهنگی اند. همچنین بازی های بومی و محلی ارتباط تنگاتنگی با فرهنگ و آداب و رسوم مردم هر منطقه دارد و نشان دهنده علایق و سلیقه های ذاتی آنها است و هنوز هم در بخش هایی از کشور رواج دارد (غفوری، ۱۳۹۳: ۱۵۴). بازی های بومی و محلی که عنصری فرهنگی به شمار می آید، در رونق فرهنگ محلی اثرگذار است و انجام پیوسته این بازی ها در مناطق روستایی نوعی دلمشغولی برای ساکنان فراهم کرده است (بوغوپا، ۲۰۰۱: ۹۸). برگزاری بازی های بومی به عنوان تجربه های زیسته فرهنگی در قالب جشنواره ای می تواند یکی از بهترین راهها برای ترویج گردشگری فرهنگی باشند. کشور ایران با تنوع قومی و فرهنگی بسیار بالا بستر مناسبی برای جلب و جذب گردشگران فرهنگی بوده و بنابراین مطالعه و شناخت دقیق و جامع از بازی های بومی و

¹ Richards

² Bogopa

اجرا و رونمایی از آنها در قالب برگزاری جشنواره های ملی و منطقه ای نقش مهمی در مبادلات فرهنگی و توسعه گردشگری فرهنگی اهمیت زیادی دارد.

یافته‌های تحقیق

محلی اویونار (بازی های محلی)

۱- قالا تودو اویونی (qala totdo oyony) (بازی قلعه گرفتن)



تصویر ۲. بازی قالا تودو، روستای اسلام آباد، ارومیه، تابستان.

وسایل مورد نیاز بازی قالا تودو: زمین نسبتاً مرتفع، دو گروه ۴-۵ نفره؛ اولی جهت محافظت از قلعه و دومی هم برای

یورش جهت فتح و تسخیر قلعه.

شرح بازی قالا تودو: این بازی مختص پسران نوجوان و جوان است. در این بازی دو گروه به تعداد ۵ یا ۶ نفره تقسیم شده و یک گروه بالای تپه‌ا مکان مرتفع قرار می‌گیرند و گروه دیگر در پایین و در شعاع و فواصل مشخصی دور تپه را محاصره می‌کنند. قبل از شروع بازی هر دو گروه دور هم جمع شده و با هم مشورت کرده و نقشه می‌کشند که هر نفر کجای تپه قرار گرفته و از قلعه محافظت کنند. و دیگری هم نقشه می‌کشند که افراد کجا ایستاد و چگونه قلعه را فتح کنند. بازی شروع می‌شود و نفرات بالایی سعی می‌کنند با همکاری هم و گرفتن همدیگر ضمن دفع نفرات پایینی و مهاجم، موقعیت خود را در بالای تپه حفظ کنند و به پایین به عنوان اسیر کشیده نشوند. و نفرات پایینی هم سعی می‌کنند به میان صف نفرات بالایی نفوذ کرده و افراد محافظ قلعه را به عنوان اسیر به پایین بکشند و یا بهکلی همه را به پایین تپه هدایت کنند. گاهی یک یا دو نفر خود را به صف گروه بالایی زده و درگیر می‌شود. در این زمان افراد باقی مانده از فرصت استفاده کرده و از پشت هجوم می‌آورند تا محافظان قلعه را به پایین هدایت کنند.

اهداف و کارکردهای بازی: از اهداف و کارکردهای بازی قالا تودو می توان به؛ ایجاد نشاط و شادی، حفظ قلعه، سرزمین و خاک، و در مقابل فتح قلعه، سرزمین و خاک و اسیر گرفتن دشمنان اشاره کرد. مهارت یابی در تپه و کوه پیمایی. تقویت روحیه سلحشوری و شجاعت و حفاظت و حراست از اعضای گروهی و خانواده، و خویشاوندان و دوستان و همچنین محافظت از منابع و دست آوردها در برابر هجوم و تاراج دشمنان، تقویت بنیه جسمی و روحی. تقویت پاها و دست ها، اشاره کرد.

نمادشناسی بازی قالا تودو: تپه؛ نماد میهن، سرزمین، آب، خاک، قلعه، محل زندگی، چادر و خانه و منابع ارزنده است. افراد دو گروه نماد؛ خیر و شر، خودی و دیگری یا دوستان و دشمنان هستند. این بازی بیانگر این است که همواره منابع و نیکی ها (کشور، محل زندگی و منابع طبیعی و انسانی(خاک، آب، اولاد، اقوام، افراد خانواده و خویشان و بستگان و دوستان) می تواند از سوی دشمنان و رقبا تهدید شده و باید هوشیار بود و با همیاری و همکاری همو بصورت گروهی از آنها دفاع کنند. تپه و مکان مرتفع نماد؛ صعود، بزرگی، شکوه، قدرت، برتری، نعمت، برکت، امنیت و خزانه است. سطح پایین نماد، شکست، نزول، کمبود، قحطی، ضعف و زوال است. در این بازی افراد بالا تپه! به اصطلاح قلعه؛ دوست ندارند از بالا به پایین کشیده شوند و مغلوب و هم سطح دشمنان بشوند، علاقمندند با دوستان و افراد قوی در یک سطح و موقعیت بالاتر و دست برتر قرار داشته باشند. اتحاد و پشتیبانی و پایداری و هوشیاری، رمز پیروزی و دوام گروه می دانند.

تحلیل بازی قالا تودو: این بازی مردانه، صحنه جنگ و دفاع را تداعی می کند. روستاها و شهرهای اولیه و زندگی متمدن ابتدایی در میان قلعه هایی با دروازه ها، برج و باروهای بلند شکل گرفته اند. این روستا و شهرها هر از گاهی توسط اشرار و بیگانگان مورد تعدی و غارت و فتح قرار می گرفتند. درچنین شرایطی لازم بود مردان روستا از بنیه و هوش و هماهنگی لازم برای دفاع برخوردار باشند. این بازی آنها را توانمند می سازد تا مدافعان خوبی باشند. همچنین گاهی هم لازم بود قبله و سرزمینی فتح شود تا جزو مستعمرات شده و به سرزمین اصلی بپیوندند. بنابراین در خلال اجرای بازی قالا تودو، مهارت های لازم برای گرفتن قلعه ها را به مردم منطقه آموزش و تمرین داده می شود. در این بازی ابزار اصلی دفاع و حمله؛ هوش و قوای بدنی است و هیچ خبری از سلاح سرد و گرم همچون خنجر و تیروکمان و گرز و تفنگ، توپ و تانک نظامی وجود ندارد.

۲- بنوشه اویونی (banofah oyony) (بازی بنفشه)



تصویر ۳. بازی محلی بنوشه، موزه مردمشناسی، ارومیه، بهار.

وسایل مورد نیاز بازی: دو دسته ۵-۶ تایی از افراد مقابل هم.

روش اجرای بازی بنوشه: بازی بنوشه (بنفشه) مختص دختران نوجوان و جوان بوده و نامش را هم بخاطر طبع و روحیه لطیف و طبیعت گرای دختران از گل بنفشه که در بهار رشد می کند، گرفته شده است. این بازی در موسم و فصل بهار در دامن طبیعت انجام می شود. روش بازی بدین صورت است که: دختران نوجوان و جوان در دو گروه ۵-۶ نفره روی یک خط راست، در مقابل هم با فاصله ۱۰-۱۵ متری از هم ایستاده و با گرفتن دست های هم از دو طرف تشکیل یک زنجیره انسانی می دهند. با شروع بازی سرگروه دسته اول یا همه اعضا با هم سعی می کنند با فریاد و گفتن عبارت «بنوشه»، از اعضای دسته مقابل حریف می طلبد. در ادامه سرگروه همه اعضای دسته مقابل با فریاد و گفتن عبارت «بنده دوشه»؛ سپس سرگروه اول می گوید: بیزدن سیزه کیملر دوشه؟ (از ما به شما چه کسی جنگ می خواد؟)، سرگروه دوم جواب می دهد مثلاً: ماه جمال دوشه. در این صورت ماه جمال با سرعت به دسته اول حمله می کند، چنانکه بتواند دست ها و صف آنها را از هم جدا کند، یک نفر از افرادی که صف از آنجا پاره و جدا شده را به گروه خود می برد. در غیر این صورت اگر صف از هم جدا نشد، خودش به عنوان اسیر در دسته مقابل مانده و به آخر صف رقیب می پیوندد و می ایستد. این بازی به همین شکل ادامه می یابد تا یکی از گروه ها اکثر نفرات خود را از دست بدهند و بازنده شوند. این بازی بیشتر به قوت دست ها وابسته است.

اهداف و کارکردهای بازی بنوشه: بازی بنوشه اهداف متعددی دنبال می شود، برای مثال؛ کسب نشاط و شادی، پرکردن و گذران اوقات فراغت، تقویت بنیه جسمی و روحی، همه اعضای گروه و فعالیت ها در خدمت اهداف گروه بودن، شکل گیری و تقویت روحیه حماسی و سالحشوری، حفظ انسجام و هماهنگی گروه خودی، همگن و یک رنگ و یک شکل ماندن، مقاومت در برابر عوامل تغییری که از بیرون گروه را متاثر می کنند. جنگ و ستیز با دشمن.

نمادشناسی بازی محلی بنوشه: نام بازی بنفشه نماد طراوت و بهار و طبع لطیف دختران در پیوند با طبیعت است. دست در شدن نماد همیاری و زنجیره و اتحاد انسانی است. این بازی نماد درون همسری و برون همسری نیز می تواند باشد. ابتدا شکل ازدواج و انتخاب زنان توسط مردان در داخل قبیله و طایفه و از خویشاوندان نزدیک بود، رفته رفته و پس از گذشت سالهای طولانی رسم بر این شد که از طوایف دیگر هم دختر به همسری بگیرند ولی بخاطر نوظهور بودن این قاعده، همواره با مقاومت هایی از سوی زنان مواجه بود. این بازی نماد ربایش دختران زنان هم می تواند باشد. همانطور که می دانید دختران و زنان نماد و ظرفیت های انسانی برای زایش و زاد آوری و ازدیاد و تکثیر جمعیت و هم به عنوان نیروی کار کارآمد مطرح می باشند. این بازی نماد زندگی کوچگری و گله داری است. در این معیشت دختران مسئول دوشیدن شیر دام هایی همچون گوسفند و بز بودند. این دو حیوان بیشتر وقت ها چموشی کرده و سعی می کند خود را از دست صاحبش وارهاوند؛ بنابراین با این بازی مچ دست ها تقویت شده و دختران می توانند با گرفتن پا و شاخ یا مو و پشم و گردن دام، آنها را برای دوشیدن شیرشان خوب نگهدارند.

تحلیل بازی بنوشه: وجود دختران بیشتر یعنی زنان و مادران بیشتر و در ادامه نیروی زادآوری و زایش نیروی انسانی افزوده شده و در نهایت قدرتمندتر شدن طایفه را به دنبال دارد. همچنین در معیشت دامپروری دختران و زنان عوامل اصلی شیردوشی و تبدیل آن به مشتقاتی همچون پنیر، ماست، کشک، قره قوروت، کره و... هستند، پشمیسی و بافندگی و دوخت و دوز هم بر عهده دختران و زنان بوده؛ بنابراین لازم است که زنان و دختران از دستان و بازوهای قوی برخوردار باشند.

۳- یئندی داش اونی (yetdy daf oyony) (بازی هفت سنگ)



تصویر ۴. بازی یئندی داش، موزه مردم شناسی، ارومیه، تابستان

وسایل بازی یئندی داش: هفت قطعه سنگ صاف، توپ.

روش اجرای بازی یئندی داش: این بازی در دو گروه ۴ تا ۱۰ نفری انجام می شود. وسایل بازی توپ و هفت قطعه سنگ

صاف می باشد. در این بازی هدف زدن سنگهای روی هم چیده شده و انداختنشان توسط توپ می باشد. این بازی بیشتر در بین پسر بچه ها رواج دارد. برای شروع بازی ابتدا قرعه کشی کرده که چه تیمی ابتدا آغاز کننده بازی و پرتاب کننده توپ به سمت سنگها باشد. معمولاً برای شروع ابتدا با قره کشی یک تکه سنگ صافی را که روی آن را خیس کرده و طرف دیگر خشک می باشد را انتخاب کرده و بعد هر گروه یک طرف را انتخاب می کنند و بعد سنگ را به آسمان پرتاب کرده و منتظر می مانند تا که روی زمین بیفتد و هر روی سنگ که بالا قرار گرفته باشد، شروع کننده بازی خواهند بود. بعد از این مرحله یک گروه کنار سنگها قرار گرفته و گروه بعدی در یک فاصله مشخص مثلاً ۱۰ متری که معمولاً این فاصله هم با اندازه گامهای یکی از بازیکنان اندازه شده قرار می گیرند. و بعد هر یک از اعضای گروه مقابل یکی یکی با توپ را به طرف سنگها پرتاب می کنند. اگر توپ یکی از بازیکنان به سنگها برخورد کرد و سنگها زمین ریخت؛ بعد از این مرحله افراد گروهی که با توپ سنگها را ریخته اند از محل سنگها دور شده و هر کدام به طرفی فرار می کنند. افراد گروه مقابل هم سعی می کنند یکی یکی به آنها نزدیک شده و با پاس دادن توپ و زدن توپ به بدنشان آنها را از گردونه بازی خارج کنند. بازیکنان مقابل سعی می کنند به قطعه سنگها نزدیک شده و دوباره آنها را روی هم جمع کنند و اگر موفق شوند، دوباره توپ دست آنها خواهد بود و می توانند هفت سنگها را مورد هدف قرار دهند. و اگر نتوانند سنگها را روی هم جمع کنند و تیم مقابل هر تک تک بچه ها را با توپ زدن و از گردونه بازی خارج کردند، این بار جای دو گروه عوض شده و دوباره بازی به شیوه قبل اجرا می شود. در این بازی روی پرتاب توپ و زدن هدف تمرکز می شود.

اهداف و کارکردهای بازی یئندی داش: از اهداف بازی می توان به؛ شناسایی انتخاب افراد با کفایت، جسور، قوی،

پرتحرک، چابک، و انتخاب نکردن افراد ضعیف، زدن و انداختن سنگهای روی هم چیده، فرار، دنبال کردن افراد، پرتاب کردن و پاس دادن توپ به اعضای تیم خودی، و زدن اعضای تیم مقابل با توپ و از بازی خارج کردن آنها، چیدن دوباره سنگها روی هم.

کارکردها هم؛ تقویت بنیه جسمی و ذهنی، افزایش روحیه همکاری و انسجام گروهی، افزایش تمرکز انتخاب و دنبال کردن اهداف، افزایش هماهنگی چشم، دست‌ها، بازوها، کمر و پاها.

نمادشناسی بازی ییتدی داش: در بازی هفت سنگ ما نماد ایثار و شجاعت را می‌توانیم به عینه ببینیم، بطوری که در خلال بازی اعضای یک طرف بازی سعی می‌کنند با توپ به اعضای طرف مقابل بزنند و آنها را از ادامه بازی خارج کنند. در این حال شاهدیم که برخی از بازیکنان که بیشتر هم رهبر گروه بوده و از همه شجاعت تر هستند؛ خود را سپر بالای اعضای تیم اش کرده و خود را میان هم تیمی و رقیب قرار می‌دهد تا مورد اصابت توپ قرار بگیرد. هر چند به اصطلاح بازی فرد ایثارگر جانش را از دست داده و باید از بازی خارج شود اما؛ با این کار و تدبیر این فرصت را برای اعضای تیمش فراهم کرده تا به راحتی و در کمال آرامش و دقت سنگها را بچینند و برنده بازی باشند. در بازی هفت سنگ همه اعضای تیم در خدمت اهداف گروه بوده و منافع شخصی و فردی کمتر دنبال می‌شود. در نمادشناسی اعداد؛ عدد هفت در ارتباط با هفت روز هفته، هفت سیاره، هفت مرحله کمال، هفت فلک یا طبق آسمان، هفت مرتبه فرشتگان، هفت گلبرگ گل سرخ، هفت سر مارهای چهار چشم، هفت شاخه درخت کیهان و درخت قربانی شمنیگری و ... است. هفت نماینگر کل منظومه سیارات و ملائک، کل طبقات آسمان، کل نظام اخلاقی و کل نیروها، هفت نماد زندگی جاویدان بوده، هفت نشانه مفهومی تغییر پس از یک دوره کامل و یک شروع مثبت است. هفت نماد جشن هفت روزه، هفت دختر، هفت پسر. طواف مکه هفت بار انجام می‌گیرد. هفت نماد کل مکان و زمان است. عدد چهار نماد زمین (با چهار جهت اصلی) و عدد سه نماد آسمان است. هفت نماینگر کل جهان در حال حرکت است. عدد هفت نماد هفت فضیلت؛ ایمان، رجا، ترجم، احتیاط، اعتدال، عدالت و نیرو است. هفت رنگ رنگین کمان و هفت نت گام موسیقی. هفت عدد پایان یک دوره، و آغاز دوره بعدی است. همچنین هفت نماد شیطانی است که هفت سردارد. در اسلام عدد هفت نماد؛ کمال، هفت زمین، هفت دریا، هفت طبقه دوزخ، هفت دروازه است. ایرانیان هفت نوع میوه و هفت دانه معطر بر سفره می‌گذاشتند و روز هفتم کودکان را نامگذاری می‌کردند. بازی هفت سنگ نماد تخریب و ساختن دوباره است. در این بازی بخوبی بچه‌ها یاد می‌گیرند که تخریب و شکستن راحت تر از ساختن است. و برای چیدن سنگها روی هم و بنای دوباره آنها باید با همدیگر همکاری کنند و تلاش زیادی داشته باشند. بازی هفت سنگ نماد ادامه و شروع دوباره است، در این بازی بچه‌ها یادمیگیرند که اگر یکی از اعضای تیمشان از گردونه بازی کنار رفت، دیگری سعی می‌کنند با تلاش مضاعف؛ کار و هدف او را دنبال کند و کار را به سرانجام برساند.

تحلیل بازی ییتدی داش: بازی هفت سنگ متناسب با معیشت شکارگری و دامپروری بوده بطوری که در این بازی فعالیت‌های؛ دویدن، دنبال کردن، تمرکز روی هدف، پرتاب سنگ و مورد اصابت قراردادن اهداف، افراد و حیوانات مد نظر قرار می‌گیرد. این بازی با مراحل و شکل اجرایی که دارد؛ صحنه تعقیب و گریز و شکار را تداعی می‌کند.

۴- دوز اوینی (dooz oyony) (بازی بچین)

وسایل بازی: صفحه و زمین صاف بازی و قلوه سنگ و گچ یا زغال.

روش اجرای بازی دوز: این بازی دو نفره بوده و با اسامی مختلف مانند: قوندوم قوندوم، اوشدوم، قوندوم (پریدم، نشستم) و گنچدیم، گنچدیم (ردشدم، رد شدم)، در این منطقه مصطلح است.

این بازی دو صورت ساده و پیشرفته داشته که اولی با نام «اوج دوز» یا «سه بچین» بوده و با سه مهره (تصویر) و دیگری «اون یکی دوز» یا (دوازده بچین) بوده و هر کدام از طرفین بازی یازده مهره برای انجام بازی دارند. در اون یکی دوز (دوازده بچین)،

قوانین بازی مانند اوج دوز (سه بچین) بوده با این تفاوت که تعداد مهره ها، نقاط، خطوط و تقاطع صفحه‌ا میدان بازی بیشتر است و مکانی در وسط شکل وجود دارد که مهره های حریف را پس از خارج کردن از مسیر بازی، در آنجا می گذارند. در این بازی طرفین به نوبت مهره های ۳ یا ۱۱ تایی خود را بر روی صفحه و در تقاطع خطوط گذاشته و می کوشند تا سه تا سه تا مهره های خود را در یک ردیف بچینند و در عین حال از پیش آمدن این حالت برای حریف نیز جلوگیری کنند. اگر یکی از بازیکنان موفق به اینکار شود، یکی از مهره های حریف را به دلخواه و با این قصد که مانع ردیف شدن سه تایی مهره های اوست، برمی دارد و کنار می گذارد. زمانی که مهره ها چیده شد و هیچکدام موفق به چیدن سه مهره در یک ردیف نبود، بازی وارد مرحله دوم می شود. در این مرحله هریک از بازیکنان مهره های خود را یک خانه می تواند جابجا کنند. از نظر تقسیم جنسی و سنی هر دو گروه مرد و زن، دختر و پسر می توانند این بازی را انجام دهند، اما در کل این بازی مختص مردان جوان و میانسال و کهنسال بوده و در بیرون از خانه انجام می شود.



تصویر ۵. بازی اون ایکی دوز، موزه مردم شناسی، ارومیه، تابستان.

اهداف و کارکردهای بازی دوز: با چیدن مهره ها در یک ردیف، مهره های حریف از جریان بازی خارج شده و تقویت روحیه صبر و تمرکز، هماهنگی چشم ها با دست و بازوها، افزایش قدرت تفکر و پیش بینی و رعایت همه ملاحظات قبل از هر اقدام و عمل از کارکردهای عمده این بازی می باشند.

نماد شناسی بازی دوز: ما در این بازی با توجه به رنگ دو دست مهره ها شاهد نماد خودی و دیگری و دوست و دشمن، تکریم یک رنگی و دوری از دورنگی هستیم. همچنین اعتقاد راستی و درستی و در یک خط و یک رویه و یک باور قرار داشتن را با توجه به چینش مهره ها در یک ردیف قابل برداشت می باشد. در این بازی رابطه نمادین بین انسان و زمین شکل گرفته است. مهره ها نماد بذر و حضور انسان در زمین بوده و عدد چهار و شکل مربع نماد زمین و مربع های تو در تو نماد کل کائنات یا آسمان می باشند. با دقت در صفحه بازی دوز شاهد حضور دو شکل مثلث قائم الزاویه و مثلث متساوی الاضلاع هستیم، مثلث نامدزمین و باروری، کوه و غار نیز هست. مثلث قائم الزاویه با آب ارتباط دارد. و مثلث متساوی الاضلاع با خاک ارتباط دارد (شوالیه و گبران^۱،

^۱ Chevalier & Gheerbrant

۱۳۸۲، جلد پنجم: ۲۶۶-۲۶۵-۱۵۵-۱۵۱). در بازی دوز خطوط مورب نماد رودخانه و مسیر جریان آب هم می‌باشند. توجه به امتداد مسیر رودخانه، چگونگی جریان آب و از همه مهمتر توجه به منابع و سرچشمه‌های رودها و موانع پیش رو بسیار حائز اهمیت است. حضور مهره غیر خودی در بستر بازی تداعی موانع پیش رو بود و باید حداقلاً مکان آنها را رفع کرد، تا شاهد یک مسیر یک دست و بدون مانع جهت انتقال آب از مبدأ به مقصد مورد باشیم. این بازی همچنین با معیشت دامپروری هم هماهنگ بوده؛ بطوری که چینی مهره‌ها نماد چادرها، خانه‌ها، طوایف و زمین‌ها و مراتع هم می‌تواند باشند، اینکه؛ در یک ردیف قرار گرفتن مهره‌ها همچون در یک ردیف قرار گرفتن چادرها و خانه‌ها و طوایف خودی و مراتع تحت تسلط برای چرای دام‌هاست. افراد در تعیین و انتخاب محل زندگی سعی می‌کنند در کنار چادرها و طوایف همسو و هم‌رنگ و هم‌خون و خویشاوندان خودی جانمایی کرده و خانه و چادرهای خود را برپا کنند. و از مؤلفه‌های سرمایه اجتماعی همچون اعتماد اجتماعی، شبکه اجتماعی و مشارکت اجتماعی بهره‌برده و حس امنیت و آرامش داشته باشند. ورود و وجود یک خانواده و چادر و طایفه غیر همسو مانع بزرگی در ایجاد انسجام خویشاوندی و طایفگی بوده و موجبات تضعیف آنان را فراهم خواهد ساخت. وجود مراتع پشت سر هم این امتیاز را دارد که گله‌ها در فواصل کمتری نسبت به خانه، چادر و آغل‌ها بچرای مشغول باشند و چوپانان در این وضعیت لازم نیست به مسافت‌های دور جهت چرای گله بروند. همچنین؛ برای طی این مسیر موانع طبیعی و انسانی (اقوام و طوایف غیر خودی) کمتر شده و تهدیدات به حداقل می‌رسد.

تحلیل بازی دوز: این بازی با معیشت کشاورزی هماهنگ بوده بطوری که در ممارست به این بازی، قدرت چشم در تشخیص مهره‌های خودی و دیگری و شناسایی محل قرار گرفتن آنها تقویت شده و افراد را در کاشت دانه‌ها و هسته درختان میوه و نهال آنها در یک ردیف و بطور منظم و چیدن و پاکسازی و محصولات کشاورزی همچون؛ گندم، جو، عدس و نخود، زردآلو و آلو کمک می‌کند. همچنین این بازی با معیشت دامپروری هماهنگی داشته بطوری که شکل نشستن افراد بگونه‌ای است که برای دوشیدن شیر و چیدن پشم دام‌هایی همچون گوسفند و بز، بدن از انعطاف لازم برخوردار گشته و دست‌ها و پاها قدرت و هماهنگی لازم را بدست می‌آورند.

۵- بَشِ دَاشِ اویونی (bf daf oyony) (بازی به قول دو قول)

روی دیوار موزه تابلوی است که در آن تصویر تعدادی دختر جوان و نوجوان مشغول بازی «بَشِ دَاشِ» (یا پنج سنگ) هستند، دیده می‌شود. بازی «بَشِ دَاشِ» بیشتر بازی دختران جوان و نوجوانان بوده و برخی مواقع پسران نوجوان نیز این بازی را انجام می‌دهند.



تصویر ۶. بازی بَشِ دَاشِ، موزه مردم‌شناسی، اورمیه، تابستان.

روش اجرای بازی بش داش: ابتدا با جفت و تک آمدن، اینگونه که‌کی از بازیکنان سنگها را در مشت می گیرد تا دیگری بگوید زوج است یا فرد، شروع کننده بازی مشخص می شود. در کدام مرتکب اشتباه شوند سوخته، دیگری بازی را شروع می نماید و هر یک در نوبت خود از هر مقطع که مانده باشد، بازی را پی می گیرد این بازی چندین مرحله دارد و بازیکن با اجرای موفق هر مرحله، یک امتیاز کسب می کند و به مرحله دیگر راه می یابد. مرحله اول: ۵ سنگ را به گونه ای که جدا از هم بایستند روی زمین پخش می کند، یکی را برداشته و به بالا می اندازد، در فاصله پایین آمدن، یکی از سنگها را از روی زمین برداشته و با همان دست، سنگ بالا انداخته را که در حال سقوط است می گیرد و به همین نحو، همه آنها را برمی دارد. مرحله دوم: ۵ سنگ را به گونه ای که دو به دو قرار بگیرند، روی زمین پخش می کند، یکی را برداشته و به بالا ... و سنگها را ۲ تا، ۲ تا، از روی زمین درو می کند. مرحله سوم: مانند مراحل فوق، منتهی چهار سنگ روی زمین را در دو حرکت: ۱ تایی و ۳ تایی، برمی دارد. مرحله چهارم: مانند مراحل قبلی، منتهی ۴ سنگ روی زمین را یکجا و در یک حرکت برمی دارد. مرحله پنجم: بازیکن باز سنگها را پخش کرده، یکی را برداشته و بالا می اندازد و در فاصله بازگشت، یکی از سنگهای روی زمین را برداشته و سنگ در هوا را می گیرد و با یک پرتاب دیگر، سنگی را که از روی زمین برداشته، با یکی دیگر از سنگها، عوض می کند و به همین طریق، مرحله را با تعویض تمامی سنگها، به پایان می برد. مرحله ششم: در این مرحله، بازیکن با دست چپ، توسط انگشتان شست و میانی به صورتی که انگشت اشاره روی آن سوار شده باشد پُلی عریض، روی زمین می سازد. سنگهای پخش شده را به حریف اشاره می کند تا یکی را به عنوان قراول انتخاب کند. پس از آن، یکی را برداشته و به طرف بالا می اندازد... و دوباره می گیرد و در این فاصله، سنگها را یکی یکی حداکثر با ۳ ضربه، به ضرب انگشت میانی که از انگشت شست به حالت فنری یا بشکن، رها می شود از زیر پل می گذرانند. چون سنگ قراول، و آخرین گذرنده از زیر پل خواهد بود، بدیهی است حریف سنگی را به عنوان قراول، انتخاب خواهد کرد که سدّ معبر سایر سنگها باشد و مسلم است در اثر برخورد یکی از سنگها قراول بازیکن سوخته و نوبت بازی حریف خواهد شد.



تصویر ۷. بازی بش داش، موزه مردمشناسی، اورمیه، تابستان

مرحله هفتم: در این مرحله، بازیکن بعد از ریختن سنگها روی زمین، دست چپ را در یک طرف آنها به صورت عمودی بر زمین گذاشته و دیواری درست می‌کند. باز با دست راست یکی را بعد از برداشتن به طرف بالا انداخته... و دوباره می‌گیرد و در این فاصله بایستی، یکی از سنگها را برداشته و به آنسوی دیوار بگذارد، این حرکت را برای تمامی سنگها، اجرا می‌کند.

مرحله هشتم: در این مرحله بازیکن همه سنگها را یکجا به طرف بالا می‌اندازد، در فاصله بازگشت آنها، فوراً دست‌ها را از کنار به هم می‌چسباند و سنگها را با کف دو دست می‌گیرد، دوباره آنها را در همان حال با دو دست به طرف بالا می‌اندازد و در این فاصله دست‌ها را وارونه کرده و از ناحیه انگشت سبابه به هم می‌چسباند و آنها را با پشت دستهایش می‌گیرد و سپس عکس آن را انجام داده و باز سنگهای پرتابی را با کف دو دست می‌گیرد، افتادن حتی یک سنگ، موجب سوختن است و هر کدام این مرحله را گذرانده باشد، برنده بازی است.

مرحله آخر، مرحله تنبیه است و دو بازیکن روبروی هم می‌نشینند (و یا اگر به صورت گروهی اجرا می‌شود، دو سرگروه). بازنده کف دستش را به زمین می‌چسباند و نفر برنده، سنگها را یکی یکی با اسامی تنبیه‌ها مانند: مش، سیلی، نوازش، پیچش و برداشتن عسل از کندو، پشت دست او می‌چیند سپس او بایستی با یک حرکت همه سنگها را به طرف بالا بیندازد و با دست بگیرد، اگر توانست همه را بگیرد، تنبیهی متوجه او نیست، ولی براساس آنچه بر زمین انداخته باشد، تنبیه می‌شود.

نکات: ۱- البته این بازی، بنابر ذوق و ابتکار بازیکنان ماهر، می‌تواند مراحل زیادی داشته باشد. به طوری که در بعضی نقاط آذربایجان بازی بش داش را در بیش از ۲۰ مرحله هم اجرا می‌کنند.

نکات ۲- مرحله نهم شیرینی مخصوص به خود را دارد، مخصوصاً وقتی تنبیه و مجازات فرد بازنده، انجام عمل برداشتن عسل از کندو باشد (یعنی برداشتن سنگی از زیر دست فرد برنده)، تا خاتمه انجام کار، فرد برنده با ظرافت تمام ناخن خود را به حالت نیش زنبور بر روی دست او فشار می‌دهد و مانع این کار او می‌شود.

اهداف و کارکردهای بازی بش داش: این بازی، اهداف آموزشی نیز دارد، به خصوص در رابطه با علم ریاضی: آشنایی و درک مفهوم دسته بندی اعداد و مجموعه های پنج عضوی و جمع افزاری آنها که در دوران تحصیل مقطع پایه اول، مدت ها طول می‌کشد تا این عنوان تدریس شود و این بازی قادر است همان ها را با چند دور تکرار بیاموزد. بازی بش داش به حفظ و تقویت بنیه جسمی و ذهنی در قالب افزایش ورزیدگی سرانگشتان، مچ دست و بازوها و هماهنگی دست ها، بازوها و چشم و ذهن کمک می‌کند. کارکرد عمده این بازی در کنار پر کردن اوقات فراغت و سرگرم شدن، اینکه؛ دختران به عنوان نیروی کار معیشت باغداری و زراعت، انگشتانشان در چیدن گیاهان و جمع کردن میوه هایی همچون گردو، بادام، زردآلو و آلو تقویت شده و مهارت پیدا می‌کنند.

نماد شناسی بازی بش داش: پنج سنگریزه نماد بذرها، دانه ها و هسته میوه ها هستند که هر بار توسط دختران (مادران آینده) و زنان در دامن مادر بزرگتر به نام زمین کاشته می‌شوند. این بازی نماد کاشتن و داشتن و برداشتن (چیدن) است. ابتدای بازی هسته ها روی زمین بازی ریخته و پخش می‌شوند و سپس در یک توالی با قاعده یکی، یکی با نظمی خاص برداشته می‌شوند. پرتاب سنگ ریزه ها به بالا یادآور باد دادن دانه های محصولات کشاورزی همچون؛ گندم، جو، نخود بوده و برقراری رابطه با آسمان نیز هست. نگاه به بالا و انتظار سقوط سنگها تداعی گر بارش برف و باران و تگرگ های فصلی می‌باشند، که باید احتیاط کرد و برای مواجهه با آنها آماده بود. عدد پنج علامت وصلت و نکاح است. عدد پنج مجموع اعداد ۲ و ۳ است که مجموع آسمان و زمین است. پنج عدد قلب است. عدد پنج نماد؛ پنج عنصر اصلی (خاک، آب، باد، آتش و فضا) است. عدد پنج نماد کمال، تکامل و تمامیت

است. پنج نماداولین روز جوانه زدن دانه ها پس از ۵ روز بذر افشانی و کاشت آنها در زمین است(شوالیه و گریبان ، ۱۳۸۲: جلد۲: ۲۴۵-۲۴۲).

در فرهنگ آذربایجان برای تهیه خشکبار کشمش، انگورها را روی بارگاه سنتی یا ورزن^۱ به مدت پنج روز مقابل آفتاب پهن می کنند و بعد روز پنجم بصورت کشمش شده از روی زمین جمع می کنند. با این حساب می توان عدد پنج را نماد خورشید و آفتاب دانست. پنج نماد پنج بذر(گندم، جو، نخود، عدس و لوبیا) است. عدد پنج نماد پنج فرزند است. عدد پنج نماد انسان(سر، دودست و دو پا) بود و در اسلام عدد پنج مقدس بود و نماینگر و نشانی از دست گشاده و بخشش، پنج حس، پنج نماز(صبح، ظهر، عصر، مغرب و عشاء)، خمس اموال(یک پنجم اموال)، پنج نسل در انتقام قبیله ای، پنج شتر برای دیه، پنج تکبیر نمازی باشد.

تحلیل بازی بشی داش: این بازی بیشتر دخترانه بوده و در گروه سنی نوجوانان و جوان برگزار می شود. کارکرد این بازی با معیشت کشاورزی و باغداری تناسب داشته، بطوری که عمده فعالیت مردم منطقه خصوصاً دختران نوجوان و جوان؛ چیدن میوه هایی همچون خوشه و حبه انگور، گردو، بادام، سیب، هلو، آلو، انجیر و تهیه خشکبارهایی همچون مویز(کشمش)، برگه آلو و زردآلو می باشد. با مداومت به این بازی؛ سرانگشتان، دست ها، بازو ها، چشم ها و ذهن با همدیگر هماهنگ شده و از توانمندی لازم برای چیدن و فرآوری محصولات کشاورزی مطرح شده برخوردار می شوند. همانطور که مشخص است بازی های بومی متناسب با طبیعت و شرایط بوم شناختی شکل گرفته اند. طبیعت سرد منطقه و وجود یخبندان های طولانی مدت موجب شده است که مردم منطقه در فصول سرد سال داخل خانه ها مانده و برای پر کردن اوقات فراغت خود بازی هایی را خلق کرده و انجام دهند. این تحلیل ما را به نظریه بوم شناختی ژولین استیوارد هدایت می کند. بدین صورت که فرهنگ به عنوان دستاورد انسانی در تقابل و در سازگاری با محیط اطراف در کنار تاثیر گذاری از شرایط بوم شناختی نیز متأثر شده و محدود می شود. نمادهای موجود در بازی متناسب با روحیه و خلقت دختران و زنان بوده و به عنوان کاشقان اصلی کشاورزی، سنگریزه ها نماد بذر و هسته های میوه ها خود نمایی می کنند.

نتیجه گیری

در مقایسه نتایج تحقیق حاضر با تحقیقات پیشین اینکه، در نوع تحقیق بصورت کیفی و روش های اسنادی و میدانی و مصاحبه عمیق نیمه ساختار یافته تشابه وجود دارد. همچنین در مورد یافته ها اینکه، بازی های بومی به عنوان پدیده های فرهنگی اقوام، منحصر بفرد بوده و در جلب و جذب گردشگران فرهنگی مفید می باشند. وجه افتراق این پژوهش اینکه؛ به موضوع بازی های بومی بصورت مردم شناختی(شناخت، توصیف و تحلیل) در بیشتر ابعاد(کارکردی، نماد شناختی، بوم شناختی) پرداخت شده و جنبه های جالب و جذاب و پنهان بازی های برای عرضه به گردشگران فرهنگی برجسته سازی شد. جنبه نوآوری این تحقیق در این است که پژوهشگر در این تحقیق سعی دارد این را بیان کند که؛ بازی های بومی دریچه، آینه و انعکاسی از زندگی مردم منطقه می باشند، در بازی های بومی زندگی جاری است، معانی تولد و تبادل می شوند، بنیه جسمی و روحی تقویت می شوند، جامعه پذیری و فرهنگ پذیری صورت می گیرد. همچنین بازی های بومی از زیر لایه های فرهنگی مختلفی برخوردار بوده و برای شناخت اقوام لازم است بازی های بومی مورد شناخت و واکاوی دقیق قرار گیرند. راهنمایان موزه و تورهای گردشگری، مجریان جشنواره های بازی های بومی و برنامه ریزان فرهنگی-گردشگری لازم است به ابعاد مختلف بازی های بومی؛ معیشت، جنسیت، سن، فصول، نمادها، معانی،

۱. ورزن؛ بارگاه سنتی برای تبدیل انگورها به کشمش می باشد.

روحیات، نقش‌ها، حالات، شرایط بوم شناختی و کارکردها و ...) تحصیل شده در این تحقیق در مواجهه با گردشگران فرهنگی اشاره و توجه کرده و ضمن مشارکت گردشگران فرهنگی در اجرا بازی‌های بومی با ابعاد مختلف آنها آشنا کنند.

۱- در بازی‌های مردان و پسران اکثراً نقش‌ها حول شخصیت‌هایی همچون؛ حاکم-محکوم، خان-مباشر-رعیت، ملا، شاه-وزیر-جلاد-دزد، استاد-شاگرد، گرگ و گوسفند، چوپان-گوسفند-گرگ و در بازی زنان و دختران نقش‌های متقابل مادری-فرزند(مادری-کودکی، مادری-نوزادی، مادر باردار-فرزند)، زن باردار-دایگی، مهمان-میزبان، مهمانی، میزبانی، دید و بازدید، پرستاری و بیمار پروری، جشن، خوراک پزی(آماده کردن، نان پزی، آش پزی، حلوا پزی، پلوپزی) و خوردن غذا، پرستار-مریض، دکتر-بیمار، مادر بزرگ-نوه و کودک پروری(شیردادن، خواباندن، لالایی گفتن)، قالیبافی، عروسک بازی دیده می‌شود.

۲- در بازی‌های بومی مردانه بیشتر شاهد «افعل و انجام کار» هستیم و کمتر لفاظی و حرف زدن وجود دارد. در بازی‌ها مردان و پسران شکل و حالت‌های؛ تخریب، زدن، گرفتن، انداختن، حول دادن، کشتی گرفتن، لی لی کردن، پریدن از موانع و رقبا، جنگیدن، فرار کردن و دفع کردن رقبا، پنجه در پنجه شدن، گل آویزان شدن، برخورد و لمس زیاد حریف و رقابت و شکار و استفاده از دست و پا دیده شده و در بازی‌های زنان و دختران بیشتر شاهد صحبت کردن زیاد، روحیه همکاری، مسالمت، مهربانی هستیم.

۳- بازی‌های مردانه بیشتر از ابزارهایی همچون؛ اعضای بدن(دست و پا و کمر و سر)، جوراب، سکه، سنگ، چوب، چماق، کمر بند چرمی، توپ و تپله سنگی و در بازی‌های زنان و دختران از لوازم خیاطی(قیچی، پارچه، نخ و سوزن)، دانه‌های گیاهی(گندم، نخود، لوبیا، گردو)، لباس عروسک(کلاه، روسری، دامن، دون، شلوار، جوراب، کفش)، گهواره، بالش، ملافه، چادر، گیاهان(گل، سبزی)، لوازم آشپزی(قابلمه، ملاقه، بشقاب، قاشق، سطل) استفاده می‌شود.

۴- بازی‌های بومی به عنوان الگوهای فرهنگی هر کدام کارکردهای خاص خود را دارند از جمله؛ حفظ و تقویت و بازیافت آمادگی جسمانی، افزایش تمرکز جسمی و روحی، یادگیری، کسب و افزایش مهارت‌های زندگی متناسب با معیشت(راه رفتن، صعود کردن، دویدن، پریدن، گرفتن، جمع کردن، چیدن، مرتب کردن، خم شدن، حمل کردن، فرار کردن)، یادگیری و تقویت روحیه(شهامت، شجاعت، رقابت، همکاری، پشتیبانی، استقامت، صبوری، حل مسئله، آینده نگری، یارگیری، دشمن شناسی، کار تیمی، ابتکار و خلاقیت، مبارزه و گذشت)، یادگیری نقش‌های متناسب با(جنسیت، سن و نوع فعالیت)(مادر بزرگی، مادری، فرزند(آشپزی، میزبانی، مهمانی)، سرگرم شدن، فرهنگ پذیری، ورزیده شدن اعضای بدن خصوصاً(دست‌ها، کمر، پاها و چشم‌ها)، کسب مهارت برای غلبه بر موانع انسانی و طبیعی، تمرین نقش پذیری و آموزش قوانین حاکم بر جامعه و حفظ انسجام گروهی.

۵- در جغرافیای کوهستانی، پر برف، بارانی و سرد شهرستان ارومیه، معیشت اغلب اهالی از روزگار کهن تا به امروز به ترتیب، شکارگری، کوچ نشینی، دامپروری و کشاورزی بوده است. این معیشت‌ها؛ انسانی چابک، پر استقامت، صبور، تلاشگر، قوی، شجاع و آینده نگر می‌طلبد. برای این منظور اهالی منطقه در ایام فراغت برای سرگرم شدن و دوری از هدر رفت حوصله، جلوگیری از تضعیف بنیه جسمی-روحی-ذهنی و افزایش مهارت اقدام به انجام بازی‌های محلی و بومی بصورت گروهی می‌کنند. این بازی‌ها متناسب با شرایط جغرافیایی، معیشتی و فرهنگی اهالی بوده و در کنار نشاط فردی و اجتماعی کارکردهای مختلفی همچون؛ شناخت قواعد اجتماعی، شکل‌گیری شخصیت فرهنگی، هماهنگی اعضای بدن و ذهن، ورزیدگی و مهارت یافتن دست‌ها و پاها، پرورش و تقویت روحیه رقابت، همکاری، شجاعت، جسارت، استقامت، هماهنگی اعضای گروه، رعایت

نظم. همچنین در جریان بازی های محلی وظایف مهم هر فرد در جامعه توسط نقش هایی که در جریان بازی بر عهده می گیرد، یاد گرفته، گوسزد شده و تمرین و تقویت می شوند. در این بازی ها در کنار تلاش برای پیروزی فردی، سعی بر این است که با اعضای گروه هم هماهنگی بعمل آید. در بازی های که بصورت گروهی انجام می شوند؛ نفع شخصی در اولویت نبوده و همه اعضا در خدمت پیروزی گروه گام برمی دارند. این بازی ها تمرین روحیه رهرو و رهبر برای اعضای گروه بوده و همیشه قوی ترها نقش رهبری را به عهده می گیرند.

۶- در مقایسه یافته های این تحقیق با پژوهش های پیشین می توان بیان داشت که؛ نتایج این تحقیق با یافته های و نتایج زارع شاهرسی (۱۳۸۶)، همسو بوده و بازی های بومی در ایجاد نشاط، هیجان، رشد جسمانی و روانی، تقویت روحیه نظم، تلاش و استقامت مؤثر بوده و با موسیقی، نمادها و اسطوره ها و معیشت های دماذاری و کشاورزی در ارتباط می باشند. این تحقیق نسبت به تحقیقات مطرح شده از قدرت تحلیل بالا و نگاه به ابعاد مختلف موضوع و با توجه به نظریه های مردم شناختی همچون کارکردگرایی، نماد شناسی، بوم شناسی فرهنگی صورت گرفته است. یا مقایسه یافته ها تحقیق با مقاله غفوری (۱۳۹۱)، که در پیشینه تحقیق آمده است، به جنبه های مثبت بازی های بومی و محلی همچون، سادگی انجام، قابلیت اجرا در گروه های سنی و جنسی و فصول مختلف سال در هر دو مقاله مشترک بوده و پرداخت شده است. اما وجه تمایز این مقاله پرداخت به ابعاد مردم شناختی موضوع، بهره گیری از مصاحبه های متنوع جهت شناخت کامل تر و رسیدن به تک توصیف عمیق از موضوع و درک نقش ها متنوع و حالات متعددو کارکردهای مختلفی که در بازی های بومی دنبال شده و حاصل می شود بیشتر مورد مذاقه و توجه قرار گرفته است. نتایج این تحقیق با یافته ها و نتایج مقاله امیری و همکاران (۱۳۹۵)، همسو بوده بطوری که؛ ورزش ها و بازی های بومی و محلی، به ویژه اگر به صورت جشنواره ای باشند، یکی از بهترین راه ها برای ترویج گردشگری فعال هستند. بازی های بومی و محلی به عنوان بخشی از فرهنگ ایرانی می تواند زمینه ساز جذب گردشگران داخلی و خارجی گردد. وجه تمایز این تحقیق توجه به ابعاد بیشتر و تحلیل هایی است که متأثر از نظریه های کارکردگرایی، ماتریالیست فرهنگی و نماد شناسی است. که در نوع خود از تازگی خاصی برخوردار است.

گل زاده و میرآبادی (۱۳۹۸)، در مقاله خود تأکید دارند که؛ انجام بازی های بومی محلی در قالب جشنواره های محلی، منطقه ای، ملی و حتی فراملی، انطباق فرهنگی جامعه میزبان با گردشگران داخلی با جلب و جذب گردشگر رابطه مستقیم دارند. تحلیل یافته و نتایج این تحقیق مطالب فوق را تأیید می کند. توجه به نماد شناسی بازی های بومی وجه تمایز این تحقیق نسبت به مقاله گل زاده و میرآبادی می باشد.

موسوی و همکاران (۱۴۰۰)، در مقاله خود با عنوان الگوی توسعه گردشگری ورزشی پایدار با رویکرد ورزش های روستایی و بازی های بومی و محلی، تأکید دارند که بازی های بومی محلی که نشأت گرفته از آداب و رسوم منطقه بوده و وجود جاذبه های گردشگری ورزشی به عنوان شرایط علی موجب ضرورت یافتن توسعه گردشگری ورزشی پایدار با رویکرد ورزش های روستایی و بازی های بومی گردیده است. نتایج این تحقیق مؤید نتایج تحقیق آنها بوده و همسو است. وجه تمایز این تحقیق این است که، ابعاد مختلف موضوع بازی های بومی و رابطه آنها با نوع معیشت، جغرافیا محل سکونت، کارکردها، نمادها و پیامهای مورد مبادله در خلال انجام بازی های بومی در این تحقیق بصورت علمی و نظریه مدارانه مورد تحلیل واقع شده اند و از توصیف غنی و کاملتری برای شناخت ابعاد متنوع و مختلف بازی های بومی برخوردار است.

مولانا و همکاران (۲۰۲۱)، در مقاله خود با عنوان "بازی های سنتی به عنوان ورزش های گردشگری و ویژگی های فرهنگ ورزشی در ساباواای اندونزی" بیان می دارد که؛ سنت ها و الگوهای فرهنگی توسط بازی های بومی حفظ شده و زنده نگهداشته می

شوند. ارزش‌های موجود در بازی سنتی عبارتند از: همکاری، ارتباط، احترام به قوانین، حل مسئله. از تحلیل یافته‌ها و نتایج تحقیق موارد فوق را تأیید می‌کند.

۷- آنچه مسلم است؛ بازی‌های بومی به عنوان الگوهای فرهنگی وسیله‌های کارآمد برای فرهنگ‌پذیری و رفع نیازهای معیشتی افراد جامعه می‌باشند. انواع مختلف بازی‌های بومی و چگونگی انجام آنها در کنار وسایل و ابزارهای بازی، کارکردها، نقش‌ها، حالت‌ها و نمادها، موضوعاتی مهم برای تبادلات فرهنگی و برجسته‌سازی الگوهای فرهنگی سنتی-بومی در موسم گردشگرپذیر سال بوده و عامل و بستر مناسبی برای جلب و جذب گردشگران زیادی در حوزه گردشگری فرهنگی می‌باشند. در جشنواره‌های فرهنگی (ورزشی مدرن، پوشاک، خوراک، علمی و...) می‌توان برای بار کردن جشنواره‌ها و معرفی ظرفیتهای فرهنگی مردم منطقه اقدام به برپایی و اجرای بازی‌های بومی با توجه به جنسیت، سن، غربت‌های فرهنگی، فصول سال کرد. به نظر می‌رسد این طرح برای رونق صنعت گردشگری فرهنگی مفید خواهد بود.

منابع

- اشتری، بهروز (۱۳۶۲). یک بازی ترکمنی، مجموعه مقالات مردم‌شناسی «دفتر دوم»، ایلات و عشایر. تهران: مرکز مردم‌شناسی وزارت فرهنگ و آموزش عالی.
- امیری، منصوره؛ امیری، محمد صالح (۱۳۹۵). بازی‌های بومی و محلی استان کرمان از منظر توسعه گردشگری، دومین همایش ملی فرهنگ، گردشگری و هویت شهری، ۲، ۱۰-۱.
- بارت، استتلی ر (۱۳۸۷). نظریه و روش انسان‌شناسی برای دانشجویان، ترجمه شاهده سعیدی، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- دلیر، سیف علی (۱۳۸۶). بیزیم اویونلار، قم: پیام حجت.
- رنجبران، بهرام و زاهدی، محمد (۱۳۸۸). شناخت گردشگری، اصفهان: نشر چهار باغ.
- زارع شاهموسی، پرویز (۱۳۸۶). بازیهای محلی آذربایجان، تبریز: اختر.
- شوالیه، ژان و گربران، آلن (۱۳۸۲). فرهنگ نمادها، اساطیر، رویاها، رسوم و...، ترجمه سودابه فضایی، جلد دوم و پنجم، تهران: جیحون.
- عسکری خانقاه، اصغر و کمالی، محمدشریف (۱۳۹۲). انسان‌شناسی عمومی، تهران: سمت.
- غفوری، فرزاد (۱۳۹۳). الگوی توسعه گردشگری بر مبنای توسعه بازی‌های بومی و محلی در کشور، فصلنامه مطالعات مدیریت ورزشی، ۶ (۲۴)، مرداد، ۱۷۴-۱۵۳.
- فکوهی، ناصر (۱۳۹۵). تاریخ اندیشه و نظریه‌های انسان‌شناسی، تهران: نشر نی، چاپ دهم.
- قرلسفلو، حمیدرضا؛ سفیری کلاته، معصومه؛ قربانزاده زعفرانی، سیدقاسم و چورلی، علی (۱۳۹۳). بررسی چالش‌های جذب و گردشگر ورزشی در جشنواره بازی‌های بومی و سنتی استان گلستان (مطالعه موردی: مسابقات اسبدوانی و کشتی گورش)، پژوهش‌نامه مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی، ۱۱ (۲۲)، ۲۱۱-۲۱۸.
- کاظمی، مهدی (۱۳۸۹). مدیریت گردشگری، تهران: سمت.
- کاوایانپور، احمد (۱۳۷۸). تاریخ ارومیه، ارومیه: کهن آذر.
- گل زاده، ملیحه و میرآبادی، مصطفی (۱۳۹۸). تحلیلی بر وضعیت گردشگری ورزشی و عوامل موثر بر توسعه آن با تأکید بر بازی‌های بومی و محلی (نمونه موردی: شهرستان تبریز)، نشریه جغرافیا و برنامه ریزی، ۲۳ (۶۷)، ۳۰۷-۲۸۷.
- مور، جری دی (۱۳۸۹). زندگی و اندیشه بزرگان انسان‌شناسی، ترجمه هاشم آقا بیگ پوری و جعفر احمدی، تهران: جامعه‌شناسان.

- موسوی، رضا؛ امیدی نجف آبادی، مریم؛ میردامادی، مهدی؛ فرج الله حسینی، سید جمال (۱۴۰۰). الگوی توسعه گردشگری ورزشی پایدار با رویکرد ورزش‌های روستایی و بازی‌های بومی و محلی، فصلنامه مطالعات مدیریت گردشگری، ۱۶ (۵۵)، مهر، ۲۵۷-۲۹۱.
- موسوی، میرنجف و باقری کشکولی، علی (۱۳۹۲). گردشگری فرهنگی (ماهیت و مفاهیم)، تهران: آگاه.
- میرنیا، سعید (۱۳۸۱). نگاهی به فرهنگ عمومی خراسان، تهران، انتشارات سخن گستر، ۳۰-۲۷.
- یوسفی زاده، محمد علی (۱۳۸۲). تاریخ اندیشه‌ها و آراء انسان‌شناسی و مردم‌شناسی (شاخه زرین)، تهران: یسپرون.
- Amiri, Mansoura; Amiri, Mohammad Saleh (2015). "Native and local games of Kerman province from the perspective of tourism development", the second national conference on culture, tourism and urban identity, 2, 1-10. (in Persian)
- Ashtri, Behrouz (1362). "A Turkmen game", a collection of anthropological articles «Department Two», Eilat and Nomads. Tehran: Anthropology Center of the Ministry of Culture and Higher Education. (in Persian)
- Barrett, Stanley R. (2008). "Theory and method of anthropology for students", translated by Shahideh Saeedi, Tehran: Cultural Research Office.
- Bogopa, D., "Sports Development: Obstacles and Solutions in South Africa", University of Port Elizabeth, Vol. 8, No.1. 2001.
- Dalir, Saif Ali (2007). "Bezim Oyunlar", Qom: Payam Hojjat. (in Persian)
- Ranjebaran, Bahram and Zahedi, Mohammad (2008). "Knowledge of tourism", Isfahan: Chahar Bagh Publishing. (in Persian)
- Zare Shahmarsi, Parviz (2003). "Azerbaijan local games", Tabriz: Akhtar. (in Persian)
- Chevalieh, Jean and Gerbran, Alan (2012). "The culture of symbols, myths, dreams, customs, etc". Translated by Sudabah Fazali, second and fifth volumes, Tehran: Jihoon.
- Askari Khanqah, Asghar and Kamali, Mohammad Sharif (2013). "General Anthropology", Tehran: Samt. (in Persian)
- Ghafouri, Farzad (2014). "The model of tourism development based on the development of native and local games in the country", Sports Management Studies Quarterly, 6 (24), August, 153-174. (in Persian)
- Fakuhi, Nasser (2015). "History of anthropological thought and theories", Tehran: Nei Publishing House, 10th edition. (in Persian)
- Ghazalsafrou, Hamidreza; Safiri Kalate, Masoumeh; Gurbanzadeh Zafarani, Seyyed Qasem and Chorli, Ali (2014). "Investigating the challenges of attracting sports tourists in the local and traditional games festival of Golestan province (Case study: Goreshe horse racing and wrestling)", Sports management and movement behavior research journal, 11 (22), 211-218. (in Persian)
- Kazemi, Mehdi (2010). "Tourism Management", Tehran: Samt. (in Persian)
- Kavianpour, Ahmed (2008). "History of Urmia", Urmia: Kohan Azar. (in Persian)
- Golzadeh, Maleeha and Mirabadi, Mustafa (2018). "An analysis of the state of sports tourism and factors affecting its development with an emphasis on native and local games (case example: Tabriz city)", Geography and Planning Journal, 23 (67), 287-307. (in Persian)
- Moore, Jerry D. (2009). "The lives and thoughts of great anthropologists", translated by Hashem Agha Bey Puri and Jafar Ahmadi, Tehran: Sociologists.
- Mousavi, Reza; Omid Najafabadi, Maryam; Mirdamadi, Mehdi; Farajullah Hosseini, Seyed Jamal (1400)., "Sustainable sports tourism development model with the approach of rural sports and native and local games", Tourism Management Studies Quarterly, 16 (55), Mehr, 257-291. (in Persian)
- Mousavi, Miranjaf and Bagheri Kashkoui, Ali (2012). "Cultural tourism (nature and concepts)", Tehran: Aghaz.
- Mirnia, Saeed (2011). "A look at the general culture of Khorasan, Tehran", Sokhon Gostar Publications, 27-30. (in Persian)
- Yousafizadeh, Mohammad Ali (2012). "History of thoughts and opinions of anthropology and anthropology (Golden branch)", Tehran: Yastroon.
- Richards, G. (1996), "Cultural Tourism in Europe", Wallingford, CAB International.

Maulana, D. A., Sugiyanto, & Riyadi, S. (2021). "Traditional Games as Tourism Sports and Characteristics of Sports Culture in Sumbawa Indonesia". *International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 8(10), 6640–6648. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v8i10.05>

