

بررسی سیر تاریخی اسباب بازی‌های تمدن ایران باستان

چکیده:

دوران ایران باستان، دوران تشکیل دولت ماد تا پایان حکومت ساسانیان و حمله عرب به ایران است. پیش از مهاجرت آریایی‌ها به فلات ایران، اقوامی با تمدن‌های متفاوت در ایران می‌زیستند. در پیامد این امر، جامعه ایرانی نه تنها محتمل ذهنیت جدیدی از مفهوم کودکی، که پذیرای تعریف نوینی از بازی‌های کودکانه و انواع آن گردید. فرهنگ و تمدن به مفهوم قوم‌نگاری - که آیین و رسوم را نیز شامل می‌شود - تأثیرات زیادی بر عروسک‌ها، به خصوص عروسک‌های دست‌ساز سنتی داشته‌است. در این مقاله، برآنیم تا به این پرسش پاسخ گوئیم که: جامعه در تمدن ایران باستان چه درک و دریافتی از اسباب‌بازی‌های کودکان داشته و اسباب‌بازی‌های این دوره چگونه بوده‌است و چه تأثیری از نظر آموزشی و تربیتی بر کودکان داشته‌است؟ هدف از این مقاله، بررسی اسباب‌بازی، شکل، طرح و جنس اسباب‌بازی و انواع آن در دوران ایران باستان می‌باشد. مشاهده آثار هنری و مطالعه کتاب‌های تاریخی آن دوره، مهم‌ترین شیوه در بررسی این مقاله است. از دیگر منابع مهم در این تحقیق، استفاده از سفرنامه‌ها و برخی کتاب‌های ادبی دوره ایران باستان بوده است، که مطالب ارزشمندی در خصوص اسباب‌بازی این دوره به دست می‌دهد. حاصل پژوهش آن است که اکثر اسباب‌بازی‌ها، از فرم‌های ساده و جنس مفرغ، سفال، شیشه و نقره ساخته شده‌اند و اکثر اسباب‌بازی‌ها، محدود به طبقات و اقشار بالای جامعه بودند. این پژوهش، به روش تاریخی تحلیلی و برپایه گردآوری اطلاعات، داده‌های مستند تصویری و مطالعات کتابخانه‌ای انجام شده است.

مرضیه اله‌دادی

(نویسنده مسئول)

مربی، عضو هیات علمی گروه طراحی صنعتی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

Email: m.allahdadi@alzahra.ac.ir

بهاره نجاتی

کارشناس طراحی صنعتی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

Email: bahare.nejati@gmail.com

پریا بیرقیان

کارشناس طراحی صنعتی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

Email: paria.beiraghian@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۱/۱۹

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۳/۲۶

واژگان کلیدی: بازی، اسباب‌بازی، ایران باستان، تربیت

مقدمه

سرزمینی که در تاریخ جهان، نام ایران زمین به خود گرفت، از زمان‌های بسیار دور، مسکن جماعات متعدد و قبایل بی‌شماری از قوم بزرگ آریا بود که در سراسر این زمین پهناور پراکنده بودند (خنجی، ۱۳۸۰: ۱۷). هر قومی - همان‌طور که اذعان شده - بر پایه باورها، عقاید، ارزش‌ها و داشته‌هایی استوار است که به آن بخش از جنبه‌های مادی و قابل لمس آن‌ها، تمدن اطلاق می‌شود (خوشحال و مجاوری، ۱۳۹۴: ۹). تاکنون در ایران، اشیای باستانی زیادی از دل خاک بیرون آمده‌اند؛ اشیایی که نه درون مقبره‌ای پیدا شده‌اند، تا هویت خاصی بگیرند و نه نوشته‌ای همراهشان بوده، تا چرایی ساختشان را برای ما روشن کند. اشیایی که یا در ابعاد کوچک ساخته شده‌اند، یا نقش و طرحی کودکانه دارند و یا حدس به ابزار بازی بودنشان است. این آثار، کم‌هم نیستند؛ دربرگیرنده طیف وسیعی‌اند از سفالینه‌های کوچک با شیوه ساخت ناشیانه، پیکرک‌های گلی و فلزی کوچک انسانی و حیوانی، مجسمه‌های چرخ‌دار و پیکرک‌های مادران با کودکی در آغوش، در کنار آثاری، مثل ظروفی با لوله عمودی (شیرمک) و جفجغه و غیره، که همه به نوعی، یادآور بازیچه‌های کودکان ما با توجه به شرایط زمانی آن دوره هستند (تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۲).

این موضوع، آن‌قدرها هم عجیب و دور از ذهن نیست. هنوز هم در روستاهای ما، کودکان به همراه پدران و مادران خود در کنار چرخ‌های سفالگری، به ساخت بازیچه‌های کودکانه مشغولند و با ساخت کاسه و کوزه‌های ابتدایی و عروسک‌های انسانی و حیوانی، سعی در تجلی تفکرات کودکان خود دارند. تحقیقات درباره وسایل بازی کودکان در ایران باستان بسیار اندک است؛ درست مثل اطلاعاتی که از جایگاه اجتماعی و خانوادگی و وسایل بازی آن‌ها موجود است؛ اما در میان آثار مکشوفه، اشیایی یافت شده‌است که گواهی می‌دهند، می‌توان با نگرشی نوین به آن‌ها نگرست؛ مثل نقوش روی سفالینه‌های نقاط مختلف ایران، از جمله ظروف کشف شده در تل باکون فارس و شوش از هزاره پنجم پیش از میلاد، پیکرک‌هایی از زنان با کودکی در آغوش از شوش مربوط به هزاره دوم پیش از میلاد یا پیکرک‌های سفالین، فلزی و شیشه‌ای، که به صورت کاملاً ابتدایی و ساده ساخته شده‌اند. از طرفی، وجود تشابهاتی که بین اسباب‌بازی‌های کودکان

امروزی با پیکرک‌های حیوانات ساخته شده از سفال و فلز با چهارچرخ جهت حرکت که از هزاره اول پیش از میلاد به جا مانده، کارشناسان را وامی‌دارد، تا آن‌ها را در میان وسایل بازی قرار دهند (احمدی زاده، ۱۳۸۷: ۵۴).

این پژوهش، تلاش می‌نماید انواع اسباب‌بازی‌های کودکان ایران را در تمدن ایران باستان مورد تحلیل توصیفی و محتوایی قرار دهد. پرسش‌هایی که در این پژوهش با آن‌ها پاسخ داده می‌شود، عبارتند از:

۱. جامعه در تمدن ایران باستان چه درک و دریافتی از اسباب‌بازی و بازی کودکان دارند؟
۲. طرح و فرم اسباب‌بازی‌های دوران ایران باستان چگونه است؟
۳. اسباب‌بازی‌های دوران ایران باستان از نظر اهداف تربیتی و آموزشی چه تاثیری بر روی کودکان داشته‌است؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر، با استفاده از روش پژوهش تاریخی تحلیلی و شیوه گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای می‌باشد. همین‌طور از طریق میدانی نمونه‌های اسباب‌بازی‌های موجود در کتابخانه‌ها و موزه‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌است. بنابر موارد گفته شده، در دست‌بندی تحقیق از نظر هدف، این مقاله، تحقیقی تبیینی ارزیابی می‌شود. تحقیقات تبیینی به دنبال توصیف دقیقی از پدیده‌ها برآمده و محقق برای کشف ارتباط بین پدیده‌ها کار خود را با فرضیات و سوالات پژوهشی شروع می‌کند و سپس فرآیند پاسخ‌گویی به پرسش‌های تحقیق را دنبال می‌کند (صادقی نائینی، ۱۳۹۳: ۵۷). از نقطه نظر رویکرد پژوهش نیز این تحقیق، از روش توصیفی استفاده کرده‌است. این نوع پژوهش، به دنبال تشریح و توصیف پدیده‌ها می‌باشد. برای تشریح شرایط موجود یک محصول (اسباب‌بازی) و کاربری آن، در قالب تحقیق توصیفی به پژوهش پرداخته شده‌است.

پیشینه پژوهش

متأسفانه در مطالعات انجام شده بر روی اسباب‌بازی‌های ایران باستان، به طور دقیق و عمیق به بررسی طرح و فرم و تاثیر اسباب‌بازی از نظر تربیتی و آموزشی پرداخته نشده است؛ با این حال، در تعدادی از کتاب‌های قدیمی و هم‌چنین

ظریفی به شکل انسان، گاو، گوزن، بز کوهی، قوچ، اسب، گراز و سگ از تپه مارلیک نیز کشف شده است. یک مجسمه مفرغی به شکل گاو - که چهار چرخ بر زیر آن کار گذاشته اند - از این حفاری ها به دست آمده است. این مجسمه، بسیار شبیه اسباب بازی های امروزی کودکان می باشد. به نظر گیرشمن، این پیکره های کوچک که ساخته دست صنعتگران و پیشه وران دوره های کهن است، ساختار اجتماعی و زندگی عادی و ابعاد مذهبی و خصوصی و نظامی جامعه دوره های کهن را باز می نمایند. از این رو، پیکره های کوچک با اشکال ساده، برای برآوردن نیازهای روزمره زندگی توده مردم ساخته می شد و چه بسا، افزون بر کاربرد در مراسم و آیین های مذهبی و انجام اعمال جادویی، به عنوان اسباب بازی و بازیچه کودکان نیز به کار می رفته است (بلوکباشی، ۱۳۸۶: ۱۳). از اسناد و کتیبه های به دست آمده از دوره های کهن، چنین بر می آید که کودکان آن دوره ها نیز مانند کودکان امروزی با پرندگان و حیوانات کوچک بازی می کردند. مثلاً، روی مهری از دوره هخامنشیان، تصویر زنی نشسته نقش بسته، که در دست پرده ای دارد و آن را برای بازی به دختر خردسالش می دهد. علاوه بر نگاره ها و پیکره های بازمانده از اعصار گذشته، برخی از منابع مکتوب نیز به بازی کودکان و انواع بازیچه های آن ها اشاره کرده اند. مثلاً هرودت، تاریخ نگار یونانی، درباره کودکی کورش هخامنشی مطالبی آورده است. از جمله در تاریخ بازی «شاه بازی» کورش و هم سالانش را شرح می دهد. روایت هرودت، طرح ها و بخش های مختلف این بازی را روشن می کند. خانه سازی با چوب و گل و سنگ و نگهبانی با سلاح و نیزه و در دست داشتن تازیانه برای تنبیه فرودستان توسط شاه و ... به عنوان ابزارهای این بازی به شمار می رفته است. سند مکتوب دیگری که از دوره ساسانیان بازمانده، متن خسرو قبادان و ریدک است. این متن با ارزش بسیاری از زوایای ناشناخته زندگی اجتماعی، فرهنگ، تعلیم و تربیت، پوشاک و خوراک مردم جامعه عهد ساسانی را باز می نماید. ریدک، بزرگ زاده ای است که خود را به خاندان قباد منسوب می دارد و در مناظره با خسرو پرویز، داستان زندگی خود را بازگو می کند. آنچه از روایت ریدک استنباط می شود، آن است که کمان داری، تیراندازی، سوار کاری، نیزه‌وری، شمشیربازی، چوگان و چترنگ (شطرنج) و برخی بازی های دیگر، مانند پتواژه، پای بازی، اَشْتِیْذ (هشت پا)، نواردشیر (نرد) و زَمب، از

مقالات و پایان نامه ها، اشارات پراکنده به موضوع مورد بحث ما شده است که کلیاتی از آن ها به شرح زیر می باشد: در کتاب «تاریخ تعالیمی»، ابومنصور نیشابوری (۱۳۶۸)، به نحوه زندگی و بازی های رایج در عهد ساسانی اشاره کرده است. هم چنین در کتاب «فرهنگ عروسک ها و نمایش های عروسکی آیینی و سنتی ایران» نوشته پوپک عظیم پور (۱۳۸۹)، درباره آیین های عروسکی با باورهای مردم و اجرای آن برای منظور معین، تحقیقاتی صورت پذیرفته است. به طور کلی، مقالات و نوشتارهایی که در این زمینه، به رشته تحریر درآمده است، عموماً در حد توصیف تاریخچه اسباب بازی، به صورت کاملاً اجمالی است و کم تر به تجزیه و تحلیل پرداخته شده است.

پیش زمینه تاریخی اسباب بازی

از اسباب بازی های کودکان ایرانی در دوره های پیش از اسلام، اطلاعات چندانی در دست نیست. باستان شناسان در کاوش هایی که در شوش، گیلان و سیلک کاشان انجام داده اند، مجسمه های ظریفی از انسان و چهارپایان و پرندگان یافته اند که از سفال و چوب و سنگ ساخته شده اند. تعدادی از این مجسمه های ظریف، می توانند اسباب بازی بوده باشند. بعضی از نویسندگان دوره های بعد از اسلام، در نوشته های خود به اسباب بازی های کودکان ایرانی اشاره ای کرده اند. مثلاً نویسنده کتاب داراب نامه، در کتاب خود نام بعضی از اسباب بازی ها، مانند دهل، بوق، گردونچه (گردونه کوچک) و اسب چوبی را آورده است. در کتاب های تاریخ و واژه نامه های قدیم نیز نام بعضی از اسباب بازی های سنتی و کهن ایرانی آمده است که از آن میان، می توان به فرفره، چالیک (الک دولک)، جغجغه، اسب چوبی و عروسک اشاره کرد (راوید، ۱۳۹۳).

در تپه سراب، پیکره سنگی کوچکی از گراز یا آدمکی از جنس استخوان - که قدمتی در حدود ۴۰۰۰ تا ۶۰۰۰ سال دارد - کشف شده است. هم چنین پیکره سنگی شیر کوچکی متعلق به اواخر هزاره دوم قبل از میلاد، در کنار معبد «این شوشینک» در ارگ شوش به دست آمده که بر اربه ای از قیر سوار است. برخی منابع، این پیکره سنگی را یکی از کهن ترین اسباب بازی های ساخت دست بشر دانسته اند (مجیدزاده، ۱۳۸۷: ۸۹).

پیکره های کوچکی در شوش، و مجسمه های سفالی و مفرغی

فنون و بازی‌هایی است که خانواده‌های اشرافی عهد ساسانی، فرزندان خود را با آن آشنا می‌کردند (نیشابوری، ۱۳۶۸: ۶۲۲-۶۲۵).

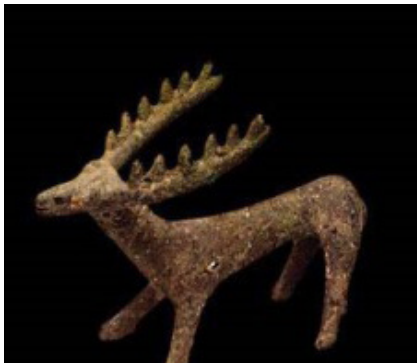
بازی و اسباب بازی‌های قدیمی

یکی از عناصر ماندگار و کهن هر ملتی - که ارتباط وثیق و ناگسستنی با ذائقه فرهنگی دارد - بازی‌های سنتی است که در بطن تاریخ دراز آهنگ هر ملتی، مجال بروز و ظهور می‌یابند. کسی به یقین نمی‌داند، بازی‌ها از چه زمان و از کجا آغاز شده‌اند و چه کسی یا کسانی آغازگر آن‌ها بوده‌اند. گاه‌گاهی این بازی‌ها از آثار ادبی و تحقیق سر درآورده‌اند، که می‌توان به دیرینگی پاره‌ای از آن‌ها، پی برد. امروز یافته‌های علمی باستان‌شناسی فرصت بسیار ارزشمندی را برای تبیین جوامع معاصر و منشا بسیاری از آداب و رسوم فعالیت‌های آن‌ها فراهم آورده‌است (پور فرج، ۱۳۹۳: ۳۵). بشر، اولین بازی‌های خود را با استفاده از مواد و اشیای خام و طبیعی شروع کرد (قزل ایغ، ۱۳۷۹: ۲۲). برخی از اسباب بازی‌های باستانی، عبارتند از: چهار چرخه‌ها، گوزن طلایی، موش سفالی، مجسمه‌های کودک، نقش کودکان، نقشی برای سرگرمی، لوحه‌های آموزشی، جغجغه باستانی، اسباب بازی عیلامی، اسباب بازی قیمتی، عروسک‌های دست‌ساز سنتی، عروسک‌های باران‌خواهی، عروسک بازیچه‌ها و اسباب بازی‌های آیینی-مذهبی (راوید، ۱۳۹۳).

چهار چرخه‌ها (تصویر ۱، راست)، یادآور اسباب بازی‌های امروزی، مانند اتومبیل‌ها و چهار چرخه‌هایی هستند که کودکانمان با به حرکت درآوردنشان تحرک بیش‌تری را تجربه می‌کنند. این پیکرک‌های مفرغی کشف شده از مارلیک است و در سه هزار سال پیش (هزاره اول پیش از میلاد) در

مناطق شمالی ایران رواج داشته‌است. ساخت این وسایل متحرک از سفال و فلز است. نمونه‌هایی از نوع پیکرک در موزه‌های مصر و یونان، در مجموعه وسایل مختص به کودکان، به نمایش درآمده‌است (تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۴). در هزاره پیش از میلاد، پیکرک‌های حیوانی به شکل‌های مختلفی ساخته می‌شدند. این اسباب بازی‌ها با اقتباس از گونه‌های مختلف حیوانی هستند که در زیست‌بوم منطقه وجود داشته‌اند. می‌توان گفت این مجسمه‌های اسباب بازی، به منظور آشنایی و الفت بیش‌تر کودک با محیط طبیعی پیرامونش ساخته شده‌است. مثل همین پیکرک مفرغی (تصویر ۱، چپ)، که در مارلیک گیلان کشف شده و قدمتش به سه هزار سال پیش (هزاره اول پیش از میلاد) برمی‌گردد (راوید، ۱۳۹۳).

تعدادی از مجسمه‌های کوچک (تصویر ۲، راست)، نه در قبور پیدا شده‌اند، نه در معابد و نه در هیچ مکان دیگری که جنبه تقدسی داشته‌باشد. به همین دلیل، این فرضیه را که اصولاً این مجسمه‌ها، جنبه اسباب بازی داشته‌اند و به صورت روزمره مورد استفاده کودکان بوده‌اند، قوت می‌بخشد. هر چند برخی معتقدند، این مجسمه‌های مفرغی، کارکردی آیینی و حتی تزیینی داشته‌اند. قدمت این نوع از مجسمه‌ها، به پیش از میلاد برمی‌گردد و در لرستان کشف شده‌اند. مجسمه سفالین موش (تصویر ۲، وسط)، در نیشابور کشف شده و متعلق به ۹۰۰ سال پیش (پنجم هجری) می‌باشد. ابعاد کوچک این مجسمه، ۸/۵ در ۵/۷ سانتی‌متر، این احتمال را - که بازیچه دست کودکان بوده - بیش‌تر تقویت می‌کند. از آن‌جا که شناخت این حیوانات، برای کودک و بازی با آن‌ها، در شناخت کودک با موجودات محیط پیرامونش نقش اساسی دارد، می‌توان پذیرفت که شیوه‌های مختلف آشنایی کودکان با این گونه جانوران، از قدیم مورد توجه بوده‌است (راوید،



تصویر ۱: سمت راست: چهار چرخه مفرغی؛ سمت چپ: مجسمه گوزن کشف شده در مارلیک (تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۴).



تصویر ۲: سمت راست: مجسمه‌های کوچک لرستان؛ وسط: موش سفالی کشف شده در نیشابور (ماخذ: URL1)؛ سمت چپ: نقش کودکانه با خطوط خلاصه شده (ماخذ: تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۳).



تصویر ۳: سمت راست: پلاک سیمین، وسط: لوح آموزشی، سمت چپ: جفجغه سفالین عیلامی (ماخذ: تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۴).



تصویر ۴: جفجغه سفالی (ماخذ: تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۴).

خطوط باستان به نوآموزان از روش آموزشی موجود در این لوحه‌ها، استفاده می‌کنند (راوید، ۱۳۹۳). جفجغه باستانی، احتمالاً می‌تواند یک اسباب سرگرمی کودکانه باشد. شی سفالی، که کارکردی همچون جفجغه‌های امروزی داشته و نمونه‌های سفالی و فلزی زیادی از آن در شوش به دست آمده و کاربری آن غیر از حدس بازیچه بودنش مشخص نیست. این شی با ۱۲ سانتی‌متر بلندی، متعلق به چهار هزار تا سه هزار سال پیش (به اواخر هزاره دوم پیش از میلاد و اوایل هزاره اول پیش از میلاد) است (تصویر ۳، چپ). اسباب بازی عیلامی (تصویر ۴)، شی سفالین، احتمالاً یک نمونه جفجغه به صورت مجسمه‌ای حیوانی است. این شی، ارتفافی به بلندی ۵/۳ سانتی‌متر دارد و مربوط به دوره عیلامی است. این نمونه به همراه نمونه‌های زیاد دیگری که شکل‌های حیوانی دارند، شاید جلب توجه بیش تری برای کودکان داشته‌اند.

۱۳۹۳). سفالینه‌های منقوش به نقوش کودکانه، این گمان را تقویت می‌کنند که این آثار، برای جلب توجه کودکان بوده و با نگاه و توجهی ویژه به کودکان، ساخته و نقاشی می‌شدند. به نظر می‌رسد، ظروف منقوش، نقش کودکان امروزی را تداعی می‌کنند. این تکه سفال منقوش در تل باکون فارس کشف شده و مربوط به هفت هزار سال پیش (هزاره پنجم پیش از میلاد) است (تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۳).

نقش انسانی در ابعاد بسیار کوچک (۳/۴ سانتی‌متر)، در نهایت سادگی، روی صفحه‌ای سیمین حکاکی شده است. می‌توان حدس زد که این پلاک سیمین (تصویر ۳، راست)، متعلق به کودکی بوده و به منظور سرگرم کردن او ساخته شده است. باید توجه داشت از آن جایی که این اثر، از قبور یا مکانی با کاربری آیینی به دست نیامده، می‌توان کارکرد اسباب بازی بودن آن را قوی دانست. پلاک سیمین متعلق به ۲۶۰۰ تا ۲۷۰۰ سال پیش (۶۰۰ - ۷۰۰ پیش از میلاد) و در لرستان کشف شده است. لوح‌های آموزشی (تصویر ۳، وسط) به تعداد زیاد، در شوش به دست آمده و احتمالاً برای آموزش کودکان بوده است. این اشیاء، لوحه‌هایی گلین با خط میخی سومری، به قطر ۳/۸ سانتی‌متر، که متعلق به چهار هزار سال پیش (هزاره دوم پیش از میلاد) است. نکته قابل توجه این جاست که امروزه نیز برخی از مراکز آموزشی و فرهنگی جهان، در آموزش



تصویر ۵: سمت راست: اسباب بازی اشرافی؛ وسط: عروسک سنتی دست‌ساز؛ سمت چپ: عروسک باران خواهی (ماخذ: عظیم پور، ۱۳۸۹: ۱۳۴-۱۴۰).

که ایزدان نگاهبان آند و باران به فرمان آنان به کشتزارها، بیابان‌های خشک، کوهستان‌ها و دریاها و هر جا که خاک یا سنگ و یا آب باشد، فرو می‌ریزد. عروسک‌های باران خواهی به سه صورت در آیین‌ها، حضور و ظهور دارند که دو صورت آن‌ها با اشیا ساخته می‌شود. شی اول، دو تکه چوب است که به شکل چلیپا به یکدیگر متصل می‌شوند؛ شی دوم، انواع قاشق یا آب‌گردان است. شی سوم، ظهور عروسک‌ها به هیبت انسانی است، که به شکل عروسک در می‌آید (عظیم پور، ۱۳۸۹: ۱۳۴).

عروسک - بازچه‌های اقوام ایرانی، مانند دیگر اقوام و ملل برای بازی کودکان و گاه بزرگسالان ساخته می‌شوند. شکل ظاهری بسیار متنوع و لباس، صورت‌سازی، تزیینات و مواد متاثر از فرهنگ اقوام هر منطقه ایران است. در ساخت اغلب عروسک‌ها، از آدم با جنسیت‌های مذکر و مونث، الگوبرداری شده است (همان: ۵۳۵). هم‌چنین، بسیاری از اسباب‌بازی‌ها در جوامع ابتدایی و سنت‌گرا، از ویژگی جادویی و آیینی - مذهبی، برخوردار بودند. گاه این اشیا را به عنوان تعویذهایی برای دور کردن شرها و شیاطین زیان‌کار به کودک می‌دادند و گاه برای گذر از دوران کودکی به بلوغ و نوجوانی، آن‌ها را به خدایان پیشکش می‌کردند. حتی در برخی جوامع باستانی، در مراسم تدفین کودکان، اسباب‌بازی‌هایی را همراه آن‌ها دفن می‌کردند؛ تا کودکان آن اشیا را به رب‌النوع‌ها و خدایان جهان ارواح، تقدیم کنند. در جوامع باستانی، ویژگی‌های مذهبی، اجتماعی و اقتصادی زندگی با ساخت و طراحی نوع اسباب‌بازی‌ها و کاربرد آن در عرصه‌های مختلف جامعه پیوند دارد (گر جیان، ۱۳۹۵: ۷۴).

تحلیل توصیفی و محتوایی

تحلیل در این پژوهش، مربوط به اسباب‌بازی‌های تمدن ایران

هم‌چنین گمان زده می‌شود که نمایانگر رفاه بیش‌تر خانواده و طبقه اجتماعی بالاتر کودک بوده است؛ چرا که نسبت به جغجغه‌های ساده‌تر، ارزش بیش‌تری از جهت تکنیک کار داشته است (تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۴).

اسباب بازی اشرافی (تصویر ۵، راست)، مربوط به نمونه بسیار زیبا و مجسمه‌ای شیشه‌ای متعلق به دوره ساسانی، که در شوش کشف شده است و فقط ۷/۱ سانتی‌متر ارتفاع دارد. می‌توان این‌گونه، حدس زد که احتمالاً اسباب‌بازی کودک‌پسند بوده که در خانواده‌ای با درجه اجتماعی بالا، پرورش می‌یافته است؛ همان‌گونه که امروزه، بازچه کودکان در طبقات اجتماعی گوناگون متفاوت و از ارزش هنری و اجتماعی مختلفی برخوردار است (تاج‌الدینی، ۱۳۹۰: ۴). عروسک سنتی دست‌ساز (تصویر ۵، وسط)، زیر مجموعه هنر قومی است. هنر قومی، نوعی هنر سنتی است که ریشه در شیوه زندگی مردم عادی یک کشور یا یک ناحیه دارد؛ و شامل اشیایی است که به روال سنتی، توسط صنعت‌گران فاقد آموزش رسمی ساخته می‌شوند. کارشناسان امروزی معتقدند که هنر قومی، سنت مستقلی در طرح و صنعت دارد. هنر قومی از تغییر سلیقه‌های روز، کم‌تر تاثیر می‌پذیرد؛ روش‌های آن در یک محل از نسلی به نسل دیگر می‌رسند و الگوهای سنتی آن با اندک تغییراتی، پایدار می‌مانند. استمرار هنر قومی ناشی از تداوم روستانشینی یا ایل‌نشینی بوده است (پاکباز، ۱۳۸۷: ۶۵۶). جغرافیای متنوع ایران، باعث پدیدار شدن ملیت‌های بومی در این سرزمین شده و این تنوع قومی از دیرباز، منجر به تولید اشکال بسیاری از هنرهای بومی، مانند عروسک‌های سنتی شده است. عروسک باران خواهی (تصویر ۵، چپ)، نمونه‌ای از عروسک‌های دست‌ساز سنتی می‌باشد؛ در آیین‌های باران خواهی، اصل بر به دنبال آب گشتن است. آبی که حاصل باران است؛ بارانی

بهتر، می‌توان جغجغه سفالی باستانی کشف شده را مثال زد. استفاده از سفال و لمس آن سبب تحریک حس لامسه، وجود حفره‌ها سبب تحریک حس بینایی و هم‌چنین صدایی که اسباب‌بازی توسط همان حفره‌ها ایجاد می‌کند، سبب تحریک حس شنوایی کودک می‌گردد. هم‌چنین رشد مهارت ارتباطی و مدیریت احساسات نیز در هر یک از حیطه‌های اجتماعی و عاطفی قرار می‌گیرد (هیوز، ۱۳۸۴: ۵۳). اسباب‌بازی برای تقویت توانایی‌های هوشی، افزایش خلاقیت و شکوفایی استعداد در حیطه رشد شناختی و هم‌چنین رشد مهارت ارتباطی و اجتماعی کودکان در حیطه رشد اجتماعی می‌باشد؛ که برای مثال، می‌توان اسباب‌بازی‌هایی را ذکر کرد که از جنس شیشه و پلاک نقره کشف شده‌اند؛ البته تنها از نظر هویت اصلی آن‌ها، نه از لحاظ مواد استفاده شده.

نکته قابل توجه این است که کودک، باید بتواند آزادانه از اسباب‌بازی‌هایش استفاده نماید؛ به آن‌ها دست بزند و در صورت تمایل تغییراتی را در آن‌ها به وجود آورد. هم‌چنین اسباب‌بازی، باید با سایر وسایل محیط زندگی کودک تناسب و هماهنگی داشته باشد؛ تا کودک بتواند به راحتی از آن استفاده کند و با زندگی واقعی خود پیوند دهد. طی تحقیقات انجام شده، می‌توان شاهد الواح گلی، بود که برای آموزش از آن‌ها استفاده شده‌است و برای افزایش توانایی‌های هوشی و افزایش روحیه همکاری و مشارکت کودکان بوده‌است. در زمره عروسک‌ها نیز سه دسته‌بندی آیینی-مذهبی، تفریحی-سرگرمی و فرهنگی-ارزشی وجود دارد که هر یک، برای تقویت یکی از مهارت‌ها و یا برای انجام عملی خاص در نظر گرفته شده‌است (گر جیان، ۱۳۹۵: ۷۷).

عروسک‌های آیینی-مذهبی، برای دور کردن شر بوده و بیش‌تر کاربرد مذهبی داشته‌اند. به نظر می‌رسد، عروسک‌های دست‌ساز سنتی و عروسک‌های بازیچه برای تفریح، سرگرمی، آشنایی با ارزش‌های حاکم بر جامعه و تقویت حس احترام و ارزش‌گذاری به خود و دیگران استفاده شده‌است. در نهایت، عروسک‌ها با شکل‌های گوناگون برای استفاده در مراسم باران‌خواهی - که به نوعی مراسم مذهبی قلمداد می‌شود - به عنوان پیشکش و هم‌چنین در جهت افزایش خلاقیت و آفرینندگی و پرورش تخیل و تقویت روحیه ارزش‌گذاری برای کودکان، مناسب بوده‌است (همان: ۷۸). در دیدگاه کلان، اسباب‌بازی، باید با ارزش‌های حاکم بر جامعه تناسب داشته

باستان است. در این دوره، تنوع در استفاده از مواد سفال، مفرق، شیشه و... در ساخت اسباب‌بازی دیده می‌شود، که خود بر ظرافت و کارکرد اسباب‌بازی موثر بوده‌است. برای مثال در دوره‌های تاریخی مختلف، از سفال و مفرغ و با پیشرفت‌های بیش‌تر از نقره و شیشه برای قشر مرفه جامعه، اسباب‌بازی‌هایی ساخته شده‌است. طبق آنچه از چند و چون بازی‌های سنتی پیداست، این بازی‌ها از ابزار بسیار ساده‌ای بهره می‌گرفتند و در بیش‌تر موارد نیز دست بازی‌کنندگان بودند. اسباب‌بازی‌ها انواع مختلفی دارند؛ ممکن است بسیار بسیط و ساخته شده از وسایل دم‌دستی، یا پیچیده و دارای قطعات و تکه‌های بسیار باشند. اسباب‌بازی، صرفاً برای بازی در نظر گرفته نشده‌است؛ بلکه بیش‌تر عملکرد آن و یا حتی بحث آموزش از طریق شبیه‌سازی موجودات مورد توجه بوده‌است. اسباب‌بازی‌هایی چون موش سفالی، مجسمه‌های کوچک مفرغی، گوزن پیدا شده در تپه مارلیک، همه به گونه‌ای برای آشنایی کودکان با محیط اطراف و شناخت موجودات و پرورش قوه تخیل کودکان است. از منظر فرم نیز می‌توان خاطر نشان کرد که با توجه به کاربرد آموزشی اسباب‌بازی‌های ابتدایی و شبیه‌سازی دنیای اطراف، اسباب‌بازی‌ها در ابتدا، از ساده‌ترین و ملموس‌ترین فرم ممکن برخوردار بوده‌اند و با گذر زمان و پیشرفت و تکامل انسانی با بررسی عروسک‌های به دست آمده، شاهد فرم‌های ظریف‌تر و دقیق‌تر نسبت به گذشته‌است.

وسایل بازی مناسب، به راحتی می‌توانند تصورات و مفاهیم ذهنی کودک را گسترش دهند؛ چون کودک نه تنها از بازی کردن با آن وسایل احساس خستگی نمی‌کند، بلکه در هر بار - که به بازی با آن وسایل مشغول می‌شود - می‌تواند به گونه‌ای متفاوت از آن‌ها برداشت نماید و از این طریق، بر وسعت دامنه تصورات و اندیشه‌های خود بیافزاید (نجاتی، ۱۳۹۷: ۶۷). در حیطه اسباب‌بازی‌های کاربردی کشف شده، تعدادی جغجغه و قمقمه‌ای سفالی است که از سه حیطه جسمانی، اجتماعی و عاطفی - که طبق نظریه روان‌شناسان بازی و اسباب‌بازی کودک، جزو اصلی‌ترین و مهم‌ترین بُعدهای زندگی یک کودک است - می‌توان از آن برای رشد اجتماعی، شخصیتی، هوشی و... بهره گرفت (مطهری، ۱۳۸۶: ۱۲۷)؛ که در جدول شماره ۲ بررسی شده‌است. از نظر جسمانی این وسایل برای تقویت حواس پنج‌گانه مناسب می‌باشد؛ برای درک

باشد؛ زیرا کودک طی بازی، با ارزش‌های موجود آشنایی می‌شود. ابزار و وسایل بازی - که در اختیار کودک قرار می‌گیرد - نمادی از وسایل حقیقی هستند، که باید ضمن هماهنگی بودن با فرهنگ جامعه، مورد علاقه کودک نیز باشد. اسباب بازی،

بایستی به گونه‌ای باشد که ارزش‌های جامعه را تقویت و تحکیم کند و در سستیز با آن‌ها قرار نگیرد؛ زیرا یکی از فواید این هم‌سویی فرهنگی و ارزشی، فراهم‌سازی آرامش روانی و عاطفی برای کودک است.

جدول ۱: ارزش اسباب بازی‌ها در حیطه‌های گوناگون و شرح مزایای هر یک (ماخذ: نگارندگان)

| ردیف | حیطه | مزایا |
|------|---------|---|
| ۱ | جسمانی | تقویت حواس پنج‌گانه، رشد مهارت‌های حسی - حرکتی، هماهنگی بین اندام‌ها، مصرف انرژی بدن به بهترین شکل، کسب مهارت‌های فردی و رشد و تقویت مهارت‌های کلامی |
| ۲ | اجتماعی | رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی کودک، یادگیری رفتار با دیگران، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت، تقویت حس احترام و ارزش‌گذاری به خود و دیگران، رشد اعتماد به نفس و افزایش توانایی ابراز وجود |
| ۳ | عاطفی | شناخت احساسات و هیجانات خود و دیگران، ابراز مناسب عواطف، مدیریت احساساتی چون خشم، توانایی دوست داشتن |
| ۴ | شناختی | تقویت توانایی‌های هوشی، افزایش اطلاعات، خلاقیت و آفرینندگی، شکوفایی استعدادها، پرورش قوه تخیل |

جدول ۲: تحلیل عملکرد و مزایای انواع اسباب بازی‌های باستانی ایران (ماخذ: نگارندگان)

| نوع | اسباب بازی | عملکرد | دوره / محل کشف | توضیحات |
|------------------------|---|---|-----------------------------|--|
| چهار چرخه‌ها |  | چهار چرخه مفرغی به منظور ایجاد تحرک | سه هزار سال ق.م. مارلیک | پیکرک مفرغی، دارای چهار چرخ جهت حرکت، فرم ساده، باعث ایجاد رشد مهارت‌های حسی - حرکتی، هماهنگی بین اندام‌ها، مصرف انرژی بدن کودک به بهترین شکل |
| پیکرک‌های حیوانی |  | مجسمه گوزن به منظور آشنایی بیشتر کودک با محیط طبیعی پیرامونش | سه هزار سال ق.م. مارلیک | پیکرک‌های مفرغی و موش سفالی، الهام گرفته شده از حیوانات، سرگرم‌کننده، تقویت توانایی‌های هوشی، افزایش اطلاعات شکوفایی استعدادها، پرورش قوه تخیل، افزایش رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی کودک، رشد اعتماد به نفس و افزایش توانایی ابراز وجود، ابراز مناسب عواطف، مدیریت احساساتی چون خشم، توانایی دوست داشتن |
| |  | مجسمه کوچک موش سفالی به منظور شناخت موجودات پیرامون توسط کودک | نهد سال ق.م. نیشابور | |
| |  | مجسمه‌های کوچک مفرغی با کارکرد احتمالی اسباب بازی | چهار هزار سال ق.م. لرستان | |
| اسباب بازی‌های کاربردی |  | جفجغه سفالی | سه هزار سال ق.م. شوش | جفجغه‌های سفالی به دو شکل حیوانی و فرم‌های ساده استوانه‌ای شکل، که به نظر می‌رسد فرم‌های حیوانی مخصوص کودکان خانواده‌های تجملی است. افزایش تقویت حواس پنج‌گانه، کسب مهارت‌های فردی و رشد و تقویت مهارت‌های کلامی، رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی کودک، مدیریت احساساتی چون خشم |
| |  | جفجغه سفالی به صورت مجسمه حیوانی (تجملاتی) | دوره عیلامی، عیلام | |
| |  | ققممه منقش سفالی کوچک برای استفاده کودکان | چهار هزار سال ق.م. کرمانشاه | ققممه سفالی، دارای دو دسته و دهانه از گونومیک، افزایش رشد اعتماد به نفس و افزایش توانایی ابراز وجود، هماهنگی بین اندام‌ها، کسب مهارت‌های فردی |

| نوع | اسباب بازی | عملکرد | دوره / محل کشف | توضیحات |
|-----------------------|---|---|---|---|
| اسباب بازی های تزئینی |  | مجسمه بر روی پلاک نقره (تجملاتی) | سه هزار سال ق.م. | مجسمه های جنس نقره و شیشه، اسباب بازی کودکان با خانواده تجمل گرا، افزایش تقویت توانایی های هوشی، افزایش اطلاعات، خلاقیت و آفرینندگی، شکوفایی استعدادها، پرورش قوه تخیل |
| |  | مجسمه شیشه ای (تجملاتی) | دوره ساسانی، لرستان | شناخت احساسات و هیجانات خود و دیگران، ابراز مناسب عواطف، توانایی دوست داشتن، رشد مهارت های ارتباطی و اجتماعی کودک |
| الواح |  | لوحه های آموزشی گلی با خط میخی سومری | پیش از میلاد، شوش | الواح گلی با نقش های ساده انسان و خطوط، افزایش تقویت توانایی های هوشی، افزایش اطلاعات، خلاقیت و آفرینندگی، شکوفایی استعدادها، پرورش قوه تخیل |
| |  | سفالینه های منقوش به نقوش کودکانه و استلیزه | پیش از میلاد، تل باکون، فارس | رشد مهارت های ارتباطی و اجتماعی کودک، یادگیری رفتار با دیگران، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت، تقویت حس احترام و ارزش گذاری به خود و دیگران، رشد اعتماد به نفس و افزایش توانایی ابراز |
| عروسک ها |  | عروسک های دست ساز سنتی با نقوش بومی | از پیش از میلاد تا کنون، نقاط مختلف ایران | افزایش رشد مهارت های ارتباطی و اجتماعی کودک، یادگیری رفتار با دیگران، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت، تقویت حس احترام و ارزش گذاری به خود و دیگران، تقویت توانایی های هوشی، افزایش اطلاعات، خلاقیت و آفرینندگی، شکوفایی استعدادها، پرورش قوه تخیل، شناخت احساسات و هیجانات خود و دیگران، ابراز مناسب عواطف، توانایی دوست داشتن |
| |  | عروسک هایی با اشکال گوناگون برای استفاده در مراسم درخواست باران | از پیش از میلاد تا کنون، نقاط مختلف ایران | تقویت توانایی های هوشی، افزایش اطلاعات، خلاقیت و آفرینندگی، شکوفایی استعدادها، پرورش قوه تخیل |
| آیینی - مذهبی |  | اسباب بازی هایی برای دور کردن شر و استفاده در مراسم های آیینی و مذهبی | از پیش از میلاد تا کنون، نقاط مختلف ایران | شناخت احساسات و هیجانات خود و دیگران، ابراز مناسب عواطف، مدیریت احساساتی چون خشم، توانایی دوست داشتن، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت، تقویت حس احترام و ارزش گذاری به خود و دیگران |

نتیجه گیری

خدایان و یسا درک بهتر محیط استفاده می شدند. اکثر اسباب بازی های متعلق به کودکان اقشار ثروتمند آن دوران، جغغه، تندیس های نقره و مجسمه های شیشه ای بوده است. با گذشت زمان و افزایش هوش و توانایی های بشر، اسباب بازی، جایگاهی خاص برای سرگرم کردن افراد بزرگ و کوچک پیدا کرده است. در دوران گذشته، کودکان خلاق تر بودند و خودشان وسیله اسباب بازی و سرگرمی خودشان را با کمترین امکانات، طبق فرهنگ و جغرافیای محل زندگی خود می ساختند. نکته حائز اهمیت، توجه به حیطه هایی است که اسباب بازی ها

بازی از نیازهای ضروری کودک است. کودکان در حین بازی، بسیاری از مهارت های لازم را برای زندگی آینده کسب می کنند. برخی از بازی ها، نیاز به ابزارهایی دارند که در اصطلاح، اسباب بازی نامیده می شود. نتایج تحقیق حاضر، نشان می دهد اسباب بازی کودکان در ایران باستان، به لحاظ ساختاری و فرمی، در انطباق کامل با ساختار جامعه آن دوران و تحت تاثیر مستقیم فرهنگ و آداب و رسوم زمان بوده اند. بسیاری از اسباب بازی ها در آن دوران، از ویژگی جادویی و آیینی - مذهبی برخوردار بودند و به عنوان پیشکش برای

کودک، یادگیری رفتار با دیگران، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت، تقویت حس احترام و ارزش‌گذاری به خود و دیگران، رشد اعتماد به نفس و افزایش توانایی ابراز وجود، مهم‌ترین مزایا و اثرات مثبتی است که کودک، حین استفاده از غالب اسباب‌بازی‌ها از آن بهره‌مند شده‌است. پس از مزایای حیطة اجتماعی، حیطة‌های شناختی، عاطفی و جسمانی به ترتیب و با تفاوت‌های نسبی بر روی روان و جسم کودکان تاثیرگذار بوده‌اند. نکته بسیار قابل توجه، اینجاست که فطرت انسان، در طول تاریخ تغییر نمی‌کند؛ بنابراین، نیازهای اولیه کودکان امروز با کودکان دوران کهن، یکسان است؛ بنابراین، شکل پاسخ‌دهی به نیازهای کودکان نیز قاعداً تا مشابهت‌هایی برخوردار خواهد بود. با این توضیح، می‌توان انتظار داشت، توجه به نگرش، سلیقه و راهکار بشر در طول سالیان دراز و در تمدن‌های گوناگون به اسباب‌بازی، برای پدر و مادر امروزی خالی از لطف نباشد.

توانایی اثرگذاری داشته و دارند. روان‌شناسان بر این باورند که بازی برای تحول شناختی، عاطفی، اجتماعی و جسمانی کودک ضرورت تمام دارد، بچه‌ها در بازی ممکن است، هدف مشخصی نداشته باشند؛ ولی بسیاری هدف‌های اساسی تربیتی را در زمینه اجتماعی، عاطفی، عقلانی و بدنی برای کودکان از طریق بازی می‌توان تامین نمود. بازی، بچه را از حال تفرد خارج می‌سازد و روح همکاری، اشتراک ساعی و رفاقت را در او به وجود می‌آورد (شریعتمداری، ۱۳۹۳: ۳۴). با جمع‌بندی اطلاعات حاصل از جدول‌های ۱ و ۲، که شامل خلاقیت و آفرینندگی، افزایش رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی، پرورش قوه تخیل، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت و... می‌باشد و مطالعه و بررسی نظریات روان‌شناسان بازی کودک، می‌تواند به این نتیجه رسید که در طول تاریخ، اسباب‌بازی‌ها، بیش‌ترین تاثیر را در حیطة اجتماعی بر روی کودکان گذاشته‌اند. رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی

منابع

- احمدی‌زاده، زهرا (۱۳۸۷). «بازی‌های کهن ایران»، کتاب ماه هنر، شماره ۱۲۳، ۵۴-۵۸.
- بلوکباشی، علی (۱۳۸۶). *بازی‌های کهن در ایران*، تهران: دفتر پژوهش‌های اسلامی.
- پاکباز، رویین (۱۳۷۸). *دایره‌المعارف هنر*، تهران: فرهنگ معاصر.
- پورفرج، اکبر (۱۳۹۳). «تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پراسستمرترین بازی در ایران بر اساس داده‌های باستان‌شناسی و مردم‌شناسی»، انسان‌شناسی، دوره ۴، شماره ۱، ۶۸-۷۳.
- تاج‌الدینی، زهره (۱۳۹۰). *تحقیق و بررسی در جهت طراحی و سبیله سرگرم‌کننده‌ای برای آموزش و تقویت قدرت تجسم و تصور سه بعدی کودکان*، پایان‌نامه کارشناسی طراحی صنعتی، تهران: دانشگاه الزهرا.
- خنجی، امیرحسین (۱۳۸۰). *تاریخ ایران باستان*، تهران: کتابناک.
- خوشحال، امیر و مجاوری کلور، محسن (۱۳۹۴). *قوم‌نگاری قوم تالش (بانگاهی گذر بر آداب و رسوم هویت) تالش زبانان گیلان*، گیلان: همایش ملی تالش‌شناسی.
- شریعتمداری، علی (۱۳۹۳). *روانشناسی تربیت*، تهران: بین‌الملل.
- صادقی نائینی، حسن (۱۳۹۳). *روش تحقیق در طراحی*، تهران: وارث.
- عظیم‌پور، پوپک (۱۳۸۹). *فرهنگ عروسک‌ها و نمایش‌های عروسکی آیینی و سنتی ایران*، تهران: نمایش.
- قزل‌ایاغ، ثریا (۱۳۷۹). *راهنمای بازی‌های ایران*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- گرجیان، فریبا (۱۳۹۵). «عروسک دست‌ساز سنتی (لیلی دستی یا بویگ) در فرهنگ قوم لر»، چیدمان، سال پنجم، شماره ۱۶، ۷۴-۸۱.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۷). *تاریخ و تمدن ایلام*، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
- مطهری، محمدرضا (۱۳۸۶). *راهنمای انتخاب اسباب‌بازی (با تاکید بر روانشناسی بازی)*، تهران: البرز.
- نجاتی، بهاره (۱۳۹۷). *طراحی اسباب‌بازی با هدف درک مفهوم تعادل کودکان*، پایان‌نامه کارشناسی طراحی صنعتی، تهران: دانشگاه الزهرا.
- نیشابوری، ابومنصور (۱۳۶۸). *کتاب تاریخ تعالیمی*، تهران: نقره.
- هیوز، فرگاس پیتر (۱۳۸۴). *روانشناسی بازی*، ترجمه کامران گنجی، تهران: رشد.

URLs

- URL1. <http://arqir.com/318>

- راوید، انوش (۱۳۹۳). تاریخ اسباب‌بازی در ایران، وب‌سایت ارگ ایران (URL1).