

پژوهشی در بازی‌های زبانی ادبیات عامه کُردی ایلام

علی حسن سهراب‌نژاد^{۱*}

(تاریخ دریافت: ۹۳/۱۲/۹، تاریخ پذیرش: ۹۴/۷/۲۶)

چکیده

بازی افزون‌بر نقش و کارکرد مهمی که در زندگی کودک دارد، به تکامل و رشد او نیز کمک می‌کند. از جمله کارکردهای مهم بازی رشد و درمان جسم، رشد اخلاقی و اجتماعی و تربیت کودک است. افزون‌براین، بازی از نظر زبانی و ادبی نیز اهمیت دارد و نیازمند بررسی و مطالعه است؛ به ویژه برخی از بازی‌ها که به بازی زبانی موسوم‌اند و تنها با حرکات زبان پدید می‌آیند. بازی زبانی گونه‌ای از کارکردهای زبانی است که در واقع با ذهن کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان در پیوند است. این گونه زبانی به‌مثابه «متن» در ژانر اصلی ادبیات شفاهی و حوزه ادبیات تعلیمی جای می‌گیرد؛ زیرا ضمن حفظ جنبه تفریحی و سرگرمی، در آموزش زبانی و ذهنی نیز تأثیرگذار است.

در این پژوهش با گردآوری و ذکر مواردی از زبان‌گیرها و ترانه‌های بازی کُردی ایلامی، ویژگی‌های این گونه زبانی و عوامل ایجاد آن‌ها به روش کتابخانه‌ای و شیوه توصیفی-تحلیلی مطالعه و بررسی شده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که وزن باستانی

۱. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام‌نور (نویسنده مسئول)

هجایی، توزیع (هم‌حروفی)، جناس، تکرار، تنافر حروف، جابه‌جایی و ... از مهم‌ترین ویژگی‌های ادبی بازی‌های زبانی است.

واژه‌های کلیدی: زبان ادبی، بازی زبانی، زبان‌گیر، ترانه‌های بازی، گردی جنوبی.

۱. مقدمه

نقد ادبی در عصر حاضر ماهیتی کاملاً میان‌رشته‌ای پیدا کرده است و در سیطره رهیافت چندرشته‌ای موسوم به «مطالعات فرهنگی» قرار دارد. اگر برنامه‌های تلویزیونی یا ترانه‌های عامه‌پسند حکم نوعی «متن» را دارند که باید قرائت شوند، آنگاه با نظریه‌های ادبی یا رهیافت‌های نقد ادبی می‌توان به پژوهش درباره فرهنگ عامه پرداخت (پاینده، ۱۳۸۶: ۹-۱۰). بازی یکی از انواع مهم ادب عامه است که در کنار آیین‌ها، عقاید، قصه‌ها و افسانه‌ها، اسطوره‌ها، ترانه‌ها و تصنیف‌ها، امثال و حکم، مثل‌ها، لالایی‌ها، معماها، چیستان‌ها و ... قرار می‌گیرد و می‌توان آن را به‌مثابه یک «متن» مطالعه و بررسی کرد.

درباره بازی‌های زبانی، نظریه لودویک ویتگنشتاین (۱۸۸۹-۱۹۵۱)، فیلسوف اتریشی تبار انگلیسی، اهمیت بسیاری دارد که به تفصیل و دقت، در مقاله بیت‌الله ندرلو (۱۳۹۰) تبیین شده است. ویتگنشتاین در این نظریه با انصراف از نظریه قبلی خویش (نظریه تصویری)، زبان را از کارکرد محدود و تنها تصویرگر واقعیت، وارها نیده و به چندبُعدی بودن آن پرداخته است. از نظر وی، بازی زبانی با شکلی از زندگی همراه است (ندرلو، ۱۳۹۰: ۹۰).

با توجه به نقش و اهمیت ادبیات شفاهی - به‌ویژه بخش مهمی از آن که تاکنون گردآوری، ثبت و بررسی نشده - در مطالعات فرهنگی و به‌شکل خاص، بازی‌های زبانی و ویژگی‌های آن‌ها به‌مثابه متن ادبی و فرهنگی و به تعبیر ویتگنشتاین «شکلی از زندگی»، ضرورت مطالعه و بررسی آن‌ها از جنبه‌های مختلف، انکارناپذیر است.

۲. پیشینه و روش پژوهش

درباره بازی‌های ایلامی، آیت محمدی (۱۳۸۴) کتابی در سه جلد فراهم آورده است که منبعی ارزشمند به‌شمار می‌آید. از آن‌جا که تاکنون فرهنگ شفاهی ایلام به‌طور منظم و علمی، گردآوری و مکتوب نشده و نیز تحقیق مستقلی در این موضوع صورت نگرفته، برای انجام تحقیق و بررسی نمونه‌ها، از طرح پژوهشی نگارنده با عنوان «زبان ادبی در فرهنگ عامه ایلام» در دانشگاه پیام‌نور ایلام (۱۳۹۰) استفاده شده است. هدف از این پژوهش، بیان برخی از وجوه ادبی بازی در فرهنگ عامه ایلامیان به‌عنوان بخش مهمی از گویش ادبی‌گردی جنوبی است، به آن امید که هرچه زودتر کارشناسان حوزه مردم-شناسی، زبان‌شناسان، ادبا و اهل فن به آن توجه کنند.

در این پژوهش پس از ارائه کلیاتی درباره بازی و ادبیات، به مفهوم بازی زبانی پرداخته می‌شود و ضمن ارائه نمونه‌ها، با نگاهی ادبی، زبان‌گیرها و ترانه‌بازی‌های ایلامی - که از نظر نگارنده، هر دو در مقوله واحدی (بازی زبانی) قابل بررسی هستند - به روش کتابخانه‌ای و شیوه توصیفی-تحلیلی بررسی می‌شوند.

۳. مفاهیم و کلیات

۳-۱. بازی و ادبیات

بازی هر نوع فعالیت آسان، غیرجدی و دلخواه است که موجب کسب لذت می‌شود؛ به‌عبارتی‌دیگر، فعالیتی است که برای تفریح و خوشی و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می‌گیرد. هر فرد داوطلبانه به این فعالیت وارد می‌شود و هیچ نیروی خارجی یا اجباری در آن دخیل نیست (هارلوک، ۱۳۶۴: ۵). تحقیقات فراوانی در زمینه بازی و نقش آن در رشد کودک و زندگی بشر، انجام گرفته است که سرآغاز آن را مطالعات کارل گروس در ۱۸۹۶ می‌دانند. سلسله‌مطالعات این حوزه با بررسی‌های عمیق فروید، اشترون، یوهلر، والن، ژان پیازه و ده‌ها نظریه‌پرداز دیگر ادامه یافته است (همان، ۳).

پیوند بازی و زبان در نظریه‌های بازی از زمان‌های کهن و از زمان افلاطون - که در رساله *فایدروس* با دیدی منفی آن را با مسابقه مقایسه می‌کرد و آن را بی‌ساختار، بی‌اهمیت و شانس می‌دانست - تا به امروز توجه بسیاری از فلاسفه، پژوهشگران و دانشمندان را جلب کرده است و می‌توان آن را به شکل متمایزی در آراء لودویک ویتگنشتاین و فردینان دوسوسور بررسی کرد. ویتگنشتاین در پژوهش‌های فلسفی (۱۹۵۳)، اصطلاح «بازی‌های زبانی» را با بازی مقایسه می‌کند و میان آن‌ها شباهت‌ها و ویژگی‌های مشترکی می‌یابد؛ ویژگی‌ها و شباهت‌هایی که هر «خانواده» را می‌سازد. این شباهت‌ها در طی زمان، قواعد بیان، رفتارها و ساختارهای بنیادینی را به وجود می‌آورند. سوسور نیز در اثر معروفش، *دوره زبان‌شناسی عمومی* (۱۹۱۶)، در بحث از ساختارهای زبان و بحث دال و مدلول، پیوند استوار این دو (دال و مدلول) را نشان داده است و نظریه او درباره نشانه‌ها و نظام‌های نشانه‌ای و از جمله نوشتار و جامعه، اهمیت ویژه‌ای دارد (ریما مکاریک، ۱۳۸۸: ۵۱).

مطالعات جاری در چند دهه اخیر درباره بازی نیز همچنان ادامه یافته و علاوه بر دو شماره ویژه *مجله مطالعات فرانسوی* بیل درباره بازی و یک شماره ویژه از مجله کانادایی *نقد و بررسی ادبیات تطبیقی*، می‌توان به کارهای میهایی اسپاریوسو و راودون ویلسون اشاره کرد. ویلسون در باب تفاوت ادبیات در مقام یک بازی با دیگر بازی‌ها، پرسش‌هایی مطرح می‌سازد و معتقد است که ادبیات مستقل و خودبسنده و دارای جهانی جدا از جهان روزمره و برخوردار از رتوریک (بلاغت) خاص خود است؛ اما خلاف دیگر بازی‌ها، شیوه‌ها و قراردادهای آن، غیرعملی‌اند و اهدافشان نیز یکدست نیستند (همان، ۵۷-۵۹).

۲-۳. بازی‌های زبانی

گذشته از نقش و کارکرد مهمی که بازی در زندگی کودک دارد و به قول میلی چامپ^۱ به او کمک می‌کند تا شخصیت انسانی پیدا کند و با وجود نقش‌های بسیار مهمی که

بازی در جسم، درمان، تربیت و رشد اخلاقی و اجتماعی کودک دارد، نقش و ارزش ادبی برخی از بازی‌ها اهمیت دارد که به بازی‌های زبانی موسوم‌اند و صرفاً با حرکات زبان پدید می‌آیند. بازی زبانی گونه‌ای از کارکردهای زبانی است که با ذهن کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان در پیوند است. این گونه زبانی به مثابه «متن» در نوع اصلی ادبیات شفاهی و حوزه ادبیات تعلیمی جای می‌گیرد؛ زیرا ضمن حفظ جنبه تفریحی و سرگرمی، در آموزش زبانی و ذهنی نیز تأثیرگذار است.

نظریه بازی زبانی^۲ مهم‌ترین بحث فلسفه متأخر لودویک ویتگنشتاین (۱۸۸۹-۱۹۵۱)، فیلسوف اتریشی تبار انگلیسی، است. این نظریه در تقابل با نظریه تصویری زبان بسط یافته است که هسته فلسفه متقدم ویتگنشتاین است (ندرلو، ۱۳۹۰: ۸۷). در این نظریه مدرن، زبان پدیده‌ای چندبُعدی و پیکره‌ای از انواع بازی‌هاست که کارکردهای مختلفی دارد؛ خلاف نظریه تصویری او که زبان فقط یک کارکرد و آن هم تصویرگری واقعیت را به عهده دارد (همان، ۸۹).

در این پژوهش و با توجه به تقسیم‌بندی جنبه‌های ادبی فرهنگ عامه ایلام، می‌توان بازی‌های محلی ایلامی را به عناوین زبانی و ادبی متعددی تقسیم کرد: الف) چیستان، ب) زبان‌گیر، ج) ترانه‌های بازی، د) مَثَل و حکایات کوتاه و بلند. از آنجا که درباره چیستان‌های ایلامی پیش از این پژوهش شده است (ر.ک: سهراب‌نژاد و عزیزی‌فر، ۱۳۸۳، ۱۳۹۰، ۱۳۹۲) و بررسی مَثَل‌ها و حکایات کوتاه و بلند ایلامی مجال بیشتری می‌طلبد، در این پژوهش، زبان‌گیرها و ترانه‌بازی‌های ایلامی - که هر دو در مقوله بازی و به طور خاص بازی زبانی قرار می‌گیرند- از دید ادبی بررسی می‌شوند.

۱-۲-۳. زبان‌گیر یا زبان‌لغزه^۳

«زبان‌گیرها» یا به نقل از فرهنگ سخن «عبارت‌زبان‌گیر» یا «زبان‌گیره» (انوری، ذیل «زبان‌گیر») نوعی از بازی‌های زبانی است که با شیرین‌کاری و غلط‌اندازی زبانی همراه است. در این بازی با واج‌های زبان چه به شکل منظوم، چه به شکل منثور، بازی

می‌شود؛ بدین شکل که عبارت یا جمله یا بیت یا مصرعی گفته می‌شود و از مخاطب خواسته می‌شود که سه‌بار یا بیشتر آن را پشت سرهم تکرار کند. از آن‌جا که واج‌های عبارت درخواستی، به شکل درهم‌تنیده‌ای قریب‌المخرج یا بعیدالمخرج‌اند، ادای آن‌ها بسیار دشوار است؛ زیرا در آن، به قول ادبا نوعی جناس محرف و مصوت وجود دارد. واج‌آرایی، هم‌حروفی، هم‌صدایی و صنعت توزیع ویژگی ممتاز بدیعی و بلاغی این نوع از بازی‌هاست، برای نمونه در زبان فارسی گفته می‌شود: «چایی داغ، دایی چاقه»، تکرار واج‌های /چ/ و /ع/ و مصوت بلند /و/ و /ی/، مخاطب را از نظر زبانی به‌غلط می‌اندازد و تلفظ و ادای جمله را با دشواری روبه‌رو می‌سازد. بدیهی است که در تولید این گونه عبارات، برخی صامت‌ها و مصوت‌های هم‌مخرج که انواع جناس‌ها و واج‌آرایی‌ها را می‌سازد، بیش از هر عامل دیگری تکرار و ادا می‌شوند.

از نمونه‌های دیگر زبان‌گیرها در زبان فارسی، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- کشتم شش شپش شش پا را.

- شش سیخ کباب، سیخی شش هزار.

از نمونه‌های کهن این زبان‌گیرها که معمولاً با عنوان «تنافر حروف» یا «تنافر لفظی کلمات» در فنون و صناعات ادبی، مطرح شده است، می‌توان به چند مورد دیگر اشاره کرد که گاهی در کتب بلاغی فارسی آمده است (سادات‌ناصری، ۱۳۶۸: ۶):

- خواجه [تاجر] تو چه تجارت می‌کنی؟ تو را چه که من چه تجارت می‌کنم؟

- آهوپی رفته بود چرا تا بچرانند بچه را، نه خود چرید نه بچه را، پس چرا رفته بود

چرا؟

در زبان انگلیسی نیز نمونه‌های زیبایی وجود دارد (غضنفری، ۱۳۸۸: ۱۳۰):

- Real eyes realize real lies.

ترجمه: چشم واقعی متوجه دروغ واقعی می‌شود.

یا در نمونه زیر که در فرهنگ هزاره آمده است:

She sells sea shells on the sea shore.

ترجمه: او صدف‌های دریا را در ساحل دریا می‌فروشد.
در این زبان‌گیرها، تکرار واج‌های /s/ و /š/، نوعی دشواری در تلفظ و ادای جمله به‌وجود آورده است.

۱-۲-۳. زبان‌گیرهای ایلامی

زبان‌گیر در میان ایلامیان به «دهم خه‌له‌تنه‌ک» dam xalatənak شهرت دارد و از بازی‌های سرگرم‌کننده و مطایبه‌آمیز آنان به‌شمار می‌رود. این اصطلاح بیانگر قدمت و کاربرد بازی در میان مردمان سرزمین ایلام و گویای این واقعیت است که این بازی تا چه اندازه، در میان آن‌ها شهرت و اهمیت داشته است. در اصطلاح گُردی «دهم» dam به معنی دهان و «خه‌له‌تنه‌ک» xalatənak از مصدر «خه‌له‌تانن» xalatānən، به معنی «سرگرم کردن، فریب‌دادن و اشتباه‌کردن» است و در مجموع، در معنای آنچه زبان را می‌فریبد و سرگرم می‌کند، به‌کار می‌رود. از آن‌جا که این بازی نوعی سرگرمی است و جنبه شوخی و فکاهی نیز دارد، معنی سرگرمی را که در مصدر «خه‌له‌تانن» وجود داشته، در خود حفظ کرده است و چه‌بسا که معنای فریب‌دادن به‌مجاز از همین معنی و بازی نشئت گرفته باشد که البته اثبات آن کار بسیار دشواری است؛ ولی استناد نگارنده برای این مدعا و فرضیه، واژه ترکیبی دیگری در زبان گُردی (گویش جنوبی) است که از نظر ساختمان و معنا، شبیه «دهم خه‌له‌تنه‌ک» است. این واژه «شووان خه‌له‌تنه‌ک»^۴ šəwān xalatənak یا «شووان خه‌له‌تنه» šəwān xalatəna به معنی «شبان‌فریوک» یا «شبان‌فریب» است. در سبب نام‌گذاری این واژه می‌توان احتمال داد که دزدان برای فریب چوپانان و دستبرد به آنان، سعی می‌کردند سرگرمشان کنند تا به غارت گله بپردازند و چوپانان نیز به کارهای حاشیه‌ای یا تفریحات و سرگرمی‌هایی که در مسیر چرای گله وجود داشت، نظیر تماشای درختان و بازی با جانوران و پرندگان و ... مشغول و سرگرم می‌شدند؛ لذا از گله غافل می‌ماندند و دزدان به آن‌ها دستبرد می‌زدند. به این امور و سرگرمی‌ها که چوپان را مشغول و از شغل و وظیفه اصلی‌اش، یعنی مواظبت و نگهداری از گله، دور

می‌کرد، «شبان فریبک» می‌گفتند. ممکن است معنای فریب‌دادن و گول‌زدن که امروزه بر این اصطلاح نهاده شده است، مانند سرنوشت بسیاری از واژگان و اصطلاحات زبان ما، اطلاق به مجاز باشد.

«دهم‌خه‌له‌تنه‌ک»های ایلامی قدمت زیادی دارند و از زوایای گوناگون می‌توان آن‌ها را بررسی کرد. در این‌جا ابتدا شماری از آن‌ها را ذکر کرده و جمع‌آوری و حفظ این عناصر فرهنگی را - که نیاز به علاقه، کوششی مضاعف و مجالی وسیع و امکاناتی درخور دارد- به سازمان‌ها و اداراتی که وظیفه آن‌ها نشر فرهنگ عمومی و حفظ و احیای فرهنگ بومی و یا حفاظت از آن‌هاست، پیشنهاد می‌کنیم. تکمیل این تحقیق به پژوهشی میدانی نیازمند است تا زمینه تحلیل و نقد دقیق و همه‌سویه آن‌ها فراهم گردد. در این قسمت برخی از زبان‌گیرهای ایلامی را ذکر و بررسی می‌کنیم:

۱. تیشه تیزاگه‌ی توو چیتاگه بار.

těša těžâgay tu čitâga bâr

برگردان: تیشه تیز داخل چیت (یک نوع حصیر) را بیار.

یا:

تیشه تیزاگه‌ها توو چه چیتی؟

těša těžâga hâ tu čă čity

برگردان: تیشه تیز را کجا گذاشته‌ای؟

در این مثال با جمله‌ای امری و خطاب‌ی روبه‌رو هستیم که در آن به آوردن تیشه‌ای تیز امر شده است. این تیشه در جایی خاص قرار دارد («چیت‌جی» یا جایی که گردگرد آن با پوششی مخصوص به نام «چیت» تنیده شده است). در این جمله کوتاه پنج کلمه‌ای، چهار کلمه صامت /t/ دارد که در سه کلمه آن این صامت نوعی دشواری و

تنافر لفظی ایجاد کرده است؛ به‌ویژه در دو کلمهٔ اول، بعد از صامت /t/ و مصوت کوتاه _ یا /e/ با صامت‌هایی هم‌مخرج نظیر /š/ و /ž/ مواجه‌ایم که تلفظ جمله را دشوارتر خواهد کرد. در شکل دیگری از همین جمله که در پی آن آمده است، برای دشوارکردن تلفظ و به‌اشتباه انداختن مخاطب، دو کار مهم دیگر انجام گرفته است: نخست آنکه لحن جمله پرسشی شده است و دوم آنکه ضمیر پرسشی «چه» با کلمهٔ بعدی آن - که با صامت /č/ آغاز می‌شود- سبب شده‌اند تا تنافر و دشواری تلفظ به شکلی قرینه‌ای در دو سوی جمله - هم در آغاز جمله با تکرار صامت /t/ و هم در پایان، با تکرار صامت /č/ - توزیع شود.

۲. شه‌ک سی باوگمی! شه‌ک سی ناوگمی.

šakə sə bāwgəmi, šakə sə nāwkəmi

برگردان: برهٔ سیاه! تو همه‌چیز منی.

در این نمونه، دو جملهٔ مستقل با هم تشکیل جملهٔ مرکب کوتاهی را داده‌اند که هر دو پارهٔ آن، ابتدا با تکرار ترکیب وصفی کوتاهی (شه‌ک سی: گوسفند سیاه) آغاز می‌شود. در ادامه با جناس اختلافی مواجه‌ایم که اختلاف آن‌ها در صامت‌های /n/ و /b/ در آغاز و /k/ و /g/ در پایان کلمه است. در این مورد، چون پارهٔ اول جمله یکسان است و تنها در کلمه‌های متجانس «ناوک» و «باوگ» به‌سبب هم‌مخرجی /k/ و /g/ تنافر خفیفی دیده می‌شود، چندان دشواری در تلفظ مشاهده نمی‌شود؛ لذا باید این مورد را از انواع آسان این بازی شمرد.

۳. مانگای هیول هه‌ر دو لای ران له‌ری، بردمه‌ی دوول خواهش له‌وه‌ری، م خوواردم

شنگ تهر، نه‌و کرد شله‌هر.

māñây hül har də lây řân lařë, bərdəme duł xwař ləwařë, mə xwârdəm
šəñə tař, ač kərd šəlhař

برگردان: گاو قهوه‌ای‌رنگی را که ران‌هایی لاغر داشت، به چراگاه مناسبی بردم، من

مشغول خوردن گیاه شنگ شدم و گاو به دفع آن.

در این جمله با ترکیبات وصفی طولانی و نادر روبه‌رو هستیم که پشت سرهم، مخاطب یا گوینده جمله را همانند دست‌اندازهای متوالی در دشواری می‌اندازد. ترکیب آغازین جمله، که توصیفی از گاو است، با صدای اسم گاو و واج (صامت) ایلامی «نگ» آغاز می‌شود که دشواری تلفظ آن برای غیرایلامی‌ها، روشن است. صفت‌های گاو که به رنگ، شکل و اندام آن، تعلق دارد، به سبب قرار گرفتن صامت‌های /ل/ و /ر/ مشدد در دو کلمه متوالی و تکرار آن در کلمه آخر ترکیب، تنافری بسیار سخت ایجاد می‌کند. ترکیب هفت واژه اول به ترکیب دوم، که توصیف چراگاه گاو است، پیوند می‌خورد و با تکرار صامت /ل/ برای دوبار و ختم شدن به صامت /ر/ در پایان ترکیب، تنافر ترکیب اول، دوباره تکرار می‌شود؛ ضمن آنکه کلمه پایانی ترکیب اول، به شکلی با آخرین کلمه ترکیب دوم، جناس (یا نوعی قافیه) افزایشی (با یک صامت اضافه در وسط کلمه) را به وجود می‌آورد. دو جمله مستقل پایانی با هم، جمله مرکبی را می‌سازند که تنافر لفظی با تکرار صامت /ر/ و /ل/ در آن مشهود است. این مورد شاید به سبب تکرار زیاد صامت /ل/ و /ر/ و شکل ترکیبی طولانی، و نیز تکرار قافیه‌هایی که تکرار صامت را در آخر جمله تشدید می‌کنند، از دشوارترین نوع بازی در میان گردهای ایلامی است.

۴. کور قولگه قول کول، وه کوول کول قول کولیگه‌و، کول قول کولی گرت

kwəřə qwələga qwəl kwəl wa kułə kwələ qwəl kwələgaw kwələ qwəl
kwələ gərt

برگردان: پسر قلی پاکوتاه، سوار بر اسب پاکوتاهی، اسب پاکوتاهی را نصیب خود

کرد.

در این مثال نیز مانند مورد سوم به سبب وجود ترکیب‌های وصفی و تکرار مضاعف صامت‌های /ق/ و /ک/ و /ل/، تنافر و دشواری تلفظ مشهود است و می‌توان آن را نیز در گروه «دهم خه‌له‌تنه‌ک»‌های دشوار قرار داد.

۵. چیمه‌ی بانه، سی سه‌به‌ته بیو، تیو وو میو وو گیو. قه‌پ کوتامه تیو، چنگ کوتامه میو، له‌قه دامه گیو.

čime bâna sê sabata bü tü u mü u gü, qap kwətâma tü, čəŋ kwətâma mü, laqa dâma gü

برگردان: به بلندایی رفتم، سه سبد یافتم؛ توت، مو و لجن. توت را گاز زدم، مو را چنگ زدم و لجن را لگد.

در این نمونه صدا یا آوای مخصوص کردی ایلامی /ü/، در کلمات متجانس تکرار می‌شود و شامل نوعی جمع و تقسیم بدیعی است که ابتدا کلمات «تیو»، «میو» و «گیو» با هم در مشاهده‌شدن جمع می‌شوند (جامع)، و آن‌گاه با فعل‌های «قه‌پ کوتان»، «چنگ کوتان» و «له‌قه‌دان» تقسیم می‌شوند.

افزون‌بر تنافر و تکراری که در این کلمات وجود دارد، آرایهٔ جمع و تقسیم در آن، ممکن است به نوعی جابه‌جایی کلمات و در نتیجه تغییر معنا، به‌هم‌خوردن بافت و کارکرد معنایی جمله منجر شود که آن نیز سبب ایجاد نوعی اشتباه در تلفظ و طنز می‌شود.

۶. گوور بازنیری نه‌زری باپیرم.

gurə bâz nêrê wa nazrə bâpirəm

برگردان: گوسالهٔ سیاه و سفید نری به فدای پدر بزرگم.

تغییر و جابه‌جایی در کلمات و افعال، ممکن است فعلی را به کلمه‌ای نامرتب ساق دهد که این اتساق لفظی، معنای جمله را به شکلی حیرت‌انگیز تغییر می‌دهد. جابه‌جایی آواها که حاصل تکرار و دشواری تلفظ به‌سبب هم‌نشینی آواها در کلمات متوالی است، در این مثال نیز مصداق دارد؛ زیرا به همین میزان که ممکن است کلمات «تیو»، «میو» و «گیو» در مثال (۵) با هم عوض شوند، نیز احتمال دارد صامت /z/ با /g/ جابه‌جا و به تقسیم آوایی مضحکی منجر شود.

۷. ئسای دو چووتاش، چيو دو چوو تاشی؟

əsây də çu tâš, çü də çu tâši?

برگردان: استاد دوچوب تراش، چگونه دوچوب می تراشی؟

در این نمونه تنافر همچون مورد اول، تنها بر تکرار صامت‌های /ت/ و /چ/ بنا شده است، ضمن آنکه این جمله نیز از ترکیبی وصفی با ترتیب صامت‌های /د/، /چ/ و /ت/ و جمله‌ای پرسشی تشکیل شده که صامت‌های /چ/، /د/ و /چ/ به ترتیب در آن تکرار شده است؛ لذا از جمله اول متمایز می‌گردد.

۸. رووی رهش ریوت بان تیه ت قیوت! ئئی ریون رچه چیو لسید وه لیوت؟

řəwi řašə řüt bânə tyatə qüt, ε řünə řəča čü ləsid wa lüt?

برگردان: ای روباه برهنه که روی صخره خشکی! این روغن منجمد را چطور

لیسیدی؟

این بیت بر تکرار صامت‌های /ر/ در پنج مورد و نیز صامت /ت/ در پنج مورد، استوار شده است. مهم‌ترین ویژگی این نمونه، وزن ده‌هجایی کهن موجود در آن است که با قاعده سکون در میانه مصراع‌ها خود را نشان می‌دهد:^۵

رو+وی+ره+ش+ریوت+با+ن+تیه+ت+قیوت=۱۰ هجا

ئی+ریو+ن+ر+چه+چیو+ل+سید+وه+لوت=۱۰ هجا

از ویژگی‌های دیگر این بیت، ترکیب وصفی طولانی آن است که به شکلی زیبا، صنعت تنسیق‌الصفات را به وجود آورده است. همچنین از نظر علم معانی، ترکیب اول به شکلی ندایی و پاره دوم جمله، به شکلی سؤالی است که در آن بر منادا تأکید شده است. از نظر علم بیان نیز، جاندارانگاری و تشخیص یا همان استعاره مکنیه به شکلی زیبا آمده است؛ روباه سیاه، که بر آن تأکید شده، همانند انسانی مخاطب قرار گرفته که سخن را می‌شنود و می‌تواند روغن ریخته را جمع کند. این تشخیص شاید به اقتضای حال مخاطب- که گروه کودکان و نوجوان هستند- در جمله پدید آمده است.

۹. کتری سیه سه، ئرا کوهسه، چای خه‌لیس و سیه‌سه، بخوه وو نه‌یوش ئرا چه‌سه.

kətri siyasa əřā kəçasa, çây xalisu siyasa, bəxwaw naçš əřâ çasa

برگردان: این کتری سیاه برای کوهنوردی است، چای حاصل از آن غلیظ و سیاه است. بنوش و این قدر سؤال مپرس.

در این مثال، با سؤال و جوابی که جای آن‌ها عوض شده و سبب نوعی ساختارشکنی معنایی شده است (تقدم جواب بر سؤال)، روبه‌رو هستیم. مهم‌ترین مشخصهٔ این مثال، تکرار صامت «س» در هفت مورد است. به‌هرروی، طولانی‌بودن اجزای این جمله - خلاف سادگی تکرار آن - به‌سبب دشواری یادکرد و بازگفت دقیق اجزای آن، و محک‌زدن حافظه از دیگر ویژگی‌های آن است.

۱۰. مرغ چه‌رمگ نام‌گه‌نم، ئه‌یو ئه‌لپه‌ری م هه‌خه‌نم؛ دامه‌ملی، ملی‌که‌نم.

mərxə čarməgə nâmə ganəm, ač ałpaŋi mə ha xanəm, dâma mələ mələ kanəm

برگردان: مرغ سفید داخل گندم‌زار به حرکت درآمده است و من به‌خنده افتادم. زدم و گردنش را از جا کردم.

در این نمونه، تصویری زیبا از مرغی در میان گندم‌زار ارائه شده است که گوینده آن را با لبخندی بر لب، می‌کشد. این تصویر هنگامی مجسم می‌شود که پریدن‌های مرغ را در میان گندم‌زار با رقص و حرکت و موج گندم‌زار در نظر بگیریم. صامت /م/ که ده بار متوالی در اجزای جمله، تکرار شده، نیز عامل اصلی ایجاد تنافر لفظی آن است. این جمله نیز خلاف سادگی در تلفظ و تکرار، به‌سبب طولانی‌بودن و محک‌زدن حافظه اهمیت بسیاری دارد؛ البته به‌سبب تصویر خشن آن - که شاید زمانی برای تقویت روحیهٔ کودکان مفید دانسته می‌شد و جزئی جدایی‌ناپذیر از زندگی دامداری، کشاورزی و شکارگری مردم بوده است - کمتر می‌تواند سبب توجه یا علاقهٔ خواننده شود.

چنان‌که در ۱۰ مورد یادشده به‌خوبی پیداست، موسیقی و آهنگ کلمات و هم‌نشینی آواهایی که هم‌منخرج هستند یا ادای آن‌ها از طریق زبان - برای مثال سایشی یا دندانانی که برای گوینده دشوار است - از ویژگی‌های برجستهٔ «دهم خه‌له‌تنه‌ک»‌های ایلامی است. از نظر ادبی نیز مهم‌ترین ویژگی زبان‌گیرهای ایلامی را باید در تکرار حروف و

صداها، ترکیب‌سازی زبانی و برخی تصاویر هنری دانست که آن‌ها را گاه ابزاری برای تقویت توانایی سخن‌گفتن و تقویت حافظه کودکان و نوجوانان و گاه وسیله‌ای برای طنز و سرگرمی شنوندگان ساخته است.

۲-۲-۳. ترانه‌های بازی

ترانه‌های بازی بخشی از ادبیات عامه ایلامیان هستند که وسعت و گستردگی عمیقی در میان کردها دارند. ایلامیان قدیم و بسیاری از روستانشینان کنونی، برای سبک‌کردن کارهای سنگین روزمره خویش، با ترنم اشعاری، روح و جسم خویش را تلطیف و نوازش می‌کنند. این ترانه‌ها به‌مثابه آیینی کهن، به هنگام مشک‌زنی (تهیه دوغ)، شکار، دروی محصول (گه‌ل دره‌و) و ... به شکل دسته‌جمعی یا فردی خوانده می‌شوند و امروزه نیز جنبه سرگرمی آن‌ها غالب شده است. ترانه‌های بازی خلاف بی‌مهری نسل جوان، از نظر اجتماعی، زبانی، ادبی و هنری بااهمیت هستند؛ زیرا از موسیقی، آهنگ، مضامین بکر و زبانی کهن سرشارند.

این اشعار برای کودکان نیز کاربرد دارد. در حال حاضر، برخی از خانواده‌های اصیل شهری و روستایی که زبان مادری را به فرزندانشان منتقل می‌کنند، ابیاتی از اشعار شاعران گمنام کهن را به آن‌ها می‌آموزند. هرچند جنبه آموزشی این اشعار کم‌رنگ است؛ اما بیشتر جنبه سرگرمی یافته‌اند. این ترانه‌ها بیشتر به هنگام بازی و معمولاً همراه با فعالیت‌های حسی و حرکتی خوانده می‌شوند. تحول ذهنی کودک در مرحله پیش‌عملیاتی نیز متأثر از بازی است.

بنابر نظریه پیازه، بازی بعد از تولد و به شکلی تقلیدی شروع می‌شود. در این مرحله، بازی به طور عمده تقلیدی از صداها و کارهای اشخاص و حیوانات محیط کودک است. این تقلید به تدریج به سه شکل اصلی تحول می‌یابد: بازی تمرینی یا مهارتی، بازی نمادین و بازی باقاعده (امین‌پور، ۱۳۸۶: ۲۸).

بازی کودک‌کی که از روی لذت روی تاب (هه‌ره‌زان یا داوه) می‌نشیند و تاب می‌خورد و یا الاکلنگ (هاله‌قوم قوم) بازی می‌کند، نوعی بازی مهارتی است. گاهی نیز کودکان تنها با اصواتی نظیر (ته‌ی ته‌ی)، (بوم بوم) و (هه‌ی هه‌ی) یا به شکلی جوابی و متقاطع (دا...وه) بازی می‌کنند. بزرگ‌سالان نیز ممکن است مجذوب این بازی‌ها شوند؛ همان‌گونه که همهٔ ما از فروریختن ماسه از میان انگشتانمان لذت می‌بریم.

در مرحلهٔ بعد که بازی نمادین است، تاب یا الاکلنگ می‌تواند برای کودک سفینهٔ فضایی و یا اسب باشد که همان تجسم‌بخشی در بازی است. واقعیت تغییرشکل داده، از شیئی که موجود نیست، به شیئی که وجود دارد و با آن بازی انجام می‌گیرد، نمایش داده می‌شود. این مرحله از سنین دو تا پنج سالگی ادامه دارد. یک تکه چوب یا جاروی منزل، اسب وحشی یا تفنگ کودک است.

بازی باقاعده کمتر در سنین زیر هفت سالگی انجام می‌گیرد. پیازه این نوع از بازی را تکامل‌یابنده و ماندگار در سراسر زندگانی کودک می‌داند که به صورت رؤیا یا تخیل ادامه می‌یابد. ممکن است بازی‌های تقلیدی به شکل بازی باقاعده دربیابند، برای مثال بازی با تاب به مسابقهٔ تاب‌بازی یا پرش دربیاید. اگر مرحلهٔ بازی‌گونه یا بازیگوشی در حال تحول باقی بماند، زمینهٔ بهتری برای بروز قدرت تخیل و خلاقیت فراهم می‌شود. پیازه تقویت حواس، گستردگی دایرهٔ لغات، افزایش تمرکز، انعطاف‌پذیری، اجتماعی‌شدن، بازی‌کردن و آزمایش نقش‌های مختلف، گسترش تخیل و خلاقیت را از فواید بازی کودکانه برمی‌شمارد (همان، ۲۹).

اینکه پیازه می‌گوید بزرگ‌سالان بازی را ادامه می‌دهند و کسانی مثل امین‌پور با الهام از این سخن، هنر و به‌خصوص شعر را نوعی برگشت به بازی‌های کودکانه دانسته‌اند (همان، ۳۰)، با توجه به نظر فلسفی ارسطو دربارهٔ پیدایش شعر - که همان نظریهٔ محاکات است - بسیار قابل توجه است؛ زیرا ارسطو گفته است: شعر اندک‌اندک پیشرفت می‌کند و بر وفق طبع و نهاد شاعران، گونه‌گون می‌گردد و سپس قواعد آن شکل می‌گیرد.

همین مطلب قابل سنجش است با سخن پیاژه که می‌گوید: بازی‌های تقلیدی و نمادین به صورت بازی باقاعده تکامل می‌یابند.

با توجه به اهمیت بازی در رشد شخصیت کودک و هنری‌بودن و هنری‌شدن این بازی در زندگی انسان، یکی از مهم‌ترین بازی‌ها ایلامیان را، از نظر ادبی بررسی می‌کنیم.

ظاهر سارایی، شاعر و نویسنده ایلامی، با نقل این ترانه‌بازی در تارنمای شخصی خود، آن را از نظر وزن و موسیقی، الگویی مناسب برای شعر پیشروی امروز ایلام دانسته است:

هلوره / ملووره / گهنمه / کلوره / دایه، نایه / د زهر نایه / زهرنا چه کی / بابا له کی / سله -
یمان خانه و / چووخ بکیش / خانم / ئیوشی / یه نه لکیش.

*həlura/ məlura/ ganəma kwəlura/ dāya/ nāya/ də zař nāya/ zařnā čakē/
bābā lakē/səfāmān xānaw/čux bəkiš/xānəm üšē ya ałkiš.*

در بخش نظرات این بخش، دو روایت درباره متن شعر ذکر شده است. جلیل آهنگر نژاد گفته است:

هلور ملوور / گهنمه کولور / زایه و مایه / د زهر نایه / زهرنا چه کی / پابنه کی / قاپی
بهه‌یشت / هه‌لگر، یه کی.

*həluṛ məluṛ ganəma kwəluṛ, zāyaw māya, da zař nāya, zař nāčakē, pā
bənakē, qāpi bəhešt, hałgər yakē.*

و روایت متفاوت دیگر را حمدالله چراغی از منطقه محل زندگی‌اش در روستای بان
نه‌مروو تابع بخش چوار، چنین نقل کرده است:

هه‌که‌ل / مه‌که‌ل / که‌ل کامه / شارتگ / شوورتگ / شه‌مامه / کاسه‌ی / مه‌یوش (مه‌یوژ) /
پری پیوش / هه‌کیم / ئیوشی / یه نه لکیش.

*hakał makał kałkâma, šârtəg šurtəg šamâma, kâse mačəš (mačəž) pəřē
püş, hakim üšē ya ałkiš*

از مجموع روایت‌ها برمی‌آید که اصل شعر مربوط است به بازی‌ای که در میان
کردها به «هه‌که‌ل مه‌که‌ل» یا «هلور ملوور» و در میان فارس‌زبانان به «هاچین و واچین»

معروف است. دو روایت سارایی و آهنگرنژاد- که همان روایت «هلوور ملوور» است- تقریباً یکی است با کمی تغییرات، و روایت چراغی نیز شعر دیگری است مربوط به همین بازی که در برخی از مناطق دیگر استان، نظیر شیروان چرداول رواج دارد. سارایی (۱۳۸۸: ۱) در مقدمه بر بخش ترانه بازی در تارنمای خود، اصل بازی را چنین نوشته است:

هم‌سن‌وسال‌های ما و حتی کوچک‌ترها به یاد می‌آورند که در ایام بی‌غمی کودکی، بازی «هلووره ملووره» چه اندازه طرب‌ناک بود. این بازی قرینهٔ کردی بازی «هاچین و واچین» فارسی است. بازی‌ای که بچه‌ها پایشان را به ردیف و در کنار هم دراز می‌کنند و پایی که اشاره به آن، با آخرین هجای شعر هم‌زمان می‌شود، باید جمع شود و این بازی تا زمانی که تنها یک پای درازشده باقی بماند، ادامه می‌یابد و آن یک پای باقی‌مانده هم ماجرای دارد که بماند.

۱-۲-۲-۳. هلوور، ملوور

معنای این روایت به گفتهٔ سارایی، به‌درستی مشخص نیست؛ اما معنایی که نگارنده از این متن و اساخته و چندبافتی می‌تواند تصور کند و بنابر افق انتظار خویش از متن ارائه دهد، چنین است: چهار کلمهٔ اول که در هر دو روایت، مشترک‌اند- البته با اندک تغییری در بند اول و بافت اول - تصویری از زندگی کشاورزی و خرابی اوضاع برداشت محصول گندم ارائه می‌دهد که آفت زده و تباه شده است. این تصویر با کلمات مسجع و آهنگین - چنان‌که در بخش ادبی به آن خواهیم پرداخت - از نظر معنایی اگر با بخش بعد یا بافت بعدی و به‌اصطلاح ادبا با بند بعدی پیوند داشته باشد، باید هر دو روایت را جداگانه معنی کرد؛ بدین صورت که در روایت سارایی بند دوم را از کلمهٔ «دایه» شروع و به «بابالکی» ختم کنیم و ریتم و آهنگ هم، درظاهر چنین اجازه‌ای را به ما می‌دهد. از نظر معنایی تصویر ادراک‌شده از آن، «بابالکی» است که در سرنایی می‌نوازد و گویا برای «دایه» و به یاد اوست. این تصویر با شعر کودکانه که

«دایه» یا مادر نقش مهمی در تصاویر آن دارد، همخوان است؛ اما در روایت آهنگر نژاد، بند دوم از «زایه» شروع و به «نایه» ختم می‌شود و ظاهراً ریتم و آهنگ متن نیز چنین امری را القا می‌کند. «دایه» در شعر نیست و ارتباط آن با بند و بافت اول، همان تصویر سرنا نوازی است که همه چیز (زایه و مایه؛ کنایه از خوب و بد و کل و همه چیز) را در آهنگ خویش نواخته و این نیز بخشی از زندگی مردمان این دیار بوده است. در هر دو روایت، در بخش اول از سیاهی روزگار کشاورزان و در بخش دوم از نوا و آوایی دردناک که از مرگ دایه یا بدبختی روزگار در ساز سرنا نواخته شده، سخن به میان آمده است.

بند سوم یا بافت سوم که در روایت سارایی همان جمله «سلیمان خانه و / چووخ بکیش» است، معنای روشنی دارد و با تصویر دیگری که از استراحت مردمان روستا ارائه می‌کند، ارتباط دارد. مردی به نام سلیمان خانه - که به اضافه بنوت، یعنی سلیمان پسر «خانه» و گویا چنان که در میان مردمان این دیار مرسوم بوده است به رسم کهن خویش یا به مانند اعراب، نام پدر را همراه نام پسر می‌آوردند - مشغول چیق کشیدن و استراحت کردن است؛ البته نباید فراموش کرد که این سه تصویر چنان که گفته شد، واساخته و مرتبط با جاهای مختلف از زندگی مردم است. این بند در روایت آهنگر نژاد به شکل مفعول مطلق نوعی عربی آمده و توصیف همان ساز در بند قبل است («زهرنا چه کی، پا بنه کی» به معنی سازی قراضه و قدیمی است). بند آخر در روایت سارایی جمله ای است که «خانم» به جمع کردن یا چیدن یکی از پاها امر می‌کند و مجری این بازی با نقل این جمله امری روی پای یکی از بچه‌ها که نوبت اوست، می‌زند و آن را برمی‌چیند و بازی را ادامه می‌دهد. این «خانم» که در روایت کردها به شکل های «تاتی = عمو» «خاتوون = خانم» و گاهی «حکیم» یا «خالو = دایی» نیز آمده است، به سبب کرامت و احترامی که نزد خانواده‌ها داشته و لابد می‌خواسته‌اند به این شکل فرمانبرداری از او را به کودکان یاد بدهند، آمر و فرمان‌دهنده است و کل تصاویر که القای فقر، غم و ناراحتی می‌کنند، به دستور این فرد منجر می‌شود. شاید با فرمان او دلی ساکن و بچه‌ای

سرگرم و خانواده‌ای به آسودگی برسد. در روایت آهنگرنژاد این جمله امری، به شکلی رؤیایی به آسمان پیوند داده می‌شود و امر و فرمان‌دهنده در آن مشخص نیست، تنها امر می‌شود که یکی از دروازه‌های بهشت را باز کنند یا کلید آن را بردارند. در ظاهر، این امر استعاره از چیدن و جمع کردن یکی از پاها در همان بازی هاچین و واچین است.

۲-۲-۳. هه که ل مه که ل

در روایت چراغی از ترانه این بازی که در بسیاری از مناطق دیگر نیز روایی دارد، همچنان معنی ترانه پیچیدگی خاصی دارد و در نگاه اول بی‌معنی به نظر می‌رسد. غیر از دو سه کلمه اول که ضرب‌آهنگی و به شکل اتباعی، با ریخت موجود تقریباً بی‌معنی هستند، بقیه متن شاید از نظر معنایی معقول و منطقی باشد. بند اول شعر که موهوم و مبهم است، خطاب به کسی است که نامشخص (مجهول) است و به همین دلیل، مجری بازی آن را خطاب به بچه‌های گروه بازی می‌خواند. کلمات بند دوم نیز به شکلی معقول باید محرف شده و تغییرات آوایی پذیرفته باشند؛ به این شکل که «شارتگ» یا به روایت ما «شاشق»، همان «شاتو» (شاه‌توت) است و «شورتگ» یا به روایت ما «شیوشق»، همان «شووتی» و یا «شامیو» (هندوانه یا شاه‌میوه به زبان گُردی) است؛ به این ترتیب، میوه‌های شاه‌توت، هندوانه و «شمامه» که در ظاهر نوعی گرمک است، به شکلی متناسب و مرتبط با هم و در کنار هم قرار می‌گیرند. تناسب جمعی میوه‌ها با تناسبی که در ادامه می‌بینیم، می‌تواند ابهام جمله قبل و کل ترانه را نیز تا حدی از بین ببرد.

در ادامه با «کاسه‌ای پر از کاه» مواجه می‌شویم که «حکیم» یا همان «تاتی»، «خالو»، «خاتون» یا «خانم» در روایت سارایی، امر به برداشتن آن می‌کند. کاسه «مه‌پوژ» تداعی‌گر حفره یا «کاسه مورپژ» نیز هست که مورچه‌خوار برای شکار مورچه‌ها از آن استفاده می‌کند و فرورفتن کوچک‌ترین چیزی در آن، سروکله آن را پدیدار می‌سازد.

در مجموع، اگر بخواهیم معنایی از کل ترانه ارائه دهیم، باید «هه‌کهل مه‌کهل» و میوه‌ها و کاسه کشمش (کاسه من: کاسه‌ای که مخصوص وزن کردن کشمش بوده؛ نوعی وسیله سنجش) پر از «کاه» را مفعول اول جمله و «حکیم» را فاعل بدانیم. باین فرض، حکیم می‌گوید: هه‌کهل [شاید هیکل (۴)] و مه‌کهل، انواع میوه‌ها (شاه‌توت، هندوانه و شمامه) را بیاورید و کاسه مخصوص وزن کردن کشمش را پر از کاه کنید و این (ظاهراً پای بازی کننده) را هم برچینید و جمع کنید.

۳-۲-۳. اهداف آموزشی

با توجه به معنای این ترانه بازی، بعد آموزشی آن نمود پیدا می‌کند. گویا شاعر در پی القای فرمانبرداری کودکان از بزرگان خانواده، همچون دایی، مادر و حتی پزشکان بوده است. این بیان ادبی در پایان شعر و به شکلی مؤثر در ضربه آخر شعر و همراه با برچیدن و جمع کردن پای کودکان به هنگام بازی است و کودک همراه با شنیدن فرمان می‌کوشد پای خود را نیز جمع کند. این بازی کودکانه نوعی هماهنگی میان ذهن و فعل کودک ایجاد می‌کند که ناخودآگاه تکریم و اطاعت از بزرگان را می‌آموزد (بازی باقاعده). از دیگر کارکردهای این بازی، وسیع‌ترکردن دایره واژگانی کودک است، کلماتی مانند هلوور، ملوور، کلوور، زه‌رنا، چه‌ک، چووخ، قایی، بهه‌یشت، شه‌مامه، موریش یا موریز و پیوش مربوط به حوزه‌هایی متفاوت از زندگی هستند که با تناسبی موسیقایی و گوش‌نواز کنار هم قرار گرفته‌اند و هدفی والا را در کودک می‌پروراند. نتیجه این بازی ازسویی تکریم بزرگان و از دیگر سوی، تربیت ذهن موسیقایی کودک و حرکت در مسیر ذهن و زبان است.

۴. ویژگی‌های ادبی زبان‌گیرها

۴-۱. الگویی برای شعر آزاد کُردی

سارایی در روایت ترانه‌های بازی، سعی کرده است برای شعر آزاد کُردی الگویی مطرح کند. وزن این شعر، هجایی یا عددی است^۲ و ساختاری متفاوت از مثنوی دارد؛ زیرا در

هر مصراع یا هر رکن، وزن، کوتاه و بلند شده است و ترتیب اوزان آن، نوعی موج کوتاه و بلند را القا می‌کند.

ترتیب هجاها به شکل ۳/۳/۳/۳/۳/۲/۲/۲/۲/۴/۴/۴/۳/۲/۲ است:

هلووره +++ / ملووره +++ / گهنمه +++ / کلووره +++ / دایه +++ / نایه +++ / دزهر نایه +++ / زهرنا چه‌کی +++ / بابا له‌کی +++ / سله‌یمان خانه‌و +++ / چووخ بکیش +++ / خانم ++ / ئوشی ++ / یه ئه‌لکیش +++.

از آنجاکه این شعر از دل تودهٔ مردم برآمده و از دوران کودکی همزاد و همراه آنان بوده است، می‌تواند گیرایی خاصی برای شاعران جوانی داشته باشد که در پی افق‌های تازه هستند و چه افقی بهتر از این «چراغ‌های خاموش» سر طاقچهٔ فرهنگ و زبان مادری و اجدادی.

۲-۴. تناسب و موسیقی

گذشته از وزن آزاد عددی ترانه که نوعی نوآوری بی‌نظیر به‌شمار می‌آید، کلمات مقفاً و آرایهٔ جناس یا حتی توزیع - که تناسب حروف و اصوات را دربر می‌گیرد - به‌خوبی مشاهده می‌شود و موسیقی شعر را بسیار غنی و تأثیرگذار ساخته است: کلماتی همچون هلووره با ملووره و کلووره؛ دایه با نایه و زهرنایه؛ چه‌کی با له‌کی؛ بکیش با ئه‌لکیش؛ و در روایت چراغی، هه‌که‌ل مه‌که‌ل با هم و که‌ل کامه با هر دو؛ شارتگ و شورتگ؛ که‌لکامه با شه‌مامه؛ تناسب حروف یا هم‌صدایی شین در شارتگ، شوورتگ و شه‌مامه؛ موریژ یا موریش با پیوش و ئه‌لکیش.

قوت و غنای موسیقایی کلمات و وزن آزاد هجایی کاملاً متناسب آن با بازی کودکان، شاید یکی از دلایل ماندگاری این ترانهٔ بازی در حافظهٔ کودکان باشد؛ زیرا قاعدتاً غموض و پیچیدگی معنایی - خلاف سادگی و گوش‌نوازی کلمات مأنوس - مانع مهمی در ارتباط با آن به‌شمار می‌آید.

۳-۴. ساختارشکنی معنایی

در این ترانه تنها با ساختارشکنی متن، می‌توان معنایی از آن به دست داد؛ درغیراین صورت، بنابر گفته سارایی، کلمات بیشتر موهومی و گوش‌نواز به نظر می‌رسند تا آنکه افاده معنایی روشن بکنند. منظور از ساختارشکنی معنایی در این ترانه بازی، برجسته‌بودن نقش منطق و بلاغت است؛ زیرا هریک از این دو به نوعی با کاربرد و تفسیر نشانه‌های زبانی سروکار دارند و نقش اصلی زبان که معنی‌رسانی است و در این بخش بر آن تأکید داریم، منوط به رعایت آن‌هاست. این حوزه از نقد ادبی بیشتر بر آراء ژاک دریدا- مبنی بر تکیه بر بلاغت به عنوان اساس معنی - و نقدش بر هوسرل استوار است. او با نفی متافیزیک زمینه‌ساز اندیشه دوقطبی، زبان را از اختیار متکلم، مخاطب، نویسنده و خواننده رها می‌کند؛ در نتیجه، متن از تابعیت خالق اثر یا فرستنده پیام آزاد می‌شود و معنی دیگر معنی یگانه‌ای نیست که خالق متن آن را اراده کرده باشد و مخاطبان‌اند که به اقتضای حال و بافت حاکم بر زمان و مکان، با مطالعه متن معنی را درمی‌یابند (پورنامداریان، ۱۳۸۰: ۱۳-۱۷).

از آن‌جا که متن این روایت در غیاب پدیدآورنده و فارغ از هدف و بیان خاص او، به دست ما رسیده، راه بر تعبیرهای گوناگون آن باز است. نگارنده نیز کوشیده است با چندبافتی کردن این روایت، معنایی متناسب با نشانه‌های حاکم بر بافت آن ارائه دهد. چنین برداشتی از متن، شکوفاکردن یکی از تعبیرهای ممکن آن است و نه آخرین و تنها تعبیر و برداشت از آن.

به نظر می‌رسد برخی دیگر از ساخت‌شکنی‌های این متن شامل تغییر بی‌قرینه متکلم و مخاطب، عدم هماهنگی معنایی میان جمله‌ها، که خواننده یا مخاطب را از دریافت معنی صریح عاجز می‌کند؛ تغییرات آوایی برخی کلمات؛ و چیرگی وجه موسیقایی کلمات و تنوع معانی جملات است که بافت حاکم بر سخن را تغییر داده است.

نتیجه‌گیری

در این تحقیق، مهم‌ترین بازی‌های زبانی ادب عامه ایلام در چهار نوع چیستان، زبان‌گیر، ترانه بازی، و متل و حکایات کوتاه و بلند تقسیم‌بندی شده‌اند. در تحلیل

زبان‌گیرهای ایلامی به نقش وزن باستانی هجایی (عددی)، آرایهٔ توزیع (هم‌حروفی و هم‌صدایی)، ترکیب‌سازی‌های زبانی، تصاویر هنری، انواع جناس‌ها و جابه‌جایی‌ها در ارکان جمله که سبب تنافر لفظی خاص این نوع ادبی است، اشاره شده است. هرچند هنر اصلی ناگفتهٔ دیگر این بازی‌ها را باید در ایجاز آن‌ها دانست؛ ایجازی ملیح و جاذب که هر کودک و نوجوانی را به خود جذب و مشغول می‌سازد.

هدف اصلی ترانه‌های بازی ایلامی افزون‌بر سرگرمی و آموزش - که گویا ابزاری برای تقویت توانایی سخن‌گفتن و گسترش دامنهٔ واژگانی کودکان است - تکریم و اطاعت از بزرگ‌ترهاست. همچنین از نظر ادبی، این ترانه‌ها الگویی مناسب برای معرفی وزن آزاد شعر کردی است. نگارنده کوشیده شد تناسبات معنایی و موسیقایی ترانه‌های بازی را در کنار ساخت‌شکنی معنایی آن‌ها تبیین کند.

آنچه به شکل مشترک در این دو روایت و به‌طور کلی در بازی‌های زبانی ایلامی (کردی جنوبی) نمود دارد و ویژگی محلی و بومی آن نیز به‌شمار می‌آید، حضور عناصر زندگی دامداری و کشاورزی و شکارگری مردمان کرد است که در لابه‌لای هنر کلامی و بازی زبانی آن‌ها قابل مشاهده و مطالعه است. از نظر زبانی این ترانه‌ها به‌سبب اشتغال بر برخی آواها و صداهای منحصر به مردمان این سرزمین، پاره‌ای کلمات و افعال خاص و نیز ساختارهای کهن و اصیل نحوی، اهمیت ویژه‌ای دارند؛ همچنین ارزش معناشناختی و برخی نکته‌های اجتماعی- فرهنگی آن‌ها را نیز نباید از نظر دور داشت.

پی‌نوشت‌ها

1. Mili Champ
2. the theory of language games
3. tongue twister

۴. گویا این نام در منطقه به پرنده‌ای نیز گفته می‌شود.

۵. برای اطلاعات بیشتر ر.ک: سارایی، ۱۳۸۲؛ پرهیزی، ۱۳۸۵.

منابع

- استوری، جان (۱۳۸۶). *مطالعات فرهنگی درباره فرهنگ عامه*. ترجمه حسین پاینده. تهران: آگه.
- امین پور، قیصر (۱۳۸۶). *شعر و کودکی*. چ ۲. تهران: مروارید.
- انوری، حسن (۱۳۸۳). *فرهنگ روز سخن*. چ ۲. تهران: سخن.
- پرهیزی، عبدالخالق (۱۳۸۵). *وزن شعر کردی*. تهران: زمان.
- پورنامداریان، تقی (۱۳۸۰). *در سایه آفتاب*. تهران: سخن.
- حق شناس، علی محمد و دیگران (۱۳۸۰). *فرهنگ معاصر هزاره*. تهران: فرهنگ معاصر.
- ذوالفقاری، حسن و لیلا احمدی کمرپشتی (۱۳۸۸). «گونه‌شناسی بومی سروده‌های ایران». *ادب پژوهی*. ش ۷-۸. صص ۱۴۳-۱۷۰.
- ریما مکاریک، ایرنا (۱۳۸۸). *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر*. ترجمه مهرا مہاجر و محمد نبوی. چ ۳. تهران: آگه.
- سادات ناصری، سیدحسن (۱۳۶۸). *فنون و صنایع ادبی (سال دوم و سوم متوسطه عمومی)*. رشته فرهنگ و ادب. تهران: وزارت آموزش و پرورش.
- سارایی، ظاهر (۱۳۸۲). «وزن عددی در شعر کردی». *فرهنگ ایلام*. ش ۱۳-۱۴. صص ۱۱۹-۱۲۶.
- سهراب‌نژاد، علی‌حسن (۱۳۹۰). «زبان‌های از زبان؛ سیری در بلاغت و محتوای ضرب‌المثل‌های ایلامیان». *فرهنگ ایلام*. ش ۳۰-۳۱. صص ۴۶-۶۷.
- ----- (۱۳۹۰). زبان ادبی در فرهنگ عامه ایلام. طرح پژوهشی. ایلام: دانشگاه پیام‌نور.
- ----- (۱۳۸۳). *ضرب‌المثل‌های ایلامیان*. ایلام: گویش.
- شمیسا، سیروس (۱۳۷۹). *نگاهی تازه به بدیع*. چ ۱۲. تهران: فردوس.
- عزیزی‌فر، امیرعباس (۱۳۹۲). «زیبایی‌شناسی ضرب‌المثل‌های ایلامی». *فرهنگ و ادبیات عامه*. ش ۲. صص ۱۰۹-۱۲۸.

پژوهشی در بازی‌های زبانی ادبیات عامه‌گردی ایلام _____ علی حسن سهراب‌نژاد

- غضنفری، محمد (۱۳۸۸). «پژوهشی در کاربرد آرایه‌های ادبی در طنز معاصر فارسی و مقایسه‌ی اجمالی آن‌ها در طنز انگلیسی». *پژوهش ادبیات معاصر جهان*. ش ۱۶. صص ۱۰۰-۱۲۰.

- هارلوک، الیزابت (۱۳۶۴). *بازی*. ترجمه‌ی وحید روان‌دوست. تهران: یوش.

- محمدی، آیت (۱۳۸۴). *فرهنگ بازی‌های محلی ایلام*. ج ۳. قم: سمیرا.

- ندرلو، بیت‌الله (۱۳۹۰). «نظریه‌ی بازی‌های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفی پست‌مدرن درباره‌ی زبان». *غرب‌شناسی بنیادین*. س ۲. ش ۲. صص ۸۷-۱۰۰.

- [www.ilamasu.blogfa.com\(acc: 1/9/1388\)](http://www.ilamasu.blogfa.com(acc:1/9/1388)).

