



The Typology of the Common Play- Songs Among People of Fars

Saeed Khosropur¹, Mohammad Moradi*²

Received: 23/05/2023

Accepted: 21/11/2023

* Corresponding Author's E-mail:
Momoradi@shirazu.ac.ir

Abstract

Considering different definitions of game, one can categorize them into different types. Inevitably, games have influenced everyone's life at different ages. Games not only entertain individuals, but also reflect the concerns and problems of life. Furthermore, players both repeat such concerns and transmit them, too. "Poetry" is one of the most important means of transmitting elements. This element can be changed based on the time and place and it can be compatible accordingly. This research has been done based on descriptive-analytical method and it has classified and considered the play-songs of the people of Fars. The results show these songs used in those games with two or more groups of audiences and mostly considered as non-actional/ verbal games which are constructed on four principals of repetition, dialogue, teasing and consonance. Also, they were counted in counter side of actional games. This spectrum of play-songs (verbal to action) also fits with the element of age because the tendency of young people is more towards verbal games as they get older, they move towards action games. Another point is the poem which is the game and is not part of it, that it is in the four initial categories of game. It is underlined that poem is so dominant in the folklore life. Another is that many of the action games have rules and frameworks

1. Ph.D. candidate of Persian Language and Literature, Shiraz University, Shiraz, Iran.
<http://www.orcid.org/0000-0002-6584-3784>

2. Associate Professor of Persian Language and Literature, Shiraz University, Shiraz, Iran .
<http://www.orcid.org/0000-0002-4602-154X>





in poems and these rules are included in seven groups such as: calling out for game, role calling, choosing the head of the game, starter and fellow, selecting the fired one or the reserved one, punishment, not paying the penalty and announcing the end of the game. The players should accept and perform the rules. The order of these rules and in general, all the songs of the game played a big role in the socialization of the players.

Keywords: Action game; Fars province; folklore poetry; non – action/verbal game; play-song.

The review of the literature

Several researchers have investigated the subject of game. Some of them have only limited their research in compiling games. For example, Faghiri has compiled the folk games of Fars province. Some others have deliberated the play-songs in a completely different category. For instance, Moradi has considered the structural- format features of the nursery songs of Fars province. He has briefly investigated the game songs and entertainments in one part of his research. Some others have precisely investigated play-songs. For example, Anizade has made a morphology of children and adolescents' verbal games based on the seven principles.

The aims, questions and research hypotheses

This research aims to answers these questions by categorizing the common games and songs in Fars province and presenting the ruling order in the games which displays itself typically through the dominant methods and frameworks on game. The research questions are: How many categories are the folk songs of Fars province divided into? Based on folklore literature documents, are game songs a part of the game or the game itself? What was the effect of the age of the audience or the narrators on the play-song genre? Are the games-



songs just for fun and leisure time activity or are there other goals behind them? Were the methods and frameworks of the games in the form of poetry or prose?

It is assumed that the common play-songs among the people of Fars can be systematically classified and their place in part or all of bounciness can be revealed. Moreover, the influence of the age is fixed in game type with this classification. Moreover, it was considered that games had other roles other than entertainment, and in many cases, the methods and frameworks of the games were in the form of poetry.

Main discussion

According to the prominent role of game in human life, there are different definitions for it. Some people believe that game is a free activity compatible with constant rules and regular pattern. It is consciously done out of the normal life and it is performed as a non-serious one. Although it has no material benefit, it is attractive (Caillois, 2001, translated by Davudi, 2010, p. 16). It is assumed that highlighting the effect of game on individuals' growth is a newly emerged issue because our ancestors are also considered as the significance of this issue. For example, in the book of *Guidance for Medical Students*, doctors had similarly underlined the importance of game (Bokhari Akhavayni, 1992, p. 118). One of the important parts of the game is song and poem that cannot be separated from the game. Poems and games have a supplementary role in the game progression. In this research, games are divided into action and non-action/ verbal games based on the type of object, mind and language dealt with the game. Consequently, suitable poems and songs have been composed for the action and non-action ones. The games of the first type are verbal and they are divided into four categories. It mostly highlights the phonemes and words. They mostly aim to make the player



mistaken. They want to create fun and entertainment. In some cases, offensive words are used. These types of poems need more attention and preciseness. They also strengthen the memory and their role should not be bound to fun and entertainment. In the second type of games, in addition to the songs at the game time, there is the methods and frameworks of the games to practice organization and improve games. They can be categorized into seven divisions from calling out for the game to announcing the end of the game. It seems that the methods and frameworks of the games presented as songs have paved the way for children and adolescents to socialize and practice organization and arrangement in their life.

Conclusion

The findings of this research indicate that the games of the people of Fars province are divided into non-action/ verbal games (based on repetition, dialogue, teasing audience, and consonance) and the action ones. In the first and second types, poem is the game itself and part of the game. Most of the action games have been composed to practice organization and improve games considering the methods and frameworks. They are categorized into the following seven divisions:

1. Calling out for game, 2. role calling, 3. choosing the head of the game, starter and fellow, 4. selecting the fired one or the reserved one, 5. punishment or demonstration of losing in game, 6. not paying/ not performing the penalty, and 7. announcing the end of the game.

These rules presented as songs have paved the way for children and adolescents to socialize and practice organization and arrangement in their life.

In term of the element of age, individuals at younger ages play non-action/ verbal games and as they grow older, they tend to action ones.

Many of the structural issues have been reflected in the poems of action games. Hence, they cannot be regarded just as entertainment,



fun and leisure time activity. Even non- action/ verbal games remarkably affect memory and learning and they are not merely for entertainment.

References

- Bokhari Akhavayni, A. R. (1992). *Gifts for medical students*. Ferdowsi University.
- Caillouis, R. (2001). *Man and game* (translated into Farsi by M. Davoudi). Cultural Research Office.

گونه‌شناسی بازی سروده‌های رایج در بین عامه فارس

سعید خسروپور^۱، محمد مرادی^{۲*}

(دریافت: ۱۴۰۲/۰۳/۰۲ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۸/۳۰)

چکیده

بازی با در نظر گرفتن تعاریف متعدد آن، دارای انواعی است و نمی‌توان منکر نقش آن در زندگی افراد در بازه‌های سنی گوناگون شد. نقشی که به سرگرمی و گذران وقت محدود نمی‌شود، زیرا بسیاری از بازی‌ها بازتاب‌دهنده دغدغه‌ها و مسائل زندگی‌اند و بازیگران با انجام آن، افزون‌بر تکرار این مسائل و دغدغه‌ها انتقال‌دهنده آن نیز هستند. یکی از مهم‌ترین عناصر انتقال در این زمینه «شعر» است؛ عنصری که می‌تواند براساس بافت زمانی و مکانی بازی تغییر کند و قابلیت تطبیق داشته باشد. این پژوهش با روش توصیفی - تحلیلی به دسته‌بندی و بررسی بازی سروده‌های عامه استان فارس پرداخته است. نتایج نشان می‌دهد که این سروده‌ها در بازی‌هایی که دو یا چند (گروه) مخاطب دارند استفاده می‌شود و اغلب جزو بازی‌های غیرکنشی/ کلامی‌اند که بر چهار اصل تکرار، گفت‌وگو، تمسخر و همخوانی مبتنی و در مقابل بازی‌های کنشی‌اند. این طیف از بازی سروده‌ها (کلامی تا کنشی) با عنصر سن نیز تناسب دارد،

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

<http://www.orcid.org/0000-0002-6584-3784>

۲. دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران (نویسنده مسئول)

Momoradi@shirazu.ac.ir

<http://www.orcid.org/0000-0002-4602-154X>



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

زیرا گرایش افراد کم‌سن بیشتر به بازی‌های کلامی است و با بیشتر شدن سن به سوی بازی‌های کنشی حرکت می‌کنند. نکته دیگر اینکه شعر در چهار دسته نخست بازی، خود بازی و نه جزئی از بازی است و این نکته تأکیدی بر کاربرد و نقش فراوان شعر در زندگی عامه است. دیگر اینکه بسیاری از بازی‌های کنشی دارای قانون‌ها و چارچوب‌هایی در شعرند و این قوانین در هفت گروه (فراخوان بازی، حاضر - غایبی، انتخاب سردسته، آغازگر و یار، تعیین نفر اخراجی یا ذخیره، تنبیه، نپرداختن جریمه و اعلام پایان بازی) می‌گنجد و بازیگران به پذیرفتن و اجرای آن ملزم بوده‌اند. نظم این قوانین و در کل، همه سروده‌های بازی نقش بسیاری در اجتماعی شدن بازیگران داشته است.

واژه‌های کلیدی: استان فارس، بازی سروده، بازی غیرکنشی / کلامی، بازی کنشی، شعر عامه.

۱. مقدمه

بازنمود ادبیات عامه را در زمینه‌های مختلف زندگی و فرهنگ می‌توان دید؛ به‌حالی که نمی‌توان مرحله‌ای از زندگی عامه را خالی یا تأثیرنپذیرفته از این شاخه ادبی دانست. این ادبیات به‌عنوان شبکه تولید، زندگی عامه را به شکلی خاص، سازماندهی کرده و در عین حال از آن تأثیر گرفته است. البته اگر عناصر ادبیات عامه «مانند بسیاری از آفریده‌ها و اختراعات فرهنگی با انگاره‌ها و سنت‌های فرهنگی پذیرفته‌شده سازگار نباشند و نیازهای اجتماعی را برآورده نکنند مورد قبول جامعه واقع نمی‌شوند و طرد خواهند شد» (بلوکباشی، ۱۳۸۸، ص. ۶۴). با نگاهی به دسته‌بندی انواع بومی سروده‌های ثبت‌شده در ادب فارسی (رک. ذوالفقاری، ۱۴۰۱؛ جعفری (قنواتی)، ۱۳۹۴) می‌توان گفت که این نوع از ادبیات به بازه‌ای زمانی از حیات مخاطبان محدود نبوده و از کودکی تا مرگ آنان را شامل می‌شده است. بر این اساس، بایسته است که بومی سروده‌ها را به‌صورت متمایز و دقیق بررسی کرد.

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

از میان گونه‌های مربوط به ادبیات عامه براساس تقسیم‌بندی سنی یا نوع کاربرد آن‌ها، اشعار و ترانه‌های مربوط به بازی، به دلیل تنوع و گستردگی، جایگاهی ویژه در پژوهش‌های شعر عامه دارد، اما با وجود لزوم مطالعهٔ منظم این دست اشعار و دسته‌بندی دقیق آن‌ها، در مجموعه‌های گردآوری‌شده از ترانه‌های عامه، شیوهٔ دقیقی در انتظام و گونه‌شناسی این دست ترانه‌ها به‌ویژه از منظر ساختار نمی‌توان دید. با نگاهی به بسیاری از کتاب‌های زبان، فرهنگ و ادبیات عامه، می‌توان این کاستی را حس کرد (رک. فقیری، ۱۳۸۹؛ فهندژ سعدی، ۱۳۹۴؛ رشیدی، ۱۳۹۶). از دیگر کاستی‌های پژوهش‌های عامه، در این حوزه، تکرار همه یا بخش‌هایی از یک پژوهش در پژوهش دیگر بدون تغییر یا با تغییر اندک است که موجب سردرگمی پژوهشگران و ارائهٔ تحلیل نادرست شده است (رک. همایونی، بی‌تا؛ ۱۳۴۸؛ ۱۳۵۳؛ ۱۳۷۹؛ ۱۳۸۹؛ فقیری، ۱۳۴۲؛ ۱۳۵۳؛ ۱۳۸۵؛ ۱۳۹۵).

با توجه به گستردگی دامنهٔ اشعار عامه - به‌ویژه اشعار بازی - در محدودهٔ مخاطبان عمدتاً کودک و نوجوان، این پژوهش به‌صورت توصیفی - تحلیلی به گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های عامه در استان فارس و روش‌ها و چارچوب آن‌ها، پرداخته است و با دسته‌بندی دقیق و موردی و با استفاده از الگوی بازی‌سروده‌های فارس، به‌عنوان یکی از اقلیم‌های اصلی ترانه‌های عامه، الگویی برای این دسته اشعار در ترانه‌های عامهٔ ایران‌زمین، ارائه کرده است. همچنین این پژوهش در پی پاسخ‌گویی به چند پرسش است:

۱. بازی‌های سروددار عامه با تکیه بر ترانه‌های استان فارس به چند دسته تقسیم

می‌شوند؟

۲. براساس مستندات ادبیات عامه، سروده‌های بازی، بخشی از بازی‌اند یا خود بازی؟

۳. سن مخاطبان یا راویان در نوع بازی سروده، چه تأثیری داشته است؟

۴. بازی سروده‌ها صرفاً برای سرگرمی و گذران وقت بوده یا اهدافی دیگر در خلال آن‌ها نهفته است؟

۵. اعلام قانون و چارچوب بازی‌ها به صورت شعر یا نثر بوده است؟

۲. پیشینه پژوهش

در حوزه بازی‌های عامه، تحقیق‌های متعددی صورت گرفته است؛ هرچند غالب این پژوهش‌ها، به صورت کلی و صرفاً به صورت گذرا این گونه ادبی عامه را معرفی کرده یا از آن سخن گفته‌اند (رک. احمدپناهی سمنانی، ۱۳۸۳؛ ذوالفقاری، ۱۴۰۱).

گروهی دیگر بازی‌های بومی استان فارس و دیگر اقلیم‌ها را گردآوری و اطلاعات مهمی را برای محققان فراهم کرده‌اند. از میان این دسته از محققان ادب عامه، برخی کتابی مستقل ویژه بازی سروده‌های فارس تدوین کرده‌اند (رک. فقیری، ۱۳۵۳؛ صداقت‌کیش، ۱۳۶۰؛ حاتمی، ۱۳۷۸) و عده‌ای دیگر، بخشی از کتاب خود را به این مقوله اختصاص داده‌اند (رک. همایونی، ۱۳۴۹، صص. ۴۴۶ - ۴۸۰؛ بذرافکن، ۱۳۸۹، صص. ۲۰۷ - ۲۲۲؛ فهندژ سعدی، ۱۳۹۴، صص. ۱۶۹ - ۲۰۱). همچنین عده‌ای از محققان، یک یا چند بازی رایج در استان فارس یا استان‌های دیگر را معرفی و تحلیل کرده‌اند (رک. حکمت، ۱۳۲۷؛ مکری، ۱۳۲۸؛ سلامی، ۱۳۸۳؛ سلطان علیان، ۱۳۸۷؛ مجاوری کلور، ۱۳۹۲).

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

پژوهشگرانی نیز بازی‌های یک دورهٔ تاریخی و چگونگی‌شدن آن را بررسی کرده‌اند: از آن جمله، محمدی (۱۳۸۰) چندبازی و نمایش غیربومی دورهٔ صفوی را معرفی کرده است. رحمانیان و حاتمی (۱۳۹۵) تغییرات حاصل در نوع بازی‌های بومی و معاصرشدنشان را در بازهٔ زمانی مشروطه تا پایان دورهٔ رضاشاه واکاویده‌اند. بازتاب بازی‌های بومی در اشعار شاعران، از دیگر موضوع‌های مربوط به بازی‌هاست: شوکتی (۱۳۹۸) نه بازی بومی آذربایجانی را با استناد به شعر شهریار بررسی و تحلیل کرده است.

پرداختن در یک بخش از پژوهش یا بررسی جنبه‌ای از بازی‌سروده‌ها نیز در کار برخی از پژوهشگران وجود دارد: مرادی (۱۳۹۴الف) ضمن بررسی وزن‌های رایج و نوع خوانش عروضی‌شان در ترانه‌های محلی فارس، به وزن بخشی از بازی‌سروده‌ها نیز پرداخته است. مرادی (۱۳۹۴ب) به ویژگی‌های قالبی - ساختاری ترانه‌های کودکانهٔ استان فارس پرداخته و یک بخش گذرا از پژوهش خود را به ترانه‌های بازی و سرگرمی (روایی‌ها) اختصاص داده است. نظری قره‌چماق و رحیمی (۱۴۰۰) در بررسی زائوم‌های ادبیات عامهٔ تربت جام نمونه‌هایی از بازی‌سروده‌ها را نیز آورده‌اند و بر نقش موسیقایی زائوم در برانگیختن عواطف و احساسات تأکید کرده‌اند. رستمی و ریاحی‌زمین (۱۳۹۸) در گونه‌شناسی بومی‌سروده‌های استان بوشهر، بخشی را به اشعار بازی اختصاص داده و آن‌ها را در سه دستهٔ «بازی‌های همراه با نمایش و حرکت»، «تکرار جملات» و «سؤال و جواب» آورده‌اند. این دو، بازی‌ها را براساس «روش اجرا» و نه «نوع بازی» دسته‌بندی کرده‌اند؛ در حالی که روش اجرا در هر نوع بازی وجود دارد و مبنای مناسبی برای شناخت تفاوت بازی‌ها نیست.

برخی از پژوهشگران نیز به‌طور ویژه بازی‌سروده را بررسی کرده‌اند: پورطاهریان (۱۳۸۸) بازی‌های زبانی را ذیل لالایی‌ها و بازی‌های نوازشی، چیستان، بازی قافیه، بازی‌های قهر و آشتی، بازی ترانه، بازی شمارش، مشاعره، بازی سیالی بیان، بازی حافظه، و لطیفه، بذله و شوخی از منظر صورت‌شناسی، معناشناسی و ریخت‌شناسی بررسی کرده است؛ در این پژوهش ضمن ملاک نبودن «بازی» و نه «سروده بازی»، بسیاری از دسته‌بندی‌ها هم‌پوشانی دارند. نکته دیگر اینکه نویسنده دامنه پژوهش را «انواع بازی‌های کلامی در ادبیات کهن» دانسته است. آنی‌زاده در دو مقاله (۱۳۸۷؛ ۱۳۹۱) ضمن معرفی عناصر سازنده برخی بازی‌ها، بازی‌های کلامی کودکان و نوجوانان را براساس مبانی هفت‌گانه «کلمات و حروف قریب‌المخرج»، «نغمه حروف یا واج‌آرایی»، «واج‌آرایی سؤالی»، «واژه‌ها و عبارات متضاد»، «برتری‌جویی‌های جنسیتی»، «قافیه‌سازی» و «شمارش اعداد» ریخت‌شناسی کرده است.

جهازی (۱۳۹۵) به ترانه‌بازی‌های کودکان با چند قانون مشترک بازی در بخش‌های کار، نمایش، سرگرمی، آیینی - مناسبتی و لفظی پرداخته است. در این پژوهش «کودک» در مرکز دسته‌بندی شعر قرار دارد و نوع شعر ملاک اولیه نیست. همچنین سهراب‌نژاد (۱۳۹۵) بازی‌های زبانی ادبیات عامه کردی ایلام را بررسی کرده است. در این پژوهش، پژوهشگر، چیستان، ترانه بازی، متل و حکایت را بازی‌های زبانی دانسته؛ در حالی که این‌ها اشعار سرگرمی‌اند و خود بازی زبانی زیرمجموعه اشعار سرگرمی است. همچنین پناهی (۱۳۹۹)، بازی‌های عامه را از منظرهای کلامی و ادبی و جامعه‌شناسی و محتوایی طبقه‌بندی کرده، هرچند به‌دلیل گستردگی پژوهش این تقسیم‌بندی، بر کلیات متمرکز بوده است. درّی و پناهی (۱۴۰۲) نیز با تکیه بر بازی‌های کلامی ایران، ضمن طبقه‌بندی بازی‌ها از منظر زبان، نوع و ریتم، به مقولاتی چون: تعداد بازیکنان در بازی‌ها، نقش

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

بازی‌ها در آموزش و مهارت‌یابی مخاطب و تأثیر جنسیت و سن مخاطب بر بازی‌ها اشاره کرده‌اند.

چنانکه از تحلیل مجموع پژوهش‌های پیشین دریافت می‌شود، این پژوهش‌ها اغلب به گردآوری و شرح بازی پرداخته‌اند؛ هرچند گردآوری آنان اساس تحقیقات بعدی بوده است و به صورتی گذرا، برخی از قوانین مربوط به این گونه را معرفی کرده‌اند. نکتهٔ مهم اینکه تاکنون، پژوهشی مستقل، وضعیت بازی‌سروده‌های رایج به‌ویژه در استان فارس را بررسی نکرده و هیچ‌یک از این پژوهش‌ها نیز به گونه‌شناسی بازی‌سروده‌ها نپرداخته است. همچنین در برخی از این پژوهش‌ها مرز و معیار شعر بازی و اشعار کودکانه مانند لالایی و ناز و نوازش، اشعار سرگرمی و ... مشخص نشده است. تفاوت پژوهش حاضر که بر مبنای بازی‌های محلی عامهٔ استان فارس است، گونه‌شناسی بازی‌سروده‌ها و دسته‌بندی قانون‌سروده‌های آن - و نه دسته‌بندی هرنوع اشعار سرگرمی - خواهد بود و از طریق الگوی ارائه‌شده در آن، می‌توان بازی‌سروده‌های دیگر اقلیم‌ها را نیز بررسی کرد.

۳. چارچوب نظری

در لغت، بازی هرکاری است که مایهٔ سرگرمی و تفریح شود (دهخدا، ۱۳۷۷، ذیل «بازی»). نگاهی به کتاب *خسرو قبادان و ریدگ*، بیانگر نام‌ها، نشانه‌ها و ریشه‌های بسیاری از بازی‌های رایج در دوران پیشااسلامی است (رک. قونسول فارسی، ۱۳۹۲، ص. ۴۴، ۴۷). طبیعی است که بسیاری از آن‌بازی‌ها در دوران اسلامی نیز جریان داشته است؛ یکی از قدیم‌ترین آثار ایرانی - اسلامی که نام چند بازی را ذکر کرده و به معرفی دو نمونه از این‌بازی‌ها پرداخته، *هدایه‌المتعلمین فی الطب* است که نشان‌دهندهٔ اهمیت

بازی نزد طبیبان و پزشکان آن زمان است. یکی از این بازی‌ها «فارج خوردن»، ویژه مردان است و در آن قدرت بدنی بازیگران مطرح است و دیگری بازی دخترانه‌ای است که در آن بازیگران دست‌های یکدیگر را می‌گیرند و در حالی که باید با نفس گرفتن چیزی را بر زبان بیاورند، یکدیگر را می‌کشند (بخاری اخوینی، ۱۳۷۱، ص. ۱۱۸).

تعریف بازی در دوران معاصر با روش‌های علمی و منسجم صورت گرفته است. از نظر اریک برن^۱، بازی یک‌رشته تبادل مکمل، مشخص و بیشتر تکراری است که دارای ظاهری مورد قبول و انگیزه پنهانی است (۱۹۸۱، ترجمه فصیح، ۱۳۷۰، ص. ۴۷). این تعریف با همه مبهم‌بودنش به‌درستی بر نقش تکمیلی بازی و تکراری بودن آن - در هر بار که بازی انجام می‌شود - تأکید کرده است. بازی و نقش آن در زندگی انسان به‌قدری است که آن را جانشین صمیمیت واقعی می‌دانند و تعبیر اشتغال مقدماتی را برای آن به‌کار می‌برند (همان، ص. ۱۳).

در تعریفی دیگر، بازی فعالیت آزاد و مطابق با قوانین ثابت و شیوه منظم است که به نحو آگاهانه خارج از زندگی عادی و به‌عنوان کاری غیرجدی صورت می‌گیرد و بدون هیچ سود مادی دارای جذابیت است (کیوئا^۲، ۲۰۰۱، ترجمه داودی، ۱۳۸۹، ص. ۱۶). هیوز^۳ واقعیت‌گریزی و درگیری جسمانی یا روانی را به این تعریف‌های بازی می‌افزاید (۱۹۹۹، ترجمه گنجی، ۱۳۹۱، ص. ۲۶).

در کنار تعریف بازی، به‌دلیل موضوع این پژوهش، دسته‌بندی پژوهشگران ایرانی از بازی نیز اهمیت زیادی دارد که عبارت‌اند از: طبقه‌بندی براساس نوع مشارکت همگانی و سن نوجوانان و بچه‌ها (رک. همایونی، ۱۳۴۹؛ صفاری، ۱۳۸۴)، سن و دخترانه و پسرانه بودن (رک. سیفی، ۱۳۸۷)، عملی، گفتاری و خواندنی بودن (رک. رشیدی، ۱۳۹۶)، آیینی، حرکتی، کلامی و نمایشی بودن (رک. وارسته‌اکمل، ۱۳۹۲)، همراه با

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

ابزار و وسیله بودن (رک. نوروزی بجقی، ۱۳۹۴)، فردی و گروهی، نشسته و ایستاده، زمانی (شبانۀ و روزانۀ)، فصلی، با شعر و بی‌شعر، رقابتی و بدون رقابت، مهارتی، استقامتی، فکری، مردانه و زنانه، شانسی، نیرنگ‌زنی و سرگرم‌کننده بودن (رک. کمال‌آبادی‌پور، ۱۳۹۷) و ریتمی و غیرریتمی بودن (رک. پناهی و درّی، ۱۴۰۲). بیشتر این دسته‌بندی‌ها - که موارد دیگری را نیز می‌توان به آن افزود - براساس بازی‌سروده نیست؛ موردی که مبنای دسته‌بندی پژوهش حاضر است.

۴. بحث و بررسی

بازی‌سروده‌های بررسی‌شده، از منظر تعداد کنشگران موجود در آن‌ها، در نمونه‌های موجود دو یا چند بازیگر دارند؛ به همین دلیل، نمی‌توان دست‌کم در این محدودهٔ تحقیقی، آن‌ها را به بازی‌های فردی و گروهی تقسیم کرد، زیرا در بازی‌های فردی موجود، تک‌خوانی شعر معمولاً کاربردی مشخص ندارد. از این زاویه و براساس تقسیم‌بندی‌های موجود، می‌توان بازی‌ها را دونفره یا گروهی دانست (همان، ص. ۱۸۱). فارغ از تعداد افراد دخیل در بازی‌ها و براساس نمونه‌های بررسی‌شده، این‌نوع از بومی‌سروده‌ها را می‌توان در دو دستهٔ بازی‌های غیرکنشی و کنشی قرار داد. در بازی‌های نوع نخست، ذهن و زبان راوی / بازیگر بیش از جسم او درگیر بازی است و در آن، بازی و سروده یکی‌اند، اما در بازی‌های نوع دوم، جسم بازیگر بیش از ذهن و زبانش درگیر بازی است و سروده جزئی از بازی است. در ادامه دسته‌بندی و بررسی این گونه از سروده‌های عامه ذیل این دو نوع بازی آمده است:

۱-۴. بازی‌های غیرکنشی / کلامی

در این نوع بازی، شعر - یا جملات موزون - و بازی یکی‌اند و نبود شعر به معنی نبود بازی است و برای انجام آن، بودن دو یا چند فرد در جایگاه راویان و مخاطبان شعر کفایت می‌کند و نیاز به مکان خاص بازی ندارد. هدف از این نوع بازی که نیاز به مهارت زبانی و درگیری ذهنی دارد و جسم فرد و کنش در آن دخیل نیست، ایجاد سرگرمی، خنده و گذران وقت است و همین نکته دلیل رکیک بودن برخی از سروده‌هاست. این بازی‌ها همچنین به تقویت آموزش مهارت و آموزهای فردی و اجتماعی مخاطب کمک می‌کند (همان). بازی‌های کلامی را می‌توان به چهار گروه زیر دسته‌بندی کرد:

۱-۱-۴. بازی‌های کلامی مبتنی بر تکرار (زبانی)

در این نوع از بازی سروده‌ها که می‌توان آن‌ها را معادل بازی‌های کلامی در ادبیات عامه و همچنین ادبیات کودکان و نوجوانان دانست، گوینده با تکرار جمله‌ای متنافر سعی در نشان دادن مهارت زبانی خود دارد؛ هرچند که در بیشتر مواقع با اشتباه زبانی موجب خنده خود و دیگران می‌شود. ناگفته نماند که تکرار برخی از این جمله‌ها موجب رکیک شدن معنا و دلیل دیگری برای خنده‌دار شدنشان است. در بازی سروده‌های رایج در فارس از این شگرد زبانی و تکرار واج‌ها، برای سرگرم کردن و به خطا افکندن مخاطبان استفاده شده است:

- یه من کشک و یه من پشم، یه من کشک و یه کشک کم، یه من پشم، یه من پشم کم
(رنجبر و همکاران، ۱۳۷۳، ص. ۳۸۱).

ye man kašk o ye man pašm ye man kašk o ye kašk kam ye man pašm ye
man pašm kam

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

برخی از این بازی‌سروده‌ها، علاوه بر فارس در دیگر اقلیم‌ها نیز رواج دارد:

امشب شب سه‌شمدست^۴، هر سر شب سه‌شمدست ... (آل ابراهیم، ۱۳۸۶، ص. ۳۵).

emšab šab-e sešambed ast har sar-e šab sešambed ast

نمونه‌های دیگر نیز دال بر این موضوع است که استفاده از واژه‌های با تلفظ نزدیک به هم و هم‌مخرج، از شگردهای اصلی این دست ترانه‌هاست (رک. موسوی، ۱۳۶۲، ص. ۴۸؛ آل ابراهیم، ۱۳۸۶، صص. ۳۵ - ۳۶؛ رحیمی و هاشمی، ۱۳۸۸، ج. ۲/ ص. ۱۳۴۹).

۲-۱-۴. بازی‌های کلامی مبتنی بر گفت‌وگو

در این نوع از بازی‌ها، یک نفر از دیگری می‌خواهد که واژه‌ای را بر زبان آورد و آن دیگری به محض گفتن واژه، جواب خنده‌دار، نامربوط، تمسخرآمیز یا زشت و ناپسندی را دریافت می‌کند. در این دست از سروده‌های عامه نیز از شگردهای طنز و شوخ‌طبعی استفاده شده، اما گفت‌وگو شاخص اصلی آن است:

— آسم^۵ (assmo) + آسم (assom) — ریش بابات تو دسم (-riš-e bā bā -t tu dass-om)

(رضایی، ۱۳۸۷، ص. ۴۷۶).

— بگو تو (begu to) + تو (to) — سرت زیر گه (sar-et zir-e goh)

(ثواب، ۱۳۸۶، ص. ۵۰۴).

— بگو حوض (begu howz) + حوض (howz) — بخور مُف سوز^۶ (-boxor mof-e sowz)

— بگو انار (begu anā r) + انار (anā r) — ماشین تو^۷ بزن کنار (mā šin-eto bezan kenā r)

(امینی‌نیا، ۱۳۸۹، ص. ۱۷۱).

ناگفته نماند که موسیقی این نوع بازی‌ها تابع نوع خوانش و موقعیت است و نمونه‌های دیگر این اشعار نیز مؤید این نظر است (رک. رحیمی و هاشمی، ۱۳۸۸، ج. ۲/ ص. ۱۳۹۸؛ ثواب، ۱۳۸۶، ص. ۵۰۵؛ امینی‌نیا، ۱۳۸۹، صص. ۱۷۰ - ۱۷۱).

۴-۱-۳. بازی‌های مبتنی بر تمسخر و شوخی با مخاطب

در این نمونه‌ها گوینده برای سرگرمی و خنده خود یا مخاطبان، ویژگی‌های زشت ظاهری یا روحی - روانی افراد را برمی‌شمرد؛ از این منظر این ترانه‌ها را بازی می‌توان برشمرد که از طریق آن‌ها، مخاطبان وارد نوعی بازی و سرگرمی می‌شوند و گردآورندگان شعر عامه هم این‌دست آثار را متناسب با تحقیقات میدانی خود، ذیل بازی‌ها گنجانده‌اند. برای نمونه در توصیف آدم قد دراز:

کپلم گمپ گلم، نه مٹ دراز کو... شلم (ثواب، ۱۳۸۶، ص. ۵۰۶).

kopol-om gomp-e gol-om na mes derā z-e kun-šol-om

یا در وصف افراد کچل و مو تراشیده می‌سراید:

کچل کچل قاز^۸ کچل / گریه‌ی رقاص کچل / کچل اومه^۹ تش^{۱۰} بیره / مرشو^{۱۱} پس کله‌ش

بیره^{۱۲} (رحیمی و هاشمی، ۱۳۸۸، ج. ۲/ ص. ۱۳۹۶).

Kač al kač al qā z kač al gorbe-ye raqqā s kač al kač al ume taš bebare
moršu pas-e kalla-š bebare

در نمونه زیر نیز برای افراد تازه‌به‌دوران‌رسیده گفته است:

قلی نوایی داره / به تن قبایی داره / شال می‌بنده روی قباش / دیگه نمی‌شناسه باباش

(همایونی، ۱۳۷۹، ص. ۴۹۱).

Qoli navā -yi dā re be tan qabā yi dā re šā l mibande ru-ye qabā -š dige
nemišnā se bā bā -š

هرچند نمونه‌های دیگر نیز گواه بر این است که چنین سروده‌هایی موجب سرگرمی

می‌شده، ولی بدون شک تضعیف روحیه افراد مورد خطاب را به‌همراه داشته است؛

افرادى كه به دليل داشتن برخى از ويژگى‌هاى ظاهرى و روحى مورد تمسخر بوده‌اند (رك. موسوى، ۱۳۶۲، صص. ۴۸، ۴۹؛ ثواقب، ۱۳۸۶، ص. ۵۰۱؛ سپاسدار، ۱۳۸۸، صص. ۲۱۴ - ۲۱۵؛ زباني، ۱۳۹۰، ص. ۱۱۸)

این نوع از بازی سروده‌ها، بیشتر به صورت گروهی در کوچه‌ها و مکان‌های بازی خوانده می‌شود؛ بدون اینکه جزئی از یک بازی قاعده‌مند و مبتنی بر کنش باشند. این دسته در اقلیم‌های مختلف شعر عامه، فراوانی دارد و ویژه فارس نیست:

kore-xar kore-xar-e zarde kore-xar mā l-e piremard e kore-xar rafte
begarde

bā lun tu havā xodā -xodā -š e Farangi morde wo Ālmā n be jā -š e

نی‌نای‌نای / حسن اومد با خرش / قضا و بلاش تو سرش / نی‌نای‌نای، نی‌نای‌نای / نی‌نای

سعدی، ۱۳۹۴، صص. ۴۶۰ - ۴۶۱).

با توجه به نمونه‌های دیگر، به نظر می‌رسد که فی‌البداهه و با توجه به موقعیت

سرودن، از ویژگی‌های اساسی این نوع باشد (رک. تدین، ۱۳۸۲، ص. ۱۵۳؛ رضایی،

١٧، ص ٤٧٥؛ فهندژ سعدی، ١٣٩٤، صص ٤٥٨ - ٤٥٩. ١٧

۲-۴. اشعار بازی‌های کنشی

در این دسته از بازی‌ها (رک. قزل‌ایاغ و افتخاری، ۱۳۷۹، شماره ۱۰۱۱ - ۱۲۰۹، صص. ۳۶۷ - ۴۴۴؛ رئیس‌یان، ۱۳۹۰، صص. ۶۰۷ - ۶۰۸؛ جوکار، ۱۳۹۳، صص. ۴۹ - ۵۰؛ قنبری و رضاییان، ۱۳۹۹، صص. ۴۸ - ۴۹) کنش، حرکت و درگیر بودن جسم عنصر اصلی است؛ یعنی بیشتر، جسم فرد درگیر بازی است و صرفاً ذهن و زبان او پیش‌برنده نیست؛ البته دسته‌ای از بازی‌های رایج نیز هستند که کلام و کنش در آن‌ها به موازات هم پیش می‌رود. تفاوت سروده‌های این نوع از بازی با سروده‌های بازی‌های پیشین، نقش فرعی یا تکمیلی آن است؛ یعنی در آن، شعر جزئی از بازی و نه تمام بازی است. در بازی‌های پیشین، شعر و بازی یکی است و نمی‌توان بازی را بدون شعر تصوّر کرد، اما در بازی‌های کنشی، بازی بدون شعر نیز بازی است و امکان وجود دارد و حذف شعر لطمه‌ای اساسی به بازی نمی‌زند و حتی می‌توان به جای شعر، جمله‌های منثور را جایگزین کرد. نکته مهم اینکه قوانین (پیش‌آغاز - پایان) نقش بسیاری در این بازی‌ها دارند. در ادامه دسته‌بندی این قوانین منظوم همراه با نمونه آمده است:

۱-۲-۴. فراخوان بازی

در شعر عامه روش‌های متنوعی برای شروع بازی وجود دارد که برخی از آن‌ها را در فراخوان بازی نیز می‌توان دید. قرعه‌کشی و بر زدن، شیر و خط، یارگیری و تر و خشک کردن، برخی از شیوه‌های مرسوم برای آغاز بازی‌های عامه است (پناهی و درّی، ۱۴۰۲، ص. ۱۹۴) که بر اشعار مربوط نیز تأثیر گذاشته است. پیش از شروع بازی، برای جمع شدن بازیگران، شعرهایی خوانده می‌شده است؛ به این صورت که چند نفر از بازیگران، به صورت دسته‌جمعی به کوچه و درِ خانه‌ها می‌رفتند و با صدای بلند شعر

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

فراخوان را می‌خواندند و این‌کار تا جمع شدن همهٔ افراد مورد نظر برای بازی ادامه داشته است. نمونه‌های زیر از این دسته اشعارند:

- های بچه‌گل^{۱۸} های های/ بیریزین در^{۱۹}، های های/ بیریزین در، بازی کنیم/ بازی شیرازی کنیم/ هرکه نیاد به بازی/ دمب بوآش^{۲۰} درازی/ آرد جوی نی‌ریزی/ غلبال^{۲۱} بیار ببیزیم^{۲۲}/ غلبال کجاست؟/ تو باغچه/ چه می‌چینه؟/ آلوچه/ آلوچه باغ بالا/ جرئت داری بسم‌الله^{۲۳} (آل ابراهیم، ۱۳۸۶، ص. ۱۳).

Hāy bačče-gal hāy hāy birizin dar hāy hāy birizin dar bāzi konim bāzi-ye
Širāzi konim har-ka nayād be bāzi domb-e bowā-š derāzi ārd-e jow-e
Neyrizi ȳalbāl biyār bibizim ȳalbāl kojā-st tu bāyče če mičine āluče
āluče-ye bāy-e bālā jor'at dāri besmellā

در تعدادی از این بازی‌ها، فراخوان به‌صورت مستقیم و از زبان راویان مطرح می‌شود؛ این ویژگی را در سرودهٔ بالا به‌وضوح می‌توان دید، اما در بسیاری از اشعار رایج، فراخوان یا با خوانش بخش تمهید شعر یا به صورت پنهان انجام می‌شود. در این سروده‌ها، متن ترانه از منظر محتوایی دلالتی مستقیم بر فراخوان دارد، اما در سنت اجرای این سرودها، کودکان و بازیگران معمولاً پس از شنیدن بخش نخستین سرود دور هم جمع می‌شوند؛ به همین دلیل این دست از ترانه‌ها را براساس گفته‌های نویسندگان منابع مورد استفاده و گردآوردگان تحقیقات میدانی، در بخش فراخوان باید گنجانند.

- بای اما چل مدوشه، هر مدونیش چل بسن، هر بسیش چل لسن، هر لسیش چل شاغانی، هر شاغانیش چل پاگ اکد، هر پاگیش چل لگر، هر لگرش چل خرکن، هر خرکیش سه چارکن، هل‌ل‌شبا که شنبدن^{۲۴}

boay amā čel modu-še har modun-iš čel bass en har bass-iš čel less en har
less-iš čel šāyāni har šāyāni-š čel pāg akod har pāg-iš čel legar a har
legar-eš čel xarak en har xarak-iš se čārak en helele šabā ke šanbed en.

برگردان: پدرِ ما چهل بستان دارد، هر بستانی چهل نخلستان است، هر نخلستانی چهل ردیف نخل کاشته شده، هر نخلی دارای چهل پنگ است، هر پنگی چهل شاخه دارد، هر شاخه‌ای چهل خارک و هر خارکی به وزن سه چارک است. آگاه باشید که موقع شادی شنبه است.

در ادامه این شعر نیز، گویا راوی با خطاب «های های» کودکان را به بازی فرا می‌خواند (روستاییان، ۱۳۸۴، صص. ۲۲ - ۲۳، ۲۳۳ و ۲۳۸).

در این اشعار، تأثیر محیط بر ذهن و زبان سراینده و بازیگران آشکار است. در نمونه‌های دیگر فراخوان نیز این موضوع خودش را نشان می‌دهد (رک. روستاییان، ۱۳۸۴، ص. ۲۳؛ پزشکیان، ۱۳۹۱، ص. ۱۴۶؛ پرنیان، ۱۳۹۶، ص. ۱۱۹).

۲-۲-۴. حاضر و غایبی

در الگوی بازی‌های کنشی، پس از فراخوان بازی، نوبت به بخش بازی سروده حضور و غیاب می‌رسد تا مشخص شود که کدام‌یک از بازیگران برای بازی آمده یا نیامده است. یکی از این نمونه‌ها، اوَمَد نُومَد است:^{۲۵}

— کی اومده؟ کی نومده؟ (ki umade ki nowmade) + ...^{۲۶} نومده^{۲۷} (owmade ...)

— چش^{۲۸} میشه؟ (č e-š miše) + باد بچه‌شه^{۲۹} (bā d-e bač a-še)

— بچه چی؟ (bač č e-ye č i) + بچه ...^{۳۰} (bač č e-ye ...)

(رهروی، ۱۳۹۹، ص. ۱۲۱).

در «نوبه‌نوبه»^{۳۱} نیز، با خواندن و پاسخ گرفتن شعر زیر، فرد مورد نظر (غایب) را

صدا می‌زنند:

گروه دوم

گروه نخست

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

نوبه‌نوبه (nowba-nowba) بر کی نوبه؟ (bar ki nowba)
نوبش بود (nowba-š bud) نوبه کی؟ (nowba-y ki)
نوبه عزیز^{۳۲} (nowba-y ' Aziz) کجاس عزیز؟ (kojā-s ' Aziz)
نیومده (nayumada) چه کارش کنیم؟ (če kār-eš konim)
(رشیدی، ۱۳۹۶، ص. ۴۶۲).

در «تاس پر آون» نیز نام فرد غایب را چنین می‌آورند:

تاس پر آون های بله / اکبر^{۳۳} ش خاؤون های بله

tās por āv ven hāy bale Akbar še xāv ven hāy bale

برگردان: کاسه پر از آب است های بله، اکبر خوابش برده است های بله (روستایان،

۱۳۸۴، ص. ۲۳).

در بازی‌سروده‌های عامه، حتی برای بچه‌هایی که به بازی نیایند (غایب باشند) نیز شعر مناسب وجود دارد؛ نکته‌ای که نشان‌دهندهٔ تنوع ساختار بازی‌سروده‌ها و ساحت‌های آن در ادبیات عامه است:

هرکی نیاد به بازی / نه‌ش سوار تازی^{۳۴} (پزشکیان، ۱۳۹۱، ص. ۱۴۷).

har-ke nayād be bāzi nana-š savār-e tāzi

۳-۲-۴. روش انتخاب سردسته، آغازگر و انتخاب یار در بازی

پیش از آغاز بازی، سلسله‌مراتب بازیگران و تقدّم و تأخّر آن‌ها در انجام بازی، با استفاده از شعر، به یکی از روش‌های زیر انجام می‌شود. نخستین روش بر زدن (قرعه انداختن) است. در این روش، انگشتان خوانندهٔ شعر زیر بر هر که بیفتد کنار می‌رود تا نفر آغازی یا پایانی، آغازگر بازی باشد:

- ار بر^{۳۵} بز بکش یکی در^{۳۶} (روستایان، ۱۳۸۴، ص. ۲۷).

are bare bezan bokoš yek-i dar e

همچنین گاه از هُلّی آوردن برای تعیین تقدّم و تاخّر بازیگران بهره می‌گیرند. در این روش اگر بر سر انتخاب دو نفر از اعضا اختلاف باشد، آن دو، دست به گردن هم می‌اندازند و از جمع دور می‌شوند و در حالی که برای خود نام مستعار (برای نمونه شیر و پلنگ) گذاشته‌اند بازمی‌گردند و جملات موزون زیر را با سردهسته‌ها رد و بدل می‌کنند. البته ممکن است از این روش برای انتخاب تمام یاران نیز استفاده کنند:

– هَلّی هَلّی (holli holli) + سپر سَلّی^{۳۷} (separ solli) – شیر و پلنگ^{۳۸} (šir o palang)

(بذرافکن، ۱۳۸۹، ص. ۲۰۷).

در برخی بازی‌ها هم از شمارش برای انتخاب استفاده می‌شود. شگردی که در بازی‌های دیگر اقلیم‌ها نیز به فراوانی دیده می‌شود. این کار از عدد ۱۰ شروع و به عدد ۱۰۰ ختم می‌شود، این عدد بر هرکه بیفتد سرگروه است. گاهی پس از عدد ۱۰۰، اشعار زیر را می‌خوانند و پس از پایانِ هجایِ آخرین بخش، نفر انتخابی بر حسب توافق اولیه یکی از کارهای تعیین‌گرگ، شروع بازی، یارگیری یا چشم بستن را انجام می‌دهد:

– ۱۰، ۲۰، ۳۰، ۴۰، ۵۰، ۶۰، ۷۰، ۸۰، ۹۰، ۱۰۰

da bi si čel panjā šas haftād haštad navad sad

حالا که رسید به صد تا/ دستمال آبی بردار/ پر از گلابی بردار/ حاجی بیار پیش‌پیش/

نخودچی با کشمیش

hālā ke resid be sad-tā dastmāl-e ābi bardār por az golābi bardār hāji biyār
pišpiš noxodči bā kešmiš

رفتگر محله چندتا لگد به من زد/ نه یِکّی، نه دو تا، پس چند تا؟^{۳۹}

roftegar-e mahalle čand-tā lagad be man zad na yekki na do-ttā pas čand-tā

البته در این شعر دوم، پس از زدن دست بر سینه آخرین فرد با هر هجای شعر، او

عددی را در پاسخ می‌گوید و خواننده شعر با شمردن آن عدد در جهت عقربه‌های

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

ساعت و زدن دست به سینهٔ افراد، بر حسب توافق اولیه کاری را که باید، انجام می‌دهد (رشیدی، ۱۳۹۶، ص. ۴۶۱).

اشعار دیگر مربوط به روش انتخاب، تکرار یا تغییر جزئی‌یافته نمونه‌اشعار آمده در این پژوهش‌اند (رک. فقیری، ۱۳۵۳، صص. ۵۷ - ۵۸، ۱۲۳ - ۱۲۴؛ صداقت‌کیش، ۱۳۶۰، ص. ۴۱؛ صفری، ۱۳۹۷، ص. ۳۸۹). نکته‌ای که باید اشاره کرد این است که روش‌های شمارش و حضور غیاب در بازی‌ها عامه، عمدتاً با الگویی مشابه در اقلیم‌های مختلف، تکرارشوندگی دارد و نمی‌توان آن‌ها را ویژهٔ استان فارس دانست.

۴-۲-۴. تعیین نفر اخراجی یا ذخیره

برای این کار که در هنگام زیاد بودن یکی از افراد برای بازی صورت می‌گیرد، یک نفر با خواندن هر بخش از شعر زیر، دستش را به سینهٔ بازیکنان می‌زند تا نفر اخراجی یا ذخیره با خوانده شدن بخش پایانی مشخص شود:

طشک^{۴۰} / به قلمپک^{۴۱} / احمدی / لاله کنین / دو پنج^{۴۲} / پا / حلوا کنین / حلوا / و نون / و ماهی / پسر / بیشین / دوپایی / وعده / داری / انگور / سیاهی / ها پیش‌پیشو^{۴۳} / ها پیش‌پیشو^{۴۴} (بذرافکن، ۱۳۸۹، ص. ۲۰۷).

taššak be qolompak Ahmadi lāle konin do penj-e pā halvā konin halvā wo
nun o māhi pesar bišin do-pāi va'de dāri angur-e siyāhi hā piš-piš-u hā
piš-piš-u

۴-۲-۵. روش تنبیه یا نشان دادن باخت در بازی

منظور از تنبیه در این دست از اشعار عامه، نوعی نمایش بازی‌گونه از تنبیه است. به این صورت که فرد بازنده در ظاهر تنبیه و این تنبیه ظاهری، باعث سرگرمی بازیگران می‌شود و بازی را از یک‌نواختی خارج می‌کند. از منظری دیگر، تنبیه برای ایجاد حس

مسئولیت و درست انجام دادن مراحل بازی است. بازیگری که در بازی وظیفه خود را درست انجام ندهد و به اصطلاح بسوزد و بازنده شود - براساس تحقیقات میدانی نویسندگان منابع مورد استفاده - این چنین با روش پرسش و پاسخ تنبیه می شود؛ مثلاً در ترانه بازی یی^{۴۵} حسین بازیکن سوخته را به دو زانو می خوابانند و بقیه بازیکنان به تبعیت از استاد بازی، دست هایشان را بالا می برند و بر پشت بازیکن فرود می آورند و می خوانند:

یی لاحسین، دولاحسین، قبا ی زرد مَشْت سِین^{۴۶}، دَس کی بالای دَس؟

yay-lā-hoseyn do-llā-hoseyn qabā-ye zard-e mašt-oseyn das-e ki bālā-ye das
اگر بازیکن نفهمید چه کسی دستش بالاتر از دیگران است تنبیه پیشین تکرار می شود، اگر درست گفت، استاد از او می پرسد: «سوزن مخی^{۴۸} یا کوفته^{۴۹}؟»: suzan
mexey yā kufte، اگر گفت سوزن، نیشگونش می گیرند و اگر گفت کوفته، با مشت به پشتش می کوبند^{۵۰} (آل ابراهیم، ۱۳۸۶، ص. ۱۵).

از دیگر نمونه های از این دست، تپ تپ خمیر است که از ترانه بازی های رایج در فارس و دیگر اقلیم های ایران است. اهمیت این بازی سروده در ادبیات عامه به اندازه ای است که حتی در قالب بازسرایی های شعر کودک و نوجوان نیز فراوانی یافته است. این تنبیه شبیه تنبیه «یی لاحسین» است ولی اشعارش متفاوت است:

تپ تپ خمیر، شیشه پر پنیر، دَس کی بالای دَس؟

taptap-e xamir šišē por panir das-e ki bālā-ye das

تپ تپو، نقل تپو، سوزن می خوای یا کوفته؟ چکش می خوای یا سه پایه^{۵۱}؟

taptapu noql-e tapu suzan mixāy yā kufte čakoš mixāy yā se-pāye

(همان، صص. ۱۵ - ۱۶).

در گونه ای دیگر از بازی ها موسوم به سواره سوار که پس از پیروزی یک گروه بر گروه دیگر انجام می شود - و صرفاً دارای چند جمله موزون تکراری به صورت

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

پرسش و پاسخ است - سوارشدگان بر کول بازندگان تا خانهٔ فرد مورد نظر می‌روند و از او می‌پرسند «سواره سوار؟» یا «پیاده سوار؟». اگر پاسخ پرسش نخست را داد، برندگان همچنان از بازندگان کولی می‌گیرند و اگر پاسخ پرسش دوم را داد، برندگان پیاده می‌شوند و بازندگان ازشان کولی می‌گیرند^{۵۲} (همایونی، ۱۳۴۹، ص. ۴۶۱).

۶-۲-۴. نپرداختن / ادا نکردن جریمه

در سروده‌های عامه برای موقعیت‌های مختلف بازی، ترانه‌هایی مشخص وجود دارد؛ نکته‌ای که نشان‌دهندهٔ اهمیت ساختار بازی در فرهنگ عامه است. مثلاً اگر بازیکنی جریمهٔ باختنش را - که معمولاً پرداختن مبلغ یا کولی دادن به افراد برنده است - نپردازد، شعر زیر را - که فقط همین نمونه از آن یافت شد - برایش می‌خوانند:

چک‌چکروک، عباسی / پشت کونش کرباسی / دوش دادم دوم نداد / جوش دادم کاهم نداد /
تو خونه‌شون راهم نداد^{۵۳}

čekčekaruk Abbāsi pošt-e kun-eš karbāsi dow-eš dādom dow-om nadād
jow-eš dādom kāh-om nadād tu xona-šun rāh-om nadād

برگردان: چک‌چکروک عباسی، پشت کونش کرباسی است. به اونوبت بازی دادم ولی به من نوبت بازی نداد، به او جو دادم ولی به من کاه نداد و مرا در خانه‌شان راه نداد.

در تعدادی از بازی‌سروده‌ها نیز بخش اوّل را تغییر می‌دهند و می‌خوانند:

چک‌چکروک، هلیله / ارّه و میخ‌طویله / دوش ...

čekčekaruk halile arre wo mix-tavile dow-eš ...

(حاتمی، ۱۳۷۸، ص. ۲۰).

۷-۲-۴. اعلام پایان بازی

در ساختار بازی‌های عامه، در پایان بازی برای متفرق شدن بازیگران و گاهی تماشاچیان اشعار زیر را می‌خوانند:

- هر کسی کار خودش، بار خودش، آتش به انبار خودش!

har-kas-i kār-e xod-eš bār-e xod-eš ātaš be anbār-e xod-eš

- نخود، نخود، هر که رود خانه خود! نخود، نخود، هر که رود خانه خود!^{۵۴}

noxod noxod har-ke ravad xāne-ye xod noxod noxod har-ke ravad xāne-ye
xod

(آل ابراهیم، ۱۳۸۶، ص. ۱۶).

- هر که نره خوناشو^{۵۵}، دز می‌بره چی‌یاشو^{۵۶}، هر که نره خوناشو، دز می‌بره چی‌یاشو^{۵۸}

(رحیمی و هاشمی، ۱۳۸۸، ج. ۲/ ص. ۱۳۰۶).

har-ke nare xun-ā-šu doz mibare či-yā-šu har-ke nare xun-ā-šu doz mibare
či-yā-šu

چنانکه دیده می‌شود، این دست ترانه‌های پایان بازی در اغلب شهرهای ایران کاربرد

دارد و نمی‌توان آن‌ها را ویژه فارس دانست؛ هرچند تفاوت‌هایی در ضبط و نوع روایت این اشعار وجود دارد.

۵. نتیجه

بازی‌های عامه از منظر ساختار و اجزا الگوهایی مشابه هم دارند؛ هرچند در بازی‌های رایج در فارس، ویژگی‌هایی دیده می‌شود که در کنار تعمیم به دیگر اقلیم‌ها، می‌تواند موید تمایز و تحول ساختاری بازی‌های عامه در این دیار باشد. از این پژوهش که به بررسی بازی‌سروده‌های رایج عامه استان فارس پرداخته نتایج زیر به دست آمده است:

خلاف بازی‌ها که می‌توان آن‌ها را به بازی‌های گروهی و فردی تقسیم کرد؛ در بازی‌سروده‌ها به دلیل اهمیت خطاب و موجود بودن مخاطب شنونده شعر، دست کم دو

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

نفر در بازی حضور دارند و می‌توان ادعا کرد که بازی‌سروده‌های تک‌نفره، کم‌تر در ادبیات عامه بازنمود دارند. بر این اساس با وجود تقسیم‌بندی‌های متعدّد موجود از بازی‌ها، در نگاه محقّقان ادبیات عامه، این بازی‌سروده‌ها را می‌توان به دو دستهٔ کنشی و غیرکنشی/زبانی (۱). کلامی مبتنی بر تکرار؛ ۲. کلامی مبتنی بر گفت‌وگو؛ ۳. کلامی مبتنی بر تمسخر و شوخی؛ ۴. و کلامی مبتنی بر همخوانی) تقسیم کرد.

غیر از اشعار بازی‌های کنشی که در آن، شعر جزئی از بازی است، در موارد دیگر، شعر خود بازی است و حذف آن به معنی هیچ شدن بازی خواهد بود. همچنین در برخی از بازی‌های کلامی، منظور از بازی، سرگرمی مخاطب با منطق حاکم بر بازی‌سروده است؛ به‌طوری که گاه نوع بیان تمسخری و شوخی کلامی یا نوع گفت‌وگوی بین طرف‌های سروده‌ها، به بازی می‌انجامد و افراد را سرگرم می‌کند.

هرچه از گروه بازی‌سروده‌های غیرکنشی (۴ گروه) به‌سوی بازی‌های کنشی حرکت کنیم، عنصر «سن» بیشتر خودش را نشان می‌دهد؛ به‌این‌معنی که افراد در سن پایین بیشتر بازی‌های غیرکنشی را انجام می‌دهند و با بیشتر شدن سن و حرکت در طیف چهارگانهٔ این بازی‌ها، به بازی‌های کنشی گرایش بیشتری پیدا می‌کنند؛ زیرا بسیاری از بازی‌های این نوع، توانایی جسمی را - هرچند در پایین‌ترین مرتبهٔ آن - می‌طلبد.

با توجه به نمود یافتن بسیاری از مسائل مربوط به زندگی به‌ویژه در سروده‌های بازی‌های کنشی، نمی‌توان بازی و سروده‌های آن را صرفاً برای گذران وقت و سرگرمی دانست، بلکه نیازهای جسمی، روحی، اندیشگانی و مسائل زندگی افراد در بازه‌های سنی گوناگون ایجادکنندهٔ این نوع بازی‌ها بوده است و بازی‌سروده‌ها بستری برای انتقال این مسائل از نسلی به نسل دیگر بوده‌اند.

در ادبیات عامه، بسیاری از قانون‌ها و چارچوب‌های بازی‌های کنشی به صورت شعر بوده که مربوط به این هفت دسته است؛ این دسته‌بندی را می‌توان در بازی‌های کنشی دیگر اقلیم‌ها نیز یافت و آن را به‌عنوان الگوی بازی‌های عامه طرح کرد:

۱. فراخوان بازی؛ ۲. حاضر - غایبی؛ ۳. انتخاب سردسته، آغازگر و یار؛ ۴. تعیین نفر اخراجی یا ذخیره؛ ۵. تنبیه یا نشان دادن باخت در بازی؛ ۶. نپرداختن / ادا نکردن جریمه؛ ۷. اعلام پایان بازی.

نکته مهم در این قانون‌سروده‌ها نظم و ترتیبشان است؛ به این معنی که این سروده‌ها آگاهانه و با توجه به مراحل بازی به‌وجود آمده‌اند و این‌گونه نیست که به‌صورت اتفاقی و صرفاً برای پیشبرد بازی باشند؛ بلکه نوع کنشی بازی ایجاب قانون می‌کرده و بازیگر براساس نقش خود، ناظر یا ملزم به اجرا و پذیرفتن آن قانون بوده است؛ درست مانند قوانین اجتماعی در جوامع دیروزی و امروزی که افراد و شهروندان ملزم به رعایت و انجام آن بوده‌اند و هستند. بنابراین بازی‌سروده‌های عامه، حکم نوشته‌هایی را داشته است که افراد را در بازه‌های سنی گوناگون برای اجتماعی شدن آماده می‌کرده‌اند حتی اگر این اجتماعی شدن گاهی با شوخی، توهین و مسخرگی همراه می‌شده است.

پی‌نوشت‌ها

1. Eric Berne
2. Caillouis
3. Hughes

۴. sešambed ast: سه‌شنبه است.

۵. assom: ابزاری برای هم زدنِ آتش.

۶. SOWZ: سبز.

۷. شکل درستِ نوشتن، «ماشیتو / ماشینت» یعنی «ماشینت را» است. شکلِ نادرست مطابق با متنِ منبع است.

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

۸. qāz: غاز؟.

۹. ume: آمد.

۱۰. taš: آتش.

۱۱. moršū: مرده‌شور.

۱۲. «مرده‌شورِ پسِ کَلّه کسی را بردن» به معنی «نیست و نابود شدن» است.

۱۳. xodā-xodā-š e: خدا خدایش است (خدا خدا می‌کند: خوشحال است).

۱۴. این شعر را کودکان، به طرفداری از آلمان، هنگام جنگ جهانی دوم می‌خوانده‌اند (رک. زبانی، ۱۳۹۰، ص. ۱۱۷).

۱۵. nināynāy nināynāy: عبارتی برای بیانِ شادی است.

۱۶. Pasand Sa'diyi: «پسند» ممکن است نام خاص دختر باشد؛ در این صورت یعنی «پسند» که اهل محلهٔ سعدی شیراز است. این نام خاص بودن را واژهٔ «حسن» در همین شعر تأیید می‌کند. همچنین ممکن است «پسند» صفت باشد؛ یعنی آنچه مورد نظر و قبولِ اهالی محلهٔ سعدی شیراز است. ۱۷. یک نوع شعر دیگر نیز یافت شد که مضامینِ رکیکی دارد و هدفش صرفاً سرگرمی و خنده - و نه توهینی به‌مانند توهین بزرگسالان به‌هنگام دعوا و مشاجره - است. پرسش این است که آیا این نوع را می‌توان بازی‌سروده نامید. نمونه‌های زیر از این‌دستانند:

- آئی میخوری دَمِ نَزَنی، کارِ مَنو هَم نَزَنی؟

برگردان: آیا از این (اشاره به جایی از بدن) می‌خوری و سخن‌نگویی تا کار مرا - با سخنان - خراب نکنی؟

- ئی (این) گو ... نبود غُرْمِه بود/ مالِ آدمِ کو ... پاره بود (رحیمی و هاشمی، ۱۳۸۸، ج. ۱/ ص. ۷۸۴).

نمونه‌های دیگر نیز بر کارکرد سرگرمی و خندهٔ این نوع دلالت دارد (رک. همان).

۱۸. گردآورنده در پاورقی نوشته «به‌نظر می‌رسد این یک واژهٔ آذری باشد که معنای «آمدن» دارد» (آل ابراهیم، ۱۳۸۶، ص. ۱۳). اما به نظر می‌رسد که این واژه به معنای «گروه» باشد، بنابراین «بچه‌گل» یعنی «گروه بچه» یا «بچه‌ها».

۱۹. birizin dar: بریزید (بیایید) بیرون.

۲۰. domb-e bowā-š: دَم بابایش.

۲۱. yalbāl: غریال.
۲۲. bibizim: ببیزیم. ببیزدن: بیختن.
۲۳. رایج در شهرستان استهبان.
۲۴. رایج در شهرستان گراش.
۲۵. umad o nowmad: آمد و نیامد.
۲۶. جای نقطه چین، نام افراد را می گذارند؛ برای نمونه: رضا نیامد.
۲۷. nowmade: نیامده.
۲۸. če-š: چه چیزش.
۲۹. می خواهد بزاید.
۳۰. به جای نقطه چین، نام حیوانات را می گذارند؛ برای نمونه: بچه گرگ. این حاضر - غایبی، در شهرستان نیریز رایج است.
۳۱. nowba-nowba: نوبت نوبت. طبق گفته نویسنده در بخش توضیحات، به نقل یکی از دوستانش، «نوبه نوبه» در اصل «نومد نومد: nowmad nowmad» به معنی «نیامد نیامد» است (رک. رشیدی، ۱۳۹۶، ص. ۵۴۶).
۳۲. به جای «عزیز»، نام های غایب دیگر را می توان آورد.
۳۳. نام های افراد غایب دیگر، می تواند جایگزین «اکبر» شود. این روش در شهرستان گراش رایج است.
۳۴. رایج در شهرستان کازرون.
۳۵. are bare: یا به معنی قرعه زدن است یا معنی خاصی ندارد و صوت است.
۳۶. به گفته نویسنده، این روش انتخاب رایج در شهرستان گراش، ویژه دختران است (رک. روستایان، ۱۳۸۴، ص. ۲۷).
۳۷. holli holli و separ solli: به گفته نویسنده از سمت راست به ترتیب یعنی «تحفه ای داریم» و «چه تحفه ای دارید؟» (رک. بذرافکن، ۱۳۸۹، ص. ۲۰۷)، اما به نظر می رسد که این، معنای دریافتی با توجه به بافت بازی است و نه معنای لغت نامه ای.
۳۸. رایج در منطقه داریون (dāriyun).
۳۹. رایج در شهرستان خرم بید.

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامهٔ فارس _____ سعید خسروپور و همکار

۴۰. taššak: به‌احتمال، طشتک: طشت (نوعی ظرف) کوچک.

۴۱. qolompak: در گویش محلی قلمپه و قلمپک اغلب به معنی برآمدگی حاصل از ضربه گفته می‌شود.

۴۲. penj / panj: پنجه. پنج کردن: با پنج انگشت برداشتن. «دو پنج پا» شاید یعنی همهٔ انگشتان پا.

۴۳. piš-piš-u: یا منظور «گره» است یا «پیش آمدن: پیش بیا».

۴۴. رایج در منطقهٔ داریون (dāriyun).

۴۵. yay-lā: یک‌لا.

۴۶. Mašt-oseyn: مشهدی حسین.

۴۷. das-e: دست.

۴۸. mexey: می‌خواهی.

۴۹. kufte: کوبیدن.

۵۰. رایج در شهرستان استهبان.

۵۱. رایج در شهرستان استهبان.

۵۲. رایج در شهرستان سروستان.

۵۳. رایج در شهرستان کازرون.

۵۴. رایج در شهرستان استهبان.

۵۵. xun-ā-šu: خانه‌هایشان. به خانه‌شان.

۵۶. doz: دزد.

۵۷. ċi-yā-šu: چیزهایشان را (اسباب و اثاثیه‌شان را).

۵۸. رایج در شهرستان ارسنجان.

منابع

آل ابراهیم، م. (۱۳۸۶). *بازی‌های محلی استهبان*. استهبان: سته‌بان.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه _____ سال ۱۲، شماره ۵۵، فروردین و اردیبهشت ۱۴۰۳

آنی زاده، ع. (۱۳۸۷). درآمدی بر عناصر سازنده بازی‌های سنتی. فرهنگ مردم ایران، ۱۲، ۸۱-۱۰۶.

آنی زاده، ع. (۱۳۹۱). ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی کودک و نوجوان. فرهنگ مردم ایران، ۳۰، ۱۹۷ - ۲۱۶.

احمدپناهی سمنانی، م. (۱۳۸۳). ترانه و ترانه‌سرایی در ایران (سیری در ترانه‌های ملی ایران). تهران: سروش.

امیری، ر. (۱۳۹۸). خونه دوماه. شیراز: همارا.

امینی‌نیا، س. (۱۳۸۹). جره و بالاده دیار گل نرگس. شیراز: ره‌آورد هنر.

بخاری اخوینی، ا. ر. (۱۳۷۱). هدایه‌المتعلمین فی الطب. به اهتمام ج، متینی. مشهد: دانشگاه فردوسی.

بذرافکن، ج. (۱۳۸۹). فرهنگ مردم داریون. شیراز: آوند اندیشه و بنیاد فارس‌شناسی.

برن، ا. (۱۹۸۱). بازی‌ها؛ روان‌شناسی روابط انسانی. ترجمه ا. فصیح (۱۳۷۰). تهران: البرز.

بلوکباشی، ع. (۱۳۴۲). نگاهی به چند بازی دیرین ایرانی. کتاب هفته، ۹۵. صص

بلوکباشی، ع. (۱۳۸۸). در فرهنگ خود زیستن و به فرهنگ‌های دیگر نگریستن. تهران: گل‌آذین.

پرریان، س. (۱۳۹۶). گنج پنهان (ادبیات و فرهنگ عامه هرمود صحرای باغ). تهران: تیرگان.

پزشکیان، م. (۱۳۹۱). سنت‌های کازرون. به کوشش ف، پناهی. شیراز: زرینه.

پناهی، ن. (۱۳۹۹). طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های ادبیات عامیانه ایران. پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تربیت مدرس.

پناهی، ن. و درّی، ن. (۱۴۰۲). طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران. فرهنگ و ادبیات عامه، ۱۱ (۵۱)، ۱۷۷ - ۲۱۰.

پورطاهریان، م. (۱۳۸۸). افسون بازی‌های کلامی کهن. فرهنگ مردم ایران، ۱۶، ۱۱۵ - ۱۳۶.

تدین، ا. (۱۳۸۲). تاریخ، جغرافیا و فرهنگ مردم اقلید. تهران: تدبیر.

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامه فارس _____ سعید خسروپور و همکار

- ثواب، ج. (۱۳۸۶). *دریاچه پریشان و فرهنگ منطقه فامور*. شیراز: نوید.
- جعفری قناتی، م. (۱۳۹۴). *درآمدی بر فولکلور ایران*. تهران: جامی.
- جوکار، ع. (۱۳۹۳). *بازی‌های بومی و محلی نیریز فارس*. شیراز: نوید.
- جهازی، ن. (۱۳۹۵). *ترانه‌بازی‌های کودکان*. فرهنگ مردم ایران، ۴۷، ۵۱ - ۷۴.
- حاتمی، ح. (۱۳۷۸). *بازی‌های محلی کازرون*. تهران: سروش.
- حکمت، ع. ا. (۱۳۲۷). *آداب قومی: بازی الک‌دولک*. مجله یادگار، ۴ (۹ و ۱۰)، ۷۱ - ۸۰.
- دهخدا، ع. ا. (۱۳۷۲). *لغت‌نامه*. زیر نظر م. معین و س.ج. شهیدی. ج ۳. تهران: مؤسسه لغت‌نامه دهخدا.
- ذوالفقاری، ح. (۱۴۰۱). *زبان و ادبیات عامه ایران*. تهران: سمت.
- رئیس‌یان، ا. (۱۳۹۰). *مانده تا برف زمین آب شود* (شرحی بر سرزمین دژکرد). شیراز: نوید.
- رحمانیان، د. و حاتمی، ز. (۱۳۹۵). *بازی و سرگرمی کودکان در ایران (۱۲۸۵ - ۱۳۲۰ ش)*. جستارهای تاریخی، ۷ (۲)، ۴۵ - ۶۵.
- رحیمی، ح. و هاشمی، س. (۱۳۸۸). *جام/ارسنجان‌نما*. ج ۱ و ۲. قم: آثار دانشوران.
- رستمی، ر. و ریاحی زمین، ز. (۱۳۹۸). *گونه‌شناسی تحلیلی اشعار عامه استان بوشهر*. فرهنگ و ادبیات عامه، ۷ (۲۷)، ۱۳۹ - ۱۶۴.
- رشیدی، خ. (۱۳۹۶). *شهرستان خرم‌بید و فرهنگ مردم آن*. شیراز: قشقای.
- رضایی، غ. (۱۳۸۷). *شهر من فسا از نگاهی دیگر*. شیراز: نوید.
- رنجبر، ح.، ایزدی، م. و امینی، ا. (۱۳۷۳). *سرزمین و فرهنگ مردم ایزدخواست*. اهواز: آیات.
- روستاییان، م. ح. (۱۳۸۴). *بازی‌های محلی گراش*. گراش: همسایه.
- رهروی، م. (۱۳۹۹). *بررسی و مقایسه توصیفی فرهنگ، آداب و رسوم و ادبیات شفاهی دو روستای ریزاب و بنه‌کلاغی*. خراسان رضوی: جالیز.
- زیانی، ج. (۱۳۹۰). *دل‌نوشته‌هایی از فرهنگ، آداب، رسوم و باورهای مردم شیراز*. شیراز: آوند اندیشه.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه _____ سال ۱۲، شماره ۵۵، فروردین و اردیبهشت ۱۴۰۳

سپاسدار، م. (۱۳۸۸). شیرازی؛ نگاهی به لهجه مردم شیراز. شیراز: آوند اندیشه.
سلامی، ع. (۱۳۸۳). مروری بر یک بازی فکری سنتی در استان فارس. فرهنگ مردم ایران، ۳ و ۴، ۳۱ - ۳۹.

سلطان‌علیان، ف. (۱۳۸۷). معرفی یک بازی محلی از مهدیشهر سمنان. نجوای فرهنگ، ۷، ۱۳۹ - ۱۴۲.

سهراب‌نژاد، ع. ح. (۱۳۹۵). پژوهشی در بازی‌های زبانی ادبیات عامه کردی ایلام. فرهنگ و ادبیات عامه، ۴ (۸)، ۴۵ - ۷۰.

سیفی، ف. (۱۳۸۷). بازی‌های سنتی نهاوند. فرهنگان، ۳۴، ۱ - ۲۸.
شوکتی، آ. (۱۳۹۸). توده‌شناسی بازی‌های آذربایجانی در شعر شهریار. ادبیات و زبان‌های محلی ایران‌زمین، ۵ (۴)، ۴۵ - ۶۴.

صداقت‌کیش، ج. (۱۳۶۰). بازی‌های محلی آباده. بی‌جا: سازمان چاپ خوشه.
صفاری، ب. (۱۳۸۴). بازی‌های محلی هورامان. زریبار، ۹ (۵۸ و ۵۹)، ۱۵۵ - ۱۷۱.
صفری، ا. (۱۳۹۷). خوزی دیاری کهن (تاریخ و فرهنگ مردم خوزی). قم: آثار دانشوران.
فقیری، ا. (۱۳۴۲). ترانه‌های محلی. شیراز: کتاب‌فروشی محمدی شیراز.
فقیری، ا. (۱۳۵۳). بازی‌های محلی فارس. شیراز: اداره کل فرهنگ و هنر فارس.
فقیری، ا. (۱۳۸۵). سیری در ترانه‌های محلی با تکیه به گوشه‌هایی از ترانه‌های محلی فارس. شیراز: نوید.

فقیری، ا. (۱۳۸۹). باورهای سرزمین مادری‌ام. شیراز: نوید.
فقیری، ا. (۱۳۹۵). واسونک‌های شیرازی و روایت‌هایی از فرهنگ مردم فارس. شیراز: دانشنامه فارس.

فهندژ سعدی، ف. (۱۳۹۴). فرهنگ، زبان و آداب و رسوم مردم سعدی (سوکان). سمیرم: سام آرام.

گونه‌شناسی بازی‌سروده‌های رایج در بین عامه فارس _____ سعید خسروپور و همکار

قزل ایاغ، ث.، و افتخاری، ش. (۱۳۷۹). *راهنمای بازی‌های ایران*. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی و کمیسیون ملی یونسکو در ایران.

قنبری، م.، و رضاییان، ج. (۱۳۹۹). *بازی‌ها و سرگرمی‌های محلی جنوب فارس (علامروشدت)*. لامرد: ایراهستان.

قونسول فارسی، م. (۱۳۹۲). *خسروقباده و ریگ*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته فرهنگ و زبان‌های باستانی، دانشگاه شیراز.

کمال‌آبادی‌پور، م. (۱۳۹۷). *بازی‌های بومی و محلی شهرستان بردسیر*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام نور تفت.

کیوئا، ر. (۲۰۰۱). *انسان و بازی*. ترجمه م. داودی (۱۳۸۹). تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.

مجاوری‌کلور، م. (۱۳۹۲). *فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال*. فرهنگ مردم ایران، ۳۳، ۱۸۵ - ۲۰۴.

محمّدی، ر. (۱۳۸۰). *نگاهی به بازی و نمایش در دوره صفویه*. کتاب ماه هنر، ۴۳ و ۴۴، ۱ - ۳.

مرادی، م. (۱۳۹۴الف). *معرفی وزن‌های رایج و نوع خوانش عروضی در ترانه‌های محلی فارس*. *ادبیات و زبان‌های محلی ایران زمین*، ۱ (۱)، ۸۰ - ۱۰۲.

مرادی، م. (۱۳۹۴ب). *بررسی ویژگی‌های قالبی - ساختاری در ترانه‌های کودکانه رایج در فارس*. *ادبیات و زبان‌های محلی ایران زمین*، ۱ (۳)، ۸۳ - ۱۰۲.

مکری، م. (۱۳۲۸). *بازی خرمايله يا خواستگاري از شرف‌نسا*. *مجله یغما*، ۲ (۹)، ۴۲۸ - ۴۳۳.

موسوی، ح. (۱۳۶۲). *گوشه‌هایی از فرهنگ و آداب و رسوم مردم کوهمره نودان، جروق، سرخی فارس*. شیراز: لوکس (نوید).

نظری قره‌چماق، م. ک.، و رحیمی، م. (۱۴۰۰). *زائوم در ادبیات عامه برمبنای ادبیات عامه تربت جام*. *فرهنگ و ادبیات عامه*، ۹ (۳۸)، ۱۸۹ - ۲۲۰.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه _____ سال ۱۲، شماره ۵۵، فروردین و اردیبهشت ۱۴۰۳

نوروزی بجقی، خ. (۱۳۹۴). بررسی وضعیت موجود بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان اردبیل. پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه شمال. وارسته‌اکمل، ر. (۱۳۹۲). بازی‌های حرکتی بوجین اسدآباد. فرهنگ مردم ایران، ۳۲، ۱۶۷ - ۱۸۲.

همایونی، ص. (۱۳۴۸). یک‌هزار و چهارصد ترانه محلی. شیراز: کانون تربیت. همایونی، ص. (۱۳۴۹). فرهنگ مردم سروستان. بی‌جا: چاپخانه وزارت اطلاعات. همایونی، ص. (۱۳۵۳). گوشه‌هایی از آداب و رسوم مردم شیراز. شیراز: اداره کل فرهنگ و هنر فارس.

همایونی، ص. (۱۳۷۹). ترانه‌های محلی فارس. شیراز: بنیاد فارس‌شناسی. همایونی، ص. (۱۳۸۹). زنان و سروده‌هایشان در گستره فرهنگ مردم ایران‌زمین. تهران: گل‌آذین.

همایونی، ص. (بی‌تا). ترانه‌هایی از جنوب. تهران: اداره فرهنگ عامه. هیوز، ف. پ. (۱۹۹۹). روان‌شناسی بازی (کودکان، بازی و رشد). ترجمه ک. گنجی (۱۳۹۱). تهران: رشد.

Reference

- Ahmad Panahi Semnani, M. (2004). *Songs and songwriting in Iran (A review on Iranian national songs)*. Soroush.
- Ale Ebrahim, M. (2007). *Local games of Estahban*. Setahban.
- Amininia, S. (2010). *Jareh and Baladeh of the land of narcissus flowers*. Rahavarde Honar.
- Amiri, R. (2019). *Dumad's house*. Hamara.
- Anizadeh, A. (2008). An introduction to productive elements of traditional games. *Iranians' Culture Quarterly*, 12, 81 – 106.
- Anizadeh, A. (2012). Morphology of verbal games for children's and teenagers' entertainment programs. *Iranians' Culture Quarterly*, 30, 197-216.
- Bazrafkan, J. (2010). *The culture of the people of Dariyun*. Avand Andisheh and Farsology Foundation.

- Bern A. (1981). *Games; Psychology of human relations* (translated into Farsi by A. Fasih). Alborz.
- Bokhari Akhavayni, A. R. (1992). *Gifts for medical students* (edited by J. Matini). Ferdowsi University.
- Bolukbashi, A. (1963). A consideration on several Iranian old games. *Journal of Week Book*, 95.
- Bolukbashi, A. (2009). *Living in one's own culture and looking at other cultures*. Golazin.
- Caillois, R. (2001). *Man and game* (translated into Farsi by M. Davoudi). Cultural Research Office.
- Dehkhoda, A. A. (1993). *Dictionary* (edited by M. Mo' in and S. J. Shahidi). Dehkhoda Dictionary Institute.
- Faghiri A. (2006). *A review on the local songs based on parts of Fars local songs*. Navid.
- Faghiri, A. (1963). *Local songs*. Mohammadi Bookstore of Shiraz.
- Faghiri, A. (1974). *Fars local games*. Department of Fars Culture and Art.
- Faghiri, A. (2010). *The beliefs of my motherland*. Navid.
- Faghiri, A. (2016). *Shirazi's Vasunaks and narratives of Persian culture*. Fars Encyclopedia.
- Fahandezh Sa' di, F. (2015). *Culture, language and customs of people of Sa' di (Sukan)*. Sam-e Aram.
- Ghanbari, M., & Rezaeiyan, J. (2020). *Local games and entertainment in South Fars (' Alamarvdasht)*. Irahestan.
- Ghezel Ayagh, S., & Eftekhari, Sh. (2000). *Iranian games guide*. Cultural Research Office and UNESCO National Commission in Iran.
- Ghonsul Farsi, M. (2013). *Khosrowghobadan and Ridag*. M.A. thesis in the field of culture and ancient languages. Shiraz University.
- Hatami, H. (1999). *Local games of Kazeroon*. Soroush.
- Hekmat, A. A. (1948). Ethnic customs: the game of Alak-Dolak. *Yadgar Magazine*, 4(9 and 10), 71-80.
- Homayuni, S. (1969). *One thousand four hundred local songs*. Kanun Tarbiyat.
- Homayuni, S. (1970). *The culture of Sarvestan people*. Publications of the Ministry of Information.
- Homayuni, S. (1974). *Some of the customs of the people of Shiraz*. Department of Culture and Art of Fars.
- Homayuni, S. (2000). *Fars local songs*. Farsology Foundation.

- Homayuni, S. (2000). *Women and their songs in the scope of Iranians' culture*. Golazin.
- Homayuni, S. (n.d). *Songs from the south*. Department of folklore Culture.
- Hughes, F. P. (1999). *Psychology of play (children, play and development)* (translated into Farsi by K, Ganji). Roshd.
- Ja' fari Ghanavati, M. (2015). *An introduction to Iranian folklore*. Jami.
- Jahazi, N. (2016). Children's songs and games. *Iranians 'Culture Quarterly*, 47, 51-74.
- Jokar, A. (2014). *Native and local games of Neyriz of Fars*. Navid.
- Kamalabadipoor, M. (2018). *Native and local games of Bardsir town*. M.A thesis in the field of Persian language and literature. Payam Noor University of Taft.
- Mohammadi, R. (2001). A review on the game and show in the Safavid period. *Mahe Honar Book*, 43-44, 1-3.
- Mojaveri Kelur, M. (2013). Game and entertainment culture of Kelur Shahrud people of Khalkhal. *Iranians 'Culture Quarterly*, 33, 185-204.
- Mokri, M. (1949). Kharmayeale game or proposal from Sharaf-Nesa. *Yaghma Magazine*, 2(9), 428-433.
- Moradi, M. (2015 A). An introduction to common rhythms and type of prosody reading in Fars local songs. *Quarterly Journal of Literature and Local Languages of Iran-Zimin*, 1(1), 80-102.
- Moradi, M. (2015 B). Investigating structural-format characteristics in common children's songs in Fars. *Quarterly Journal of Literature and Local Languages of Iran-Zimin*, 1(3), 83-102.
- Musavi, H. (1983). *Corners of the culture and customs of the people of Kuhmarre Nudan, Jarugh, Sorkhi Fars*. Lux (Navid).
- Nazari Gharechomagh, M. K., & Rahimi, M. (2021). Za' um in folklore literature based on Torbat Jam folklore literature. *Bimonthly Journal of folklore Culture and Literature*, 9(38), 189-220.
- Nowruzi Bajaghi, Kh. (2015). *Investigating the current situation of native and local games and sports in Ardabil province*. M. A thesis in the field of physical education and sports sciences. Shomal University.
- Panahi, N., & Dorri, N. (2023). A Classification and analyzing the Iranian verbal games. *Bimonthly Journal of Folklore Culture and Literature*, 11(51), 177 – 210.

- Panahi, N. (2020). *A Classification and Analyzing the games of Iran folklore literature*. M.A thesis in the field of Persian language and literature. Tarbiyat Modarres University.
- Parniyan, S. (2017). *The hidden treasure (literature and folklore culture of Haramud Sahra Bagh)*. Tirgan.
- Pezeshkian, M. (2012). *The traditions of Kazeroon* (edited by F, Panahi). Zarrine.
- Purtaheriyani, M. (2009). The magic of old word games. *Iranians' Culture Quarterly*, 16, 115-136.
- Rahimi, H., & Hashemi, S. (2009). *Arsanjan Name*. Asar e Daneshvaran.
- Rahmanian, D., & Hatami, Z. (2016). Children's play and entertainment in Iran (1941-2006). *Historical Essays*, 7(2), 45-65.
- Rahrovi, M. (2020). *A descriptive study and comparison of the culture, customs and oral literature of the two villages of Rizab and Bone Kalaghi*. Jaliz.
- Raisiyan, A. (2011). *Until the snow on the ground melts: a description of the land of Dezhkord*. Navid.
- Ranjbar, H., Izadi, M., & Amini, A. (1994). *The land and culture of the people of Izadkhast*. Ayat.
- Rashidi, Kh. (2017). *Khorrambid town and the culture of its people*. Ghashghaee.
- Rezaei, G. (2008). *My city, Fasa, from another perspective*. Navid.
- Rostami, R., & Riyahi Zamin, Z. (2019). Analytical typology of the folklore poems of Bushehr province. *Bimonthly Journal of Folklore Culture and Literature*, 7(27), 139 – 164.
- Rustaeeyan, M. H. (2005). *Gerash local games*. Hamsaye.
- Safari, A. (2017). *Ancient Khuzi Area (history and culture of people of Khuzi)*. Asar-e Daneshvaran.
- Saffari, B. (2005). Huraman local games. *Zaribar Quarterly*, 9(58 and 59), 155-171.
- Salami, A. (2004). A review on a traditional thinking game in Fars province. *Iranians 'Culture Quarterly*, 3-4, 31-39.
- Savagheb, J. (2007). *Parishan lake and culture of Famur region*. Navid.
- Sedaghat-Kish, G. (1981). *Abade local games*. Khushe Printing Organization.
- Sepasdar, M. (2009). *Shirazi; A review on the dialect of the people of Shiraz*. Avand Andisheh.

- Seyfi, F. (2008). Nahavand traditional games. *Farhang*, 34, 1-28.
- Shokati, A. (2019). Etymology of Azerbaijani games in Shahriar's poetry. *Quarterly Journal of Literature and Local Languages of Iran-Zimin*, 5(4), 45-64.
- Sohrab Nezhad, A. H. (2016). A research on the language games of Kurdish folklore literature of Ilam. *Folklore Culture and Literature Quarterly*, 4(8), 45 – 70.
- Soltan-Oliyan, F. (2008). Introducing a local game from Mahdishahr, Semnan. *Najvaye Farhang*, 7, 139-142.
- Tadayyon, A. (2003). *History, geography and culture of the people of Eghlid*. Tadbir.
- Varasteh Akmal, R. (2013). Movement games of Bojin Asadabad. *Iranians' Culture Quarterly*, 32, 167-182.
- Zayyani, J. (2011). *Diaries of the culture, manners, customs and beliefs of the people of Shiraz*. Avand Andishe.
- Zolfaghari, H. (2022). *Iran's folklore language and literature*. Samt.