

دانشگاه آزاد اسلامی

واحد تهران مرکزی

دانشکده روانشناسی و علوم اجتماعی، گروه علوم اجتماعی

(M.A پایان نامه برای دریافت درجه کارشناسی ارشد)

گرایش مردم شناسی

عنوان :

گونه شناسی اسباب بازی های سنتی و مدرن، مطالعه موردی اقوام لر،
کرد، فارس، آذری ساکن محلات مرکزی شهر تهران

استاد راهنما :

دکتر مجید کاشانی

استاد مشاور :

دکتر سعید آقایی

پژوهشگر :

زهرا امیریزدانی

پاییز ۱۳۹۱

تشکر و قدردانی از :

استاد گرانمایه جناب آقای دکتر مجید کاشانی که در نهایت صبر و در کمال فروتنی رهنمون راهم بودند و در امر پژوهش مرا یاری کردند.

تشکر و قدردانی از :

استاد ارزشمند جناب آقای دکتر سعید آقایی که با رهنمودهای ارزنده خود مسیر پژوهش را برایم هموار کردند.

بسمه تعالی

تعهد نامه اصالت پایان نامه کارشناسی ارشد

اینجانب زهرا امیریزدانی دانش آموخته مقطع کارشناسی ارشد ناپیوسته به شماره دانشجویی ۸۹۰۶۶۸۱۴۶۰۰ در رشته مردم شناسی که در تاریخ ۱۳۹۱/۹/۱۹ از پایان نامه خود تحت عنوان : **گونه شناسی اسباب بازی های سنتی و مدرن، مطالعه موردی اقوام لر، کرد، فارس، آذری ساکن محلات مرکزی شهر تهران با کسب نمره ۱۹ و درجه عالی دفاع نموده ام بدین وسیله متعهد می شود :**

۱. این پایان نامه حاصل تحقیق و پژوهش انجام شده توسط اینجانب بوده و در مواردی که از دستاوردهای علمی و پژوهشی دیگران (اعم از پایان نامه ، کتاب ، مقاله و ...) استفاده نموده ام ، مطابق ضوابط و رویه های موجود ، نام منبع مورد استفاده و سایر مشخصات آن را در فهرست ذکر و درج کرده ام.

۲. این پایان نامه قبلاً برای دریافت هیچ مدرک تحصیلی (هم سطح ، پایین تر یا بالاتر) در سایر دانشگاهها و مؤسسات آموزش عالی ارائه نشده است.

۳. چنانچه بعد از فراغت از تحصیل ، قصد استفاده و هر گونه بهره برداری اعم از چاپ کتاب، ثبت اختراع و ... از این پایان نامه داشته باشم ، از حوزه معاونت پژوهشی واحد مجوزهای مربوطه را اخذ نمایم.

۴. چنانچه در هر مقطع زمانی خلاف موارد فوق ثابت شود، عواقب ناشی از آن را بپذیرم و واحد دانشگاهی مجاز است با اینجانب مطابق ضوابط و مقررات رفتار نموده و در صورت ابطال مدرک تحصیلی ام هیچ گونه ادعایی نخواهم داشت.

نام و نام خانوادگی :

تاریخ و امضاء :

بسمه تعالی

در تاریخ ۱۳۹۱/۹/۱۹

دانشجوی کارشناسی ارشد خانم زهرا امیریزدانی از پایان نامه خود دفاع نموده و با نمره ۱۹ بحروف نوزده تمام و با درجه عالی مورد تصویب قرار گرفت.

امضاء استاد راهنما

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

چکیده

فصل اول- کلیات تحقیق

۱-۱ مقدمه	۱۳
۲-۱ بیان مساله	۱۵
۳-۱ هدف های تحقیق	۱۷
۴-۱ اهمیت موضوع تحقیق	۱۷
۵-۱ سوالات تحقیق	۲۰
۶-۱ مدل تحقیق	۲۱
۷-۱ تعاریف عملیاتی متغیرها و واژه های کلیدی	۲۱
تعریف بازی	۲۱
تعریف اسباب بازی	۲۳
مفاهیم بازی سنتی و بازی جدید	۲۵
۸-۱ روش تحقیق	۲۶
۹-۱ قلمرو تحقیق	۲۷
۱۰-۱ جامعه و حجم نمونه	۲۹
۱۱-۱ محدودیت ها و مشکلات تحقیق	۲۹

فصل دوم- مطالعات نظری

مقدمه	۳۱
۱-۲ اسیر تاریخی بازی در جهان	۳۳
۲-۲ اسیر تاریخی بازی در ایران	۳۶
۳-۲ بازی در ادبیات ایرانی	۴۰
۴-۲ نظریه های مختلف در مورد بازی	۴۴
الف- نظریه های پیشوایان و بزرگان اسلامی	۴۴
ب- نظریه های دانشمندان	۴۶
نظریه ی انرژی مازاد یا کارآیی هربرت اسپنسر	۴۶
نظریه پیش تمرینی کارل گروس	۴۶
نظریه بازپیدایی یا اجمال فعالیت های اجدادی هال	۴۷
نظریه آرام بخشی یا تجدید انرژی پاتریک	۴۸
نظریه ی روان پاکساز	۴۸

۴۹.....	نظریه‌ی جبران سازی
۴۹.....	نظریه روان تحلیل گری فروید
۵۱.....	نظریه اجتماعی-تاریخی ویگوتسکی
۵۱.....	نظریه پویایی دوران کودکی
۵۲.....	نظریه پیازه
۵۵.....	۵-۲ پیشینه تحقیق

فصل سوم-روش شناسایی تحقیق(متدولوژی)

۵۹.....	مقدمه
۶۱.....	۱-۳ روش تحقیق
۶۱.....	۲-۳ مبانی نظری وچارچوب نظری
۶۲.....	۳-۳ نظریه فولکلور
۶۳.....	مبانی نظری فولکلور
۶۷.....	چارچوب نظری فولکلور در پژوهش
۶۷.....	۴-۳ نظریه کارکردگرایی
۶۸.....	مبانی نظری کارکردگرایی
۷۱.....	چارچوب نظری کارکردگرایی در پژوهش
۷۳.....	۵-۳ نظریه اشاعه گرایی
۷۴.....	مبانی نظری اشاعه گرایی
۷۶.....	چارچوب نظری اشاعه گرایی در پژوهش
۷۶.....	۶-۳ جامعه آماری
۷۶.....	۷-۳ حجم نمونه و روش اندازه گیری
۷۶.....	۸-۳ ابزار جمع آوری اطلاعات
۷۷.....	۹-۳ روش تجزیه و تحلیل داده ها

فصل چهارم-یافته های تحقیق

۷۹.....	مقدمه
۸۰.....	۱-۴ منشأ پیدایش بازی واسباب بازی
۸۱.....	۲-۴ اسباب بازی ها از دیدگاه مردم شناسی دارای چه گونه شناسی است؟
۹۶.....	اسباب بازی های دخترانه
۱۱۹.....	اسباب بازی های پسرانه
۱۲۶.....	اسباب بازی های طبیعی
۱۴۰.....	اسباب بازی های سرگرمی
۱۴۳.....	اسباب بازی های صداساز

۱۴۸.....	اسباب بازی های جدید
۱۴۹.....	اسباب بازی های مردم ساخت
۱۵۳.....	اسباب بازی های آموزشی-فکری
۱۵۶.....	بازیچه هایی به عنوان اسباب بازی

فصل پنجم-نتیجه گیری

۱۶۷.....	بحث و نتیجه گیری
۱۷۱.....	منابع

چکیده

بازی‌ها همیشه به عنوان جنبه‌ای از فرهنگ‌ها مورد توجه انسان‌شناسان بوده‌اند. انسان‌شناسانی نظیر: برونسیلاو مالینوفسکی (Bronisław Malinowski) در مورد بازی‌های کودکان تروبریاندا مطالب فراوانی ذکر کرده است؛ همین‌طور ادوارد بارنت تایلور (Edward Burnett Taylor) در کتاب انسان‌شناسی خود که در سال ۱۸۸۱ منتشر کرده است، نمایش و بازی‌ها را در فرهنگ‌های باستانی و قبیله‌ای بررسی کرده است. تقریباً بیشتر مردم‌شناسان؛ هر یک به گونه‌ای به این موضوع مهم فرهنگی توجه کرده‌اند.

مسئله شناخت و درک خاستگاه جغرافیایی و فرهنگی بازی‌ها و تعیین هویت و روند تحول و تطور تاریخی آن‌ها در هر جامعه، از سویی به شناخت کلی شکل زندگی اجتماعی مردم و رفتارهای عینی و ذهنی گروه‌ها و قشرهای اجتماعی جامعه نیاز دارد؛ و از سویی دیگر می‌تواند پژوهشگران را تا اندازه‌ای در شناخت نوع و شکل جامعه و روابط اجتماعی و فرهنگی مردم و اوضاع اقلیمی جامعه‌ای که بازی‌ها در آن زاده و رشد کرده و بالیده‌اند، کمک کند.

در این تحقیق، هدف کلی عبارت بوده است از: گونه‌شناسی اسباب بازی‌های جدید و سنتی اقوام ساکن در مناطق مرکزی شهر تهران که از طریق طبقه‌بندی شکلی، محتوایی و کارکردی آن‌ها و به‌طور کلی از طریق گونه‌شناسی ظاهری اسباب بازی‌ها (رنگ، جنس، اندازه و...)، نوع باورهای بازیکنان و معانی بازی‌ها، اشخاص بازی‌کننده (به لحاظ جنس، سن، قومیت و...)، آثار و تبعات بازی، انگیزه‌شناسی در کاربرد اسباب بازی‌ها و به‌ویژه محتوای فرهنگی اسباب بازی‌ها و هم‌چنین از طریق مرور و مطالعه زمینه پیدایش و منشا شکل‌گیری بازی‌های ایرانی که غالباً منجر به یافته‌هایی در زمینه شیوه‌های استفاده و به‌کارگیری اسباب بازی‌ها و روش مقایسه و تطبیق اسباب بازی‌های سنتی و جدید ایران بوده، انجام شده است.

بنابر مطالعات تاریخی و یافته‌های علمی این پژوهش: اولاً- اسباب بازی‌های جمع‌آوری شده به لحاظ شکل‌شناسی، دارای گونه‌بندی بسیار متنوعی از نظر جنس، رنگ، اندازه و... بوده است. این امر هر چه قدر به عصر کنونی نزدیک‌تر شده ایم، تنوع آن نیز بیشتر شده است با این همه؛ به لحاظ جنس اسباب

بازی ها، در گذشته؛ بیشتر اسباب بازی ها مردم ساخت و طبیعی و در حال حاضر؛ بیشتر تولیدات کارخانه ای و یک شکل هستند.

ثانیا یافته ها حاکی از آن است که در ادبیات باستانی ایران چه به لحاظ قصه ها و متل ها و فولکلور و حتی آیین ها و مراسم و چه به لحاظ جایگاه بازی و اسباب بازی در گذشته در بین اقوام و گروه های اجتماعی ایران تفاوت های زیادی وجود داشت؛ اما با توجه به کاهش و اضمحلال برخی از بازی ها و مشکلات زندگی شهری در شرایط کنونی؛ تفاوت های کمی بین قومیت ها در باورها و تصورات و انگاره های فرهنگی و به خصوص به کارگیری اسباب بازی ها، از نظر بازی کنندگان، شیوه های بازی و خصوصیات زمانی و مکانی آن ها وجود دارد.

ثالثا نحوه ساخت، نگهداری و شیوه بازی با اسباب بازی های مختلف دارای پیشینه و سوابق تاریخی طولانی بوده و اصولا در طول دوره های مختلف تا کنون تغییرات زیادی را پشت سر گذاشته است.

و در نهایت یافته های این تحقیق در زمینه مقایسه اسباب بازی های سنتی و قدیمی حاکی از آن است که اسباب بازی های جدید، اصولا چه از نظر تفاوت های ارزشی و چه از نظر کارکردی در اسباب بازی های سنتی تغییرات عدیده ای به وجود آمده است چرا که تنگناهای زندگی شهری و آپارتمان نشینی و کاهش حجم خانواده و به ویژه تغییر خانواده گسترده به خانواده هسته ای و هم چنین مشغله های روزانه مردم و اوقات فراغت کم آن ها به ویژه در شهرهای بزرگ موجب شده است که اسباب بازی ها از نظر حجم کوچک تر، از نظر رنگ متنوع تر و از نظر بازیکنان تعداد کمتر و به لحاظ آثار روانی و ارزشی و به ویژه انتخاب مفاهیم فرهنگی بی هویت تر گردند، با این ملاحظه که می توان گفت که اسباب بازی ها هم مانند سایر جنبه های زندگی انسان ها که متولد می شوند، رشد می کنند و می میرند. زندگی در مناطق مرکزی شهر تهران، خارج از تغییرات فرهنگی ایجاد شده در زندگی شهری نبوده و لذا نوع وسایل و اسباب بازی هایی که در بین مردم ساکن در این محدوده جغرافیایی رواج داشته است همراه با تغییرات کلی و کلان زندگی اجتماعی دچار تحول و دگرگونی شده است.

فصل اول

کلیات تحقیق

۱-۱ مقدمه

این گفته پیشینیان که انسان تنها با نان زنده نمی ماند از هر حیث درست است، زیرا تحقیقات علمی اخیرا ثابت کرده است تفریح یا بازی برای بشر ضرورتی حیاتی دارد. در حقیقت کارل گروس Karl Groos، محقق آلمانی معروف قرن نوزدهم که در پیرامون اثر تفریح در زندگی بشر تحقیقات دقیق کرده است، ضمن مطالعه زندگی تفریحی حیوانات به این نتیجه رسیده است که علاقه انسان به تفریح مبنی بر همان پایه و عللی است که اساس زندگی تفریحی حیوانات را تشکیل می دهد. در مورد انسان، بازی به عنوان تفریح در کلیه جوامع انسانی و در کلیه درجات فرهنگی وجود داشته است. (کُنیگ، ۱۳۴۶، ص ۲۸۵)

بازی و تفریح از جمله وجوه مشترک در همه فرهنگ هاست. بازی با وسیله یا بدون وسیله بازی؛ جزئی اجتناب ناپذیر از زندگی انسانها از دیر باز تاکنون بوده است. بازی را از دیدگاه های گوناگون زیست شناسی، روان شناسی، جامعه شناسی، مردم شناسی و مانند آن می توان تجزیه و تحلیل کرد.

از دیدگاه مردم شناسی؛ بازی ها می توانند در مقوله اوقات فراغت قرار گیرند. بهره گیری از ایام فراغت با سرگرمی ها و بازی های گوناگون، نشانه بارز فرهنگ جوامع بشری است بزعم رادکلیف براون Radcliffe Brown؛ فراغت؛ یک مفهوم بین فرهنگی جهانی است. همه گروه های شناخته شده انسانی دارای هنر، موسیقی، آرایش بدن، بازی و سایر فعالیت هایی هستند که تنها با خواست خود آنها به وجود آمده اند.

برخی بازی را فعالیتی جهت رها کردن انرژی افزوده و یا کاستن از نیروی انرژی انباشته در درون انسان دانسته و خاستگاهی بیولوژیکی (زیست شناختی) برای آن ذکر کرده اند. برخی دیگر بازی را بازتاب انگیزه ها و گرایش های روانی انسان و پاسخی به کنش های روانی او پنداشته اند. گروهی نیز با بینش اجتماعی- فرهنگی به بازی نگریسته ؛ جامعه شناسان و مردم شناسان؛ بازی را نتیجه و بازتاب رفتارها و باورهای همگانی رایج در زندگی مردم جامعه دانسته اند. (بلوکباشی ، ۱۳۸۶، ص ۱۳)

در تعریف دیگر بازی به تمامی فعالیت هایی که برای پرکردن اوقات فراغت و از روی تفنن و بدون تاکید بر نتیجه آن که توسط مردم به اجرا گذاشته می شود، گفته شده است. (قزل ایغ، ۱۳۷۹، ص ۱۲).

فرانز بوآس Franz Boas (۱۹۴۰) به عنوان بنیانگذار انسان شناسی آمریکا و گوردون چایلد Gordone Childe (۱۹۵۱) باستان شناس برجسته انگلیسی، معتقدند فراغت نقش عمده ای در رشد فرهنگی دارد. در نیمه اول قرن بیستم دو انسان شناس معروف، برونیسلاو مالینوفسکی Bronisław Malinowski (۱۹۳۱) و آلفرد ال کروبر Alfred Krober (۱۹۴۸) فراغت را به عنوان یک قلمرو خلاق که در آن نوآوری و فرآیند فرهنگی رخ می دهد توصیف کردند.

گذران اوقات فراغت الزاما با بازی ها توأم نیست، اما تقریبا اکثریت بازی ها با وسیله بازی یا اسباب بازی همراه هستند. اسباب بازیها؛ از دستاوردهای فرهنگی- هنری بشر محاسبه میشوند که از دوران باستان تا به حال به دست انسان ساخته شده اند. هم چنین در قالب اسباب بازی ها ؛ آموزش های ضمنی و معانی نهفته ای وجود دارد که با شناسایی آن ها، می توان به شکل و محتوای فرهنگها و ارتباطات فرهنگی قومیت ها پی برد و نقش عمیق اسباب بازی ها در زندگی مردم را مورد شناخت قرار داد.

آن چه در این تحقیق مورد نظر بوده است مطالعه ای کلی از وضعیت بازی و اسباب بازی ها در فرهنگ و تمدن باستانی ایران، هم چنین طبقه بندی انواع اسباب بازی ها و مشاهده آخرین وضعیت آن هادر برخی از محلات شهر تهران می باشد.

۱-۲ بیان مساله

شواهد باستانی حاکی از آن است که ورزش ها، بازی ها و سایر فعالیت های سرگرم کننده در فرهنگ های گذشته وجود داشته است. اما متأسفانه ما در حوزه فراغت بیشتر تمایل داریم به شرح های باستان شناسان از نمایش ها (مثل المپیک) یا بازی های وحشتناک (مثل بازی های رومی) توجه کنیم. همان طور که کلی kelei (۱۹۸۲) اشاره می کند، ما در مورد سرگرمی های رایج عام در گذشته اطلاعات کمی داریم. این حوزه ای است که باستان شناسی می تواند همکاری زیادی با مطالعات سرگرمی و فراغت داشته باشد؛ البته اگر این همکاری به نظر باستان شناسان مفید باشد.

باید توجه داشت که ابزار و اسباب بازی های یافت شده از تمدن های کهن، نشان از قدمت بازی در جهان دارد و این که اهمیت و ارزش بازی از دیرباز بر بشر معلوم بوده است. دکتر یوسف مجید زاده؛ باستان شناس، پیکره سنگی شیر کوچکی متعلق به اواخر هزاره دوم ق.م (ارگ شوش) را از کهن ترین اسباب بازی های ساخته دست بشر می داند. هم چنین در تپه مارلیک هم، پیکرک هایی مفرغی چهارچرخه ای (مربوط به سه هزار سال پیش) هم چون ماشین های اسباب بازی امروز، کشف شده است.

در فرهنگ ایرانی هم شاعران و نویسندگان به مقوله بازی در آثار خود پرداخته اند. برای مثال در کتاب خسرو کواتان و ریزک (خسرو پسر قباد و غلامش) که به زبان پهلوی نوشته شده و از کتاب های کهن ایرانی است از بازی هایی چون رسن بازی، داربازی، تیراندازی، اندروال بازی (پشتک و وارو زدن)، گوی بازی، و زین بازی (بازی با جنگ افزار) نام برده است. در نوشته های تاریخی و ادبی و نیز اشعار شاعران نام بعضی از بازی های کهن ایران آمده است.

اصولاً با دو رویکرد مجزا می توان به ساخت و کارکرد اسباب بازی ها در فرهنگ های گوناگون نظر کرد، اول؛ دیدگاهی که پدیده بازی و اسباب بازی را به عنوان یک انگاره مشترک در همه جوامع و فرهنگ ها در نظر می گیرد و دوم؛ رویکردی که با توجه به تفاوت ها و گونه های

متفاوت چه به لحاظ ریخت شناسی (جنس، رنگ، اندازه و...) و چه به لحاظ محتوایی (کاربران آن، نحوه کاربرد آنها، باورهای مردم پیرامون آن ها و...) شناخته می شود.

دوجنبه مهم از کارکرد فرهنگی اسباب بازی، کارکرد آیینی-مذهبی و سپس کارکرد آموزشی میباشد. بسیاری از اسباب بازی ها در جوامع ابتدایی، به عنوان تعویذهایی برای راندن شیطان از کودکان به آن ها داده می شد. حتی در برخی جوامع هنگام تدفین کودکان، اسباب بازی ها را به همراهشان دفن می کردند تا کودک آن ها را به رب النوع ها تقدیم کند. هم چنین اسباب بازی ها نقش آموزشی در یادگیری رفتارهای جنسیتی (مثل بازی کودک دختر با عروسک که نقش مادر شدن را به او می آموزد)، تقویت کننده قوه تصور کودک، ارتقای روحیه و اعتماد به نفس و... را هم دارند.

شناخت و طبقه بندی انواع وسایل بازی و اسباب بازی ها، منوط به یافتن اولاً ملاک ها و معیارهایی برای طبقه بندی منظم و علمی آنهاست و ثانیاً مستلزم یک قاعده کلی یا انگیزه شناسی محقق و جستجوگر است.

از آن جا که انگیزه و هدف اصلی این تحقیق، مقوله ای مردم شناختی است و تنها دایره کوچکی از بخش عظیم وسایل بازی را شامل می شود، مناسب آن است که محدوده مطالعاتی تحقیق، بنابر امکانات زمانی و توانایی محقق و حوصله بحث، محدود به سرزمین ایران و از آن هم محدودتر، اقوام خاصی در مرکزیت شهر تهران مورد مطالعه و مذاقه قرار گیرد.

بنابراین در این تحقیق؛ ضمن مطالعات تاریخیچه ای در مورد پیدایش و منشا شکل گیری بازی ها و اسباب بازی ها، گونه شناسی ظاهری اسباب بازی ها، بازیکنان (قومیت، سن و جنس آنها)، باورهای بازیکنان، شیوه های بازی هم مدنظر می باشد.

۱-۳ هدف های تحقیق

در این تحقیق، هدف کلی عبارت است از: گونه شناسی اسباب بازی های جدید و سنتی اقوام ساکن در مناطق مرکزی شهر تهران از طریق طبقه بندی شکلی، محتوایی و کارکردی آن ها. این هدف کلی در صورتی محقق می شود که اهداف جزئی زیر به دست آید:

۱. زمینه پیدایش و منشا شکل گیری بازی های ایرانی و مقایسه و تطبیق اسباب بازی های سنتی و جدید ایران در گذشته و حال
۲. گونه شناسی ظاهری اسباب بازی ها (رنگ، جنس، اندازه و...) اشخاص بازی کننده (به لحاظ جنس، سن، قومیت و...) نوع باورهای بازیکنان و معانی بازی ها - آثار و تبعات بازی - انگیزه شناسی در کاربرد اسباب بازی ها - محتوای آموزشی اسباب بازی ها
۳. مشاهده و شناخت مهم ترین اسباب بازی ها و شیوه های استفاده و به کارگیری و بازی با آنها چه جدید و چه سنتی بودن آن ها و تفاوتی که احیاناً در بین اقوام ساکن در مناطق مرکزی شهر تهران دارند.

۱-۴ اهمیت موضوع تحقیق

می توان گفت که اسباب بازی ها هم مانند سایر جنبه های زندگی انسان ها، متولد میشوند، رشد می کنند و می میرند و در یک کلام ساده حیات دارند. از این رو مقوله فرهنگی بسیار مهمی در زندگی انسان ها به شمار می روند.

توصیف شیوه هایی که گروه های فرهنگی مختلف، فراغت را تجربه و فرهنگ احساسی خود را عرضه می کنند همواره یکی از فعالیت های مهم انسان شناسی بوده است. میان نویسندگان، سفرنامه نویسان و وقایع نگاران باستان، هرودوت (Herodotus ۴۲۵-۴۸۴) پیش از میلاد)، بازی ها و سرگرمی های مصر و لیدیا را توصیف کرده و تاکیتوس Tacitus، بازی های با

تاس میان قبایل آلمانی را نوشته است. کشیش ها و سربازان اسپانیایی توصیفاتی از بازی، هنر و موسیقی در آرتک ها، مایاها و سایر اقوام آمریکایی از خود به جا گذاشته اند.

شناخت و درک خاستگاه جغرافیایی و فرهنگی بازی ها و تعیین هویت و روند تحول و تطور تاریخی آن ها در هر جامعه، از سویی به شناخت کلی شکل زندگی اجتماعی مردم و رفتارهای عینی و ذهنی گروه ها و قشرهای اجتماعی جامعه نیاز دارد؛ و از سویی دیگر، چون شمار بزرگی از بازی ها بیانگر نوع رفتارهای فرهنگی و روان-جمعی مردم جامعه و برتابنده تجربه های دینی-آیینی و بعضا تقلید و تکرار رفتارها و تجربه های نسل ها هستند، بنابراین بررسی زمینه بازی ها و تجزیه و تحلیل عناصر و اجزای سازنده الگوهای رفتاری در بازی ها می تواند پژوهشگران را تا اندازه ای در شناخت نوع و شکل جامعه و روابط اجتماعی و فرهنگی مردم و اوضاع اقلیمی جامعه ای که بازی ها در آن زاده و رشد کرده و بالیده اند، کمک کند. پس بازی ها، همیشه به عنوان جنبه ایی از فرهنگ ها مورد توجه انسان شناسان بوده اند. از انسان شناسانی هم که به مقوله بازی در آثار خود اشاره کرده اند، میتوان برونسیلاو مالینوفسکی Bronisław Malinowski را ذکر کرد. وی؛ در مورد بازی های کودکان تروربریانند (واقع در ملانزی-شمال شرقی گینه نو) می گوید که آن ها در انجام هر نوع بازی جنسی آزادند و بدون واهمه از پدر و مادر و حتی در حضور آنها این بازی ها را انجام می دهند و دیگر نیازی به لذت بردن از دفع مقعدی ندارند بر خلاف نظر فروید که می گوید کودکان در سنین بچگی علاقه خاصی به سرگرمی های مقعدی و در واقع لذت از دفع مقعدی دارند.

کلیفورد گیرتز Clifford Geertz (۱۹۷۳) مسابقات آشپزی بالی (جزیره ای در شرق اندونزی) را به عنوان نوعی از بازی که او بازی عمیق می نامد، معرفی می کند. بازی ایی که در آن مبالغ زیاد شرط بندی، غیرمعتولانه به نظر می رسد. او به این خاطر مسابقات آشپزی بالی را مطرح می کند که هم غیرقانونی است و هم مبالغ زیادی صرف شرط بندی در امری بسیار شانسی می شود.

آرنولد وان ژنپ Alfred Van Geneep؛ انسان شناس بلژیکی هم که حوزه تخصصی اش فولکلور است در مورد مناسک گذار (مراسمی که ورود افراد یا گروه ها را به یک مرحله جدید جشن می گیرند) می گوید که این گونه مراسم همیشه با رقص، موسیقی، بازی و تولید هنر همراه هستند.

لوی استروس Levi Strauss، مردم شناس ساختارگرا می گوید که هدفش همواره یک چیز بوده؛ این که با شروع از تجربه قوم نگاری، بتواند تنظیم فهرستی از الگوهای ذهنی را انجام دهد تا به اطلاعات مستقل پراکنده نظم دهد و به سطحی برسد که نوعی الزام آشکار گردد، الزامی که زیر توهم بی قاعدگی پنهان بوده است. (گوز، ۱۳۷۹، ص ۵۸) پس از دیدگاه استروس؛ می توان گفت که نظام های طبقه بندی؛ طرح های کلی مفهومی هستند که انسان را قادر می سازد جهان طبیعی و اجتماعی را به مثابه کلیاتی سازمان یافته درک کند. بنابراین نظام های طبقه بندی هم چون شبکه ای، حقایق طبیعی و اجتماعی را در بر گرفته اند. از طریق آن هاست که جهان به صورت مجموعه ای ساختارمند ترسیم می شود. طبقه بندی؛ شبکه ای از روابط رمزی است که جهان را به کلیتی سازمان یافته تبدیل می کند. (همان، ص ۶۰-۶۲)

در این پژوهش هم اطلاعات پراکنده از دیدگاه های مختلف هم چون روان شناسی و علوم تربیتی و... موجود است که تلاش می شود نوعی طبقه بندی با داده های مردم شناسی از اسباب بازی های سنتی و جدید ارائه شود.

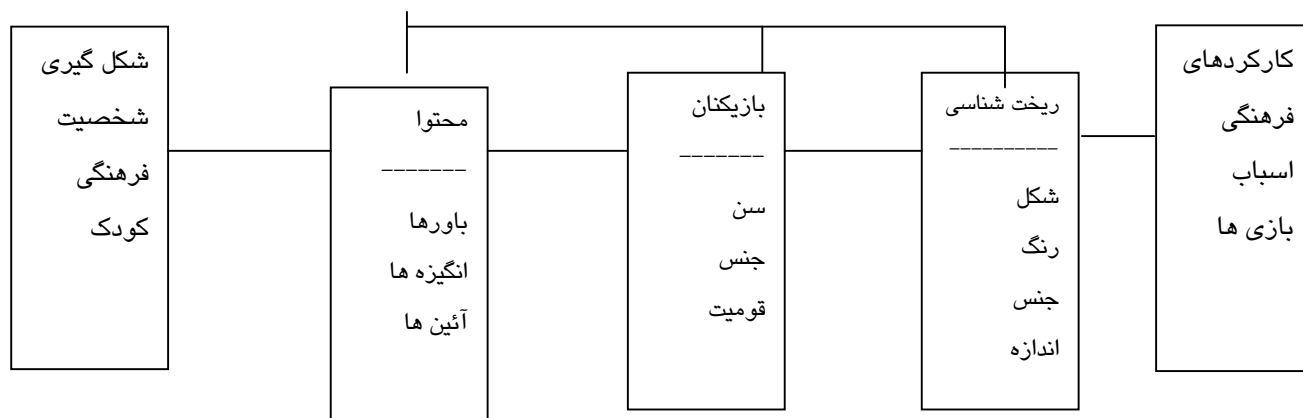
۱-۵ سوالات تحقیق

در این تحقیق، سوالات اساسی زیر مطرح می‌باشند:

- ۱- اسباب بازی های جمع آوری شده به لحاظ شکل شناسی، دارای چه گونه بندی است؟ (از نظر جنس، رنگ، اندازه و...)
- ۲- به کارگیری هر یک از اسباب بازی ها، از نظر بازی کنندگان چگونه است؟ یعنی چه شیوه هایی برای استفاده از آن ها وجود داشته و خصوصیات زمانی و مکانی به کارگیری این اسباب بازی ها چیست؟
- ۳- بازی با اسباب بازی های مختلف دارای چه پیشینه و سوابق تاریخی است و اصولا در طول زمان ها از دیرباز تا کنون چه تغییراتی در این زمینه رخ داده است؟ هر یک از این اسباب بازی ها با چه باورها و تصورات و انگاره های فرهنگی در گذشته شناخته می شدند؟
- ۴- در مقایسه اسباب بازی های سنتی و قدیمی با اسباب بازی های جدید، چه نتایجی حاصل می شود و اصولا چه تفاوت های ارزشی و کارکردی در تغییرات اسباب بازی ها ملاحظه می شود؟

۱-۶ مدل تحقیق

گونه شناسی اسباب بازی ها



۱-۷ تعاریف عملیاتی متغیرها و واژه های کلیدی

تعریف بازی

بازی، کلمه ای است فارسی، اصل آن واژیک پهلوی، از کلمات پسندیده و مطلوب است که در مفهوم تفریح عمومی و مُجاز به کار رفته است. اصولاً زمان ساسانیان هر نوع تفریح و تماشا و صنعتی را که شایان توجه باشد، بازی ((واژیک)) vajik می گفتند. (رخشنده رو، ۱۳۸۸، ص ۲۷ و ۲۶)

حال به تعاریف بازی از دیدگاه صاحب نظران می پردازیم:

ویلیام استرن willial stern: بازی غریزه ای برای رشد و نمو و استعدادها و تمرین مقدماتی برای آینده است.

پاتریک Patrice: بازی برای تخفیف خستگی ناشی از کار لازم است در بازی، مغز فرد با توجه به شباهت هایی که به مغز انسان های اولیه دارد نیازهای مربوط به فعالیت های حسی را برطرف می کند.