

دو فصل‌نامه‌ی علمی-پژوهشی زبان و ادبیات
فارسی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد فسا
س ۱۰، ش ۱ (پیاپی ۲۰)، بهار و تابستان ۱۳۹۸

بررسی معانی واژه‌ی «بازی» در شاهنامه فردوسی

بهمن علامی

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، واحد شهرکرد، دانشگاه آزاد اسلامی، شهرکرد، ایران

چکیده

پرداختن به معانی لغات و کلمات از مهم‌ترین بخش‌های درک و دریافت متن است. این زمینه در نزد قدما و دانشمندان جدید از اهمیت زیادی برخوردار بوده؛ به‌طوری که دانشی با عنوان «فقه‌اللغه» یا فیلولوژی در این زمینه ایجاد شده است. متون کهن گنجینه‌ی ارزشمندی از واژگان و معانی آنهاست. در این میان، **شاهنامه** با توجه به قدمت آن، بهره‌گیری از منابعی قدیم‌تر و حجم زیاد آن منبعی بسیار نفیس برای موضوع لغت‌شناسی محسوب می‌شود. در این مقاله به بررسی معانی مختلف واژه‌ی مشهور و متداول «بازی» در **شاهنامه** فردوسی پرداخته می‌شود. در این راستا، ابتدا شواهد شعری و ابیات استخراج و سپس دسته‌بندی شد. نتایج بررسی نشان داد که فردوسی واژه «بازی» را به چهار معنای: نیرنگ و فریب؛ سهل انگاشتن و به‌شوخی گرفتن؛ پوچی و بازیچگی؛ و بازی و سرگرمی آورده است. معنای اخیر خود شامل دو نوع بازی و سرگرمی کودکان و بازی بزرگسالان می‌شود که دارای دو کارکرد متفاوت هستند.

واژگان کلیدی: شاهنامه، فردوسی، «بازی»، لغت‌شناسی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۱۱/۲۷

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۸/۴/۲

Email: Bahmanallami65@gmail.com

۱- مقدمه

شاهنامه فردوسی از ارزشمندترین کتب زبان فارسی است که هر ایرانی علاقه‌مند به فرهنگ و سنت‌های دیرینه را مجذوب خویش کرده است. این کتاب سترگ، علاوه بر اینکه سند فرهنگ و هویت ماست و در احیای پیشینه فرهنگی و غرور ملی ایرانیان جایگاه بی‌بدیلی دارد، از حیث تحقیقات ادبی نیز جایگاهی ممتاز دارد. در اهمیت شاهنامه و فردوسی همین بس که در جشنی که در سال ۱۳۵۵ به مناسبت هزارمین سال سرایش شاهنامه با حضور خاورشناسان بنام و ادیبان سرشناس ایرانی برگزار شد، فردوسی به‌عنوان سومین ادیب برتر تاریخ جهان (پس از هومر و شکسپیر) برگزیده شد (ریاحی، ۱۳۸۹: ۴۵). یکی از مهم‌ترین جنبه‌های تحقیقی در شاهنامه، موضوع لغت‌شناسی و پرداختن به ساختار و معنای واژگان است. در طول تاریخ معاصر عده زیادی از دانشمندان بزرگ ادبیات درباره ضبط‌های کلمات و معانی آنها بحث‌های درازدامنی را انجام داده‌اند و این موضوع هنوز هم ادامه دارد. ناگفته نماند که در ادیبان سنتی ایران از گذشته تا به امروز اعتقاد راسخ دارند که نخستین و مهم‌ترین گام برای فهم یک متن کهن آشنایی با معنای صحیح لغات و البته تسلط بر گرامر آن متن است. این دانش نیز مانند دیگر دانش‌های ادبی ریشه در علوم قرآنی دارد. دانشی که در قدیم با عنوان فقه‌اللغه ایجاد شد و نیز بحث‌هایی که درباره وجوه و نظائر در میان مفسرین و متوغلین قرآن شکل گرفت، ادیبان را (که خود ابتدا علوم قرآنی می‌آموختند) را بدین سوی رهنمون کرد تا درباره ثبت و ضبط شکل کلمات و معانی و مختلف هر کلمه به بحث و بررسی بپردازند. بدین ترتیب، ذهن دانشمندان مسلمان نسبت به کشف معانی مختلف کلمات یا تأمل درباره آنان خوگر شده بود و این روند همچنان در میان دانشمندان ادبیات با قدرت ادامه دارد. البته این روند در غرب نیز وجود داشته و دارد. به هر حال، ادیبان و زبان‌شناسان و لغوین هر ملت و تمدنی علاقه دارند که درباره گذشته‌ی واژگان و سیر تطور آنها به تحقیق بپردازند و از این رو، دانش‌هایی مانند فیلولوژی و ترمینولوژی در غرب ظاهراً آنها نیز با تأمل در متون مقدس خود به این بحث متمایل شدند) شکل گرفت. در این مقاله سعی می‌شود تا به معانی مختلف کلمه «بازی» در یکی از مهم‌ترین متون ادبیات ایران پرداخته شود. کتاب عظیم شاهنامه که در چاپ‌های مختلف معتبر و نامعتبر سی تا شصت‌هزار بیت دارد، گنجینه بزرگی از واژگان پارسی را تشکیل می‌دهد و از حیث مطالعات لغوی بسیار اهمیت دارد. با توجه به فیش‌های استخراج‌شده درباره واژه‌ی مزبور، می‌توان گفت که فردوسی کلمه «بازی» را در معانی متنوعی به کار برده است. در ادامه با تفصیل به این موضوع پرداخته می‌شود.

۱-۱- هدف تحقیق

هدف از این پژوهش پرداختن به معانی یکی از واژگان مهم زبان فارسی در شاهنامه فردوسی است. واژه «بازی» و مصدر «باختن» که از روی آن ساخته شده است، دارای بسامد بالایی در زبان فارسی است. معمولاً امروزه به معانی متنوع این کلمه در قدیم توجه نمی‌شود. این غفلت در هنگام مطالعه متنی کهن همچون شاهنامه موجب درک نادرست مخاطب از متن می‌شود. بنابراین در مقاله حاضر نویسنده سعی دارد که با شناساندن کاربردهای معنایی مختلف «بازی» در شاهنامه، تنوع معنایی این کلمه و توجه مخاطب به این تنوع را یادآور شود.

۱-۲- روش تحقیق

این مقاله از نوع کتابخانه‌ای و اسنادی است و با رویکرد تحلیلی- توصیفی نوشته شده است. ابتدا شواهد شعری از واژه «بازی» و «باختن» در شاهنامه جمع‌آوری شد. سپس به هر یک از معانی بازی در بخشی جداگانه پرداخته می‌شود. سعی نویسنده بر آن است که برای هر قسم معنایی، شواهدی از متون هم‌روزگار شاهنامه یا دیگر متون متقدم بیاورد. البته مقاله مقدمه‌ای مجمل درباره دانش لغت‌شناسی، معانی و «نظائر» کلمات و نیز ریشه و گستره معنایی واژه «بازی» خواهد داشت.

۲-۳- پیشینه تحقیق

به رغم پژوهش‌های بسیار زیادی که درباره شاهنامه و لغات آن صورت گرفته، تاکنون هیچ‌گونه تحقیقی در باب معانی کلمه «بازی» در حماسه ملی انجام نشده است. صرفاً علی‌رواقی در ضمن مقاله‌ای با نام «باز هم شاهنامه را چگونه باید خواند» (نامه انجمن، ۱۳۸۳، ش ۱۳)، هنگام بحث از ترکیب «دین‌خرم» در شاهنامه، دوسه صفحه‌ای را به معانی واژه «بازی» در شاهنامه و متون دیگر اختصاص داده است. طرفه آنکه، اساساً هیچ پژوهش مستقل و جامعی درباره معانی این واژه در زبان و ادب فارسی وجود ندارد و مقاله پیش‌روی نخستین مطالعه در این باره است. نبود سابقه پژوهش درباره این واژه مهم البته عجیب است و نشان می‌دهد که علی‌رغم مطالعات فراوان واژه‌شناسی، چه‌اندازه تحقیق نکرده در این زمینه وجود دارد.

۲- بحث و بررسی

متأسفانه زبان فارسی از نداشتن یک فرهنگ تاریخی که کلمات و معانی آن را براساس سیر تاریخی ذکر و مرتب کرده باشد، رنج می‌برد. (البته اخیراً طرح بزرگی با نام «پیکره زبان فارسی» از سوی فرهنگستان زبان و ادبیات فارسی ارائه شده است. در این طرح، شواهد هر

واژه در متون مختلف جمع‌آوری شده است. برخلاف اعلام قبلی فرهنگستان، افسوس که این طرح به‌صورت آنلاین و رایگان در سایت فرهنگستان قرار نگرفت و دسترسی به آن، امروزه جزء امور محال شده است). لذا در عموم فرهنگ‌های لغت، بی‌توجه به ترتیب قدمت و حدوث معنا برای یک کلمه، صرفاً به معانی مستعمل آن واژه در زبان فارسی پرداخته شده است. فی‌المثل در لغت‌نامه دهخدا که هنوز جامع‌ترین فرهنگ لغت فارسی به فارسی است، سه معنا قید شده است: «هر کار که مایه سرگرمی باشد. رفتار کودکانه و غیر جدی برای سرگرمی. کار تفریحی. لعب؛ مزاح؛ و سهل انگاشتن و به شوخی گرفتن» (لغت‌نامه، ذیل «بازی»). کلمه «بازی» معانی دیگری نیز دارد مانند نیرنگ، ورزش، ملاعبه با زنان، اعتیاد به رفتار یا حیوانی (مثل کفتر بازی و ماشین‌بازی). از اسم «بازی» فعل‌های «بازی کردن» و «باختن» نیز در زبان فارسی ساخته شده است. باختن گاهی به‌صورت فعل ساده می‌آید و به معنای شکست خوردن و مغلوب شدن در مسابقه و بازی است. اما در متون کهن در موارد زیادی به‌صورت ترکیبی و در قالب یک فعل مرکب آمده است. جان‌باختن، سرباختن، خرقه‌باختن، نردباختن و ... از جمله‌ی این افعال پرشمار هستند.

۲-۱- «بازی» در شاهنامه

براساس یادداشت‌های ما از شاهنامه و تأیید نرم‌افزارهای واژه‌یابی مانند «درج» و «گنجور»، واژه «بازی» ۶۳ بار در شاهنامه فردوسی آمده است. البته فریتز ولف در کتاب مشهور «فرهنگ شاهنامه»، تعداد دفعات تکرار این کلمه را ۹۲ بار دانسته است. (ولف، ۱۳۷۷: ۱۰۸) در دقت علمی ولف کمتر می‌توان شک کرد اما اختلاف دو عدد از آنجا ناشی می‌شود که ولف کلمات مرکبی را که «بازی» به‌عنوان بخش دوم آنها به کار رفته را نیز در شمار آورده است که این کلمات در تحقیق ما نمی‌گنجد. بخشی از دفعات تکرار این کلمه مربوط به داستان گو و طلخند می‌شود. در ضمن وقایع پادشاهی نوشین‌روان در شاهنامه، سخن از داستان دوشهزاده هندی به نام‌های یادشده می‌شود. گو بر اثر زیاده‌خواهی و طمع در پادشاهی برادرش را می‌کشد. سپس پشیمان می‌شود که چگونه خبر مرگ او را به مادرش بدهد. او تخته شطرنجی می‌چیند و با شبیه‌سازی نبرد خود با برادر، موضوع را به اطلاع همگان می‌رساند. این داستان در منابع قدیم‌تر از شاهنامه نیز آمده است.

در شاهنامه فردوسی بازی به چندین معنا آمده است که در ادامه برای هر معنا بخش جداگانه‌ای خواهد آمد:

الف) سرگرمی و ورزش

بخش بزرگی از بسامد کلمات شاهنامه به این قسم معنایی اختصاص دارد. چنانکه از ۶۳ بار تکرار این واژه، ۳۵ بار مربوط به ورزش و سرگرمی است. موضوع بازی و نشاط حاصل از آن، علاوه بر آنکه از بدیهیات زندگی انسانی است، در شریعت نیز مستحسن دانسته شده؛ چنانکه درباره پیامبر اسلام (ص) آمده است که فرموده‌اند: «به بازی و سرگرمی بپردازید زیرا من دوست ندارم در دین شما سختگیری و خشونت دیده شود» (مجلسی، ۱۳۷۵: ۲۱). گویا اصل کلمه بازی نیز ناظر به معنای سرگرمی و نشاط است. ملک‌الشعراى بهار در این باره می‌نویسد: «کلمه بازی که در اصل پهلوی واژیک است، در متون پهلوی جزء کلمات نامطلوب و لغو چنانکه بعد از اسلام متداول گردیده، نبوده بلکه در ردیف خنیا و در عداد سایر تفریحات عمومی و مجاز استعمال می‌شده است.. در عصر شاهنشاهی ساسانیان هر تفریح و تماشا و صنعتی را که شایان توجه باشد، بازی می‌گفته‌اند» (بهار، ۱۳۱۳، ۶۴۳). بازی احتمالاً هم‌عمر بشر است و انسان غریزاً از ابتدای آفرینش در پی فراهم‌آوردن اسباب نشاط و سرگرمی بوده است؛ چنانکه در کشفیات بسیار کهن جیرفت که قدمتی به درازای شش‌هزار سال دارند، صفحه‌ی بازی‌ای کشف شده (ر.ک: نیوتون، ۱۳۸۶، ۷۸-۸۳) و قریب به یقین، اسباب دیگری نیز برای بازی در کار بوده است. بازی به معنای سرگرمی و نشاط در متون کهن نیز آمده است.

تا شب آنجا نشاط و بازی کرد عود سازی و عطر سازی کرد

(نظامی، ۱۳۸۹: ۱۴۸)

قشیری نیز می‌نویسد: «ابراهیم اطروش گوید بغداد نزدیک معروف کرخی نشسته بودم. به دجله قومی جوانان بگذشتند به زورقی و دف همی زدند و شراب همی خوردند و بازی همی کردند. معروف را گفتند کی نبینی آشکارا معصیت همی کنند. دعا کن بر ایشان. دست برداشت که یا رب چنانکه ایشان [را] در دنیا شاد کرده، ایشان را در آخرت شادی ده» (قشیری، ۱۳۷۴: ۲۰۶). چنانکه رواقی متذکر شده، این کلمه به معنای نشاط و سرگرمی در شاهنامه نیز آمده است (رواقی، ۱۳۸۳: ۲۶-۲۷). البته رواقی به معنای بازی بزرگسالان اشاره کرده است، در حالی که این واژه به همان معنای بازی کودکان هم آمده است. در ادامه باید این توضیح را افزود که بازی و سرگرمی در شاهنامه به دو حالت مطرح شده است؛ بازی‌های کودکانه و بازی‌های پهلوانان و درباریان. حالت نخست امری بدیهی است که هر انسانی بخشی از دوران خردی خویش را با بازی سپری می‌کند. در اوج تراژدی داستان

رستم و سهراب، آنگاه که پسر جوان به دست پدر زخم عمیق برمی‌دارد، به رستم می‌گوید:

بدو گفت کاین بر من از من رسید	زمانه به دست تو دادم کلید
توزین بیگناهی که این کوژپشت	مرا برکشید و به بازی بکشت
به بازی به کوپند همسال من	به خاک اندر آمد چنین یال من

(فردوسی، ۱۳۶۹: ۱۸۸)

اما این بخش ساده‌ی موضوع است. نکته‌ی مهم در بازی‌های بزرگسالان در شاهنامه مستتر است. توضیح اینکه در شاهنامه مکرراً با این مفهوم مواجه می‌شویم که شاهان و پهلوانان به بازی می‌پردازند. در اینجا نیز باید به دو وجه متفاوت نگاه کرد. گاهی این بازی‌ها به معنای بزم و خوشگذرانی محض هستند و بیانگر عیاشی افراد می‌باشند؛ چنانکه فردوسی درباره بهرام گور چنین می‌گوید که او ملک و مملکت را رها کرده، به خوشگذرانی و نشاط و شکار می‌پرداخت و از همه‌ی این مفاهیم با عنوان بازی یاد می‌کند. بهرام گور در آستانه ۳۸ سالگی درمی‌یابد که زمان نشاط تا ۴۰ سالگی است و دو سال دیگر فرصت کامرانی دارد لذا تصمیم می‌گیرد:

همی بزم و بازی کنم تا دو سال	چو لختی شکست اندر آید به یال
شوم پیش یزدان بپوشم پلاس	نباشم ز گفتار او ناسپاس

(همو، ۱۳۸۴: ۶/ ۶۰۵)

و اینگونه حکومتش سر به زوال می‌گذارد.

اما مهم‌ترین مسئله درباره بازی بزرگسالان این است که این کار در شاهنامه یکی از اذکار رفتاری پهلوانان محسوب می‌شود. در اینجا، بازی در راستای اظهار قدرت بدنی و نشان دادن توانمندی‌های جسمانی پهلوانان است. این موضوعی است که تاکنون کمتر بدان پرداخته شده است. فی‌المثل در داستان سیاوش می‌بینیم که سپاهیان سیاوش در توران با پهلوانان گزیده‌ی تورانی بازی چوگان ترتیب می‌دهند.

سیاوش ز ایوان به میدان گذشت	به بازی همی گرد میدان گذشت
چو گرسیوز آمد بینداخت گوی	سپهبد پس گوی بنهاد روی
چو او گوی در زخم چوگان گرفت	هماورد او خاک میدان گرفت
ز چوگان او گوی شد ناپدید	تو گفتی سپهرش همی برکشید

(همو، ۱۳۶۹: ۲/ ۳۲۳)

نیز اردشیر در هنگام مرگ اندرزهای فراوانی به اطرافیان می‌دهد. از جمله، می‌گوید:

به روزی که روی شکار آیدت چو یوز درنده به کار آیدت
دو بازی به هم در نباید زدن می و بزم و نخجیر و بیرون شدن
همو، ۱۳۸۴: ۶/ ۳۴۷

دیگر نکته‌ای که در تکمیل این بحث باید افزود، آن است که بازی کردن معمولاً به صورت جمعی انجام می‌شد و نیز همراه با شادخواری و بزم وقوع می‌یافت؛ چنانکه در داستان سیاوش مشاهده شد یا در دو بیت اخیر مندرج است. شادخواری از کارهای پسندیده دین زردشتی بوده است و پیروان این دین غم و غصه را آفریده اهریمن می‌دانستند (بویس، ۱۳۷۴: ۱/ ۵۵) لذا بر شادی و شادمانی و شادخواری تأکید داشتند. (ب) بازیچه و پوچی و بیهودگی نیز از دیگر معانی واژه بازی است که در متون قدیم از جمله شاهنامه راه یافته است. اصولاً این کلمه در حوزه تعلیم و موعظه می‌گنجد و در مواردی بیان شده که شاعر یا نویسنده خواسته که بی‌اعتباری و پوچی و بیهودگی دنیا و مافیها را به مخاطبانش یادآور شود. این مفهوم بر اثر تذکر و تأکید قرآن نزد شاعران مسلمان رواج و به آثار ایشان راه یافته است. خداوند در قرآن کریم می‌فرماید: «اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ» (حدید/ ۲۰) یا «وَذَرِ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهُوَ» وَغَرَّتْهُمْ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا...» (انعام/ ۷۰). در این آیات دنیا به لهو و لعب مانده شده است. حق تعالی گفت: اَعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ وَ زِينَةٌ وَ تَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَ تَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَ الْأَوْلَادِ، آی، بدانید که زندگانی دنیا بازی و مشغولی و آرایش و تفاخر و تکاثر در مالها و فرزندان است. (غزالی، ۱۳۸۶: ۴/ ۵۳۸). همین موضوع در ادبیات فارسی و نیز شاهنامه وارد شده است. شاعران برای اینکه زندگی دنیوی را رد کنند و بر پارسایی و معنویت خویش تأکید نمایند، ادعا می‌کنند که در جهان به لهو و بازی نپرداخته‌اند:

به بازی نبردم جهان را به سر که شغلی دگر بود جز خواب و خور
(نظامی، ۱۳۸۴: ۸۷)

یا:

جهان در چشم دانا هست بازی نباشد هیچ بازی را درازی
(گرگانی، ۱۳۶۹: ۱۳۷)

گاهی این مفهوم با کلمه «بازیچه» می‌آید:

بازیچه شمر گردش این گنبد بازیچ
گر طفل نئی سغبه بازیچه چرایی؟
(خاقانی، ۱۳۸۲: ۲۳۸)

در شاهنامه گرچه کلمه «بازیچه» نیامده، اما واژه بازی چندین بار به معنای لعب آمده است. حکیم طوس در ابتدای کتاب سترگ خویش و در «گفتار اندر ستایش پیغامبر» زنهار می‌دهد که:

نگر تا نداری به بازی جهان
نه برگردی از نیک‌پی هم‌رهان
(فردوسی، ۱۳۶۶: ۱۱ / ۱)

مشهورتر از بیت پیشین، بیتی است که در در بخش «گفتار اندر آفرینش مردم» وجود دارد. در اینجا فردوسی بازیانی حکیمانه و در جایگاه یک معلم اخلاق و دلسوز جامعه اعلام می‌دارد که:

نخستین فطرت پسینت شمار
تو مر خویشان را به بازی مدار
(همان: ۷)

حکیم طوس در این بیت فاش می‌گوید که انسان به‌عنوان آفریده‌ای ارزشمند نباید خویشان را به بازی و لهو و لعب دچار کند و ایام شریف عمر را بدین طریق بگذراند. فردوسی شاعری بسیار خردگرا و دانا و بصیر است و به همین سبب جزء معدود شعرای قدیم است که به «حکیم» بودن موصوف شده است. گریزهای اخلاقی و تعلیمی در پیش و حین و پس داستان‌ها بسیار دلنشین است و بر مخاطب شیرین می‌نماید. با وجود این، فردوسی تنها در همین دو بیت واژه بازی را به معنای لهو و لعب و مترادف مفهوم بیهودگی آورده و حکیم توس صرفاً در این دو بیت به معنای دینی «بازی» و آیات قرآن توجه دارد. (ج) نیرنگ و فریب

یک معنای بسیار متفاوت برای بازی نیز از دیرباز در ادب فارسی وجود داشته و دارد. گاهی این واژه به معنای نیرنگ و فریب و مکر و رنگ و حيله به کار می‌رود. درباره‌ی چرایی وجود چنین معنایی برای این واژه اطلاعاتی وجود ندارد. شاید چون گاهی در بازی‌ها مکر و حيله به کار می‌رفته تا افراد به پیروزی رسند، مجازاً این معنا تولید شده و در طول زمان جزء معنای این واژه قرار گرفته است.

نکته دیگر اینکه «بازی» در این معنا بیشتر از جانب تقدیر صورت می‌گیرد. مسلمانان

متشرع که نمی‌توانستند به خداوند شکایت برند، فلک و آسمان و تقدیر را در این میانه مقصر می‌دانستند تا هم به نوعی عقده‌گشایی و شکایت کنند و هم متصف به بی‌ادبی به مقام الوهیت نشوند. چنانکه مثلاً مسعود سعد سلمان در زندان نای می‌گوید:

بستد از من سپهر هرچه بداد نیک شد با زمانه سربسرم
(مسعود سعد سلمان، ۱۳۶۲: ۱۸۰)

این مفهوم دیرسال که بازی به معنای فریب است و از جانب فلک صورت می‌گیرد، در متون قدیم تکرار شده است. در خسرو و شیرین، در داستان «دیدن خسرو شیرین را در چشمه»، در وصف پادشاه ایران آمده است:

حسابی برگرفت از روی تدبیر نبود آگه ز بازی‌های تقدیر
(نظامی، ۱۳۸۹: ۹۲)

این کاربرد معنایی برای واژه «بازی» در شاهنامه نیز به تعداد قابل توجه ۱۸ بار تکرار شده است. فردوسی در داستان کاموس کشانی می‌گوید:

که تا چون نماید به ما چرخ مهر چه بازی کند پیر گشته سپهر
(فردوسی، ۱۳۷۱: ۱۹۱)

نیز حکیم توس در ابتدای داستان سام می‌گوید:

نگه کن که مر سام را روزگار چه بازی نمود ای پسر گوش دار
(فردوسی، ۱۳۶۶: ۱۶۵)

البته گاهی نیز از بازی و فریب از جانب دشمن صورت می‌گیرد؛ چنانکه در جنگ دوازده‌رخ کهرم و اندریمان، دو سردار تورانی، درباره سربازان ایرانی با هم چنین می‌گویند:

باید فرستاد تا هر که هست سرانشان به خنجر ببرند پست
چه بازی کند پاسبان روز جنگ برین نامداران شود کار تنگ
(فردوسی، ۱۳۷۳: ۱۹۱)

به هر حال، کید و نیرنگ جزء محاسن جنگجویان محسوب می‌شد و در کارزار امری مستحسن به شمار می‌رفت. بنابراین بعید نیست که سرداری تورانی در پی خنثی کردن نیرنگ‌سازی ایرانیان برمی‌آید.

(د) سهل‌انگاشتن و به‌شوخی گرفتن

گاهی نیز «بازی» به معنای به‌شوخی گرفتن و کوچک‌پنداشتن امری جدی آمده است. شاهنامه به‌عنوان یک متن حماسی بستر اغراق‌ها و کارهای محال و ناشدنی از سوی پهلوانان است. در اینجا رفتارهای محیرالعقولی مشاهده می‌شود. در ضمن این رفتارها شاهد رجزخوانی‌ها و تبادل سخنان درشت از سوی خصمان علیه یکدیگر هستیم. حماسه‌ای بدین شکوهمندی جایگاه مسخرگان و مسخرگی نیست و سخنان جدی از جانب شاعر یا گردان بیان می‌شود. ضمناً چنانکه پیش‌تر گفته شد- فردوسی حکیم است و سخنان حکیمانه و گریزهای اخلاقی و تعلیمی مکرراً در حماسه ملی دیده می‌شود. به این دو علت، فردوسی بارها در شاهنامه برای آنکه مخاطب موضوعی را خوار و بی‌ارزش نپندارد، نهیب برمی‌آورد که نباید آن موضوع را به شوخی گرفت یا سهل‌انگاشت. جالب اینکه گزاره «تو این را به بازی مدار» بارها در متون کهن دیده می‌شود. این نکته نشان می‌دهد که عبارت فوق یک گزاره دستوری رایج در میان قدما بوده است:

نگر تا این سخن بازی نداری که بازی نیست با شیر شکاری

(گرگانی، ۱۳۶۹: ۵۳)

یا:

این دم از عالم عشق است به بازی مشمر گربه بازی شمیری قیمت خود می‌شکنی

(عطار نیشابوری، ۱۳۶۲: ۱۹۲)

در سطرهای پیشین به «مخاطبان» فردوسی و شاهنامه اشاره شد. البته فردوسی از جانب شخص خود سخن نمی‌گوید بلکه در میانه‌ی روایت قرار می‌گیرد و از زبان پهلوانان و شاهان به موضعی اشاره می‌کند. یک بار، هنگامی که فرستاده‌ی فریدون به یمن می‌رسد تا سه دختر پادشاه آنجا را برای سه پسر فریدون برگزیند، شاه یمن با مشاوران خویش رای می‌زند. در خلال رایزنی، اعلام می‌دارد که رد کردن درخواست فریدون کاری بس دشوار است و نباید به‌سادگی دست به چنین اقدامی زد:

کسی کو بود شهریار زمین نه بازی‌ست با او سگالید کین
(فردوسی، ۱۳۶۶: ۹۴)

پیش از نبرد رستم و اسفندیار، پشتون که برادر پهلوان و دانای اسفندیار است، نزد او می‌رود و متذکر می‌شود که:

سوار جهان پور دستان سام به بازی سر اندر نیارد به دام
(همان، ۱۳۷۵: ۳۱۰)

نیز بعد از مرگ اسفندیار، فرزند دلاور او بهمن قصد کین‌خواهی پدر می‌کند. فرامرز، پسر رستم، نزد سپاهیان می‌رود و اعلام می‌دارد که عمویم زواره پس از مرگ اسفندیار چنین موضوعی را پیش‌بینی کرده و به پدرم رستم گفته بود. این بیت‌ها از زبان فرامرز خطاب به سپاهیان ایران گفته می‌شود:

بدان نامداران زبان برگشاد ز گفت زواره بسی کرد یاد
که پیش پدرم آن جهان‌دیدمرد همی گفت و لب‌ها پر از باد سرد
که بهمن ز ما کین اسفندیار بخواهد تو این را به بازی مدار
(همان: ۴۷۴)

مطلب آخر آنکه، بازی در این کاربرد معنایی، علاوه بر همراهی با فعل نفی، به صورت هشدار و زنه‌ار مطرح می‌شود. گوینده‌ی این کلمات همواره به طرف مقابلش هشدار می‌دهد که این موضوع را سرسری نگیرد.

۳- نتیجه‌گیری

با توجه به مطالب مندرج باید گفت که فردوسی در شاهنامه فردوسی بارها از واژه «بازی» استفاده کرده است. او این واژه‌ها را در معانی متعددی به کار برده است که به قرار زیر هستند:

۳-۱- نیرنگ و فریب؛ با مطالعه موارد استعمال «بازی» در شاهنامه، این نتیجه حاصل می‌شود که بسامد استفاده از این واژه به معنای فریب و نیرنگ بسیار است. به‌طوری که از ۶۳ مورد استعمال «بازی»، ۱۸ مورد آن به این کاربرد معنایی اختصاص دارد.

۳-۲- سهل‌انگاشتن و به‌شوخی گرفتن؛ در شاهنامه واژه «بازی» ۸ بار به معنای

به‌شوخی گرفتن و سهل‌انگاشتن آمده است. البته حکیم توس در این کاربرد، کلمه یادشده را با فعل منفی به کار می‌برد و به مخاطبانش متذکر می‌شود که نباید نکته مورد اشاره او را سبک و خوار بیندارند. موارد استعمال این معنا همواره از زبان شخصیت‌های روایت‌ها بیان می‌شود. با توجه به موضوع شاهنامه که حماسه و نبرد است و نیز حکمت فردوسی که همیشه در بزنگاه‌های داستان‌ها قصد آگاه‌ساختن و تعلیم مخاطبانش را دارد، این معنا کاملاً قابل درک و بجا است.

۳-۳- پوچی و بازیچگی؛ در این کاربرد معنایی، فردوسی تحت تأثیر مستقیم آموزه‌های اسلامی و مشخصاً آیاتی از قرآن است که بر پوچی دنیا تأکید دارند. جالب آنکه در متن عظیم شاهنامه تنها ۲ بار این کاربرد معنایی مشاهده می‌شود که آن هم در صفحات نخستین حماسه ملی و هنگامی است که حکیم توس به مخاطبانش پند و تعلیم می‌دهد و هنوز وارد مبحث حماسه نشده است.

۳-۴- بازی؛ این بخش شامل دو قسمت است. نخست به بازی کودکان و سرگرمی‌های این گروه اشاره می‌شود. اما قسمت مهم‌تر به بازی‌های شاهان و پهلوانان اشاره دارد. نکته قسمت اخیر آن است که بازی به‌عنوان بخش از زندگی پهلوانان و جزء هنرهای ایشان محسوب می‌شود. به همین سبب، مکرراً (۳۵ بار) در شاهنامه از بازی به معنای فعالیت ورزشی گردان و گندآوران سخن می‌رود. دیگر نکته مهم این بخش آن است که بازی با بزم و نشاط همراه است و این دو لازم و ملزوم یکدیگر هستند.

منابع

- ۱- قرآن کریم
- ۲- ویس، مری. (۱۳۷۴). *تاریخ کیش زرتشت*، ج ۱، ترجمه همایون صنعتی‌زاده، تهران: توس.
- ۳- بهار، محمدتقی. (۱۳۱۳). «*بازی‌های ایرانی*»، تعلیم و تربیت، س ۴، ش ۱۱، صص ۶۴۱-۶۴۷.
- ۴- خاقانی شروانی، افضل‌الدین بدیل. (۱۳۸۲). *دیوان*، به تصحیح ضیاءالدین سجادی، تهران: زوار.
- ۵- دهخدا، علی‌اکبر. (۱۳۶۲). *لغتنامه*، تهران: دانشگاه تهران.
- ۶- رواقی، علی. (۱۳۸۳). «*باز هم شاهنامه را چگونه باید خواند*»، نامه انجمن، ش ۱۳، صص ۴-۵۳.
- ۷- ریاحی، محمدامین. (۱۳۸۹). هزاره فردوسی، مجموعه مقالات دانشمندان ایران و ایران‌شناسان جهان به مناسبت هزارمین سالروز تولد فردوسی، تهران: دانشگاه تهران.

- ۸- عطار نیشابوری، فریدالدین محمد. (۱۳۶۲). **دیوان**، تصحیح تقی تفضلی، تهران: زوار.
- ۹- غزالی، محمد. (۱۳۸۶). **احیاء علوم دین**، ج ۴، ترجمه مؤیدالدین خوارزمی، تصحیح حسن خدیوچم، تهران: علمی و فرهنگی.
- ۱۰- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۶۶)، **شاهنامه**، دفتر ۱، به تصحیح جلال خالقی مطلق، نیویورک: بیبلیوتیکا پرسیکا.
- ۱۱- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۶۹). **شاهنامه**، دفتر ۲، به تصحیح جلال خالقی مطلق، نیویورک و کالیفرنیا: بنیاد میراث ایران.
- ۱۲- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۱). **شاهنامه**، دفتر ۳، به تصحیح جلال خالقی مطلق، نیویورک و کالیفرنیا: بنیاد میراث ایران.
- ۱۳- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۳). **شاهنامه**، دفتر ۴، به تصحیح جلال خالقی مطلق، نیویورک و کالیفرنیا: بنیاد میراث ایران.
- ۱۴- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۵). **شاهنامه**، دفتر ۵، به تصحیح جلال خالقی مطلق، کالیفرنیا: مزدا و بنیاد میراث ایران.
- ۱۵- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۴). **شاهنامه**، دفتر ۶، به تصحیح جلال خالقی مطلق و محمود امیدسالار، نیویورک: بنیاد میراث ایران.
- ۱۶- قشیری، ابوالقاسم. (۱۳۷۴). **رساله قشیریه**، به تصحیح بدیع الزمان فروزانفر، تهران: علمی و فرهنگی.
- ۱۷- گرگانی، فخرالدین اسعد. (۱۳۶۹). **ویس و رامین**، تصحیح محمد روشن، تهران: صدای معاصر.
- ۱۸- گلی، احمد و مهدی رمضانی. (۱۳۹۴). «**گونه‌ای از بازی شطرنج در شاهنامه فردوسی و سنجش آن با انواع دیگر**»، آینه میراث، ش ۵۶، صص ۱۰۱-۱۲۰.
- ۱۹- مجلسی، محمدباقر. (۱۳۷۵). **بحارالانوار**، تهران: بی‌نا.
- ۲۰- مسعود سعد سلمان. (۱۳۶۴). **دیوان**، به تصحیح مهدی نوریان، تهران: کمال.
- ۲۱- نظامی، الیاس. (۱۳۸۴). **شرف‌نامه**، تصحیح حسن وحیددستگردی، به کوشش سعید حمیدیان، تهران: قطره.
- ۲۲- نظامی، الیاس. (۱۳۸۹). **هفت‌پیکر**، به تصحیح حسن وحیددستگردی، به کوشش سعید حمیدیان، تهران: قطره.
- ۲۳- نظامی، الیاس. (۱۳۸۹). **خسرو و شیرین**، تصحیح حسن وحیددستگردی، به کوشش سعید حمیدیان، تهران: قطره.

- ۲۴- نیوتون، جن. (۱۳۸۶). «صفحه‌های بازی در آثار کشف‌شده‌ی جیرفت»، ترجمه‌ی آذین خشنودشریعتی، آینه خیال، ش ۲، صص ۷۸-۸۳.
- ۲۵- ولف، فریتس. (۱۳۷۷). فرهنگ شاهنامه، تهران: اساطیر.