نشریه جستارهای باستان‌شناسی ایران پیش از اسلام
جلد ۸/ شماره ۲/ پیاپی ۱۶/ پاییز و زمستان ۱۴۰۲ (۱۳۷-۱۴۸)

نوع مقاله : پژوهشی

بررسی تحلیلی قاپ‌بازی در هزاره اول ق. م بر اساس داده‌های باستان‌شناسی (مطالعه موردی: گورستان عصر آهن گوهرتپه بهشهر)

عاطفه رسولی [۱*]، میثم میری آهو دشتی [۲]

چکیده

در پای گوسفند، استخوان مکعب شکلی وجود دارد که سطح آن دارای پستی و بلندی است و اصطلاحاً به آن قاپ یا قاپک گفته می‌شود. در گذشته یک نوع بازی یا سرگرمی تحت عنوان قاپ‌بازی وجود داشته که با استفاده از استخوان قاپک گوسفند صورت می‌گرفته است. این مقاله به روش توصیفی – تحلیلی و با استفاده از داده‌های دست اول باستان‌شناسی در کاوش‌ها و بررسی‌های میدانی صورت گرفته است. هدف ازاین پژوهش، سیر تحول قاپ‌بازی در هزاره اول پیش از میلاد در فلات ایران است. نتایج نشان می‌دهد در تعدادی از محوطه‌های عصر آهن فلات ایران به ویژه شمال و شمال غرب، تعدادی گور که بیشتر مربوط به کودکان و نوجوانان بوده، تعداد زیادی ازاین قاپ‌ها به دست آمده است. یافته‌ها نشان می‌دهد اصول کلی بازی در دوره آهن تا دوره‌های بعد از آن نیز تغییر زیادی نداشته است و این مسأله را ساییده شدن استخوان قاپ‌ها به دلیل استفاده زیاد از آن‌ها ثابت می‌کند.

واژگان کلیدی: قاپ‌بازی، گوهرتپه، عصر آهن، بهشهر.

ارجاع: رسولی، عاطفه؛ میری آهودشتی، میثم. ۱۴۰۲. بررسی تحلیلی قاپ‌بازی در هزاره اول ق. م بر اساس داده‌های باستان‌شناسی (مطالعه موردی: گورستان عصر آهن گوهرتپه بهشهر). نشریه جستارهای باستان‌شناسی ایران پیش از اسلام. ۸ (۲) : ۱۳۷-۱۴۸.

۱- دکتری باستان شناسی، دانشگاه علوم و تحقیقات، تهران، ایران.
* نویسنده مسئول: Atefeh.rasouli110@gmail.com
۲- دکتری باستان شناسی، دانشگاه علوم و تحقیقات، تهران، ایران.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۹/۰۱ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۰۹

مقدمه

باستان‌شناسی اجتماعی یکی از مسائل مهم در علم باستان‌شناسی است، که به درک جوامع گذشته بر اساس بافت اجتماعی آن‌ها و تجارب زندگی مردمان گذشته می‌پردازد. پژوهش در مورد بازی‌ها و سرگرمی‌ها و ابزارهای وابسته به آن‌ها از مسائل مهم باستان‌شناسی اجتماعی محسوب می‌شود. مسأله اساسی این پژوهش، شناخت بازی‌ها و سرگرمی‌های موجود در هزاره اول ق. م در منطقه شمال ایران است، که یکی از آن‌ها قاپ‌بازی بوده است. خلأ پژوهشی حاضر در این پژوهش، کمبود مطالعات بسیار اندکی است که در ارتباط با بازی‌ها و سرگرمی‌های موجود در دوره‌های پیش از تاریخ ایران، صورت گرفته است. از ضرورت‌های این پژوهش، شناخت قواعد و اصول قاپ‌بازی و ابزار مورد استفاده آن یعنی قطعه استخوان مکعبی شکل پای گوسفند و بز است، که باعث شکل‌گیری گروه‌های اجتماعی و همسالان شده است. یکی از عناصر مهم هر ملتی که ارتباط مستقیمی با فرهنگ و تمدن آن ملت دارد، بازی‌ها و سرگرمی‌های قدیمی هستند. در زانوی عقب گوسفند و بز یک استخوانی به نام قاپک وجود دارد که از گذشته‌های دور از این استخوان مکعبی شکل به عنوان وسیله بازی استفاده می‌کردند، که اصطلاحاً به آن قاپ‌بازی گفته می‌شود. از این رو قاپ‌ها بر سه گونه ساده، ساییده و باردار تقسیم می‌شدند. قاپ‌هایی که سطح آن‌ها دارای ساییدگی است نشان می‌دهد که از این قاپ‌ها در بازی استفاده می‌شده است. در قاپ‌هایی که باردار هستند و با فلزاتی چون سرب و جیوه پر شده‌اند، قاپ‌بازها برای این که وزن این قاپ‌ها اضافه شود و شکل دل‌خواه را در بازی بدهد، استفاده می‌کردند. تا کنون در ایران اشیای زیادی از دل خاک بیرون آمده‌اند، اشیایی که نه درون مقبره‌ای پیدا شده‌اند تا هویت خاصی بگیرند و نه نوشته‌ای همراه آن‌ها بوده تا چرایی ساختارشان را برای ما روشن سازد. اشیایی که یا در ابعاد کوچک ساخته شده‌اند و یا نقش و طرحی کودکانه دارند و یا حدس به ابزار بازی بودنشان است. این اشیا شامل سفالینه‌های کوچک با شیوه ساخت ناشیانه، پیکرک‌های گلی و فلزی کوچک انسانی و حیوانی، مجسمه‌های چرخ‌دار، پیکرک‌های مادران با کودکی در آغوش، ظروفی با لوله عمودی (شیرمک)، جغجغه و غیره هستند، که همه به نوعی یادآور بازیچه‌های کودکان با توجه به شرایط زمانی آن دوره هستند (تاج الدین، ۱۳۹۰: ۲). پرسشی که در این پژوهش مطرح شده، این است که چه ارتباطی بین رشد ذهن بشر و تکامل فرهنگی و اجتماعی او با انواع خاصی از بازی‌ها و سرگرمی‌ها وجود داشته است؟ فرضیه پژوهشی حاضر در پاسخ به این سوال این است که هر چقدر جوامع پیش از تاریخی پیچیده‌تر شده و از پیشرفت قابل ملاحظه‌ای برخوردار شدند، ذهن بشر خلاق‌تر شده و از جمله پیشرفتی که در این جوامع به ویژه در هزاره اول ق. م پدیدار گردید، اختراع بازی‌ها و سرگرمی‌ها بوده است. در ایران بیشتر محوطه‌هایی که از آن‌ها استخوان قاپک گوسفند و بز به دست آمده مربوط به محوطه‌های شمال، شمال غرب و مرکز فلات ایران می‌شود. از محوطه‌های حسنلو و گورستان مسجد کبود تبریز در منطقه شمال غرب ایران تعداد زیادی از قاپک‌های گوسفند و بز به دست آمده که اکثر آن‌ها در قبور نوجوانان و جوانان قرار داشتند و در سطح‌شان دارای ساییدگی عمدی بودند. در قبرستان B تپه سیلک نیز آثار قاپک گوسفند به دست آمده است. هم‌چنین در تپه ارسطوی شهریار و تپه ازبکی واقع در مرکز فلات ایران نیز تعدادی از این قاپک‌ها به دست آمده که همه آن‌ها مربوط به عصر آهن هستند. از جمله افرادی که در زمینه تاریخ‌چه و پیشینه قاپ‌بازی بررسی جامعی انجام داده، حسین جهان‌شاه است. وی در سال ۱۳۵۰ کتابی تحت عنوان قاپ‌بازی تألیف کرد، وی در این کتاب به پیشینه قاپ‌بازی پرداخته است. در سال ۱۳۵۵ احمد گلچین کتابی در مورد بازی‌ها و سرگرمی‌های باستانی ایران تحت عنوان بازی‌های برد و باختی منتشر کرد. وی در این کتاب در مورد پیشینه بازی‌ها و سرگرمی‌ها و نحوه شکل‌گیری آن‌ها پرداخته است. آفانی (Affanni, 2008) از دیگر پژوهش‌گرانی بود که در سال ۲۰۰۸ میلادی پژوهشی در مورد وجود استخوان قاپک گوسفند در درون گورهای پیش از تاریخی انجام داد. گیلمور (Gilmour,1997) در سال ۱۹۹۷ میلادی پژوهش‌هایی در مورد استفاده از استخوان قاپک گوسفند در دوران‌های پیش از تاریخ انجام داد. گیلمور بر این عقیده بود که با توجه به ساییدگی‌های عمدی که در سطح این قاپک‌ها وجود دارد، از آن‌ها به عنوان ابزاری برای بازی استفاده می‌شده است. لاندنیوس (Landenius, 1993) نیز در سال ۱۹۹۳ میلادی بررسی‌هایی را در زمینه بازی‌ها و سرگرمی‌های موجود در دوران‌های پیش از تاریخی انجام داد. استاوارز (Stawarz, 1985) در سال ۱۹۸۵ میلادی پژوهش‌هایی را در مورد بازی‌های باستانی کشور مغولستان انجام داد. وی در بررسی‌های خود به پیشینه قاپ‌بازی در این منطقه پرداخته است. در سال ۱۳۹۳ اکبر پورفرج مقاله‌ای در مورد تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی درایران منتشر کرد. در سال ۱۳۹۸ مقاله‌ای در مورد بررسی سیر تاریخی اسباب‌بازی‌های تمدن ایران باستان توسط

مرضیه الهدادی تألیف گردید. زهرا احمدی در سال ۱۳۸۷ کتابی تحت عنوان بازی‌های کهن ایران منتشر کرد. انوش راوید نیز در سال ۱۳۹۳ کتابی در مورد تاریخ اسباب‌بازی درایران نوشت که در آن به پژوهش در مورد تاریخچه اسباب‌بازی در ایران پرداخته است.

مواد و روش‌ها

این تحقیق با استفاده از روش توصیفی – تحلیلی و با استفاده از داده‌های دست اول باستان‌شناسی در کاوش‌ها و بررسی‌های میدانی صورت گرفته است. تدفین مورد نظر در فصل چهارم کاوش سال ۱۳۸۴ خورشیدی در گورستان گوهرتپه و از درون ترانشه AI2XX به دست آمد. این فصل کاوش به روش لایه‌نگاری انجام شد و هر ۲۰ سانتیمتر به عنوان یک لوکوس در نظر گرفته شد و تمامی اشیای شاخص در جریان کاوش از نقطه ثابت اندازه‌گیری که در گوشه شمال غربی ترانشه قرار داشت، مورد محاسبه قرار گرفتند. پس از برداشت خاک‌های سطحی ترانشه، کاوش از گوشه شمال شرقی آغاز و به سمت غرب و گوشه شمال غربی ترانشه ادامه یافت. تدفین‌های به دست آمده از ترانشه AI2XX متعلق به عصر آهن بوده که به صورت انفرادی و به حالت چمباتمه‌ای در داخل گورهای چاله‌ای ساده و یا خشتی قرار گرفته‌اند. از این ترانشه یک تدفین منحصر به فرد به دست آمده است. گور مورد نظر به صورت گودالی ساده کنده شده و اسکلت موجود در آن به صورت چمباتمه‌ای یا جنینی دفن شده است. در کنار تدفین تعداد پانصد قاپک گوسفند و بز به دست آمده، که روی اکثر آن‌ها ساییدگی عمدی دیده می‌شود و این ساییدگی‌های عمدی نشان می‌دهد از این قاپک‌ها در بازی و سرگرمی استفاده می‌شده است.

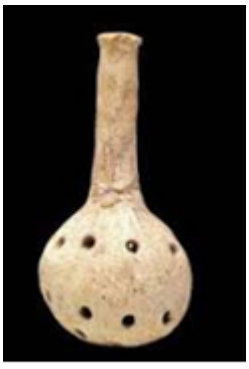
تاریخچه استفاده از اسباب‌بازی

با توجه به کاوش‌هایی که در شوش، سیلک کاشان، کرمانشاه و منطقه گیلان انجام شده، ظروف کوچک سفالی، جغجغه، لوح گلی آموزشی و مجسمه‌های کوچکی از انسان، چهار پایان و پرندگان کشف شدند که بعضی از آن‌ها روی چهار چرخ کوچک قرار می‌گرفتند و اغلب از سفال و سنگ ساخته شده‌اند **(راوید، ۱۳۹۳)**. در تپه سراب واقع در کرمانشاه، پیکره سنگی کوچکی از گراز یا آدمکی از جنس استخوان به دست آمده که مربوط به ۴۰۰۰ تا ۶۰۰۰ سال پیش است. هم‌چنین پیکره سنگی شیر کوچکی متعلق به اواخر هزاره دوم ق. م درکنار معبد این شوشیناک به دست آمده که بر ارابه‌ای از قیر سوار است. برخی این پیکره سنگی را یکی از کهن‌ترین اسباب‌بازی‌های ساخته دست بشر دانسته‌اند (مجید زاده، ۱۳۸۷: ۸۹) (شکل ۳-۱).

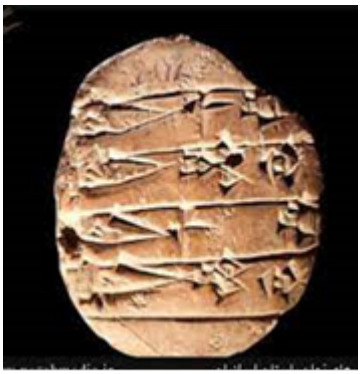
یک مجسمه مفرغی به شکل گاو که روی چهار چرخ کوچک قرار دارد، از حفاری‌های تپه مارلیک به دست آمده که این مجسمه بسیار شبیه به اسباب‌بازی‌های امروزی کودکان است. به نظر گیرشمن این پیکره‌های کوچک با اشکال ساده برای برآوردن نیازهای روزمره زندگی توده مردم ساخته می‌شده و چه بسا افزون بر کاربرد در مراسم و آیین‌های مذهبی، به عنوان اسباب‌بازی نیز به کار می‌رفته است (بلوکباشی، ۱۳۸۶: ۱۳).



شکل ۱- قمقمه سفالی منقوش کوچک مکشوفه از کرمانشاه مربوط به به هزاره دوم ق. م (تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۱۳۸)



شکل ۲- شجغجغه سفالی مکشوفه از شوش مربوط هزاره اول ق. م (تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۴)



شکل ۳- لوح آموزشی مکشوفه از شوش مربوط به هزاره دوم ق. م (تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۴)

همان‌طور که شرح داده شد، تاریخ‌چه استفاده از اسباب‌بازی تنها مربوط به محوطه‌های پیش از تاریخی فلات ایران نمی‌شود، بلکه از دیگر نقاط دنیا از جمله مصر، میان‌رودان، سوریه و اروپا نیز استفاده از اسباب‌بازی برای کودکان رواج داشته است. با توجه به کاوش‌هایی که در جنوب غرب فرانسه انجام گردید، یک دیسک سفالی مربوط به هزاره سوم ق. م به دست آمد، که احتمالاً مربوط به اسباب‌بازی کودکان بوده است. روی این دیسک سفالی نقش حیوان چهارپایی کشیده شده و وسط این دیسک سوراخی وجود دارد که چوب باریکی از وسط آن عبور داده می‌شده و وقتی آن را تکان می‌دادند شبیه به انیمیشن عمل می‌کرده و گویی نقش حیوان به حالت‌های گوناگون در می‌آمده است (Bower, 2018: 45-46)(شکل ۴ و ۵).



شکل ۴- دیسک سفالی مکشوفه از جنوب غرب فرانسه (Bower, 2018: 45)



شکل ۵- پیکرک سنگی حیوانی مکشوفه از مصر که مربوط به ۱۹۴۰ – ۱۹۸۰ ق. م است (یونس، ۲۰۱۱: ۲۰۹)

بازی‌ها و سرگرمی‌های قدیمی

یکی از عناصر ماندگار هر ملتی که ارتباط بسیار قوی با فرهنگ آن ملت دارد، بازی‌ها و سرگرمی‌های سنتی و قدیمی است. اینکه این بازی‌ها چه زمانی و توسط چه کسانی ابداع شده، کاری بسیار دشوار است، اما از روی یک سری منابع و متون مکتوب تاریخی تا حدودی می‌توان به زمان استفاده از آن‌ها دست پیدا کرد و امروزه علم باستان‌شناسی و کشفیات آن در ارتباط با شناخت بازی‌ها و سرگرمی‌های گذشته و منشأ بسیاری از آداب و رسوم کمک شایانی می‌کند (الهدادی، ۱۳۹۸: ۱۳۴). یکی از قدیمی‌ترین سرگرمی‌ها بازی با اسباب‌بازی‌ها بوده که مهم‌ترین آن‌ها چهار چرخه‌ها هستند، که اغلب شامل پیکرک‌های سفالی و گلی حیوانات بودند که بر روی چهار چرخ قرار می‌گرفتند. چهار چرخه‌ها یادآور اسباب‌بازی‌های امروزی مانند اتومبیل هستند که کودکان با به حرکت در آوردنشان تحرک بیشتری را تجربه می‌کنند. تعدادی از این اسباب‌بازی‌ها از منطقه شمال ایران از جمله تپه مارلیک به دست آمده، که یکی از آن‌ها مجسمه گاوی است که بر روی چهار چرخ قرار گرفته است (تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۴). نکته مهم این است که در اکثر محوطه‌های باستانی پیکرک‌های کوچک سفالی، گلی، سنگی و فلزی نه در قبور و نه در معابد پیدا نشده‌اند واین مسأله این فرضیه را که اصولاً این مجسمه‌ها، جنبه اسباب‌بازی بوده را قوت می‌بخشد. از تل باکون واقع در استان فارس یک قطعه سفال نخودی به دست آمده که روی آن نقش کودکانه و استلیزه وجود دارد. هم‌چنین از دوره ایلام یک مجسمه کوچک ساخته شده از فلز نقره به دست آمده که مربوط به سه هزار سال پیش است. این اسباب‌بازی به دلیل شکیل بودن احتمالاً مربوط به یک خانواده سلطنتی بوده است. نمونه‌ای دیگر از این نوع اسباب‌بازی از منطقه لرستان به دست آمده که مربوط به دوره ساسانی بوده و از شیشه ساخته شده است (تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۴) (شکل ۸-۶).



شکل ۶- پلاک ساخته شده از نقره به شکل آدمک مربوط به۲۶۰۰ تا ۲۷۰۰ ق. م (تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۴)



شکل ۷- چهار چرخ مکشوفه از مارلیک مربوط به هزاره اول ق. م(تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۴)



شکل ۸- قطعه سفال با نقش کودکانه و خطوط خلاصه شده مکشوفه از تل باکون و مربوط به هزاره پنجم ق. م (تاج الدینی، ۱۳۹۰: ۳)

مفاهیم و اصطلاحات قاپ‌بازی

در زانوی عقب تمامی جانوران پستاندار یک استخوانی به نام قاپ وجود دارد که در هر حیوان شامل دو عدد است. از گذشته دور تا امروز این استخوان مکعبی شکل وسیله‌ای برای بازی قلمداد می‌شده است. یک قاپ چهار سطح دارد به نام‌های بوک، جیک، اسب (آلچی) و خر (تُخان). اگر قاپ به صورت عمود قرار گیرد، اصطلاحاً اَنبا گفته می‌شود که احتمال آن کم است و دارای امتیاز بالایی بوده است. برخی قاپ‌بازان در ساختمان قاپ‌ها تغییراتی ایجاد می‌کنند تا احتمال وقوع سطح دلخواه (سطح آلچی و تُخان) را زیادتر کنند. ازاین رو قاپ‌ها بر سه گونه ساده، ساییده و باردار تقسیم می‌شوند (گلچین معانی، ۱۳۵۵: ۳۴-۳۶).

قاپ ساده: قاپی است که در آن تغییری نداده‌اند.

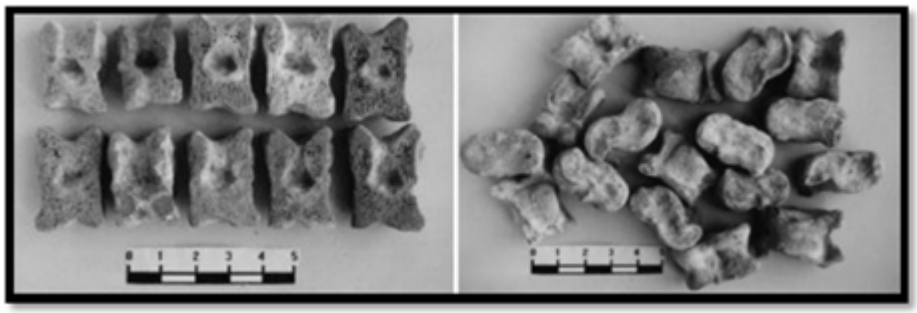
قاپ ساییده: به ساییدگی‌های عمدی که بیشتر در قسمت سطوح آلچی و تخان ایجاد شده گفته می‌شود.

قاپ باردار: قاپی است که در آن سرب یا جیوه قرار می‌دادند (پورفرج، ۱۳۹۳: ۳۸).

در بین انواع قاپ‌بازی (سه قاپ) مهم‌ترین بازی محسوب می‌شود. بازی سه قاپ گذشته از تهران، در اکثر روستاها و شهرهای ایران از گذشته‌های دور وجود داشته است. در بازی (سه قاپ) کمال مطلوب این است که شخص نقش سه اسب و یا سه خر بیاورد، زیرا بیشترین امتیاز را داشته است (شکل ۹ و ۱۰).



شکل ۹- ۱- حالت جیک، ۲- حالت بوک، ۳- حالت اسب (آلچی)، ۴- حالت خر (تخان) (پورفرج، ۱۳۹۳: ۳۸)



شکل ۱۰- قاپ‌های بازی مکشوفه از محوطه مَردیخ-اِبلا (Peyronel, 2005)

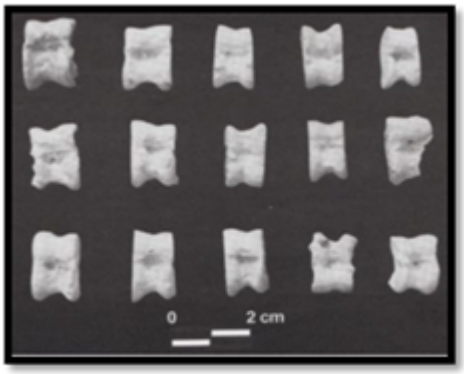
شواهد باستان‌شناسی از قاپ‌بازی در ایران

با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، قاپ‌بازی نیازمند دسترسی کافی به استخوان گوسفند و بز بوده است و دسترسی به استخوان قاپ برای اولین بار در هزاره هفتم ق. م در خاور نزدیک در ایران اتفاق افتاده است، که برای اولین بار کشاورزی، دامداری و به تبع آن روستانشینی از این نقطه آغاز شده است (ویت و دایسون، ۱۳۸۱: ۵۵-۵۸). در تعداد زیادی از محوطه‌های باستانی ایران استخوان قاپ گوسفند و بز به دست آمده، ولی همیشه وجود این قاپ‌ها نشان‌دهنده وجود سرگرمی قاپ‌بازی در بین جوامع نبوده است. اما در یک سری از موارد شواهدی وجود دارد که نشان‌دهنده استفاده از این قاپ‌ها در بازی و سرگرمی بوده است. از دلایل مهم برای اثبات استفاده از قاپ‌ها به عنوان بازی و سرگرمی، ساییدگی‌های عمدی در قاپ‌ها، قرار گرفتن قاپ‌ها در قبور کودکان و نوجوانان و پیدا شدن تعداد زیادی از این قاپ‌ها در بعضی از گورها است. طی کاوش‌های هیات باستان‌شناسی دانشگاه شیکاکو به سرپرستی رابرت بریدوود در محوطه بَناهلیک در کردستان عراق در لایه‌های دوره حلف قاپ‌های گوسفند و بز به تعداد ۵ عدد در کنار هم به صورت کار شده و کاملاً ساییده شده به دست آمده، که نشان‌دهنده بازی مکرر بوده است (Watson, 1983: 10-15). طبق گزارش واتسون و کرامر، در حدود ۱۹۸۰ میلادی در بخش‌هایی از ایران و عراق قاپ‌بازی بین کودکان و نوجوانان جریان داشته است (Watson, 1979:199) (Keramer, 1982:42). به دلیل جذابیت بالای گروهی و ارزان بودن ابزار قاپ‌بازی، این نوع بازی به سرعت در خیلی از نقاط جهان گسترش پیدا می‌کند.

با توجه به کاوش‌هایی که در گورستان وارنا در بلغارستان انجام شد، تعدادی قاپ یافت شده که مربوط به هزاره پنجم ق. م بوده است (Gilmour, 1997:170). در منطقه آناتولی نیز قاپ‌های زیادی از لایه‌های عصر مس‌سنگی تا اواخر هزاره اول ق. م به دست آمده است. از لایه‌های مس‌سنگی محوطه علیشار در آناتولی مرکزی تعدادی قاپ گوسفند به دست آمده که بعد از سوراخ شدن با سرب پر شده‌اند. ازاین نوع قاپ‌ها از تعدادی محوطه مربوط به هزاره دوم و هزاره اول ق. م در منطقه آذربایجان نیز به دست آمده است (پورفرج، ۱۳۹۳: ۴۵). در لایه‌های محوطه باستانی مَردیخ – اِبلا (Mardikh-Ebla) در سوریه تعداد زیادی قاپ‌های گوسفند و بز به دست آمده که مربوط به عصر مفرغ قدیم تا عصر آهن هستند. جالب‌ترین آن‌ها قبر کودکی است که از داخل آن ۱۴۷ قاپک به دست آمده است (Peyronel, 2005). در تپه ارسطوی شهریار و در لایه‌هایی که مربوط به فرهنگ کورا – ارس بوده، تعدادی قاپ گوسفند همراه با قاپ حیوانات بزرگ مثل گاو به دست آمده و پیدا شدن یک قطعه فلز سرب در نزدیکی قاپ‌ها می‌تواند تا حدودی بیان‌گر رواج این بازی در عصر مفرغ قدیم بوده باشد (پورفرج، ۱۳۹۰: ۴۶). هم‌چنین گوری مربوط به یک کودک از کاوش‌های تپه حسنلو واقع در شمال غرب ایران به دست آمده که در کنار آن چند قاپ گوسفند قرار داده شده است. از گورستان مسجد کبود تبریز نیز که مربوط به عصر آهن II است، از چندین قبر که همه آن‌ها متعلق به کودکان بودند، تعدادی قاپ گوسفند به دست آمده که بر روی آن‌ها آثار ساییدگی عمدی و وجود سوراخ در وسط آن دیده می‌شود. تعدادی قبور عصر آهن از گورستان مسجد کبود تبریز به دست آمده، که اشیای داخل آن به نسبت قبور بزرگ‌سالان بسیار اندک است و از درون آن‌ها تنها ظروف کوچک سفالی و تعدادی قاپک گوسفند به دست آمده که این مسأله بیان‌گر اشیای مورد علاقه شخص متوفی بوده است (هژبری نوبری، ۱۳۷۹). در قبرستان B سیلک کاشان که مربوط به عصر آهن II و III است، دو قبر به دست آمده که مربوط به کودکان و نوجوانان است و از درون آن‌ها تعدادی قاپ گوسفند به

دست آمده است. نکته جالب این است که از درون یکی از این قبور ظروف سفالی مینیاتوری و بسیار کوچک اسباب‌بازی مانند کشف شده است.

هم‌چنین از محوطه سیلک یک لوح گلی به دست آمده که گیرشمن از آن تحت عنوان بازی مصری یاد می‌کند. از محوطه باستانی تپه ازبکی واقع در نظرآباد کرج از لایه‌های دوران آهن نیز تعدادی گور کشف گردیده، که از درون آن‌ها تعداد پانزده عدد قاپک گوسفند به دست آمده است. روی قاپک‌های فوق آثار ساییدگی دیده می‌شود که نشان‌گر استفاده از این قاپ‌ها در بازی بوده است. از لایه‌های هخامنشی شوش نیز یک سنگ وزنه برنزی به شکل قاپ و با خط و زبان یونانی به دست آمده که مربوط به معبد آپولوی یونان بوده و به عنوان غنائم وارد ایران شده بوده است (Haussoullier, 1905: 28-30) (شکل ۱۱ و ۱۲).



شکل ۱۱- قاپ‌های بازی مکشوفه از تپه ازبکی مربوط به عصر آهن II (پورفرج، ۱۳۹۳)



شکل ۱۲- قاپ‌های بازی مکشوفه از محوطه مسجد کبود تبریز مربوط به عصر آهن II (هژبری نوبری، ۱۳۷۹)

موقعیت جغرافیایی محوطه گوهرتپه :

استان مازندران با ۲۳۷۵۶ کیلومتر مربع مساحت از سمت غرب به استان گیلان، از جنوب به استان‌های سمنان و تهران، از شرق به استان گلستان و از شمال به دریای خزر محدود است. اکثر تپه‌های باستانی منطقه در دشت نسبتاً وسیع و هموار مازندران قرار داشته و در حال حاضر نیز تجمع و تمرکز مراکز روستایی و شهری همراه با فعالیت‌های متنوع کشاورزی و صنعتی در این بخش دیده می‌شود **(شکل ۱۳ و ۱۴)**.



شکل ۱۳- نقشه جغرافیایی شهرستان بهشهر و محوطه گوهرتپه (ماهفروزی، ۱۳۸۴: ۱۲)



شکل ۱۴- تصویر ماهواره‌ای محوطه گوهرتپه (۱۳۸۴)

یافته‌های پژوهش

کارگاه فصل چهارم گوهرتپه بر روی پشته ششم و چسبیده به دیواره شمالی کارگاه کاوش فصل گذشته ایجاد شده است. این ترانشه از سمت غرب به ترانشه AI2IXX و از سمت شرق به ترانشه AI2XXI متصل است. گوشه شمال غربی ترانشه در

سطح (عمق) ۲۷/۳۱ متری به عنوان بنچ مارک تعیین شده و با احتساب هر ۲۰ سانتی متر به عنوان یک لوکوس، تمام اشیا و یافته‌های باستانی به طور جداگانه ثبت و گردآوری شده‌اند (ماهفروزی، ۱۳۸۴).

معماری

بقایای معماری به دست آمده از این ترانشه متعلق به یک فضای مسکونی عصر آهن بوده که از اتصال دیوارهای خشتی، فضایی به شکل مستطیل ایجاد شده است. هم‌چنین قسمتی از کف که در چندین نوبت با گل اندود گردیده در داخل این فضا دیده می‌شود. با توجه به آثار به دست آمده از سایر ترانشه‌ها، به نظرمی‌رسد که قسمت کف فضاهای معماری معمولاً بر روی لایه‌ای از خاکستر ایجاد می‌گردید. استفاده از این شیوه احتمالاً به دلیل خاصیت ضد میکروبی و شاید تمهیدی جهت جلوگیری از نفوذ رطوبت بوده باشد. در خارج از فضای مسکونی به دست آمده بقایای یک کف (فیچر ۱۵) دیده می‌شود که آثار و علائم نشست در برش عمودی کاملاً نمایان بوده و نشان می‌دهد که پس از آن مجدداً پر شده و کف جدیدی بر روی آن ایجاد شده است. هم‌چنین در داخل فضای مسکونی، دو اجاق به دست آمده که در اطراف آن‌ها چندین حفره دیده می‌شود. این حفره‌ها اثر به جای مانده از کاشت تیرک‌های چوبی است که احتمالاً جهت قرارگیری ظروف بر روی آتش کاربرد داشته است. با توجه به جهت وزش باد در این منطقه که معمولاً از سمت جنوب غربی به شمال شرقی در جریان است، احتمال می‌رود که قسمت جنوب شرقی بنا به عنوان ورودی فضاهای معماری در نظر گرفته شده باشد. توضیح اینکه در ترانشه AH2XXI دو عدد پاشنه در، از قسمت جنوب شرقی یک فضای معماری به دست آمده است. به کارگیری خشت‌های قالبی و ملات کاه‌گل در دیواره‌ها کاملاً مشخص بوده و از نی به عنوان پوشش سقف استفاده شده است (بقایای نی به صورت گسترده در لایه‌های مختلف کارگاه کاوش به دست آمده است) **(ماهفروزی، ۱۳۸۴) (شکل ۱۵).**



شکل ۱۵- بقایای آثار معماری به دست آمده از ترانشه AI2IXX محوطه گوهرتپه (ماهفروزی، ۱۳۸۶)

تدفین‌ها

تدفین‌های به دست آمده از ترانشه AI2XX متعلق به عصر آهن بوده که به صورت انفرادی و به حالت چمباتمه‌ای در داخل گورهای چاله‌ای ساده و یا خشتی قرار گرفته‌اند. اشیای به دست آمده از داخل قبور شامل جنگ افزارهای مفرغی و آهنی، اشیای تزیینی و ظروف سفالی عمدتاً خاکستری است. در مجموع ۷ تدفین از این ترانشه به دست آمده است. از گورهایی که متعلق به تدفین زنان بوده اشیای سفالی، زیورآلات و استخوان قاپ گوسفند که امروزه به عنوان نوعی وسیله بازی استعمال دارد، دیده می‌شود. گاهاً قسمتی از اندام حیوان در کنار مچ پا دیده می‌شود که بر روی آن یک ظرف سفالی به صورت وارونه قرار دارد. به عنوان نمونه، از تدفینی که با شماره فیچر ۲۷ مشخص شده و احتمالاً متعلق به یک زن است، چند عدد سنجاق سر مفرغی، مهره‌های گردن‌بند، دست‌بند و چهار نمونه ظرف سفالی به دست آمده که یک نمونه از این ظروف دارای چندین

سوراخ در بدنه بوده و به عنوان عودسوز کاربرد داشته است. هم‌چنین در اطراف اجساد کودکان یک نمونه ظرف سفالی (شیرمک) به همراه چند نمونه ظرف سفالی که نسبتاً ظریف و کوچک هستند، دیده می‌شود. از تدفین‌های به دست آمده می‌توان به نمونه‌ای از تدفین خمره‌ای اشاره کرد، که چسبیده به دیواره غربی ترانشه به دست آمده است. بررسی جمجمه و استخوان‌های موجود در خمره نشان می‌دهد که این تدفین متعلق به یک فرد بالغ بوده و احتمالاً نوعی تدفین ثانویه به شمار می‌رود. توضیح این که حجم اندک خمره نمی‌تواند فضای کافی جهت قرارگیری یک جسد نسبتاً بالغ را تأمین نماید. هر چند نمونه‌هایی از تدفین خمره‌ای متعلق به کودکان در این محوطه دیده شده است.

از این ترانشه یک تدفین منحصر به فرد به دست آمده است. گور مورد نظر به صورت گودالی ساده کنده شده و اسکلت موجود در آن به صورت چمباتمه‌ای یا جنینی دفن شده است. در این گور چهار ظرف سفالی خاکستری رنگ قرار داده شده است. در کنار تدفین تعداد پانصد قاپک گوسفند و بز به دست آمده، که روی اکثر آن‌ها ساییدگی عمدی دیده می‌شود و این ساییدگی‌های عمدی نشان می‌دهد از این قاپک‌ها در بازی و سرگرمی استفاده می‌شده است. نکته جالب توجه این است که اسکلت مکشوفه مربوط به یک فرد خیلی جوان بوده است. همان‌طورکه می‌دانیم بیشتر قاپک‌ها در اکثر محوطه‌های باستانی فلات ایران و دیگر مناطق خارج از مرزهای ایران به مانند آناتولی، سوریه، عراق و مصر نیز از گور کودکان و نوجوانان به دست آمده است. در قسمت پایین این قاپک‌ها که در کنار هم قرار داده شده‌اند، یک خمره سفالی نسبتاً بزرگ که دارای درپوش نیز هست، دیده می‌شود. با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، تا به حال از هیچ گوری این تعداد قاپک گوسفند به دست نیامده و تنها محوطه‌ای که از آن تعداد زیادی قاپک به دست آمده مربوط به محوطه مَردیخ اِبلا در سوریه است که از آن تعداد ۴۹ عدد قاپک گوسفند و بز به دست آمده است (ماهفروزی، ۱۳۸۴). از قبور زیادی در گورستان عصر آهن گوهرتپه استخوان قاپک گوسفند به دست آمده، که همه آن‌ها مربوط به عصر آهن II هستند. از درون دو عدد از این قبور اسکلت دو نوجوان که هر دو به صورت چمباتمه‌ای دفن شده‌اند و سر آن‌ها به سمت چپ می‌باشد به دست آمده، که در کنار آن‌ها ظروف کوچک سفالی به همراه سه عدد قاپک گوسفند قرار داده شده است. از درون قبر دیگری اسکلت یک نوجوان کشف گردیده که به صورت چمباتمه‌ای دفن شده و در کنار این اسکلت علاوه بر ظروف سفالی یک عدد قاپک گاو پیدا شده است. به طور میانگین از این قبور یک تا سه عدد قاپک گوسفند یا بز به دست آمده است. با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، همه قاپک‌های کشف شده از محوطه گوهرتپه از قبور نوجوانان و افراد خیلی جوان به دست آمده و همه قاپک‌ها دارای ساییدگی هستند، که این نشان‌دهنده استفاده از این قاپک‌ها در بازی بوده است. نکته جالب این است که از بیشتر محوطه‌های عصر آهن فلات ایران که از آن‌ها استخوان قاپک به دست آمده، این قاپک‌ها مربوط به گوسفند و بز بوده‌اند و استخوان قاپک گاو از محوطه‌های محدودی به دست آمده که یکی از آن‌ها مربوط به تپه ارسطوی شهریار و دیگری مربوط به محوطه گوهرتپه بوده است. به طور کلی می‌توان چنین نتیجه گرفت که در شیوه تدفین‌های عصر آهن کاملاً به مسائل اعتقادی، منزلت اجتماعی و احتمالاً به جنسیت افراد توجه ویژه شده است. حتی وجود تدفین‌های بسیار ساده و فاقد اشیا که به ظاهر کم اهمیت می‌رسد، احتمالاً تعیین کننده طبقات اجتماعی و وجه تمایز افراد غنی و فقیر بوده است (شکل ۱۶ و ۱۷).



شکل ۱۶- تدفین ترانشه AI2XX که در آن تعداد زیادی از قاپک‌های گوسفند و بز دیده می‌شود (ماهفروزی، ۱۳۸۴)



شکل ۱۷- قاپک‌های مکشوفه از تدفین به دست آمده از ترانشه AI2XX محوطه گوهرتپه (ماهفروزی، ۱۳۸۴)

نتایج و بحث

قاپ‌بازی یکی از قدیمی‌ترین بازی‌ها و سرگرمی‌هایی بوده که در بیشتر محوطه‌های باستانی فلات ایران، میان‌رودان، آناتولی و سوریه از دوره کلکولیتیک تا دوره آهن III رواج داشته است. انسان از زمانی که به کشاورزی و دامپروری دست پیدا می‌کند و یک‌جانشین می‌شود به تدریج به سمت بازی‌ها و سرگرمی‌ها روی می‌آورد. زیرا اوقات فراغت بیشتری برای این کار پیدا می‌کند. به همین دلیل بیشتر قاپ‌های گوسفند و بز از لایه‌هایی که مربوط به عصر مفرغ تا آهن هستند، به دست آمده است. قاپ‌هایی که از بافت‌های خصوصی یافت می‌شوند، معمولاً به عنوان ابزارهای بازی تفسیر می‌شوند و تعداد آن‌ها نوع قاپ‌بازی را مشخص می‌کند. اما وقتی قاپ‌ها در قبرها یا دیگر مکان‌های مقدس پیدا می‌شوند، ممکن است دارای ارزش نمادین و در ارتباط با اعتقادات مردمان باستان تفسیر شوند. در برخی مواقع نیز به تعدادی بیش از صد قاپ در یک جا مثل کوزه برخورد می‌شود که می‌تواند شامل ارزش‌های دیگر مثل ارزش پولی و کلکسیونی شخصی باشد (Macqueen, 1975: 71). با گذشت زمان و با توجه به اینکه از شش سطح قاپ فقط چهار سطح آن قابلیت ایستادن را داشته است، به مرور زمان قاپ به صورت طاس‌های امروزی تغییر شکل پیدا می‌کند که هر شش سطح آن قابلیت نمایش و شماره‌گذاری دارد. قاپک‌ها کاملا متناسب با سن، جنسیت و طبقه اجتماعی شخص در داخل قبور قرار می‌گرفت. در تعدادی از قبور که مربوط به کودکان و نوجوانان بوده، تعدادی ظروف مینیاتوری و کوچک به دست آمده، که در کنار این ظروف مینیاتوری قاپک‌ها قرار داده می‌شدند. نکته جالب این است که این ظروف از قبور دیگر و یا قبور افراد بزرگ‌سال به دست نیامده است.

واژه Talus به معنای قاپ و Talent به معنای هوش و ذکاوت رابطه معنی‌داری را بیان می‌کند که به طور غیر مستقیم بین این بازی و هوش و استعداد رابطه معناداری وجود دارد (Peyronel, 2005). آبراهام مازلو معتقد بود که انگیزه‌های انسان به صورت سلسله مراتب نیازها سازمان یافته‌اند و ابتدا باید نیازهای اساسی ارضا شود تا بعد نیازهایی که کمتر اساسی‌اند برانگیخته شوند (ویتن، ۱۳۸۶: ۲۳۷). از نظر قزل ایاغ، جامعه‌شناسان بازی و سرگرمی را نیازی اجتماعی تلقی می‌کنند و اعتقاد دارند انسان با پرداختن به این بازی‌ها رفتار و گرایش‌های اجتماعی را تمرین می‌کند. بنابراین استدلال با دیگران بودن، با آن‌ها رقابت کردن و توانایی‌های خود را محک زدن، می‌تواند از انگیزه‌های اجتماعی انسان برای بازی باشد (قزل ایاغ، ۱۳۷۹: ۶۴-۶۰). فلیندرز پترای معتقد است جامعه یک ساختار پیچیده است و در هر کشور، در طول زمان انواع مختلف جوامع وجود داشته است. از نظر وی در سرزمین‌های مختلف با مذاهب و شیوه‌های زندگی متفاوت نگرش‌های گوناگونی وجود داشته است. مسکل می‌گوید باستان‌شناسی اجتماعی درک جوامع گذشته بر حسب بافت اجتماعی آن‌ها و تجارب مردمان هر دوره است. بنابراین بازی و ابزارها و مواد مورد استفاده در آن نیز از این قاعده مستثنی نیست و قواعد قاپ‌بازی و ابزار مورد استفاده یعنی قطعه استخوان مکعبی شکل از قدیمی‌ترین ایام تا به امروز موجبات شکل‌گیری گروه‌های اجتماعی و هم‌سالان شده و برای آن آداب

و رسوماتی خاص طراحی شده است (مسکل، ۱۳۹۰: ۵۳-۵۰). گیلمور نیز با تبعیت از چندین فرض رایج و به دست آمدن تعداد زیادی استخوان قاپ در کاوش‌های باستان‌شناسی سه موضوع قاپ در جهان معنوی، قاپ و بازی و قاپ و پول ابتدایی را با عملکرد قاپ بیان کرده است ((Gilmour, 1997:167. احتمالاً قاپ‌بازی در اواسط دوره نوسنگی یعنی از حدود هزاره پنجم ق. م با افزایش نظام معیشتی مبتنی بر دامداری و روستانشینی پیشرفته آغاز شده است. ولی اوج استفاده از آن مربوط به دوران مفرغ و آهن بوده است. در واقع شروع این بازی بسیار قاعده‌مند بوده که تا به امروز بدون هیچ انقطاعی در سرزمین ایران و خاور نزدیک دوام آورده است.

نتیجه گیری

بازی‌ها و سرگرمی‌ها از نیازهای اساسی کودکان و نوجوانان بوده است و نتایج بررسی‌ها نشان می‌دهد که اسباب‌بازی‌ها و لوازم و ابزار بازی و سرگرمی به لحاظ ساختاری در انطباق کامل با ساختار جامعه آن دوران بوده‌اند. بیشتر اسباب‌بازی‌های دوران باستان مربوط به اقشار رده بالای جامعه آن زمان چون آدمک‌های ساخته شده از نقره و شیشه، جغجغه و چهار چرخ‌ها بوده است. با گذشت زمان و پیشرفت جوامع بشری به لحاظ صنعتی و فرهنگی و افزایش توانایی‌های انسان، ابزار و لوازم بازی و سرگرمی نیز از پیشرفت قابل ملاحظه‌ای برخوردار می‌شود و وجود ابزار و لوازم بازی در رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی کودکان و نوجوانان و افزایش انگیزه همکاری و مشارکت تأثیر بسیار زیادی داشته است. قاپ‌بازی یکی از آن دسته از بازی‌ها و سرگرمی‌های دوران‌های پیش از تاریخ به شمار می‌رود که با پیشرفت جوامع انسانی در بیشتر محوطه‌های پیش از تاریخی فلات ایران و دیگر مناطق هم‌جوار، به ویژه در دوران عصر مفرغ قدیم تا دوره آهن از افزایش چشم‌گیری برخوردار می‌شود. برخی قاپ‌بازان در ساختمان قاپ‌ها تغییراتی ایجاد می‌کنند تا احتمال وقوع سطح دل‌خواه که سطح آلچی و تُخان بوده را افزایش دهند. قاپ‌بازان برای افزایش وزن این قاپک‌ها از فلز سرب و جیوه استفاده می‌کردند، که نمونه‌هایی از این قاپ‌ها از محوطه ارسطوی شهریار، مسجد کبود تبریز و دیگر محوطه‌های فلات ایران به دست آمده است. از دلایل مهم برای اثبات استفاده از قاپ‌ها به عنوان بازی و سرگرمی، ساییدگی‌های عمدی در قاپ‌ها، قرار گرفتن قاپ‌ها در قبور کودکان و نوجوانان و پیدا شدن تعداد زیادی از این قاپ‌ها در بعضی از گورها است. بیشتر قاپک‌های مکشوفه از فلات ایران، مربوط به عصر مفرغ تا عصر آهن هستند و این مسأله نشان می‌دهد، زمانی که مردمان دوران‌های پیش از تاریخ دارای تمدن پیشرفته‌تری بودند و اوقات فراغت بیشتری داشتند، وقت بیشتری برای ابداع بازی و سرگرمی پیدا می کردند. زیرا بیشتر این قاپ‌ها از درون گورهایی که مربوط به دوران مفرغ و آهن بودند، به دست آمده است. هم‌چنین درایران، بیشتر قاپ‌های بازی از محوطه‌هایی چون حسنلو، مسجد کبود تبریز، تپه ارسطوی شهریار، گوهرتپه بهشهر، تپه ازبکی، تپه سیلک و تعدادی محوطه در شمال و شمال غرب ایران به دست آمده که اکثر آن‌ها مربوط به عصر آهن II هستند.

کتاب‌نامه

۱.الهدادی، مرضیه، نجاتی، بهاره، بیرقیان، پریا، ۱۳۹۸، بررسی سیر تاریخی اسباب‌بازی‌های تمدن‌ایران باستان. مبانی نظری هنرهای تجسمی، شماره ۸، ۱۳۹-۱۳۱.

۲.بلوکباشی، علی، ۱۳۸۶، «بازی‌های کهن درایران. تهران: دفتر پژوهش‌های اسلامی».

۳.پور فرج، اکبر، ۱۳۹۳، تحلیل قاپ‌بازی به عنوان قدیمی‌ترین و پر استمرارترین بازی درایران بر اساس داده‌های باستان‌شناسی و مردم‌شناسی. انسان‌شناسی، دوره ۴، شماره ۱.

۴.پور فرج، اکبر، ۱۳۹۰، گزارش حفاری تپه ارسطو شهریار (منتشر نشده).

۵.تاج الدینی، زهره، ۱۳۹۰، تحقیق و بررسی در جهت طراحی وسیله سرگرم‌کننده‌ای برای آموزش و تقویت قدرت تجسم و تصور سه بعدی کودکان. پایان نامه کارشناسی طراحی صنعتی، تهران: دانشگاه الزهرا.

۶. راوید، انوش، ۱۳۹۳، تاریخ اسباب‌بازی درایران. وب سایت ارگ‌ایران.

۷. قزل ایاغ، ثریا، ۱۳۷۹، راهنمای بازی‌های ایران، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.

۸. گلچین معانی، احمد، ۱۳۵۵، «بازی‌های برد و باختی». تهران: هنر و مردم.

۹. ماهفروزی، علی، ۱۳۸۴، گزارش حفاری محوطه گوهرتپه. مازندران: بهشهر، (منتشر نشده).
۱۰. ماهفروزی، علی. ۱۳۸۶، باستان‌شناسی شرق مازندران با تکیه بر کاوش‌های گوهرتپه. مجموعه مقالات نهمین گردهمایی سالانه باستان‌شناسی‌ایران، جلد دوم، پژوهش‌کده باستان‌شناسی.
۱۱. مجید زاده، یوسف، ۱۳۸۷، «تاریخ و تمدن‌ایلام، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
۱۲.مسکل، ال، ۱۳۹۰، باستان‌شناسی اجتماعی و مفاهیم بنیادی در باستان‌شناسی. ترجمه پورفرج و عدیلی، تهران: نشر سمیرا.
۱۳. ویت مری، رابرت دایسون، ۱۳۸۲، «گاه‌نگاری‌ایران از حدود هشت هزار تا دو هزار پیش از میلاد». ترجمه اکبر پور فرج و احمد چایچی امیرخیز، تهران: نسل باران.
۱۴. ویتن، وین، ۱۳۸۶، روان شناسی عمومی، ترجمه یحیی سید محمدی، تهران: نشر روان.
۱۵. هژبری نوبری، علیرضا، ۱۳۷۹، گزارش حفاری محوطه مسجد کبود. پژوهش‌کده باستان‌شناسی (منتشر نشده).
۱۶. یونس، صباح حمید، ۲۰۱۱، لعب تسلیۀ الاطفال فی المجتمع العراقی القدیم. آواب الرافدین.
17. .Bower, B. 2018. Ancient kid's toys have been hiding in the Archaeological record. Independent Journalism Since.
18. Gilmour, G. 1997. The Nature and Function of Astragalus Bones from Archaeology Contexts in the Levant and Eastern Mediterranean. Oxford Journal of Archaeology. 16 (2).
19. Haussoullier, B. 1905. Offrande a Apollon Didymeen. Memoires, de la Delegation en Perse, VII.
20. Kramer, C. 1982. Village Ethnoarchaeology Rural Iran in Archaeological Perspective. New York. Academic Press.
21. Macqueen, J.G. 1975. The Hittites and their Contemporaries in Asia Minor. London.
22. Peyronel, L. 2005. Symbolic of Functional Astragali from Tell Mardikh-Ebla (Syria), Archaeofauna, (14) , Pp 7-26.
23. Watson, P.J. 1979. Archaeological Ethnography in Western Iran. Viking Fund Publication in Anthropology. No.57, Tucson: University of Arizona Press. Pp 199-180.