Vol 1, Issue1,Ser 1, 2026

Journal of Civilization History

Shiraz University

OPEN ACCESS

DOI: 10.22099/JCHR.2026.51963.1002

Analyzing the Concept of Play as Civilization: A Case Study of the Concepts of Play and War in the Phenomenon of Varzajang

Hosein Solati*

Abstract

Original and pure play is one of the main foundations of civilization. Accordingly, the native people of the north (specifically, its plains area) call the organization of a bloody fight between two bulls "play." Relying on natural attitudes and preserving Varzajang under such titles as the necessity of preserving historical tradition, protecting culture and identity, and the importance of "native play," they insist on its continuation. However, during the last few centuries, this unusual culture has undergone tremendous changes with the transformation of social structures, while its main core, "fighting," has remained. In this regard, some sociologists and academic researchers, in support of its economic development to attract profits and financial gains for the host, and also by referring to the social solidarity function of this tradition, emphasize the removal of existing obstacles and believe that this phenomenon provides a favorable opportunity for the expansion and attraction of tourism.This research, using a phenomenological approach (highlighting the intentional component in its method) and drawing on two years of lived experience among Varzajang activists, relies on the categories of play according to Caillois and Huizinga's perception of play. It investigates the perception of this phenomenon among the people of Rasht and seeks to answer the central question: Is "Varzajang" a game or a war? The result is that the reality of play, "open coherence," and discussion of hidden social layers are important and necessary. Therefore, in adopting a judgment concerning ethical norms, we must all be concerned with the public interest in society. However, the phenomenon of Varzajang can be considered play to the extent that it is a natural movement (as opposed to a compulsive motion). Once it becomes violent and vicious and distances itself from the elements of play, it is undoubtedly no longer play or civilizing.

Keywords: Civilization; Play; War; Varzajang; Bullfighting; Phenomenology.

* PhD in Political Sociology, Islamic Azad University, South Tehran Branch, Tehran, Iran.
hossein.solati1361@gmail.com

COPYRIGHTS ©2026 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the Original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publisher.

بهار و تابستان ۱۴۰۵

مجله‌ی پژوهشنامه‌ی تاریخ تمدن

Shiraz University

OPEN ACCESS

مقاله‌ی علمی، سال ۱، شماره‌ی ۱، پیاپی ۱، صص ۸۷-۱۰۴

DOI: 10.22099/JCHR.2026.51963.1002

واکاوی مفهوم بازی به مثابه تمدن

(مطالعه‌ی موردی: بررسی مفهوم بازی و جنگ در پدیده‌ی ورزاجنگ)

حسین صولتی سروندی*

چکیده

بازی اصیل و ناب یکی از پایه‌های اصلی تمدن است بر همین اساس مردم بومی شمال (به‌طور خاص منطقه‌ی جلگه‌ای آن)، سامان‌دهی نبردخونین دو گاو نر را «بازی» می‌نامند و با تکیه بر نگرش‌های طبیعی، ضمن پاسداشت ورزاجنگ تحت عناوینی مثل ضرورت حفظ سنت تاریخی، صیانت از فرهنگ و هویت، اهمیت «بازی بومی»، بر تداوم آن اصرار می‌ورزند؛ هر چند طی چند سده‌ی اخیر این فرهنگِ نامتعارف با دگرگونیِ ساختارهای اجتماعی، دچار تغییرات شگرف شد اما هسته‌ی اصلی آن یعنی «جنگیدن» همچنان باقی مانده است. در همین راستا، برخی از جامعه‌شناسان و محققان دانشگاهی در حمایت از ابعاد اقتصادی بر توسعه‌ی آن به منظور جذب سود و عواید مالی برای میزبان و همچنین با اشاره به کارکرد همبستگی اجتماعیِ این سنت، بر رفع موانع موجود تأکید می‌ورزند و بر این باورند که این پدیده، فرصت مطلوبی برای گسترش و جاذبه‌ی گردشگری و توریسم فراهم می‌آورد. این پژوهش با رویکرد پدیدارشناسی و زیست‌تجربی دوساله میان کنش‌گران ورزاجنگ و با تکیه بر مقوله‌های بازی نزد کای‌وا و برداشت هویزینگا از تمدن‌سازیِ بازی، تجربه و ادراک این پدیده را نزد مردم رشت بررسی نموده و درپی پاسخ به این پرسش محوری می‌باشد که «ورزاجنگ»، بازی است یا جنگ؟نتیجه‌ی کار این است که واقعیتِ بازی «انسجام گشوده» و سخن گفتن از لایه‌های پنهان اجتماعی ضروری است. بنابراین به‌منظور اتخاذ حکم برای هنجارهای اخلاقی، همگی باید معطوف به منافع عمومی باشیم اما پدیده‌ی ورزاجنگ تاجایی که یک حرکت طبیعی (دربرابر حرکت قسری) است می‌تواند بازی باشد اما از زمانی که شرارت‌آمیز می‌شود و از مولفه‌های بازی فاصله می‌گیرد؛ بی‌گمان دیگر بازی و تمدن‌ساز نیست.

واژه‌های کلیدی: تمدن، بازی، جنگ، ورزاجنگ، گاوبازی، پدیدارشناسی، تجربه، روزمره.

* دانش‌آموخته‌ی دکتری جامعه‌شناسی‌سیاسی، گروه علوم سیاسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب، تهران، ایران hossein.solati1361@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۱۲/۲۲، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۳/۲۷

COPYRIGHTS ©2026 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the Original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publisher.

۱. مقدمه

با محور قراردادن اندیشه‌ی روشنگریِ عقل که نیرویی ضداسطوره‌ای به‌شمار می‌رود (حقیقی، ۱۳۹۹: ۲۵)؛ درنظر داریم پرده از ابهامی برداریم که کمتر از آن سخن به‌میان آورده می‌شود؛ مسئله‌ای که افراد زیادی ازجمعیتِ سنتیِ شهرهایِ شمالیِ کشور، انوع مختلف آن را «بازی» می‌نامند:

نوع **الف)** «ورزاجنگ» از دو واژه‌ی «ورزا» و «جنگ» ساخته شده که ترکیب آن واژه‌ها، برای اشاره به سامان‌دهی نبرد گاونر بهره گرفته می‌شود اما بسیاری از مردم، آن را «بازی» می‌نامند. از طرفی همانند ادعای چنس (Chance) پیرامون بازی، آن را یک عشق، تلقی نموده، در حالیکه همه می‌دانند چیست، اما کسی نمی‌تواند آن را توصیف کند (محمداسماعیل، ۱۳۹۶: ۱۳)!

نوع **ب)** کودکان با انتخاب دو چوب مثل «Y» انگلیسی، آن‌ها را به‌سمت هم نشانه می‌روند. این چوب‌ها که گیلک‌ها بدان «دوخالِ چو» می‌گویند، نقش گاوهای نر را برای کودکان بازی می‌کند. شکستن یکی از چوب‌ها برنده را مشخص می‌کند.

نوع **ج)** در مدارس و مکان‌هایی که دسترسی به پیکان‌های دوسر در بند (ب) ممکن نیست کودکان دو دست خود را به‌هم چفت می‌کنند و تنها انگشتانِ اشاره‌ی آن‌ها به‌سمت بیرون می‌ماند. در این حالت دستان گره‌شده، نقش گاو و انگشتانِ اشاره به‌مثابه دو شاخ گاو، عمل می‌کند. این پدیده نیز «بازی» نامیده می‌شود.

بنابراین این پژوهش با نظر به زندگی روزمره که بارزترین جلوه‌گاه ظهور و بروز خواست‌ها، سلیقه‌ها، انگیزه‌ها، کنش‌ها، و رفتارهای مردمان معمولی است (هنرمندی و رنجبر، ۱۳۹۹: ۲۹۹) و همچنین در بازبینی پدیده‌ای که «هزار بار از کنار آن گذشته و اکنون برای هزارویکمین بار از کنار آن می‌گذرد» (اسپیگلبرگ، ۱۳۹۹: ۳۲۵) و با تصور اینکه بازی‌ای مدرن، و انسانی تلقی می‌شود که حتی اگر هدفش مهار شرارت نباشد؛ می‌بایست حاوی کمترین نمودِ شرارت، کمترین بهره‌کشی، تقدیرگرایی، آسیب، و... باشد، برآن شد که به شناخت پدیده‌ی مذکور نائل آید.

این پدیده‌ی به توصیف درنیامده، دارای حامیانی است که به‌مثابه زوربای یونانی در داستان کازانتزاکیس (Kazantzakis) وقت فضل فروشی نداشتند تا از خود بنویسند بلکه تنها عشق‌شان را زندگی می‌کنند. بنابراین این پژوهش از عشقِ مردمی می‌نویسد که با این پدیده‌ی فراویز هویت‌سازی می‌کنند، شعر می‌سازند و با آن زندگی می‌کنند و هرگز از مبارزه‌ی گاونر یا بازنمایی‌های آن، تحت عنوان «ورزش‌خونین» یاد نمی‌کنند و آن را «بازی»‌ای «بی‌نیاز از توضیح» می‌پندارند.

درمجموع، ورزاجنگ در مکان‌های مختلف به فراخور ناشناخته‌های خود، بازی، ورزش، سنتِ فرهنگی، تفریح، سرگرمی، لذت، جنگ‌حیوانات، نبردِخونین، بازیِ‌عمیق، و... نامیده می‌شود. درهمین راستا، با تکیه بر باور بلومنبرگ (Blumenberg): «اگر شرایطی را که در آن زندگی، سختی‌اش را تنها در حاشیه تجربه می‌کند، بدیهی بدانیم و از اظهارنظر درباره‌ی آن خودداری کنیم، دیری نمی‌گذرد که دلزدگی به‌سراغ‌مان خواهند آمد» (کرول، ۱۴۰۰: ۳۵۴) اگر نگرش طبیعی مردم گیلان، درباره‌ی ورزاجنگ و تمام بازنمایی‌های آن در غالب تفریح‌های کودکانه (بند ب و ج) را که «بازی» نامیده

می‌شود، بدیهی بدانیم و به جنبه‌های مختلف «بازی» نپردازیم، نه تنها دلزدگی به‌سراغ‌مان می‌آید بلکه «در تقسیم خشونت-آمیز واقعیت به تکه‌های مختلف» (کرول، ۱۴۰۰: ۳۵۵)، بین خود و واقعیت فاصله‌ای غیرضروری و احتمالا شرارت‌آمیز احساس خواهیم کرد. بدین‌ترتیب، با جستجو در چگونگی شرایطی که به واسطه‌ی آن یک جهان‌عینی برای اعضای اجتماع ساخته می‌شود، در واقع موضوعیت جهان‌عینی را به موضوع پرسش تبدیل می‌کنیم (هابرماس، ۱۳۹۹: ۵۰)؛ و می‌پرسیم پدیده‌ی ورزاجنگ را تا کجا می‌توانیم بازی و تمدن‌ساز بدانیم؟

در حالیکه هویزینگا (Huizinga, 1949: 48) باور دارد که تمدن بمثابه بازی پدید می‌آید و می‌نویسد: «یک بازی [زمانی] زیبا است که نگاه به ارزشِ فرهنگی آن پیدا و آشکار باشد» ما چگونه می‌توانیم از بازنمایی‌های ورزاجنگ تحت عنوان «بازی» یادکنیم؟ و یا در حالیکه ارزش‌های عقلانی، اخلاقیِ ورزاجنگ نمی‌تواند این پدیده را به سطحِ فرهنگیِ بالایی ببرند! چگونه می‌توانیم آن را تمدن‌ساز بدانیم؟ بنابراین در عصری که می‌خواهیم حداقل‌ها و زندگی، نه لزوماً حداکثرها و سعادت، ممکن شود و در پیشرفت انسانی، معطوف به کاهش مقدار شر در جهان باشیم، نه افزایش مقدار خیر (بلومنبرگ، ۱۴۰۱: ۱۰۷)؛ می‌بایست کران‌های بازی و جنگ را چنان متمایز نماییم که به کار زندگی آید.

پدیده‌ی ورزاجنگ به‌مثابه یک بازیِ سنتی نزد بخش زیادی از کنشگران ورزاجنگ با مقداری از تقدس (تفکر غیرنقدپذیر) همراه است؛ درحالیکه در تفکر مدرن، مسائل کمتری گروگان بخت‌واقبال است (هابرماس، ۱۳۹۹: ۹۶) و دولت مدرن از ابتنا بر مشروعیت مقدس به‌سوی ابتنا بر اداره‌ی عمومی درحرکت است (همان: ۴۷۲).

بنابراین، برجسته‌سازی مشخصه‌های این پدیده در تمایز با بازی، به‌منظور ارتقاء آگاهیِ مردم ضروری است. به تعبیر دیگر، در عصرمدرن به‌منظور تحقق دموکراسی به‌عنوان ضرورت کاهش شر و خشونت میان شهروندان، دولت می‌بایست به مولفه‌هایی از بازی توجه نماید که تمدن‌ساز باشد و بر رعایت حقوق برابر، افزایش تعامل و کاهش شر میان شهروندان مبتنی باشد.

درمجموع، پدیدارگیِ مفاهیمی از بازی و تمدن‌سازی در جوامع دموکراتیک مدنظر است که مبتنی بر مفهوم «اختیار» –به‌عنوان یکی از مولفه‌های نظام آزاد (کانت، ۱۳۷۰: ۵۵)– باشد. به تعبیر دیگر، این سطور کوششی است برای برجسته‌سازی خطری که نظام آزاد و اراده‌ی مشترک همه‌ی افراد برای هنجارهای عام (هابرماس، ۱۳۹۹: ۴۸۴) با آن مواجه هستند. درنتیجه، تمدن‌سازی و پدیدارگی آستانه‌ی انسانیت، مسئله‌ای می‌باشد که در رابطه‌ی میان بازی‌ها و انسان برای‌مان حائز اهمیت است و در سطور آتی از قصد کنشگران ورزاجنگ در مواجهه با این پدیده خواهیم نوشت.

۲. پیشینه پژوهش

اصلاح‌عربانی (۱۳۷۴) در *کتاب گیلان*، بسان کوهن (۲۰۱۴) در *گاوبازی و توریسم* از ورزاجنگ چونان یک «جاذبه گردشگری» یاد می‌کند. موسوی و همکاران (۱۳۸۵) در مقاله‌ی «پژوهش مردم‌شناختی درباره‌ی ورزاجنگ در فرهنگ گیلان»، بسان برومبرژه (Bromberger, 2017) در «گاوبازی در شمال ایران، یک دلبستگیِ ممنوعه‌ی مردمی»، ورزاجنگ را یک «سنت و دلبستگی فرهنگی» می‌نامند.

موسوی و همکاران (۱۳۸۶) در کتاب *نمایش‌ها و بازی‌های سنتی گیلان*، سعی می‌کنند نمایش‌ها و بازی‌های سنتی گیلان را طبقه‌بندی کنند. بدین‌ترتیب، ورزاجنگ را به‌مثابه یک بازیِ عامیانه معرفی می‌کنند. غلامی (۱۳۹۰) نیز بسان پژوهش‌های پیشین، از ورزاجنگ در کتاب *بازی‌های محلی گیلان* یاد می‌کند و بر این باور است که ممنوعیت فعلی، لذت تماشای این «بازی» را از افراد بسیاری گرفته است. گیرتز (۱۹۷۳) در کتاب *تفسیرِ فرهنگ‌ها*، درپی توصیف پدیدارشناسانه‌ی فرهنگ مردم بالی در اندونزی، از تجربه‌ی زیسته‌ی خود و همسرش پیرامون جنگ‌حیوانات با نام «بازی عمیق» یاد می‌کند.

جمالی (۱۴۰۱) در رساله‌ای تحت‌عنوان *مطالعه‌ی مردم‌شناختی ورزاجنگ* و با روش کیفی و مصاحبه با ۳۰ نفر از ساکنان خمام به بررسی مفهوم بازی و برخورد نیروی انتظامی با ورزاجنگ می‌پردازد و اندکی در تمایز با سایرین ورزاجنگ را «جنگ نیابتی» بسان یک دوئل، اما ضرورتی اجتماعی و اعتبارآور تلقی می‌کند.

پژوهش رودریگز و آچینو (Rodrigues&Achino) (۲۰۱۷) تحت‌عنوان «مطالعه موردی پیرامون تمایز اخلاقی و منطقی حول گاوبازیِ پرتغال» تا حدی به آستانه دغدغه ما در این پژوهش نزدیک می‌شود. نویسندگان با روش تحلیل گفتمان انتقادی و نظریه‌ی خنثی‌سازی سعی می‌کنند مبانی اخلاقی مدنظر لابی‌های گاوبازی را نقد کنند. درهمین راستا، دیوید ویلنا (Villena)(۲۰۲۱) نیز در مقاله‌ی «نقدی بر توجیهات احتمالی گاوبازی ماریو بارگاس یوسا» سه دسته از استدلات برنده‌ی جایزه‌ی نوبل ادبیات ۲۰۲۰ در حمایت از گاوبازی را به چالش می‌کشد و بر این باور است که گاوبازی مانند یک نمایش اپرا یا باله نیست بلکه خاستگاه تاریخی آن هم رویدادی مبتنی بر «سرگرمی» بوده و نتیجه می‌گیرد که یک عمل سنتی نمی‌تواند مشروعیت اخلاقی یک عمل را تضمین نماید.

۳. روش‌شناسی پژوهش

تحقیق پیش‌رو شکلی از اکتشاف را در خود دارد چرا که اطلاعاتِ کمی، پیرامون ورزاجنگ وجود ندارد و یا چنان پراکنده است که تنها با جمع‌آوری اطلاعات از اشخاصی که این پدیده را تجربه نموده‌اند، می‌توان به اندکی شناخت نائل آمد. در همین راستا، این پژوهش به تجربه‌ی سیاحان، پژوهشگر و مردمی که با پدیده‌ی ورزاجنگ سروکار داشته‌اند، ارجاع خواهد داد اما ماهیت کیفی پژوهش موجب شده با صورتبندی دقیق از آزمون فرضیه، مواجه نباشیم بلکه با بهره‌گیری از منطق استفهامی و مشاهدات پژوهشگر در حین تحقیق به پیشروی نگرش توصیفی ژرف، کمک کنیم (سلیمی، ۱۳۹۸: ۱۲۵) یعنی با پیش چشم داشتن شعار پدیدارشناسان «به سوی ذات خود اشیاء»، سفر به سرزمین پدیدارشناسی را با مشاهده‌ی جهان زندگی‌روزمره آغاز می‌کنیم (اسمیت، ۱۳۹۶: ۲۰۷).

بدین‌ترتیب به‌جای سخن‌گفتن از متغیرها، پژوهشگر با نگرش طبیعی‌ای شروع می‌کند که مردمِ عادی از طریق آن در زیست‌جهان مشارکت می‌کنند. درنتیجه، به‌جای آزمودن متغیر، به اکتشاف سنخ‌های رسوب‌یافته در سطح زیرین آگاهی انسان می‌پردازد و از میان انواع روش‌های کاربست پدیدارشناسی، دو رهیافت مستقیم (پژوهشگر بیرون از پژوهش) و رهیافت غیرمستقیم (پژوهشگر داخل متن پژوهش) مدنظر تیتچن و هابسن(Titchen & Hobson)(به نقل از ایمان، ۱۳۹۷: ۱۳) را بکار خواهیم بست.

براین اساس، پژوهشگر سعی نموده با اعضای مورد مطالعه زندگی کند، بگرید، شادی کند، در میدان‌های ورزاجنگ حاضر شود و از آداب، روش و منش آن‌ها پیروی نماید. به تعبیر دیگر، با زیست‌تجربی، در آشکارگی قصدمندی کنشگران ورزاجنگ، ارزش‌هایی که از اطرافیان آموخته و دست‌به‌دست نموده و به اکنون رسانیده و پیکره‌ای از ذخیره‌ی معرفتیِ جمعیِ خود را بدان افزوده‌اند، را کنار زدیم تا بسان ریتزر(Ritzer)(۱۳۹۳: ۳۲۸) نشان دهیم که «آگاهی ذاتاً قصدمندانه است». بدین ترتیب به‌دنبال آشکارگیِ دلایل یک بازی یا جنگ نبودیم بلکه نشان خواهیم داد رخدادهایی در ورزاجنگ مندرج است و آن قصد همزمان با این پدیده جاری و ساری است.

درمجموع، این پژوهش برآمده از یک رهیافت مستقیم (پژوهشگر بیرون از تحقیق) است. اما در مصاحبه‌ها و جمع‌آوری داده، تمامی تلاش پژوهشگر برآن بوده که در قامت یک رهیافت غیرمستقیم ارتباط و دیالوگ در یک حضور مستمر شکل گیرد. به‌همین خاطر مصاحبه‌ها چارچوب‌بندی نگردید تا گفتگو در کمال آرامش شکل گیرد و به‌منظور اجرای بهینه‌ی روش کیفی پژوهش، از «گروه‌کانونی» و نمونه‌برداری گلوله‌برفی بهره گرفتیم. از گلوله‌برفی استفاده کردیم چون گروه یا جامعه به‌راحتی قابل شناسایی نبود. بنابراین پس از شناسایی برخی از افراد، شرکت‌کنندگان جدید در مصاحبه به پژوهشگر معرفی شده‌اند. به‌تعبیر ساده‌تر در این روش هسته‌ی اصلی با افزایش مرحله‌ای، رشد یافت. درضمن، از گروه‌کانونی بهره گرفتیم چون آن را برای فراهم‌نمودن یک محیط ایمن (ازنظر ذهنی)، غیرتهدیدکننده (ازنظر عینی) و همچنین بمنظور دستیابی به ادراکات شرکت‌کنندگان (بین‌الاذهانی)، کارآمد یافتیم.

۴. یافته‌های پژوهش

۴. ۱. ورزاجنگ در تجربه‌ی پژوهشگر (روایت اول رهیافت مستقیم)

به دنبال معرفی یک نمونه‌ی پژوهشی توسط دوستم (تصریح به روش گلوله‌برفی)، برای مصاحبه به روستای پیشکنار شهرسنگر رفتیم. مردی از ورزاجنگ (نوع ج) با افزونه‌ای شرارت‌آمیز گفت، که علاوه بر دستان گره کرده، با سیم (ورقه‌ای آهنیِ نازک به شکل «Y» انگلیسی لابلای انگشتان) در مدارس انجام می‌شد. ادامه‌ی همکلامی و مرور خاطرات گذشته، منجر به نمایش صندوقچه کودکی و بروز اسبابِ بازی ورزاجنگ شد! مردی که در دهه‌ی سوم زندگی هنوز اسباب‌بازی کودکی‌اش را نگه داشته بود، تجربه‌اش از ورزاجنگ را اینگونه روایت نمود: «در کودکی چون توان مالی خرید ورزا را نداشتم، سال‌ها با دستان خالی و یا با همان اسباب‌بازی در مدرسه و کوچه، ورزاجنگ بازی می‌کردم. تا هنگامی که والدینم اجازه دادند به‌عنوان یک شاگرد مکانیک در مغازه‌ای مشغول شوم. بیش از یک دهه با دستانِ کودکانه‌ام کار کردم تا بتوانم گاونر بخرم و در ورزاجنگ شرکت کنم. بعد از آن دیگر با این‌ها بازی نکردم تا اینکه امروز شما مرا به یاد دوران کودکی انداختید».

این روایت رونوشتِ خاطراتِ بسیاری از کودکانِ روستاهای رشت می‌باشد که عاشق ورزاجنگ هستند. مطلب فوق بزنگاهی است برای پرداختن به نقطه‌ی آغاز مخاطره‌آمیز شدن «بازی به مثابه تمدن»؛ یک تجربه که در آن بازی، شبیه پیش از آن نیست.

۴. ۲. ورزاجنگ در تجربه‌ی پژوهشگر (روایت دوم رهیافت غیرمستقیم)

در غروب یک روز پاییزی وقتی از گوشه و کنار شهر خبر می‌رسید یک ورزاجنگِ «میدان‌کُش» در شهر سنگر درجریان است، به دیدن مادرِ خانواده‌ای که یک طرف این جنگ بود و با پرورش گاوجنگی، هزینه‌ی زندگی‌شان را تأمین می‌کردند، رفتم. روز موعود در میدان نبردی حاضر شدم که مردان شش تا هشتاد ساله در آنجا حضور داشتند. بچه‌ها گاه با پدر و گاه به تنهایی در میدان حاضر شده بودند. در همکلامی با بچه‌ها دریافتم به خوبیِ بزرگترها، به قوانین نانوشته‌ی ورزاجنگ آگاه هستند و حتی پس از نبرد (که منجر به کشته شدن یکی از گاوها شد)، داستان‌ها و تحلیل‌هایی پیرامون چرایی شکست گاوهای میدان، برای گفتن داشتند.

تحلیل پدیده‌ی ورزاجنگ، محدود به میدان نبرد نمی‌شد همین بچه‌ها (از پانزده سال) روایت‌های خود از آن روز را در قهوه‌خانه‌ها و کوچکترها (از هفت سال) تجربه‌های خود را در آرایشگاه و مدارس برای همسالان خود بازگو می‌کردند. آنالیز و بازخوانی دردِ یک حیوان برای این کودکان اصلا چیز تازه‌ای نبود بلکه حدیث یک افتخار، و شاید نقل حماسه‌ای بود که بقیه با دقت گوش می‌سپردند.

در تمام مدتی که به تحلیل بچه‌ها پیرامون ورزاجنگ گوش می‌دادم به‌دنبال نکته‌ای بودم که نگرانی‌شان پیرامون کشته‌شدن حیوانات را برجسته نمایم اما اصلاً سخنی در این خصوص درمیان نیاوردند و من نیز به منظور لمس جلوه‌های واقعیت اجتماعی، در گفتگوی‌شان دخالت ننمودم. نگرانی بچه‌ها به‌مثابه دلهره و اضطراب بسیاری از بانوان، به ناراحتی پدر، برادرو... اعضای خانواده‌شان گره خورده بود. هرچند من موردی پیرامون شرط‌بندی بچه‌های کمتر از پانزده سال مشاهده نکردم اما بسیاری از حامیان ورزاجنگ از کاهش سن قمار ابراز نگرانی می‌کردند.

توجه به پس‌زمینه‌ی این پدیده، بیش از خود رخداد، می‌توانست قصدمندی بین‌الاذهانی جمعیت را آشکار نماید. در این راستا، نکته‌ی قابل تأمل و انضمامی در ورزاجنگ، کودکانی بودند که کشتن حیوانات اصلا برایشان دردناک نبود. شاید بی‌ارتباط با جمله‌ی آرنت (۱۳۹۴: ۵۰) نباشد که می‌نویسد: «هیچ چیز، هیچ وجهی از چیزی، جز با نهان‌کردن فعالانه‌ی چیزها و وجوه دیگر خود را نشان نمی‌دهد». براین اساس گویی وجوهی از قصدمندی ورزاجنگ، پنهان می‌شد اما در پدیدارشناسی همه‌ی آن وجوه را باید به آشکارگی فراخواند. بنابراین بخشی از فضای ورزاجنگ مربوط به گردهمایی‌هایی است که فراتر از آسیب‌های فیزیکی یک عرصه‌ی عمومی برای جلوه‌گری کودکان فراهم می‌کند. غرق‌شدن بسیاری از کنشگران در مست‌شدگی‌ای که بدان مشغولند، موجب گردیده پیامدهای روانی و اجتماعی آن در پشت پدیده‌هایی مثل وطن‌گرایی، سنت، سرگرمی و... مخفی بماند.

۴. ۳. افقی‌سازی تجربه‌ی سیاحان

در این بخش با تأسی از بلومنبرگ که در پدیدارشناسی، تحولات تدریجی تاریخ را ردیابی می‌کند (کرول، ۱۴۰۰: ۱۰۱) به روایت‌های تاریخیِ سیاحان در جدول شماره‌ی ۱ رجوع خواهیم کرد:

جدول۱) واژه‌های معادل ورزاجنگ از منظر سیاحان

سال	سیاح	جنگ، نبرد	بازی	مسابقه،	قتل،	نمایش،	مراسم	هنر	سنت	تفریح	ورزش
فیگوئروآ	۹۹۵	❊	❊	❊	--	❊	❊	--	--	❊	--
شرلی	۹۷۷	❊	--	--	❊	--	--	--	--	❊	--
تاورنیه	۱۰۱۰	❊	--	--	❊	❊	❊	--	--	--	--
اولئاریوس	۱۰۱۴	❊	--	--	--	❊	❊	❊	--	--	--
شاردن	۱۰۲۲	❊	❊	❊	--	❊	--	❊	--	❊	❊
فرانکلین	۱۱۶۴	❊	❊	--	--	--	--	--	--	❊	--
تانکوانی	۱۱۸۶	❊	❊	--	--	--	--	--	--	--	--
پولاک	۱۲۳۰	❊	❊	--	--	❊	--	--	--	❊	❊
گوبینو	۱۲۳۳	❊	❊	--	--	❊	--	--	--	--	--
ویلز	۱۲۴۷	❊	--	--	❊	--	--	--	❊	--	--
سرنا	۱۲۵۶	--	❊	--	--	❊	--	--	--	--	--
سایکس	۱۲۷۳	❊	--	--	--	--	--	--	--	❊	--
امین‌الدوله	۱۲۷۷	❊	--	--	--	--	--	--	--	--	--
ظهیرالدوله	۱۲۷۸	❊	--	--	--	❊	--	--	--	--	--
مظفرالدین	۱۲۷۹	❊	--	--	--	❊	--	--	--	--	--
رابینو	۱۲۸۴	❊	--	--	--	❊	❊	--	❊	--	❊
اوبن	۱۲۸۵	❊	--	--	--	❊	--	--	--	❊	--
تویوکیچی	۱۲۸۷	--	--	--	--	--	--	--	--	❊	--
کازاما	۱۳۰۸	❊	❊	❊	--	--	❊	--	--	--	--
برومبرژه	۱۳۸۶	❊	--	❊	--	--	--	--	❊	--	--

فیگوئروآ (۱۳۶۳: ۲۴۰) وقتی در سفر به کاشان به تماشای جنگ‌حیوانات می‌رود از آن تحت عنوان «بازی‌های سرگرم‌کننده» و در جاهای دیگر باعنوان «مسابقه» (فیگوئروآ، ۱۳۶۳: ۲۴۱)، «جنگ و نزاع» (همان: ۲۴۲)، «مبارزه و بازی» (همان: ۲۴۵)، «نمایش و تفریح مضحک و بی‌ادبانه» (همان: ۳۵۷) یاد می‌کند. در حالیکه به‌نظر هویزینگا (۱۹۴۹: ۴۷) «بازی بین دو گروه یا دو تیم انجام می‌شود و رقص، نمایش یا یک اجرا، فاقد این ضدیت است»؛ فیگوئروآ همه‌ی این مفاهیم را برای جنگ‌حیوانات به‌کار می‌برد و تنها تمرینات نظامی را ورزش می‌نامد. این درهم‌آمیختگیِ مفاهیم در روایت برادران شرلی (۱۳۶۲: ۸۱) هم مشاهده می‌شود. اما تاورنیه (۱۳۳۶: ۸۳)، از تماشای گاوبازی تحت‌عنوان «جنگ» و اولئاریوس (۱۳۶۹، ج۲: ۵۷۲) با عنوان «قتل‌عام» یاد می‌کنند.

درهم‌آمیختگی مفاهیم «بازی و جنگ» در سفرنامه‌ها بسیار شبیه روایت‌های افلاطون پیرامون رقص‌های آیینی و مسابقات مرگبار یونان باستان (هویزینگا، ۱۹۴۹: ۴۸) است. باهمین آهنگ، شاردن (۱۳۳۵، ج۲: ۴۰۷) از میدان بزرگ تبریز می‌نویسد و از نبرد قوچ‌ها و گاوها تحت‌عنوان «نمایش و تفریح» یاد می‌کند و همین پدیده‌ها را در میدان اصفهان، «هنر» (شاردن، ۱۳۳۶، ج۳: ۲۴۸) می‌نامد و با آگاهی به این درآمیختگی می‌نویسد: «نمایش‌های ورزش و بازی باهم اختلاط یافته بود» (همان: ۲۰۵). وی با التفات به این همتایی واژه‌ها می‌نویسد: «ایرانیان مدعی هستند که مقصود از ورزش بازی‌های آبرومند است در صورتی که بازی عبارت از ورزش‌های فاقد اهمیت و اعتبار» (همان: ۱۷۸). درهمین راستا، هویزینگا (۱۹۴۹: ۵۱) باور دارد که «در جامعه‌ی غیرمتمدن، اکثر فعالیت‌های ورزشی واقعاً رنج‌آور هستند». درمجموع، می‌توان نتیجه گرفت که نبردِ خونینِ حیوانات نزد ایرانیان، پست‌تر از ورزش‌هایی مثل سوارکاری، شطرنج و... بوده که آن را «بازی» می‌نامیدند. اما برابر آنچه هویزینگا روایت می‌کند در تاریخ گذشته، این موضوع امر رایجی بوده چنانکه در «کتاب دوم سَموئیل مبارزه‌ی تا حد مرگ بین دو گروه، بازی نامیده می‌شود» (Huizinga, 1949: 48).

فرانکلین (۱۳۵۸: ۴۳) نیز قوچ‌بازی و حتی مراسم اعیاد مسلمانان را «سرگرمی» می‌نامد. تانکوانی (۱۳۸۳: ۲۱۰) برعکس فرانکلین به تمایز پدیده‌ها، توجه ویژه‌تری دارد برای سوارکاری از واژه‌ی «ورزش»، برای جرید از واژه «بازی»، و از «جنگ» برای نبرد حیوانات بهره می‌گیرد. این فراز و فرود برای درهم‌آمیختگی پدیده‌های ورزشی، نمایشی و بازی در نوشته پولاک (۱۳۶۱: ۲۶۱) هم مشاهده می‌شود اما ویلز (۱۳۶۸: ۸۹) پس از مشاهده‌ی جنگ‌حیوانات آن را «جنگ»، «صحنه‌خونین» و «رفتار و سنتی وحشیانه به سبک اعصار قدیم» قلمداد می‌کند و در روایتی از رغبت شاهزاده‌ی شیراز برای لذت خون‌ریزی یاد می‌کند (۱۳۶۸: ۲۷۶)؛ درست مثل روایت‌های هویزینگا (۱۹۴۹: ۹۱) از اشکال قدیمیِ بازی و جنگ و خوشایندیِ یک لذت!

در سده‌ی اخیر، سیاحانی مثل امین‌الدوله و مظفرالدین‌شاه (عباسی، ۱۳۸۶: ۱۰۱)، به‌هنگام سفر به گیلان از ورزاجنگ تحت‌عنوان «جنگ» و «دعوا» یاد کرده‌اند اما این پایان ماجرای نیست؛ رابینو (۱۳۴۱: ۱۳) علیرغم اینکه ورزاجنگ را «جنگ» می‌نامد اما از آن در کتاب «ورزش‌های باستانی گیلان» نام می‌برد. اوبن دیگر سیاح سده‌ی اخیر، به‌هنگام ذکر نمایش‌های مذهبی، گریزی به توصیف سایر نمایش‌ها می‌زند و از رقص، خرس‌بازی و... (اوبن، ۱۳۶۲: ۲۵-۲۶۵) تحت عنوان «نمایش و مراسم» یاد می‌کند. تویوکیچی (۱۳۹۲: ۱۳۵) ضمن اشاره به سوارکاری و شکار تحت‌عنوان ورزش، از سایر پدیده‌ها در میادین بزرگ ایران، تحت‌عنوان «تفریح» یاد می‌کند. در روایت‌های سیاحان، آخرین نفر برومبرژه است که گاوبازی را تحت‌عنوان «مسابقه، دلبستگی و فرهنگ محلی» (برومبرژه، ۲۰۱۷: ۲۲-۲۴) ستایش می‌کند.

درمجموع، در روایت‌های سیاحانی که طی چهارصد سال گذشته از ایران گذر نموده‌اند می‌توان درهم‌آمیختگیِ مفاهیم «بازی و جنگ» را مشاهده نمود. این درهم‌آمیختگیِ مفاهیم تنها مربوط به مردم، کنشگران، راویان نیست، بلکه بسیاری از پژوهشگران علوم‌اجتماعی کنونی نیز به این درهم آمیختگیِ مفاهیم دچار هستند.

۴. ۴. افقی‌سازی تجربه‌ی کنشگران ورزاجنگ در رشت

در ادامه با تکیه بر استراتژی موستاکاس(Moustakas)(به نقل از ایمان، ۱۳۹۷: ۲۷) به افقی‌سازی بخشی‌از تجربه‌های کنشگران می‌پردازیم چراکه ذکر همه‌ی گفتگوها نه ممکن است و نه بایسته. به باور پدیدارشناسان گستره‌ی کنونی تجربه‌ی من شامل سلسله‌ای از خاطراتِ گذشته(تجربه‌ی سیاحان)، حال(تجربه‌ی کنشگران) و مجموعه‌ای از انتظارات کنونی از تجربه بی‌واسطه‌ی آینده است. برهمین اساس، تجربه‌های کنشگران را بشرح ذیل بیان می‌کنیم:

جدول ۲) تجربه‌های کنشگران پیرامون نسبت میان ورزاجنگ و بازی

- ورزاجنگ به مثابه بردن یک روستا، کسی حریف من نیست! (خودجنگجوپنداری و رقابت)
- ورزاجنگ به منظور یادآوری پیروزی‌هایم در جوانی (نوستالژی‌گرایی و رقابت)
- ورزاجنگ به منظور لذت از خوی جنگی ورزا (خشونت، لذت تماشای جنگ)
- مثل سوارکاری «بعد از باخت، تنها حیوان نمی‌بازد؛ من می‌بازم» (ورزش)
- ورزاجنگ به امید تماشای پیروزیِ یک هم‌روستایی (وطن‌گرایی و رقابت)
- ورزاجنگ به مثابه یک خوشی، هیجان و اضطراب دوست‌داشتنی (لذت)
- ورزاجنگ و زخم‌های بدن زیباست. ما مرد جنگیم! (خشونت و جنگ)
- ورزاجنگ یعنی لذت تماشای جنگیدن دو حیوان (خشونت و جنگ)
- ورزاجنگ به مثابه «مالیدن پوزه حریف به خاک» (جنگ و رقابت)
- شرکت در ورزاجنگ برای فرار از بیکاری (سرگرمی و نمایش)
- ورزاجنگ به مثابه برنده شدن در المپیک! (رقابت و مسابقه)
- ورزاجنگ به منظور کسب افتخار، حیثیت و منزلت (رقابت)
- شرکت در ورزاجنگ برای دیدن دوستان (انسجام فرهنگی)
- ورزاجنگ به مثابه تعزیه و نمایش سنتی (سنت فرهنگی)
- ورزاجنگ به‌مثابه‌ی بهانه‌ای برای کل‌کل (خشونت کلامی)
- ورزاجنگ تفریحی پس از برداشت محصول (سرگرمی)
- ورزاجنگ به مثابه یک کالای سرمایه‌ای (رقابت مالی)
- ورزاجنگ به مثابه یک عشق؛ عشق دلیل ندارد (هنر)
- ورزاجنگ به مثابه شرکت در یک بازی بومی (بازی)
- ورزاجنگ مردجنگی می‌خواهد نه زن! (خشونت)
- اگر جگر دعوا نداری، ورزاجنگ نیا (خشونت)
- ورزاجنگ یعنی وسوسه‌ی شرط‌بندی (قمار)
- ورزاجنگ بهتر از بازی رایانه‌ای (بازی)
- ورزاجنگ به مثابه یک عادت (سنت)
- ورزاجنگ یعنی پول (رقابت مالی)
- ورزاجنگ مردانه است (خشونت)

۵. تحلیل یافته‌های پژوهش

مطالعه‌ی پدیدارشناسانه‌ی موقعیت‌های مواجهه، مطالعه‌ای است که در آن می‌خواهیم نسبتی برقرار کنیم میان قصد کنشگرانی که در یک موقعیت مشخص کنش می‌کنند و زمان و مکانی که قصدها در آن با یکدیگر تلاقی یافته‌اند (صمیم ۱۳۹۹: ۳۳–۳۵). در همین راستا، برای مقایسه‌ی این مناسبات بایکدیگر، زمان‌ها و مکان‌های رخداد و نحوه آشکارگی قصدها را در مشاهدات پژوهشگر، تجربه‌ی کنشگران و روایات سیاحان کاویدیم. تا پیش از این مرحله (جمع‌آوری داده) نگاه پژوهشگر بر آن بود که پیش‌انگاشت‌های خود را تا حد ممکن اپوخه نمایند. یعنی من آنچه درباره‌ی استنتاج منطقی می‌دانم را تعلیق کردم (اسمیت، ۱۳۹۶: ۲۷۳) اما در این گام برای پاسخ به سوالات پژوهش، با پیش چشم‌داشتن نظریه‌های دو اندیشمند حوزه‌ی بازی (هویزینگا و کای‌وا) سعی می‌کنم بخش‌هایی از واقعیت را پدیدار نمایم. بدین‌ترتیب نگرش طبیعی کنشگران ورزاجنگ را به زیرپرسش می‌بریم.

۵. ۱. ورزاجنگ در مواجهه با مقوله‌هایِ بازیِ کای‌وا

کای‌وا بازی را فعالیتی می‌داند که آزاد، مجزا، غیرقطعی، غیرتولیدی، قانون‌مند و خیال‌پردازانه باشد. وی به‌منظور بررسی دقیق‌تر بازی آن را به چهار مقوله‌ی آگون(Agon)(رقابت)، آلئا(Alea)(بخت و اقبال)، میمیکری(Mimicry)(شبیه‌سازی) و ایلینکس(Ilinx)(سرگیجه) تقسیم می‌کند (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۱۱). در مجموع، هرچند بسیاری از پژوهشگرانِ مفهومِ «بازی»، بر این عقیده‌اند که تعریف بازی بیهوده است؛ برخی دیگر بر این باورند که نمی‌توان گفت «بازی چیست» اما می‌توان دریافت «بازی چی نیست» (بانکوا، ۲۰۱۷: ۱۱۵). با پیش چشم‌داشتن اینکه «بازی چی نیست»، به سراغ مقوله‌های مدنظر کای‌وا می‌رویم:

۵. ۱. ۱. مقوله‌ی آگون و ورزاجنگ

در اولین گام از تعریف بازی با مفهوم «اختیار» در واژه‌ی «آزاد» مواجه هستیم که کای‌وا، شخص تحت اجبار را خارج از بازی تلقی می‌کند (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۱۷). بدین‌ترتیب ورزاجنگ که حاوی اختیارِ انسان و استیصالِ حیوان است به‌راحتی از دایره‌ی بازی خارج می‌شود. کای‌وا که بازی را با مقوله‌ی آگون «رقابت و مبارزه‌ای براساس بخت‌های برابر» معرفی می‌کند(همان: ۲۶) گریزی به جنگ‌حیوانات می‌زند و با تکیه بر استدلال «اختیار» می‌نویسد: جنگ‌حیوانات «مبارزاتی هستند که در آن‌ها انسان‌ها براساس معیارهایی که خود به تنهایی [بدون دخالت حیوانات] وضع می‌کنند، جانوران را رقیب هم می‌کنند». بدین‌ترتیب، با پیش چشم‌داشتنِ «بازی چی نیست»؛ ورزاجنگ بازی نیست. درضمن وی باور دارد آگون برای مبارزه‌هایی که حیوانات میان خود برپا می‌کنند؛ مشروع است (همان: ۲۷–۲۸). درنتیجه، ورزاجنگ از شمولیت مقوله‌ی آگون خارج می‌شود.

۵. ۱. ۲. مقوله‌ی آلئا و ورزاجنگ

در نظر کای‌وا مقوله‌ی آلئا برخلاف آگون «براساس تصمیمی مستقل از بازیگر صورت می‌گیرد و نتیجه به‌هیچ وجه در مهار او نیست و پیروزی در آن، بیش از آن که پیروزی بر رقیب باشد، نتیجه تقدیر است... بازیگر کاملاً منفعل است؛ او دارایی، مهارت، عضلات یا هوش خود را به‌کار نمی‌گیرد... در یک لحظه، ممکن است پول‌های برده، نیست و نابود شود.

به برنده‌ی خوشبخت پولی می‌بخشد به‌مراتب بیش از آن که او بتواند با یک عمر کار، انضباط و خستگی به‌دست بیاورد» در ادامه، وی با تفطن به مسئله جنگ‌حیوانات می‌نویسد: «به‌نظر می‌آید که بازی‌های مبتنی بر بخت‌واقبال منحصر به انسان می‌شود. در مجموع جانوران که بسیار بیشتر درگیر اعمال آنی و گرفتار غرایز خود هستند، نمی‌توانند نیرویی مجرد و بی‌جان را درک کنند که با حکم آن، به‌شکلی منفعل و از پیش بازی را بپذیرند» (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۲۸-۲۹). بدین‌ترتیب، با توجه به انسانی بودن مقوله‌ی آلئا و با پیش چشم‌داشتنِ «بازی چی نیست»؛ پدیده‌ی ورزاجنگ بازی نیست.

۵. ۱. ۳. مقوله‌ی میمیکری و ورزاجنگ

هسته‌ی اصلی مقوله‌ی میمیکری تقلید و اَدابازی است و لذت عمل میمیکری در قراردادن خود به‌جای کسی دیگر است؛ اما قصد اصلی در بازی، فریب تماشاگران نیست (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۳۲). با این اوصاف در نگاه سطحی، ورزاجنگ حاویِ کران‌هایی از میمیکری به‌هنگام «خودجنگجوپنداریِ» صاحبان ورزا، می‌باشد اما باید توجه نمود که هسته‌ی اصلی ورزاجنگ، جانورانی هستند که درپی تقلید نیستند. مقلدین در اینجا تماشاگران و سامان‌دهندگانی هستند که برعکس ارزش‌های جامعه‌ی مدرن درپی اجتناب از خطر و آسیب نیستند (بانکوا، ۲۰۱۷: ۱۱۸). بنابراین تصور اینکه ورزاجنگ حاوی مقوله‌ی میمیکری است؛ تصوری اشتباه می‌باشد.

کای‌وا (۱۳۸۹: ۵۸) باور دارد زمانی که کسی شبیه‌سازی و تقلید را نپذیرد مقوله‌ی میمیکری دچار فساد شده است. براین اساس، در ورزاجنگ کمتر کسی مدعی است که جنگیدن دو حیوان یک شبیه‌سازی است بلکه آنچه جاری است نبردی خونین است که خیال‌پردازی در آن مختص ناظران، تماشاگران و صاحبان ورزا است و حیوان در ابهامی پُر سروصدا و دلهره‌آور، عنان اختیارش را از کف داده تا شاید به حقوق ابتدایی خود مثل حق حیات، نیازجنسی، آب و غذا نائل آید.

۵. ۱. ۴. مقوله‌ی ایلینکس و ورزاجنگ

بزعم کای‌وا (۱۳۸۹: ۵۰-۶۴) آخرین مقوله از بازی‌ها ایلینکس است که طالب سرگیجه، تحمیل نوعی وحشت لذت‌بخش بر ذهنی هوشیار و برهم زدن ثبات ادراک می‌باشد؛ در همین راستا، حرکات چرخشی عارفان را به‌عنوان نمونه بیان می‌کند. این بازی‌ها عطش و نیاز به هیجان دسته‌جمعی برای استمرار تشویق و از خود بی‌خودشدگی را ایجاد می‌کند. بدین‌ترتیب، ورزاجنگ اگرچه به‌طور مستقیم طالب سرگیجه نیست اما سایر مولفه‌های ایلینکس شامل وحشت لذت‌بخش و برهم زدن ثبات ادراک را با خود بهمراه دارد. کای‌وا این مقوله را در بازی حیوانات نیز بررسی می‌کند و می‌نویسد این لذت منحصر به انسان نیست و چرخیدن بعضی از پستاندارانی مثل گوسفند، ناظر بر همین مقوله‌ی ایلینکس است (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۳۵). اما باز هم باید توجه نمود که کای‌وا این مقوله را برای انسان و حیوان به‌صورت مجزا مقوله‌ای برای بازی تلقی می‌کند و به پدیده‌های مشترک (توامان) میان انسان و حیوان نمی‌پردازد. درمجموع، نمی‌توان از چشم‌انداز کای‌وا ورزاجنگ را در دسته‌ی یکی از مقوله‌های بازی‌ها قرار داد.

۵. ۲. ورزاجنگ: بازی یا جنگ؟

هرچند می‌دانیم که در فارسی معادل Bullfight، گاو«بازی» نامیده می‌شود اما در شمال کشور علیرغم بازی‌پنداشتن این نبردِخونین، آن را با پسوند «جنگ» طرح می‌کنند. بنابراین، ورزاجنگ بازی است یا جنگ؟

همانطور که گفته شد انواعی از این پدیده (نوع ب و ج)، توسط اغلب مردم «بازی» تلقی می‌شود اما شکل اصلی آن (یعنی جنگیدن دو گاونر) در مکان‌های مختلف و متناسب با نوع بازیگر، کارکرد، زمان و... اطلاق‌های مختلفی از «بازی و جنگ» را به خود اختصاص می‌دهد. بدین‌ترتیب درهم‌آمیختگی نگرش کنشگران پیرامون اینکه آیا ورزاجنگ، بازی است؟ را از میان انبوه چیزهایی که بدان باور دارند، پدیدار می‌کنیم.

درمیان روایت‌های سیاحان به هشت واژه‌ی معادل برای جنگ‌حیوانات، اشاره نمودیم اما از روایت‌های مردم رشت در جدول (۲) می‌توان دریافت که این پدیده نزد اغلب آن‌ها یک جنگ است. درمجموع، بنظر می‌رسد بازی و جنگ دو سر طیفی هستند که پدیده‌ی ورزاجنگ را با میل اروس(Eros) و یا تاناتوس(Tanatos) گره می‌زنند؛ هرچه بر وجه زندگی و اروس در این پدیده تأکید کنیم آن را به‌سمت یک بازی سوق می‌دهیم در این‌صورت حقوق حیوانات و اراده‌ی همه‌ی مدرک‌های حیات مهم تلقی می‌شود و هرچه بر خشونت و میل تاناتوس تأکید کنیم آن را به‌سمت جنگ سوق می‌دهیم؛ در این‌صورت، حیوانات و اراده‌ی آن‌ها مهم تلقی نمی‌شود.

گویی، شرارت‌های این پدیده بستگی به نقطه‌ای که بین اروس و تاناتوس برای آن درنظر می‌گیریم در نسبت‌اش با زندگی و خشونت خود را بروز می‌دهد. بنابراین با تأسی از هویزینگا (۱۹۴۹: ۱۰۵) که تفسیر کارکرد فرهنگی یک بازی برای تمدن را مهم تلقی می‌کند و می‌نویسد «هنگامی یک بازی زیباست که نگاه به ارزشِ فرهنگی آن پیدا و آشکار باشد... و هرچه میزان این کیفیت افزایش یابد، شور زندگی در فرد یا گروه، بخشی از خود تمدن خواهد بود». ما نیز ورزاجنگ را هنگامی «بازی» می‌بینیم که با خواست اراده‌ی حیوان و پیش از دخالت انسان شکل گیرد. در این صورت، بازیِ حیوانات حتی اگر منجر به زخمی‌شدن آن‌ها شود بسان یک حرکت طبیعی (نه حرکت قسری) خالی از شرارت است. اما اگر این پدیده برای جنگ سامان‌دهی شود (مثل اکثر پدیده‌های ورزاجنگ درعصر کنونی)، فراتر از اینکه ورزاجنگ را چه می‌نامیم بیانگر حرکت قسری و خارج از حرکت طبیعی است. درنتیجه، اشارات اغلب کنشگران ورزاجنگ به اینکه «ورزاجنگ مختص مردان جنگجوست»، «جنگ است سوسول‌بازی نیست»، «ورزا با زخم‌هایش زیباست»، «فقط حیوان نمی‌جنگند منم با او می‌جنگم»، «گاو ذاتا جنگی است» و... پدیدارکننده‌ی میل تاناتوس و دورشدن از میل زندگی است. بنابراین به همان نسبت که ورزاجنگ «جنگ» می‌شود و برنده‌شدن و پیروزی در آن مهم‌تر از هر چیزی برجسته می‌شود، درنتیجه، از حرکت طبیعی و مفهوم «بازی» دور می‌شود.

تنها معجزه‌ی عصرمدرن است که بین میل اروس و تاناتوس فاصله می‌گذارد و از جدایش خشونت در بازی سخن به‌میان می‌آورد و آن را ضروری و مهم تلقی می‌کند و هر روزه خواهان برساختن قانونی تازه برای کاهش شر و به‌طور خاص کاهش خسارت در هر یک از رقابت‌ها، نمایش‌ها و بازی‌هاست. درمجموع، جدایشِ میل اروس و تاناتوس یا معجزه‌ی عصرمدرن نه تنها برای بسیاری از کنشگران ورزاجنگ مهم نیست بلکه بسیاری از پژوهشگران ایرانی هم بسان کنشگران ورزاجنگ در همان چارچوب پیشامدرن درپی صدور مجوز برای ورزاجنگ هستند که بزعم آن‌ها موجب افزایش گردشگر و رونق اقتصادی را فراهم می‌کند.

۵. ۳. بازنمایی ورزاجنگ در بازی

در سطور فوق نسبت ورزاجنگ و بازی را مشخص نمودیم. اما حال، سخن بر سر فعالیت‌های کودکانی است که در بازنمایی ورزاجنگ برساخته می‌شود، جایی که کودکانِ تماشاگرِ ورزاجنگ به‌علت عدمِ قابلیت و توان سامان‌دهی جنگ حیوانات، یا در تقلید از بزرگسالان، با انواع چوب (بسان نوع ب و ج) بزعم مردم در پی «بازی ورزاجنگ» هستند. این بازی‌های روزمره‌ی کودکان موجب انگیزه‌ی آنان برای فرآیندهای خودآگاهی و رفتار اجتماعی در روستا را فراهم می‌کند. بدین‌ترتیب از آنجایی که انسان‌ها با بازی بزرگ می‌شوند و به نوعی تجربه‌ای از رفتاراجتماعی را تکرار می‌کنند؛ بنابراین جوامع باید مراقب باشند فعالیتی را که یکی از پایه‌های نوسازی اجتماعی را تشکیل می‌دهد به درستی محدود کنند (هنریکز، ۲۰۱۰: ۱۶۲)؛ به نحوی که ظهور مجدد یا بازنمایی یک بازی در رفتار کودکان، موجب کاهش شر شود و به کار زندگی آید.

حال درپی برجسته‌سازی نسبت جامعه و بازیِ ورزاجنگ (نوع ب و ج) هستیم. از آنجایی که بازی فعالیتی طبیعی، پر رمز و راز، لذت‌بخش، شگفت‌انگیز، شکلی از بیان احساس، برقراری ارتباط، توصیف تجربیات، آشکارکردن آرزوها و خودشکوفایی می‌باشد (محمداسماعیل، ۱۳۹۶: ۱۳)؛ چگونه می‌توان بازنمایی‌های ورزاجنگ را که مبهم است؛ بازی نامید؟ تا کجا اشکال مختلف بازنمایی ورزاجنگ در رفتار کودکان، را می‌توان بازی نامید؟ اگر بسان محمداسماعیل باور کنیم که بازی برای کودکان یک وسیله‌ی ارتباطی برای کنار آمدن با دنیاست؛ در این صورت بازنماییِ جنگِ حیوانات، تا کجا یک بازی است؟ این نوع کنارآمدن با طبیعت (سامان‌دادن جنگ دو مدرک‌حیات) را می‌توان بازی نامید؟ مثلاً تصور کنید در یک روستا، بچه‌های روستایی، نحوه‌ی بمب‌گذاری انتحاری را «بازی» تلقی کنند؛ در آن صورت نباید چیزی را که در اجتماع و سیاست برساخته می‌شود جدی گرفت؟ و تنها با نامیدن «بازی» به‌راحتی می‌توان از کنار آن تجربه گذشت؟ همه‌ی این سوالاتِ انضمامی برای هر پژوهشگر حوزه‌ی اجتماعی حائز اهمیت است. چنانکه مالک (۲۰۲۰) براساس کار میدانی در مقاله‌ی «بازنمایی بازی کودکان و خشونت در کشمیر» به ارتباط بازی و تثبیت خشونت‌سیاسی در زندگی روزمره‌ی کودکان پرداخت و نشان داد که چگونه بازی مرزهای بین خیال، دنیای مجازی و واقعی را محو می‌کند و خود را به‌عنوان واقعیتِ روزمره در کودکان تثبیت می‌کند. بنابراین با تکیه بر دستاوردهای پژوهشی مالک، بازی ورزاجنگ (نوع ب و ج) تا کجا بازی است؟ اگر «بازی ورزاجنگ»، بسان ورزاجنگ بازی نباشد چرا بازیِ ساده‌ی دزد و پلیس، بازی است؟ آیا بازی دزد و پلیس، بازنمایی دزدی است؟ خیر، چراکه در آن بازی، با کرانی از کاهش شر مواجه هستیم یعنی دسته‌ای (از پلیس‌ها) در پی کاهش شر هستند اما در بازیِ انتحاری که به‌صورت خیالی آن را فرض کردیم تنها کران موجود شر است.

بانکوا (۲۰۱۷: ۱۱۵–۱۱۸) بر این باور است که کودکان می‌توانند با هر شیئی بازی کند و چیزی که در یک بازه‌ی زمانیِ خاص به‌عنوان اسباب‌بازی استفاده می‌شود، ممکن است عملکرد کاملاً متفاوتی داشته باشد. کودکان می‌توانند با هر چیزی بازی کنند، زیرا از طریق بازی زندگی می‌کنند و خود را درک می‌کنند اما همه‌ی این اسباب‌بازی‌ها با قید «خطر و آسیب» به‌عنوان یکی از ارزش‌های جامعه‌ی مدرن، محدود می‌شود. بانکوا (همان: ۱۱۴) می‌نویسد «بچه‌ها شاخه‌های درختان را به خانه تبدیل می‌کنند، گل‌ها را به غذا، عروسک‌ها را به پسر و دختر، خودشان را به مادر و پدر تبدیل می‌کنند» و حتی

«در تقلید از بزرگسالان جنگ‌بازی می‌کنند اما آن‌ها در پی جنگ واقعی نیستند چرا که جنگ واقعی یعنی پایان بازی» (همان: ۱۳۰). در همین راستا و با تکیه بر کاهش شر (خطر، خشونت و خسارت)، اَشکال این بازنمایی‌ها از ورزاجنگ را بسان کنشگران ورزاجنگ می‌توانیم، بازی بنامیم.

اما مسئله‌ای که مالک (۲۰۲۰) پیرامون تثبیت خشونت‌سیاسی در یک بازی خاص طرح نموده همچنان در بازیِ ورزاجنگ می‌تواند مهم باشد. به باور هویزینگا«به‌طور طبیعی، ارتباط بین فرهنگ و بازی مشهود است، به‌خصوص در جایی‌که بعدها شامل فعالیت منظم یک گروه یا دو گروه مخالف می‌شود». درهمین راستا، روایت اول پژوهشگر بیانگر این است که کودکی که زمانی طولانی با انگیزه و اشتیاق ورزاجنگ به بازی ورزاجنگ در مسیر مدرسه تا خانه مشغول بوده و با آن خیال‌پردازی می‌کرد؛ بعدها در بزرگسالی یکی از سامان‌دهنده‌های اصلی ورزاجنگ در شهرسنگر می‌شود. به‌عبارتی «عنصر بازی به تدریج در پس‌زمینه پنهان می‌شود» (Huizinga, 1949: 46) و آنچه در تقلید از بزرگسالان به‌مثابه یک بازی انجام می‌گرفته به واقعیت بدل می‌شود. واقعیتی که به نحو ارتباطی در زندگی روزمره مردم روستا و با تکیه بر ذخیره‌ی معرفتی بجای مانده از آن موقعیت، سامان‌دهی جنگ‌حیوانات را به یک نگرش طبیعی تبدیل می‌کند که در آن حیوانات به‌مثابه یک ابزار تلقی خواهند شد و آنچنان که یکی از کنشگران ورزاجنگ می‌گوید: «اساساً در یک بازی، چرا باید به اسبابِ آن بازی، توجه کرد؟ از بازی لذت ببر»!

بدین‌ترتیب، اگر با تأسی از هویزینگا بازی را فرهنگ‌ساز بدانیم نه برعکس، درخواهیم یافت «بازی پیش از فرهنگ وجود داشته و فرهنگ را از بدو شروع تا مرحله تمدن که اکنون در آن زندگی می‌کنیم، فراگرفته» درنتیجه «بازی اصیل و ناب یکی از پایه‌های اصلی تمدن است» (Huizinga, 1949: 3-5). لذا پیگیری، استمرار و تداوم یک بازی می‌تواند بر پایه‌های اصلی تمدن موثر افتد. به‌عبارت دیگر همانطور که یک فرهنگ درحال پیش‌رفتن (درحال پیشرفت یا پسرفت) است از سرچشمه‌های بازی خود الگو می‌گیرد (Ibid: 46) یعنی تداوم آنچه کنشگران ورزاجنگ، بازی ورزاجنگ می‌نامند الگوهایی برای فرهنگ برخواهد ساخت که بعید است در کاهش شر و بر محور عقلانیت مدرن، به کردارهای ارتباطی معقول در زندگیِ روزمره تأکید نماید. جایی که کنشگران ورزاجنگ، ورزاجنگ را با جدیت «جنگ» می‌نامند بعید است امکان اصلاح فرآیند این بازی برای کاهش شرارت فراهم شود. در همین راستا تداوم تماشای ورزاجنگ در قهوه‌خانه‌ها و آرایشگاه‌ها به‌صورت روزانه و تحلیل فعل و انفعالات پدیده‌ی ورزاجنگ توسط کودکان به‌مثابه سخن از یک بازی ساده، در پی کاهش شر (خطر، خسارت و خشونت) در جامعه و یا پی‌نهادن مسیری برای درآغوش کشیدن فروتنانه‌ی جهانی که در آن پَرت شده‌ایم، نیست. چه بسا بانکوا (۲۰۱۷: ۱۲۳) درخصوص مشاهده‌ی جنگ می‌نویسد: «جنگ انسانیت را در هر کسی که شاهد وحشت آن است –به‌ویژه درکودکان– می‌کشد، زیرا به‌طور غیرقابل برگشتی روحیه آن‌ها را تغییر شکل می‌دهد و آن‌ها را به ویروس نفرت، آلوده می‌کند».

درمجموع، نمی‌خواهیم واقعیت تمام‌شده‌ای برای بازیِ کودکان تصویر کنیم چراکه به باور بلومنبرگ (۱۴۰۱: ۲۴) در عصرمدرن واقعیت نوعی «انسجام گشوده» است. درنتیجه، اگر چه نمی‌توان با جرح و تعدیل‌هایی کنشگران ورزاجنگ را به کاهش شر واداشت اما می‌توان اشتباهات بازی‌هایِ ورزاجنگِ کودکانه (نوع ب و ج) را به نحو موفقیت‌آمیزی شناسایی نمود و تلاش‌های کودکانه پیرامون به‌دست گرفتن «دوخال چو» را به‌سمت بازی‌هایی سوق داد که در پس‌زمینه‌ی آن قرار

نیست دو حیوان را به جنگیدن واداشت و یا قرار نیست کشتن حیوان بستر شادیِ عده‌ای را فراهم نماید. در این صورت و در این موضع است که می‌توان اینگونه موضع‌گیری کرد: بازیِ ورزاجنگ کودکان، که سرشار از تخیل کودکانه و بستری برای شعف، شادمانی، لذت زندگی است، می‌تواند «بازی» باشد.

۶. بحث و نتیجه‌گیری

با بیان تجربه‌های پژوهشگر، کنشگران و سیاحان، خواسته‌ایم نشان دهیم ورزاجنگ و بازنمایی‌های آن تا کجا بازی است و اینکه تا کجا می‌توان به استمرار و تداوم آن تأکید نمود. بر همین اساس، با پیش چشم‌داشتن موقعیت‌های خاص نشان دادیم که در آن سوژه‌ی انسانی قصدمند به چه چیزی مشغول‌اند. با پاسخ به سوالاتی که در این پژوهش طرح کردیم سعی نمودیم، دریابیم که در چه جایی هستیم و نگرش‌طبیعی کنشگران ورزاجنگ پدیدارکننده‌ی چه چیزی است و در ذهن‌شان چه می‌گذرد.

هرچند در پدیدارشناسی نه به‌دنبال آنیم که مانند منطق، شرایط حکم حقیقی و صادق را بیابیم، نه به‌دنبال آنیم که مانند علم نشان دهیم چه چیز درست و چه چیز نادرست است و نه به‌دنبال آنیم که مانند روان‌شناسی در ناخودآگاه افراد جستجو کنیم بلکه به‌دنبال آنیم که کشف کنیم چه چیز در ذهن دارند وقتی کنش می‌کنند (صمیم، ۱۳۹۹: ۵۳)؛ اما پس از دریافت ذهنیت کنشگران ورزاجنگ، از آنجایی که به باور هابرماس (۱۳۹۹: ۱۴۹) دانشمندان علوم‌اجتماعی نمی‌توانند عینیت شناخت خود را با خزیدن به نش‌خیالی «ناظر بی‌غرض» تضمین کنند و به نقطه‌ی ناکجاآباد بیرون از متن زندگی، آنجا که به نحو ارتباطی قابل دسترس نیست، بگریزند. درنتیجه، به ضرورت جدایش بین اروس و تاناتوس در عصرمدرن اشاره نمودیم و به باور مالک (۲۰۲۰) و همچنین هویزینگا پیرامون ارتباط بازی و فرهنگ پرداختیم و بسان هویزینگا (۱۹۴۹: ۱۷۳) نوشتیم که «تمدن از بازی جدا نمی‌شود و یا مانند یک نوزاد از رحم مادر متولد نمی‌گردد بلکه تمدن در درون بازی پدیدار می‌شود و هرگز آن را ترک نمی‌کند». براین اساس، علاوه بر نسبت ورزاجنگ با بازی، به بازنمایی ورزاجنگ در رفتار کودکان و بازی پرداختیم و نشان دادیم برعکس آنچه دورتسکی(Dworetzky)(۲۰۱۰)، از بازی معرفی می‌کند «فعالیتی سازمان‌یافته، جدی و منظم نیست، بلکه شامل یک فعالیت انتخابی آزادانه است که داوطلبانه و لذتبخش می‌باشد»؛ در بازی‌های کودکانه‌ای که بازنمایی ورزاجنگ است، بازیِ با دو چوب کم‌کم در بزرگسالی با گاونر جایگزین می‌شود و دیگر با کودکی خیال‌پرداز مواجه نیستیم بلکه با کنشگری خودجنگوپندار، سلطه‌گر، خشونت‌زی و... مواجه هستیم که دیگر نقاشیِ کودکانه‌اش به تنهایی بازنماییِ خیال‌پردازی‌هایش نیست بلکه صحنه‌ی نبرد دو مدرکِ حیاتی است که با اراده‌ی یک انسان برای کشتن و سرگرمی سامان‌داده شده‌اند. بدین ترتیب نوشتیم بازی، تا جایی بازی است که در پی جنگ، خشونت، خسارت، خطر و به‌طور خاص در پی کاهش شر باشد.

در تمام فرآیندی که برای تحلیل بازی و کاهش شر در بازنماییِ ورزاجنگ در رفتار کودکان تصویر کردیم علیرغم اینکه نشان دادیم بسیاری از کودکانی که بعدها کنشگر ورزاجنگ شده‌اند آن بازی را در دوره‌های مختلفِ زندگی‌شان تجربه کرده‌اند اما بسان بلومنبرگ (۱۴۰۱: ۲۴) واقعیتِ بازیِ کودکان را «انسجام گشوده» نامیدیم تا در اتخاذ حکم برای هنجارهای اخلاقی معطوف به منافع عمومی باشیم (هابرماس، ۱۳۹۹: ۴۸۳). یعنی جایی که مجوز دخالت و ورود دولت

(تحت عنوان سیاست‌بازی) را صادر نمودیم آن را لزوماً و ضرورتاً، قهرآمیز نخواستیم بلکه بر این باوریم که ابزار آگاهی-بخش دولت مثل دانشگاه، مدارس، پژوهشکده‌ها می‌توانند بر مسئله‌ی جنگ‌بازی‌ها تمرکز کنند.

درپایان، همانطور که آرنت (۱۳۹۴: ۱۴۳) تأکید می‌کند در مقام ناظر بازیِ کودکان، رفتار کنشگران و... توانستیم حقیقت آنچه که پدیدار می‌شود را بفهمیم اما برای این کار گاهی مجبور شدیم بهای این رهیافت مستقیم یعنی کناره‌گرفتن از شرکت در کنش کنشگران ورزاجنگ را بپذیریم و این بُن مایه‌ی ارزیابی یک ناظر است که بدین صورت بتواند گاهی در جایگاهی قرار گیرد که کل کنش، ورزاجنگ، بازی و بازنمایی ورزاجنگ را ببیند. بنابراین می‌توان نوشت: هرچند ورزاجنگ تجربه‌ای است که چیزی جز خشونت را در جهان پیرامونی بازنمایی نمی‌کند؛ اما «وظیفه‌ی قانونگذار این است که نگذارد تا کسی کسِ دیگر را به زور باز دارد» (کانت، ۱۳۷۰: ۵۳). آتش شر را با استمرار شرِ دیگر نمی‌توان فرونشاند. بنابراین در مقام مشاهده‌گر از نگرش‌طبیعی پیرامون «بازی نامیدن ورزاجنگ» جدا شدیم و موضعی فراتر از زیست جهان کنشگران ورزاجنگ اتخاذ نمودیم تا جهانی که کودکان بصورت خیالی و در بازنمایی ورزاجنگ می‌سازند و در نوجوانی بصورت عینی تجربه می‌کنند و در نهایت بصورت بین‌الاذهانی در میان کنشگران ورزاجنگ تداوم می‌بخشند را پدیدار نماییم. این پدیدارگی فرصتی برای سیاست‌گذاری‌ها و تحدید حوزه‌ی بازی در قالب منافع عمومی را فراهم می‌کند.

در مجموع پرداختن جزئی‌تر به اتخاذ سیاست در حوزه‌ی بازی (سیاست‌بازی)، مربوط به این پژوهش نیست اما اگر بخواهیم اندکی به سیاست‌های بازی بپردازیم باید بدانیم که در عصرمدرن برای اینکه زندگی محقق شود نه ضرورتاً سعادت، می‌بایست بسان توصیه‌ی بلومنبرگ (۱۴۰۱: ۲۵) از چشم‌داشتی حداکثری دست شست و حداقلی از کاهش شر را هدف گرفت؛ بنابراین، نه به دنبال تحسین «رویه‌های ممنوعیت ورزاجنگ مشابه عملکرد نظام سیاسی کنونی» به‌منظور تحقق مدینه‌ی فاضله هستیم و نه برای این حجم از نابهره‌مندی، توصیه‌ی جذب گردشگر اقتصادی بسان برخی از پژهشگران را درپیش می‌گیریم؛ بلکه تنها راه‌حل عملی، را بسط حوزه‌ی عمومی تا زمان تفاهم می‌دانیم. بنابراین در جامعه‌ای که حاکمیت پدیده‌ای را به‌شکل غیرمدرن، ممنوع (نه محدود) می‌کند مسیر تفاهم، تعامل و گفتگوی آزاد را می‌بندد. همین موضوع موجب گردیده هر دو سوی کنشگران ورزاجنگ (موافقان و مخالفان) به بست روش، سنتی و اسطوره‌ای برای حذف دیگری بهره بگیرند و کمتر شاهد شکوفایی یک قلمروی همگانی برای گفت‌وشنود درباره‌ی مسائل زندگی اجتماعی شهروندان یک جامعه باشیم.

تشکر و قدردانی

در مسیر نگارش این مقاله خود را وامدار **استاد عزیزم دکتر مرتضی بحرانی** می‌دانم که اخلاق‌مدارانه از آوردن نامش در این مرقومه امتناع نمود؛ از وی بسیار سپاسگزارم که موقعیت و چشم‌انداز مرا در فهم مسائل اجتماعی دگرگون ساخت.

منابع

آرنت، هانا. (۱۳۹۴). *حیات ذهن*. ترجمه‌ی مسعود علیا، تهران: ققنوس.

اسپیگلبرگ، هربرت. (۱۳۹۹). *جنبش پدیدارشناسی درآمدی تاریخی*. ج ۱و ۲، ترجمه‌ی مسعود علیا، تهران: مینوی‌خرد.

اسمیت، دیوید وودراف. (۱۳۹۶). *پدیدارشناسی هوسرل*. ترجمه‌ی غلام‌عباس جمالی، تهران: نقش‌جهان.

اندام، رضا؛ عسگری، مرتضی؛ سلیمی، میترا. (۱۳۹۴). «بررسی موانع توسعه‌ی بازی‌های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان». *پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی*، ۴ (۲)، ۴۹-۶۱.

اصلاح‌عربانی، ابراهیم. (۱۳۷۴). *کتاب گیلان*. ج۳، تهران: گروه پژوهشگران‌ایرانی.

اوبن، اوژن. (۱۳۶۲). *ایران امروز؛ ایران و بین‌النهرین*. ترجمه‌ی علی‌اصغر سعیدی، تهران: علم.

اولئاریوس، آدام. (۱۳۶۹). *سفرنامه‌ی آدام اولئاریوس: سرزمین تزارهای مخوف*. ترجمه‌ی حسین کردبچه، تهران: کتاب برای همه.

ایمان، محمدتقی. (۱۳۹۷). *روش‌شناسی تحقیقات کیفی*. قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.

بلومنبرگ، هانس. (۱۴۰۱). *مشروعیت عصرمدرن*. ترجمه‌ی زانیار ابراهیمی، تهران: بوستان کتاب.

پولاک، یاکوب ادوارد. (۱۳۶۱). *سفرنامه‌ی پولاک: ایران و ایرانیان*. ترجمه‌ی کیکاووس جهانداری، تهران: خوارزمی.

تانکوانی، جی ام. (۱۳۸۳). *نامه‌هایی درباره‌ی ایران و ترکیه آسیا*. ترجمه‌ی علی‌اصغر سعیدی، تهران: چشمه.

تاورنیه، ژان باتیست. (۱۳۳۶). *سفرنامه‌ی تاورنیه عصرصفوی*. ترجمه‌ی ابوتراب نوری، اصفهان: کتابخانه سنایی.

تویوکیچی، یه‌ناگا. (۱۳۹۲). *سفرنامه‌ی یه‌ناگا تویوکیچی در ایران و آناطولی*، ترجمه‌ی هاشم رجب‌زاده و کینجی ئه‌اورا، تهران: طهوری.

حقیقی، شاهرخ. (۱۳۹۹). *گذار از مدرنیته: نیچه. فوکو، لیوتار، دریدا*، تهران: آگه.

جمالی، محمد. (۱۴۰۱). *مطالعه مردم‌شناختی ورزاجنگ: مورد مطالعه شهرستان خمام*. پایان‌نامه‌ی کارشناسی‌ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه گیلان.

رابینو، یاسنت‌لویی. (۱۳۴۱). *ورزش‌های باستانی در گیلان*. ترجمه‌ی عبدالحسین ملک‌زاده، رشت: سایبان.

ریتزر، جورج. (۱۳۹۳). *نظریه‌ی جامعه‌شناسی در دوران معاصر*. ترجمه‌ی محسن ثلاثی، تهران: علمی.

سلیمی، حسین. (۱۳۹۸). *هفت گام در پژوهش‌های کاربردی*. تهران: علمی.

شاردن، ژان. (۱۳۳۵). *دایره‌المعارف تمدن ایران: سیاحت‌نامه شاردن*. ج۲، ترجمه‌ی محمد محمدلوی‌عباسی، تهران: امیرکبیر.

ـــــــــ (۱۳۳۶). *دایره‌المعارف تمدن ایران، سیاحت‌نامه شاردن*. ج ۳ و ۴، ترجمه‌ی محمد محمدلوی عباسی، تهران: امیرکبیر.

شرلی، سرآنتوان؛ شرلی، سررابرت. (۱۳۶۲). *سفرنامه‌ی برادران شرلی*. گردآورنده علی دهباشی، ترجمه‌ی آوانس، تهران: نگاه.

صمیم، رضا. (۱۳۹۹). *مواجهات نسلی و ثبات‌سیاسی در ایران معاصر*. تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی.

عباسی، هوشنگ. (۱۳۸۶). *گیلان در سفرنامه‌های سیاحان ایرانی*. رشت: فرهنگ ایلیا.

غلامی، اباذر. (۱۳۹۰). *بازی‌های محلی گیلان*. رشت: فرهنگ ایلیا.

فرانکلین، ویلیام. (۱۳۵۸). *مشاهدات سفر از بنگال به ایران در سال‌های ۱۷۸۶-۱۷۸۷*. ترجمه‌ی محسن جاویدان، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

فیگوئروآ، گارسیا د سیلوا. (۱۳۶۳). *سفرنامه سفیر اسپانیا در دربار شاه‌عباس اول*. ترجمه‌ی غلامرضا سمیعی، تهران: نشرنو.

کانت، ایمانوئل. (۱۳۷۰). «روشنگری چیست؟». ترجمه‌ی همایون فولادپور، *کلک*، (۲۲)، ۴۸-۵۷.

کای‌وا، روژه. (۱۳۸۹) *انسان و بازی*. ترجمه‌ی مهدی داودی، تهران: دفترپژوهش‌های‌فرهنگی.

کرول، جوپل. (۱۴۰۰). *پایان الهی یا بشری تاریخ*. ترجمه‌ی زانیار ابراهیمی، تهران: پگاه روزنو.

محمداسماعیل. الهه. (۱۳۹۶) . *بازی درمانی، نظریه‌ها و روش‌ها و کاربردهای بالینی*. تهران: دانژه.

موسوی، سیدهاشم؛ عباسی، هوشنگ؛ محمدی، محمدعلی؛ نژادبخش، اصغر. (۱۳۸۵). «پژوهش مردم‌شناختی درباره‌ی ورزاجنگ در فرهنگ گیلان». *مطالعات اجتماعی ایران*، ۱ (۲)، ۱۶۴-۱۸۱.

موسوی، سیدهاشم؛ عباسی، هوشنگ؛ نژادبخش، اصغر؛ رفیعی‌مقدم، هما. (۱۳۸۶). *نمایش‌ها و بازی‌های سنتی گیلان*. رشت: فرهنگ ایلیا.

ویلز، چارلزجیمز. (۱۳۶۸). *ایران در یک قرن پیش*. ترجمه‌ی غلامحسین قراگوزلو، تهران: اقبال.

هابرماس، یورگن. (۱۳۹۹). *نظریه کنش ارتباطی*. ترجمه‌ی کمال پولادی، تهران: مرکز.

هنرمندی، ندا؛ رنجبر، محمدعلی. (۱۳۹۹). «مسئله مقوله‌بندی در مطالعات تاریخ اجتماعیِ زندگی روزانه». *تحقیقات تاریخ اجتماعی*، ۱۰ (۲)، پاییز و زمستان، صص ۲۹۵-۳۲۴.

Bankova. Petya. (2017). Children play war. *The Belogradchik Journal for Local History*. 8(1). 113-132.

Bromberger. Christian. (2017). Les combats de taureaux dans le nord de l'Iran, *une* passion *populaire interdite*. 21-33.

Cohen. Erik. (2014). Bullfighting and tourism. *Tourism Analysis*. 19(5). 545-556.

Cordeiro-Rodrigues. Luis;d Achino. Emanuele. (2017). A case study on moral disengagement and rationalization in the context of Portuguese bullfighting. *Polish Sociological Review*. 199(3). 315-328.

Dworetzky. Lynne. (2010). The influence of a pre-school program on the acquisition of social and communication skills. *MA University of South Africa*.

Geertz. Clifford. (1973). *Interpretation of cultures*. (Vol. 5019). Basic books.

Huizinga. Johan. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul (1980).

Henricks. Thomas. S. (2010). Caillois's" Man, Play, and Games": An Appreciation and Evaluation. *American Journal of Play*. 3(2). 157-185.

Malik. Aatina Nasir. (2020). Mapping children’s play and violence in Kashmir. *Childhood*. 27(3). 354-368.

Villena. David. (2021). A Critique of Mario Vargas Llosa’s Putative Justifications of Bullfighting. *Journal of Animal Ethic*s. 11(2). 31-41.