



**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.



مقاله‌ی علمی، سال ۱، بهار و تابستان ۱۴۰۵

شماره‌ی اول، 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 ورزش‌جنگ)

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 ورزش‌جنگ 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 فرهنگ نامتعارف با دگرگونی 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 اجتماعی 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 ورزش‌جنگ و با تکیه بر مقوله‌های بازی نزد کای‌وا و برداشت هویزیگا از تمدن‌سازی بازی، تجربه و ادراک این پدیده را نزد مردم رشت بررسی نموده و در پی پاسخ به این پرسش محوری می‌باشد که «ورزش‌جنگ»، بازی است یا جنگ؟ نتیجه‌ی کار این است که واقعیت 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 ورزش‌جنگ 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، ورزش‌جنگ، گاو‌بازی، پدیدارشناسی، تجربه، روزمره

\* دانش‌آموخته‌ی دکتری جامعه‌شناسی سیاسی، 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 از جمعیتِ سستیِ شهرهای شمالی کشور، انواع 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 گاوانر 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 «دوخال 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 انگشتان اشاره‌ی آن‌ها به‌سمت بیرون می‌ماند. در این حالت دستان گره‌شده، نقش گاو و انگشتان 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 گاوانر 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، نبردِ خونین، بازیِ عمیق، و... نامیده می‌شود. درهمین راستا، با تکیه بر باور بلومبرگ (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 به سراغمان می‌آید بلکه «در تقسیم خشونت-آمیز واقعیت به تکه‌های مختلف» (کرول، ۱۴۰۰: ۳۵۵)، بین خود و واقعیت فاصله‌ای غیرضروری و احتمالاً شرارت‌آمیز احساس خواهیم کرد. بدین ترتیب، 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 ورزش‌جنگ 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 ارزش فرهنگی آن پیدا و آشکار باشد» ما چگونه می‌توانیم از بازنمایی‌های ورزش‌جنگ تحت عنوان «بازی» یاد کنیم؟ و یا در حالیکه ارزش‌های عقلانی، اخلاقی ورزش‌جنگ نمی‌تواند این پدیده را به سطح فرهنگی 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 (بلومبرگ، ۱۴۰۱: ۱۰۷)؛ می‌بایست کران‌های بازی و جنگ را چنان متمایز نماییم که به کار زندگی آید.

پدیده‌ی ورزش‌جنگ به مثابه یک بازی سنتی نزد بخش زیادی از کنشگران ورزش‌جنگ با مقداری از تقدس (تفکر غیرنقدپذیر) همراه است؛ در حالیکه در تفکر مدرن، مسائل کمتری گروگان بخت‌و‌اقبال است (هابرماس، ۱۳۹۹: ۹۶) و دولت مدرن از ابتنا بر مشروعیت مقدس به سوی ابتنا بر اداره‌ی عمومی در حرکت است (همان: ۴۷۲).

بنابراین، برجسته‌سازی مشخصه‌های این پدیده در تمایز با بازی، به منظور ارتقاء آگاهی مردم ضروری است. به تعبیر دیگر، در عصر مدرن به منظور تحقق دموکراسی به عنوان 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.

در مجموع، پدیدارگی مفاهیمی از بازی و تمدن‌سازی در جوامع دموکراتیک مدنظر است که مبتنی بر مفهوم «اختیار» -به عنوان 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. در نتیجه، تمدن‌سازی و پدیدارگی آستانه‌ی انسانیت، مسئله‌ای می‌باشد که در رابطه‌ی میان بازی‌ها و انسان برای مان حائز اهمیت است و در سطور آتی از قصد کنشگران ورزش‌جنگ در مواجهه با این پدیده خواهیم نوشت.

## ۲. پیشینه پژوهش

اصلاح‌عربانی (۱۳۷۴) در کتاب گیلان، بسان کوهن (۲۰۱۴) در گاو‌بازی و تورریسم از ورزش‌جنگ چونان یک «جاذبه گردشگری» یاد می‌کند. موسوی و همکاران (۱۳۸۵) در مقاله‌ی «پژوهش مردم‌شناختی درباره‌ی ورزش‌جنگ در فرهنگ گیلان»، بسان برومبِرزه (Bromberger, 2017) در «گاو‌بازی در شمال ایران، یک دلبستگی ممنوعه‌ی مردمی»، ورزش‌جنگ 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. بدین ترتیب، ورزش‌جنگ را به مثابه یک بازی عامیانه معرفی می‌کنند. غلامی (۱۳۹۰) نیز بسان پژوهش‌های پیشین، از ورزش‌جنگ 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. گریتر (۱۹۷۳) در کتاب *تفسیر فرهنگ‌ها*، در پی توصیف پدیدارشناسانه‌ی فرهنگ مردم بالی در اندونزی، از تجربه‌ی زیسته‌ی خود و همسرش پیرامون جنگ حیوانات با نام «بازی عمیق» یاد می‌کند.

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

پژوهش رودریگز و آچینو (Rodrigues & Achino) (۲۰۱۷) تحت عنوان «مطالعه موردی پیرامون تمایز اخلاقی و منطقی حول گاو‌بازی 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. در همین راستا، دیوید ویلنا (Villena) (۲۰۲۱) نیز در مقاله‌ی «نقدی بر توجیهات احتمالی گاو‌بازی ماریو بارگاس یوسا» سه دسته از استدالات 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 اطلاعات کمی، پیرامون ورزش‌جنگ 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 ورزش‌جنگ سروکار داشته‌اند، ارجاع خواهد داد اما ماهیت کیفی پژوهش موجب شده با صورتبندی دقیق از آزمون فرضیه، مواجه نباشیم بلکه با بهره‌گیری از منطق استقهامی 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 زندگی روزمره آغاز می‌کنیم (اسمیت، ۱۳۹۶: ۲۰۷).

بدین ترتیب به جای سخن گفتن از متغیرها، پژوهشگر با نگرش طبیعی‌ای شروع می‌کند که مردم عادی از طریق آن در زیست‌جهان مشارکت می‌کنند. در نتیجه، به جای 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 ورزش‌جنگ حاضر شود و از آداب، روش و منش آن‌ها پیروی نماید. به تعبیر دیگر، با زیست تجربی، در آشکارگی قصدمندی کنشگران ورزش‌جنگ، ارزش‌هایی که از اطرافیان آموخته و دست‌به‌دست نموده و به اکنون رسانیده و پیکره‌ای از ذخیره‌ی معرفتی جمعی خود را بدان افزوده‌اند، را کنار زدیم تا بسان ریتزر (Ritzer) (۱۳۹۳: ۳۲۸) نشان دهیم که «آگاهی ذاتاً قصدمندانه است». بدین ترتیب به دنبال آشکارگی دلایل یک بازی یا جنگ نبودیم بلکه نشان خواهیم داد رخدادهایی در ورزش‌جنگ مندرج است و آن قصد همزمان با این پدیده جاری و ساری است.

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

#### ۴. یافته‌های پژوهش

##### ۴.۱. ورزش‌جنگ 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 ورزش‌جنگ (نوع ج) با افزونه‌ای شرارت‌آمیز گفت، که علاوه بر دستان گره کرده، با سیم (ورقه‌ای آهنی نازک به شکل «Y» انگلیسی لابلای انگشتان) در مدارس انجام می‌شد. ادامه‌ی همکلامی و مرور خاطرات گذشته، منجر به نمایش صندوقچه کودکی و بروز اسباب بازی ورزش‌جنگ شد! مردی که در دهه‌ی سوم زندگی هنوز اسباب‌بازی کودکی‌اش را نگه داشته بود، تجربه‌اش از ورزش‌جنگ 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، ورزش‌جنگ بازی می‌کردم. تا هنگامی که والدینم اجازه دادند به عنوان یک شاگرد مکانیک در مغازه‌ای مشغول شوم. بیش از یک دهه با دستان کودکانه‌ام کار کردم تا بتوانم گاوانر بخرم و در ورزش‌جنگ شرکت کنم. بعد از آن دیگر با این‌ها بازی نکردم تا اینکه امروز شما مرا به یاد دوران کودکی انداختید».

این روایت رونوشت خاطرات بسیاری از کودکان روستاهای رشت می‌باشد که عاشق ورزش‌جنگ 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. ورزش‌جنگ در تجربه‌ی پژوهشگر (روایت دوم رهیافت غیرمستقیم)

در غروب یک روز پاییزی وقتی از گوشه و کنار شهر خبر می‌رسید یک ورزش‌جنگ «میدان‌کُش» در شهر سنگر در جریان است، به دیدن مادر 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 خوبی بزرگ‌ترها، به قوانین نانوشته‌ی ورزش‌جنگ 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 ورزش‌جنگ، محدود به میدان نبرد نمی‌شد همین بچه‌ها (از پانزده سال) روایت‌های خود از آن روز را در قهوه‌خانه‌ها و کوچه‌کترها (از هفت سال) تجربه‌های خود را در آرایشگاه و مدارس برای همسالان خود بازگو می‌کردند. آنالیز و بازخوانی درد یک حیوان برای این کودکان اصلاً 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 ورزش‌جنگ گوش می‌دادم به دنبال نکته‌ای بودم که نگرانی‌شان پیرامون کشته شدن حیوانات را برجسته نمایم اما اصلاً سخنی در این خصوص در میان نیاوردند و من نیز به منظور لمس جلوه‌های واقعیت اجتماعی، در گفتگوی‌شان دخالت ننمودم. نگرانی بچه‌ها به مثابه دلهره و اضطراب بسیاری از بانوان، به ناراحتی پدر، برادر و... اعضای خانواده‌شان گره خورده بود. هرچند من موردی پیرامون شرط‌بندی بچه‌های کمتر از پانزده سال مشاهده نکردم اما بسیاری از حامیان ورزش‌جنگ از کاهش سن قمار ابراز نگرانی می‌کردند.

توجه به پس‌زمینه‌ی این پدیده، بیش از خود رخداد، می‌توانست قصدمندی بین‌الذهانی جمعیت را آشکار نماید. در این راستا، نکته‌ی قابل تأمل و انضمامی در ورزش‌جنگ، کودکانی بودند که کشتن حیوانات اصلاً برایشان دردناک نبود. شاید بی‌ارتباط با جمله‌ی آرنت (۱۳۹۴: ۵۰) نباشد که می‌نویسد: «هیچ چیز، هیچ وجهی از چیزی، جز با پنهان کردن فعالانه‌ی چیزها و وجوه دیگر خود را نشان نمی‌دهد». براین اساس گویی وجوهی از قصدمندی ورزش‌جنگ، پنهان می‌شد اما در پدیدارشناسی همه‌ی آن وجوه را باید به آشکارگی فراخواند. بنابراین بخشی از فضای ورزش‌جنگ مربوط به گردهمایی‌هایی است که فراتر از آسیب‌های فیزیکی یک عرصه‌ی عمومی برای جلوه‌گری کودکان فراهم می‌کند. غرق شدن 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 تاریخی سیاحان در جدول شماره‌ی ۱ رجوع خواهیم کرد:

جدول (۱) واژه‌های معادل ورزش‌های از منظر سیاحان

| ورزش | تغییر | سنت | مهر | مراسم | تجربه | رقص | مسابقه | بازی | آیین | شماره | نام         |
|------|-------|-----|-----|-------|-------|-----|--------|------|------|-------|-------------|
| --   | *     | --  | --  | *     | *     | --  | *      | *    | *    | ۹۹۵   | فیگوئروا    |
| --   | *     | --  | --  | --    | --    | *   | --     | --   | *    | ۹۷۷   | شرلی        |
| --   | --    | --  | --  | *     | *     | *   | --     | --   | *    | ۱۰۱۰  | تاورنیه     |
| --   | --    | --  | *   | *     | *     | --  | --     | --   | *    | ۱۰۱۴  | اولتاریوس   |
| *    | *     | --  | *   | --    | *     | --  | *      | *    | *    | ۱۰۲۲  | شاردن       |
| --   | *     | --  | --  | --    | --    | --  | --     | *    | *    | ۱۱۶۴  | فرانکلین    |
| --   | --    | --  | --  | --    | --    | --  | --     | *    | *    | ۱۱۸۶  | تانکوانی    |
| *    | *     | --  | --  | --    | *     | --  | --     | *    | *    | ۱۲۳۰  | پولاک       |
| --   | --    | --  | --  | --    | *     | --  | --     | *    | *    | ۱۲۳۳  | گوبینو      |
| --   | --    | *   | --  | --    | --    | *   | --     | --   | *    | ۱۲۴۷  | ویلز        |
| --   | --    | --  | --  | --    | *     | --  | --     | *    | --   | ۱۲۵۶  | سرنا        |
| --   | *     | --  | --  | --    | --    | --  | --     | --   | *    | ۱۲۷۳  | سایکس       |
| --   | --    | --  | --  | --    | --    | --  | --     | --   | *    | ۱۲۷۷  | امین الدوله |
| --   | --    | --  | --  | --    | *     | --  | --     | --   | *    | ۱۲۷۸  | ظهیرالدوله  |
| --   | --    | --  | --  | --    | *     | --  | --     | --   | *    | ۱۲۷۹  | مظفرالدین   |
| *    | --    | *   | --  | *     | *     | --  | --     | --   | *    | ۱۲۸۴  | رابینو      |
| --   | *     | --  | --  | --    | *     | --  | --     | --   | *    | ۱۲۸۵  | اوبن        |
| --   | *     | --  | --  | --    | --    | --  | --     | --   | --   | ۱۲۸۷  | تویوکیچی    |
| --   | --    | --  | --  | *     | --    | --  | *      | *    | *    | ۱۳۰۸  | کازاما      |
| --   | --    | *   | --  | --    | --    | --  | *      | --   | *    | ۱۳۸۶  | برومبرزه    |

فیگوئروا (۱۳۶۳: ۲۴۰) وقتی در سفر به کاشان به تماشای جنگ حیوانات می‌رود از آن تحت عنوان «بازی‌های سرگرم‌کننده» و در جاهای دیگر با عنوان «مسابقه» (فیگوئروا، ۱۳۶۳: ۲۴۱)، «جنگ و نزاع» (همان: ۲۴۲)، «مبارزه و بازی» (همان: ۲۴۵)، «نمایش و تفریح مضحک و بی‌ادبانه» (همان: ۳۵۷) یاد می‌کند. در حالیکه به نظر هویزینگا (۱۹۴۹: ۴۷) «بازی بین دو گروه یا دو تیم انجام می‌شود و رقص، نمایش یا یک اجرا، فاقد این ضدیت است»؛ فیگوئروا همه‌ی این مفاهیم را برای جنگ حیوانات به کار می‌برد و تنها تمرینات نظامی را ورزش می‌نامد. این درهم‌آمیختگی مفاهیم در روایت برادران شرلی (۱۳۶۲: ۸۱) هم مشاهده می‌شود. اما تاورنیه (۱۳۳۶: ۸۳)، از تماشای گاو‌بازی تحت عنوان «جنگ» و اولتاریوس (۱۳۶۹، ج ۲: ۵۷۲) با عنوان «قتل عام» 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، ج ۲: 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، ج ۳: 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 نبرد خونین 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 سموئیل 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 قدیمی بازی و جنگ و خوشایندی یک لذت!

در سده‌ی اخیر، سیاحانی مثل امین‌الدوله و مظفرالدین‌شاه (عباسی، ۱۳۸۶: ۱۰۱)، به‌هنگام سفر به گیلان از ورزش‌جنگ تحت‌عنوان «جنگ» و «دعوا» یاد کرده‌اند اما این پایان ماجرای نیست؛ رابینو (۱۳۴۱: ۱۳) علیرغم اینکه ورزش‌جنگ 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 برومبزه است که گاو‌بازی را تحت‌عنوان «مسابقه، دلبستگی و فرهنگ محلی» (برومبزه، ۲۰۱۷: ۲۲-۲۴) ستایش می‌کند.

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

#### ۴.۴. افقی سازی تجربه‌ی کنشگران ورزش‌جنگ در رشت

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

##### جدول ۲) تجربه‌های کنشگران پیرامون نسبت میان ورزش‌جنگ و بازی

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

### ۵. ۱. رزاجنگ در مواجهه با مقوله‌های بازی 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)، آلتا (Alea) (بخت و اقبال)، میمیکری (Mimicry) (شبیه‌سازی) و ایلینکس (Ilinx) (سرگیجه) تقسیم می‌کند (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۱۱). در مجموع، هرچند بسیاری از پژوهشگران مفهوم «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 رزاجنگ

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). بدین ترتیب رزاجنگ که حاوی اختیار انسان و استیصال 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». بدین ترتیب، با پیش چشم‌داشتن «بازی چی نیست»؛ رزاجنگ بازی نیست. درضمن وی باور دارد آگون برای مبارزه‌هایی که حیوانات میان خود برپا می‌کنند؛ مشروع است (همان: ۲۷-۲۸). درنتیجه، رزاجنگ از شمولیت مقوله‌ی آگون خارج می‌شود.

#### ۵. ۱. ۲. مقوله‌ی آلتا و رزاجنگ

در نظر کای‌وا مقوله‌ی آلتا 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 به مراتب بیش از آن که او بتواند با یک عمر کار، انضباط و خستگی به دست بیاورد» در ادامه، وی با تفتن به مسئله جنگ حیوانات می‌نویسد: «به نظر می‌آید که بازی‌های مبتنی بر بخت و اقبال 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، به شکلی منفعل و از پیش بازی را بپذیرند» (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۲۸-۲۹). بدین ترتیب، با توجه به انسانی بودن مقوله‌ی آلتا و با پیش چشم‌داشتن «بازی چی نیست»؛ پدیده‌ی ورزش‌جنگ بازی نیست.

### ۵. ۱. ۳. مقوله‌ی میمیکری و ورزش‌جنگ

هسته‌ی اصلی مقوله‌ی میمیکری تقلید و آدابازی است و لذت عمل میمیکری در قرارداد خود به جای کسی دیگر است؛ اما قصد اصلی در بازی، فریب تماشاگران نیست (کای‌وا، ۱۳۸۹: ۳۲). با این اوصاف در نگاه سطحی، ورزش‌جنگ حاوی کران‌هایی از میمیکری به‌هنگام «خودجنگ‌جوپنداری» صاحبان ورزش، می‌باشد اما باید توجه نمود که هسته‌ی اصلی ورزش‌جنگ، جانورانی هستند که در پی تقلید نیستند. مقلدین در اینجا تماشاگران و سامان‌دهندگان هستند که برعکس ارزش‌های جامعه‌ی مدرن در پی اجتناب از خطر و آسیب نیستند (بانکوا، ۲۰۱۷: ۱۱۸). بنابراین تصور اینکه ورزش‌جنگ حاوی مقوله‌ی میمیکری است؛ تصویری اشتباه می‌باشد.

کای‌وا (۱۳۸۹: ۵۸) باور دارد زمانی که کسی شبیه‌سازی و تقلید را نپذیرد مقوله‌ی میمیکری دچار فساد شده است. براین اساس، در ورزش‌جنگ 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 ورزش 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 ورزش‌جنگ

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 به عنوان نمونه بیان می‌کند. این بازی‌ها عطش و نیاز به هیجان دسته‌جمعی برای استمرار تشویق و از خود بی‌خودشدگی را ایجاد می‌کند. بدین ترتیب، ورزش‌جنگ اگرچه به‌طور مستقیم طالب سرگیجه نیست اما سایر مولفه‌های ایلینکس شامل وحشت لذت‌بخش و برهم زدن ثبات ادراک را با خود به همراه 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 به صورت مجزا مقوله‌ای برای بازی تلقی می‌کند و به پدیده‌های مشترک (توامان) میان انسان و حیوان نمی‌پردازد. در مجموع، نمی‌توان از چشم‌انداز کای‌وا ورزش‌جنگ را در دسته‌ی یکی از مقوله‌های بازی‌ها قرار داد.

### ۵. ۲. ورزش‌جنگ: بازی یا جنگ؟

هرچند می‌دانیم که در فارسی معادل Bullfight، گاو «بازی» نامیده می‌شود اما در شمال کشور علیرغم بازی‌پنداشتن این نبرد خونین، آن را با پسوند «جنگ» طرح می‌کنند. بنابراین، ورزش‌جنگ 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. بدین ترتیب درهم آمیختگی نگرش کنشگران پیرامون اینکه آیا ورزش‌جنگ، بازی است؟ را از میان انبوه چیزهایی که بدان باور دارند، پدیدار می‌کنیم.

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

گویی، شرارت‌های این پدیده بستگی به نقطه‌ای که بین اروس و تاناتوس برای آن در نظر 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 ارزش 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 ورزش‌جنگ را هنگامی «بازی» می‌بینیم که با خواست اراده‌ی حیوان و پیش از دخالت انسان شکل گیرد. در این صورت، بازی حیوانات حتی اگر منجر به زخمی شدن آن‌ها شود بسان یک حرکت طبیعی (نه حرکت قسری) خالی از شرارت است. اما اگر این پدیده برای جنگ سامان‌دهی شود (مثل اکثر پدیده‌های ورزش‌جنگ در عصر کنونی)، فراتر از اینکه ورزش‌جنگ را چه می‌نامیم بیانگر حرکت قسری و خارج از حرکت طبیعی است. در نتیجه، اشارات اغلب کنشگران ورزش‌جنگ به اینکه «ورزش‌جنگ مختص مردان جنگجوست»، «جنگ است سوسول‌بازی نیست»، «ورزا با زخم‌هایش زیباست»، «فقط حیوان نمی‌جنگد منم با او می‌جنگم»، «گاو ذاتا جنگی است» و... پدیدارکننده‌ی میل تاناتوس و دور شدن از میل زندگی است. بنابراین به همان نسبت که ورزش‌جنگ «جنگ» می‌شود و برنده شدن و پیروزی در آن مهم‌تر از هر چیزی برجسته می‌شود، در نتیجه، از حرکت طبیعی و مفهوم «بازی» دور می‌شود.

تنها معجزه‌ی عصرمردن است که بین میل اروس و تاناتوس فاصله می‌گذارد و از جدایش خشونت در بازی سخن به میان می‌آورد و آن را ضروری و مهم تلقی می‌کند و هر روزه خواهان بر ساختن قانونی تازه برای کاهش شر و به‌طور خاص کاهش خسارت در هر یک از رقابت‌ها، نمایش‌ها و بازی‌هاست. در مجموع، جدایش میل اروس و تاناتوس یا معجزه‌ی عصرمردن نه تنها برای بسیاری از کنشگران ورزش‌جنگ مهم نیست بلکه بسیاری از پژوهشگران ایرانی هم بسان کنشگران ورزش‌جنگ در همان چارچوب پیشامردن در پی صدور مجوز برای ورزش‌جنگ هستند که بزعم آن‌ها موجب افزایش گردشگر و رونق اقتصادی را فراهم می‌کند.

### ۵.۳. بازنمایی ورزش‌جنگ در بازی

در سطور فوق نسبت ورزش‌جنگ و بازی را مشخص نمودیم. اما حال، سخن بر سر فعالیت‌های کودکانی است که در بازنمایی ورزش‌جنگ بر ساخته می‌شود، جایی که کودکان تماشاگر ورزش‌جنگ به علت عدم قابلیت و توان سامان‌دهی جنگ حیوانات، یا در تقلید از بزرگسالان، با انواع چوب (بسان نوع ب و ج) بزعم مردم در پی «بازی ورزش‌جنگ» هستند. این بازی‌های روزمره کودکان موجب انگیزه‌ی آنان برای فرآیندهای خودآگاهی و رفتار اجتماعی در روستا را فراهم می‌کند. بدین ترتیب از آنجایی که انسان‌ها با بازی بزرگ می‌شوند و به نوعی تجربه‌ای از رفتار اجتماعی 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 در پی برجسته‌سازی نسبت جامعه و بازی ورزش‌جنگ (نوع ب و ج) هستیم. از آنجایی که بازی فعالیت 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 ورزش‌جنگ را که مبهم است؛ بازی نامید؟ تا کجا اشکال مختلف بازنمایی ورزش‌جنگ 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 بازنمایی جنگ حیوانات، تا کجا یک بازی است؟ این نوع کنار آمدن با طبیعت (سامان‌دادن جنگ دو مدرک حیات) 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 بر ساخته می‌شود جدی گرفت؟ و تنها با نامیدن «بازی» به راحتی می‌توان از کنار آن تجربه گذشت؟ همه‌ی این سوالات 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 خشونت سیاسی در زندگی روزمره‌ی کودکان پرداخت و نشان داد که چگونه بازی مرزهای بین خیال، دنیای مجازی و واقعی را محو می‌کند و خود را به عنوان واقعیت روزمره در کودکان تثبیت می‌کند. بنابراین با تکیه بر دستاوردهای پژوهشی مالک، بازی ورزش‌جنگ (نوع ب و ج) تا کجا بازی است؟ اگر «بازی ورزش‌جنگ»، بسان ورزش‌جنگ بازی نباشد چرا بازی 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 بازی انتحاری که به صورت 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 کنند و چیزی که در یک بازه‌ی زمانی خاص به عنوان اسباب بازی 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 اسباب بازی‌ها با قید «خطر و آسیب» به عنوان 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)، آشکال این بازنمایی‌ها از ورزش‌جنگ را بسان کنشگران ورزش‌جنگ می‌توانیم، بازی بنامیم.

اما مسئله‌ای که مالک (۲۰۲۰) پیرامون تثبیت خشونت‌سیاسی در یک بازی خاص طرح نموده همچنان در بازی ورزش‌جنگ می‌تواند مهم باشد. به باور هویزینگا «به‌طور طبیعی، ارتباط بین فرهنگ و بازی مشهود است، به‌خصوص در جایی که بعدها شامل فعالیت منظم یک گروه یا دو گروه مخالف می‌شود». در همین راستا، روایت اول پژوهشگر بیانگر این است که کودکی که زمانی طولانی با انگیزه و اشتیاق ورزش‌جنگ به بازی ورزش‌جنگ در مسیر مدرسه تا خانه مشغول بوده و با آن خیال‌پردازی می‌کرد؛ بعدها در بزرگسالی یکی از سامان‌دهنده‌های اصلی ورزش‌جنگ در شهرسنگر می‌شود. به عبارتی «عنصر بازی به تدریج در پس‌زمینه پنهان می‌شود» (Huizinga, 1949: 46) و آنچه در تقلید از بزرگسالان به مثابه 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 به مثابه یک ابزار تلقی خواهند شد و آنچنان که یکی از کنشگران ورزش‌جنگ می‌گوید: «اساساً در یک بازی، چرا باید به اسباب آن بازی، توجه کرد؟ از بازی لذت ببر!»

بدین ترتیب، اگر با تأسی از هویزینگا بازی را فرهنگ‌ساز بدانیم نه برعکس، درخواستیم یافت «بازی پیش از فرهنگ وجود داشته و فرهنگ را از بدو شروع تا مرحله تمدن که اکنون در آن زندگی می‌کنیم، فراگرفته» در نتیجه «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. به عبارت دیگر همانطور که یک فرهنگ در حال پیش‌رفتن (در حال پیشرفت یا پسرفت) است از سرچشمه‌های بازی خود الگو می‌گیرد (Ibid: 46) یعنی تداوم آنچه کنشگران ورزش‌جنگ، بازی ورزش‌جنگ می‌نامند الگوهایی برای فرهنگ برخواهد ساخت که بعید است در کاهش شر و بر محور عقلانیت مدرن، به کردارهای ارتباطی معقول در زندگی روزمره تأکید نماید. جایی که کنشگران ورزش‌جنگ، ورزش‌جنگ را با جدیت «جنگ» می‌نامند بعید است امکان اصلاح فرآیند این بازی برای کاهش شرارت فراهم شود. در همین راستا تداوم تماشای ورزش‌جنگ در قهوه‌خانه‌ها و آرایشگاه‌ها به صورت روزانه و تحلیل فعل و انفعالات پدیده‌ی ورزش‌جنگ توسط کودکان به مثابه 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 پرت شده‌ایم، نیست. چه بسا بانکوا (۲۰۱۷: ۱۲۳) درخصوص مشاهده‌ی جنگ می‌نویسد: «جنگ انسانیت را در هر کسی که شاهد وحشت آن است -به‌ویژه در کودکان- می‌کشد، زیرا به‌طور غیرقابل برگشتی روحیه آن‌ها را تغییر شکل می‌دهد و آن‌ها را به ویروس نفرت، آلوده می‌کند».

در مجموع، نمی‌خواهیم واقعیت تمام‌شده‌ای برای بازی کودکان تصویر کنیم چراکه به باور بلومبرگ (۱۴۰۱: ۲۴) در عصر مدرن واقعیت نوعی «انسجام گشوده» است. در نتیجه، اگر چه نمی‌توان با جرح و تعدیل‌هایی کنشگران ورزش‌جنگ را به کاهش شر واداشت اما می‌توان اشتباهات بازی‌های ورزش‌جنگ کودکان (نوع ب و ج) را به نحو موفقیت‌آمیزی شناسایی نمود و تلاش‌های کودکان پیرامون به‌دست گرفتن «دوخال چو» را به سمت 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 ورزش‌جنگ کودکان، که سرشار از تخیل کودکان و بستری برای شغف، شادمانی، لذت زندگی است، می‌تواند «بازی» باشد.

## ۶. بحث و نتیجه‌گیری

با بیان تجربه‌های پژوهشگر، کنشگران و سیاحان، خواسته‌ایم نشان دهیم ورزش‌جنگ 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 سؤالاتی که در این پژوهش طرح کردیم سعی نمودیم، دریابیم که در چه جایی هستیم و نگرش طبیعی کنشگران ورزش‌جنگ پدیدارکننده‌ی چه چیزی است و در ذهن‌شان چه می‌گذرد.

هرچند در پدیدارشناسی نه به دنبال آنیم که مانند منطق، شرایط حکم حقیقی و صادق را بیابیم، نه به دنبال آنیم که مانند علم نشان دهیم چه چیز درست و چه چیز نادرست است و نه به دنبال آنیم که مانند روان‌شناسی در ناخودآگاه افراد جستجو کنیم بلکه به دنبال آنیم که کشف کنیم چه چیز در ذهن دارند وقتی کنش می‌کنند (صمیم، ۱۳۹۹: ۵۳)؛ اما پس از دریافت ذهنیت کنشگران ورزش‌جنگ، از آنجایی که به باور هابرماس (۱۳۹۹: ۱۴۹) دانشمندان علوم اجتماعی 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. در نتیجه، به ضرورت جدایش بین اروس و تاناتوس در عصر مدرن 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 ورزش‌جنگ با بازی، به بازنمایی ورزش‌جنگ 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 ورزش‌جنگ است، بازی با دو چوب کم‌کم در بزرگسالی با گاورن جایگزین می‌شود و دیگر با کودکی خیال‌پرداز مواجه نیستیم بلکه با کنشگری خودجنگ‌پندار، سلطه‌گر، خشونت‌زی و... مواجه هستیم که دیگر نقاشی کودکانه‌اش به تنهایی بازنمایی خیال‌پردازی‌هایش نیست بلکه صحنه‌ی نبرد دو مدرک حیاتی است که با اراده‌ی یک انسان برای کشتن و سرگرمی سامان داده 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 بازنمایی ورزش‌جنگ در رفتار کودکان تصویر کردیم علیرغم اینکه نشان دادیم بسیاری از کودکانی که بعدها کنشگر ورزش‌جنگ شده‌اند آن بازی را در دوره‌های مختلف زندگی‌شان تجربه کرده‌اند اما بسان بلومبرگ (۱۴۰۱: ۲۴) واقعیت بازی 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 سیاست بازی) 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 جنگ بازی‌ها تمرکز کنند.

در پایان، همانطور که آرنت (۱۳۹۴: ۱۴۳) تأکید می‌کند در مقام ناظر بازی 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 و رزاجنگ را بپذیریم و این بُن مایه‌ی ارزیابی یک ناظر است که بدین صورت بتواند گاهی در جایگاهی قرار گیرد که کل کنش، و رزاجنگ، بازی و بازنمایی و رزاجنگ را ببیند. بنابراین می‌توان نوشت: هرچند و رزاجنگ تجربه‌ای است که چیزی جز خشونت را در جهان پیرامونی بازنمایی نمی‌کند؛ اما «وظیفه‌ی قانونگذار این است که نگذارد تا کسی کسی دیگر را به زور باز دارد» (کانت، ۱۳۷۰: ۵۳). آتش شر را با استمرار شر دیگر نمی‌توان فرونشاند. بنابراین در مقام مشاهده‌گر از نگرش طبیعی پیرامون «بازی نامیدن و رزاجنگ» جدا شدیم و موضعی فراتر از زیست جهان کنشگران و رزاجنگ اتخاذ نمودیم تا جهانی که کودکان بصورت خیالی و در بازنمایی و رزاجنگ می‌سازند و در نوجوانی بصورت عینی تجربه می‌کنند و در نهایت بصورت بین‌الذهانی در میان کنشگران و رزاجنگ 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 (سیاست بازی)، مربوط به این پژوهش نیست اما اگر بخواهیم اندکی به سیاست‌های بازی پردازیم باید بدانیم که در عصرمدرن برای اینکه زندگی محقق شود نه ضرورتاً سعادت، می‌بایست بسان توصیه‌ی بلومبرگ (۱۴۰۱: ۲۵) از چشم‌داشتی حداکثری دست شست و حداقلی از کاهش شر را هدف گرفت؛ بنابراین، نه به دنبال تحسین «رویه‌های ممنوعیت و رزاجنگ مشابه عملکرد نظام سیاسی کنونی» به‌منظور تحقق مدینه‌ی فاضله هستیم و نه برای این حجم از ناپرهامندی، توصیه‌ی جذب گردشگر اقتصادی بسان برخی از پژوهشگران 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 و رزاجنگ (موافقان و مخالفان) به بست روش، سنتی و اسطوره‌ای برای حذف دیگری بهره بگیرند و کمتر شاهد شکوفایی یک قلمروی همگانی برای گفت‌و شنود 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 در آمدی تاریخی*. ج ۱ و ۲، ترجمه‌ی مسعود علیا، تهران: مینوی خرد.

- اسمیت، دیوید و وودراف. (۱۳۹۶). *پدیدارشناسی هوسرل*. ترجمه‌ی غلام‌عباس جمالی، تهران: نقش جهان.
- 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*. ج ۳، تهران: گروه پژوهشگران ایرانی.
- اوبن، اوژن. (۱۳۶۲). *ایران امروز؛ ایران و بین‌النهرین*. ترجمه‌ی علی‌اصغر سعیدی، تهران: علم.
- اولثاریوس، آدام. (۱۳۶۹). *سفرنامه‌ی آدام اولثاریوس: سرزمین تزارهای مخوف*. ترجمه‌ی حسین کردبچه، تهران: کتاب برای همه.
- ایمان، محمدتقی. (۱۳۹۷). *روشناسی تحقیقات کیفی*. قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.
- بلومبرگ، هانس. (۱۴۰۱). *مشروعیت عصر مدرن*. ترجمه‌ی زانیار ابراهیمی، تهران: بوستان کتاب.
- پولاک، یاکوب ادوارد. (۱۳۶۱). *سفرنامه‌ی پولاک: ایران و ایرانیان*. ترجمه‌ی کیکاووس جهانداری، تهران: خوارزمی.
- تانکوانی، جی‌ام. (۱۳۸۳). *نامه‌هایی درباره‌ی ایران و ترکیه آسیا*. ترجمه‌ی علی‌اصغر سعیدی، تهران: چشمه.
- تاورنیه، ژان باتیست. (۱۳۳۶). *سفرنامه‌ی تاورنیه عصر صفوی*. ترجمه‌ی ابوتراب نوری، اصفهان: کتابخانه سنایی.
- تویوکیچی، یه‌ناگا. (۱۳۹۲). *سفرنامه‌ی یه‌ناگا تویوکیچی در ایران و آناتولی*، ترجمه‌ی هاشم رجب‌زاده و کینجی ئەاورا، تهران: طهوری.
- حقیقی، شاهرخ. (۱۳۹۹). *گذار از مدرنیته: نیچه*. فوکو، لیوتار، دریدا، تهران: آگه.
- جمالی، محمد. (۱۴۰۱). *مطالعه مردم‌شناختی ورزش‌جنگ: مورد مطالعه شهرستان خمam*. پایان‌نامه‌ی کارشناسی‌ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه گیلان.
- رایینو، 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*. ج ۲، ترجمه‌ی محمد محمدلوی‌عباسی، تهران: امیرکبیر.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۳۶). *دایره‌المعارف تمدن ایران، سیاحت‌نامه شاردن*. ج ۳ و ۴، ترجمه‌ی محمد محمدلوی‌عباسی، تهران: امیرکبیر.
- شرلی، سرآنتوان؛ شرلی، سررابرت. (۱۳۶۲). *سفرنامه‌ی برادران شرلی*. گردآورنده علی‌دهباشی، ترجمه‌ی آوانس، تهران: نگاه.
- صمیم، رضا. (۱۳۹۹). *مواجهات نسلی و ثبات سیاسی 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.
- فیگوئروا، گارسیا د سیلوا. (۱۳۶۳). *سفرنامه سفیر اسپانیا در دربار شاه عباس اول*. ترجمه‌ی غلامرضا سمیعی، تهران: نشر نو.
- کانت، ایمانوئل. (۱۳۷۰). «روشنگری چیست؟». ترجمه‌ی همایون فولادپور، کلک، (۲۲)، ۴۸-۵۷.
- کای‌وا، روزه. (۱۳۸۹). *انسان و بازی*. ترجمه‌ی مهدی داودی، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- کرول، جوئل. (۱۴۰۰). *پایان الهی یا بشری تاریخ*. ترجمه‌ی زانیار ابراهیمی، تهران: پگاه روزنو.
- محمد اسماعیل. الهه. (۱۳۹۶). *بازی درمانی، نظریه‌ها و روش‌ها و کاربردهای بالینی*. تهران: دانژه.
- موسوی، سیدهاشم؛ عباسی، هوشنگ؛ محمدی، محمدعلی؛ نژادبخش، اصغر. (۱۳۸۵). «پژوهش مردم‌شناختی درباره‌ی ورزش‌های 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، چارلز جیمز. (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 اجتماعی 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). Caillouis'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 Ethics*. 11(2). 31-41.