

# بازی برای زندگی، یا زندگی برای بازی؟

## ثریا قزل ایاغ

حاضر از روی چاپ ۲۰۰۱ کتاب صورت گرفته است.

کتاب، شامل دو بخش، نه فصل و دو پیوست است با مقدمه‌ای از مترجم انگلیسی و یادداشت‌های پایانی کتاب.

در بخش اول: مضمون بازی، به تعریف بازی، رده‌بندی بازی‌ها، کارکردهای اجتماعی آن‌ها، فساد بازی‌ها و سرانجام بحث پیرامون جامعه‌شناسی سرچشمه گرفته از بازی‌ها می‌پردازد.

در بخش دوم: بازی و بازی‌کردن: گونه‌گونی‌ها. نظریه‌های بازی، انواع (رقابت، بخت و اقبال شبیه‌سازی و

سرگیجه) و سرانجام حیات دوباره بازی‌ها در جهان مدرن را مورد بحث قرار می‌دهد.

در فصل اول، تعریف بازی، نویسنده به تجلیل از هویزینگا، رئیس دانشگاه لیدن می‌پردازد که برای اولین بار با انتشار اثری تحت عنوان *انسان بازیگر* به کالبدشکافی ویژگی‌های بنیادی پرداخته و نقش بازی‌ها را در شکل‌گیری و تحول تمدن‌ها نشان داده است. ولی ستایش نویسنده از پیشکسوتی هویزینگا در نگاه دقیق و جامعه‌شناسانه‌اش به بازی‌ها که تا قبل از او سابقه نداشته است مانع از آن نمی‌شود که او را به خاطر ندیده گرفتن عمده رده‌بندی بازی‌ها مورد انتقاد قرار ندهد.

کاپوا معتقد است هویزینگا در تعریفی که از بازی به دست می‌دهد در کنار جنبه‌های صحیح و مثبت یعنی آزاد، آگاهانه، اختیاری بودن بازی‌ها با ندیده گرفتن بازی‌های مبتنی بر بخت و اقبال و شرط‌بندی تأکید می‌کند که هیچ‌گونه سود مادی از بازی‌ها به دست نمی‌آید و اصولاً بازیگران علاقه‌ای به کسب سود مادی ندارند و او این را غفلتی جبران‌ناپذیر تلقی می‌کند.

نویسنده از جنبه دیگر هم به نقد تعریف هویزینگا می‌پردازد، زیرا اشاره او را به جنبه رازآمیز بودن و پنهان‌کاری، با اعمال نمایشی و مظاهرانه بازی‌ها که در سرشت خود با مخفی‌کاری و رازداری سازگاری ندارد در تضاد می‌بیند. او معتقد است: «در یک کلام بازی به از بین بردن اصل طبیعت رازداری گرایش دارد.» (ص ۱۶)

سرانجام نویسنده نظریات خود را درباره بازی چنین جمع‌بندی می‌کند:



*انسان و بازی. روژه گیونا. ترجمه مهدی داودی. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی، ۱۳۸۹. ۱۹۸ ص. ۶۴۰۰۰ ریال.*

«انسان هنگامی به معنای کلمه انسان است که فقط بازی می‌کند.»

شیلر

با کتاب *انسان و بازی* زمانی آشنا شدم که سردبیر مهمان نشریه پُل فیروزه ویژه بازی‌ها بودم و قرار شده بود تعدادی کتاب

پژوهشی با موضوع بازی و سرگرمی انتخاب و در ویژه‌نامه معرفی شود\* با این امید که در آینده به فارسی برگردانده شده و در اختیار خوانندگان فارسی زبان قرار بگیرد. از آن زمان ۹ سال می‌گذرد ولی به این دیر آمده خوشامد می‌گویم و چاپ آن را به فال نیک می‌گیرم.

نویسنده روژه کایوا یا به زغم مترجم گیونا فیلسوف، جامعه‌شناس، انسان‌شناس، منتقد ادبی و پژوهشگر و مترجم برجسته‌ترین آثار نویسندگان امریکای لاتین است و عضو آکادمی فرانسه. او در ۱۹۲۰ به منظور مقابله با گسترش نفوذ سوررئالیسم دانشکده جامعه‌شناسی را در پاریس بنیان گذاشت تا زمینه‌ای برای بحث و پژوهش گروهی از روشنفکران همفکر خود به وجود آورد. این گروه تمرکز فعالیت‌های پژوهشی خود را بر روی نیروی مناسک و شعائر قومی و سایر جنبه‌های زندگی اجتماعی قرار دادند. او در تمام دوران جنگ جهانی دوم در آرژانتین زیست و ضمن مبارزه با گسترش نازیسم در امریکای لاتین به پژوهش درباره زندگی و آداب و رسم‌های رایج در بین مردم و مناسک و فعالیت‌های فرهنگی آن‌ها پرداخت.

دانش وسیع او درباره فرهنگ بومی مردم این سرزمین هاست که در ارائه شاهد مثال‌های ارزشمند کتاب *انسان و بازی* نمود پیدا کند. علاوه بر آن جامعه فرهنگی فرانسه و جهان او را به خاطر بنیان‌گذاری و سردبیری نشریه‌ای که توسط یونسکو و به منظور تحقیق در زمینه‌های گوناگون فرهنگی به چاپ می‌رسید به یاد خواهند داشت. اصل کتاب در ۱۹۵۸ میلادی به فرانسه به چاپ رسیده است و اولین چاپ انگلیسی آن مربوط به سال ۱۹۶۱ میلادی است ولی ترجمه

او بازی را عملی آزاد می‌داند که در انجام آن هیچ اجباری نیست. در محدوده‌ای از فضا و مکان صورت می‌گیرد پس مجزاست. چون نمی‌توان روند و نتیجه آن را پیش‌بینی کرد غیرقطعی است.

غیرتولیدی است، چون نه کالایی تولید می‌کند و نه ثروتی را در زمینه‌های سازندگی به گردش در می‌آورد. قانونمند است و قوانین قراردادی آن غیرقابل عدول است و مجازات‌هایی را به دنبال دارد. خیال‌پردازانه است ولی خیال‌پردازی آن آگاهانه و با علم به غیرواقعی بودن صورت می‌گیرد.

در فصل دوم نویسنده در ضمن به نقدکشیدن رده‌بندی‌های موجود که براساس ابزارها، توانایی‌ها و مهارت‌ها و مبتنی بر شانس و اقبال صورت می‌گیرد نظریه خود را که بر محور چهار مقوله بنیادی استوار است ارائه می‌کند.

۱. آگون: بازی‌های رقابتی که در آن مسئولیت فرد در موفقیت آن تأثیر دارد. بازی‌هایی که در آن سرعت، استقامت، قدرت حافظه، مهارت، انضباط و پشتکار ضامن موفقیت است. نویسنده بحث پُردامنه‌ای را درباره رواج این نوع بازی در میان حیوانات ارائه می‌کند و اجرای این‌گونه بازی‌ها را به عنوان حرفه از دایره بررسی بازی بیرون می‌گذارد که در آن هیچ‌گونه آزادی و رهایی وجود ندارد.

۲. آلتا که در لاتین به بازی‌های با تاس گفته می‌شود و نویسنده آن را به بازی‌هایی اطلاق می‌کند که «براساس تصمیمی مستقل از بازیگر صورت می‌گیرد و نتیجه به هیچ وجه در مهار او نیست.» (ص ۲۸)

به نظر نویسنده، در این بازی‌ها برخلاف بازی‌های رقابتی که در آن مسئولیت فرد تضمین‌کننده موفقیت است، اراده فرد انکار می‌شود و به جای آن پذیرش و تسلیم قرار می‌گیرد.

۳. میمیکری یا تقلید و شبیه‌سازی است که محدود و قراردادی و خیالی است و کسانی که به این بازی می‌پردازند به هیچ وجه قصد فریب کسی را ندارند و آگاهانه به خیال‌پردازی روی می‌آورند تا شخصیت واقعی خود را آزاد کنند.

به نظر نویسنده، کودکان از طریق این بازی خود را با بزرگسالان همذات می‌کنند و از تمرین و تقلید رفتارهای آن‌ها لذت می‌برند. نویسنده «لذت این بازی [را] قلمداد نمودن خود به جای کس دیگر» می‌داند بی‌آنکه قصد فریب کسی را داشته باشند.

در بحث بعدی نویسنده به شرح درهم‌آمیختگی این بازی‌ها با هم می‌پردازد و با ارائه شاهد مثال‌هایی ثابت می‌کند که بین مقوله‌های بنیادی بازی مانع غیرقابل نفوذی وجود ندارد و مثلاً بازی‌های رقابتی به راحتی می‌توانند جنبه نمایشی یا حتی شرط‌بندی پیدا کنند.

۴. ایلینکس که واژه‌ای یونانی به مفهوم گرداب و سرگیجه است به بازی‌هایی گفته می‌شود که نویسنده آن‌ها را «کوششی برای برهم زدن گذرای ثبات ادراک و تحمیل نوعی وحشت لذت‌بخش بر ذهنی

هشیار» (ص ۳۴) می‌داند.

نویسنده با ارائه شاهد مثال‌های گوناگون از فرهنگ‌های مختلف به این نتیجه می‌رسد که میل انسان به لذت‌بردن از ترس و عدم تعادل جسمی و ذهنی در وجود هر انسانی نهادینه است ولی نمود آن به صورت‌های گوناگون است؛ از رقص دراویش گرفته که سرانجامش به خلسه فرورفتن است تا رقص‌های تندی که انسان‌ها را از خود بی‌خود می‌کند. سرانجام شاهد مثال‌هایی هم از عالم حیوانات ارائه می‌دهد که نشان می‌دهد حیوانات نیز از خلق لحظه‌هایی که آن‌ها را از حالت تعادل خارج کند لذت می‌برند. در ادامه با تشریح دو واژه «پایدا» که شامل بدیهه‌گویی و لذت در بازی‌هاست و «لادوس» که تمایل به دشواری و پیچیدگی است، پیوند خوردن این دو عامل را سبب رشد کیفی بازی‌ها و تمدن‌ساز شدن آن‌ها معرفی می‌کند و سرانجام چنین نتیجه می‌گیرد که «مسیر فرهنگ‌ها را می‌توان در بازی‌های آن‌ها مطالعه کرد.» این فصل با ارائه جدول رده‌بندی‌ها به پایان می‌رسد (ص ۴۵) ولی چنین به نظر می‌رسد که در ارائه جدول اشکالی وجود دارد زیرا متن به ترتیب به آگون، آلتا، میمیکری و ایلینکس می‌پردازد و انتظار می‌رود جدول هم از راست به چپ اطلاعات را مطابق با متن ارائه نماید، حال آن‌که جدول بهمان‌گونه اصلی از چپ به راست تنظیم شده است که در چاپ بعدی باید مورد عنایت قرار بگیرد.

فصل سوم به کارکردهای اجتماعی بازی اختصاص دارد. نویسنده به شدت با این نظریه که بازی نوعی سرگرمی فردی است مخالف است و در این فصل تلاش دارد این نکته را به اثبات برساند که حتی فردی‌ترین بازی مهارتی که مبتنی بر توانایی‌های فردی است هم قابلیت آن را دارد که به سرعت به بازی رقابتی تبدیل شود و ارزش فردی خود را از دست داده و جنبه اجتماعی پیدا کند.

او با ارائه نمونه‌های گوناگون، عنوان می‌کند که حتی فردی‌ترین فعالیت وقتی در جمع اجرا شود لذت برآمده از آن به مراتب بیش از وقتی است که انفرادی اجرا شود. او به کایت‌رانی غیررقابتی اشاره می‌کند و این‌که شیفتگان این بازی همواره دوست دارند در محلی که کایت‌رانان دیگر حضور دارند بازی کنند، گویی در جمع بازی‌کردن حتی اگر انفرادی هم باشد «امری حیاتی برای لذت‌بردن است» (ص ۴۷) سرانجام نویسنده چنین نتیجه می‌گیرد که مقوله‌های بنیادی بازی همه دارای جنبه‌های اجتماعی هستند. او شکل اجتماعی بازی‌های رقابتی را ورزش، بازی‌های رایج در شرط‌بندی‌ها و کازینوها و مسابقات اسب‌دوانی را نمود اجتماعی بازی‌های بخت و اقبال، نمایش‌های عروسکی، کارناوال‌ها، بالماسکه‌ها را نشانگر بُعد اجتماعی میمیکری و بازی‌های دلهره‌آور، رقص‌های تند در مراسم و جشن‌ها را نمادی از سرگیجه می‌داند.

در فصل چهارم: فساد بازی‌ها نویسنده از تضاد جهان‌بازی با جهان واقعی سخن می‌گوید. و چنین عنوان می‌کند که هرگاه زندگی عادی دچار فساد و تخریب شود مسلماً نتایج آن دامنگیر جهان بازی‌ها هم خواهد شد. او شدیداً به درهم ریختن تعمدی مرزهای حفاظت شده بازی با زندگی اعتراض دارد و ادعا می‌کند که این کار

سبب تهی شدن بازی‌ها از جوهر خود می‌شود. سرانجام نتیجه می‌گیرد که عالم بازی جهانی بسته است و فعالیت‌های آن پیامدی گریزناپذیر ندارد. ولی آن‌گاه که دنیای واقعی، واقعیت‌های خود را به این جهان بسته و محدود تحمیل کند دیگر لذت بازی تبدیل به دلمشغولی و آن‌چه گریز بود به اجبار بدل می‌شود.

در ادامه با ارائه نمونه‌هایی، به آن‌چه او فساد در هر یک از مقوله‌های چهارگانه می‌نامد می‌پردازد. از باب مثال به فساد در بازی‌های سرگیجه‌آور می‌پردازد و چنین عنوان می‌کند «نیروهای مبهم شیمیایی را جانشین آثار روشن فیزیکی» (ص ۶۰) می‌کنند و در نتیجه تمام هیجان‌های ناشی از فعالیت‌های فیزیکی سرگیجه‌آور اکنون با مواد مخدر و الکل تأمین می‌شود.

در فصل پنجم: به سوی جامعه‌شناسی سرچشمه گرفته از بازی‌ها، نویسنده دو نگرش در تقابل با هم را مورد شرح و بسط و نقد قرار می‌دهد؛ نخست نظریه سنتی فراگیری که در آن «بازی‌ها فقط سرگرمی و فعالیت‌هایی بی‌اهمیت‌اند و بهتر است آن‌ها را به کودکان واگذار کرد» (ص ۶۵) و اصولاً فاقد کمترین ارزش فرهنگی هستند. و دیگر آن‌چه هویزینگا آغازگر آن بود و آن اعتقاد بر نگرشی بود که «فرهنگ [را] سرچشمه گرفته از بازی‌ها می‌داند» (ص ۶۶) و دستاوردهای ناشی از آن است موجب تکامل فرهنگ‌ها می‌شود.

نویسنده چنین عنوان می‌کند که بازی‌هایی که از عصر جوامع ابتدایی تاکنون دوام یافته‌اند ممکن است پس‌مانده‌های فرهنگی تلقی شوند ولی قاطعانه می‌توان گفت که هرگز در زمان خود سرگرمی‌های کودکانه نبوده‌اند و کارکردهای اجتماعی داشته‌اند که این کارکردها در طول زمان دگرگون شده‌اند ولی سرشت آن‌ها دست نخورده باقی مانده است.

سرانجام نتیجه می‌گیرد «انسان در مرحله‌ای که تحت تأثیر بازی است می‌تواند تک صدایی، جبرگرایی و خشونت طبیعت را مهار کند، او می‌آموزد نظم را بنا نهد، اقتصاد را در سر بهرورد و برابری را پایه‌گذاری کند.» (ص ۶۶) او رابطه بازی و فرهنگ را رابطه‌ای دوسویه می‌داند و بر این باور است که این رابطه هم به غنای بازی‌ها می‌انجامد و هم رشد فرهنگی را به بار می‌نشانند.

بخش دوم کتاب، بازی و بازی‌کردن: گونه‌گونی‌ها، شامل چهار فصل است (فصل ششم تا فصل نهم) که در فصل ششم نویسنده به نظر گسترش یافته خود درباره بازی می‌پردازد و از پیوند مقوله‌های بنیادی بازی با هم سخن به میان می‌آورد و معتقد است این مقوله‌ها همیشه از هم جدا نیستند و کاملاً آمادگی آمیزش را دارند حتی اگر ظاهراً با هم در تضاد باشند.

شاهد مثال‌هایی که نویسنده از آمیزش مقوله‌های بنیادی بازی ارائه می‌نماید خواننده را قانع می‌کند که این در هم آمیختگی سبب تنوع حیرت‌انگیز بازی‌هاست: نمونه‌هایی از بازی‌های رقابتی که مبتنی بر بخت و اقبال‌اند در حالی که یکی بر توانایی‌های فردی استوار است و دیگری بر شانس و تصادف. همین‌طور نمونه‌هایی از رقابت و شبیه‌سازی و رقابت و سرگیجه، بخت و اقبال و شبیه‌سازی و سرگیجه و شبیه‌سازی.

آن‌گاه به بررسی پیوندهای ممنوع، پیوندهای ممکن، و پیوندهای بنیادی می‌پردازد. او بر این باور است که آمیزش مقوله‌های بازی وقتی مفید است که به قیمت از دست رفتن یا تضعیف یکی از مقوله‌ها تمام نشود. از باب مثال عنوان می‌کند که آمیزش بازی رقابتی که قانونمند است با بازی‌های سرگیجه‌را که ضد قانون‌مندی است مفید نمی‌داند زیرا بی‌تردید به تضعیف ارزش‌های بازی‌های رقابتی منتهی می‌شود.

در نمونه پیوندهای ممکن او از آمیزش بازی‌های بخت و اقبال و سرگیجه و رقابت و شبیه‌سازی صحبت می‌کند و معتقد است که این آمیزش به ضرر هیچ‌یک از آن‌ها تمام نمی‌شود و سرانجام از پیوندهای بنیادی سخن می‌گوید که ظاهراً پیوندهای لحظه‌ای نیستند و در اصل با تمام تفاوت‌های ظاهری پیوندی پایدار دارند؛ مانند بازی‌های رقابتی و بازی‌های مبتنی بر بخت و اقبال.

فصل هفتم، شبیه‌سازی و سرگیجه تماماً به بررسی این دو مقوله می‌پردازد و به عنوان مقدمه از «شمارش ناپذیری و تغییرپذیری» (ص ۸۰) بازی‌ها صحبت می‌کند و معتقد است که علت دوام آن‌ها ویژگی سازگاری آن‌ها با شرایط است. او عنوان می‌کند «امپراطوری‌ها و نهادها ممکن است از بین بروند اما بازی‌ها با همان قوانین و گاه حتی با همان ساز و برگ باقی می‌مانند.» (ص ۸۳)

او یکی از مهم‌ترین دلایل دوام بازی‌ها در جامعه را سازگاری قوانین آن‌ها با ویژگی انسان‌هایی که به آن بازی‌ها می‌پردازند می‌داند.

در ادامه نویسنده از دنیای موازی‌ای سخن می‌گوید که انسان از طریق بازی به آن‌ها وارد می‌شود و خود را تخلیه روانی می‌کند و دوباره به زندگی واقعی بر می‌گردد. از باب مثال به نظر نویسنده بازی‌هایی که ارزش‌های دیکته شده اخلاقی و اجتماعی را می‌شکنند چنان بیشتر مورد تحسین هستند زیرا در زندگی واقعی ستایش از چنان ارزش‌هایی پسندیده نیست. در این بازی‌ها فرد می‌تواند با همسازی با لذت پُرهیاهوی آن به نوعی تخلیه هیجانی دست یابد.

نویسنده در بخش نقاب و خلسه تشریح می‌کند که هر پدیده یا روندی که نظم متعارف جهانی را حتی برای زمانی کوتاه بشکند مورد توجه مردم قرار می‌گیرد. و بازی‌های تقلیدی و سرگیجه‌آور از این جنس هستند. او به این نکته اشاره می‌کند که در جوامع ابتدایی، بازی‌های تقلید و سرگیجه‌آور رواج بسیار دارند ولی هرچه جامعه مدرن‌تر و قانونمندتر می‌شود این‌گونه بازی‌ها بیشتر به حاشیه رانده می‌شوند و نقش آن‌ها به مخفی‌گاه‌ها می‌رود و نگرش جامعه به آن‌ها گناه‌آلود است. رویداد دیگر تهی کردن این بازی‌ها از جوهر جادویی خود و تبدیل کردن آن‌ها به شکلی بی‌خطر است.

در فصل هشتم: رقابت و بخت و اقبال، نویسنده در ادامه بحث فصل هفتم از دوره گذار سخن می‌گوید که به تدریج حکومت میمیکری و ایلینکس (شبیه‌سازی و سرگیجه) جای خود را به جهانی با ثبات و نظم می‌دهد که دیگر در آن جادو و معجزه جایی ندارد. نویسنده این تحول را ناشی از دست یافتن انسان به مفهوم کیهان

نویسنده عنوان می‌کند که بازی‌هایی که از عصر جوامع ابتدایی تاکنون دوام یافته‌اند ممکن است پس‌مانده‌های فرهنگی تلقی شوند ولی قاطعانه می‌توان گفت که هرگز در زمان خود سرگرمی‌های کودکان نبوده‌اند و کارکردهای اجتماعی داشته‌اند که این کارکردها در طول زمان دگرگون شده‌اند ولی سرشت آن‌ها دست نخورده باقی مانده است. ... او همچنین از دنیا‌های موازی‌ای سخن می‌گوید که انسان از طریق بازی به آن‌ها وارد می‌شود و خود را تخلیه روانی می‌کند و دوباره به زندگی واقعی بر می‌گردد.

می‌داند که سرآغازی است برای سلطه رقابت و بخت و اقبال که از دید نویسنده هر دو نویدبخش عدالت و مردم‌سالاری هستند. در بخشی دیگر نویسنده از نفوذ بخت و اقبال در زندگی انسان مدرن سخن می‌گوید و از آن چه ثروت، قدرت و توانایی‌های فردی است به عنوان نوعی بخت آزمایشی نام می‌برد که در برابر شایستگی برآمده از رقابت قرار می‌گیرد. سرانجام نتیجه می‌گیرد که رقابت و بخت و اقبال گرچه متضادند ولی یکدیگر را کامل می‌کنند و تضمین‌کننده عدالت و برابری هستند. به روایت نویسنده «پناه جستن [بردن] به بخت و اقبال به مردم کمک می‌کند تا رقابتی را تاب بیاورند که ناعادلانه یا بسیار خشن است.» (ص ۱۱۳) در پایان این فصل نویسنده مقوله همذات‌پنداری را چنین عنوان می‌کند که در رقابت همه می‌دانند که پیروز میدان فقط یک نفر بیشتر نیست، بنابراین از طریق همذات‌پنداری با برنده به طور غیرمستقیم به رضایت خاطر دست می‌یابند.

فصل نهم به بازشکوفایی بازی‌ها در جهان مدرن اختصاص دارد و نویسنده از ترفندهایی صحبت می‌کند که سبب می‌شود تقلید، وانمود بازی و سرگیجه از جوهر خود تهی شده، به صورتی بی‌خطر ادامه حیات بدهند. به نظر نویسنده شبیه‌سازی و سرگیجه می‌توانند به نیروی انفجاری بدل شوند، لذا سعی می‌شود برای کاستن قدرت آن‌ها نیروهایشان را تقسیم کنند.

زیستن در کشور آرژانتین به او امکان مشاهده دقیق شرایط جوامعی را که به زعم او در عصر نقاب و سرگیجه به سر می‌برند داده است و چنین است که او نتیجه می‌گیرد در دولت‌های پلیسی که همه را متحدالشکل می‌خواهند، زدن نقاب ممنوع می‌شود ولی مردم «نقاب را منبع حیاتی برای رهایی» تلقی می‌کنند. در ادامه از موازی‌سازی‌هایی که در شهر بازی‌ها صورت می‌گیرد تا با روش‌هایی مصنوعی فرد را در شرایط سرگیجه قرار دهد یاد می‌کند. در پایان اشاره می‌کند که گرچه سیرک بازی نیست ولی بندبازی از جنس سرگیجه و دلک‌بازی نوعی وانمود بازی است.

دو پیوست کتاب که ظاهراً بعداً به کتاب اضافه شده تکلمه‌ای است در بحث‌های کتاب:

در پیوست اول نویسنده مجدداً به اهمیت بازی‌های مبتنی بر

بخت و اقبال می‌پردازد و معتقد است که این بازی‌ها هم فرودستان جامعه و هم طبقات فارغ‌بال را وسوسه می‌کند. آن‌ها که در آمدشان کم است به امید به دست آوردن پول بیشتر و آن‌ها که وقت فراغشان زیاد است به امید سرگرمی به آن رو می‌آورند.

نویسنده نتیجه می‌گیرد که با وجود مخالفت‌هایی که با بازی‌های بخت اقبال می‌شود این بازی‌ها بر زندگی مردم تأثیری غیرقابل انکار دارند و در مقایسه با بازی‌های رقابتی که برای دولت‌ها هزینه‌بر هستند به آن‌ها سود می‌رسانند.

در پیوست دو: رهیافت روان‌شناختی و ریاضی، نویسنده از تفاوت نگرش‌هایی سخن می‌گوید که عامل تنوع در آثار پژوهشی می‌شود. به مانند افسانه‌فیل در تاریکی هرکس به زعم خود بخشی از مقوله را می‌بیند و توصیف می‌کند. او بر این نکته اشاره دارد که با وجود وحدت موضوعی گاه به قدری تعبیرها و برداشت‌ها متفاوت هستند که خواننده در واحد بودن موضوع آن‌ها تردید می‌کند.

او دیدگاه روان‌شناسان را به دلیل ندیده‌گرفتن بازی‌های مبتنی بر بخت و اقبال مورد انتقاد قرار می‌دهد و معتقد است که آن‌ها از این موضوع غافلند که حتی یک تپله‌بازی ساده هم می‌تواند به بازی بُرد و باختی مبدل شود. او از این‌که روان‌شناسان و علمای تعلیم و تربیت به بازی به عنوان ابزاری برای پرورش جسم یا رشد شخصیت نگاه می‌کنند انتقاد می‌کند و بر این باور است که بازی نه آزمون است نه تمرین و کارکرد آن هم بسط و گسترش توانایی‌ها نیست. بلکه بازی خود یک هدف است.

در بخش رهیافت‌های ریاضی نویسنده به نقشی که محاسبات ریاضی می‌تواند در نشان دادن احتمال موفقیت بازیگر در یک بازی بُرد و باختی داشته باشد اشاره می‌کند و از پدیده‌ای به نام نظریه بازی‌های راهبردی ذکری به میان می‌آورد که ریاضی‌دانان آن را از ترکیب حساب احتمالات با موضع‌شناسی بنا نهاده‌اند. ولی به زعم او آن چه در این بازی‌ها از اهمیت برخوردار است شیوه‌ای است که فرد را قادر می‌کند تا اطلاعات را از حریف خود پنهان کند و او را در مورد توانایی‌های خود به اشتباه بیندازد.

پایان بخش کتاب ۳۰ صفحه یادداشت‌های نویسنده و مترجم انگلیسی اثر است که حاوی اطلاعات ارزشمندی دربارهٔ مباحث پیچیده طرح شده در کتاب است.

آنچه از این بررسی بر می‌آید نشانگر آن است که نگرش نویسنده به بازی‌ها نگاهی دگرگونه است و دارای پیچیدگی خاصی است. نویسنده بسیاری از زیرساخت‌های جامعه را به شکل پیچیده‌ای از سرگرمی‌ها تلقی می‌کند و بسیاری از رفتارهای انسانی را بازی می‌خواند. از طرف دیگر متخصصان اثر او را پدیده‌ای کلاسیک در جامعه‌شناسی بازی می‌دانند ولی او خود کتابش را جامعه‌شناسی برخاسته از بازی تلقی می‌کند.

علاوه بر آن، شاهد مثال‌های پرشمار ارائه شده در کتاب از فرهنگ‌های گوناگون، بر پیچیدگی متن می‌افزاید و لازمهٔ درک آن‌ها را پژوهشی جنبی و شناخت خود آن فرهنگ‌ها قرار می‌دهد. همهٔ این ویژگی‌ها چالشی بزرگ فراروی مترجم قرار داده است که هم‌اوردی

# چاه کتاب

از مجموعه «سروده‌های زمانه» منتشر کرده است:

## شعر روزهای دلتنگی

(سروده‌های شاعران شهر کافکا)

به روایت خسرو ناقد و باسم رسام



## عاشقانه‌های عصر خشونت

اریش فرید

به روایت خسرو ناقد و باسم رسام



## ساعت دوازده بار نواخت

آنتونیو ماچادو

به روایت فؤاد نظیری و باسم رسام

مراکز پخش:

پخش گزیده ۶۶۴۰۰۹۸۷

پخش پیام امروز ۶۶۴۹۱۸۸۷

پخش سرزمین ۶۶۹۶۷۰۰۷

دشواری را طلب می‌کند. ترجمه کتاب پیش از آن چه ترجمه صرف باشد به تحقیق و ترجمه بدل شده است و مترجم به خوبی از عهده آن بر آمده است. گرچه قضاوت نهایی درباره حفظ امانت‌داری تنها در مقایسه متن اصلی و ترجمه انگلیسی آن از یک طرف و متن انگلیسی و ترجمه فارسی حاصل می‌شود که چنین مقایسه‌ای برای بنده مقدور نبوده است ولی سطح خوانایی و روانی متن خبر از وسواس مترجم در کار ترجمه می‌دهد. تلاش مترجم در ارائه پانویس‌های متعدد جهت روشن کردن نکات مبهم متن، ستودنی است.

انتخاب برابر نهادها نشان از وسواس و دقت نظر مترجم دارد، گرچه در مواردی استثنایی ظاهراً با همه دقت و وسواس واژه مناسب بازشناسی نشده است. از باب مثال در برابر واژه میمیکری گاه شبیه‌سازی و گاه تقلید و ادا قرار گرفته است، که در جایی که اصل واژه به کار گرفته نشده خواننده را سردرگم می‌کند. این در حالی است که تکلیف مترجم با برابر نهادهای آگون، آلتا و با اندک چشم‌پوشی ایلینکس روشن است. ضمن آن‌که شبیه‌سازی و تقلید همیشه تداعی‌کننده بازی نیستند ولی میمیکری اشاره مستقیم به یکی از مقوله‌های بنیادی بازی دارد. به نظر بنده شاید اگر از واژه «وانمودبازی» استفاده می‌شد مرزهای واژه میمیکری با شبیه‌سازی و تقلید مخدوش نمی‌شد.

نکته دیگری را که ما لیم مطرح کنم نه ایراد به کار مترجم است و نه انتظاری موجه، بلکه تنها یک آرزوست و آن این‌که ای کاش می‌شد در برابر شاهد مثال‌های پرشمار نویسنده از بازی‌های اقوام و ملل، بازی‌های مشابه ایرانی شناسایی و در پانویس آورده می‌شد تا خواننده ایرانی با کمک آن‌ها به درک درست‌تری از مفاهیم مورد نظر نویسنده می‌رسید.

در این‌جا اجازه می‌خواهم به جای خالی دو مطلب اشاره کنم، نخست معرفی نویسنده که شخصیتی صاحب نام و برجسته است و دریغ است که خواننده ایرانی با ابعاد مختلف شخصیت او آشنا نشود. و دیگر مقدمه مترجم فارسی است زیرا چنین مقدمه‌ای می‌توانست خواننده را با چالش‌های مترجم در رویارویی با متن و تلاش‌های او برای هرچه خواناتر کردن آن آشنا کند. امید است در چاپ دوم نسبت به افزودن این دو مطلب اقدام لازم به عمل آید.

سخن آخر این‌که کتاب اثری کلاسیک و ارزشمند است که با وجود گذر پنج دهه از عمر آن، هنوز هم می‌تواند ذهن‌های کنجکاو را برانگیزاند و چشم‌انداز تازه‌ای فراروی کارشناسان و پژوهشگران بگشاید و دعوتی باشد برای قدم گذاشتن به وادی پژوهشی جامعه‌شناختی در بازی‌های ایرانی.

امید است کتاب آن‌گونه که شایسته است دیده و خوانده شود و جای خود را در دانشکده‌های علوم اجتماعی باز کند و انگیزه‌ای برای پرسش‌گری و به دنبال جواب بودن در میان دانشجویان علوم اجتماعی باشد.

\* شیوا کاویانی، «انسان، تفریح و بازی»، پل فیروزه، س ۳، ش ۹، (پاییز ۱۳۸۲)، صص ۲۳۰-۲۲۶.