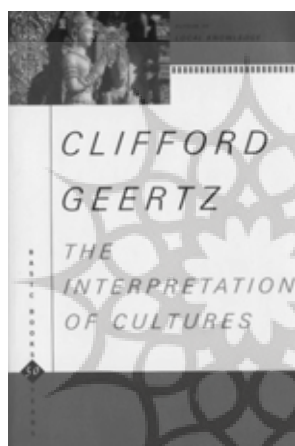


# کارکردهای همگون بازی و هنر



**"بازی پیچیده" یادداشت‌هایی در**

**معرفی جنگ خروس بالی‌ها**

**تفسیر فرهنگ‌ها**

**کلیفورد گیرتز**

**کتاب‌های بنیادی - نیویورک**

امریکایی نبشته آمده است، که پا فراتر از محدوده‌های سنتی رشته‌ی خویش نهاده و مفهوم جدیدی از فرهنگ را توسعه داده است. این کار که به فراتر از میدان‌های معمول گام می‌نهد، به ایجاد تعریفی برای تمام انسان‌شناسان کمک می‌کند که بدانند زمین و رشته‌ی آنها نهایتاً در مورد چیست. کتاب هم‌چنین به جایزه دوره‌ای منتقدان کتاب ملی در سال ۱۹۸۸ و ۱۷ اثری که گیرتز به تالیف درآورده یا ویراستار آن بوده است، اشاره می‌کند.

به نظر می‌رسد که روش قوم‌نگاری از فصل سوم کتاب برجسته‌تر می‌شود، جایی که آیین و نماد به موضوع اصلی‌تر بدل می‌شوند و در نهایت فصل پنجم ما را با قوم‌نگاری‌ها و یادداشت‌های میدانی گیرتز به شکلی جزئی‌تر روبه‌رو می‌نماید. یکی از مهم‌ترین این قوم‌نگاری‌ها به بازی جنگ خروس در میان بالی‌ها باز می‌گردد. این مقاله یکی از مهم‌ترین مقالاتی است که به تحلیل ورزش‌های قومی و بومی در ادبیات تحلیلی ورزش از منظر فرهنگ و انسان‌شناسی پرداخته است و برای نمونه کندال بلانچارد در کتاب مقدمه‌ای بر انسان‌شناسی ورزش به آن به طور مفصل اشاره می‌کند. در اینجا نخست به معرفی و تحلیل گیرتز از ورزش و به ویژه جنگ خروس می‌پردازیم و سپس می‌کوشیم تا دیدگاه او را با توجه به ورزش‌های ایرانی مورد امتحان (و شاید نقد) قرار دهیم.

کتاب «تفسیر فرهنگ‌ها» از آثار اصلی کلیفورد گیرتز یکی از مطرح‌ترین انسان‌شناسان آمریکا در چند دهه‌ی اخیر است. کتاب می‌کوشد به تعریف شفاف و عمیق مفهومی دست یازد که مبنای پیدایی رشته‌ی انسان‌شناسی تفسیری بوده است: نظریه‌ی تفسیری فرهنگ. به همین دلیل کتاب مفاهیم اساسی چون رشد فرهنگ و تکامل ذهن انسان و تاثیر مفهوم فرهنگ بر مفهوم انسان را مورد بحث قرار می‌دهد. بررسی واژگان اساسی دیگر چون ایدئولوژی، دین، جهان‌بینی، و... فهرست کتاب را دربردارد. این اثر با توجه به آن که نویسنده و رویکرد تفسیری او در بستر انسان‌شناسی نمادین رشد کرده‌اند کماکان به دو عنصر اساسی نماد و آیین در بحث و گفتار انسان‌شناختی خود وفادار و وابسته است. در این میان آنجا که ورزش تبدیل به یک آیین، گردهمایی و هنر نمایشی می‌شود، خود ساختاری کلیدی برای مفسر و انسان‌شناسی چون گیرتز فراهم می‌آید که با وجود زبان فلسفی و سخت خود، به وجوهی یگانه و دور از نظر پی برد، آنچه با یک رویکرد قوم‌نگاری و با حضور انسان‌شناس در میدان تحقیق تنها به کف می‌آید.

ناشر در معرفی کتاب تفسیر فرهنگ‌ها آورده است: «تفسیر فرهنگ‌ها که نخستین بار در سال ۱۹۷۳ منتشر شد به خامه سرشناس‌ترین انسان‌شناس

یاد می‌کند، گروهی که یک جریان (flow) را دنبال می‌کنند و در دیدار های مسدود (block meeting) جنگ خروس حضور می‌یابند. اما شرطبندی‌هایی که در قالب شرطبندی مرکزی (center betting) و شرطبندی جانبی (side betting) در این نوع از بازی‌ها وجود دارد یکی از مباحثی است که گیرتز سعی می‌کند به نقش و تاثیر آن به صورت یک سوال پاسخ دهد. گروهی می‌کوشند اهمیت بازی را به شرطبندی موجود در آن تقلیل دهند حال آن که گیرتز را اعتقاد دیگری است. بتهام یکی از کسانی است که جنگ خروس را بر مبنای شرطبندی مرکزی قابل تشخیص می‌داند و بر این مبنای بر درستی غیرقانونی بودن این بازی صحنه می‌نهد و آن را دارای مشکل اخلاقی (ethical problem) می‌داند. بتهام بازی‌هایی با شرطبندی مرکزی را بازی پیچیده (یا عمیق)



(deep play) و بازی با شرطبندی کم مقدار و جانبی را با بازی کم عمق (shallow play) می‌شناسد. اما گیرتز با این دیدگاه بتهام در کتاب خویش مخالفت کرده و معتقد است در جوامعی از نوع جامعه‌ی مورد بررسی که حالتی غیر مادی‌گرا (un materialistic) دارند، جایگاه و پایگاه است که اهمیت بیشتری دارد و پول فراتر از یک واحد اقتصادی با معنی غرور، جایگاه (status)، تعصب و مردانگی برابر است. به واقع گیرتز با بخشی از آنچه بتهام می‌گوید، موافق است. در شرطبندی مرکزی میزان ضرر فرد در صورت شکست آنقدر زیاد است که باید گفت بیشتر این بازی باید برای شرط‌کننده به صورت احساس درد یا ترس از وقوع آن درک شود. به همین دلیل است که حضور در این بازی، پیچیده می‌نماید و فاقد جنبه‌های ساده است. اما گیرتز این پیچیدگی را در معانی هنری،

روش‌شناسی، نخستین موضوعی است که گیرتز مورد اشاره قرار می‌دهد. آنها در جامعه‌ی بالی‌ها نخست با بی‌توجهی اهالی روستای مورد تحقیق خود رو به‌رو می‌شوند. گیرتز این وضعیت را مرحله‌ی مهمان باد (guest of wind stage) می‌نامد، مرحله‌ای که مردم میدان مورد مطالعه گویی بیگانگان (محققان) را نمی‌بینند. اما گیرتز توضیح می‌دهد که بر پایه‌ی روش بر خورد و اصل اخلاقی و علمی "زمانی در رم" (when in Rome) که وضع شده‌ی انسان‌شناسی است، او و همسرش موفق شدند تا این فاصله را از بین ببرند (آنها زمانی که پلیس به دنبال جماعت حاضر در بازی جنگ خروس بود خود را از مردم جدا نکردند و به این ترتیب مردم آنها را به تعبیر گیرتز "در درون" جامعه‌ی خود پذیرفتند). در زمینه‌ی جنگ خروس نیز تضاد نیروهای دولتی با آیین‌ها و هنرهای مردمی چون اتحاد شوروی سابق (در ارتباط با آیین‌های شمعی در سبیری) دیده می‌شود. در بالی گونه‌ای از پیورتانیسم - ناسیونالیسم رادیکال (Puritanism radical nationalistic) آیین جنگ خروس را با لااوبالی‌گری، مصرف مواد مخدر، و تکدی‌گری، برابر فرض می‌کردند. این باور بر اساس این تصور که جنگ خروس هدر دهنده‌ی اقتصاد و منحرف‌کننده‌ی مردم است، شکل گرفته بود.

اما پرسش‌های گیرتز در کتاب تفسیر فرهنگ‌ها از عناصر ساختاری جنگ خروس، تلقی آن به مثابه هنر و معانی هنری آن، و نمادپردازی موجود در این بازی نمادین (و به گونه‌ای نمایشی) است. خروس دارای معانی اخلاقی، نمادین و استعاره‌ی عمیقی در زبان روستاییان مالایایی است. خروس با جنبه‌های مردانه مربوط است. واژه‌ی خروس در زبان این مردم به معنی پهلوان (hero) سلحشور (warrior) قهرمان (champion) مرد بی‌زن (bachelor) و مرد خشن (toughguy) است. جالب است که بر اساس مطالعه گیرتز در میان مردم، باورها و تمثیل‌هایی از این شمار وجود دارد: مردی که بیش از جایگاه و موقعیتش به خود اهمیت داده و رفتارهایی فراتر از جایگاهش دارد، به خروسی بدون دم تشبیه می‌شود که رفتار او به گونه‌ای است که گویی دمی بسیار زیبا و بلند دارد، مردی غمگین و افسرده که آخرین تلاش خود را برای رها ساختن از مشکل به کار می‌بندد شبیه خروسی دانسته می‌شود که در حال مرگ، آخرین حمله‌ی خود را در حال عذاب و رنج انجام می‌دهد، یک مرد خسیس که قول بسیار و سوگند زیاد می‌خورد اما دست دهنده و بخشنده ندارد به خروسی که با دمش به دیگران می‌پرد، تشبیه می‌گردد. جالب است که این مردم خروس را به همان شیوه‌ای که نوزادان را حمام می‌کنند، استحمام می‌نمایند. در باور این مردم جنگ خروس، فضا را از آلودگی حضور شیاطین پاک می‌کند و خروس در جنگ با نیروهای تاریکی (power of the darkness) به مثابه یک قربانی به کار می‌آید و برگزاری این آیین در نزد آنان قابل مقایسه با روزه سکوت (the day of silence) است.

گیرتز به منظور شناخت ساختار جنگ خروس، ما را در برابر این سوال قرار می‌دهد که این بازی را در چه قالبی باید قرار داد؟ گیرتز نه اصطلاح توده (crowd) و نه اصطلاح گروه (group) را مناسب افرادی که در جنگ خروس حاضر می‌شوند، نمی‌داند. او بر پایه‌ی نظر گافمن از حاضران در این بازی با نام گرد هم آمدن متمرکز (focused gathering)



آیینی و نمادین این بازی جست‌وجو می‌کند و پیام آن را با عبارات فلسفی، قابل فهم می‌سازد. به نظر گیرتر این بازی تنها یک بازی نیست بلکه فراتر از یک بازی هم هست، به عبارت بهتر این بازی هم یک بازی است و هم بیشتر یا فراتر از یک بازی. در اینجا به نظر می‌رسد که گیرتر تا حدودی راهی را در شناخت بازی پیش می‌گیرد که همسر انسان‌شناس مارگارت مید در تفسیر بازی آن را رفته بود، و آن مفهوم فرابازی است. باتسون این مفهوم را در مورد نزاع‌های ظاهری نخست‌ها مطرح کرده بود، آنچه تنها ظاهر یک نزاع را نشان می‌دهد و ساختار معنایی اصلی، در ورای این درگیری به چشم می‌خورد: این نه یک دعوا که یک بازی است. (هر چند بلانچارد نمونه‌های خشنی از بازی‌هایی را به ما می‌نمایاند که در زمان‌های دور و دیر بازی به خشونت و مرگ نیز می‌پیوست.)

گیرتر معتقد است که اگرچه ما فرهنگ بالی را با جنگ خروس (یا فرهنگ اسپانیایی را با جنگ گاوها) نمی‌توانیم بشناسیم و باید به شناخت عناصر دیگر هم دست یافت اما چه چیز باعث می‌شود تا بازی جنگ خروس را چیزی فراتر از بازی بدانیم و کارکردهای معنایی آن را تا هنر فرابگیریم؟ جنگ خروس تجارب گرد آمده در زندگانی روزمره‌ی مردم را در خود متمرکز می‌سازد. جنگ خروس تصویر و معنایی را می‌آفریند که بهتر از نمونه‌ی نوعی (typical) یا جهانی (universal) می‌تواند یک واقعه‌ی بشری الگویی (paradigmatic human event) نامیده شود. به این ترتیب در این جا بازی چون هنر به ما از چیزهایی نمی‌گوید که اتفاق افتاده است بلکه از چیزهایی می‌گوید که باید اتفاق بیافتد. این کارکرد معنابخش بازی از معانی بنیادین وجود انسان می‌گوید. در اینجا است که معانی درونی انسان و فاعلیت او آشکار می‌شود:

کشف خلق و خوی فرد و کشف خلق و خوی جامعه به یاری بازی. به نظر گیرتر در اینجا است که بازی شبیه هنر می‌شود. هنر با شکل بخشیدن به تولید و بازتولید ذهنیت و به نمایش نهادن آن، درون انسان را در زندگی اجتماعی به نمایش می‌نهد و بازی نیز آن گونه که در جنگ خروس معلوم می‌شود همین کارکرد را دارد. گیرتر برای نمونه به مکبث و دیوید کاپرفیلد اشاره می‌کند. نمونه‌هایی که سرشت زندگی را با همه تلخی، ناپایداری و سهمناک بودن آن به نمایش می‌نهند، زندگی سرشتی دارد که خلاصه یا مغز آن را می‌توان در هنر و بازی به دست آورد، به ژرفای آن سفر کرد و دانست که چیست.

گیرتر چیز عجیبی را در تحلیل بازی جنگ خروش نشان می‌دهد، از نظر او در بازی کم عمق (shallow play) افراد برای سود ناچیز مادی وارد بازی می‌شوند اما در بازی پیچیده (عمیق) حاضران را قصد دیگری است. در اینجا ما با موضوعی عجیبی روبه رو می‌شویم که گیرتر به آن status gambling می‌گوید. در اینجا مفهوم خود مردانه (male-self) مطرح می‌شود آنچه به نظر مولف بازیگر این بازی را وارد یک حمام خون جایگاهی (a status of blood bath) می‌سازد. در بازی کم عمق و ساده، معتادان، لات‌ها، لااوبالی‌ها برای خرده پولی به میدان می‌آیند

که حاجت ناچیز آنان را روا می‌دارد و در اینجا فرد برای نمایاندن یا دست یافتن به یک جایگاه محترمانه و رفیع تن به بازی می‌دهد. در اینجا مفاهیم شگفت‌آوری به هم بافته می‌شوند چون رقابت جایگاهی (status rivalry) ناریسیسیسم مردانه (narcissism) و... در اینجا ما به قول گیرتر \_ همان طور که باتسون نیز در میان انسان‌شناسان به این مفهوم در جایی دیگر (meta game) در شرح پیوند میان ورزش و خشونت و جنگ نمادین اشاره می‌دارد\_ با یک امر فرا اجتماعی (meta social) \_ فلسفی و هستی‌شناختی \_ رو به رو هستیم و اینجا است که بازی با هنر پیوند می‌خورد. در اینجا است که حاضران با دیدن بازی پی به دنیای درونی مردان به عنوان یک انسان می‌برند: ببیننده می‌فهمد که یک مرد آن هنگام که مورد حمله قرار می‌گیرد عذاب می‌کشد، به مبارزه طلبیده می‌شود، ناسزا می‌بیند و رنج می‌برد و بار سنگین شکست را بر دوش می‌کشد یا باده‌ی غرور را از آبگینه فتحی بزرگ می‌آشامد و... چگونه خواهد بود و کیست. ارسطو از نظر گیرتر آنجا که از چیستی شعر سخن می‌گوید آن را پدیدآورنده‌ی رویدادی جهانی (universal event) و مثالی (typical) می‌داند و و از نظر گیرتر آیینی چون جنگ خروس یک رویداد جهانی انسانی (universal human event) را به تصویر می‌کشد.

آنچه گفته شد تنها شرح مختصری از مقاله‌ی کلیدی گیرتر در کتاب تفسیر فرهنگ‌هاست که بر آن در مروری بر تاریخ ادبیات انسان‌شناسی

ورزش بسیار تاکید می‌رود. اما این تنها قصد این نقد کتاب و مقاله نبوده است، اکنون سعی می‌کنیم مقاله گیرتر را با بررسی یک نمونه‌ی ایرانی در میدان تحقیقی دیگر بیازماییم.

### کشتی و جشن

کم و بیش شنیده‌اید که کشتی‌گیرانی در روز عروسی یک زوج در روستا به کشتی با یکدیگر پرداخته، و جایزه‌ای نمادین که مثلا در گیلان برم نامیده می‌شود دریافت داشته‌اند یا حتی مهم‌تر دیده یا شنیده‌اید که کشتی‌گیران در بازی‌های محلی با هم پنجه نرم نموده‌اند و یکی از آنها بر همه فائق آمده و جایزه‌ای را (برم)، برده‌اند. این جایزه‌ها هر چه که بود و آن طور که گفته‌اند پارچه‌ای گرانبها یا... قوت و درآمد پهلوان را فراهم نمی‌ساخت. او پیشه‌ای دیگر داشت و حال بازی یا پهلوانی برای او معنایی می‌یافت که نه جنبه‌ی مادی بلکه جنبه‌ای اجتماعی با آمیزه‌ای از احترام را دربر می‌گرفت. هر چند می‌دانیم که در این میدان به قول بردیو، قهرمان سرمایه اجتماعی می‌اندوخت اما از منظری که گیرتر نیز گشوده است، می‌توان بر این نکته پای فشرده که



اهمیت اقتصادی این بازی‌ها نه در هدیه‌ای که در پایان مسابقات به فرد می‌دادند که در حرمتی بود که برای قهرمان و به تعبیر درست‌تر پهلوان خلق می‌کرد. جالب است که حتی این موضوع که جایگاه صوری پهلوانی در جامعه‌ی سنتی ایران در برابر جایگاه اقتصادی به شکل صوری آن و به معنی درست‌تر جایزه‌ی مادی قرار داشت، جای سوال و تحقیق دارد. این موضوع از ساختاری تاثیر می‌پذیرد که در آن روابط مبتنی بر چرخش هدیه بوده و تاکید در آن بر وابستگی و هم دودمانی (و در این جا هم محلی بودن) است.

### جنگ گاوها در شمال ایران (گیلان و مازندران)

یکی از نمونه‌های دیگری که در آن ساختار نظری مطالعه گیرتر بسیار کارآمد ظاهر می‌شود، ورزش جنگ یا جنگ گاوهاست. در این نوع از بازی نیز با تفاوت‌هایی که بی‌شک جای بحث دارد، می‌توانیم ساختاری شبیه کشتی محلی و نقش نمادین آن پیدا کنیم. در این نوع از بازی‌ها که اجرای آن به ویژه پس از پایان فصل کار (دروی برنج) یا با آغاز فصل تعطیلات (نوروز) انجام می‌گرفت، دو کشاورز که صاحبان دو گاو نر جنگی بودند گاوهای خود را پس از دوره‌ای آموزش و پروراندن، در برابر هم قرار می‌دادند تا با هم مبارزه کنند. این مبارزه در محیطی باز در روستا و شهر و با حضور مردم انجام می‌گرفت. اما حاصل این مبارزه چه بود؟ حاصل مادی این مبارزه آن گونه که مطالعات میدانی انسان‌شناسان گیلانی نشان می‌دهد (این تحلیل بر پایه‌ی قوم‌نگاری انسان‌شناس گیلانی هوشنگ عباسی از بازی ورزش جنگ نوشته می‌آید): ۱- پیش دوران ۲- پس دوران ۳- و برم بود.



مبلغ پیش دوران و پس دوران، مبلغی آزاد را شامل می‌شد که تماشاچیان به صاحبان ورزش در دوران فرد دوران‌گیری می‌دادند و جالب‌تر برم است که پیش‌تر از دست خان، کدخدا یا یک فرد با مرتبه اجتماعی بالا دریافت می‌شد. "برم هدیه‌ای بود که به صاحب ورزشی فاتح داده می‌شد و عبارت بود از شاخه‌ی درخت قطع شده‌ای که در انتهای آن یک متر و نیم پارچه‌ی آویزان و چهار دستمال رنگی، چهار جفت جوراب و پنج یا شش عدد نارنج و یک کیسه پول ابریشمی قرار داشت" (گزارش هوشنگ عباسی). آنچه مشاهده می‌شود، با طرح این سوال مطرح است که ارزش مادی و اقتصادی این بازی در کجاست؟ اگرچه هم‌خوان دانستن بازی جنگ ورزشها با جنگ خروس نیاز به یک تحقیق میدانی دارد که در آن ارزش و حرمت و اعتبار ایجاد شده برای ورزشا باز برنده تحقیق شود اما ناچیز و اختیاری بودن مبالغ اقتصادی این بازی این دیدگاه را با تفسیری نسبی قابل تامل و بحث می‌سازد. جالب آن است که عدم برگزاری این بازی در ماه‌های مذهبی چون رمضان و محرم، هم‌سویی ساختاری آن را با موضوع حرمت و احترام نشان می‌دهد. در این میان اهدای قسمتی از مال به دست آمده به ورزشا باز بازنده نیز حاوی همین مضمون است، شان و اعتباری که بازی جنگ ورزشا برای برنده از منظر اجتماعی به دنبال دارد. با این حال جنگ ورزشا از مناظر دیگری چون بحث رابطه کار - فراغت بلانچارد قابل طرح است. ممنوعیت‌های هرازگاهی این بازی، بی‌شک بر معانی اجتماعی و فرهنگی آن تاثیر نهاده است.

در این مقاله و نقد سعی شد تا زوایایی از معانی اجتماعی و پنهان بازی به یاری نظریه‌ی گیرتر مورد بحث و بررسی قرار گیرد.