



Doi: 10.30486/4s.2023.1975774.1090



Reading the Sociological Theory of Play and Sport "Huizinga"

Kamal Javanmard*

Department of Sociology, Shahre Qods Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

Received: 2022/12/24

Accepted: 2023/03/06

Review Article

Abstract

Objective: The objective of this article is to explore the significance of games and sports in culture and civilization, drawing from Johan Huizinga's seminal work "Homo Ludens." It examines the sociological perspective on games, considering them as foundational elements of society. However, it also presents Huizinga's less optimistic view of sports, which he views as a degenerate form of play.

Methodology: The primary focus of this article is the sociological analysis of Johan Huizinga's book "Homo Ludens," published in 1938. The research methodology employed for this study includes historical research and the use of library resources.

Results: According to Huizinga, play predates all social phenomena, as everything originally emerged as a form of play and later evolved into different societal expressions. However, he contends that sports gradually lost their playful nature, particularly from the 1940s onwards.

Conclusion: "Homo Ludens" serves as a passionate defense of play and a critical assessment of sports. Huizinga posits that understanding cultures hinges on comprehending the significance of play. He criticizes modern society for distorting the essence of play through sports. He identifies concerning signs of a decline in the spirit of gaming, attributing this decline to the encroachment of politics and advertisements into the world of sports, turning them into tools of domination that have veered away from their cheerful origins.

Keywords: Johan Huizinga, Homo Ludens, Sociology of sports, Play and sport

* Corresponding author's e-mail address: javanmardkamal@yahoo.com

خوانش نظریه جامعه‌شناختی بازی و ورزش «هویزینگا»

کمال جوانمرد*

گروه جامعه‌شناسی، واحد شهر قدس، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

مقاله مروری

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۱۰/۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۲/۱۵

چکیده

هدف: «یوهان هویزینگا» در کتاب «انسان بازیگر» بازی را عنصر بنیادی و سازنده فرهنگ و تمدن معرفی می‌کند؛ هدف این مقاله خوانش و واکاوی نظریه جامعه‌شناختی بازی و ورزش از منظر این جامعه‌شناس کلاسیک حوزه ورزش است که بازی را مقدم بر فرهنگ و تمدن دانسته؛ اما دیدگاهی چندان خوشبینانه‌ای به ورزش مدرن نداشته و آن را نسخه منحط شده بازی می‌داند.

روش‌شناسی: بر اساس اینکه بازخوانی و تبیین جامعه‌شناختی کتاب انسان بازیگر نوشته هویزینگا در سال ۱۹۳۸ کانون توجه این نوشتار به شمار می‌آید؛ از روش تحقیق تاریخی و همچنین تکنیک کتابخانه و اسناد در این پژوهش استفاده شده است.

یافته‌ها: «هویزینگا» بر آن بود که بازی مقدم بر همه پدیده‌های انسانی و اجتماعی بوده؛ زیرا همه چیز در ابتدا، بازی بوده و فرهنگ و تمدن در شکل و قالب بازی متولد شده است. بازی‌ها بن‌مایه و عنصر اصلی فرهنگ‌ها و تمدن‌هاست. او بازی و فرهنگ را متحد هم می‌داند که در کنار یکدیگر اتحاد دوقلوها را تشکیل داده‌اند و اصرار دارد که بازی، پیش‌تر و اولین است. وی بر آن است که ورزش از دهه چهارم قرن بیستم به بعد به تدریج ماهیت بازی بودنش را از دست داده، صورت انحطاطی پیدا کرده و موجب نابودی روح بازی شده است.

نتیجه‌گیری: کتاب «انسان بازیگر» بیانیه‌ای دفاعی برای حمایت از بازی و نوعی کیفرخواست علیه ورزش‌های مدرن است. او در این کتاب، بازی را کلید فهم فرهنگ‌ها تصور می‌کرد. او در اواخر عمر با انتقاد از ورزش معتقد بود که جامعه مدرن، روح بازی‌ها را مخدوش نموده و آن را به انحراف کشانده، تا جایی که او ورزش را نسخه منحط شده بازی‌ها قلمداد می‌کرد. او معتقد بود سیاست و تبلیغات بر ورزش مدرن سایه انداخته و پنهان و خزنده در این عرصه وارد شده و ورزش روح با نشاط و شادابی را منحرف نموده و به ابزار سلطه تبدیل کرده است.

واژه‌های کلیدی: یوهان هویزینگا، انسان بازیگر، جامعه‌شناسی ورزش، بازی و ورزش

مقدمه

یوهان هویزینگا^۱ مردم‌شناس، جامعه‌شناس، زبان‌شناس و نویسنده هلندی در هفتم دسامبر ۱۸۷۲ میلادی در شهر «گرونینگل»^۲ هلند به دنیا آمد. وی یکی از بنیان‌گذاران تاریخ فرهنگ مدرن و نظریه‌پرداز کلاسیک در حوزه جامعه‌شناسی بازی و ورزش بود. این جامعه‌شناس و نظریه‌پرداز فرهنگ با نوشتن اثری کلاسیک در مورد تاریخ فرهنگ‌ها با عنوان «پاییز قرون وسطی»^۳ در سال ۱۹۱۹ که به شهرت جهانی رسید و خود را به‌عنوان یکی از بنیان‌گذاران تاریخ فرهنگی مدرن اروپای قرن بیستم معرفی کرد. او همچنین کتاب «انسان بازیگر» یا «انسان خندان» که پژوهشی کلاسیک درباره فرهنگ و بازی بود را در سال ۱۹۳۸ تألیف کرد. کتابی که با بیان نوگرایانه به تحلیل بازی و فنون و فعالیت‌های بدنی می‌پرداخت و این پدیده را بخش بنیادین زندگی بشری در تمام ادوار تاریخ محسوب می‌کرد.

هویزینگا در آثارش به‌ویژه کتاب «پاییز قرون وسطی» که از شاهکارهای تاریخ فرهنگی است و فراتر از ژانر^۴ تاریخی به شمار می‌آید و همچنین کتاب «انسان بازیگر» که یکی از تأثیرگذارترین آثار زمان خود در حوزه بازی و ورزش بود، معتقد است که واقعیت‌های جهان زندگی را نه تنها از نظر ابعاد تاریخی، سیاسی و اقتصادی، بلکه باید آن‌ها را از منظر فرهنگی و اجتماعی نیز مورد توجه و کنکاش قرار داد. او معتقد بود پدیده‌هایی مثل بازی و ورزش تک‌عامل نیستند و از اصل چندعلیتی^۵ پیروی می‌کنند؛ بنابراین با تبعیت از آرا و اندیشه‌های مارسل موس (۱۹۳۴)^۶ معتقد بود، بازی را باید در فرایند تاریخی با رهیافتی پویاشناختی و ایستاشناختی به‌عنوان کلیتی تام بررسی کرد و تمام جنبه‌های فعالیت زندگی بشری را در این تحلیل‌ها دخیل دانست و به شمار آورد.

این مورخ و جامعه‌شناس هلندی، هدف از مطالعه تاریخ را درک و تفسیر واقعیت‌های پیرامونی می‌دانست و همچنین تلاش کرد تا وقایع و پدیده‌هایی از جمله بازی و ورزش را با رویکرد پویانگانه و ایستانگانه بررسی و تبیین کند تا بتوان روحیه و احساسات گذشتگان را از این طریق درک کرد. به اعتقاد وی در فرایند تحلیل‌های تاریخی بازی‌ها می‌توان از وضعیت روحی و افکار پیشینیان مطلع شد؛ زیرا دوره‌های تاریخی مانند موجود زنده متولد می‌شوند، به بلوغ می‌رسند و سرانجام می‌میرند، دارای یک نظم و الگوی خاصند و از فلسفه‌ای منطقی تبعیت می‌کنند. بر همین اساس، او فلسفه وجودی همه پدیده‌ها از جمله بازی را دارای منطقی خاص می‌بیند. در هر حال، این جامعه‌شناس حوزه ورزش، بازی را عنصر اصلی فرهنگ‌ها و تمدن‌ها می‌داند و همه‌چیز را در مراحل نخست بازی تصور می‌کند و معتقد است که همه‌چیز از دل بازی‌ها متولد شده‌اند (Du France, 2005). او بازی را از اساسی‌ترین عناصر زندگی آدمی و از پیش‌فرض‌های جامعه انسانی در ادوار گذشته می‌داند و بر آن است که بازی‌ها سرچشمه همه پدیده‌ها در فرایند و گذار تاریخند. به عبارت دیگر، تمام پدیده‌ها از معبر بازی گذر کرده‌اند؛ بنابراین فرهنگ و تمدن در مراحل باستانی و ابتدایی خود بازی بوده‌اند. اشکال مختلف بازی، درواقع ابزاری‌اند که واقعیت‌های فرهنگی را منعکس می‌کنند (Huizinga, 1970).

از چشم‌انداز هویزینگا، تمدن‌ها به واسطه معانی ساختارهای مشابه بازی پیشرفت کرده و گسترش یافته‌اند. این پدیده در تمام فرایندهای فرهنگی فعال بوده و بسیاری از ایستارهای زندگی اجتماعی را به یک امر اجتماعی تبدیل

1- Johan Huizinga (1872-1945)

2- Groningen

3- The Autumn of the Middle age (1919)

4- Genre

5- multi casuality

6- Marcel mauss(1934)

می‌کند؛ از این رو، این نتیجه به دست می‌آید که تمدن و فرهنگ در مراحل ابتدایی از بازی شروع شده، اساس تمدن‌ها از درون به‌عنوان بازی به وجود آمده است و هرگز انسان‌ها از آن غافل نبوده و آن را رها نکرده‌اند (Huizinga, 1956) بنابراین بازی و فعالیت‌های بدنی، عنصری قوی به‌عنوان مخرج مشترک حیات انسان بوده و در اعماق زندگی آدمی ریشه داشته است. به گمان او با نفوذ به معنای مخفی و آشکار بازی‌ها می‌توان به چارچوب نظری و نظام ارزشی انسان‌ها و اقوام ابتدایی دست یافت و رمز و رازهای هزارتوی ذهن پیشینیان را برملا ساخت و به تاریخخانهٔ ادوار زندگی بشر نوری تاباند. بر همین اساس، هویزینگا بازی را فراتر از یک پدیده صرفاً زیستی-جسمی دانسته، بازی را عنصر بنیادین و اصلی فرهنگ‌ها و تمدن‌ها برمی‌شمارد و همه چیز را در مرحلهٔ نخست بازی تصور می‌کند. وی بازی را کلید فهم فرهنگ‌ها تصور می‌کرد. هر چند او در اواخر عمر با انتقاد از ورزش و بازی‌های المپیک ۱۹۳۶ برلین و همچنین واکنش‌ها و موضع‌گیری‌های انتقادآمیز همراه با رهیافتی ضدهیترلی موجب شد تا در دوران جنگ جهانی دوم بین سال‌های ۱۹۴۵-۱۹۴۲ به مدت سه سال در شهر کوچکی در نزدیکی آرnhem^۱ به اسارت نازی‌ها درآید و مدتی را در زندان بگذراند (Du France, 2005) و در اول فوریه سال ۱۹۴۵ در سن ۷۲ سالگی در شهر اکسینگ^۲ فوت کرد.

روش‌شناسی پژوهش

بر اساس اینکه واکاوی و تحلیل جامعه‌شناختی کتاب «انسان بازیگر» که توسط «هویزینگا» در سال ۱۹۳۸ به رشتهٔ تحریر درآمده و در آن مؤلف به بررسی پویانگرانه^۳ سیر تحول و تکوین بازی و ورزش پرداخته و ساختار و کارکرد این پدیده‌ها را در ادوار گذشته مورد کاوش ایستانگرانه قرار داده؛ بنابراین از روش تحقیق تاریخی در این مطالعه استفاده شده و به تبع این روش‌های تحقیق از تکنیک کتابخانه و اسناد که ابزاری مناسب در اینگونه روش‌های تحقیق است، بهره گرفته شده است. در این شیوه از مطالعه تلاش شده تا با تأکید بر کتاب انسان بازیگر و نوشته‌های این اندیشمند هلندی دیدگاه وی را که رهیافتی نوگرایانه به تحلیل بازی و فنون و فعالیت‌های بدنی داشته و این پدیده را بخش بنیادین زندگی بشری در تمام ادوار تاریخ تلقی می‌کند، مورد واکاوی و بازشناسی جامعه‌شناختی قرار گیرد.

یافته‌های تحقیق

«یوهان هویزینگا» مورخ و جامعه‌شناس ورزش کتاب «انسان بازیگر» یا «هومولودنس»^۴ را در قالب نمایشنامهٔ بازرس؛ آنتونی شفر در سال ۱۹۳۸ در دوازده فصل به رشتهٔ تحریر درآورد و از چشم‌انداز جامعه‌شناختی به تشریح مفهوم بازی پرداخته است.

هرچند وی بر آن بود که فرهنگ و تمدن در اصل نسخه‌های دگرگون شدهٔ بازی‌هایند و به صورت بازی متولد شده‌اند حتی پا را فراتر می‌برد و مدعی می‌شود که بازی فراتر از بازی است و هرچیز در ابتدا بازی بوده و براین اساس به دنبال تأسیس و بنیانگذاری یک جامعه‌شناسی مبتنی بر ورزش‌ها و بازی‌ها بود. بدین منظور، در این بخش از این

1- Aronhm

2- Oogstgest

۳- بررسی پویانگرانه و ایستانگرانه دو مفهوم اصلی نظریهٔ جامعه‌شناسی آگوست کنت بنیانگذار علم جامعه‌شناسی است. او با رویکرد ارسطویی، جامعه را به مثابهٔ ارگانیسم و موجود زنده تشبیه کرده و معتقد است در جامعه‌شناسی میان‌ایستایی و پویایی پدیده‌ها، باید تمایز قائل شد؛ این تمایز، مربوط به مفهوم دوگانهٔ پیشرفت و نظم است. مفهوم نظم دربرگیرندهٔ هماهنگی پایدار میان شرایط موجود اجتماعی است و مفهوم پیشرفت، تحول اجتماعی را در نظر دارد؛ پس نظم و پیشرفت یا ایستایی و پویایی، پیوسته به یکدیگر وابسته‌اند.

4- Homo ludens

نوشتار نخست زندگی‌نامه و کاربست اندیشه‌های این نویسنده هلندی را از پیش روی می‌گذرانیم و سپس گذری اجمالی بر کتاب کلاسیک و پر نفوذ «انسان بازیگر» که مانیفست دفاعی برای حمایت از بازی و کیفی‌خواستی بر علیه ورزش‌های مدرن و قهرمانی بود، می‌افکنیم و آنگاه به تعریف بازی و ویژگی‌های این پدیده فرهنگی می‌پردازیم و با رویکردی پویاشناختی و ایستاشناختی به تحلیل جایگاه بازی و ورزش در ادوار گذشته می‌نشینیم. جستاری از این مقاله نیز به نظریه «حلقه جادویی» که وقفه‌ای موقتی در جهان زندگی بازیگران می‌اندازد و آنها را موقتاً مجذوب فضای رویارویی و تخیلی نموده، اختصاص یافته و فرجام این نوشتار هم ناظر بر جامعه‌شناسی سیاسی ورزش‌های مدرن است. دیدگاه نه چندان مثبت او بر ورزش مدرن و ساختار و کارکردهای سیاسی که پنهان و خزانده در عرصه ورزش وارد شده و به عنوان ابزار سلطه، روح بازی‌ها را نابود کرده است.

الف) - هویزینگا و کتاب انسان بازیگر

در ابتدا همه چیز بازی بود. بازی یکی از نیازهای اولیه و بنیادین زندگی بشر و شالوده و بن‌مایه تاریخ اجتماعی بشری است. تمام پدیده‌ها، صورت‌های دگرگون‌شده بازی‌هایند. بازی اولین عنصر شکل‌دهنده فرهنگ‌ها و تمدن‌ها بوده و نخستین بار در قالب فرهنگ و تمدن ظهور و بروز کرد. بازی و فرهنگ اتحاد دوقلوهایند، هرچند که بازی زودتر متولد شده و همه این مباحث، آرا و اندیشه‌های یوهان هویزینگا، جامعه‌شناس کلاسیک حوزه ورزش و مورخ هلندی است که در کتاب «انسان بازیگر» آمده است. وی کتاب انسان بازیگر یا انسان خندان که پژوهشی کلاسیک در حوزه فرهنگ و بازی است را به مثابه بیانیه‌ای در حمایت از بازی و در نقد ورزش‌های مدرن تدوین کرده است. او در این کتاب بازی را پدیده‌ای فرهنگی و چندوجهی می‌داند و از آن به‌عنوان مخرج مشترک پدیده‌های حیات اجتماعی بشر در ادوار مختلف یاد می‌کند که معبر فهم و درک تاریخ اجتماعی هزارتوی آدمی در راستای رمزگشای از زندگی مبهم و پرفراز و نشیب اوست. از دیدگاه او ورود به معنای بازی‌ها همانا کلید فهم فرهنگ‌ها و نفوذ به نظام ارزشی و بازگشای گنجینه سربه‌مهر زندگی اقوام ابتدایی است.

در این وادی، هویزینگا بازی را عبارت از هرگونه فعالیت آزادی می‌داند که با آگاهی کامل، در بیرون از حیطه زندگی عادی انجام می‌گیرد (Anwar al khawli, 2018). وی بازی را فعالیتی آزاد، رایگان و داوطلبانه می‌داند که بدون هرگونه چشمداشت مالی، سود و منفعتی با چاشنی لودگی و بازیگوشی انجام می‌پذیرد، برای بازیگرانش جذاب و دلنشین است و در حکم میان‌پرده‌ای با وقفه‌ای موقتی آنها را از جهان زندگی جدا و در حلقه‌ای جادویی^۱، به دنیای رؤیایی و شیرین تخیل می‌برد. هویزینگا در کتاب انسان بازیگر یا «هومولودنس» ویژگی‌های بازی را چنین فهرست می‌کند:

الف) بازی فعالیتی آزاد است که خارج از روند معمولی زندگی صورت می‌پذیرد و جدی نیست.

ب) بازی فعالیتی است که با هیچ جذابیت مادی همراه نبوده و هیچ سود و منفعت مالی در آن نیست.

ج) بازی فعالیتی با محدوده‌های زمانی و فضای خاصی است که بر طبق قوانین معین و مسائل رفتاری خود پیش می‌رود.

در هر حال، در قاموس هویزینگا، بازی امری خودجوش و خودانگیخته است که منعکس‌کننده واقعیت‌های فرهنگی جوامع بوده و تمدن‌ها و فرهنگ‌ها در گذر زمان به وسیله معانی ساختارهای شبیه به بازی متحول و متکامل

1- Homo ludens (1938)

2- Magic circle

شده‌اند (Huizinga, 1970). این اندیشمند، بین بازی و ورزش تمایز صریحی قائل نشده؛ اما ورزش‌ها را صورت منحط‌شده بازی‌ها قلمداد کرده و معتقد است بازی‌ها به تدریج، ولی مداوم به ورزش تبدیل می‌شوند. در این میان، رابطه قدرتمند سیاست و تجارت در جهان مدرن موجب می‌شود تا ورزش‌های مدرن ابزار سلطه نظام حاکم شود و ماهیت بازی‌ها از اختیاری، بازیگوشی و نجابت به دستوری و اجباری همراه با قساوت و سنگدلی تبدیل شود و بدین‌وسیله، روح بازی‌ها کشته‌شده و ورزش، وسیله سرکوبگر و توجیه‌گر وضع موجود حاکمان گردد؛ همان کاری که نازی‌های آلمان با بازی‌های المپیک ۱۹۳۶ برلین انجام دادند.

ب) -بیانیه‌ای در حمایت بازی و کیفرخواستی بر علیه ورزش

هوینینگا، کتاب انسان بازیگر یا «هومولودنس» را در سال ۱۹۳۸ پس از مقاله فنون بدن که در سال ۱۹۳۴ توسط مارسل موس منتشر شد و از تأثیرگذارترین اثر در حوزه بازی و ورزش در آن دوران بود را تألیف کرد (Javanmard, 2022). این جامعه‌شناس ورزش با بهره‌گیری از مهارت‌ها و ذوق ادبی خود، واقعیت‌های فرهنگی و زندگی اجتماعی را به تصویر کشید، احساسات و عواطف انسان‌ها را در مسیر تاریخ تبیین کرد و به تعریف و تشریح مفهوم بازی و ویژگی‌های آن در فصل اول کتاب می‌پردازد و سپس به اهمیت بازی و جایگاه آن به‌عنوان پدیده‌ای فرهنگی اشاره می‌کند (Navabakhsh and Javanmard, 2009).

هوینینگا، از کتاب انسان بازیگر به‌عنوان بیانیه و مانیفستی دفاعی در حمایت و پشتیبانی از بازی و از سوی دیگر، کیفرخواستی علیه ورزش به‌ویژه ورزش‌های مدرن یاد می‌کند. هرچند او به صورت صریح تفاوت و تمایز بین ورزش و بازی قائل نمی‌شود؛ به بیان مفاهیم جدید و نوگرایانه واژگان کلیدی مفهوم بازی پرداخته و در لابه‌لای این کتاب، بازی را تعریف کرده تا این تعریف بعدها مورد استقبال و توجه اصحاب دانش شود و مأخذی برای بهره‌برداری قرار گیرد. او در یکی از فصول کتاب به جوهر فراگیر بازی و اهمیت جهانی آن در تمدن بشری پرداخته و همه چیز را در قالب بازی و اشکال بازی می‌داند و بازی را فراتر از بازی دانسته و پهنه و قلمرو بازی را ماورای مرزها و کرانه‌های بازی و فرهنگ تصور می‌کند و بر آن است که تمدن‌ها و فرهنگ‌ها محصول بازی‌اند و به صورت بازی متولد شده‌اند (Huizinga, 1970).

او در این کتاب به بررسی مفهوم بازی از منظر جامعه‌شناختی پرداخته و در تعریف آن آورده، بازی عبارت است از هرگونه فعالیت آزاد که با آگاهی کامل در خارج از پیرامون زندگی عادی و روزمره اتفاق افتاده است. او غیرجدی بودن، عدم پیوند با علائق مادی و اقتصادی، محدود بودن در مرزها و حدود مشخص را از ویژگی‌های خاص بازی برمی‌شمرد (Huizinga, 1956). او همچنین به بیان مفاهیم و واژگان کلیدی بازی روی آورد و آن را بخش بنیادین و ضروری زندگی اجتماعی در نظر گرفت و با رویکردی نوین و علمی از این واقعیت به‌عنوان عنصر سازنده فرهنگ بشری یاد کرد؛ بنابراین، اولین و مهم‌ترین نظریه‌های مطرح‌شده در این کتاب، به قدمت و پیشینه بازی دلالت دارد و بازی را قدیمی‌تر از فرهنگ و تمدن می‌داند. از سوی دیگر هوینینگا بر آن است که نیازی اساسی برای بازی کردن در نهاد انسان وجود دارد. او توضیح می‌دهد که چگونه ورزش عرصه‌ای مهم برای بیان این مؤلفه‌های بازیگونه است. بدیهی است که در این سالیان دراز دچار پیچیدگی‌ها و تغییراتی شده است. با این حال، این ایده که مردم برای سرگرمی به ورزش می‌پردازند، از دید بسیاری از افراد امری مسلم و بدیهی است (spracklen, 2017).

این نویسنده و استاد دانشگاه به گمان آنکه از بازی‌ها حمایت می‌کند؛ اما همان‌طور که گفته شد، بنا به دلایلی به‌ویژه مسائل سیاسی و تجاری، ورزش را آماج انتقادات قرار داده و رویکرد چندان مثبتی به ورزش ندارد و در واپسین

فصول کتاب، به ورزش، به‌ویژه ورزش‌های مدرن می‌تازد و بر آنها خرده می‌گیرد. او ادعا می‌کند که ورزش از دههٔ چهل قرن بیستم به بعد در اروپا طبیعت و ماهیت بازی بودنش را از دست داده، قساوت و سنگدلی جای نجابت را در بازی‌ها گرفته و صورت انحطاطی پیدا کرده، روح بازی را به ابتذال و بطلان کشانده و موجب نابودی روح بازی شده است. به گمان وی، رژیم نازی از بازی‌های المپیک ۱۹۳۶ برلین، استفادهٔ ابزاری‌ای برای اهداف سرکوبگر خود کرده و نازی‌ها، المپیک را وسیلهٔ سلطه و مشروعیت وضع موجود خود قرار دادند (Navabakhsh and javanmard, 2009)؛ بدین دلیل، او مدعی می‌شود که در جامعهٔ مدرن، روح بازی‌ها مخدوش شده تا آنجا که نشانه‌هایی از زوال تهدیدکننده و ویرانگر بازی‌های مشاهده می‌شود. مانگان نشان داده که طبقهٔ حاکم انگلستان در اواخر قرن نوزدهم دیدگاهشان نسبت به نظامی‌گری و صفات مردانه با ورزش در هم آمیخته بود. در حقیقت، به نظر وی نقش دیدگاه مسیحیت قدرتمند و عضلانی در توسعهٔ ورزش‌های تویی در انگلستان به خوبی اثبات شده است. وی و آدورنو یکی از صاحب‌نظران مکتب فرانکفورت معتقدند که ورزش همانند ابزاری برای سرکوب استفاده می‌شود. (spracklen, 2017) علاوه بر این، هویزینگا در کتاب انسان بازیگر، با رویکردی ایستادگرانه به بررسی ماهیت، کارکرد و ساختارهای بازی پرداخته و با رهیافتی پویانگرانه به تبیین سیر تحول و تکوین بازی‌ها در طول تاریخ مبادرت کرده است. او در بخش پویاشناسی، ضمن بررسی فرایند تغییر و دگرگونی بازی در ادوار گذشته به پیدایش ویژگی‌های بنیادی بازی می‌پردازد و بازی را الگویی سنتی و باستانی می‌پندارد که قدمتی بیش از فرهنگ و تمدن دارد. او معتقد است تمدن‌ها به خودی خود توسط معانی ساختاری شبیه به بازی پیشرفت کرده‌اند و تمدن‌ها در مراحل ابتدایی بازی بوده‌اند. به اعتقاد وی تمدن هرگز از بازی مانند فرزند از رحم مادرش بیرون نیامده و جدا نشده، بلکه از درون به‌عنوان بازی به وجود آمده و هرگز او را رها نکرده است (Blanchard, 2007).

در هر حال، به اعتقاد او قبل از هر چیز، بازی بوده و همهٔ پدیده‌ها محصول و میوهٔ بازی‌هایند. او از بازی به عنوان نیازی اولیه و بنیادین در جامعهٔ بشری سخن به میان می‌آورد و سیر تحول آن را به صورت پویانگر و گرافیکی نشان می‌دهد و به چگونگی تولد و رشد بازی‌ها می‌پردازد و معتقد بود که همه چیز، نتیجه و ثمرهٔ بازی است و به شکل بازی بروز و ظهور می‌کند. او شعر، موسیقی، رقص، هنر و فلسفه را مرتبط با بازی می‌داند و حتی معماری، مجسمه‌سازی و طراحی را در پیوند نزدیکی با بازی‌ها می‌داند (Du france, 2005) و معتقد است همهٔ این پدیده‌ها و وقایع در ادوار گذشته مولود بازی‌ها بوده‌اند؛ بنابراین او جنگ، عدالت، خرد، ورزش، هنر و شعر را از صور و اشکال بازی می‌داند و آن‌ها را در ارتباط تنگاتنگی با بازی به شمار می‌آورد و معتقد است که زبان شعر زبان بازی است، حتی فلسفه و سوفیستی هم یک بازی است.

ج- بازی مقدم بر فرهنگ و تمدن

هویزینگا در کتاب انسان بازیگر، بازی را شالوده و بخش بنیادین زندگی بشر می‌داند و آن را از عناصر اصلی و تشکیل‌دهندهٔ فرهنگ‌ها و تمدن‌ها به شمار می‌آورد و معتقد است این پدیده‌ها با یکدیگر پیوند ناگسسته دارند. او برخلاف صاحب‌نظران اسلاف و بعضاً اخلافتش که بازی را پدیده‌ای زیست‌شناختی تصور می‌کردند، بازی را پدیده‌ای فرهنگی می‌داند (Huizinga, 1956) و ارتباط تنگاتنگی میان بازی و فرهنگ و تمدن‌ها متصور است تا آنجا که بر آن است، فرهنگ و تمدن در قالب بازی‌ها نمودار شده و بازی‌ها بن‌مایه و عنصر اصلی فرهنگ‌ها و تمدن‌هاست. او بازی و فرهنگ را متحد هم می‌داند که در کنار یکدیگر اتحاد دوقلوها را تشکیل داده‌اند؛ اما اصرار دارد که بازی، پیش‌تر و اولین است. به گمان هویزینگا، بازی، قدیمی‌ترین شکل فرهنگ است که کل زندگی را مانند شور و خروشی فرهنگی

فراگرفته است؛ از این رو، می‌توان چنین نتیجه گرفت که تمدن در مراحل ابتدایی از بازی شروع شده و بنیان تمدن از بطن بازی‌ها به وجود آمده است (Huizinga, 1970).

به گمان اصحاب دانش، شاید از بارزترین دستاوردهای هویزینگا در این کتاب، معرفی بازی به‌عنوان پدیده‌ای فرهنگی است؛ زیرا او بازی را قدیمی‌تر از فرهنگ‌ها و تمدن‌ها می‌داند و اذعان می‌کند که فرهنگ به شکل بازی ظهور کرده و در جامعه نهادینه شده است. او می‌گوید، تمدن‌ها هم در مراحل ابتدای بازی بوده‌اند. او حتی پا را فراتر می‌نهد و معتقد است در ابتدای هر چیزی یک بازی بوده است. تمام پدیده‌ها، صورت‌ها و اشکال دگرگون‌شده بازی‌هایند. به گمان وی، از آنجا که بازی در همه فرهنگ‌ها و تمدن‌ها و در همه ادوار تاریخ در بین اقوام رواج داشته، می‌توان چنین استنباط کرد که بازی ریشه در اعماق زندگی ذهنی انسان‌ها داشته است (Huizinga, 1956).

از منظر این مردم‌شناس و جامعه‌شناس ورزش، اساساً فرهنگ‌ها و تمدن‌ها در بستر بازی‌ها شکل و ماهیت یافته‌اند؛ بنابراین نفوذ در معانی مخفی و آشکار بازی، وظیفه محققان فرهنگی است؛ زیرا با تحلیل بازی‌ها می‌توان به شناخت فرهنگ‌ها دست یافت. او ضمن اینکه مفهوم اصلی فرهنگ را به‌عنوان یک بازی در کتاب انسان بازیگر توسعه داد، بر آن بود که فرهنگ و تمدن، ثمره و نتیجه بازی‌هاست و بازی، عامل اصلی این پدیده‌ها به شمار می‌آید. او بازی را بخشی از مفهوم فرهنگ می‌داند و صورت‌های دگرگون‌شده بازی را در فرهنگ متبلور می‌دید و معتقد بود، بازی‌ها خاستگاه و سرچشمه فرهنگ‌هایند. بر همین اساس، او بازی را قدیمی‌تر و کهن‌تر از فرهنگ‌ها و تمدن‌ها می‌داند؛ زیرا معتقد است حیوانات و انسان در بازی مشترکند و حیوانات هیچ‌گاه منتظر نمی‌مانند که شخصی به آن‌ها آموزش بازی دهد و چگونه بازی کردن را تعلیم دهد. تمام ویژگی‌های اصلی و بنیادی بازی را می‌توان در حیوانات مشاهده کرد؛ هرچند بشر، هیچ ویژگی قابل توجهی را به مفهوم بازی اضافه نکرده؛ اما بر عملکردهای بازی به شکل قابل توجهی افزوده است.

د- بازی، عنصر بنیادی تاریخ اجتماعی

هویزینگا در جای‌جای کتاب انسان بازیگر، در کمال فصاحت و شیوایی تعریف جامع و مانعی را از بازی ارائه کرده، به‌طوری‌که این تعریف بعدها منبع و مأخذ اصحاب علم گردید. او سپس به بیان اهمیت و ضرورت این پدیده به‌عنوان عامل ضروری و الزامی در زندگی بشر پرداخته و جایگاه رفیعی برای بازی در تاریخ اجتماعی بشر متصور می‌شود. او بازی را یکی از بخش‌های بنیادین حیات اجتماعی انسان‌ها می‌داند و بر آن است که بازی نیاز اولیه و طلیعه‌دار سایر پدیده‌ها بوده، به‌طوری‌که همه پدیده‌های فرهنگی به‌نوعی صورت‌های دگرگونی‌شده بازی‌هاست؛ زیرا او فرهنگ و تمدن‌ها را در مراحل ابتدای بازی می‌داند (Qadimi et al, 2018).

این نویسنده کلاسیک در فصول اولیه کتاب به ارائه تعریف بازی اهتمام ورزیده و مدعی می‌شود یک عامل در تمام فضای فرایندی و فرهنگی کنشگران به نام بازی وجود دارد که بسیاری از اشکال بنیادی حیات و زندگی اجتماعی را تولید می‌کند. وی در تعریف بازی معتقد است که این پدیده، بیان آزادی انسان در مقابل طبیعت و اخلاق است، پس بازی فعالیتی آزاد به شمار می‌آید. او در ادامه می‌افزاید، هر بازی فعالیتی آزاد و رایگان به شمار می‌آید. بازی فعالیتی است که هیچ ربطی به سود مالی ندارد و هیچ بهره اقتصادی از آن کسب نمی‌شود. بازی، درون مرزهای زمانی و فضای مناسب خودش و طبق قوانین ثابت و روش منظم پیش می‌رود. بازی از شکل‌گیری گروه‌های اجتماعی که تمایل دارند خود را محصور در رازآلودگی ببینند، پشتیبانی می‌کند و به استتار یا ابراز دیگری مبتنی بر تفاوتشان با دنیای عادی تأکید می‌ورزد (Huizinga, 1970).

او در ادامه، بازی را فعالیتی داوطلبانه و اختیاری و به دور از هرگونه اجبار می‌داند که به صورت جذاب و مفرح و همچنین آگاهانه خارج از جهان عادی و به‌گونه‌ای غیرجدی به‌صورت رایگان و به دور از هرگونه چشمداشتی صورت می‌پذیرد. او بازی را عملی داوطلبانه یا شغلی می‌داند که در مرزهای تعیین‌شده مکان و زمان خاص انجام می‌پذیرد و طبق قوانین و مقرراتی با هدفی ذاتی و همراه احساس تنش و شادی و همچنین، آگاهی از «موجود دیگر» بجز زندگی عادی روزمره پذیرفته می‌شود (Huizinga, 1955).

هوینینگا در بازی، دو عنصر «رقابت و بازنمای» را درهم‌آمیخته می‌داند که با یکدیگر متحد شده و تداعی‌کننده وقایعی مثل جنگ و عرصه رزم در بازی شطرنج می‌شوند؛^۱ به همین دلیل، او جنگ را هم یک بازی می‌داند (Javanmard, 2022)؛ بنابراین او بازی را با لودگی و بازیگوشی همسان می‌داند و معتقد است تمام انواع بشر در شباهتی شایان توجه، در قالب لودگی بازی می‌کنند. او در این کتاب، دو شکل اجرای مقدس و رقابتی جشن‌گونه برای بازی‌ها مشخص می‌کند و معتقد است که همیشه این دو شکل در همه تمدن‌ها در قالب بازی وجود داشته‌اند (Huizinga, 1955).

ه- بازی، میراث فرهنگی اقوام

هوینینگا در صفحات نخست کتاب انسان بازیگر، بازی را از مفهوم ورزش متمایز کرده و معتقد است که ورزش برخلاف بازی عبارت از فعالیت‌های رقابتی و قاعده‌مندی مربوط به مهارت‌های بدنی است که برای حصول به نتایج خاصی که عمدتاً کسب رکورد و پیروزی است، انجام می‌پذیرد (Naderian jahromi, 2021)؛ درحالی‌که بازی از هیچ‌کدام از این ویژگی‌ها پیروی نمی‌کند. او بازی را به معنای مشارکت در قلمرو روح اقوام و ملت‌ها و به‌عنوان سنت و میراث فرهنگی که به نسل‌های بعدی منتقل می‌ود دانسته و به ویژگی‌های اساسی بازی اشاره می‌کند که از جمله این شاخص‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. رایگان بودن: هوینینگا در کتاب انسان بازیگر، شاخص رایگان بودن و فراغت بازی از هرگونه منفعت اقتصادی را از اساسی‌ترین ویژگی‌های این پدیده می‌داند و بازی‌ها را عاری از هرگونه چشمداشت مالی و یا سود آبی و مستقیم معرفی می‌کند (Huizinga, 1970).

۲. داوطلبانه بودن: بازی‌ها به دور از هرگونه اجبار و جدیتی اجرا می‌شوند و هیچ ضرورتی در بازی وجود ندارد و کاملاً اختیاری، آزاد و داوطلبانه‌اند (Sadr, 2000).

۳. قاعده‌مند بودن: نظم و مقررات از دیگر ویژگی‌های اساسی بازی‌ها به شمار می‌رود. او بازی‌ها را طبق قواعد و قانون‌مندی مشخص می‌داند که در چارچوب مقررات رقابتی قاعده‌مند انجام می‌پذیرد. به اعتقاد او، هر بازی قانون و ضوابط خاص خودش را دارد که این قوانین بعضاً بحث‌برانگیز و چالشی ولی لازم‌الاجرا هستند. از دیدگاه او، دستورات بازی ماهیت تغییرناپذیری دارد که تخطی از این قوانین منع شده است، زیرا این قواعد تعیین می‌کنند که دقیقاً چه چیزی باید در بازی رعایت و دنبال شود و با عدم رعایت این قوانین، ماهیت بازی تغییر می‌کند و بازی غیرممکن می‌شود. ناقضان قوانین بازی با خجالت و شرم و همراه با مجازات از بازی اخراج می‌شوند (Huizinga, 1970). به‌عبارتی دیگر، دستورات بازی ماهیتی تغییرناپذیر دارند و تخطی از قوانین بازی منع شده و هرگونه انحراف از این قوانین ارزش ذاتی بازی را سلب می‌کند و توسط بازیکنان به‌عنوان فریب و خیانت به شمار می‌آید که آن‌ها به‌عنوان ناقضین قوانین بازی، روح و فرهنگ بازی را از بین می‌برند.

۱ - ورزش باستانی و زورخانه‌ای نیز ریشه در رزم و جنگ دارد که این ورزش تداعی‌کننده ی نبردها و جنگ‌ها است.

۴. منظم بودن: هر بازی بر پایه نظم و انضباط بی‌قیدوشرطی استوار می‌شود که از ویژگی‌های بسیار مهم بازی‌ها است. نظم و ماهیت ذاتی بازی، بازیگران را وادار می‌کند که چارچوب بازی را در نظر گرفته و به آن احترام بگذارند، زیرا هرگونه انحراف و تخطی از نظم مستقر در بازی، ارزش ذاتی آن را سلب و زایل می‌کند. براین اساس، بازی‌ها، نظم می‌آفرینند و خالق انضباط هستند، چراکه بازی به دنیای آشفته زندگی نظم و نسق داده و اداره زندگی و جامعه را تسهیل می‌کند.

۵. رقابتی بودن: پیروزی و شکست در قالب رقابت موجب جذابیت بازی‌ها شده، از همین روی یکی از ویژگی‌های دیگر بازی، رقابتی بودن آن است. رقابتی مبتنی بر بازیگوشی و جوانمردانه، نه رقابتی خصمانه. رقابتی که مذهبی و صادقانه است و در چارچوب قوانین میدان ساخته و پرداخته می‌شود (Aghazadeh Masrouf and Samini, 2013) و بازیگران از پیروزی‌ها لذت می‌برند و نتیجه برنده شدن، علاوه بر شادی و شرف درونی، به کسب اعتبار و جایگاه نیز می‌انجامد.

۶. تکرارپذیر بودن: همه اشکال و صور بازی از اصل تکرارپذیری پیروی می‌کنند. به‌زعم هویزینگا، تکرارپذیری یکی از ویژگی‌های مهم بازی‌ها است، زیرا که در هر زمان و مکانی باید قابلیت تکرار داشته باشد.

۷. آگاهانه بودن: بازی‌ها به‌صورت آگاهانه و عقلانی و خارج از جهان عادی انجام می‌پذیرند و بازیگر علم دارد که چه کنشی را پیش روی خود دارد و چه باید انجام دهد؟

۸. سنتی بودن: بازی، یک الگوی سنتی و باستانی و به‌عنوان یک میراث فرهنگی به شمار می‌آید که از نسلی به نسل دیگر در حال انتقال است. بازی‌ها به‌عنوان یک سنت و بعضاً، آئین با اندکی تغییر و دگرگونی به نسل بعدی منتقل می‌شوند.

۹. مشارکتی بودن: بازی همیشه به مشارکت گروه و جامعه نیاز دارد و بازی پدیده‌ای اجتماعی است نه فردی، زیرا ماهیت بازی اساساً فعالیتی است که معمولاً همراه با دیگران صورت می‌گیرد. از همین روی، در گروه و با مشارکت جمع صورت می‌پذیرد و به تعبیر ویلیام شکسپیر، دنیا یک صحنه نمایش و تئاتر است که همه در آن نمایش شرکت دارند. همه افراد در صحنه نمایش دنیا یک بازیگر و ایفاکننده نقش هستند. بنابراین مشارکت در هر بازی، فیلم‌نامه خودش را دارد. همان‌که بعدها «اروینگ گافمن»^۱ هم در چارچوب نظریه نمایش به آن می‌پردازد.

۱۰. معنوی بودن: بازی‌ها فارغ از ماهیت رقابتی و قاعده‌مندی که دارند، اساساً به‌صورت جوانمردانه و نجیبانه برگزار می‌شوند. بر همین اساس، برای بازیگران جنبه معنوی و تقدس پیدا می‌کنند و به‌عنوان یک ارزش معنوی در حافظه آن‌ها باقی می‌مانند. بازی جوانمردانه و صادقانه بر محور اخلاق انسانی و نظام ارزشی از قوانین داخلی بازی‌ها است، به همین جهت، گاهی اوقات این قاعده رنگ و بوی معنویت و تقدس را در بازی‌ها پررنگ‌تر می‌کند. هرچند هویزینگا معتقد است آئین‌ها در بازی‌های مقدس رشد و توسعه می‌یابند (Huizinga, 1970).

۱۱. مکان و زمان خاص: هر بازی در فضا و زمان خاصی خودش برگزار می‌شود و در محدوده مرزهای مکانی متناسب با خودش تعریف می‌گردد (Anwar al khawli, 2018)، به‌طوری‌که بازی به‌عنوان یک وقفه موقت در زندگی روزمره بروز و ظهور می‌کند. بازی، محدود به زمان و مکان ویژه‌ای است که قلمرو و کرانه‌های خاصی دارد. بازی‌ها از نظر زمان نمی‌توانند دائمی و برای همیشه دوام داشته باشند و برای همیشه وجود خارجی پیدا کنند، زیرا بازی زمان خاصی دارد، لذا یک وقفه موقت زمانی را در زندگی روزمره ایجاد می‌کنند. بر همین اساس ابتدا و انتهای بازی‌ها مرزهای خاص خودش را دارد که این یک چرخه بسته و تسلسل است و در آن آغاز و پایان، افزایش و سقوط، افت و خیز

وجود دارد. بازی در داخل مکان و فضای خاص خودش نظم بی‌قیدوشرطی حاکم کرده و همه را مکلف به رعایت آن می‌کند. بازی، سرزمین بیگانه خاصی دارد و موجب یک وقفه موقتی شده و از نظر ذهنی، بازیگران را از مکان و اتمسفر زندگی واقعی جدا می‌کند. به عبارتی، بازی مثل میان‌پرده‌ای در زندگی روزمره انسان‌ها وقفه‌ایجاد می‌کند (Huizinga, 1970).

۱۲. جذاب بودن: بازی به جهت ویژگی‌های ماهوی که دارد، برای بازیگران و تماشاچیان آن جذاب و دلنشین است. پیروزی و شکست‌ها، شانس و اقبال، عدم پیش‌بینی نتیجه، شادی‌آفرینی و غیره از ویژگی‌ها و شاخص‌های بازی است که بر جذابیت آن می‌افزاید. گذشته از این‌ها، بازی همراه با شادی و نشاط زایدالوصفی انجام می‌شود و بازیگر با به یادآوردن و تداعی این لذایذ که در طول بازی تجربه می‌کند، تلاش می‌کند تا مجدداً به همان احساس شور و شغف دست یابد و آن را دوباره تجربه کند. از این روی، این حس زیبا و مثبت او را جذب کرده و وی را از خودبی‌خود می‌کند. بر همین اساس، بازی به‌عنوان یک خلقت یا ارزش معنوی و جذاب در حافظه بازیگران رسوب می‌کند و در اینجا است که بازی از طریق ارزش ذاتی خود معنا و مفهوم می‌یابد (Blanchard, 2007). بازیگران برای رسیدن به این حالت خوش و جذاب ارزش قائل هستند و همواره تلاش می‌کنند تا به این مرحله دست یابند و از احساسات مثبت و موج شادی‌آور آن بهره‌مند شوند. هرچند که شانس، اقبال، سرگرمی و بازیگوشی و لودگی بر جذابیت بازی‌ها می‌افزاید و به تعبیر هویزینگا، برای این‌که به جذابیت بازی‌ها پی ببریم، باید مانند یک بچه بازی کنیم.

در هر حال، هویزینگا ویژگی‌های بازی را که موجب ماندگاری و جذابیت آن شده را به شرح فوق بیان کرده، هرچند که معتقد بود بازی‌ها علاوه بر این‌ها، متمرکز بر ویژگی‌های ضمنی دیگری از جمله: غیرجدی بودن، خودجوش و خودانگیختگی، سرگیجه‌ای و بازیگوشی، شانس و اقبال، لودگی و بچه‌گانه، شادی‌آور و تحسین‌برانگیز و غیره که در تمامی بازی‌ها دیده می‌شود، استوار است. البته او بر آن بود که بعضی از این ویژگی‌های اصلی بازی به‌ویژه شاخص بازیگوشی و لودگی در آینده کاهش تدریجی، اما مداوم خواهد داشت و موجب می‌شود تا روح بازی‌ها و ماهیت بازیگوشی آن از بین برود و از درون آن ورزش، به‌ویژه ورزش‌های سازمان‌یافته و مدرن با ویژگی‌های متفاوتی به منصف ظهور برسند.

به اعتقاد این جامعه‌شناس هلندی، این دسته از ورزش‌های مدرن به‌صورت آنتی‌تز در برابر بازی‌ها صف‌آرای می‌کنند، به طوری که هر چه جوامع پیشرفته‌تر و توسعه‌یافته‌تر شوند، انواع بازی‌ها نیز به ورزش‌های مدرن تبدیل خواهند شد و به‌صورت قاعده‌مند، رقابتی و جدی درمی‌آیند و پیروزی و منفعت مالی کانون توجه کنشگران خواهد بود و نهایتاً ورزش‌های نوین امروزی روح بازی‌های واقعی را دچار دگردیسی و انحطاط کرده و روح آن‌ها را به نابودی می‌کشاند (Naderian jahromi, 2021).

و- بازی و حلقه جادویی

هویزینگا بازی را از چشم‌انداز متمایزی مورد تحلیل قرار داد، کانون توجه خود را به ماهیت برخی از ویژگی‌های اصلی بازی متمرکز کرد و نظریه «حلقه جادویی» یا «دایره جادویی» را ارائه کرد. او ویژگی‌ها و خصایلی مثل آزاد بودن، مکان و زمان خاص و به‌ویژه جذابیت ناشی از شادی و شغف و تجربه از خودبی‌خود شدن ناشی از وقفه موقت در حیات واقعی را اشاره می‌کند. وی بازی را فعالیتی آگاهانه خارج از جهان عادی و روزمره به‌گونه‌ای غیرجدی می‌داند که بازیگر را تمام و کمال مجذوب خود کرده و آن‌ها را به‌صورت موقت از زندگی روزانه جدا کرده و وقفه‌ای موقتی در آهنگ طبیعی زندگی بازگرایجاد می‌کند که اصطلاحاً به آن «حلقه جادویی» می‌گوید. به عبارتی دیگر، او بازی را

جذاب و دلنشین می‌داند، به طوری که بازیگران را مجذوب خودش کرده و از روزمرگی او را وامی‌رہاند تا در فعالیتی خارج و مجزا از جهان واقع جذب و محسوس شود (Naderian jahromi, 2021). در هر حال، نظریه حلقه جادویی ناظر بر این مطلب است که بازی‌ها یک دایره جادویی ایجاد کرده و بازیگران را از جهان بیرون جدا می‌کنند و وقفه‌ای موقتی در زندگی بازیکنان می‌اندازند و آن‌ها را به صورت موقتی از جهان پیرامونشان بیگانه و جدا کرده و به جهان ذهنی و انتزاعی همراه با شادی و نشاط زایدالوصفی متصل می‌کنند که برای آن‌ها شدیداً مجذوب است. بدین وسیله، هویزینگا بازی را چنین تعریف می‌کند: بازی یک فعالیت آزادانه است که به صورت آگاهانه خارج از جهان عادی و به صورت غیرجدی انجام می‌شود و بازیکنان را شدیداً و مطلقاً مجذوب می‌کند (Huizinga, 1970). به عبارت دیگر، بازی به عنوان یک میان‌برده و وقفه موقت ظاهر می‌شود و بازیگران را از جهان زندگی به صورت موقتی به لحظات پراضطراب شکست و پیروزی پیوند می‌دهد و او را در فضای مجزا و دگرگون شده درگیر می‌کند. از همین روی، بازیگران شبیه‌سازی و بازنمای می‌شوند و بازی، آن‌ها را به جهان تخیلات می‌برد. به باور او، بازی در حلقه جادویی، بازیگران را از دنیای بیرون جدا کرده و وارد جهان انتزاعی و جذاب می‌کند تا موقتاً از جهان خارج بریده و با رویکردی تخیلی وارد آن جهان تخیلی دایره جادویی شوند. بنابراین، بازی‌ها با شکست و پیروزی‌ها و حالات و احساسات خوش و هیجانی، فضای را برای بازیگران ایجاد می‌کنند که در آن قوانین عادی و واقعیت‌های مجازی و تخیلی با طعم لذت و شادابی رؤیایی همراه می‌شوند. جان کلام آن که نظریه حلقه جادویی، دلالت بر بازی کردن یک فرد، عین جدا شدن او از دنیای بیرونی و تسلیم شدن به نظامی است که هیچ تأثیری بر هیچ چیزی ماورای این دایره ندارد تا در فعالیتی مجزا از جهان خارج درگیر شوند.

ز) - ورزش نسخه منحنی بازی و ابزار سلطه

هویزینگا کارکردهای گوناگون و متنوعی را برای بازی‌ها بیان کرده است. به اعتقاد وی بازی در ادوار مختلف جامعه بشری به جهت نقش بنیادین و ضروری‌ای که داشته، بالطبع کارکردهای زیادی مثل تخلیه انرژی، گذران و تقویت اوقات فراغت، تفریح و سرگرمی، تمرین تصمیم‌گیری، آمادگی جسمانی و سلامت روح و روان، ابتکار عمل، اعتماد به نفس و غیره داشته، به طوری که کارکردهای وراء مرزهای بازی و فعالیت‌های بدن برای آن متصور است. به‌ویژه که انسان‌ها در دنیای مدرن به‌طور قابل توجهی کارکردها و عملکردهای بازی را افزایش داده‌اند، اما عامل بازیگوشی، ساده‌لوحی و بچه‌گانه بودن را از دست داده و خصلت دستوری، قساوت و سنگدلی به خود گرفته است. این نویسنده هلندی، در فصل آخر کتاب انسان بازیگر به کارکردهای سیاسی، تجاری و تبلیغی بازی‌ها پرداخته و معتقد است که سیاست پنهان و خزنده و به صورت فراگیر و همه‌جانبه در ورزش رسوخ کرده و آن را به انحطاط کشیده است (Du France, 2005). هویزینگا، ورزش را به عنوان یک شکل بازی می‌داند و معتقد است که ورزش نسخه منحنی شده بازی‌ها بوده و بر آن است که بازی‌ها به تدریج دچار دگردیسی شده و به ورزش تبدیل می‌شوند (Huizinga, 1970). به نظر او، ورزش در دنیای مدرن به‌ویژه از دهه چهارم قرن بیستم طبیعت و ماهیت بازی بودنش را از دست داده و روح بازی‌ها نابود شده و بنیان ورزش‌های نجیب و جوانمردانه به تدریج، ولی مداوم از بین رفته است.

این جامعه‌شناس ورزشی، بر آن است که ورزش‌های مدرن به صورت دستوری، تقلیدی و اجباری با ویژگی‌های حرفه‌ای جای ورزش‌ها با ماهیت بازی‌ها را می‌گیرند و بدین واسطه، روح بازی‌ها در این ورزش‌های مدرن ذبح و فدا می‌شوند. او رویکرد مثبتی به ورزش به‌ویژه ورزش‌های مدرن نداشته و تلاش کرده تا بعد سیاسی ورزش را که به صورت پوشیده و پنهان، اما خزنده و فراگیر در امور ورزش مداخله می‌کند را شناسایی و افشا سازد (Qadimi et al,

(2018). هویزینگا، ورزش را از بعد سیاسی، آماج انتقادات خود قرار داد؛ تا آنجا که این دیدگاه منتقدانه وی باعث شد تا در دوران جنگ جهانی دوم سر از زندان نازی‌ها درآورد.

هویزینگا، ورزش مدرن را از چشم‌انداز سیاسی، ابزاری در دست طبقه حاکم می‌داند که به صورت غیرمستقیم و مخفی در امور جامعه وارد می‌شود و توجیه‌گر وضع موجود می‌شود و به حاکمیت مشروعیت می‌دهد. او بازی‌های المپیک ۱۹۳۶ برلین را تشریح می‌کند که چگونه ابزار سلطه و ماشین سرکوب بازی‌ها شده است. او همچنین، علاوه بر این‌ها، به ابعاد تجاری و تبلیغی اشاره می‌کند که برای منفعت و سود بیشتر از ورزش برای تبلیغات استفاده می‌کنند و توده‌ها را به واکنش‌های هیستریک وادار کرده‌اند؛ به طوری که ورزش در این ایام از فلسفه وجودی و خاستگاه بازی بودن و جوهر اصلی خود دور شده و نهایتاً روح بازی‌ها به انحراف و انحطاط و نهایتاً بطلان کشیده می‌شود (Javanmard, 2007). به بیان دیگر، او معتقد بود در جهان مدرن بازی‌ها رفته‌رفته به ورزش تبدیل می‌شوند و این ورزش‌ها نسبت به بازی رو به جلو حرکت می‌کنند و رقابت در قدرت، مهارت، استقامت و سیاست هر چه بیشتر در ورزش نفوذ می‌کند و روحیه بازی را از بین می‌برد، ویژگی حرفه‌ای کسب می‌کند، روح بازی از رقابت زندگی اقتصادی سر درمی‌آورد و از ماهیت و اصالتش مثل بازیگوشی، نجابت و جوانمردی فرسنگ‌ها فاصله می‌گیرد. به اعتقاد او، توسعه فرهنگ مدرن خصلت بازی را به پس‌زمینه می‌راند و در حوزه خارجی حل می‌کند و ورزش مدرن و حرفه‌ای با شور شیطانی و فریب‌کارانه و جعل همراه با قساوت و سنگدلی جای آن را می‌گیرد. به اعتقاد او، ابعاد سیاسی و تجاری ورزش‌ها موجب زوال تهدیدکننده شکل و صورت‌های بازی‌ها شده (Du France, 2005) و در این راستا، رنج، فریب و نقض قوانین اخلاقی سرعت می‌گیرد. بازی‌ها به کارناوال‌های خنده و شادی تبدیل می‌شوند، محتوای بازیگوشانه و لودگی بازی‌ها از دست می‌رود، بنیان فرهنگ در بازی نجیب و جوانمردانه فرومی‌ریزد، روح داوطلبانه بازی‌ها قربانی ورزش‌های دستوری و اجباری می‌شود و علاوه بر این‌ها، او معتقد است با ورود طبقه متوسط و بعضاً کم‌سواد، ارزش‌های اخلاقی و معنوی بازی‌ها کم‌رنگ و محو می‌شود.

بحث و نتیجه‌گیری

بازی یکی از پدیده‌های فرهنگی فراگیر در ادوار مختلف تاریخ اجتماعی بشری به شمار می‌آید و اصحاب علم به‌ویژه هویزینگا بر آن بود که بازی از پیش‌فرض‌های جامعه انسانی و سرچشمه همه پدیده‌های اجتماعی و فرهنگی است؛ زیرا همه‌چیز در ابتدا، بازی بوده و همه پدیده‌ها صورت‌های دگرگون‌شده بازی‌ها هستند و با فهم بازی‌ها می‌توان با افکار و اندیشه‌ها و همچنین، زندگی هزارتوی اقوام در مسیر تاریخ آشنا شد؛ چراکه به اذعان او، بازی ریشه در اعماق، ذهنیات و روحیات دارد و انسان را به درک روشنی از خودش می‌رساند. این جامعه‌شناس هلندی، بازی را نه تنها پدیده‌ای فرهنگی، بلکه آن را فراتر از بازی می‌داند و اولین نظریه خود را در کتاب انسان بازیگر با محوریت این‌که بازی قدیم‌تر از فرهنگ و تمدن‌ها است، پی‌ریزی می‌کند. هویزینگا، بازی را فعالیتی آزاد و رایگان بدون هرگونه چشم‌داشت و منفعت اقتصادی می‌داند و معتقد بود بازی، علی‌رغم این‌که جدی نیست، ولی قواعد، نظم و منطق خودش را دارد و برای بازیکنان بسیار جذاب و دلنشین است؛ تا آنجا که در بحبوحه بازی، آن‌ها را از واقعیت جاری فراتر برده و وقفه‌ای موقتی در دنیای بیرونی به وجود می‌آورد و بازیگران را در قالب میان‌پرده‌ای از جهان زندگی، جدا و به سرزمینی رؤیایی و خیالی می‌برد و اصطلاحاً آن‌ها را وارد حلقه جادویی می‌کند که میان‌پرده، نمایش تخیلی، زیبا و جذابی را در ذهن بازیگران ایجاد می‌کند.

این نویسنده و مورخ کلاسیک، علیرغم این که صراحتاً تمایزی بین بازی و ورزش قائل نشده، اما در کتابش وجوه تمایز متعددی بین این دو پدیده بیان می‌کند و ضمن پشتیبانی و حمایت از بازی با رهیافتی نه‌چندان مثبت به ورزش می‌نگرد و ورزش‌های مدرن را آماج انتقادات تند خود قرار می‌دهد. هر چند که وی مانند سایر اصحاب جامعه‌شناسی فرایند اجتماعی شدن در ورزش و از طریق ورزش را از مهم‌ترین موضوعاتی می‌دانستند که توسط جامعه‌شناسان ورزشی مورد توجه و بررسی قرار گرفته است (Movahedi, 2021). اما بر آن بود که بازی‌ها به تدریج، ولی مداوم به ورزش تبدیل می‌شوند و شالوده و ویژگی‌های بنیادین بازی را مخدوش و به انحطاط کشانده است، تا جایی که او ورزش را نسخه و صورت منحط‌شده بازی‌ها قلمداد می‌کند. او بازی را چندوجهی می‌داند که کارکردها و ابعاد متفاوتی دارد و از آن جمله، بعد سیاسی آن است. این بُعد به‌ویژه از دههٔ چهل قرن بیستم پررنگ‌تر شده، رنگ و بوی سیاست در این عرصه قوت می‌گیرد و خزنده و پوشیده وارد ورزش‌های مدرن می‌شود. تا آنجا که در یک فرایند دگردیسی روح بازی‌ها را ویران، ارزش‌های انسانی و معنوی آن را منکوب و قوانین اخلاقی آن را نقض می‌کند تا بنیان ارزش‌ها فرومی‌ریزد و روح بازی‌ها به ابتدال و انحطاط کشیده می‌شود. درنهایت، همانند بازی‌های المپیک ۱۹۳۶ برلین که ماشین سرکوب و وسیلهٔ توسعهٔ هژمونی سلطه و مشروعیت‌بخش و توجیه‌گر بازی‌ها در آلمان شد، ورزش‌های مدرن ابزار نظام سلطه قرار می‌گیرند. جان کلام آن که، هویزینگا با حمایت از بازی و ماهیت آن را فعالیت آزاد، رایگان و داوطلبانه می‌داند که بدون هرگونه چشم‌داشت مالی، سود و منفعتی با چاشنی لودگی و بازیگوشی انجام می‌پذیرد و برای بازیگرانش جذاب و دلنشین است. در حالی که با انتقاد شدید از ورزش به ویژه ورزش‌های مدرن با صاحب نظران مکتب انتقادی فرانکفورت از جمله آدورنو و هورکهایمر همراه می‌شود و بر آن است که ورزش ویژگی‌های بنیادی بازی مثل بازیگوشی، نجابت و سخاوت‌مندی را نابود کرده و روح آن را به انحطاط و انحراف کشیده است.

منابع

- Du France, J. (2005). *Sociology of Sports*. Translated by Abdul Hossein Nik Gohar, Totia Publishing House, first edition, Tehran. (Persian)
- Huizinga, J. H. (1970). *Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture* (R. Hull, Trans) Boston: Beacon Press. (originally published in 1938).
- Huizinga, J. H. (1956). *The Waning of the Middle Age Garden City*, N.Y. Doubledoy.
- Anwar Al-Khawli, A. (2017). *Sports and Society*. Translated by Hamidreza Sheikhi, Samt Publications, third edition, Tehran. (Persian)
- Huizinga, J. H. (1970). *Homo ludens: A Study of the play Element in Culture*. (R. Hull, Trans) Boston: Beacon Press. (originally published in 1938).
- Javanmard, K. (2022). Sports and social reflections of sports from the perspective of «Marcel Mauss». *Strategic Studies of Sport Sociology Quarterly*, 2(4). (Persian)
- Navabakhsh, M., & Javanmard, K. (2008). The vanguard Sport sociology. *Sociology Quarterly*, 5(1), 133-149. (Persian)
- Blanchard, K. (2008). *Anthropology of Sports*. Translated by Alireza. Hassanzadeh and Hamidreza Ghorbani, Afkar Publishing House, first edition, Tehran. (Persian)

- Naderian Jahormi, M. (2021). *Basics of Sociology in Sports*. Bamdad Ketab Publications, 8th edition, Tehran. (Persian)
- Aghazadeh Masrou, S., & Samini, N. (2012). Play and its importance in the play (case study: The Inspector's Play). *Journal of Fine Arts, Thousand Dramas and Music*, 18(1). (Persian)
- Qadimi, B., & et al. (2017). *Classical and Modern Theories in the Sociology of Sports*. Sociologists Publications, first edition, Tehran. (Persian)
- Javanmard, K. (2007). *Sociological Study of the Function of Sports on Social Integeration in Iran in the 80s (case study of Kerman)*. PhD thesis, Islamic Azad University, Science and Research Branch, Tehran. (Persian)
- Spracklen, K. (2017). *leisure, Sport and Socity*. Bloomsbury publishing