

چرا کار شکارگر-گردآورندگان «بازی» است؟

پیتزگری



مقاله‌ی درخشان دکتر پیتزگری توضیح می‌دهد که چگونه جوامع شکارگر-گردآورنده هیچ درکی از مفهوم «کار» ندارند، چرا که میان کار و بازی تفاوتی قائل نمی‌شوند. اگرچه ما میل به بازگشت به شیوه‌ی زندگی شکارگر-گردآورنده نداریم، اما وجود چنین جوامعی نشان می‌دهد که کارِ مزدی و اجبار به کار، امری ضروری و اجتناب‌ناپذیر نیست.

واژه «کار» در زبان ما دو معنی دارد: می‌تواند به هر فعالیت ناخوشایند اشاره کند، یا به هر فعالیت سازنده و مفیدی، صرف‌نظر از اینکه خوشایند باشد یا نه، اطلاق شود. معنای اول در مقابل «بازی» قرار می‌گیرد، اما معنای دوم این‌گونه نیست. به نظر می‌رسد این دو معنا را با یک واژه بیان می‌کنیم، زیرا در تاریخ فرهنگ ما این مفاهیم اغلب همپوشانی داشته‌اند. فعالیت‌های سازنده‌ای که بردگان، خدمتکاران و کارگران انجام می‌دهند—کسانی که هیچ حق انتخابی در کار خود ندارند—از هر دو جنبه مصداق «کار» هستند.

برای تمایز بین این دو مفهوم و بررسی جداگانه‌شان، پیشنهاد می‌کنم از واژه «رنج‌کاری» برای معنای اول (فعالیت ناخوشایند) و «کار» برای معنای دوم استفاده کنیم. با این تقسیم‌بندی، «رنج‌کاری» در مقابل «بازی» قرار می‌گیرد، اما «کار» لزوماً این‌گونه نیست. کار می‌تواند رنج‌کاری باشد، می‌تواند بازی باشد، یا در طیفی میان این دو قرار گیرد.

قبلاً ویژگی‌های کار و نگرش نسبت به آن را شرح دادم، نگرشی که به بسیاری در جامعه امروز اجازه می‌دهد کار خود را همچون بازی تجربه کنند. اکنون می‌خواهم با توصیف شیوه زیستِ بدون رنجِ شکارچی-گردآور، این ایده‌ها را بسط دهم.

همان‌طور که در مقاله مقدماتی اشاره کردم، این مجموعه‌ی نوشتار با عنوان «بازی ما را انسان می‌سازد» از مطالعه عمیق من در پژوهش‌های مربوط به جوامع کوچ‌نشین شکارچی-گردآور الهام گرفته است. در هر کجا که این جوامع بررسی شده‌اند—از مناطق دورافتاده آفریقا و آسیا تا آمریکای جنوبی و استرالیا، مشخص شده که آن‌ها به‌طرز چشمگیری بازیگوش و آزادمنش هستند. امروزه چنین جوامعی عمدتاً ناپدید شده‌اند یا در حال دگرگونی هستند، اما من از اصطلاح «حال انسان‌شناختی» برای توصیف آن‌ها استفاده می‌کنم، چرا که ردپایی از سبک زندگی آن‌ها هنوز باقی است. در مقالات پیشین نشان داده‌ام که:

(الف) کودکان شکارچی-گردآورنده چگونه از طریق بازی آموزش می‌بینند؛

(ب) چگونه بزرگسالان این جوامع از بازی و شوخ‌طبعی برای حفظ نظام اجتماعی مبتنی بر مشارکت، همکاری، استقلال فردی و برابری بهره می‌برند؛

(پ) و چگونه بازیگوشی در باورها و آیین‌های مذهبی آن‌ها جریان دارد و برابری طلبی را تقویت می‌کند.

به طور کلی، شکارچی-گردآوران مفهومی از «رنج‌کاری» ندارند. اگر هم واژه‌ای برای آن وجود داشته باشد، ظاهراً تحت تأثیر تماس با جوامع بیرونی شکل گرفته است. مثلاً ممکن است برای اشاره به کار کشاورزان یا معدنچیان اطرافشان از آن استفاده کنند، اما هرگز آن را به فعالیت‌های خود نسبت نمی‌دهند. کار برای آن‌ها ادامه‌ی طبیعی بازی کودکی است. کودکان با شکار خیالی، جمع‌آوری گیاهان، ساخت کلبه یا ابزارسازی بازی می‌کنند؛ و با افزایش مهارت، این فعالیت‌ها به کار مولد تبدیل می‌شوند—بی‌آنکه ماهیت بازی‌گونه خود را از

دست بدهند. حتی ممکن است لذت بخش تر هم بشوند، زیرا اکنون نقش ملموسی در تأمین نیازهای گروه دارند و از سوی دیگران ارزشمند تلقی می‌شوند.

مطالعه من بر زندگی این جوامع نشان می‌دهد که کار آن‌ها به چهار دلیل اساسی همان بازی است:

۱. متنوع است و به مهارت، دانش و هوش زیادی نیاز دارد.
 ۲. حجم آن معقول است و از حد توان فراتر نمی‌رود.
 ۳. در بافت اجتماعی و همراه با دوستان انجام می‌شود.
 ۴. و مهم‌تر از همه، کاملاً اختیاری است—هر فرد در هر زمان حق انتخاب دارد.
- در ادامه، هر یک از این ویژگی‌ها را به تفصیل بررسی خواهیم کرد:

کار شکارچی-گردآور بازی‌گونه است چون متنوع است و به مهارت، دانش و هوش زیادی نیاز دارد!

جز در مورد تمایز کلی بین مردان به عنوان شکارچیان و زنان به عنوان گردآورندگان اصلی (تمایزی که در بیشتر جوامع شکارچی-گردآور و نه در همه آنها، دیده می‌شود)، این جوامع تخصص‌گرا نیستند. همه اعضا در اکثر فعالیت‌های اقتصادی جامعه مشارکت می‌کنند. علاوه بر این، بیشتر این فعالیت‌ها به مهارت، دانش و توانایی تصمیم‌گیری بالایی نیاز دارند.

انسان‌شناسان همواره از مهارت و هوش خارق‌العاده‌ای که شکارچی-گردآورندگان در امر شکار از خود نشان می‌دهند، متعجب شده‌اند. ابزارهای شکار—مانند کمان و تیر، نیزه‌های دمیده‌شونده (blowguns)، دارت‌ها، نیزه‌ها یا تورها—باید با دقت و ظرافت ساخته شوند؛ و مهارت استفاده مؤثر از این ابزارها تنها از طریق سال‌ها بازی و تمرین با آنها به دست می‌آید. شکارچیان همچنین باید عادات حدود دویست تا سیصد گونه مختلف از پستانداران و پرندگانی که شکار می‌کنند را بیاموزند، فرآیندی که کودکان تا حد زیادی از طریق بازی‌های تقلیدی از حیوانات اطرافشان انجام می‌دهند. آنها یاد می‌گیرند که هر حیوان را نه تنها از طریق ظاهرش، بلکه از طریق صداها و ردپاهایش نیز شناسایی کنند.

بر اساس پژوهشی، ردیابی شکار توسط این شکارچیان، سرچشمه چیزی است که امروزه آن را علم می‌نامیم. [۲] شکارچیان از نشانه‌هایی که در شن، گل یا شاخ و برگ گیاهان می‌بینند به عنوان سرنخ استفاده می‌کنند و با ترکیب این نشانه‌ها با دانش انباشته‌شده از تجربیات گذشته، فرضیه‌هایی درباره اندازه، جنسیت، وضعیت جسمی، سرعت حرکت و زمان گذر حیوان مورد تعقیب خود طرح کرده و آنها را می‌آزمایند. آلف وانبرگ در توصیف توانایی‌های ردیابی شکارچی-گردآورندگان جو/هوانسی در صحرای کالاهاری آفریقا نوشته است:

«همه چیز مورد توجه قرار می‌گیرد، بررسی می‌شود و درباره آن بحث می‌شود. خمیدگی یک تیغه گیاه لگدکوب‌شده، جهت کششی که یک شاخه را از بوته جدا کرده، عمق، اندازه، شکل و وضعیت ردپاها—همه

این‌ها اطلاعاتی درباره وضعیت حیوان، جهتی که در آن حرکت می‌کند، سرعت حرکت و اینکه حرکات آینده آن احتمالاً چگونه خواهد بود، فاش می‌سازند.» [۳]

گردآوری گیاهان نیز به همان اندازه هوشمندی می‌طلبد. شکارچی-گردآوران باید بدانند کدام ریشه‌ها، میوه‌ها، یا دانه‌ها خوراکی هستند، چگونه آن‌ها را استخراج کنند، و گاه چگونه پردازششان کنند تا سمی نباشند. این دانش—که از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود—ترکیبی است از حافظه دقیق، مشاهده ظریف، و خلاقیت در تطبیق با شرایط محیطی.

در جامعه ما نیز، هرچه کار متنوع‌تر، چالش‌برانگیزتر، و مبتنی بر تصمیم‌گیری باشد، به بازی نزدیک‌تر است. در مقابل، کارهای تکراری (مانند خط مونتاژ) بی‌روح‌ترین شکل کارند. خوشبختانه، با ظهور ربات‌ها، بسیاری از این مشاغل یکنواخت در حال محو شدن هستند، و فرصتی تازه برای بازی‌گونه‌سازی کار پدید آمده است.

کار شکارچی-گردآور بازی‌گونه است چون حجم آن بیش از حد نیست!

انسان‌شناسان تأکید می‌کنند که اگرچه کار این جوامع ماهرانه است، اما خسته‌کننده نیست. مطالعات نشان می‌دهد آن‌ها تنها ۲۰ تا ۴۰ ساعت در هفته—البته بسته به تعریف کار—کار می‌کنند. مهم‌تر آنکه آن‌ها برده ساعت نیستند؛ کار زمانی انجام می‌شود که ضروری یا دل‌چسب باشد.

زندگی شکارچی-گردآور مملو از فراغت است:

- بازی‌های گروهی،

- مراسم آیینی شادمانه،

- ساختن سازهای موسیقی و رقص،

- سفر برای دیدار دوستان و خویشاوندان،

- یا حتی هیچ‌کاری نکردن—فقط لم دادن و تماشای ابرها.

تصور کنید: زندگی روزمره آن‌ها شبیه به تعطیلاتی در اردوگاه دوستان است! این در حالی است که پس از ۱۰٬۰۰۰ سال کشاورزی و صنعت—با تمام ماشین‌های صرفه‌جویی نیروی کار—بیشتر ما سخت‌تر و کم‌لذت‌تر از آن‌ها کار می‌کنیم.

کار شکارچی-گردآور بازی‌گونه است چون در بافت اجتماعی و با دوستان انجام می‌شود!

ما انسان‌ها موجوداتی ذاتاً اجتماعی هستیم. بودن در کنار دیگران - به ویژه کسانی که با آنها پیوند داریم - برایمان حیاتی است. شکارچی-گردآوران این نیاز اجتماعی را در عمیق‌ترین شکل ممکن زندگی می‌کنند. تقریباً تمام فعالیت‌هایشان جمعی است؛ حتی کارهایی که به ظاهر فردی به نظر می‌رسند، در فضایی مشترک

و در حضور دیگران انجام می‌شوند. جالب اینکه این جوامع آنقدر انعطاف‌پذیرند که اگر کسی از هم‌نشینی با گروه فعلی خوشش نیاید، آزادانه می‌تواند به گروه دیگری بپیوندد. این ویژگی، گروه‌هایشان را بیشتر به حلقه‌های دوستی شبیه می‌کند تا واحدهای کاری اجباری.

مردان معمولاً به صورت گروهی به شکار می‌روند و زنان نیز عمدتاً در جمع‌هایی صمیمی به جمع‌آوری غذا مشغول می‌شوند. وانبرگ در توصیف جو/هوانسی‌ها می‌نویسد:

«تمام مأموریت‌های جمع‌آوری غذا در تجربه ما مناسبت‌هایی شادی‌بخش بودند. جو/هوانسی‌ها با استعداد ذاتی‌شان در تبدیل کارهای روزمره به گردهمایی‌های اجتماعی، این فعالیت‌ها را به پیکنیک‌های خانوادگی پر از خنده و بازی کودکان تبدیل می‌کردند.» [۴]

کرک اندیکات نیز در مشاهداتش از مردم باتک اشاره می‌کند:

«گروه‌های کاری هر روز به شکلی خودجوش تشکیل می‌شوند و اغلب با ترکیب روز قبل متفاوتند، چون باتک‌ها هم در نوع کار و هم در همکارانشان تنوع را دوست دارند.» [۵]

کار شکارچی-گردآور بازی‌گونه است چون کاملاً اختیاری است!

اما شاه‌کلید بازی‌گونه بودن کار شکارچی-گردآور در چیست؟ حق انتخاب. بازی، به تعریف، فعالیت‌هایی است که آزادانه انتخاب می‌شود، نه کاری که به اجبار انجام شود. چگونه این جوامع این حس اختیار را حفظ می‌کنند؟

در نگاه اول شاید متناقض به نظر برسد: از یک سو، گروه برای بقا نیازمند انجام فعالیت‌های معیشتی است؛ از سوی دیگر، هر فرد در هر لحظه حق دارد بگوید: «نه!». شکارچی-گردآوران با حفظ اخلاق استقلال‌شخصی - آن هم در سطحی که برای ما شاید افراطی جلوه کند - این معما را حل کرده‌اند. هیچ‌کس به دیگری دستور نمی‌دهد. هر فرد حاکم بر خویش است.

در زندگی روزمره شکارچی-گردآورندگان، هر روز گروهی از افراد داوطلب برای شکار یا جمع‌آوری غذا تشکیل می‌شود. این گروه به صورت جمعی تصمیم می‌گیرد به کجا برود و چگونه کار را پیش ببرد. اگر کسی با تصمیم گروه موافق نباشد، آزاد است گروه دیگری تشکیل دهد، تنها به شکار یا جمع‌آوری برود، تمام روز در اردوگاه بماند، یا هر کار دیگری انجام دهد، مشروط بر آن‌که مزاحمتی برای دیگران ایجاد نکند. هیچ مجازاتی برای عدم مشارکت وجود ندارد. حتی کسانی که در شکار یا جمع‌آوری شرکت نکرده‌اند، سهم خود را از غذای آورده‌شده به اردوگاه دریافت می‌کنند.

این شیوه مدیریت، مانع از آن می‌شود که افراد بی‌میل یا دارای نگرش منفی، فعالیت‌های معیشتی گروه را محدود کنند. در نتیجه، همه می‌توانند شکار و جمع‌آوری را همچون یک تجربه بازی‌گونه ببینند. هر فرد در هر روز مختار است به گروه بپیوندد، به دوستانش در اردوگاه‌های دیگر سر بزند، یا فقط در اردوگاه بماند و استراحت کند—هرچه آن روز تمایل داشته باشد.

البته چنین آزادی‌ای ممکن است در مواردی به سوءاستفاده بینجامد و برخی برای مدتی طولانی از مشارکت خودداری کنند، اما چنین رفتارهای فرار از مسئولیت به‌ندرت رخ می‌دهد (اگر اصلاً رخ دهد). همراهی با دیگران در شکار و جمع‌آوری هیجان‌انگیز است، درحالی که ماندن روزبه‌روز در اردوگاه کسالت‌بار خواهد بود. از آنجا که کار هر روز، اختیاری و خودتعیین‌شده است، همواره در قلمرو بازی باقی می‌ماند. البته نیاز به تهیه غذا و انجام وظایف ضروری بر تصمیم‌گیری افراد تأثیر می‌گذارد، اما این احساس اجبار به‌صورت روزمره غلبه ندارد و حس بازی‌گونه فعالیت را از بین نمی‌برد.

به‌نظر من، نبوغ جوامع شکارچی-گردآورنده در این است که توانسته‌اند وظایف ضروری را انجام دهند، بی‌آنکه تجربه انتخاب آزادانه افراد، عنصری که برای روحیه بازی حیاتی است را محدود کنند. آن‌ها این امر را از طریق تمایل چشمگیرشان به اشتراک‌گذاری همه‌چیز، که پیوند مستقیم بین کار و دریافت مایحتاج زندگی را قطع می‌کند، محقق کرده‌اند. حتی ماهرترین و موفق‌ترین شکارچیان و گردآوران، در هیچ روزی سهم بیشتری از غذای اردوگاه نسبت به دیگران دریافت نمی‌کنند.

چه نگرش متفاوتی نسبت به ما دارند! برای جامعه ما تقریباً گناه محسوب می‌شود که فردی کمتر کار کند، اما همانند دیگران از مواهب زندگی بهره‌مند شود. این دیدگاه ریشه در درک ما از کار به‌عنوان «رنج‌کاری» دارد. اگر تولید مستلزم تحمل رنج باشد، پس طبیعتاً کسانی که رنج بیشتری متحمل می‌شوند، باید سهم بیشتری نیز دریافت کنند. از این منظر، فرد تنبل که رنجی نمی‌کشد، مستحق پاداش نیست. این برداشت ما از عدالت، برداشتی به‌ظاهر منطقی، است. اما تصور کنید اگر کار را نه به‌عنوان رنج، بلکه همچون «بازی» می‌دیدیم؛ فعالیتی که صرفاً برای لذت انجام‌دادنش به آن می‌پردازیم؛ در این صورت، چرا باید کسانی که بیشترین لذت ذاتی را از این بازی می‌برند - یعنی هم از آن بیشتر لذت می‌برند و هم در آن مهارت دارند - پاداش بیرونی بیشتری نیز دریافت کنند؟ آیا این نوعی «دوپینگ» در نظام پاداش نیست؟

اقتصاددانان و روانشناسان رفتاری عادت دارند زندگی را در قالب معادلات مبادله، هزینه-فایده و تلاش-پاداش تحلیل کنند. از این منظر، کار صرفاً وسیله‌ای برای کسب منافع مادی است. اگر کسی بدون کار کردن بهره‌ای ببرد، گویی نظام اخلاقی نقض شده است. بسیاری از این پژوهشگران چنین انگاره‌ای را جزئی جدایی‌ناپذیر از طبیعت انسان می‌دانند، اما سخت در اشتباهند. شواهد تاریخی نشان می‌دهد شکارچی-گردآورندگان طی صدها هزار سال پیش از انقلاب کشاورزی، دقیقاً برخلاف این الگو زندگی می‌کردند. برای آن‌ها کار نه معامله‌ای اقتصادی، بلکه ماجرایی مشترک بود. شما کاری را انجام می‌دادید چون ذاتاً رضایت‌بخش بود، و دستاوردها

را بی چشم داشت به اشتراک می گذاشتید. جالب اینجاست که دقیقاً همین نگرش، مردم را نه از سر اجبار که با اشتیاق به مشارکت در فعالیتهای جمعی وامیداشت.

شاید بتوان این فلسفه را در قالب مفهوم «اعتماد» بازتعریف کرد. شکارچی-گردآورندگان خیلی ساده به این اصل باور داشتند: تا زمانی که کار همچون بازی تلقی شود، تا زمانی که با افراد به نیکی رفتار شود و آزادی واقعی در انتخاب وجود داشته باشد، اکثریت مردم داوطلبانه به شکلی سازنده مشارکت خواهند کرد.

البته پیشنهاد نمی کنم - و حتی ممکن نمی دانم - که بتوانیم این الگو را به تمامی به جامعه پیچیده امروزی تعمیم دهیم. اما قطعاً حوزه هایی وجود دارد که اتخاذ چنین نگرشی می تواند کیفیت زندگی جمعی را ارتقا دهد. به این مثال بیندیشید: وقتی همکاری با دیگران را همچون بازی می بینم، دیگر برایم تفاوتی ندارد که ساعات بیشتری کار کنم بی آنکه پاداش مادی بیشتری دریافت کنم. چون پاداش واقعی نه در نتیجه نهایی که در خود بازی نهفته است.

برگردان: پویندگان تجارب تاریخی-طبقاتی-جهانی کارکران

Notes

[1] Documentation for the points made in the following paragraphs can be found in my article, "Play as the foundation for hunter-gatherer social existence," American Journal of Play, 1, 476-522, 2009. In these paragraphs I have used some of the same wording that I used in that article.

[2] Louis Liebenberg, *The Art of Tracking: The Origin of Science* (1990).

[3] Alf Wannenburgh, *The Bushmen* (1979), p 41.

[4] Wannenburgh, *Bushmen*, p 30. Hu

[5] Kirk Endicott, *Batek Negrito Religion* (1979), p 16.