الألعاب في النظرية الأدبية

تأليف: فارغا سلطان

ترجمة: عثمان الجبالي

كتاب
المجلة
العربية

العدد 401 جمادى الآخرة 1431هـ - يونيو 2010 م

الألعاب في النظرية الأدبية

رئيس التحرير
د. عثمان بن محمود الصيني

الرياض - طريق صلاح الدين الأيوبي (الستين) - شارع المنفلوطي
هاتف: 4778990 - 4779792 فاكس: 4766464
ص.ب 5973 الرياض 11432
المملكة العربية السعودية

www.arabicmagazine.com - info@arabicmagazine.com

ح المجلة العربية 1431هـ
فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر
فارغا ، سلطان
الألعاب في النظرية الأدبية / سلطان فارغا ، عثمان الجبالي
الرياض ، 1431هـ
14 ص ، 21 سم
ردمك : 978-603-90151-5-4
1- الأدب العربي - نقد 2- الألعاب أ. المثلوثي ، عثمان الجبالي
(مترجم) ب. العنوان
ديوي 810.9 1431/4091

رقم الإيداع : 1431/4091
ردمك : 978-603-90151-5-4

المحتوى

تقدمه 7

الفصل الأول:

تمهيد

مقدمة 16

موضوع معرفة، موضوع خطاب 18

الإشكالية في الأدب 23

الفصل الثاني:

مقتطفات من تاريخ مجازات

اللعب في الفكر الإنساني

أصوات من التاريخ 28

صوت من الفلسفة النظرية 30

من أجل فينو مينولوجيا خاصة باللعب 35

الفصل الثالث:

مفهوم اللعب عند غادمير Gadamer

اللعب كمسلك ناقل للشرح الأنطولوجي 44

المحتوى

خصائص اللعب:

الاصطلاح بالتقاليد 48

اللعب في خدمة نقد الوعي الجمالي 49

نحو استقلالية الفن: اللعب كتمثل ذاتي 51

إعادة صياغة نظرية المحاكاة 53

المعرفة والنسق 55

الأدب موضوع في صميم اللعب 57

الفصل الرابع:

الجانب الآخر من قالب المعنى

بين الفلسفة والأدب 64

مفهوم غير منتقد من طرف

التفكيكية: اللعب 66

قراءة (قارئ) لعبية 70

التأويل، التقييم، التأكيد 74

الهوامش 78

قائمة المراجع 86

تقدمة

يقول عبدالله تركي البكر في مقاله «الرياض عاصمة الثقافة العربية»: «كان لعرب الجزيرة قبل الإسلام ثقافة أدبية ومدنية لغوية لم يكن من المعقول أن تظهر في التاريخ فجأة، فإنّ تطوّر الأفراد والشعوب والأنظمة والعقائد تدريجي بطيء لا يبلغ كماله إلاّ حالا على حال ودرجة على درجة، وفي الحقيقة أنّ الأخبار والآثار والعقل مُتناصرةٌ كلها على إثبات حضارة عربية في بلداننا العربية منذ عصورنا الجاهلية» وهذه لعمري شهادة على أنّ الجزيرة العربية كانت ولاتزال منارة للعلوم والآداب وشاهداً على أنّ تراث الثقافة العربية ثروة إنسانية ثرة، تمتلئ بالمعارف والعلوم الّتي سبقت عصرها بكثير، وانتشرت بعد الفتوح إلى عدد من الأمصار شرقا وغربًا، وكانت منارة الهدى والنور تضيء ظلمات الجهل في العالم. كانت للثقافة العربية التي انطلقت من الجزيرة العربية أشواط وأطوار في بعض البلاد العربية، وهو ما حدا بابن خلدون للقول في وصف عصره: «واختُصّ العلم بالأمصار الموفورة الحضارة، ولا أوفر اليوم في الحضارة من مصر، فهي أُمُّ العالم، وإيوان الإسلام، وينبوع العلم والصنائع»؛ ولا تزال ـ إلى اليوم ـ تطالعنا الصحف والإذاعات ووكالات الأنباء عن كشف الآثار هنا، أو كشف عن المخطوطات هناك، ولا يكاد يمر يوم واحد دون أنْ يفاجئنا المنقّبون في باطن الأرض والباحثون على ظهرها بمعلومات جديدة عن الحضارة العروبية على امتداد الوطن العربي، وبخاصّة في الآونة الأخيرة

الّتي نشـطت فيها المؤسسـات والجامعات والمعاهد البحثية في السـعي الحثيث إلى الكشف عن إنجازات العرب وإسهاماتهم في التقدُّم الإنساني.

ومـن يقرأ كتاب بروكلمـان «تاريـخ الأدب العربي» يجد تقسـيم العالم الراحل الثقافة العربية أقساما متعددة:

- فهو يبدأ بالقسـمة الزمنية؛ حيث بدْء ظهورهم على مسـرح الأحداث الدولية بالبعثة المحمدية، وبزوغ فجر الإسلام، ويتتبع الأعصر السياسية: عصر الراشدين، والدولة العربية الأموية، ثم الدولة الإسلامية العباسية إلى أنْ سـقط الوطن العربـي نهبًا للغزاة: المغول فالمماليـك فالأتراك، وأخيرا الغزو الصليبي الأوروبي.

- وعندما اتسـعت رقعة الدولة اعتمد قسـمة الأقاليم؛ بدْءا من الهند في أقصى الشـرق إلى الأندلس في أقصى الغرب مروراً بالعراق والشام ومصر والشـمال الأفريقي، بما في ذلك الدول التابعة للثقافة الإسلامية في قارتي آسيا وأفريقية.

- ولاتسـاع مجالات الثقافة في الحضارة العربيـة اضطرّ بروكلمان إلى القسـمة الموضوعية؛ فبـدأ بفنون القول الأدبي الشـعر والنثـر، ثم علوم العربيـة، وعلوم القرآن، والفقه بأقسـامه المذهبيـة، فالتأليف التاريخي، وبعدها ينتقل إلى العلوم التجريبية والعملية كعلوم: الهيئة (الفلك) والطب والرياضيات والفلاحة، فالموسـوعات... لكننـا نفاجأ بالتأليف فيما عرف باسم «الألعاب».

ومنذ البـدْء يجب أنْ نعلم أنَّ العرب لم يعرفـوا التخصص الدقيق الضيق فيما يكتبون، بل إنَّ كتاباتهم كثيرا ما تمتاز بصفتين بارزتين:

الصفـة الأولى: عنـوان الكتاب، فكثيـراً ما تحمل الكتب أسـماء خادعة كـ«القانون» في الطب لابن سينا أو «الحاوي».

الصفة الأخرى: نجد الكتاب -أي كتاب- موسـوعة شـاملة في كثير من المعارف؛ فمثلا: كتب الرجال، إذا تحدَّث العالم في التاريخ عن شـاعر ذكر مختارات من شـعره ربَّما أخل بها ديوانه، وإذا ذكر عالما من العلماء بيّن فضله ومكانته في علمه، وما شـهر به من آراء، وما دار بينه وبين نظرائه من المحاورات والمناظرات في أنواع العلوم، وإذا ذكر حاكما من الحكام لا يكتفي بأقواله وأعماله بل يحدثنا عمّا وجد في عصره من علوم، وما ظهر فيه من علماء، ومن توفي فيه من النوابغ.

قلت إنَّ بروكلمان قسَّم تراث العرب الفكري أقساما متعددة، وفي نهاية كل فتـرة تاريخية نجد قائمة بما كتبه العرب في الألعاب تحت مسـميَّات: ألعاب التسلية كالشطرنج، أو الموسيقى، أو العلوم السحرية .... إلى جانب كتب الألعاب العلمية كالرياضة البدنية، واستعمال السلاح، وركوب الخيل، والجلاهق (وهي لعبة شبيهة بلعبة الهوكي).

وفـي تلك المؤلفـات نجد حديثا مطولا عن فنون اللعبـة، وأصول أدائها، وكيفية ممارسـتها، وما يصحبها من حركات ذهنية وجسـمية ونفسـية وعصبية ... وكثيرا ما كانت هذه الألعاب تقام فردية أو جماعية يحضرها

المشـاهدون، وتبـرز فيها مـن أنواع المهـارة والبراعة ما يثيـر الإعجاب، ويصبح حديث الناس أياما طويلة.

وإذا كان العرب لم يذكروا المصطلحات الفلسـفية والعلمية لأي علم من العلوم فإنَّ ذلك لا ينفي معرفتهم بقواعد تلك العلوم بصفة عملية أو أسس نظرية وصفية، فمثلاً:

- سـتقرأ في هذا الكتـاب الّذي نقدِّم له هذه العبـارة: «اللّعب عند بارت لا يتعـارض مـع العمل بل يُصبـح مُرادفًا للإنتاج نفسـه. وفي داخل قالب الإنتاج/ الاستهلاك، يحمل اللّعب كلّ القيم الإيجابية للنّسق. فاللّعب لكونه عملية نشـطة، حـرّة، خلاّقـة وطارئة، فإنّه يقتـرح قراءة تتبَـعُ حقلاً ما inergia» إذا تبيَّـن لك من العبارة أنَّ اللعب يعين على العمل وزيادة الإنتاج فاقرأ ما رواه الجاحظ في كتاب «الحيوان» عن أبي الدرداء حيث قال: «إنِّي لأُجُمُّ نفسي ببعض الباطل كراهة أنْ أحمل عليها من الحق ما يملها».

ألا تـرى أنَّ حديـث أبي الدرداء يكاد أنْ يكون دعـوة واعية للعب من أجل الترويح عن النفس، وتقوية العزيمة على العمل والإنتاج؟

وهـذا مثل آخر: سـتقرأ في هذا الكتاب ـ أيضا ـ هـذه العبارة: «وتجري عمليـة القراءة «في شـبكة ذات ألف مدخل» حيث يُمكـن للقارئ أن يربط بين دوالّ مختلفة، ويمكنه ابتكار أنواع جديدة من العلاقات من بين عناصر النصّ، الممنوعة إلى حدّ هنا من خلال منطق قراءة أولى ومن خلال قانون خطية سردية».

من فضلك أعد قراءة الفقرة السابقة وتأمّل ما سأرويه لك من الألعاب «الثقافية» ـ إنْ صحّ التعبير ـ فقد ابتكر المثقفون العرب ألاعيب من الشعر، والزخرفة الكتابية ما يدعو إلى إعمال الفكر، وإمتاع النظر، وتحدّي المواهب، واختبار القدرات، ممّا يظهر التفاوت في الذكاء والاختلاف في الإدراك، وقد ساعدهم في ذلك طبيعة الحروف العربية، وتعدّد صور كتابتها:

- قال الصفدي ـ في كتابه «أعيان العصر وأعوان النصر» في ترجمة أحمد بن يوسف بن هلال بن أبي البركات شهاب الدين الصفدي: «له قدرة على وضع المشجّرات فيما ينظمه، ويؤسس بنيانه ويحكمه، ويبرز أمداح الناس في أشكال: أطيار، وعمائر، وأشجار، ومآذن، وعقد، وأخياط، وصورة مقاتل ونقّاط بحيث إنّه له في ذلك اليد الطولى، والقدرة على إظهار الأعاجيب التي تترك النواظر إليها حولاً».

- ويذكر الصفدي، في كتابه -الوافي بالوفيات- لأبي الحسين الكاتب قصيدة على أربع قوافٍ.

- وللصلاح القوّاس (ت 723هـ) القصيدة السائرة «ذات الأوزان» يقال: إنها تقرأ على 360 وجها، أوّلها: (البسيط).

داءٌ ثَوَى * بِفؤَادِ شَفَّهُ سَقَمُ

لِمحْنتي * من دواعي الهوى والكمدِ

- ولابن الذروي قصيدة لها 24 قافية.

والحقيقة أنَّ الثقافة العربية أعطت «اللعب» صبغة عملية نفعية، وتمثَّل ذلك في مجالين:

المجال الأول: في الرياضة البدنية، فكانت الدعوة إلى تعلّم الرماية والسباحة وركوب الخيل... وأقامت لهذه الفنون والمهارات المسابقات الفردية والجماعية، وكانت تقام في الميادين العامة، وساحات القلاع والحصون.

والمجال الآخر: في الرياضة الذهنية فعرف العرب ألعابا كثيرة كالشطرنج، بل إنَّ الصناعات التقليدية العربية ذاتها تكاد تكون نوعا من اللعب كالنقش على المعادن أو الحفر على الخشب.

بقي أمر أحبّ أنْ أشير إليه، وهو أنَّ هناك من دعا إلى أنْ يكون «اللعب» من أجل اللعب، ولا يطلب لغاية نفعية أو غيرها، ومثل هذه الدعوة قديمة، وجدت في علوم النقد وتاريخ الفنون؛ فهناك من دعا إلى أنْ يكون الفن من أجل الفن، والأدب من أجل الأدب، ومثل هذه الدعاوى مبنيّة على أسس فلسفية مثالية؛ لا ينهض لها دليل، وتناقض الأساس الفكري الّذي يميِّز الإنسان من الحيوان؛ حيث يؤكد العلماء أنَّ «سلوك الإنسان هادف» بمعنى أنّه لا يعمل عملا إلاَّ من أجل أنْ يحقق به نفعًا لنفسه أو لغيره، في دنياه أوفي آخرته، وإنْ جهلنا نحن دوافعه، وأغراضه؛ وأمَّا الزعم بأنْ هناك من يعمل عملا مجردًا من أجل العمل نفسه فهو قول مردود، بل إنَّ ابتكار نظرية الألعاب الحديثة ذاتها كان استجابة لمطالب عملية.

إنَّ القالب العام لنظرية الألعاب تم وضعه على يد عالم الرياضيات الفرنسي Emile Borel إيمل بورل، الذي كتب أكثر من مقالة عن ألعاب الصدفة، ووضع منهجيات للعب، هذا ويُعدّ أبو نظرية الألعاب الحقيقي هو عالم الرياضيات الهنغاري- الأمريكي جون فون نيومان، الذي أسّس عبر سلسلة من المقالات امتدت على مدى عشر سنوات (1920- 1930)، الإطار الرياضي لأي تطوير على النظريات الفرعية. خلال الحرب العالمية الثانية، وكانت نظرية الألعاب هي تحليل رياضي لحالات تضارب المصالح بغرض الإشارة إلى أفضل الخيارات الممكنة لاتخاذ قرارات في ظلّ الظروف المعطاة تؤدي إلى الحصول على النتيجة المرغوبة. وبالرغم من ارتباط نظرية الألعاب بالتسالي المعروفة كلعبة الداما، والبوكر ...، إلا أنها تخوض في معضلات أكثر جدية تتعلق بعلم الاجتماع، والاقتصاد، والسياسة، بالإضافة إلى العلوم العسكرية، وكانت معظم الخطط العسكرية ضمن مجال نقل الجنود وإيوائهم «الدعم اللوجيستي» ومجال الغواصات، والدفاع الجوي مرتبطة بشكل مباشر مع نظرية الألعاب. وبعد ذلك تطورت نظرية الألعاب كثيراً في بيئة علم الاجتماع.

ومن العلماء من ربط بين اللعب والتفكيكية التي هي منهج نقدي أسّسه الفيلسوف الفرنسي جاك دريدا (1930- 2004) ويهدف من خلاله إلى دراسة النصوص التي غلبت عليها صفة المطلق والمثالية اعتماداً على هذا المنهج التفكيكي الذي لا يعطي اعتباراً للمقدّس؛ فيولد من خلاله أشياء

كثيرة سكت عنها النقاد القدماء، واستند دريدا في هذا المنهج إلى قطيعة سبق أنْ أعلنها الفيلسوف نيتشه تجاه الميتافيزيقيا، وتتجلى التفكيكية في أنها تقوض مفهوم الحقيقة بمعناها الميتافيزيقي كما تقوض الواقع بمعناه الوضعي التجريبي وتحول سؤال الفكر إلى مجالات اللغة والتأويل.

لذلك كانت نظرية اللعب تهدف إلى تمجيد التفكيكية لصيغة «اللعب الحرّ» اللامتناهي لكتابة ليست منقطعة تماما عن الإكراهات المغيِّبة للحقيقة، وتأكيد المعطى الثقافي للفكر والإدراك وغياب المعرفة السطحية المباشرة، واستلهام أفق واسع من المرجعيَّات الفكرية السائدة المماثلة، إنّ الأرضية الفلسفية التي يقف فوقها التفكيك هي أرضية تقوم على الشك المطلق والشامل في كلّ شيء بما في ذلك الذات.

وجهت الانتقادات الحادة إلى التفكيكية، وقد كتب الدكتور عبد العزيز حمودة -رحمه الله- فصلاً ممتعاً بعنوان «التفكيك والرقص على الأجناب» في كتابه الرائع المرايا المحدّبة، وذكر آراء النقاد في تلك النظريات الأوروبية التي تظهر وتختفي وتتبدل كما تتبدل الأذواق والملابس والأحذية.

وأخيرا، لقد تفضّل الباحث الجاد الأستاذ عثمان الجبالي المثلوثي فأتحف قرّاء العربية بترجمة هذا البحث القيم المفيد، إسهاما منه في إثراء المكتبة العربية.

الفصل الأول

1- تمهيد:

1 - أ:مقدّمة:

يبـيّن تاريخ العلوم الإنسـانية في القـرن العشرين أنّ فكـرة اللّعب تكتـسي أهميـة قصوى في فهـم ثقافتنـا. وبالرّغم مـن وجود بعض المحـاولات الجـادّة التي قـام بها في المـاضي منظّرون مثـل أفلاطون وشـيللر، إلا أنّ مفكّري القرن الأخير هم الذيـن منحوا اللّعب مكانة مفضّلة في الفكر البشري.

مـع إيـذانها بـبدايـة المنعرج اللغـوي في الفلسـفة، فتحت أعمال سوسير Saussure و فيتغنشتاين Wittgenstein الآفاق أمام الاهتمام النظـري المعطى للألعاب[1]. فقد كانت بمثابة بداية البحوث الخصبة في هذا المجال. وإلى جانب الدراسات الإيجابية الكبرى حول دور اللعب في الثقافة (على سـبيل المثال: هويتزنغا Huizinga، وكايوا Caillois) أسـهم كلّ فرع مـن العلوم الإنسـانية في توضيح الجوانـب المختلفة للعب ، واستفاد من وجهات النظر الجديدة التي كشفت عنها دراسة ظاهـرة اللعب. وهكـذا، فإنّنا نجد أمثلة في علـم النّفس (عند بياجيه piaget، وزينيكوت Zinnicott)، والبيداغوجيا، وعلم الاجتماع (كايوا Caillois)، والفلسـفة (دريـدا Derrida، هنريـو Henriot، لوفيـك Leveque)، وعلـم اللغـة (بنفنيسـت Benveniste)، وعلـم الجمـال

(غادمير Gadamer) ...إلخ.

وفي الفترة نفسها، تشكّل فرع معرفي جديد مستقلّ في مجال الرياضيات انطلاقًا من عمل فون نيومان Von Newman. واليوم، تلعب نظريّة اللعب -التي وضعت في الأساس لحلّ إشكاليات «غير بحتة» نظريًا في الرياضيات- دورًا مهماً بشكل خاص في الإعلامية، والاقتصاد السياسي وعلم الأحياء (البيولوجيا). فقد تسرّبت المفاهيم التي كانت مقتصرة عليها (الصدفة، الاستراتيجية، الأمثل، البيئة، المنافسة إلخ..) إلى العلوم الإنسانية ومنحتها انطلاقة جديدة.

واليوم، يبدو أنّ اللعب بات موجودا في كلّ حقول المعرفة الاستدلالية. ومع انتشار وجهات النّظر، أصبحت هذه الفكرة شبحًا تقريبًا، أو بُعْبُعًا معنويًا يرمز إلى شراهة الإنسان الحديث للمعرفة: شيء من هذا، وشيء من ذاك، القليل من كلّ شيء، والكلّ دُفعةً واحدة. وفي مثل هذه الظروف فإنّ مطلب نوع من الصرامة الفكرية لا يمثّل قيدًا أمام التفكير (التأمّل)، ولكنّه يمنحها الفرصة الوحيدة لتفادي انتقائيّة قاتلة. وحتّى وإن يكن حديثنا بعيدًا عن منهج التفكير الفلسفي، علينا أن نُباشر عمليّة توضيح مفاهيمية (معنويّة) conceptuel في حقل الألعاب. وقد تبدو هذه المهمّة ضروريّة كذلك أكثر من موضوعنا الذي نتناوله هنا، والعلاقة بين الأدب واللعب قد تحمل في طيّاتها أيضا بعض آثار الاختيار العشوائي.

1 - ب: موضوع معرفة، موضوع خطاب

اللّعب: موضوع فريد لخطاب نظري.

والسؤال «كيف نتحدّث عن الألعاب؟»

يفتح السؤال طريقًا مزدوجة؛ على مستويين من التحليل المتباين أنطولوجيًا:

خطاب يتناول الموضوع المسمّى بحصر المعنى: اللّعب، والآخر، ما وراء الخطاب méta-discours، الذي يُعنى بظروف الكلام المتعلّق به.

يُمكننا أنْ نضع تصنيفات، تنسيق مستويات، تجميع عناصر وإعادة تجميعها، والبحث عن تماثلات واختلافات فيما بينها على المستويين.

والأفكار المنهجيّة التي تنشأ عن ذلك تنطلق من فرضيّة أنّ هذين المستويين متلازمان لا يقبلان الانفصال، وأنّ اللّعب يخضع بسهولة للنظريّة شرط أنْ نأخذ بعين الاعتبار وحدة المنهج، والموضوع، ومدوّنة القوانين.

فلماذا كلّ هذه الاحتياطات يا تُرى؟

عندما يقف المحلّل أمام تنوّع ظواهر اللّعبة، «تعدّد وجهات النّظر التي يمكننا تناولها بالحديث (التاريخي، والنفسي، والاجتماعي، والعرقي (الإثني)، والجمالي... إلخ)، فإنّه - المحلّل - يجد نفسه

تقريبًا في نفس الوضع الذي وجد سوسير نفسه فيه، واقفا أمام الخليط اللغوي ويبحث عن طريقة يستنبط بها، من هذه الفوضى الظاهرة في الرسائل اللغوية، مبدأ للتصنيف وبؤرة أو مركزًا يعتمد عليه في الوصف»[2]. هذه الغواية البنيوية التي يصفها بارت Barthes في موضوع تحليل النصوص تمثّل في التصنيف وإيجاد نموذج عالمي للألعاب، وخاصّة إيجاد سمة بارزة يمكن انطلاقًا منها تأسيس «علم للألعاب» حيث يمكن لأيّ لعبة أن يكون لها مكان، وحيث النظام العميق (الخفيّ) يُبدّد الفوضى الظاهرة على السطح (البادية للعيان). إلاّ أنّ الألعاب تُقاوم منذ أكثر من قرنين مثل هذه المساعي.

وبالرغم من بعض التحوّل المنهجي (من حقل معرفيّ إلى آخر أخصّ وأدقّ وأكثر أصالة) réductionnisme ، فإنّ هذا المشروع البنيوي يدعم فرضيتنا بشأن طبيعة موضوع المعرفة: ليس بإمكاننا أن ندرس اللعب في حدّ ذاته؛ اللعب كموضوع معرفي لا يوجد منفصلاً عن المشكلات التي ينشأ داخلها. وبالتالي، لا يوجد علم مستقلّ للعب، ولا يوجد خطاب حول اللّعب بإمكانه تناول موضوعه دون تحوّل، في سياقه الأصلي.

إلاّ أنّنا نعثر بين الفينة والأخرى على دراسات مخصّصة لوصف اللعب وصفًا شاملاً، وباحثين يميلون لتعريف فكرة اللعب بشكل نهائيّ. فأبحاث هويتزنغا Huizinga أو كايوا Caillois تقودنا إلى هذا

الاتجاه. وبشأن هذه النقطة علينا – بعد جيل دولووز Giles Deleuze وفيلكس غواتاري Felix Guattari – أنْ نلجأ لتمييز محتمل بين الفكرة notion والمفهوم concept.

وهكذا يمكننا الحديث عن الفكرة notion التي يمكننا تعريفها على طريقة الموسوعة المقدّسة والخالدة. في هذا العلم الثابت تُهيمن الحقيقة، التي يجب أنْ تقترب تدريجيًا من خلال وسائل دقيقة أكثر فأكثر. ويتمثّل نشاط الباحثين في وصف حالة الأشياء التي يُسمّونها حقيقة réalité. ويحمل هذا النظام «الطبيعي» للأشياء في ذاته معناه الذي يكفي أنْ نكتشفه. وما يهمّ هو نتيجة العرض الفلسفي أي الشرح أو المبدأ، بدلاً من الفعل، والحدث الذي تمنحه ولادته.

وعلى العكس فإنّ المفهوم concept يُثير تصوّرًا كاملاً للعالم ويمنح للبحث الفلسفي وظيفة أخرى مغايرة تمامًا.

فالمفاهيم concepts هي نتائج عمل نظري، يختلقها المفكّرون بعناية (ويوقّعونها). «كلّ مفهوم يُحيل إلى مشكلة، بل إلى مشكلات، بدونها لا يكون هنالك معنى»[3]. إنّ هذه المفاهيم إذًا لا تهدف لتصوير ظروف معيّنة، فهي لا توجد على مقربة؛ بل بالعكس إنّها تُسْهم في خلق تصوّر conceptualisation للعالم، وهي تندرج ضمن بنية ذهنيّة معقّدة، نظام فريد للأفكار[4].

والتباين واضح بين مختلف أنواع الدراسة، وبين مختلف وجهات

النّظـر الممكنـة حـول موضوع تعريـف شـامل للعـب[5]، فالتذبذب الاصطلاحي بين المفرد والجمع الذي يُرافق معظم التحاليل، يستدعي ضرورة تنظـير ميدان الألعاب، بشرط أنْ نريد الحديث فيه كموضوع معرفي.

من جهتـه، فـإنّ فيتغنشـتاين Wittgenstein، في نظـرة مختلفة قليلاً لا يقول شـيئًا آخر. إنّ اسـتحالة تحديد الجوهر المشـترك الذي تشـترك فيـه كلّ الألعاب، وإيجاد قاسـم مشـترك[6] بينهـا، وتقديم مجموعـة المعايير الكاملة التي يُمكـن أن تميّز كلّ الألعاب (والألعاب فقـط) ضمن تعدديّـة (((كثرة))) الموجودات، كان قـد أثّر في أبحاثه الفلسـفية. ولاسـتبدال التعريف الوجودي، أدخل مفهومه عن «الجوّ العائلي» air de famille الذي يسـمح بوضع تصوّر لظواهر متعدّدة مثل الألعـاب. ومن خلال أنواع العلاقات المختلفـة بين الألعاب «نرى شـبكة معقّدة مـن التشـابهات التي تتجـاوز وتتقاطع؛ تشـابهات بالجملة وبالتفصيل»[7].

تُحدّد كلُّ هذه الملاحظات مسـلكًا منهجيًا للأفكار التي ستلي. فكلّ دراسة تسـعى لإثبات وجود علاقة وثيقة ما بين الأدب واللعب (ربّما تشـابه أو تكافؤ أو تطابق أو علاقة نوعيّـة) ينبغي أنْ تدرس هاتان الفكرتـان. وعـلى خلاف تعريـف الفكـرة notion فإنّ هذه الدراسـة للمفاهيـم تتطلّـب عمـلاً نظريًـا. وهكذا، عنـد تناول علاقـة الأدب

واللعب، ليست لدينا فكرة مسبقة ومطلقة عن اللعب من شأنها أنْ تُصبح لا- تاريخية وخالية من كلّ تنظير، ولكن مهمّتنا بشكل دقيق ستكمن في دراسة وظيفة اللعب وموقعه النظري كموضوع ذهني في مختلف مقاربات نشاط معقّد كالأدب. وبالتالي، فإنّ تحليلنا سيتركّز على مستوى علاقات méta-niveau يسعى انطلاقًا منه لرسم «جغرافية» الأفكار المختلفة المسمّاة «لعب». ووضع كلّ فكرة للّعب في الفكر المركّب الذي تنتمي إليه، وتحديد علاقاتها مع بقية الأفكار الأخرى المكوّنة لإشكالية واحدة، كلّ هذه ستكون الخطوات الأولى لمسعانا.

إلاّ أنّنا لا نتوقّف عند فصل المقاربات المختلفة (وبالتالي مواضيع المعرفة) على غرار لا- قياسيّة incommensurabilité (استحالة القياس) لمواضيع الخطاب المختلفة. وفي مرحلة ثانية، سنُحاول إيجاد روابط قرابة (ليست دائمًا هي نفسها!) بين النظريات التي تظهر فيها فكرة اللعب. إنّ تفحّص «تأثيرات النظريات»، وتشابك الإشكاليات، ومستويات التصوّر، يسمح بتوضيح الانزلاقات والتغيرات غير الشرعية في الرؤية في بعض النقاشات التي جدّت حول موضوع الألعاب[8].

هذا الموقف النقدي الذي تمّ تبنّيه تجاه محاولات تعريف اللعب ليس له النية بتاتًا في فرض خطاب انعكاسي méta-discours جديد يزعم

أنّه بَدَهيّ، عالمـي وطبيعي. بل على العكس من ذلك، فإنّنا نعي تمامًا أنّـه لا يُمكننـا البتّة الإفلات مـن القيود الموضوعـة في التحليلات التي تمّـت معاينتها وأنّه ينبغـي علينا أيضا أنْ نُقدّم بيانًـا بافتراضاتنا/ مسلّماتنا الخاصّة .

1 - ج: الإشكالية في الأدب

فيما يتعلّق بالنظرية الأدبية، فإنّ تطبيق استنتاجات البحوث حول اللعب قد أخذت ثلاثة اتجاهات رئيسـة من ضمن سُبلٍ عديدة ممكنة حتى الآن.

أوّلا، نقيـم موازاة بين أنطولوجيا العمـل الفني وأنطولوجيا اللعب. ونبـيّن أنّ النشـاطين متلازمان بلا قيد بوعي محـدّد للحقيقة الثانية réalité، ومستقلان عن باقي نشاطات الحياة الإنسانية؛ وهي تجمع بين أفكار الحدود، والحريّة والابتكار. ويمكننا أن نُسمّي هذه المقاربة النزعة/ الغواية الأيديولوجية.

ثانيـا، أنّ منظّري الأدب قد جذبتهم حقيقة أنّ الأدب مثله مثل الألعاب يخضع لقواعد. ففكرة الشعرية كلُعبة قد تجذّرت في الكلاسيكية. وحسب هـذا المنظور، فإنّ الإبـداع الفنيّ يتمثّل في تجاوز عقبـات اللغة، واحترام القواعد الشـعـرية وابتكار أسلوب للعبة الشـخصية[9]. في هذه المحاولة المعيارية، يجب تعلّم القواعد، فهي قد تؤسّس للعمل الفني الجيّد.

ثالثاً، يمكننا الحديث عن النزعة النفسـية، التي تحاول أنْ تنسـب

لـلأدب والقراءة نفس الوظيفة التي يتمتّع بها اللعب في إدماج الطفل في بيئتـه الاجتماعيـة وفي تصفيـة رغباته. وهذه الطريقـة في تصوّر التشابه بين اللعب والأدب تجمع بين أهميّة المحلّل النفسي والاجتماعي. ففكرة الحاجة للقراءة، في ضوء البحوث المعنية باللعب، تهتمّ بتحديد موقع الأدب في الاقتصاد الشـامل للمجتمع الحديث، وكذلك في الحياة الفردية للمواطن[10].

ولتسـهيل العمل النظـري يُمكننا الاعتماد على مدوّنة واسـعة من «النصوص المتعلّقة باللعب». ومن وجهة نظر تاريخية وتجريبية لدينا عـددٌ مـن الأمثلة على حضور اللعب في الأدب. فمـن جهة هنالك كتبٌ (خاصة القصص والروايات والقصائد أيضا) حيث تُصبح هذه اللعبة أو تلـك (حقيقيّة كانت أم خيالية) « فكرة رئيسـة متكـرّرة» motif أي الموضـوع الجليّ والمهيمن في الأعمـال الأدبية [11]. ومن جهة أخرى بإمكاننـا تخيّل اللعبة كمبدأ مولِّدٍ للأعمال الفنية، وكممارسـة تؤدّي لإنتاج النصوص مهما كان تفكيرنا قليلاً في المناظرات الشـعرية لدى الشّـعراء الجوّالين troubadours، والجناس الدقيق في دروس النهضة الأدبيـة. ومع الأيام تتضاعف هذه الأمثلـة وتتقاطع مع الرغبة لدى طائفة تؤسّـس حركات تتجاوز –وهي تبتكـر أعمالاً فنية– أو تُزيح تخـوم الفنّ؛ حـركات مثل السرياليـة حيث يمنح "أوليبـو" Oulipo اللعبة– لأسـباب مختلفـة– دورًا مهمـاً في التجربة الفنيـة، في إنتاج

الأعمال الفنية وفي التعبير عن مواقفها الأيديولوجية.

ومع ذلك فإنّ بحثنا بالكاد يلامس التجليات الملموسة لمجاز اللعب في الأعمال الفنيّة، ويستحقّ هذا الموضوع من دون شكّ تحليلاً مستقلاً، ولكن الطريقة التي تُقدّم بها إشكاليتنا تجبرنا على استبعاد تلك النصوص من البحث التجريبي والتاريخي. وما يهمّنا في موضوع اللعب، هو الوظيفة التي يمنحها بعض المنظّرين في مقاربة كيفية عمل الأدب كمكان لإنتاج المعنى.

وما من شيء أسهل من القول: الأدب في الحقيقة، لُعبة سامية وعظيمة مثلما فعل «هويتزنغا» Huizinga على سبيل المثال من أجل الابتعاد عن المشاريع العظيمة ومن أجل الاكتشاف المسبق للأفق الذي تلتقي فيه أسئلتنا حول الأدب واللعب، يبدو واضحًا أنّه يتعيّن علينا تحديد مدى تأثير هذه الإشكالية الواسعة جدًا، وهكذا فإنّ سؤالنا سيقتصر هنا على مشكلة محدّدة: وهي دور فكرة اللعب في داخل تيّارين كبيرين في عصرنا هذا، وخاصة نظرية التأويل hermeneutique والتفكيك déconstruction (إحدى تيّارات ما بعد-البنيوية الجديدة)، ونهمل قدر ما استطعنا مضامينها الفلسفية ونركّز على الاستراتيجيات التي يُمكن أنْ توفّرها لنا هاتان الحركتان بالنسبة للنصوص الأدبية.

الفصل الثاني

2 - مقتطفات من تاريخ مجازات اللعب في الفكر الإنساني

2 - أ: أصوات من التاريخ:

نميل أحيانًا لتأويل الاستخدام الشائع لمفهوم اللعب في هذا الوقت الأخير رغم الانتقائية النظرية التي ترتبط به - كتجلٍّ لروح العصر أو كعلامة مميّزة للعصر الذي نعيشه، وهذا الاعتناء الملحوظ في القرن العشرين[12] الذي يختلف باختلاف طيف واسع (من الصبغة المجازية métaphorisation إلى الوصف العلمي)، يبدو أنّه «يلعب» دورًا مهماً في وعي الذات لدى الإنسان المعاصر وأيضا في فهم العالم الذي يُحيط به. ولكن على مستوى الشرح سرعان ما نصطدم بتعاليم فرويد حيث إنّ هذا الوعي نفسه يُعتبر بالأحرى نتيجة لقوى مختلفة وليس كأساس نهائي للفكر. وتتطلّب عملية إدراك أهميّة اللعب في إدراكنا epistime حفرًا معرفيًا في الحداثة التي سيكون هدفها تحديد موقع اللعب في الشبكة المفاهيمية للعصر. بيد أنّ نطاق مهمّة كهذه سيتجاوز بكثير أطر عملنا، بحيث إنّه يتعيّن علينا الاكتفاء فقط بالإشارة إلى بعض المسالك المؤدية لهذا الحفر المعرفي المستقبلي لموضوع اللعب.

وهكذا فإنّ مفهوم اللعب يتمظهر كوسيلة لنقد الميتافيزيقا الكلاسيكية، أي نقد التفكير فيما يتعلّق بنشأته وغايته وحضوره

وماهيتـه. وفي خضمّ جهود فلاسـفتنا لإعادة كتابـة مجال «العمل» الذهنـي وإزاحتـه وإيجاد ميـدان بكر يمكن للفكر أن يُسـتخدم فيه بحريّـة فإنّ قيودًا قديمـة كثيرًا ما تبدو أنّها تقـترب من نهايتها مع اكتشاف مفهوم جديد للعب في الفكر الإنساني.

ومـع ذلك، فـإنّ مفكّريـن قلائل يتسـاءلون ما إذا كان ما يُسـمّى بهامشـية اللعـب ناجمـا حقّا عن بـراءة ميتافيزيقية، ومـا إذا كان اللعـب يقع حقّا خارج المواجهـات الميتافيزيقية الكبرى، وما إذا كان مفهوم اللعب بالفعل قادرًا على افتتاح عهد مغرفي جديد، وبالتالي عهد أخلاقي في تاريخ الفكر.

للإجابة عن أسـئلة من هذا القبيل لا يُمكننا الاسـتغناء عن تقسيم المقاربات التاريخية الممنوحة للعب، والتي تؤثّر دومًا بشكل صريح أو ضمني على مفهومنا الذي بدا اليوم شـعبياً جدّا عن اللعب. ولا يتّفق محور ذلك التقسـيم مع الحدود النظاميـة لتحاليل اللعب. ومن أجل إنشاء تصنيف taxonomie فقد اعتمدنا بالأحرى معيارًا منهجيًا كما أنّنا ميّزنا بين نوعين كبيرين من الخطاب المتعلّق باللعب:

الأوّل يسمّى بالظاهراتي phénoménologique .

والآخر يسمّى بالنظري (التأمّلي) spéculatif.

أمّا المسـلك المسـمّى «ظاهراتيًا» فله علاقة بالألعـاب «الحقيقية» في تعدّديتهـا التجريبية. وهدفها وصف هذا التنوّع في الألعاب بشـكل

وافٍ بفضل صياغة تعريف يجمع سماتها الأساسية. وكثيرًا ما تكون هـذه المهمّة مصحوبـة بتصنيف أو جردٍ للألعـاب. وانطلاقًا من هذه العمليـات الأولى يُمكـن لمجال الألعـاب أنْ يُعـاد إلى ميادين أخرى من الثقافة والحياة الإنسانية.

وأمّا المسـلك الآخر (التأمّلي) spéculatif، فيتمثّل عمومًا في التخلّص مـن الجانب التجريبي للألعـاب، أو تقليصها على أقـلّ تقدير لبعض الخصائص المختـارة بعناية. ومفهوم اللعب المُفرغ بهذا الشـكل من محتـواه يُصبح قابـلاً للقيام بوظيفـة معيّنة داخـل تركيبة نظرية وُضعت من أجل جعل شيء مستقلاً عن اللعب محور إشكالية.

وهاتـان المقاربتـان الأساسـيتان لا توجـدان أبدًا بشـكل منفصل تمامًـا. بل هما بالأحرى اتجاهان لا يُقصي أحدهما الآخر، وعلاقتهما تخضـع لمبدأ الهيمنة. وتُحاول الصفحات التالية تقديمهما من خلال فلسفة الفنّ عن (شيللر) Schiller (المسلك النظري) والمنهج الحدسي intuitive والطبيعـي الوهمـي pseudo-naturel عنـد (هويتزنغـا) Huizinga و (كايوا) Caillois.

2 - ب: صوت من الفلسفة النظرية

يمنـح قرننا هـذا موقعًا مميّزًا للعب من شـأنه أنْ يُنسـينا أنّ هذا المفهوم قد اسـتُدعي للمثول أمـام محكمة العلوم مـع موكب كامل مـن الدّلالات السّـلبيّة إلى وقتٍ قريبٍ. فاللّعـب كنقيض للجدّ والبحث

الصّارم عن الحقيقة – ينتمي تقليديًا إلى ممارسات السّفسطائيين.

وكذلك الأمر بالنسبة لـ(شللر) الذي كان أوّل من أعطى دورًا مركزيًا لمفهوم اللعب وذلك في دراسة نظرية وقد افتتح عمله «رسائل حول التربية الجمالية لدى الإنسان» Lettres sur l' éducation[13] esthétique de L' homme طريقاً طويلاً أمام اللعب في العلوم الإنسانية. إلاّ أنّه، ومن أجل فهم الوظيفة التي يمنحها إيّاه في فكره، علينا تفادي الاعتماد على كلّ استخدام حدسي (بدهي) لهذه الكلمة. و(شللر) يوضّح أنّه يلجأ إلى مفهوم مؤمثلاً (idéalisé) كثيرًا ومُجرّدا للعب. وهذا المفهوم (التصوّر) المؤمثل، أو بعبارة أكثر تحديدا «غريزة (وفطرة) اللعب» تتعارض مع «الأشياء الطائشة التافهة التي سُميّت دوما بهذا الاسم» (الرسائل: ص 219). «وما من شكّ لا يتعيّن علينا هنا أن نذكر الألعاب التي تتداول في الحياة الواقعية والتي لا تتعلّق في العادة إلاّ بأشياء جدّ محسوسة». (الرسائل: ص 221).

وهكذا فمن غير المألوف نوعًا ما أنْ نسمع مرارًا وتكرارًا الطرح الشيللري الشهير، وكأنّه بَدَهِيّ: «الإنسان لا يلعب إلاّ حيث يكون إنسانًا بالمعنى المقبول التام. وهو ليس إنسانًا إلاّ حيث لعب» (الرسائل: ص.221). وبالتالي نخلُص من تحويل هذه الجملة إلى أنّ مفهوم الإنسان ومفهوم اللّعب يرتبطان بعلاقة افتراض متبادل ومسبق. ومن هنا يبقى منطق الدائرة المفرغة حتميًا إلاّ في حال تلاقي

المفهومين؛ ولكن في ذلك تنتهي سلسلة التحوّلات إلى مجرّد حشو: الإنسان ليس إنسانا إلاّ حيث كان إنسانا، ولا يلعب إلاّ حيث يلعب.

غير أنّ هذا الحشو لا يخلو من المعنى (والدّلالة). فحول تقاطع المفهومين ترتسم قاعدة البناء الفلسفي لدى (شللر) وتعمل هذه الفلسفة بالتحديد على ردم الثغرة التي تركتها الفكرة الثنائية للوجود الإنساني في النقديين الأوّلين لكانط (Kant) بفضل الاستدلال على الهوية الكامنة (الخفية) للّعب والإنسان والجمال.

وفي مسعى (شيللر)، فإن فكرة الإنسان هي التي عليها تركيب الثنائية الأصلية للطبيعة البشريّة (أن يكون أخلاقيا وطبيعيا في نفس الوقت). فالتحديد المزدوج لموضوع الفلسفة المثالية الألمانية يمكن إدراكه من ناحية في مفهوم الشخص personne. «فالشخص عليه إذًا أنْ يكون أساس نفسه... وهكذا نصل في المقام الأوّل لفكرة الوجود المطلق، المؤسّس في ذاته، أي للحريّة» (الرسائل: ص. 175). وقوانين وجود أخلاقي (معنوي) معفى من كلّ تحديد زمكاني ومن كلّ السببية التي هي الشّخص والتي تتبدّى في «الغريزة الشكلية / الصورية». والغريزة الصورية هدفها إلغاء الزمن والتحوّلات ومعرفة الحقيقة بدءا من مبادئ مُسبقة. «موضوع الغريزة الصورية، إذًا هو ما أوضحناه في مفهوم عام، الشكل بالمعنى المجازي وبالمعنى الحقيقي، حيث إنّ هذه اللفظة تشمل كلّ الميزات الشكلية للأشياء

وعلاقاتها مع الخصائص الجامدة» (الرسائل: ص.215).

العامل الآخر المحدّد للموضوع هو «الحالة» état (زوستاند Zustand) التي «لا توجد من خلال الشخص و.. بالتالي ليست مطلقة، ... وتحصل كنتيجة». (الرسائل: ص. 175). وهكذا فإنّ الحالة دائما راهنة وخاضعة للزمن والتحوّلات (الزمكانية، والسببيّة). ولكونها مخالفة للشخص في المفهوم الشيللري للذات، فإنّ الحالة تنتمي إلى غريزة أخرى «أسمّيها حسّي sensible وتجد مصدرها في وجودنا الجسدي (المحسوس) أو في طبيعتنا المادية؛ ويكمن دورها في حشر الإنسان في الحدود الزمنية وتحويله إلى مادّة» (الرسائل: ص. 183). موضوع الغريزة الحسّاسة هو الحياة التي تتّخذ شكل كلّ وجود مادّي وكلّ حضور.

وللتوفيق بين طرفي الطبيعة الثنائية للإنسان، عمد (شيللر) إلى تقديم غريزة ثالثة، ألا وهي غريزة اللّعب instinct du jeu. وتتمثّل وظيفتها في السّماح للغريزتين الأخريين بالتواصل وإضفاء دور بارز على مفهوم الجمال في البنية الأنثروبولوجية للإنسان. «وموضوع غريزة اللّعب إذًا، ...يُسمّى شكلاً حيًا forme vivante ويُستخدم هذا المفهوم للتعبير عن كلّ الخصائص الجمالية للأشياء وباختصار ما نسميّه بالمعنى الواسع للكلمة الجمال beauté» (الرسائل: ص. 215). فالجمال مفهوم عقلي بحت، لأنّ جاذبيته فقط على المبادئ

السابقة للتجربة a priori. وعلى هذا النّحو فإنّها تتّفق مع تعريف الإنسان: «البحث عن وجود مطلق بواسطة وجود محدّد (مقيّد)، وبواسطة وجود مطلق عن وجود محدّد» (الرسائل: ص. 205).

إنّ غريزة اللّعب في نظام شيللر، وعن طريقها الفنّ الذي يُحقّق التوليف الكامل بين العقل والحواس؛ هي التي تمنح الشكل للمادّة؛ وهي التي تبيّن اللاّزمني في الزمان كتمثّل للمطلق؛ وهي التي تُدرك الحقيقة الأبدية في تعدّدية الحسّي. بالرغم من أنّ التأثير المتبادل osmose يتمثّل في «مستقبل أمري» وأنّ (شيللر) يترك بداية خلقه في العتمة، فإنّ تصالُح مختلف خصائصه (وقواه) يبقى نوعًا ما مصدر الفنّ في جدليته.

يبدو من الواضح أنّ في ذلك إضفاء للشرعية على الجمالية في مقابلة الفلسفة والعلوم وتبرير للفنّ كنشاط ينفرد به الإنسان الذي يُحرّك المسعى الشللري لتطوير أفكاره حول الفنّ في إطار الفلسفة الكانطية المتعالية (التراسندنتالية). وبما أنّ الفلسفة الكانطية تعتمد على المبادئ السابقة للتجربة (البديهيات)، فإنّ (شيللر) لم يستطع اللّجوء لتحليل «الظواهر»، أي المعطيات الاستدلالية (التجريبية) apostérioiri النّاجمة عن ملاحظة الألعاب التي توصف بـ«الملموسة» (المادية)، ومعاينة عملها وبِنياتها وأصنافها. ولهذا السّبب فإنّ كتابه لا يشتمل سوى على بعض الإحالات الغامضة لخصائص اللّعب التي

قد يكون بالإمكان انطلاقا منها تأسيس توازٍ بين النّشاطين[14].

وبعد أنْ انتهينا من عملية سرد البنية النظرية عند «شيللر» فإنّ مفهوم اللعب بات يصلح لتأسيس استقلالية الفنّ من خلال منحه الأسس الأنثروبولوجية وتعزيز الطرح الكانطي عن «اللّذة اللاّمبالية أو المترفّعة» plaisir désintéressé.

2 - ج: من أجل فينومينولوجيا خاصة باللعب:

لعبٌ أمْ ألعابٌ؟ لا يخلو السّؤال من الأهمية كما يظهر من تردّد وتأرجُح معظم الكتّاب الذين تناولوا هذا الموضوع. فإذا كانت مقارنةٌ نظريةٌ تفضّل صيغة المفرد، فإنّ التحليل الذي ينطلق من وقائع تجريبية «واقعية» عليه أنْ يعتمد صيغة الجمْعِ من دون شكّ. وانطلاقًا من عنوان كتاب (روجيه كايوا) Roger Caillois الذي سنعتمده كمثال في هذا الفصل فإنّ الانحياز واضح: «الألعاب والناس»[15] (Les Jeux et les hommes) .

إنّ التأكيد المؤقّت على العالمية على حساب عالميةٍ تتجاوز العصور والأمم والثقافات، يبدو أمرًا لا يمكن تفاديه بالنسبة لكلّ دراسة تعتمد مفهوم اللّعب كمجازٍ أو استعارةٍ، ونقطة استدلالٍ، وموضوعِ مقارنةٍ. وحتى في حال تمسّكنا بفكرة قابلةٍ للإدراك بداهةً عن اللّعب، فهي ليست أقلّ تحديدًا بواسطة تعدديّة الألعاب التي تظهر على مستويات عديدة من الواقع.

وقبل أن ننطلق في مهمّة تِعْدادِ خصائص «الألعاب الواقعيّة» وتقديم تعريـف (هويتزنغا) Huizinga و(كايـوا) Caillois، علينا أنْ نتوقف لحظةً عند هذا النّعت «واقعيّة».

وماذا نعني بالألعاب الواقعيّة؟

والألعاب القابلة للملاحظة التجريبية empiriques ؟

قـد يكون هذا في حـدّ ذاته أمرا مُنوِّرًا، ولكن فيمـا يتعلّق بالظواهر التجريبية فقط فإنّ كلّ نشاط لعبي قد يبدو عبثيًا. فمشهد ترى فيه النّـاس يركضون وراء شيء كرويّ الشّـكل وفي كلّ مرّة يمسـكون به يركلونـه، أمر يخلو من كلّ معنى من وجهـة نظر الوقائع الملاحظة. ولكن حالما نأخذ بعين الاعتبار قواعد ذلك النّشاط، وطريقة تنظيمها (وهي ليسـت بتاتا من نفـس الدّرجة التجريبية)، فـإنّ آفاقًا جديدة تنفتح أمام التّفكير. والتعقيد الذي يظهر في هذا الكيان، وعدم تجانس مكوّناتـه لا تخضـع بالـضرورة للأصنـاف التقليديـة الأنطولوجية (المختصّـة بعلْم الكائـن). إن التخلّي عن المـشروع الوهْميّ لتجريبية بحتـة (وخالصة) خاصّة بمجال الألعاب[16] يقودنا إلى إمكانية وجود ظاهراتية (فينومنولوجيا) الألْعاب.

في البـدْءِ، وحتّـى لا نخلط بـين المقاربة التي تسـعى لعرضها وبين الحركـة الفلسـفية، علينـا تحديد مـا نعنيـه بالفينومنولوجيا هنا. فقد اسـتعرنا هذا المصطلح للإشـارة إلى خطابٍ مـزدوجٍ يتضمّن من

ناحيةِ الوصْف البِنْيَوِي description structurale لجُملة من الوقائع التجريبيـة (على هيئة جردٍ تقريبًا) ومن ناحية ثانية دمْجها في نظام شـارحٍ يُضفي عليها معنى، ويجعلها ذات دلالـةٍ. وهاتان العمليّتان متكاملتـان وتتّحدان في تصنيف المعطيات التي ترافقهما باسـتمرار. وكما رأينا سـابقًا، فإنّ مهمّة التصْنيف والتعريف تبدأ على مسـتوى اللغة التي تشكّل جزءا من الواقع الملاحظِ لدى الظاهراتيين الوهميين pseudo-phenomenologues. لا يوجـد تقريبا تحليلٌ للعبٍ لا يعتمد عـلى مختلف طبقات المعنى لهـذا المصطلح. إنّ مقارنة المرادفات من مختلف اللّغات، ودراسـة «انزياحات المعنى» décalages بين اللّغات، وكشْف المعاني المجازية والاستعارة الشائعة يبيّن الاتجاهات الرئيسة للأبحاث المتعلّقة باللّعب.

وأشـهر ممثلي هذا الاتجاه هما بلا شكّ (يوحنا هويتزنغا) Johann Huizinga و(روجيـه كايـوا) Roger Caillois. وبالـكاد نعثـر عـلى أعمالٍ في هذا الميدان لا تُحيل إلى مؤلّفاتهما. وبالرّغم من كلّ التباينات المحبطة، فإنّ مُعظم الدّراسـات حوْل الألْعاب تلتقي في عدد قليل من الطروحـات التي كثـيراً ما يطرحونهـا كمسـلّماتٍ وكنقطة انطلاق لأبحاثهم الخاصة. فالفضل يعود إلى هذين المؤلّفيْن في تلخيص مختلف تلك الطروحات في شكلٍ شاملٍ أكثرَ.

وهكذا ففـي كتابه «الكائنـات اللاعبـة»[17] homo ludiens يُعرّف

(هويتزنغا) اللّعب بأنّه «فعل حرّ، يُشعر وكأنّه «متخيّل» ويوجد خارج الحياة اليومية، بيد أنّه قادر على امتصاص اللاعب بالكامل؛ هو فعلٌ أو نشاطٌ مجرّدٌ من كلّ فائدة ماديّة ومن كلّ نفعٍ، ويتمّ في وقتٍ وزمنٍ محدّدٍ بشكل صريح، ويجري بنظامٍ حسْبَ قواعِدَ مُعيّنةٍ ويُنشئ في الحياة علاقات جماعية يكتنفها الغموض[18]. وبالرغم من أنّ (كايوا) يرى أنّ هذا التعريف «فضفاض وضيّق في الوقت نفسه» (يوحنا هويتزنغا: ص. 33)، فهو يُردّد كلَّ عناصر ذلك التّعريف في تعريفه الخاص؛ فاللّعب في رأيه هو «نشاطٌ»:

أوّلا: حرٌّ: ما أنْ يُصبح اللاّعبُ فيه مُجبرًا حتى تفقد اللّعبة طبيعتها...،

وثانيا: مُنفصل: أي محصورٌ في حدودٍ زمنيّة ومكانيّة محدّدة من قبلُ.

وثالثا: غامض (متقلّب): أي أنّ مجُرياته ونتائجه لا يمكن تحديدها بشكل مُسْبقٍ.

ورابعا: غيرُ منتجٍ: أي أنّه لا يُنتج منافعَ ولا عناصر جديدة من أيّ نوعٍ.

وخامسا: منظّمٌ: أي أنّه يخضع لاتّفاقات (ومُشارطة) تُعلّق القوانين العُرفيّة (العاديّة) وتفرضُ بشكلٍ مؤقّتٍ قوانينَ جديدةً (للُّعبةِ).

وسادسا، خياليّ: صحبة وعي مُحدّدٍ لواقعٍ ثانٍ أو لحالةِ وَهْمٍ صريحةٍ بالنّسبة للحياة العادية» (يوحنا هويتزنغا: ص. 43-42).

ومهما كانت هذه المعايير غير متجانسة، فإنّ عملية شطر شائعة تتخلّل مختلف مستوياتِ التعريفاتِ. أوّلاً وقبْلَ كلّ شيءٍ، عالَمٌ تلقائيّ، مستقلّ له زمنه الخاص، مكانه الخاص وقواعده الخاصّة التي تتعارض مع «الحياة العادية» و«قواعدها» و«عقلانيتها». وتحدّد دائرتها ومجانيّتها (اعتباطيتها أو عبثيتها) وتضع اللّعبَ خارج نطاق السببيّة العاديّة. ومع ذلك، فإنّ عالم اللّعب يفترض مُسبقًا نظيره contrepartie ويلفُه نوع ما من الغموض بواسطة ذلك العالم الموجود مسبقًا والذي يحمل أسماء مُرعبة ومُريعة (الحياة العاديّة، الحياة اليوميّة، الواقع، إلخ...) والتي يسعها وفي أيّ لحظةٍ عرْقلةَ «التّشريع الجديد» للّعب[19].

ثانيا، بما أنّ اللّعبَ نشاطٌ، فهو يحتاج إلى «فاعل» (لاعبٍ) له. فاللاّعب، بدوره، يتميّز بوعيٍ مُزْدوجٍ [20]، لأنّه يقبلُ قوانين عالم اللّعب دون أنْ يُثير مسألة اعتباطيتها، ولكن أيضا دون أنْ ينسى أبدًا حينيّتها (أو سمتها الوقتيّة).

إنّ موضوع الجدّ الكلاسيكي يُنجز في النهاية انشطار العناصر الأساسيّة في تعريف اللّعب. ويميّز تحليلات اللّعب استخدام مزدوجٌ للمُصطلح بما يُعزّز في الوقت نفسه انشطار وعي اللاّعب وتعارض

عالـم اللّعب وعالـم الحيـاة العادية. فاللاّعـب يُدرك أنّ مـا يقوم به ليـس من قبيل «الجـدّ» (وأنّه معفى من التقييـم العادي الذي يطال الأفعال)، ولكن يجب أخْذه على مَحْمَلِ «الجدّ» وإلاّ فإنّ اللّعبة سرعان ما يعتريها التّشويه.

في أبحـاث (هويتزنغـا) و(كايـوا) الظاهراتية الوهميـة pseudo-phénoménologiques، يرتبـط تعريـف اللّعـب ودراسـة وظيفتـه و«طريقـة وجوده» وباختصـار سـؤالُ «كيْف؟» بسـؤالٍ آخَر: وهو «لمـاذا؟». في الحقيقـة إنّ البحـث في أصْـل اللّعـب وعلاقتـه بالثّقافة ومركـزه في مُجْمَـلِ الأنشـطةِ الإنسـانيّةِ يُمثّـل الخطـاب الشّـارح ومسْـعَى هؤُلاء المؤلّفـين. وحتى في حال «لـم يكُنْ للّعِـب معْنىً آخر غيْر نفسـه» (يوحنا هويتزنغا: ص. 38)، من خلال تبنّي وجهة نظرِ الأنثروبولوجيا الثقافيّة أو عِلْمَ النّفْس الجمْعيّ، فإنّ عدم كفاية هذه الإجابة تبدو واضحـةً. على اللّعب أنْ يحتلّ مكانته في الاقتصاد العام للحيـاة البشريّـة. وعليه لا يُمكـن أن يُختزل في مجـرّد وظيفة نظام عقلانـي. وهـذا هو على الأقلّ موقـف (هويتزنغا) الـذي يعتبر اللّعب أصْلُ الحضارةِ. وحسْـب رأيه فإنّ اللّعِبَ سابقٌ نوعًا ما للثقافة. ومن خـلال عبور مختلف مجالات الحضارة ومؤسّسـاتها، يُحاول أنْ يبيّن أصْلها الهزْليّ (اللّعبي) المشـترك (القانون، العلوم، الفلسـفة، الشّعر، الفـنّ وحتىّ الحرْبُ أيضـا). ويقول (كايوا) عـن زميله: «عملهُ ليس

دراسة للألعاب وإنّما بحثٌ في خصوبة رُوح اللّعب (الهزْل) في مجال الثّقافة، وأكثر تحديدًا، الرّوح التي تُسيْطر على نوعٍ ما من اللّعب: ألعاب المسابقات المنظّمة» (هويتزنغا: ص. 32).

أمّا (كايوا)، فهو يحاول بلورة سوسيولوجيا لعبٍ من شأنها أنْ تشمل أيضا بعض الجوانبِ الأنْثروبولوجيّة والنفسانيّة. ومن وجهة نظر (كايوا) فإنّ الألعاب الموصوفة بشكلٍ مُسبقٍ، والمُصنّفة لا تُمثّل سوى سطْحٍ منْظور (قابل للملاحظة). وهي في الحقيقة تحكُمها بعض الغرائز القويّة، وهي تستجيب لمتطلّباتٍ تنْبَعُ من الطّبيعة البشريّة وحياة الجماعاتِ الإنسانية. فالألعابُ عبارةٌ عن «ترجماتٍ» لمواقفَ سُوسيو- نفسية[21]. وفي هذا السياق فقط، «يمكن للألعاب في الحقيقة أنْ تُشكّل عوامِلَ حضاريّة» (هويتزنغا: ص. 15).

الفصل الثالث

3 - مفهوم اللعب عند غادمير Gadamer

3 - أ: «اللعب كسلك ناقل للشرح الأنطولوجي»:

يندرجُ التّحليـلان اللّذان يعتمدهما (غادمير) للألعـاب هُنا في مشْروعٍ فكـريٍّ أكبر وبالخُصوص في تعريفِ كيفيّـةِ وُجُود العملِ الفنّي. وحتى في حال كانت سـياقاتُ النّقدين مختلفة (إعادة تأهيـل وحدة العمل الفنّي المعدّلـة بالوعي الجمـالي في «الحقيقـة والمنهـج» Vérité et Méthode) 1960)، وحفظـه مفهومـا عالميـا للفـنّ يُغطّـي في نفـس الوقـت الفن الكلاسيكي والفن الحديث في «حاليّةُ الجمال»[22] (L'actualité du Beau 1974) فإنّ استدلالات (غادمير) تبقى هي نفسها تقريبًا.

لماذا اللّعب؟ ما المقاصدُ النّظريّة التي تقودُ الفيلسوفَ الألماني لتأسيسِ مُقارنـةٍ بين هاتين الظّاهرتين والتـي تبدو للوهلة الأولى مختلفة جدًا عن الحياة البشريّة منها عن فنّ اللّعب؟

إنّ اختيـاره ليس جائزًا تمامًا؛ ففي البـدء، يلتحق بتقليد جماليّ طويل يتميّـز بأسـماء مثل (كانـط) Kant و(شـيللر) Schiller، وهـذا الأخير، بالفعـل، هـو أوّل مُفكّرٍ – حاول تعريفَ طريقةَ عمـلِ الفنّ– منح اللّعب قوّةً تفسيريّة. وفي رسائله «رسائل في التربية الجمالية للإنسان» Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (التـي صـدرت عام 1794)، أي بعد مرور أربع سـنوات عن صدور «نقْـد ملكة التّمييز» La critique

de la faculté de jugement لـكانـط، نجـده يواجه تشريع الفنّ، وهي مُشـكلة تناولهـا (غادمـير) ثانية في «حاليّـة الجمال». فهـذان العملان -ومن خلالهمـا منهجية التفكير- يُبيّنان نقاط تشـابُهٍ كثـيرةٍ في بلْورةِ الفكْرةِ الرئيسـة (اللّعب كأساسٍ أنْثروبولوجي للفنّ) وفي استنتاجاتهما (استقلاليّة مجال الفنّ) كما سنرى لاحقًا.

ومن خلال توقّع إحدى طروحاتنا فيما يتعلّق بتحليل (غادمير)، يمكننا اسـتخلاص أنّه إلى جانب المـبرّرات التاريخيـة، لديه مسـوّغاتٌ منهجيّة لاختيـار مفْهوم اللّعب. فاللّعب في منهج تفكيره، يُشـكّل جزءًا من نظام الاسْتدلالِ (أو الاسْتنباط والبرهنة)، وهو ليس ذا قيمة كبيرة في حدّ ذاته. والطريقة التي يُخرج بها الشّـبهَ بين اللّعب والفنّ تأخذ شكْلَ الاكْتشافِ العلْمـيّ الذي يُحيل إلى الحكاية الكلاسـيكيّة الغربيّة:«صياغـةُ لُغزٍ ثمّ .. العملَ على فكّ رموزه»[23].

إلاّ أنّ الأمـرَ لا يتعلّق بـ«اكتشـاف» حقيقي، لأنّ الـرّاوي يُقدّم لنا لُغزًا مفتاحه معروفٌ لديه مُسبقًا. ولمّا باشَرَ (غادمير) البحْثَ في صيغةِ وُجُودِ العملِ الفنّي، كان يعلم مُسبقًا بخصائصِ المفهومِ الذي سيجدهُ.

مـا من شيء أفضل من بنية «الحقيقـة والمنهج» Vérité et Méthode فهي تُبيّن أنّ اللّعبَ ليس لهُ سِـوى أهميّة ثانويّة في تحليل (غادمير). وفي هذا الصّدد فإنّ عنوان الفصْلِ الأوّلِ من الجُزء الثاني من كتاب «الحقيقة والمنهج» (أنطولوجيا العمل الفنّي ودلالته) يبدو مُوحياً: «اللّعب كسـلكٍ

ناقلٍ للتّفسير الأنطولوجي» (الحقيقة والمنهج: ص. 119). ويُعلن منذُ الجُمل الأولى أنّه يُريد الحديث عن «اللّعب الذي يحصُل في الفنّ» أو «ألعاب الفنّ».

ويشهد التأرجُح الاصطلاحيّ أيضا على أنّ إشكاليّة العلاقة بين الفنّ واللّعب قد حُلّت سابقًا منذ البداية. وهكذا يمكن لـ(غادمير) أنْ يتحدّث بلا تمييزٍ عن «اللّعب»، وفي لحظة أخرى عن «ميزة الهزل (أو اللّعب) في العمل الفنّي)، ثمّ عن «لُعبة الفنّ»، «اللّعب الذي ينشأ في الفنّ» أو عن «ألعاب الفنّ».

والحال هذه، وبأخذ التداعيات النظرية بعين الاعتبار، لا يبدو غير منحاز في سعيه لإيضاح الخاصية الهزلية في الفنّ أو إذا أراد إثبات أنّ الفنّ في حدّ ذاته لُعبةً: قياسًا أو مطابقةً؟

تتخلّل الحقل النظريّ لتحليلات اللّعب عند (غادمير) (وخاصة في «الحقيقة والمنهج») عمليّة مجازيةٌ. إلاّ أنّ هذه العمليّة، وهي من جهتها قابلةٌ لبلْورةِ مفاهيمَ وإشكاليّاتٍ جديدةٍ، لا تفتح بشكلٍ فعليٍّ مسالكَ لعلاقةٍ مُثمرةٍ فكريًا لكلٍّ من اللّعب والفنّ عند مُنظّري التأويليّة herméneutique . فهنالك «تصوّر مُسبق» pré-concept للفنّ يُسيطر على المجاز ويخلقُ نوعًا من الهويّة المشُوبة بالغموض عن اللّعب والفنّ، وتسمح له هذه الهويّة السّطحيّة (أو الشبه- هويّة) من تغيير المنظور بشكلٍ خفيّ بينَ عُنصرَيْ المجاز وتعداد السّماتِ المميّزة لمفهومه حول

العمل الفنّي.

فضلاً عن الفوائد المنهجية، يُؤمّن له هذا المنهج ثلاث مزايا على الأقلّ نُحَوْصلُها باختصار هُنا (وسنفحصها عن كثبٍ أكثرَ في الفُصول اللاحقة).

أوّلاً، وبتعلّة تحليل مفهوم اللّعب، بوُسْع (غادمير) أنْ يُؤسّس مفهومه للعمل الفنّي على أُسسٍ أنْثروبولوجيّة [24]. وإذا كان الفنّ مثله مثل اللّعب خاصّية الطبيعة البشرية فسُرعان ما قد يجد تبريره. إضافة إلى ذلك، فإنّ صلاحيّته (أو صحّته وشرعيّته) ستكون عالمية لأنّه سيمتدّ إلى النّوع البشريّ ويتبوّأ درجةً ما من اللّزوم (الاقتضاء). وتتخلّل استخدام وجهة نظرٍ إنسانيّةٍ وعالمية، وهي «الإنسان»، كلّ محُاججات (أو استدلالات) (غادمير)، كما سنجد ذلك ثانية بشأن مسألةِ الذّات في الفنّ (وبالتّالي في اللّعب).

ثانياً، وعلى إثر «اكتشاف» أسُسٍ أنثروبولوجية مشتركة، يرِثُ الفنُّ استقلاليّة اللّعب من «حقيقة» هي بالنّسبة إليه خارجيّة. استقلاليةُ مجالِ الفنّ هذه تجدُ صداها في أعمال (شيللر) و(كانط) الشهيرة.

ثالثًا، فإنّ الهوية الخفيّة للفنّ واللّعب تفترض نموذجًا أصليًا لكلّ الفُنونِ يُمكّن (غادمير)، من جهة، من الحديث بشكلٍ عام عن تجارب فنيّة مُتنافرةٍ بقدْرِ الرّقْص والموسيقى والمسْرحِ والأدبِ أو الفُنون التشكيليّةِ؛ ويمكّنه من جهة أخرى من توحيد الوظائف المتنوّعة تاريخيًا في مفهومٍ

عبر- تاريخي وذلك من أجْلِ الحفاظِ على عالميّتها وعموميّتها.

3 - ب: خصائص اللعب:

3 - ب1-: الاضطلاع بالتقاليد

لا يشـمل وصفُ السّـمات المميّزة للّعب عند (غادمير) أيّ عُنصُرٍ جديدٍ بالنّسْبةِ للمُقارباتِ المقدّمة سابقًا. إضافة إلى ذلك، فإنّه عند دمْجِ المنْهجيّةِ النظريّة البحْتةِ عنْد (شـيللر) والوصف الظّاهراتي (أو الفنومينولوجي) عند (هويتزنغا) و(كايوا) التي تمّ تناولها في الفصْل السّابق، نجده يَنْضمُّ للتّقليديين الأكثر شيوعًا لتحليل اللّعب.

فمـن جهةٍ، يبـدُو واضحًـا أنّ مفهوم اللّعب كوسـيلةٍ نظريّـةٍ تصلُحُ لطرح إشـكاليّة تشريعِ الفنّ وتمكينه من استقلاليته، ومن جهةٍ أُخْرى، فإنّـه يُبلْورُ هذا المفهومَ انطلاقًا من بعض المعطيات الظاهراتية المختارة بعنايةٍ.

وتتّفق النتائـج النّظرية لاختياره، أيضا، مع تلك التي تسـمُ بتقليديْن وصْـفَ اللّعب المذكور. فاسـتقلاليةُ اللّعب والفنّ مثْلَ ما هـوّ الحالُ عنْد (كانـط) و (شـيللر) تمامًا تُـؤدّي إلى الاسـتعلائيّةtranscendalisation الضروريّـة. وهكـذا فإنّ الفـنّ (واللّعب) بعد أنْ تمّ عزلـه بهذه الطريقة عـن السـببيّة والقصديّـة، وبعد أنْ خـرج عنْ أيّـة علاقةٍ سـيكولوجيّة وسوسيولوجيّة، ستكُون له قيمةٌ مُطلقةٌ وأعْلَى، مُساوية للقِيَمِ الأخْلاقيّة والدّينيّـة في العُصور السّـابقة. وبهـذه العمليّةِ، أصْبح الفـنُّ إحْدى أهمّ

مصادرِ إنْتاجِ المعْنى في المجتمع الحديثِ.

ومن جانبٍ آخر، فإنّ (غادمير) – انطلاقًا من مفترضاتٍ ظاهراتيّة – يبدُو أنَّه قد أهْمل مُشْكلةَ علاقَة المَوْضُوعِ، المدوّنة والمنهج. لأنّه، إذا كان «الموضوع هنا»، أمكننا مقاربته حدسيًا، من وجهة نظر شكله الطبيعي الجوهري sub specie aeternitatis . فهذه الطّريقة لتناوُلِ المَوْضوعِ تُضْفِي على تحليله هيئةَ شِبْهَ طبيعيّة تتعارضُ عادةً مع الطّابعِ النّظريِّ لمنطقه الاسْتدلالي.

3 - ب 2 - : اللّعب: في خدمة نقْد الوعي الجمالي

لنصوص (غادمير) التي يتناول فيها مسألة اللّعب دومًا جانب «ارتكاسيٌّ»، أي، أنّ مؤلّفنا يُفضّل طروحاته إزاء مواقف مضادّة. وهكذا، فإنّ الرّأيَ المُعاكِسَ الذي يُرشدُ بشكلٍ ما استدلاله (أو منطقه) هوّ الوعيُ الجماليُّ. وفي داخل رفْضِ هذا المفهوم لكيفيّة وُجُودِ الفنِّ، نعثرُ على كلِّ المواضيعِ الكُبرى للجماليّة الغادميريّة.

ويستهدف نقدُ الوعي الجماليّ نظريّتين في الفلْسفة نجمتْ عنه. النّقطةُ الإستراتيجيّةُ الأولى وهي مركز الذات ودورها في كيفيّة وجود العمل الفنّي. لذلك، يطرح (غادمير) الموضوعَ (الديكارتي) (أو المنهج العقلاني) الذي هو في نفس الوقت أصلُ كلّ معنى وغايته القُصْوى. هذا الموضوع الجوهريّ (الأساسيّ) -وهو أيضا الموضوعُ الجذّابُ في عصْرِ الأنْوار- يُعرَّفُ على أساسِ مجْموعةٍ مُغلقةٍ من الجواهر (جمع جوهر)

essences. فمثـل هذا التصوّر للـذّات sujet يُحدّد بالضرورة مركز العمل الفنّي والالتقاء بعملٍ فنّي بالنسـبة لذاتٍ مُنشأة مُسبقًا، يحدث دومًا أن ترى العمل الفني كموضوعٍ لفعل المعرفة عنده وفعل اللذّة، إلخ..

فهذه إذًا نيّةٌ واضحةٌ لإزاحةِ الذّات، وتخليصها من النّفسـنة الجوهرية psychologisation essentialiste (إضفاء النزعة النفسـية عليه)، وهي التي تُحـرّك تحليل اللّعب عند (غادمير). «من المؤكّـد أنّه يُمكننا انطلاقًا من اللّعب نفسه التعرُّفَ على سُلوكِ مَنْ يلعبُ ..» (الحقيقة والمنهج: ص. 119). هكذا بدأ (غادمير) عمليّةَ الاسْـتنباط ليطْرحَ مُسـلّمةَ «أسْـبقيّة اللّعب بالنّسبة لوعي اللاّعبِ» (الحقيقة والمنهج: ص. 122).

وبهـدف التوصُّل لذلك، لجأ (غادمـير) لتقنيّةٍ مُماثلةٍ كثيرًا ما اعتمدها (هايدغير) Heidegger: وعلى شاكلة مُعلّمه، يُلاحظ الظّواهرَ التي تتجلّى على مُسْتوى اللّغة، ويُحدِّدُ مكان «الحقيقة» الموجودة في اللّغة. فالدّراسة الدلاليّـة لمصطلـح «اللّعب» تنطلق من اسـتخداماته المجازيّـة والصّيغة النّحويّة للمعْنىَ الوسَـطِي mediale: «فصيغةُ وُجودِ اللّعب لا تتطلّب إذًا أنْ تكـون هنالـك ذاتٌ «أو باعثٌ أو فكرةٌ أو علّةٌ، أوْ مُحتوَى أو سـببٌ أو فاعلٌ» يتصرّف بشـكلٍ هزليّ (لعبيّ) حتى تُلْعَـب اللّعبة. فالمعنى الموجودُ قطعًا للّعب هو معنى وسَطي. عندئذٍ فقط يُمكننا القولُ -مثلاً- إنّ شيئًا ما «يلعبُ» في مكانٍ ما وفي زمنٍ ما، وإنّ شـيئًا ما «يُلْعَبُ»، وإنّ شـيئًا ما «مُنخرِطٌ في اللّعب» (الحقيقة والمنهج: ص. 122)[25].

وحسب (غادمير)، فقط انطلاقًا من إزاحة الذّات («بالنّسبة للّغة، من الواضحِ أنّ الفاعلsujet الحقيقي للّعب، ليس من يقوم بتعاطي اللّعب، إلى جانبِ نشاطاتٍ أُخرى، ولكن اللّعبة نفسها» (ص.122) وبدْءا من معناه الوسطي فإنّ اللّعبَ يتجلّى في طبيعته الأصلية و«يمكن أنْ يُعتبر بشكلٍ صريحٍ كنموذجٍ للفنّ» (ص.123).

3 - ب 3 -: نحو استقلالية الفنّ: اللّعب كتمثُّل ذاتي

ترتسمُ النقطة الحاسمة الأخرى للنّقد الغادميري (نسبة إلى غادمير) حول مفهوم التمثُّل. فهو يطوّر فكرته الخاصة به عن الإيمانية mimesis التي يمنح فيها وظيفةً مهمة للّعب. فمفهوم اللّعب كتمثُّل ذاتي (Darstellung) يمنحه الفُرْصة لتأسيسِ استقلاليةِ الفنّ.

وفي المنظور الغادميري فإنّ اللّعبَ المجرّدَ من ذاتيّة اللاّعبين هو «نسقٌ تحدُث فيه حركةٌ مستمرّةٌ كذاتها» (ص. 122). واللّعب بهذا التصوّر ليس فقط خاليا من كلّ غائيّة، و قصديّةٍ وجُهْدٍ[26]، بل وأنّه لم يعُد يُقاسُ بعالمٍ يسبِقُه. وبالتالي، فإنّ اللّعب (والفنّ بطبيعة الحال) «شيءٌ مستقلٌ ومُكتفٍ بذاته» وبهذا الشّكلِ «لا يسمحُ أبدًا بأيِّ مقارنةٍ مع حقيقته التي تُعتبر قياساً خفياً لكلّ تشابُهٍ في المُحاكاة» (ص. 130). ولن تتمثّل مهمّته أبدًا في تصوير شيءٍ ما موجودٍ قبلاً في «العالم الحقيقي» وإنّما يجد نهاياتِ telos في ذاته، في تنفيذ حركةِ اللّعبِ كما هي.

تتجلّى استقلاليّةُ الكوْنِ الذي يُشكّله اللّعبُ من خلال فصْلِهِ في الزّمان

والمكان: «... الفضاء الممنوح لحركةِ اللّعبِ ليس مجرّد مكانٍ غير مُحدّدٍ ممنوحٍ لعرْضِ اللّعب، بل فضاء مُحدّدة تُخُومُهُ بشكلٍ خاصٍّ ومُخصّصٍ لهذه الحركة. فاللّعبُ يتطلّبُ وجود ميدانه الخاص به». (ص.125)

ويتقاطع الاتّجاهان الرئيسان للنّقد الغادميري اللّذان يهدفانِ لإزاحةِ موضوع اللّعب واستقلاليةِ مجالِه في الحُجّةِ الكلاسيكيّة لِمُشْكلةِ الجدّ والهزْل. من المؤكّد، أنّ «للّعب علاقة جوهريّة خاصّة به مع الجدّ» ولكن، يُمكننا الحديثُ، حسْب (غادمير)، على الأقلّ عن مُسْتويَيْن من الجدّ: عالم المقاصدِ أو الجديّةِ المقدّسة. «وفي السّلوك الهزلي ludique (اللّعبي)، لم تتلاشَ كلُّ المقاصدِ التي تُحدّد الكينونة النّشطة والمتبصّرة ببساطة، بل تبقى مُعلّقة بشكْلٍ فريدٍ. فالذي يلعب يُدرك هوّ نفسُه أنّ اللّعبَ لا يعدُو أنْ يكونَ لَعِبًا وأنّه يُوجَدُ في عالمٍ تُحدّده جديّةُ المقاصدِ. إنّه يُدرك ذلك دون أن يُفكّر في هذه العلاقة بالجدّ.» (ص.119)

وعلى العكْس من ذلك، فإنّ «اللّعبَ نفسَهُ يتضمّن جديّةً خاصّةً به» (ص. 119) لا يجب تجاوزها وإلاّ فإنّ اللّعبةَ سرعان ما تنحرفُ.

يسمحُ فكُّ ازدواجية الجدّ هذه لغادمير بالاستفادة من نظريّة الوعي المزْدوجِ لدى اللاّعبِ واستعادة مسْألة الذّات. فإذا كان الموضوع الفعلي subjectum للّعب هو اللّعب نفسه، فإنّ اللاّعبَ يفقدُ جُزئيًا كمال ذاتيّته. وبشكلٍ مُوازٍ، فإنّ المُشاهِدَ (أو المتفرّجَ) تُصبحُ له أهميّةٌ أكبرَ، بالرّغم من أنّ نشاطَهُ سيكونُ مُساويًا لنشاطِ اللاّعبِ: وفي كِلْتَا الحالتيْن، يتعلّق

الأمرُ بالمشاركة.

بَيْدَ أنّه، لضمان الطبيعة التواصلية أساسًا للفنّ، يتعيّنُ على (غادمير) أنْ يحتفظ بمفهومٍ ما للذات ودمْجها في فكرِهِ. وهكذا، يبدو في نظامه أنّ المشاهد يملأ المكان الذي يبقى شاغرًا مع انطلاق الموضوع المهيمن للفلسفة الغربية. ودوره لا يقتصر فقط على نقد العلاقة بين الذّات-الموضوع sujet-objet، بل يقودنا للحجّة الحاسمة للمنطق الفلسفي الألماني: وإلى مفهوم اللّعب كتمثُّلٍ (ذاتي) (Darstellung) واستحالته إلى أثرٍ[27] (Gebilde) .

وفي الحقيقة فإنّ هذه المفاهيم الثلاثة (تمثُّل ، أثر ، وتحوّل) تُشكّل فضاءً منطقيًا لبناء نظرية فنيّة يكون أساسها إعادةُ تأويلِ الطّرح القديم للمحاكاة mimesis.

3 - ب 4 -: إعادة صياغة نظرية المحاكاة

نظريًا، تقود سلسلةُ خطواتٍ منطقيّةٍ من فكرةِ اللّعب إلى الأثر الفنّي كتجلٍّ للحقيقة. أوّلا، كما رأينا سابقًا، فإنّ (غادمير) يفترض بداهةً أنّ «اللّعبَ يقْتصرُ فعليًا على إفراغِ نفْسه في تمثُّلِ. فكيْنونته (أو كيفيّة وجوده) هي إذًا تمثُّل نفْسِهِ.» (ص. 126) ثمّ يستنتج أنّه «في حال تمّ تمثُّل شيءٍ ما هُنا، فلنْ تكون غير حركة اللّعب نفسه». (AB ص. 45).

ثانياً، يُدْخِلُ نظريّةَ التحوُّلِ إلى أثرٍ: «التحوُّلُ الذي من خلاله يبلغُ اللّعبُ البشريُّ كمالَهُ الحقيقي، وهو الاستحالة إلى فنٍّ، أُسمّيه الاستحالة إلى أثرٍ

فنّي» (الحقيقة والمنهج: ص. 128).

وبالفعل فإنّ هذا الفكْـرَ لهُ وظيفةٌ مزدوجةٌ في منْطقِ (غادمير). فمن ناحيـة، يضمن مفهومُ «الاسـتحالة إلى أثر فنّـي» Gebilde وحْدَةَ المعنى المتمثِّـلِ في لُعبة الفنّ والانفصامِ عن ذلك المعنى حـوْل الفعْلِ التمثُّليّ لدى اللاّعبين. فاللّعب أثـرٌ ، ويعني هذا الطّرح أنّه «بالرّغم من الضّرورة التي تُحتّم لعبهُ، فإنّ اللّعب كُليّةٌ لها معنى؛ وهكذا يُمْكنُ تكراره ومنحه معنىً خاصًّا به» (ص. 135).

ومـن ناحيةٍ أُخْـرى فإنّ مفْهـوم التحـوّلِ transmutation أو المسْـخ métamorphose هـو المخصّـص للإعْـدادِ أنطولوجيّـا ومعْرفيًّـا لعـوْدة مفْهـومِ الفنِّ كمحاكاةٍ mimesis. «فمفهوم المسْـخ يهـدفُ إذًا إلى تمييزِ صيغةِ الوجودِ المسـتقلِّ والسّـامي، لما أسـميناهُ هيئةً figure Gebilde. وهو يسْمحُ لما نُسمّيه «واقعًا» أنْ يُعرّف نفسه كشيءٍ غير ممسوخ non-métamorphosé ، وللفـنّ أن يُعرِّفَ ككيْت يُقحِمُ ذلك الواقعَ في الحقيقةِ» (ص. 131)[28].

فالأمْـرُ الـذي يتـمّ تمثُّله في «لُعبـة الفنّ» ليسَ شـيئًا موجودًا بشـكلٍ مُسـتقلٍّ، وبالتـالي فإنّ محـاكاةَ الفنّ -بعد أفلاطون- ليسـت تقليدًا من درجةٍ ثالثةٍ، بل العكْسُ، فإنّ الشّيءَ لا يبْلُغُ وجودَهُ الحقيقيّ إلاّ منْ خلالِ انمسـاخِه في مُحاكاةِ الفنّ. والمحاكاة حسْـبَ هذا التصوّر تُطابقُ عمليّة مُرُورٍ من الواقعِ إلى الحقيقةِ.

وفي نهاية المطاف، فـإنّ عمليّةً تكميليّةً تنْدمـُج في المقاربةَ الغادميريّةِ للمُحاكاةِ: مسْخٌ مشوّهٌ [29]namnesis. ومع مفهوم الاعترافِ يقفل دائرة حُججهِ ويُنجزُ مُهمّةَ تأسـيس صيغةِ وُجـود (كينونة) العملِ الفنّي على مفهومِ اللّعـبِ. إذًا، «فإنّ التمثُّل الفنّي في العمل هوّ عمليّة اعترافٍ تتميّزُ كمعرفةٍ حقيقيّةٍ للجوْهرِ» (ص. 133) وبشـكلٍ موازٍ مع عمليّةِ التمثُّل، فإنّ «وِحْدَةَ الحقيقةِ هيّ ما نعترفُ بهِ في لُعبة الفنّ» (ص. 135).

3 - ج: المعرفة والنسق

يوجَدُ تغييرٌ في تاريخِ المذهب التّأويلي (أو الهرمينوطيقا) مع شلايرماخر Schliermacher. فالهرمينوطيقـا التـي ظلّـت إلى اليـوم فـنُّ التأْويـلِ «المـادّي» للنّصوص المكتوبـة، أصْبحت نظريّةً عامّةً لـلإدْراكِ (أو الفهْم) البـشريّ. وهكذا لـم يعُدْ النصُّ هـوَ المهمُّ في فرادتـه، وإنّما فعْـلُ الفهْمِ compréhension.

عملُ غادمير «فلسـفةُ التأويل» (وهو عنوان فرعـي لمؤلّفه «الحقيقة والمنهـج» Vérité et méthode (الخطوطُ العريضـةُ لـ...) ليس جماليّة (نظريّة الفنّ) بالمعْنى الحَرْفي. إذْ مِنَ المؤكّدِ أنّه يعزُو للتّجربةِ الفنيّةِ دورًا استكشافيًا في عوْلمةِ العلاقةِ التأويليّةِ (أو التفسيريّة)، ولكنّ تلك التّجربةَ لا تتمتّـعُ بامتيازٍ، وهي واحدةٌ منْ بَـيْنِ تجليّاتٍ عديدةٍ للتّجربةِ التأويليّةِ في عالـمِ (أو كونٍ) يبـدو فيه التّأويلُ العلاقةَ المعمّمـةَ في العالمَ. وفي نظر المؤوّل يتجانسُ العالمُ : فنحن دومًا في نفسِ فعْلِ الإدْراكِ.

فالفـنّ مثـل المثـال eidos (جمع مُثُـل) يُصبح لكلّ معرفـةٍ الأنموذجَ الأصـليّ prototype «لوجودنـا في العالم». وكمـا رأينا، فـإنّ بِنْيَة العالم في المنظـورِ الغادمـيري تخضع تمامًـا لوظيفة المـؤوِّل. فالهرمينوطيقا تفترضُ وجودَ سـطحٍ يكونُ في نفْسِ الوقْتِ مُدرَكًا (بالعقل لا بالحواس) intelligible وبعيـدَ المنالِ وغامضًا. وللنّفاذِ لمعنى هذا السّـطحِ والعثورِ عـلى الجليِّ الواضحِ خلْفَ ما هوّ بعيدُ المنالِ يجب بذْلُ الجُهْدِ أو الغوْصِ في نَسَقِ العمل؛ أيْ التّأويل.

للوهْلـةِ الأولى، قد يبدُو مِنَ الغريب أنْ يتناولَ المؤوّلُ (المفسِّر) (بالمعنى الحديـث للّفـظ) المهمّـةَ الأنطولوجيّـة بتحديـدِ ماهيّة العمـلِ الفنّي أو استعارةَ مُصطلحاتِ غادمير «كينونةَ العملِ الفنّي» (أيْ كيفيّة وُجودِهِ). فالهرمينوطيقا تتصدّى للمعرفةِ (ما السّبيل لبلوغِ المعرفة؟ كيف نمنحُها معنى؟) فهي الفرْعُ المعرفيّ (الإبسـتيمولوجي). إلاّ أنّ انشـغالاتِ غادمير تهمُّ «الأشياءَ». «فالفهمُ يعني التّفاهمُ بشأنِ الشّيء. وفي مستوى ثانوي فقط، يُصبـحُ الفهمُ يعني إبرازَ رأيِ الآخرِ وفهمِـهِ كما هو. وهكذا تظلُّ أُولَى الشّروط التأويليّة فهْمَ الشّيءِ وحقيقة التصدّي لنفْسِ الشّيء»[30].

إنّ اسـتقرارَ الأشْـياءِ في عُمْـقِ كُلِّ إدْراكٍ (وفهْـم) أمـرٌ مهم بالنّسـبةِ لغادمير الذي يسـتبعدُ الطّرْحَ الأفلاطوني للتّمييز (التذكُّر الاسْترجاعي) anamnesis. وعليْهِ أنْ يُحلِّلَ عمليّةَ الفهْمِ ولا يسَعُهُ أنْ يترُكَ عمليّةَ المرورِ منْ عـدمِ المعرفـةِ إلى المعرفَةِ ويدعها أمـرًا غامضًا مثلمـا فَعَلَ أفلاطون

بشـكْلٍ مُبهَم. وهكذا فهو يصـفُ هذه العمليةَ على طريقـةِ علمِ النّفسِ الذّهنـي الحديث نفسـه تقريبًـا[31]. وتخطّ ترسـيماتٍ فرضيةٍ صالحة حتّى يتمّ تحريفها بترسيمات عمليّة أكثر لإعادة بناء المعنى. ولكن بينما هـذه الصفة العملياتيـة في النظريات الذهنية ليسـت مرتبطة بأيّ مثال أنطولوجـي، عند غادمير لضمانِ وحدانيّة المعنى، فإنّ الأشـياء هي التي تطفـو فيما وراء النصّ. لذلك إذا ما كان هنالك أيّ أسـاس أنطولوجي في عالم نريد فيه أن نعرف، فإنّ المعرفة ستتحوّل بالضرورة إلى عملية تعلُّم، وتعليم (تلقين) كما يتبيّن ذلك من مثال أفلاطون في ثايـتيت theitete.

3 - د: الأدب موضوع في صميم اللعب

ما هي تداعيات هذا الموقف النـظري تجاه النصوص المسمّاة أدبـية[32]؟ أوّلا، ضبـط نقطة الانطـلاق في أنّ «الحقيقة» تُقيّـدُ الأدب في الأدب الجيّد فقـط. وغادمـير (تمامًا مثله مثـل هايدغير) يختـزل (كلّ حالة تلقّى في اللقـاء بعمل مُتقنٍ، بعمـلٍ فنيّ حاصل على قيمة من قبـلُ. وبالتالي فإنّ المهمّة المعيارية للنّقد تجد نفسها مُبعدة عن كفاءة المفسّر (الشارح).

ثانيا، إذا احتفظ النصّ دائمًا بحقيقته، فإنّ القارئَ أو المتلقّي سيكون مجبرًا على تبنّي استراتيجيةِ التأويلِ الجذري، ويبدو أنّه عليه أن يفهم تلك الحقيقة بأي ثمن (مهما كان الأمر). غير أنّ حالة الفهم لا تخلو أبدًا من المسـؤولية ومن الخطر، حتى وإن تمسّكنا بالمجال الفنّي يُطرح السؤال: إلى أي حدّ يتعيّن على القارئ الاحتفاظ باسـتضافته للنصّ بواسطة شيء

يجـب أن يُفهم؟[33] إلى أيّ حدّ يجب علينا التأثّر بشيء يُعكّر صفو عالمنا؟ وبكلمة واحدة، كيف يُمكننا رفض النصّ؟ كيف السبيل للتملّصِ من قُيود التأويل والمعنى؟ إنّ نطاق هذه الأسئلة يتجاوز بكثيرٍ أفق فهم النّصوص منعزلـةً. وفي غياب نظرية تقييم في الأدب لن نكـون أبدًا قادرين على حلّ هذه المعضلات.

ثالثًا، من الذي يجب عليه الاضطلاع بمهمّة الفهم؟ في الفصل السّـابق رأينـا أنّ مفهوم المشـاهد (أو المتفـرّج) الذي يتنـاول غادمير من خلاله موقف الذات يمثّل بشكل أكيد إشكاليّة.

مـن ناحيـة أولى (ودون الخـوض في الهوية المفترضـة لوظيفة اللاعب والمشـاهد)، مع طرحه في تخيّل اللّعب (ومـن ثمّ الفنّ) كتمثُّل ذاتي، فإنّ مسـاعدة المشـاهد تُصبح -نوعًا مـا- غير ضرورية، ومـن ناحية أخرى يُصرّ مع ذلك على نشـاط هذا المُشـاهد ذاته، على المشارك الذي بدونه لن يكون بالإمكان افتراض الكينونة (كينونة الفنّ) و(كينونة الوجود) ذات الطابع التواصلي في الأصل.

وفي الحقيقة فإنّنا لا نعرف الكثير عن هذا المشاهد (المتفرّج)، فتعريفه يبقى سلبيًا، أي، أنّنا نفهم بسهولة الموقف الذي يريد تفاديه: فالموضوع المنهجـي والعقلاني (الديكارتي) الذي يكـون الغاية القصوى للمعنى لم يعُد أمرًا مقبولاً لدى غادمير، وهو يرفض مثل هذه المقاربة للعمل الفنّي الـذي يكون مركزه وعيـا جماليا. وإذا كان علينا تحديد مسـتوى ذهنيّ

(تصوريّ) تتحدّد فيه معالم الموضوع الغادميري، يكون بالتأكيد مستوى أنثروبولوجيـا، والـذات ممثل الجنس البشري الذي تعـود إليه ملكة لعب اللعب في الفنّ.

وإذا كان « الشاعر هو نموذج الجنس البشري»[34] سنكون كلّنا شعراء أيضـا، بحيث إنّ المشـاركة العامـة في الطبيعة البشرية سـتُزيل العوائق الأخيرة أمام فهم الأعمال الأدبية.

وفي نهاية الأمر فإنّ المنهج التأويلي في الأدب يقع بشـكل جليّ في الصيغ الصرفية للمعنى paradigme du sens[*]. أي أنّ نشـاط كلّ الشخصيات (كتّاب وقرّاء ونصوص، إلخ..) في الأدب يدور حول المفهوم المبهم (الفكرة الغامضة) للمعنى. ومن دون أن نسـعى لتناول السؤال الكبير للمعنى في الأدب، سندرس بعض عناصر هذه المشكلة في المنهج الغادميري.

من أين يأتي المعنى في العمل الأدبي؟ إنّه لا يأتي من مؤلّف العمل الأدبي ولا مـن قارئه (أو مؤوِّلـه). وعلى أقلّ تقدير فإنّ غادمـير يبدو أنّه ينفي إمكانية أن تكون قصديّةَ هاتين الشـخصيتين قد تكون في المنبع الرئيس للمعنـى. وحسـب رأيـه فإنّ هـذه القصديّةَ هـي التي تميّز الاسـتخدامَ العاديَّ للّغة. وفي عمليّـة الاتصال نلجأ للألفاظ لتحقيق مختلف الأهداف التواصليّـة. فالـكلام يجب أن يتـلاشى (يمّحي) من تلقاء نفسـه لفائدة

(*) الصيغة الصرفية لمصدر معيّن وتأثيرها على المعنى والتي تعمل كنظام نصّ. وعندما يُنسب البراديم إلى المعنى فإنه مصطلحيًا يعني ذلك النظام من العلاقات الناشئة عن الصيغ الصرفية وتأثيرها على النصّ.

الأشياء التي يتعيّن إرسالها. ويُقارن غادمير شفافية الاستخدام الشائع للّغة بوظيفة النّقود التي لا تُشكّل سوى تمثيل لقيمةِ الأشياء، ولكن ليست لها قيمةٌ في حدّ ذاتها.

وعلى العكس من ذلك فهي ترسم - بطريقة ياكبسون Jakobson نفسها تقريبًا- حدودَ استخدامٍ شعريٍّ للكلام حيثُ يكون مجازه (استعارته) القطعة الذهبية. «القطعة الذهبية قديماً... لها في نفس الوقت نفس قيمة الشيء الذي تمثّله»[35]. وهذا ينطبق أيضا على الكلام الشعري (النّظم) الذي «يجد حقيقته المطلقة إذا تمّ بيانه énoncé». إذًا فهذا نفسُ مفهوم التمثّلِ الذاتي والاستقلاليّة التي كشفنا عنها في تحليله للّعب الذي يُوجد في عمق المفهوم الغادميري للأدب.

ومن الواضح أنّ غادمير لا يمكنه تفادي دراسة الواسطة المشتركة في كلّ لفظ (كلام) رغم تقويم الاستخدام الشّعري للكلام أو حتىّ تقديسه، ونقطة انطلاق تقصيّات غادمير وأبحاثه هي الاستخدام العادي للكلام. وهنا فإنّ ما تحمله النّقود من استعارة (مجاز) له دلالاته أيضا. وكوسيلة للتبادل، فإنّ النّقود (مهما كانت المادة المسكوكة منها ذهبا أو ورقًا) تُحيل إلى مفهوم العلامة signe: «العناصر التي يتكوّن منها الكلام والتي تتّخذ شكلها في الإبداع الشعري هي العلامات البحتة»[36].

في النظام الغادميري تُحيل العلامات دومًا لأشياء أخرى غيرها. ومستوى الشيء هذا، يولّد عناصر دلالة إيجابية نوعا ما بشكل مستقلّ

عن السطح الصوتي للعلامات. إنّ التصوّر ما قبل-السوسيري للعلامة من نتائجه ضمان نوع من وحدة المعنى في العمل الفني، وتشكيل مجموعة أفق تأويلي وفي كلمة واحدة، الهوية التأويلية للعمل الفني.

إلاّ أنّ غادمير ليس من أنصار شبح المعنى الفريد الوحيد، إضافة إلى أنّه يؤكّد على تعدّدية أصوات الأعمال الشعريّة. وحسب غادمير، فإنّ عدم التصميم الخفي الخاص بالأدب ناجم عن حقيقة أنّ الكلام الشعري «يجد حقيقيته المطلقة في حقيقة أنّه منطوق» (شفهي). والعمل الفنّي الذي يتمثّل في «وحدة الشّكل الصّوتي والدلالة الخاصة بكلّ كلمة» هو عُرضة لأن يُثيرَ معضلات كبيرة عن الوجود البشري ومن خلال ذلك يتأسّسُ الإنسان في حقيقةِ الذات Etre (الكائن). «إنّ الكرامةَ الحقيقيّةَ للتعدّد الصّوتي الشّعري هو أنّه يتناسب مع ذلك الذي يؤثّر على الوجود الإنساني في إجماله»[37].

هذه هي إذا النّقطة التي تنغلق فيها الدائرة في الفلسفة الغادميرية التي توجد في شكل كلّ المواضيع الكبرى. والحجّة على التعدّد الصّوتي لدى الكائن والوجود الإنساني يعتّم عملية الفهم في النصوص الأدبية وعملية إنتاج المعنى الذي يجري فيها. وفي حال كانت «وحدة الحقيقة التي نعرفها في لعبة الفنّ» هي نفسها دائمًا، فإنّ اختلاف كُلّ نصّ يضيع في عموميّة حقيقة الكائن (كينونته).

الفصل الرابع

4 - الجانب الآخر من قالب المعنى:

4 - 1: بين الفلسفة والأدب:

من المحتمل أنّ هناك أسبابًا كثيرة تفيد أنّه ربّما كان (ولا يزال) لعمل جاك دريدا الفلسفي أثره الكبير على الأدباء. وإحدى هذه التأثيرات من دون شكّ، هي تلاشي الفصل بين الفلسفة والأدب التي نشعر بها في الاتجاهين. بطبيعة الحال، فإنّ انمحاء تلك الحدود بين فروع المعرفة لم تبدأ مع دريدا، بل إنّ دواعي ونتائج ذلك الانفتاح تظهر بوضوحٍ لديه، تاركةً تقييم الآثار الفلسفية للفلاسفة، ونكتفي ببيان الإسهامات الأدبية لتلك الحركة.

بالرّغم من أنّه قد يبدو للوهلة الأولى أنّ اجتياح المواضيع «الأدبية» من نمط مُعيّن من الكتابة الشعرية، لمجال الفلسفة، له أهميّة أكبر[38]، فإنّ بلورة نظرية أدبية كحقلٍ معرفي مستقلٍّ -بفضل المنعرج اللّغوي الذي أخذته الفلسفة- قد فتح المجال لتراكُم الأفكار الجديدة للعلوم الإنسانية. وهكذا، فإنّ ما يُسمّى «بالتفكيك» هو عبارة عن حركة فلسفية (ترتبط بالخصوص باسم دريدا) ونقديّة (النقاد الأدبيين من مدرسة ييل: بول دي مان، جيوفري هرتمان، هارولد بلوم، وهيليز ميللر)[39].

إنّ قراءة النصوص الأدبية في باكورات أعمال دريدا الكتابة والاختلاف L'ecriture et la Differance، الانتثار La Dissemination، وعلم الكتابة

(الغراماتولوجيا(*) La Grammatologie عن أرتود Artaud باتاي Bataille جينيه Genet مالارميه Mallarme وروسو Rousseau) تصلح كقاعدة لبلورة نظريّة التفكيكية. وفي الحقيقة فإنّ ما نُسمّيه تفكيكًا في الحقل الأدبي، ليس أسلوبًا (أو منهجا) بالمعنى الكلاسيكي بل بالأحرى أسلوب كتابة نوعٍ من الخطاب ينشُط خلال تأويل «نصوص» الآخرين. وهذا التأويل لا يُختزل في مجرّد فكّ رموز معنى ما (لا سيّما «كلاّم») أو معانٍ ما، وإنما يهدف أيضا إلى ما يُسمّى مستوى العلاقات meta-niveau حيث يستمدّ النصّ المحلّلُ والخطاب النقدي شرعيتهما.

يتمسّك النّقدُ الموجّهُ من هؤلاء المفكّرين إلى المعنى بطابعه المؤقّت وبمحليّته. وبإمكانه أنْ يحتجّ بشكل فاعل ضدّ هيمنة النظم الشموليّة للفكر (تجميع المعنى totalisation من خلال التأويل) ولكنّه هو يقوم بافتراضها ويحتفظ بالحالة الدّائمة لحرب الأنصار والموالين، ولا يسعه

(*) الجراماتولوجيا: هي تسمية أطلقها دريدا في محاولته لتجاوز ثنائية الكلام/الكتابة حيث يرى أنّ كل عنصر في اللغة متلما في كل تركيب لا يتمتع في حد ذاته بقيمة، وإنما يستمد قيمته من غيره ويوجهه داخل «نسق من التعارضات» وأن العناصر تعيش جميعا فيما بينها نظاما من الإحالات. هي «الشرط المتعالي (الكائن فوق كلاّ شرط) لكلّ عمل دالّ، ولما كان كلّ عنصر يتحدد بعلاقته بالعناصر الأخرى وبشاكلته في تكميلها، فيجب أن تكون لعبة الاختلافات هذه التي تؤسسه «مسجلة» فيه من قبل». (قال في عرضه للجراماتولوجيا).

هذا هو ما يدعوه دريدا بـ«الأثر» trace ويعرّفه كما يلي: «إن كلّ عنصر يتأسس انطلاقا من الأثر الذي تتركه فيه العناصر الأخرى في السلسلة أو النسق».

يذكره «قال» ص. 170 «السيميولوجيا والجراماتولوجيا» من مقدمة المترجم.

من الكتابة والاختلاف- ترجمة كاظم جهاد. تقديم محمد علال سناصر ، دار توبقال للنشر- الدار البيضاء- المغرب.

أنْ يجـد تعريفه إلاّ بكونه طفيليًا[40] أكثر من أي شيء آخر في هذا النظام الشمولي.

4 - 2:مفهوم غير منتقد من طرف التفكيكية: اللعب

مـن أيّ منطلقٍ وباسـمِ من يتكلّـم المفكّك؟ لأنّه في حال ادّعى كشـف أخطـاء الغير «ألن يسـقط مبـاشرة في خطاب مطابقة العمـل بالواقع؟ ألن يكون هو نفسـه ماسـكًا للحقيقة؟ كيف يمكن تفادى هذه الجدلية المتعلّقـة بالتجيير الذاتي لكلّ بيـان énonciation؟ أم هل أنّه من الممكن أنْ يظلّ خطاب المفكّك خارج شرعيته الخاصّة. للإجابة عن هذه الأسئلة المقلقـة يتعيّن على المفكّك اللّجوء إلى أسـطورة تضمـن وحدها شرعيتها الخاصّة.

كثـيراً مـا يُصاحب صـورة الحـرب والقتال خطـاب التفكيك بشـكل يجعلهـا تمثّل عرضًـا «لشرعيتها»: فالمفكّك في حالة هـروب دائمة تُهدّد سلطة العرف (التقاليد) ولغة الميتافيزيقا من طرف استراتيجيات النّظم الشـموليّة للمعنى. ومن الطبيعي فإنّ بطلنا لا يستسـلم بل يُقاوم قوى سلبيّة.

وهكذا يتعيّن عليه اللّجوءُ أيضًا إلى أسلحته الخاصّة مثل «مفهوم اللّعب» وعلى خـلاف هذه الألفاظ «قوى الطبيعة mana» (وهي قوّة خفيّة تمثّل أصل فكرة السّـبب في الأديان القديمة) (الكتابـة، الأثر، الاخـ(تـ)ـلاف، وغيرها) فإنّ لفظة «لعب» تحتلّ مرتبة ثانوية في الكتابة عند دريدا، وهذا

الطابع الثانوي بالذات هو ما يسمح لها بالعمل بانحراف ومواربة. غير أنّ لمفهوم اللّعب مخاطره على الفكر الدريدي ففي حال لم يكن بوُسعه شرح مفهومه للعب بدءًا من تعريفه كماهية أو أصل، يتعيّن عليه أن يستسلم لتوجيه استخدامات اللغة التي تتخلّلها سلسلة كاملة من التناقضات الميتافيزيقية. أمّا تعليمات دريدا وهي قليلة (إلاّ أنّها بالكاد تجتاز حدود ثيولوجيا سلبيّة) تُعدّ قليلة في مواجهة تقليد مهيمنٍ للأفكار المسلّمة الجاهزة. وفي حين أنّه "يُفكّك" بشكلٍ ملحوظٍ مفهومَ البنيةِ أو المركز أو الإشارة فإنّه يعتبر اللّعب مفهومًا لا يُثير مشكلات، وأنّه بصورة ما خارج لُغة الميتافيزيقا.

بالرّغم من عدم الدقّة ورفضه التعريف الكلاسيكي، فإنّ مفهوم اللّعب يتعلّق بوضوح بقصّة شرعيةٍ أثارتها صورةُ مفهوم المعركة (القتال) منذ قليل. وهكذا فإنّ دريدا يُبيّن منهجيته الخاصة على أنّه «مغامر» لأنّ تلك الاستراتيجية ليست مجرّد استراتيجية بالمعنى الذي نقول فيه إنّ الاستراتيجية توجّه التكتيك انطلاقا من قصد نهائي telos أو موضوع هيمنة، وسلطة، وإعادة تخصيص نهائية للحركة أو الحقل. استراتيجية من دون قصدية في نهاية الأمر، يمكننا أن نسمّي ذلك تكتيكا أعمى وتيهاً تجريبيا في حال لم تأخذ القيمة التجريبية معناها في معارضتها للمسؤولية الفلسفية. وفي حال كان هناك بعض التيه في رسم الاخ(تـ)لاف فهو لا يتبع خطّ الخطاب الفلسفي المنطقي أكثر من

وجهه الآخر التناسـقي والتضامني، الخطاب التجريبي المنطقي. ويظلّ مفهـوم اللعب أبعد من ذلك التناقض على شـفير الفلسـفة وأبعد، وحدة الصدفة والضرورة في حساب بلانهاية أو غاية» [41].

في دراسـته، «البنية، الإشـارة واللّعب في خطاب العلوم الإنسـانية»[42] La Structure, le Signe et le Jeu dans le Discours des Sciences Humaines ينطلق من مفهوم اللّعب فكّ وظيفي dis-function ضروري لكلّ بنيـة. وهكذا يُعرّف اللّعـب كمجموع مغلق حيث تقع «اسـتبدالات غـير محدودة في إطار مجموعة محدّدة» (المصدر نفسـه ص. 423). وفي حدود نظريـة اللّعب يُمكننا القول إنّه مع عدد من قواعد اللّعبة نفسـها يُمكننا اسـتخلاص (توليد) عدد لامتنـاهٍ من الأجزاء المفردة المختلفة غير أنّ المقايسـة (المعايـرة) تتوقّف عند هذه النّقطة وينزلـق التحليل في نقد المفهوم «البنيوي» لبنية العلامة signe.

وفي الحقيقـة ينتقد دريدا صواب الوضع المتناقـض لمركز البنية وربّما أيضا وهم مدلول signifie نهائي يضمن «لعبة إحالة الدوالّ signifiants بتصـوّر أنّهـا حليفة «للعبٍ مؤسّـس بدءا من سُـكُون (ثبات) مؤسِّـس ويقين مُطَمئِن مسـتمَدٌ هو نفسه من اللّعب» (المصدر نفسه ص. 410) ولكـن لجوءه لمفهـوم اللّعب يُعَدّ على الأصحّ أمرًا تعسّـا ويجعل مقترحه طوباويّا جدّا ومتناقضا وربّما «ميتافيزيقيا» أيضًا.

إذا كان بالإمـكان تصوّر إحالة محدودة للدوالّ[43] تُعالج هيكليّة البنية

أو عمـل نُظم العلامات فإنّ الموضوع المفاهيمي الذي يتعيّن عليه كشـف هـذه الخاصية يـذوب خلال تلـك العمليـة. إنّ غياب حالة ثبات نسـبيّة يمكن انطلاقا منها تكوين حركة تُبدّد في الحقيقة كلّ الحدود بين اللّعب والواقعي (الجدّي)، وتُلغي الولوج للّعب. وإذا كنّا دوما في اللّعب، لا يُمكننا أبـدًا أن نبدأ في اللّعب. فاللّعب كما هو يُصبح مسـتحيلاً ويبقى أمامنا أنْ نتساءل إذا كان اللّعب حسب هذا التصوّر يستحقّ أنّ نسمّيه لعبًا؟

مـن جهة أولى، لا يوجد أقدم من مفهوم البنيـة العامّة للكائن والحياة والعالم كلعبٍ. توسـيع حدود اللّعـب حتى وجوده الكامل يعني أنْ نجعل من العبث التمييـز بين اللّعب وما هو غير ذلك. ووصف تصوّر يكون فيه كلّ شيء يُحيـل لكيـان آخـر ذي دلالـة (أي دالّ) وحيـث لا يوجد شيء في وجوده البسـيط الخاص به هو نشاط وهمي وميتافيزيقي مثله مثل أي عقيدة فلسفية غربية.

مـن جهة أخرى، لا يبدو واضحا مـا إذا كنّا في هذا الخطاب في مواجهة صيغـة جديـدة كونيّة يُمكنهـا أنْ تحلّ محـلّ الكُلّيات (المبـادئ الكونية universaux) السّـابقة واسـتبدال الأخـير الخاص بالعلامـة –وإذا كان يتعيّن اعتبار مجموع المنهج الدريدي كلُعبة أي كموقف تأويلي فريد.

ونجد ذلك الغموض الذي يتخلّل استخدام اللّعب في نهاية الدراسة حيث يميّـز دريدا بين موقفـين تأويليين: «الأوّل يبحث في فـكّ الرموز، حُلم فكّ رمـوز حقيقية أو أصـل origine يُفلت من اللّعب ونسـق العلامة signe،

ويعيش كما في المنفى وحتمية التأويل». أمّا الموقف الآخر، فهو «التأكيد المرح للعب العالم وبراءة الصيرورة devenir، توكيد عالم إشارات خال من الأخطاء ومن الحقيقة والأصول المطروحة كلّها للتأويل النشط» (نفسه ص. 427). وهكذا فإنّ اللّعب يُبيّن في نفس الوقت بِنية «الكائن في العالم» والشّروط العامة للمعرفة، ويقترح تصرّفًا قابلاً للخروج منه.

4 - 3: قراءة (قارئ) لعبية:

في مجال النقد الأدبي في هذا العصر تجد تشابهات مهمّة مع ذلك التصوّر الدريدي للّعب. وبالخصوص فإنّ عمل رولان بارت النقدي هو الذي يتمتّع فيه ذلك المفهوم بموقع مميّز، رغم أنّ بارت لا ينتمي إلى الحركة التفكيكية، فقد بلور خلال مسيرته إشكالية قريبة جدّا من إشكالية التفكيكيين[44].

في دراسة قام بها عام 1975 «حول القراءة»[45] Sur la lecture عبّر بارت عن أنّه ليس له منهج حقيقي في القراءة، في حين أنّه رسم ملامح نظرية للكتابة -خلال مسيرته- (العبارة كما وردت في ص. 37) ويبحث طوال مقالته عن إمكانية قيام تحليل منهجية القراءة ووضع الشروط النهائية على طريقة علم اللغة وعلم السرد Narratalogie وبرفضه التجربة البنيوية يغتنم بارت فرصة وجود «هذه الصعوبة في إيجاد وثاقة الصّلة بين الحجّة وعلائقية الموضوع pertinence حيث يُمكن تأسيس تحليل متساوق للقراءة» ويفترض «أنّ عدم وثاقة

الصّلة impertinence هي بشـكل ما فطرية في القراءة (ص. 39) وحلّ «بارتـي» إلى حـدّ كبير : تحويل نقطة ضعف إلى فضيلـة، تُصبح بدورها نقطـة انطلاق بحث جديد. وهـذا البحث الجديد يُزيحنـا إلى مجال اللّذة حيث يتناول بارت دراسـة القوى التي تُشكّل «ذاتيتنا». ونظرية القراءة هذه هي بذرة في S/Z وتتبدّى في كتابات عصره «للنصّ»[46]. وإحدى أهمّ العناصر في هذه النظرية هي مفهوم اللّعب.

ترتبط المسـألة النظرية للقراءة بعملية تقييم، وحول الثنائيات (قابل للكتابـة/ قابـل للقـراءة) scriptible/lisible (نصّ/عمـل) /oeuvre texte يرتسـم نظام ثنائي كامل، ويتعلّق الأمر بتمييز نوعين من تنظيم الكتابة (وعلى التعاقب نوعين من القراءة) أحدهما، وهو ما يهمّنا الآن – القابل للكتابة scriptible، أمّا النصّ فهو شيء طوباوي (مثالي) لا يُمكن إنجـازه جزئيًـا. وبالفعل فإنّ هذا النـصّ المثالي، وهو بالأسـاس متعدّد الأصـوات plurivoque لا يتألّف إلاّ من خلال قراءة مثالية بقدر مثاليته، تتطلّب المشـاركة الفاعلة من القارئ والتي بدورها تنفتح على الكتابة: فالنصّ القابل للكتابة، هو نحن بصدد الكتابة» (S/Z ص. 10).

ففيما يتمثّل نشـاط القارئ بنشـاط اللاعب؟ وبالتالي القراءة باللّعب في عـدّة حـالات، وهو يلجـأ بدوره إلى تعـدّد معانـي اللّفظـة (الانتشار) polysemie باسـتثناء أنّ النصّ نفسـه يلعب (كبوّابـة كأداة في داخلها لُعبـة) فاللاعب يلعـبُ بمعنيين للفظة الواحدة : «يلعـبُ بالنصّ (معنى

لعبي ludique)، ويبحث عن ممارسة تُعيد إنتاجه، ولكن حتّى لا تُختزل تلك الممارسة إلى مجرّد «محاكاة» mimesis سلبية داخلية (فالنصّ: هو بالتحديد ما يُقاوِم ذلك الاختزال) إذ هو يعرّف النصّ»[47] بالمعنى الموسيقي للفظ.

نجد منظومة القيم التي تتمظهر في هذا الاستخدام لمفهوم اللّعب منزاحة قليلا بالنّسبة للتناقضات التقليدية. واللّعب عند بارت لا يتعارض مع العمل بل ويُصبح مُرادفًا للإنتاج نفسه. وفي داخل قالب الإنتاج/ الاستهلاك، يحمل اللّعب كلّ القيم الإيجابية للنّسق. فاللّعب لكونه عملية نشطة، حرّة، خلاّقة وطارئة، فإنّه يقترح قراءة تتبعُ حقلا ما inergia وعلى هذا الأساس فإنّ كلّ منتج، وكلّ عمل أدبي ، ouvre وكلّ جُهد ergon ينتج عنه ليس له سوى أهمية ثانوية فقط. ومن خلال تلك العملية فإنّ بارت الذي يتموضع في نفس سرديّة الإقرار الشرعي مثله مثل دريدا، يُحاول الدفاع عن نفسه ضدّ قوى النظم الشمولية للمعنى، وضدّ العلم و التمجيد doxa وفي حال مُورست هاتان القوّتان على شيء ما محدّد بشكل مُسبق من زاوية نظرتهما، فإنّه ينبغي ابتكار شيء جديد يُقاومها وهو ما يُسمّيه بارت نصّا ولا يتشكّل إلاّ من خلال قراءة لعبيّة ludique (متعلّقة باللّعب).

وهو يوضّح قواعد تلك القراءة اللّعبية في شكل شعريّة معياريّة تقريبا لأنّ الشكل النّحوي لمثل هذه القراءة مطلبٌ مُستقبلي: «يجب أيضا قبول

خيـار أخير: خيار قـراءة النصّ كما لو أنّه قُرِئ مـن قبل» (ص. 19) أو «يجـب على القراءة أنْ تكـون هي أيضا متعـدّدة» (ص. 20). وكلّ هذه التعليمات (أو القوانين) تصف ميدان لعبٍ تُهيمن فيه الوقتية والمعكوسيّة (القابليـة للانقلاب). ولبلوغ فضاء القـراءة هذا، يؤكّد بارت على أهمية إعـادة القـراءة ويفضّل إعـادة القراءة حيث يفقد النصّ هنا تسلسـله الزمنـي (وخطيته الناجمة عن ضغط السّرد) والمنطق: «فهي تسـحبه خارج التسلسل الزمني الداخلي (فهذا يحدث قبل أو بعد ذلك) ويسترجع زمنا خرافيا (أسطوريا) (من دون قبلَ أو بعدَ) (ص: S/Z 20). وفي هذا الزمـن الخرافي لا توجد بدايـة ولا نهاية فالنصّ القابـل للكتابة حاضرٌ باسـتمرار» (ص. S/Z 10) وتجري عملية القراءة «في شـبكة ذات ألف مدخل» حيث يُمكـن للقارئ أن يربط بين دوالّ مختلفة، ويمكنه ابتكار أنواع جديدة من العلاقات من بين عناصر النصّ، الممنوعة إلى حدّ هنا من خلال منطق قراءة أولى ومن خلال قانون خطية سردية.

ونجـد هنا نوعا مـن الإجابة على دائرة الفهم التـي تطرحها التأويلية (الهرمينوطيقا). وبما أنّ النصّ دائما مقروء قبلاً، (بشكل مُسبق) فإنّ القراءة هي دوما إعادة قراءة أي أنّ القارئ يعرف مسبقًا النصّ بكامله وتجد الدائرة التأويلية الشهيرة «.» نفسها ملغاة فالأجزاء غير مفهومة إلاّ مـن خلال معرفـة معنى الكلّ ولكـن معنى الكلّ لا يُمكـن بلوغه إلاّ من خلال معنى الأجزاء. ولدينا هنا شـكل آخر من المعرفة لم يعُد يهدف

إلى إجمالي المعنى، كما يُعَدُّ تماما استدلاليًا (مرتبطا بالزمنية). وشكل المعرفة هذا هو في الأساس ذو طابع بصيري: فمن فرط إعادة القراءة ننجح في رؤية النصّ في شبكة من المعاني.

ومع ذلك يجب زيادة في التوضيح أنّ الأمر لا يتعلّق هنا بوصف الوقائع (ولا بمستوى الإدراك، ولا بالمستوى النفساني)، ولكنّنا في داخل نسق التعليمات ordre de prescription أي في النسق الأخلاقي. وبنظريته في القراءة يرسم بارت أخلاقًا جديدة للتأويل الذي يستند على لذّة النصّ.

4 - 4:التأويل ، التقييم، التأكيد:

لذّة النصّ دوما متعدّدة، وبالتالي تجعل العمليّة النقديّة الفعلية مهمّة صعبة. فمن يريد أن يُبيّن لذة الآخر «خطأ» قد يفقد اعتباره بشكلٍ سهلٍ. فالقراءة لا تشمل أخطاء بالنسبة لقراءة جُملية موضوعية: فهي تبحث ببساطة عن لذّتها في مكان آخر. ورغم ابتذالها، فإنّ هذه الفكرة قديمة وحتى العصرية (التمجيد doxa) (أمّا الأذواق والألوان فلا نُناقشها)، فتُحيلنا بالضرورة إلى نفي سؤال التقييم وبالتالي إلى فكّ تنظير de-theorisation مجال الأدب، والفنّ. فقط نوعية التأويلات المختلفة تجد قياسها في عرض نظم القيم وشبكات المعاني وليس في فكّ رموز حقيقة النصّ أو في تجميع إجمالي المعاني .«لا يوجد إثبات آخر لقراءة غير نوعية وقدرة تصنيفها على التحمّل» (ص: S/Z 16)

يجب أنْ يكون واضحا أنّ مهمّة التأويل تختلف بشكل أساسي هنا. وفي

المنظور الكلاسـيكي (أي المعياري) فإنّ الناقد (المفسّر) بشـكل ما مثقلٌ (معرقـلٌ) بالنسـبة للمعنى ولقيمة النـصّ. وهذان الكيانـان موجودان دوما قبلاً، لذا فإنّ دور الناقد ينحصر في الكشف عنهما. وعمله هو عمل الباحث عن الذهب الذي يختار من بين تنـوّع (طائفة) المعادن تلك التي لها قيمة مُعطاة مُسبقًا.

غير أنّ هذا القياس يبـيّن بشكل مسبق مثل هذا التصوّر للقيم فأنساق القيم ليسـت طبيعية أبدًا، والذّهـب في الطبيعة ليس له قيمة أكثر أو أقلّ مـن المعادن الأخـرى. ولكن توجد دوما جماعة تُـثمّن (وتُعيّر) الأشـياء، فالتأويل يجد نفسه مرتبطا بشكل وثيق بعملية تقييم.

من الممكن إذاً تحديد مهمّة الناقد (المفسّر أو المؤوّل) داخل عملية نعرّف فيها الأدب كقيمة. وأنّ التخلّي عن شـعريّة معياريّة لا يؤدّي بالضرورة إلى تبنـّي موقف نسـبيّ من شـأنه أن يُركّز على لا-قياسـية (اسـتحالة القيـاس) مختلف وجهات النّظر التي قد ترفض التأمّل انطلاقا من تنوّع الأحكام الذوقيّة. وفي الحقيقة أنّ الذائقة لا تسـبق (زمنيًا ولا في الفضاء المنطقي) الحكم الذي يُشـكّلها، وتكون حُكمًا يشـكّل بدوره قيمة يمكن أنْ تكـون ذاتها مصدرًا لذاتيتنا أو قد تُسـفر عـن هوية جماعة بشرية). والمبدأ التجريبي والاستكشـافي heuristique للذة النصّ لا يمكن أن يُحيل إلى ذاتيـة زائفة pseudo-subjectivite من شـاكلة عبارة «من يُعجبني» لأنّ رهان هذا العمل (اللّعب) الأدبي يتمثّل بالتحديد في بلورة تلك الذاتية.

وهكـذا يُصبح التأويل حقل إنتاج القيم والمعاني، وفي لذّة النصّ لم نعُد بعـدُ نبحث على أسـاس التمييز بـين الأدب الجيّد والرّديء (لماذا وباسـم ماذا كنّـا نبحث؟) لم نعُد نبحث الغاية النهائيـة لأحكامنا الجمالية كما لـو أنّها موضوعية ومسـتقلّة عنّا: «لـذّة النصّ ... أن لا نعتـذر أبدًا، ولا نبرّر أبدًا. لا ينفي أبدًا أيّ شيء: «سأحوّل نظريّتي، وسيكون هذا من الآن فصاعدًا النفي الوحيد» (ص: PIT 9) هذا الإثبات النيتشـوي (نسـبة إلى نيتشـة) لرغباتنا الخاصة تجعلنا نشارك في الحركات الاجتماعية الكبرى لخلق عالمنا الخاص ومن خلال صياغة منظومة قيم فردية بالاستسـلام لتوجيه المبدأ الاستكشافي heuristique للذة النصّ: ولا جدوى من الادّعاء بأنّ النّاقد والمؤوّل هو بطل الحقيقة. يجب الاعتراف بأنّنا دوما محفّزون في أبحاثنا، فنحن نُقارب الأعمال من خلال معرفتنا الخاصّة.

من الواضـح أنّه لا يمكن المصالحة والتوفيق بـين هذا الموقف والحوار بالمعنى الحرفي بالاستسـلام لمجرّد لذة النصّ، لا يُمكننا أنْ نجد الأسـاس المشـترك الذي من شـأنه أنْ يُوجَد بشكل موضوعي ومسـتقلّ والذي قد يتعلّـق به الحوار. غـير أنّ ذلك لا يعني أنّ لذّات النصّ سـتكون منفصلة حتمـاً. وتنتمي أفعـال التقييم في نفـس الوقت إلى الفـرد و إلى الجماعة، وبالتـالي فإنّـه لأمرٌ مـشروع تماما دراسـة عمليات اللقـاءات بين قوى التقويم (التثمين) الفردية، وآثار التوسّـع (الإسهاب) والإلغاء (الإبطال) والمواجهة في فضاء مشترك يُسمّى الأدب.

والأدب حسب هذا التصوّر لن يكون قادرًا على الاضطلاع بدور في تشكيل ثقافة أو جماعة ما ومع ذلك فإنّ هذه العمليّة تقتضي تعاونا فاعلاً من كلّ المشـاركين: الأدب، يبقـى دوما في طور الإنجاز حتّـى في حال لم تنتج هذه الطروحات بشكل مباشر وواضح من عمل بارت، فالمقاربة البارتيّة لـلأدب، والكتابـة من خلال ممارسـتها الخاصّة للنقـد، تدلّنا على بعض المسالك والمناهج في فحص دور الأدب في حياتنا في نهاية القرن العشرين.

1] cf. Roy Harris: How to play games with words. Language, sense and Wittgenstein, Routledge and Kegan Paul, 1988, Preface xi.

2] Roland Barthes : Introduction à l'analyse structurale des récits, In.: Communications 8; (1966) pp. 7-8

3] Gilles Deleuze, Felix Guattari : Qu'est-ce que la philosophie?, Minuit, Paris, 1991. p. 22.

4] Certes, Deuleuze et Guattari ont conçu leur "concept" pour distinguer la tâche philosophique proprement dite des opérations intellectuelles dans la logique, les sciences et l'art. Cela ne nous empêche pas d'emprunter leur démarche et de mettre l'accent sur l'appréhension des concepts à l'intérieur des problématiques où ils naissent.

5] (Caillois reproche Huizinga d'avoir oublié les jeux de hasard; Ehrmann critique Caillois de formuler ses critères d'un point de vue fonctionnaliste; Picard critique les deux premiers de négliger l'aspects individuels psychologique des jeux; etc.).

6] "il faut que quelque chose leur soit commun, autrement ils ne se nommeraient pas «jeux»" (Investigations, § 66)

7] Ludwig Wittgenstein : Tractatus logico-philosophicus suivi d'Investigations philosophiques, trad. par Pierre Klossowski, Gallimard, Paris 1961; § 66

8] Par exemple, il n'est pas pertinent de reprocher la théorie des

jeux proprement dite qui tend de supprimer (en cherchant la stratégie optimale) l'incertitude du jeu qui est un trait essentiel pour toute analyse phénoménologique des jeux.

9] voir p.e. : R. Caillois : Art poétique, 1959, Gallimard et M. Beaujour : The game of poetics, In.: Game, Play, Literature Beacon Press, Boston, 1971 Edited by Jacques Ehrmann

10] voir p.e. Michel Picard : La lecture comme jeu, Paris, Minuit, 1986.

11] Quelques-uns des exemples les plus célèbres : La défense Lujin de Nabokov; Le jeu des perles de verre de Hermann Hesse; La loterie à Babylone de Borges; Le joueur de Dostoïevsky; etc,

12] Certes, cet intérêt a, pour être juste, déjà été éveillé à la fin du siècle précédent par l'oeuvre de Nietzsche.

13] Friedrich Schiller : Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, Paris, Aubier 1992. (édition bilingue, trad. par Robert Leroux); Par la suite abrégé en L avec le numéro de page entre parenthèses.

14] La plus remarquable d'elles est sans doute la suivante : "Cette expression est pleinement justifiée dans l'usage de la langue qui a coutume de désigner par le mot de tout ce qui n'est ni hasard subjectif on objectif, ni contrainte externe ou interne" (L, p. 217)

15] Roger Caillois : Les jeux et les hommes (Le masque et le

vertige), Édition revue et augmentée, Gallimard, Paris, 1967, Collection Folio/Essais. Pour la suite abrégé en JH, numéro de page entre parenthèses.

16] D'ailleurs, recourant à la réalité empirique indéniable, on oublie souvent que l'empirisme lui-même se repose sur des croyances, des présupposés empiriquement non-vérifiables.

17] Johan Huizinga : Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu (1938), Gallimard, Paris, «Les Essais», 1951, réed. 1976, trad. C. Sérésia.

18] ibid, p.35

19] L'expression de Caillois est révélateur : "conventions qui suspendent italique de moi] les lois ordinaires...".

20] cf. "... le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique" (JH, p. 41).

21] Il en distingue quatre : "l'ambition de triompher grâce au seul mérite dans une compétition réglée (agôn), la démission de la volonté au profit d'une attente anxieuse et passive de l'arrêt du sort (alea), le goût de revêtir une personnalité étrangère (mimicry), enfin la poursuite du vertige (ilinx)" (JH, p. 102).

22] Hans-Georg Gadamer : Vérité et méthode (Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique), Édition intégrale, revue et complétée par Pierre Fruchon, Jean Grondin et Gilbert

Merlio, Paris, Seuil, 1996; L'actualité du beau, trad. par Elfie Poulain, Paris, Alinéa, 1993. Pour la suite je me référerai à ces deux ouvrages avec les abréviations VM et AB et avec le numéro indiquant la page, entre parenthèses dans mon texte.

23] Roland Barthes : S/Z, Seuil, Paris, 1970, «Points, Littérature», p. 24. Sur la présence des structures narratives dans les genres scientifiques voir aussi A.J. Greimas et E. Landowski : Les parcours du savoir, pp. 9–27. In: Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales, (éd. mêmes auteurs) Hachette, 1979.

24] p.e. : "exhiber les fondements anthropologiques [jeu, symbole, fête] sur lesquels repose le phénomène de l'art, car c'est à partir d'eux que nous devons élaborer pour lui une nouvelle légitimation." (AB, p. 21) ou "...le jeu constitue une fonction élémentaire de la vie humaine, si bien que la culture humaine est tout simplement impensable sans un élément de jeu." (AB, p. 44).

25] cf. aussi : "l'essence du jeu se reflète dans le comportement ludique : «jouer» c'est toujours «être joué»" et "le véritable sujet n'est pas le joueur, mais le jeu lui-même" (VM, p. 124)

26] voir aussi : "... nous parlons du jeu de la lumière, du jeu des vagues, du jeu d'une pièce dans un roulement à billes, du jeu conjugué des membres, du jeu des forces, du jeu des moucherons, sans oublier le jeu de mots. Tous ces usages

impliquent l'idée de va-et-vient d'un mouvement qui n'est attaché à aucun but où il trouverait son terme." (VM, p. 121)

27] Les divers traductions françaises de ce terme optent pour des équivalents fort différents. Le traducteur de la première édition de Vérité et méthode (1976) propose le mot "figure", ceux de la deuxième (1996) préfèrent "oeuvre", tandis que dans L'actualité du beau (1992) la traductrice doit respecter une opposition terminologique de Gadamer entre Werk et Gebilde, de sorte qu'elle garde le terme "oeuvre" pour Werk et elle emploie "formation" ou configuration" pour Gebilde.

28] Il doit être clair qu'une telle modèle ontologique du monde justifie non seulement la nécessité de l'art mais celle de l'herméneutique aussi.

29] Ce n'est pas par hasard que Gadamer choisit le terme de Platon. La description de la manière d'être de l'oeuvre d'art manifeste beaucoup de ressemblances avec le dogme platonicien de la connaissance, si bien que leurs conséquences théoriques influenceront considérablement l'idée du processus de la compréhension dans le système gadamerien.

30] Du cercle de la compréhension, p. 80, In : La philosophie herméneutique, pp. 73–83

31] cf. la notion d'«anticipation de la perfection» dans Du cercle de la compréhension, p. 79

32] Les racines historiques de l'herméneutique influencent

considérablement la notion d'art de Gadamer. En effet, dans son oeuvre, on assiste à une certaine textualisation du monde où la littérature (et surtout sa nature langagière) devient la modèle de tout art. Parallèlement, l'importance de la lecture, du déchiffrement d'un texte comme activité du récepteur s'accroît. C'est pourquoi l'on a du mal à rapporter le processus de la compréhension présenté ci-dessus à des arts plastiques, ou à la musique.

33] La tension qui est entre les deux pôles sémantiques du terme «comprendre» ouvre au moins deux pistes pour l'herméneutique. L'un qui dérive du sens "se faire une idée des causes, des motifs de qqch." serait celui du Schleiermacher avec le concept de "manifestation vitale". Ce projet s'est transmis en quelque sorte aux interprétations psychanalytiques et sociologiques des textes artistiques. L'autre qui s'appelle "la hermenéutique philosophique" procède du sens "saisir le sens de qqch.".

34] Les poètes se taisent-ils?, In : L'actualité du beau, Paris, Alinéa, 1993, p. 170

35] ibid. p. 165 et dans Création poétique et interprétation, In : L'actualité du beau, p. 96. D'ailleurs, Gadamer attribue par erreur cette métaphore à Paul Valéry qui vient en réalité de Stéphane Mallarmé.

36] Création poétique et interprétation, p. 99.

37] ibid. p.99 et p. 103

38] Quelques-uns parmi des dangers d'une telle entreprise ont été révélés par Henri Meschonnic dans son livre Le signe et le poème (Paris, Gallimard, 1975). En analysant l'écriture déridienne et heideggerienne il montre que la "poétisation" subie aux "programmes" théoriques peut aboutir à la mauvaise poésie. (cf. ibid, p.423).

39] Dès sa naissance, la déconstruction avait un succès énorme aux États-Unis d'autant plus qu'elle y était aussitôt institutionnalisée, elle est entrée aux universités et aux pages des manuels de la théorie littéraire. Le livre fameux ou ces cinq critiques ont publié ensemble leurs articles s'appelle Deconstruction & Criticism (New York, Continuum, 1979).

40] The critic as host (in.: Deconstruction & Criticism), l'article de Hillis Miller traite cette accusation en détail.

41] Jacques Derrida : "La différance", In.: Marges de la philosophie, Paris, Minuit, 1972, p.7

42] Jacques Derrida : La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines, In.: L'écriture et la différence, Paris, Seuil, 1967, Collection Points Essais pp. 409-428

43] D'ailleurs Derrida s'appuie à la fois sur la conception classique du signe (quelque chose [de présente] remplace, représente une autre chose d'absente]) et sur l'approche saussurienne du signe (ensemble inséparable d'un signifiant

et d'un signifié intégrant à un système des oppositions des autres signes). La tension qui existe entre ces deux approche n'est pas forcément conciliable. Voir par exemple : "Le jeu est la disruption de la présence. La présence d'un élément est toujours une référence signifiante et substitutive inscrite dans un système de différences et le mouvement d'une chaîne. Le jeu est toujours jeu d'absence et de présence, mais si l'on veut le penser radicalement, il faut le penser avant l'alternative de la présence et de l'absence; il faut penser l'être comme présence ou absence à partir de la possibilité du jeu et non inverse" (ibid. p. 426).

44] D'un point de vue philologique on pourrait sans doute montrer l'influence de La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines prononcée au colloque de Boston (auquel Barthes participait aussi) sur les idées barthesiennes. Toutefois la communauté de certaines positions de ces deux auteurs
est indéniable.

45] In : Le bruissement de la langue, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Points Essais», 1984. pp. 37-48

46] S/Z, Paris, Seuil, coll. «Points Essais», 1970; Le plaisir du texte, Paris, Seuil, coll. «Points Essais», 1973; De l'oeuvre au texte, In : Le bruissement de la langue, pp. 71-80

47] De l'oeuvre au texte, p. 78

قائمة المراجع

Bibliographie

• BARTHES, Roland: De l'oeuvre au texte, In : Le bruissement de la langue, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Points Essais», 1984. pp. 71-80

• BARTHES, Roland: Le plaisir du texte, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Points Essais», 1973

• BARTHES, Roland: S/Z, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Points Essais», 1970

• BARTHES, Roland: Sur la lecture, In : Le bruissement de la langue, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Points Essais», 1984. pp. 37-48

• BEAUJOUR, Michel: The game of poetics, In.: Game, Play, Literature, Beacon Press, Boston, 1971 Edited by Jacques Ehrmann pp. 58-67

• CAILLOIS, Roger: Les jeux et les hommes (le masque et le vertige), Paris, Gallimard, 1958; 1967 (édition revue et augmentée) Collection Folio Essais

• DERRIDA, Jacques : La différance, In.: Marges de la philosophie, Paris, Minuit, 1972, pp. 1-29

• DERRIDA, Jacques : La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines, In.: L'écriture et la différence, Paris, Seuil, 1967, Collection Points Essais pp. 409-428

• DELEUZE, Gilles - GUATTARI, Felix : Qu'est-ce que la

philosophie?, Minuit, Paris, 1991
• EHRMANN, Jacques: Homo Ludens Revisited, In.: Game, Play, Literature, pp. 33–57, Beacon Press, Boston, 1971. Edited by Jacques Ehrmann.
• FINK, Eugen: The oasis of happiness: toward an ontology of play (translated by Ute and Thomas Saine) In.: Game, Play, Literature Beacon Press, Boston, 1971 Edited by Jacques Ehrmann
• GADAMER, Hans-Georg : Vérité et méthode (Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique), Édition intégrale, revue et complétée par Pierre Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio, Paris, Seuil, 1996
• GADAMER, Hans-Georg : L'actualité du beau, trad. par Elfie Poulain, Paris, Alinéa, 1993, In : L'actualité du beau, Paris, Alinéa, 1993, pp. 19–84
• GADAMER, Hans-Georg : Du cercle de la compréhension, In : La philosophie herméneutique, pp. 73–83
• GADAMER, Hans-Georg : Les poètes se taisent-ils?, In : L'actualité du beau, Paris, Alinéa, 1993, pp. 164–176
• GADAMER, Hans-Georg : Création poétique et interprétation, In : L'actualité du beau, Paris, Alinéa, 1993, pp. 95–105
• GREIMAS, A.J. – LANDOWSKI, E. : Les parcours du savoir, pp. 9–27, In: Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales, (éd. mêmes auteurs) Hachette, 1979

• HARRIS, Roy: How to play games with words. Language, sense and Wittgenstein Routledge ang Kegan Paul 1988.
• HUIZINGA, Johan : Homo ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu (1938), Gallimard, Paris, «Les Essais», 1951, réed. 1976, (trad. par C. Sérésia)
• MILLER, Hillis : The critic as host, In.: Deconstruction & Criticism (New York, Continuum, 1979)
• MESCHONNIC, Henri : Le signe et le poème, Paris, Gallimard, 1975, (en particulière L'écriture de Derrida pp. 401–494)
• PICARD, Michel : La lecture comme jeu, Paris, Minuit, 1986
• SCHILLER, Friedrich : Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, Paris, Aubier 1992. (édition bilingue, trad. par Robert Leroux)
• WITTGENSTEIN, Ludwig : Tractatus logico-philosophicus suivi d'Investigations philosophiques, trad. par Pierre Klossowski, Gallimard, Paris, 1961

-Original Title:
Les jeux de la théorie, la théorie des jeux — le jeu comme objet conceptuel dans la théorie littéraire.
By: VARGA Zoltán
PALIMPSZESZT / 11. szám, 1998 július .
(http://magyar-irodalom.elte.hu/palimpszeszt/11_szam/01.htm).

فارغا سلطان

باحث من أصل مجري من مواليد 1970، حائز على درجة الدكتوراه عام 2004 حول موضوع: المشاكل النظرية المتعلقة بالسيرة الذاتية كجنس أدبي، كما حصل على دبلوم الدراسات المعمّقة بعد مناقشة رسالته بعنوان: ألعاب النظرية، نظرية الألعاب (النظرية الأدبية) عام 1997.

درس فارغا في كلية الآداب جامعة جانوس بانوسيوس دي بيش في تخصّص الأدب وعلم اللغة والفلسفة.

كما اشتغل بالتدريس كأستاذ مساعد في قسم الأدب المقارن والنظرية الأدبية في الجامعة المجرية بيش.

في عام 2002 شارك في تأسيس مجموعة بحثية حول الهوية المكتوبة والمقروءة في السير الذاتية- بجامعة بيش المجرية.

وبالنسبة للغات حصل على دبلوم في اللغة الفرنسية من جامعة السربون، باريس عام 1995.

عثمان الجبالي

مترجم تونسي من مواليد 1962 حاصل على الأستاذية في اللغة والآداب الإنجليزية من الجامعة التونسية عام 1986، وشهادتين من كرايست تشيرتش كوليدج - كانتربري: بريطانيا.

- دبلوم دراسات عليا في الترجمة (أكاديمية الدراسات العليا- طرابلس).
- عضو هيئة تدريس سابق بالمعهد العالي لإعداد المعلّمين بطرابلس، قبل أن يتفرّغ للترجمة.

الكتب المنشورة:

- مقرّر مدرسي لطلبة اللغة الإنجليزية بعنوان: Interactive English صدر عام 1999. - ترجمة كتاب: أحادية لغة الآخر تأليف جاك دريدا، صدر عام 2004 عن سلسلة فضاءات.
- ترجمة كتاب: القادة الجدد: فنّ تحويل القيادة الإدارية إلى علم نتائج، تأليف: دانيال غولمان وآخرين. صدر عن دار المريخ، (القاهرة- الرياض) (2004)
- ترجمة كتاب: منظمة التجارة العالمية، تأليف: أوليفييه بلين، منشورات المركز العالمي للدراسات.
- ترجمة كتاب: أمريكا الأنا والآخر (من نحن؟) لصموئيل هنتغتون، منشورات المركز العالمي للدراسات (2007).
- ترجمة كتاب: الصين في إفريقيا، لكريس ألدن، صدر عن منشورات، الدار العربية للعلوم ناشرون (بيروت) ومشروع كلمة (دبي-الإمارات العربية المتحدة) (2009).
- ترجمة كتاب: بريطانيا في إفريقيا، لتوم بورتووس، صدر عن منشورات الدار العربية للعلوم- بيروت (2009).