



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

المجلة العربية

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

المجلة العربية 1431هـ

ج

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر

فارغا ، سلطان

الالعب في النظرية الادبية / سلطان فارغا ، عثمان الجبالي

الرياض ، 1431هـ

14 ص ، 21 مم

ردمك : 4-5-90151-603-978

I- الادب العربي - نقد - 2 الالعب - المتلوثي ، عثمان الجبالي

(مترجم) تب . العنوان

ذوي 810.9 1431/4091

رقم الإيداع : 1431/4091

ردمك : 4-5-90151-603-978

المبتوء المبتوء المبتوء المبتوء

7 تقديمه

الفصل الأول:

تمهيد

16 مقدمة

18 موضوع معرفة، موضوع خطاب

23 الإشكالية في الأدب

الفصل الثاني:

مقتطفات من تاريخ مجازات

اللعب في الفكر الإنساني

28 أصوات من التاريخ

30 صوت من الفلسفة النظرية

35 من أجل فينو مينولوجيا خاصة باللعب

الفصل الثالث:

مفهوم اللعب عند غادامير Gadamer

44 اللعب كسلك ناقل للشرح الأنطولوجي

المبتدئ المبتدئ المبتدئ المبتدئ

خصائص اللعب :

- 48 الاضطلاع بالتقاليد
- 49 اللعب في خدمة نقد الوعي الجمالي
- 51 نحو استقلالية الفن: اللعب كتمثل ذاتي
- 53 إعادة صياغة نظرية المحاكاة
- 55 المعرفة والنسق
- 57 الأدب موضوع في صميم اللعب

الفصل الرابع :

الجانب الآخر من قالب المعنى

- 64 بين الفلسفة والأدب
- مفهوم غير منتقد من طرف
- 66 التفكيكية: اللعب
- 70 قراءة (قارئ) لعبية
- 74 التأويل، التقييم، التأكيد
- 78 الهوامش
- 86 قائمة المراجع

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، فإن تطور الأفراد والشعوب والأنظمة والعقائد تدريجي بطيء لا يبلغ كماله إلا حالاً على حال ودرجة على درجة، وفي الحقيقة أن الأخبار والآثار والعقل متناصرة كلها على إثبات حضارة عربية في بلداننا العربية منذ عصورنا الجاهلية» وهذه لعمرى شهادة على أن الجزيرة العربية كانت ولا تزال منارة للعلوم والآداب وشاهداً على أن تراث الثقافة العربية ثروة إنسانية ثرة، تمتلئ بالمعارف والعلوم التي سبقت عصرها بكثير، وانتشرت بعد الفتح إلى عدد من الأمصار شرقاً وغرباً، 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: «واختص العلم بالأمصار الموقورة الحضارة، ولا أوفر اليوم في الحضارة من مصر، فهي أم العالم، وإيوان الإسلام، وينبوع العلم والصنائع»؛ ولا تزال - إلى اليوم - تطالعنا الصحف والإذاعات ووكالات الأنباء عن كشف الآثار هنا، أو كشف عن المخطوطات هناك، ولا يكاد يمر يوم واحد دون أن يفاجئنا المنقبون في باطن الأرض والباحثون على ظهرها بمعلومات جديدة عن الحضارة العربية على امتداد الوطن العربي، وبخاصة في الأونة الأخيرة

التي نشطت فيها المؤسسات والجامعات والمعاهد البحثية في السعي
الحثيث إلى الكشف عن إنجازات العرب وإسهاماتهم في التقدم الإنساني.
ومن يقرأ كتاب بروكلمان «تاريخ الأدب العربي» يجد تقسيم العالم
الراحل للثقافة العربية أقساماً متعددة:

- فهو يبدأ بالقسمة الزمنية؛ حيث بدء ظهورهم على مسرح الأحداث
الدولية بالبعثة المحمدية، وبزوغ فجر الإسلام، ويتتبع الأعصر السياسية:
عصر الراشدين، والدولة العربية الأموية، ثم الدولة الإسلامية العباسية إلى
أن سقط الوطن العربي نهياً للغزاة: المغول فالمماليك فالأتراك، وأخيراً
الغزو الصليبي الأوروبي.

- وعندما اتسعت رقعة الدولة اعتمد قسمة الأقاليم: بدءاً من الهند في
أقصى الشرق إلى الأندلس في أقصى الغرب مروراً بالعراق والشام ومصر
والشمال الأفريقي، بما في ذلك الدول التابعة للثقافة الإسلامية في قارتي
آسيا وأفريقية.

- ولاتساع مجالات الثقافة في الحضارة العربية اضطر بروكلمان إلى
القسمة الموضوعية؛ فبدأ بفنون القول الأدبي الشعر والنثر، ثم علوم
العربية، وعلوم القرآن، والفقهاء بأقسامه المذهبية، فالتأليف التاريخي،
وبعدها ينتقل إلى العلوم التجريبية والعملية كعلوم: الهيئة (الفلك) والطب
والرياضيات والفلاحة، فالموسوعات... لكننا نفاجأ بالتأليف فيما عرف
باسم «الألعاب» .

ومنذ البدء يجب أن نعلم أن العرب لم يعرفوا التخصص الدقيق الضيق فيما يكتبون، بل إن كتاباتهم كثيرا ما تمتاز بصفتين بارزتين:
الصفة الأولى: عنوان الكتاب، فكثيراً ما تحمل الكتب أسماء خادعة كـ«القانون» في الطب لابن سينا أو «الحاوي».

الصفة الأخرى: نجد الكتاب -أي كتاب- موسوعة شاملة في كثير من المعارف؛ فمثلاً: كتب الرجال، إذا تحنَّت العالم في التاريخ عن شاعر ذكر مختارات من شعره ربَّما أخل بها ديوانه، وإذا ذكر عالماً من العلماء بين فضله ومكانته في علمه، وما شهر به من آراء، وما دار بينه وبين نظرائه من المحاورات والمناظرات في أنواع العلوم، وإذا ذكر حاكماً من الحكام لا يكتفي بأقواله وأعماله بل يحدثنا عمَّا وجد في عصره من علوم، وما ظهر فيه من علماء، ومن توفي فيه من النوابغ.

قلت إن بروكلمان قسَّم تراث العرب الفكري أقساماً متعددة، وفي نهاية كل فترة تاريخية نجد قائمة بما كتبه العرب في الألعاب تحت مسميات: 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).

وفي تلك المؤلفات نجد حديثاً مطولاً عن فنون اللعبة، وأصول أدائها، وكيفية ممارستها، وما يصحبها من حركات ذهنية وجسمية ونفسية وعصبية ... وكثيراً ما كانت هذه الألعاب تقام فردية أو جماعية يحضرها

المشاهدون، وتبرز فيها من أنواع المهارة والبراعة ما يثير الإعجاب،
ويصبح حديث الناس أياما طويلة.

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

- ستقرأ في هذا الكتاب الذي تقدم له هذه العبارة: «اللعب عند بارت
لا يتعارض مع العمل بل يُصبح مُرادفًا للإنتاج نفسه. وفي داخل قالب
الإنتاج/ الاستهلاك، يحمل اللعب كل القيم الإيجابية للنسق. فاللعب لكونه
عملية نشطة، حرة، خلاقية وطارئة، فإنه يقترح قراءة تتبّع حقلاً ما
«inergia» إذا تبين لك من العبارة أن اللعب يعين على العمل وزيادة الإنتاج
فاقرأ ما رواه الجاحظ في كتاب «الحيوان» عن أبي الدرداء حيث قال: «إنني
لأجُم نفسي ببعض الباطل كراهة أن أحمل عليها من الحق ما يملها».

ألا ترى أن حديث أبي الدرداء يكاد أن يكون دعوة واعية للعب من أجل
الترويح عن النفس، وتقوية العزيمة على العمل والإنتاج؟

وهذا مثل آخر: ستقرأ في هذا الكتاب - أيضاً - هذه العبارة: «وتجري
عملية القراءة «في شبكة ذات ألف مدخل» حيث يُمكن للقارئ أن يربط
بين دوال مختلفة، ويمكنه ابتكار أنواع جديدة من العلاقات من بين عناصر
النص، الممنوعة إلى حد هنا من خلال منطق قراءة أولى ومن خلال قانون
خطية سردية».

من فضلك أعد قراءة الفقرة السابقة وتأمل ما سأرويهِ لك من الألعاب
«الثقافية» - إن صحَّ التعبير - فقد ابتكر المنقّمون العرب الأعيب من
الشعر، والزخرفة الكتابية ما يدعو إلى إعمال الفكر، وإمتاع النظر، وتحدي
المواهب، واختبار القدرات، ممّا يظهر التفاوت في الذكاء والاختلاف
في الإدراك، وقد ساعدهم في ذلك طبيعة الحروف العربية، وتعدّد صور
كتابتها:

- قال الصفدي - 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، وبرز
أمداح الناس في أشكال: أطيّار، وعمائر، وأشجار، ومآذن، وعقد، وأخياط،
وصورة مقاتل ونفّاط بحيث إنّه له في ذلك اليد الطولى، والقدرة على إظهار
الأعاجيب التي تترك النواظر إليها حولاً».

- ويذكر الصفدي، في كتابه -الواقى بالوفيات- لأبي الحسين الكاتب
قصيدة على أربع قواف .

- وللصلاح القوّاس (ت 723هـ) القصيدة السائرة «ذات الأوزان» يقال:
إنها تقرأ على 360 وجهاً، أولها: (اليسيط).

دَاءٌ ثَوَى * بِفَوَادٍ شَفَّهُ سَقَمٌ

لِمِخْتَتِي * مِنْ دَوَاعِي الْهُوَى وَالْكَمْدِ

- ولابن الذروي قصيدة لها 24 قافية.

والحقيقة أن الثقافة العربية أعطت «اللعب» صبغة عملية نفعية، وتمثّل 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 إن الصناعات التقليدية العربية ذاتها تكاد تكون نوعاً من اللعب كالنقش على المعادن أو الحفر على الخشب.

بقي أمر أحب أن أشير إليه، وهو أن هناك من دعا إلى أن 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 أن يكون الفن من أجل الفن، والأدب من أجل الأدب، ومثل هذه الدعاوى مبنية على أسس فلسفية مثالية؛ لا ينهض لها دليل، وتناقض الأساس الفكري الذي يميّز الإنسان من الحيوان؛ حيث يؤكد العلماء أن «سلوك الإنسان هادف» بمعنى أنه لا يعمل عملاً إلا من أجل أن يحقق به نفعاً لنفسه أو لغيره، في دنياه أوفي آخرته، وإن جهلنا نحن دوافعه، وأغراضه؛ وأمّا الزعم بأن هناك من يعمل عملاً مجرداً من أجل العمل نفسه فهو قول مردود، بل إن 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 ويُعدُّ أبو نظرية الألعاب الحقيقي هو عالم الرياضيات الهنغاري-الأمريكي جون فون نيومان، الذي أسس 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 يفرض الإشارة إلى أفضل الخيارات الممكنة لاتخاذ قرارات في ظل الظروف المعطاة تؤدي إلى الحصول على النتيجة المرغوبة. وبالرغم من ارتباط نظرية الألعاب بالتسالي المعروفة كلعبة الداما، والبوكر...، إلا أنها تخوض في معضلات أكثر جديّة 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 والتفكيرية التي هي منهج نقدي أسسه الفيلسوف الفرنسي جاك نريدا (1930-2004) ويهدف من خلاله إلى دراسة النصوص التي غلبت عليها صفة المطلق والمثالية اعتماداً على هذا المنهج التفكيرية الذي لا يعطي اعتباراً للمقدس؛ فيولد من خلاله أشياء

كثيرة سكت عنها النقاد القدماء، واستند بريدا في هذا المنهج إلى قطيعة سبق أن أعلنها الفيلسوف نيتشه تجاه الميتافيزيقيا، وتتجلى التفكيرية 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 التفكيرية لصيغة «اللعب الحر» اللامتناهي لكتابة ليست منقطعة تماما عن الإكراهات المغيبة للحقيقة، وتأكيد المعطى الثقافي للفكر والإدراك وغياب المعرفة السطحية المباشرة، واستلهم أفق واسع من المرجعيّات الفكرية السائدة المماثلة، إنَّ الأرضية الفلسفية التي يقف فوقها التفكير هي أرضية تقوم على الشك المطلق والشامل في كل شيء بما في ذلك الذات.

وجهت الانتقادات الحادة إلى التفكيرية، وقد كتب الدكتور عبد العزيز حمودة -رحمه الله- فصلاً ممتعاً بعنوان «التفكير والرقص على الأجناب» في كتابه الرائع المرايا المحدّبة، وذكر آراء النقاد في تلك النظريات الأوروبية التي تظهر وتختفي وتتبدل كما تتبدل الأذواق والملابس والأحذية. وأخيراً، لقد تفضّل الباحث الجاد الأستاذ عثمان الجبالي المثلوثي فأتحف قراء العربية بترجمة هذا البحث القيم المفيد، إسهاماً منه في إثراء المكتبة العربية.

الفصل الأول

1- تمهيد:

1 - أ: مقدمة:

يبين تاريخ العلوم الإنسانية في القرن العشرين أنّ فكرة اللّعب تكتسي أهمية قصوى في فهم ثقافتنا. وبالزّغم من وجود بعض المحاولات الجادّة التي قام بها في الماضي منظّرون مثل أفلاطون وشيللر، إلا أنّ مفكّري القرن الأخير هم الذين منحوا اللّعب مكانة مفضّلة في الفكر البشري.

مع إيذاتها ببداية المنعرج اللغوي في الفلسفة، فتحت أعمال سوسير Saussure و فيتغنشتاين Wittgenstein الأفاق أمام الاهتمام النظري المعطى للألعاب⁽¹⁾. فقد كانت بمثابة بداية البحوث الخصبة في هذا المجال. وإلى جانب الدراسات الإيجابية الكبرى حول دور اللّعب في الثقافة (على سبيل المثال: هويتزغا Huizinga، وكايوا Caillois) أسهم كل فرع من العلوم الإنسانية في توضيح الجوانب المختلفة للعب، واستفاد من وجهات النظر الجديدة التي كشفت عنها دراسة ظاهرة اللّعب. وهكذا، فإننا نجد أمثلة في علم النفس (عند بياجيه piaget، وزينيكوت Zinnicott)، والبيداغوجيا، وعلم الاجتماع (كايوا Caillois)، والفلسفة (دريدا Derrida، هنريو Henriot، لوفيك Leveque)، وعلم اللغة (بنفنيست Benveniste)، وعلم الجمال

(غامير Gadamer) ... إلخ.

وفي الفترة نفسها، تشكّل فرع معرفي جديد مستقلّ في مجال الرياضيات انطلاقاً من عمل قون نيومان Von Newman. واليوم، تلعب نظرية اللعب - التي وضعت في الأساس لحل إشكاليات «غير بحتة» نظرياً في الرياضيات - دوراً مهماً بشكل خاص في الإعلامية، والاقتصاد السياسي وعلم الأحياء (البيولوجيا). فقد تسرّبت المفاهيم التي كانت مقتصرة عليها (الصدقة، الاستراتيجية، الأمل، البيئة، المنافسة إلخ..) إلى العلوم الإنسانية ومنحتها انطلاقة جديدة.

واليوم، يبدو أن اللعب بات موجوداً في كل حقول المعرفة الاستدلالية. ومع انتشار وجهات النظر، أصبحت هذه الفكرة شبحاً تقريباً، أو بُعْبُعا معنوياً يرمز إلى سراهة الإنسان الحديث للمعرفة: شيء من هذا، وشيء من ذلك، القليل من كل شيء، والكل دُفْعَةً واحدة. وفي مثل هذه الظروف فإنّ مطلب نوع من الصرامة الفكرية لا يمثّل قيدياً أمام التفكير (التأمل)، ولكنه يمنحها الفرصة الوحيدة لتفادي انتقائية قاتلة. وحتى وإن يكن حديثنا بعيداً عن منهج التفكير الفلسفي، علينا أن نُبَاشِرَ عملية توضيح مفاهيمية (معنوية) conceptuel في حقل الألعاب. وقد تبدو هذه المهمة ضرورية كذلك أكثر من موضوعنا الذي نتناوله هنا، والعلاقة بين الأدب واللعب قد تحمل في طياتها أيضاً بعض آثار الاختيار العشوائي.

1 - ب: موضوع معرفة، موضوع خطاب

اللّعب: موضوع فريد لخطاب نظري.

والسؤال «كيف نتحدّث عن الألعاب؟»

يفتح السؤال طريقاً مزدوجة؛ على مستويين من التحليل المتباين

أنطولوجياً:

خطاب يتناول الموضوع المسمّى بحصر المعنى: اللّعب، والآخر، ما

وراء الخطاب *meta-discours*، الذي يُعنى بظروف الكلام المتعلّق

به.

يُمكننا أن نضع تصنيفات، تنسيق مستويات، تجميع عناصر

وإعادة تجميعها، والبحث عن تماثلات واختلافات فيما بينها على

المستويين.

والأفكار المنهجية التي تنشأ عن ذلك تنطلق من فرضية أن هذين

المستويين متلازمان لا يقبلان الانفصال، وأنّ اللّعب يخضع بسهولة

للنظرية شرط أن نأخذ بعين الاعتبار وحدة المنهج، والموضوع،

ومدونة القوانين.

فلماذا كل هذه الاحتياطات يا ترى؟

عندما يقف المحلّل أمام تنوع ظواهر اللعبة، «تعدّد وجهات النّظر

التي يمكننا تناولها بالحديث (التاريخي، والنفسي، والاجتماعي،

والعرقى (الإثنى)، والجمالي... إلخ)، فإنّه - المحلّل - يجد نفسه

تقريباً في نفس الوضع الذي وجد سوسير نفسه فيه، واقفاً أمام الخليط اللغوي ويبحث عن طريقة يستنبط بها، من هذه الفوضى الظاهرة في الرسائل اللغوية، مبدأ للتصنيف وبؤرة أو مركزاً يعتمد عليه في الوصف»⁽²⁾. هذه الغواية البنيوية التي يصفها بارت Barthes في موضوع تحليل النصوص تمثل في التصنيف وإيجاد نموذج عالمي للألعاب، وخاصة إيجاد سمة بارزة يمكن انطلاقاً منها تأسيس «علم للألعاب» حيث يمكن لأي لعبة أن يكون لها مكان، وحيث النظام العميق (الخفي) يُبَدِّد الفوضى الظاهرة على السطح (البادية للعيان). إلا أن الألعاب تقاوم منذ أكثر من قرنين مثل هذه المساعي.

وبالرغم من بعض التحول المنهجي (من حقل معرفي إلى آخر أخص وأدق وأكثر أصالة) réductionnisme ، فإن هذا المشروع البنيوي يدعم فرضيتنا بشأن طبيعة موضوع المعرفة: ليس بإمكاننا أن ندرس اللعب في حد ذاته؛ اللعب كموضوع معرفي لا يوجد منفصلاً عن المشكلات التي ينشأ داخلها. وبالتالي، لا يوجد علم مستقل للعب، ولا يوجد خطاب حول اللعب بإمكانه تناول موضوعه دون تحول، في سياقه الأصلي.

إلا أننا نعثر بين الفينة والأخرى على دراسات مخصصة لوصف اللعب وصفاً شاملاً، وباحثين يميلون لتعريف فكرة اللعب بشكل نهائي. فأبحاث هويتزنغا Huizinga أو كايوا Caillois تقودنا إلى هذا

الاتجاه. وبشأن هذه النقطة علينا - بعد جيل دولوز Gilles Deleuze وفيلكس غواتاري Felix Guattari - أن نلجأ لتمييز محتمل بين الفكرة notion والمفهوم concept.

وهكذا يمكننا الحديث عن الفكرة notion التي يمكننا تعريفها على طريقة الموسوعة المقدسة والخالدة. في هذا العلم الثابت تهيمن الحقيقة، التي يجب أن تقترب تدريجياً من خلال وسائل دقيقة أكثر فأكثر. ويتمثل نشاط الباحثين في وصف حالة الأشياء التي يُسمونها حقيقة *réalité*. ويحمل هذا النظام «الطبيعي» للأشياء في ذاته معناه الذي يكفي أن نكتشفه. وما يهم هو نتيجة العرض الفلسفي أي الشرح أو المبدأ، بدلاً من الفعل، والحدث الذي تمنحه ولادته.

وعلى العكس فإن المفهوم concept يُثير تصوّراً كاملاً للعالم ويمنح للبحث الفلسفي وظيفة أخرى مغايرة تماماً.

فالمفاهيم concepts هي نتائج عمل نظري، يخلقها المفكرون بعناية (ويوقعونها). «كل مفهوم يُحيل إلى مشكلة، بل إلى مشكلات، بدونها لا يكون هناك معنى»⁽³⁾. إن هذه المفاهيم إذا لا تهدف لتصوير ظروف معينة، فهي لا توجد على مقربة؛ بل بالعكس إنها تُسهم في خلق تصوّر conceptualisation للعالم، وهي تندرج ضمن بنية ذهنية معقدة، نظام فريد للأفكار⁽⁴⁾.

والتباين واضح بين مختلف أنواع الدراسة، وبين مختلف جهات

النظر الممكنة حول موضوع تعريف شامل للعب⁽⁵⁾، فالتذبذب الاصطلاحي بين المفرد والجمع الذي يُرافق معظم التحاليل، يستدعي ضرورة تنظير ميدان الألعاب، بشرط أن نريد الحديث فيه كموضوع معرفي.

من جهته، فإن فيتغنشتاين Wittgenstein، في نظرة مختلفة قليلاً لا يقول شيئاً آخر. إن استحالة تحديد الجوهر المشترك الذي تشترك فيه كل الألعاب، وإيجاد قاسم مشترك⁽⁶⁾ بينها، وتقديم مجموعة المعايير الكاملة التي يُمكن أن تميّز كل الألعاب (والألعاب فقط) ضمن تعددية ((كثرة))) للموجودات، كان قد أثر في أبحاثه الفلسفية. ولاستبدال التعريف الوجودي، أدخل مفهومه عن «الجو العائلي» air de famille الذي يسمح بوضع تصوّر لظواهر متعددة مثل الألعاب. ومن خلال أنواع العلاقات المختلفة بين الألعاب «نرى شبكة معقدة من التشابهات التي تتجاوز وتتقاطع؛ تشابهات بالجملة وبالتفصيل»⁽⁷⁾.

تُحدّد كل هذه الملاحظات مسلكاً منهجياً للأفكار التي ستلي. فكل دراسة تسعى لإثبات وجود علاقة وثيقة ما بين الأدب واللعب (ربما تشابه أو تكافؤ أو تطابق أو علاقة نوعيّة) ينبغي أن تدرس هاتان الفكرتان. وعلى خلاف تعريف الفكرة notion فإن هذه الدراسة للمفاهيم تتطلّب عملاً نظرياً. وهكذا، عند تناول علاقة الأدب

واللعب، ليست لدينا فكرة مسبقة ومطلقة عن اللعب من شأنها أن تصبح لا- تاريخية وخالية من كل تنظير، ولكن مهمتنا بشكل دقيق ستكمن في دراسة وظيفة اللعب وموقعه النظري كموضوع ذهني في مختلف مقاربات نشاط معقد كالآدب. وبالتالي، فإن تحليلنا سيتركز على مستوى علاقات *méta-niveau* يسعى انطلاقاً منه لرسم «جغرافية» الأفكار المختلفة المسماة «لعب». ووضع كل فكرة للعب في الفكر المركب الذي تنتمي إليه، وتحديد علاقاتها مع بقية الأفكار الأخرى المكونة لإشكالية واحدة، كل هذه ستكون الخطوات الأولى لمسعانا.

إلا أننا لا نتوقف عند فصل المقاربات المختلفة (وبالتالي مواضيع المعرفة) على غرار لا- قياسية *incommensurabilité* (استحالة القياس) لمواضيع الخطاب المختلفة. وفي مرحلة ثانية، سنحاول إيجاد روابط قرابة (ليست دائماً هي نفسها!) بين النظريات التي تظهر فيها فكرة اللعب. إن تفحص «تأثيرات النظريات»، وتشابك الإشكاليات، ومستويات التصور، يسمح بتوضيح الانزلاقات والتغيرات غير الشرعية في الرؤية في بعض النقاشات التي جرت حول موضوع الألعاب⁽⁸⁾.

هذا الموقف النقدي الذي تم تبنيه تجاه محاولات تعريف اللعب ليس له النية بتاتاً في فرض خطاب انعكاسي *méta-discours* جديد يزعم

أنه بدهيّ، عالمي وطبيعي. بل على العكس من ذلك، فإننا نعي تمامًا أنه لا يمكننا البتة الإفلات من القيود الموضوعية في التحليلات التي تمت معابنتها وأنه ينبغي علينا أيضًا أن نُقدّم بيانًا بافتراضاتنا / مسلماتنا الخاصة .

1 - ج: الإشكالية في الأدب

فيما يتعلّق بالنظرية الأدبية، فإن تطبيق استنتاجات البحوث حول اللعب قد أخذت ثلاثة اتجاهات رئيسة من ضمن سبلٍ عديدة ممكنة حتى الآن.

أولًا، نقيم موازاة بين أنطولوجيا العمل الفني وأنطولوجيا اللعب. ونبيّن أن النشاطين متلازمان بلا قيد بوعي محدّد للحقيقة الثانية *réalité*، ومستقلان عن باقي نشاطات الحياة الإنسانية؛ وهي تجمع بين أفكار الحدود، والحرية والابتكار. ويمكننا أن نسمّي هذه المقاربة النزعة / الغواية الأيديولوجية.

ثانيًا، أن منظري الأدب قد جذبهم حقيقة أن الأدب مثله مثل الألعاب يخضع لقواعد. ففكرة الشعرية كلعبة قد تجذّرت في الكلاسيكية. وحسب هذا المنظور، فإن الإبداع الفني يتمثّل في تجاوز عقبات اللغة، واحترام القواعد الشعرية وابتكار أسلوب للعبة الشخصية⁽⁹⁾. في هذه المحاولة المعيارية، يجب تعلّم القواعد، فهي قد تؤسّس للعمل الفني الجيد. ثالثًا، يمكننا الحديث عن النزعة النفسية، التي تحاول أن تنسب

للأدب والقراءة نفس الوظيفة التي يتمتع بها اللعب في إدماج الطفل في بيئته الاجتماعية وفي تصفية رغباته. وهذه الطريقة في تصوّر التشابه بين اللعب والأدب تجمع بين أهمية المحلل النفسي والاجتماعي. ففكرة الحاجة للقراءة، في ضوء البحوث المعنية باللعب، تهتم بتحديد موقع الأدب في الاقتصاد الشامل للمجتمع الحديث، وكذلك في الحياة الفردية للمواطن⁽¹⁰⁾.

ولتسهيل العمل النظري يُمكننا الاعتماد على مدونة واسعة من «النصوص المتعلقة باللعب». ومن وجهة نظر تاريخية وتجريبية لدينا عددٌ من الأمثلة على حضور اللعب في الأدب. فمن جهة هناك كتبٌ (خاصة القصص والروايات والقصائد أيضاً) حيث تُصبح هذه اللعبة أو تلك (حقيقيةّة كانت أم خيالية) «فكرة رئيسة متكرّرة» motif أي الموضوع الجليّ والمهيمن في الأعمال الأدبية⁽¹¹⁾. ومن جهة أخرى بإمكاننا تخيل اللعبة كمبدأ مولّد للأعمال الفنية، وكممارسة تؤدي لإنتاج النصوص مهما كان تفكيرنا قليلاً في المناظرات الشعرية لدى الشعراء الجوالين troubadours، والجناس الدقيق في دروس النهضة الأدبية. ومع الأيام تتضاعف هذه الأمثلة وتتقاطع مع الرغبة لدى طائفة تؤسس حركات تتجاوز -وهي تبتكر أعمالاً فنية- أو تُزيح تخوم الفن؛ حركات مثل السريالية حيث يمنح "أوليبو" Oulipo اللعبة- لأسباب مختلفة- دوراً مهماً في التجربة الفنية، 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 إشكاليّتنا تجبرنا على استبعاد تلك النصوص من البحث التجريبي والتاريخي. وما يهّمنا في موضوع اللعب، هو الوظيفة التي يمنحها بعض المنظرين في مقارنة كيفية عمل الأدب كمكان لإنتاج المعنى.

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

الفصل الثاني

2 - مقتطفات من تاريخ مجازات اللعب في الفكر الإنساني

2 - أ: أصوات من التاريخ:

تميل أحياناً لتأويل الاستخدام الشائع لمفهوم اللعب في هذا الوقت الأخير رغم الانتقائية النظرية التي ترتبط به - كتجلُّ لروح العصر أو كعلامة مميزة للعصر الذي نعيشه، وهذا الاعتناء الملحوظ في القرن العشرين⁽¹²⁾ الذي يختلف باختلاف طيف واسع (من الصبغة المجازية *metaphorisation* إلى الوصف العلمي)، يبدو أنه «يلعب» دوراً مهماً في وعي الذات لدى الإنسان المعاصر وأيضاً في فهم العالم الذي يُحيط به. ولكن على مستوى الشرح سرعان ما نصطدم بتعاليم فرويد حيث إنَّ هذا الوعي نفسه يُعتبر بالأحرى نتيجة لقوى مختلفة وليس كأساس نهائي للفكر. وتتطلب عملية إدراك أهمية اللعب في إدراكنا *epistime* حفرًا معرفيًا في الحدائث التي سيكون هدفها تحديد موقع اللعب في الشبكة المفاهيمية للعصر. بيد أن نطاق مهمة كهذه سيتجاوز بكثير أطر عملنا، بحيث إنه يتعين علينا الاكتفاء فقط بالإشارة إلى بعض المسالك المؤدية لهذا الحفر المعرفي المستقبلي لموضوع اللعب. وهكذا فإن مفهوم اللعب يتمظهر كوسيلة لنقد الميتافيزيقا الكلاسيكية، أي نقد التفكير فيما يتعلق بنشأته وغايته وحضوره

وماهيته. وفي خضمّ جهود فلاسفتنا لإعادة كتابة مجال «العمل»
الذهني وإزاحته وإيجاد ميدان بكر يمكن للفكر أن يُستخدم فيه
بحريّة فإنّ قيوناً قديمة كثيراً ما تبدو أنّها تقترب من نهايتها مع
اكتشاف مفهوم جديد للعب في الفكر الإنساني.

ومع ذلك، فإنّ مفكرين قلائل يتساءلون ما إذا كان ما يُسمّى
بهامشية اللعب ناجماً حقاً عن براءة ميتافيزيقية، وما إذا كان
اللعب يقع حقاً خارج المواجهات الميتافيزيقية الكبرى، وما إذا كان
مفهوم اللعب بالفعل قادراً على افتتاح عهد معرفي جديد، وبالتالي عهد
أخلاقي في تاريخ الفكر.

للإجابة عن أسئلة من هذا القبيل لا يُمكننا الاستغناء عن تقسيم
المقاربات التاريخية الممنوحة للعب، والتي تؤثر دوماً بشكل صريح أو
ضمني على مفهومنا الذي بدأ اليوم شعبياً جداً عن اللعب. ولا يتفق
محور ذلك التقسيم مع الحدود النظامية لتحاليل اللعب. ومن أجل
إنشاء تصنيف taxonomie فقد اعتمدنا بالأحرى معياراً منهجياً كما
أننا ميزنا بين نوعين كبيرين من الخطاب المتعلّق باللعب:

الأول يسمّى بالظاهراتي *phénoménologique*.

والآخر يسمّى بالنظري (التأملي) *spéculatif*.

أما المسلك المسمّى «ظاهراتياً» فله علاقة بالألعاب «الحقيقية»
في تعدديتها التجريبية. وهدفها وصف هذا التنوع في الألعاب بشكل

وإف بفضل صياغة تعريف يجمع سماتها الأساسية. وكثيراً ما تكون هذه المهمة مصحوبة بتصنيف أو جردٍ للألعاب. وانطلاقاً من هذه العمليات الأولى يُمكن لمجال الألعاب أن يُعاد إلى ميادين أخرى من الثقافة والحياة الإنسانية.

وأما المسلك الآخر (التأملي) *spéculatif*، فيتمثل عموماً في التخلص من الجانب التجريبي للألعاب، أو تقليصها على أقلّ تقدير لبعض الخصائص المختارة بعناية. ومفهوم اللعب المُفرغ بهذا الشكل من محتواه يُصبح قابلاً للقيام بوظيفة معينة داخل تركيبة نظرية وُضعت من أجل جعل شيء مستقلاً عن اللعب محور إشكالية.

وهاتان المقاربتان الأساسيتان لا توجدان أبداً بشكل منفصل تماماً. بل هما بالأحرى اتجاهان لا يُقصى أحدهما الآخر، وعلاقتهما تخضع لمبدأ الهيمنة. وتُحاول الصفحات التالية تقديمهما من خلال فلسفة الفنّ عن (شيللر) Schiller (المسلك النظري) والمنهج الحدسي *intuitive* والطبيعي الوهمي *pseudo-naturel* عند (هويتزنغا) Huizinga و(كاويوا) Caillois.

2 - ب: صوت من الفلسفة النظرية

يمنح قرننا هذا موقعاً مميزاً للعب من شأنه أن يُنسبنا أن هذا المفهوم قد استُدعي للمثول أمام محكمة العلوم مع موكب كامل من الدلالات السلبية إلى وقتٍ قريب. فاللعب كتنقيض للجدّ والبحث

الصّارم عن الحقيقة - ينتمي تقليدياً إلى ممارسات السفسطائيين. وكذلك الأمر بالنسبة لـ (شللر) الذي كان أول من أعطى دوراً مركزياً لمفهوم اللعب وذلك في دراسة نظرية وقد افتتح عمله «رسائل حول التربية الجمالية لدى الإنسان» *Lettres sur* (13) *éducation esthétique de L' homme* طريقاً طويلاً أمام اللعب في العلوم الإنسانية. إلا أنه، ومن أجل فهم الوظيفة التي يمنحها إياه في فكره، علينا تفادي الاعتماد على كل استخدام حدسي (بدهي) لهذه الكلمة. و(شللر) يوضح أنه يلجأ إلى مفهوم مؤمئلاً (*idéalisé*) كثيراً ومُجزّداً للعب. وهذا المفهوم (التصوّر) المؤمئل، أو بعبارة أكثر تحديداً «غريزة (وفطرة) اللعب» تتعارض مع «الأشياء الطائشة التافهة التي سُميت دوماً بهذا الاسم» (الرسائل: ص 219). «وما من شك لا يتعين علينا هنا أن نذكر الألعاب التي تتداول في الحياة الواقعية والتي لا تتعلّق في العادة إلا بأشياء جدّ محسوسة». (الرسائل: ص 221).

وهكذا فمن غير المألوف نوعاً ما أن نسمع مراراً وتكراراً الطرح الشيللري الشهير، وكأنه بدهي: «الإنسان لا يلعب إلا حيث يكون إنساناً بالمعنى المقبول التام. وهو ليس إنساناً إلا حيث لعب» (الرسائل: ص 221). وبالتالي نخلص من تحويل هذه الجملة إلى أن مفهوم الإنسان ومفهوم اللعب يرتبطان بعلاقة افتراض متبادل ومسبق. ومن هنا يبقى منطق الدائرة المفرغة حتمياً إلا في حال تلاقي

المفهومين؛ ولكن في ذلك تنتهي سلسلة التحولات إلى مجرد حشو:
الإنسان ليس إنساناً إلا حيث كان إنساناً، ولا يلعب إلا حيث يلعب.
غير أن هذا الحشو لا يخلو من المعنى (والدلالة). فحول تقاطع
المفهومين ترسم قاعدة البناء الفلسفي لدى (شلر) وتعمل هذه
الفلسفة بالتحديد على ردم الثغرة التي تركتها الفكرة الثنائية للوجود
الإنساني في النقيدين الأولين لكانط (Kant) بفضل الاستدلال على
الهوية الكامنة (الخفية) للعب والإنسان والجمال.

وفي مسعى (شيلر)، فإن فكرة الإنسان هي التي عليها تركيب
الثنائية الأصلية للطبيعة البشرية (أن يكون أخلاقياً وطبيعياً في
نفس الوقت). فالتحديد المزدوج لموضوع الفلسفة المثالية الألمانية
يمكن إدراكه من ناحية في مفهوم الشخص *personne*. «قال شخص
عليه إذا أن يكون أساس نفسه... وهكذا نصل في المقام الأول لفكرة
الوجود المطلق، المؤسس في ذاته، أي للحرية» (الرسائل: ص. 175).
وقوانين وجود أخلاقي (معنوي) معفى من كل تحديد زمكاني ومن
كل السببية التي هي الشخص والتي تتبدى في «الغريزة الشكلية /
الصورية». والغريزة الصورية هدفها إلغاء الزمن والتحوّلات ومعرفة
الحقيقة بدءاً من مبادئ مُسبقة. «موضوع الغريزة الصورية، إذا
هو ما أوضحناه في مفهوم عام، الشكل بالمعنى المجازي وبالمعنى
الحقيقي، حيث إن هذه اللفظة تشمل كل الميزات الشكلية للأشياء

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

العامل الآخر المحدد للموضوع هو «الحالة» état (زوستاند Zustand) التي «لا توجد من خلال الشخص و.. بالتالي ليست مطلقة، ... وتحصل كنتيجة». (الرسائل: ص. 175). وهكذا فإن الحالة دائما راهنة وخاضعة للزمن والتحوّلات (الزمكانية، والسببية). ولكونها مخالفة للشخص في المفهوم الشيللري للذات، فإن الحالة تنتمي إلى غريزة أخرى «أسميها حسني sensible وتجد مصدرها في وجودنا الجسدي (المحسوس) أو في طبيعتنا المادية؛ ويكمن دورها في حشر الإنسان في الحدود الزمنية وتحويله إلى مادة» (الرسائل: ص. 183).

موضوع الغريزة الحساسة هو الحياة التي تتخذ شكل كل وجود مادي وكل حضور.

وللتوفيق بين طرفي الطبيعة الثنائية للإنسان، عمد (شيللر) إلى تقديم غريزة ثالثة، ألا وهي غريزة اللعب instinct du jeu. وتمثّل وظيفتها في السماح للغريزتين الأخرين بالتواصل وإضفاء دور بارز على مفهوم الجمال في البنية الأنثروبولوجية للإنسان. «وموضوع غريزة اللعب إذاً، ... يُسمّى شكلاً حياً forme vivante ويُستخدم هذا المفهوم للتعبير عن كل الخصائص الجمالية للأشياء وباختصار ما نسميه بالمعنى الواسع للكلمة الجمال beauté» (الرسائل: ص. 215). فالجمال مفهوم عقلي بحت، لأن جاذبيته فقط على المبادئ

السابقة للتجربة a priori. وعلى هذا النحو فإنها تتفق 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 تبين اللّازمني في الزمان كتمثّل للمطلق؛ وهي التي تُدرك الحقيقة الأبدية في تعديدية الحسي. بالرغم من أنّ التأثير المتبادل osmose يتمثّل في «مستقبل أمري» وأنّ (شيللر) يترك بداية خلقه في العتمة، فإنّ تصالّح مختلف خصائصه (وقواه) يبقى نوعاً ما مصدر الفنّ في جدليته.

يبدو من الواضح أنّ في ذلك إضفاء للشرعية على الجمالية في مقابلة الفلسفة والعلوم وتبرير للفنّ كمنشأ ينفرده الإنسان الذي يُحرّك المسعى الشللي لتطوّر 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) apostéroiori الناجمة عن ملاحظة الألعاب التي توصف بـ«المموسة» (المادية)، ومعاينة عملها وبنياتها وأصنافها. ولهذا السبب فإنّ كتابه لا يشتمل سوى على بعض الإحالات الغامضة لخصائص اللّعب التي

قد يكون بالإمكان انطلاقاً منها تأسيس توازٍ بين النشاطين⁽¹⁴⁾.
وبعد أن انتهينا من عملية سرد البنية النظرية عند «شيلر» فإن مفهوم اللعب بات يصلح لتأسيس استقلالية الفن من خلال منحه الأسس الأنثروبولوجية وتعزيز الطرح الكانطي عن «اللذة اللامبالية أو المترفة» plaisir désintéressé.

2 - ج: من أجل فينومينولوجيا خاصة باللعب:

لعب أم ألعاب؟ لا يخلو السؤال من الأهمية كما يظهر من تردد وتأرجح معظم الكتاب الذين تناولوا هذا الموضوع. فإذا كانت مقارنةً نظريةً تفضل صيغة المفرد، فإن التحليل الذي ينطلق من وقائع تجريبية «واقعية» عليه أن يعتمد صيغة الجمع من دون شك. وانطلاقاً من عنوان كتاب (روجيه كايوا) Roger Caillois الذي سنعتمده كمثال في هذا الفصل فإن الانحياز واضح: «الألعاب والناس»⁽¹⁵⁾ (Les Jeux et les hommes).

إن التأكيد المؤقت على العالمية على حساب عالمية تتجاوز العصور والأمم والثقافات، يبدو أمراً لا يمكن تفاديه بالنسبة لكل دراسة تعتمد مفهوم اللعب كمجازٍ أو استعارة، ونقطة استدلال، وموضوع مقارنة. وحتى في حال تمسكنا بفكرة قابلة للإدراك بدهاءة عن اللعب، فهي ليست أقلّ تحديداً بواسطة تعددية الألعاب التي تظهر على مستويات عديدة من الواقع.

وقبل أن ننتقل في مهمة تعداد خصائص «الألعاب الواقعية» وتقديم تعريف (هويتزنگا) Huizinga و (كايوا) Caillois، علينا أن نتوقف لحظة عند هذا النعت «واقعية».

وماذا نعني بالألعاب الواقعية؟

والألعاب القابلة للملاحظة التجريبية empiriques ؟

قد يكون هذا في حد ذاته أمراً مُنوّراً، ولكن فيما يتعلق بالظواهر التجريبية فقط فإن كل نشاط لعبي قد يبدو عبثياً. فمشهد ترى فيه الناس يركضون وراء شيء كروي الشكل وفي كل مرة يمسكون به يركلونه، أمر يخلو من كل معنى من وجهة نظر الوقائع الملاحظة. ولكن حالما نأخذ بعين الاعتبار قواعد ذلك النشاط، وطريقة تنظيمها (وهي ليست بتاتا من نفس الدرجة التجريبية)، فإن أفاقاً جديدة تنفتح أمام التفكير. والتعقيد الذي يظهر في هذا الكيان، وعدم تجانس مكوناته لا تخضع بالضرورة للأصناف التقليدية الأنطولوجية (المختصة بعلم الكائن). إن التخلي عن المشروع الوهمي لتجريبية بحتة (وخالصة) خاصة بمجال الألعاب⁽¹⁶⁾ يقودنا إلى إمكانية وجود ظاهراتية (فينومولوجيا) الألعاب.

في البدء، وحتى لا نخلط بين المقاربة التي نسعى لعرضها وبين الحركة الفلسفية، علينا تحديد ما نعنيه بالفينومولوجيا هنا. فقد استعرنا هذا المصطلح للإشارة إلى خطاب مزدوج يتضمّن من

ناحية الوصف البنويوي *description structurale* لجملة من الوقائع التجريبية (على هيئة جرد تقريباً) ومن ناحية ثانية دمجها في نظام شارح يُضفي عليها معنى، ويجعلها ذات دلالة. وهاتان العمليتان متكاملتان وتتحدان في تصنيف المعطيات التي ترافقهما باستمرار. وكما رأينا سابقاً، فإن مهمة التصنيف والتعريف تبدأ على مستوى اللغة التي تشكل جزءاً من الواقع الملاحظ لدى الظاهراتيين الوهميين *pseudo-phenomenologues*. لا يوجد تقريباً تحليل للعب لا يعتمد على مختلف طبقات المعنى لهذا المصطلح. إن مقارنة المرادفات من مختلف اللغات، ودراسة «انزياحات المعنى» *décalages* بين اللغات، وكشف المعاني المجازية والاستعارة الشائعة يبين الاتجاهات الرئيسة للأبحاث المتعلقة باللعب.

وأشهر ممثلي هذا الاتجاه هما بلا شك (يوحنا هويتزنغا) *Johann Huizinga* و(روجيه كايوا) *Roger Caillois*. وبالكاد نعثر على أعمال في هذا الميدان لا تُحيل إلى مؤلفاتهما. وبالرغم من كل التباينات المحبطة، فإن معظم الدراسات حول الألعاب تلتقي في عدد قليل من الطروحات التي كثيراً ما يطرحونها كمسلمات وكنقطة انطلاق لأبحاثهم الخاصة. فالفضل يعود إلى هذين المؤلفين في تلخيص مختلف تلك الطروحات في شكل شامل أكثر.

وهكذا ففي كتابه «الكائنات اللاعبة»⁽¹⁷⁾ *homo ludens* يُعرف

(هويتزنغا) اللعب بأنه «فعل حرّ، يُشعر وكأنه «متخيل» ويوجد خارج الحياة اليومية، بيد أنه قادر على امتصاص اللاعب بالكامل؛ هو فعلٌ أو نشاطٌ مجردٌ من كلّ فائدة ماديّة ومن كلّ نفع، ويتمّ في وقتٍ وزمنٍ محدّدٍ بشكلٍ صريح، ويجري بنظامٍ حسب قواعدٍ مُعيّنة ويُشعَى في الحياة علاقاتٍ جماعيةٍ يكتنفها الغموض⁽¹⁸⁾. وبالرغم من أنّ (كايوا) يرى أنّ هذا التعريف «فضفاض وضيق في الوقت نفسه» (يوحنا هويتزنغا: ص. 33)، فهو يُردّد كلّ عناصر ذلك التعريف في تعريفه الخاص: فاللعب في رأيه هو «نشاط»:

أولاً: حرّ: ما أنّ يُصبح اللاعبُ فيه مُجبِراً حتى تفقد اللعبة طبيعتها....

وثانياً: مُنفصل: أي محصورٌ في حدودٍ زمنيّة ومكانيّة محدّدة من قبل.

وثالثاً: غامض (متقلّب): أي أنّ مجرياته ونتائجه لا يمكن تحديدها بشكلٍ مُسبقٍ.

ورابعاً: غير منتج: أي أنّه لا يُنتج منافع ولا عناصر جديدة من أي نوع.

وخامساً: منظمٌ: أي أنّه يخضع لاتفاقات (ومُشارطة) تُعلّق القوانين العرفيّة (العاديّة) وتفرضُ بشكلٍ مؤقتٍ قوانينٍ جديدةٍ (للعبة).

وسادسا، خيالي: صعبة وعي مُحدّد لواقع ثانٍ أو لحالة وهم صريحة بالنسبة للحياة العادية، (يوحنا هويتزنغا: ص. 43-42).

ومهما كانت هذه المعايير غير متجانسة، فإنّ عملية شطر شائعة تتخلّل مختلف مستويات التعريفات. أولاً وقبل كل شيء، عالم تلقائي، مستقل له زمنه الخاص، مكانه الخاص وقواعده الخاصة التي تتعارض مع «الحياة العادية» و«قواعدها» و«عقلانياتها». وتحدّد دائرتها ومجانيّتها (اعتباطيّتها أو عبثيّتها) وتضع اللّعب خارج نطاق السببيّة العاديّة. ومع ذلك، فإنّ عالم اللّعب يفترض مسبقاً نظيره *contrepartie* ويلفّه نوع ما من الغموض بواسطة ذلك العالم الموجود مسبقاً والذي يحمل أسماء مُرعبة ومُرعبة (الحياة العادية، الحياة اليوميّة، الواقع، إلخ...) والتي يسعها في أي لحظة عرقلّة «التشريع الجديد» للّعب⁽¹⁹⁾.

ثانياً، بما أنّ اللّعب نشاط، فهو يحتاج إلى «فاعل» (لاعب) له. فاللاعب، بدوره، يتميّز بوعي مُزدوج⁽²⁰⁾، لأنّه يقبل قوانين عالم اللّعب دون أن يُثير مسألة اعتباريّتها، ولكن أيضاً دون أن ينسى أبداً حينيّتها (أو سميتها الوقتيّة).

إنّ موضوع الجدّ الكلاسيكي يُنجز في النهاية انشطار العناصر الأساسيّة في تعريف اللّعب. ويتميّز تحليلات اللّعب استخدام مزدوج للمصطلح بما يُعرّز في الوقت نفسه انشطار وعي اللاعب وتعارض

عالم اللعب وعالم الحياة العادية. فاللاعب يُدرك أن ما يقوم به ليس من قبيل «الجد» (وأنه معنى من التقييم العادي الذي يطال الأفعال)، ولكن يجب أخذه على محمل «الجد» وإلا فإن اللعبة سرعان ما يعترها التشويه.

في أبحاث (هويتزنا) و(كايوا) الظاهرية الوهمية pseudo-phenoménologiques، يرتبط تعريف اللعب ودراسة وظيفته و«طريقة وجوده» وباختصار سؤال «كيف؟» بسؤال آخر: وهو «لماذا؟». في الحقيقة إن البحث في أصل اللعب وعلاقته بالثقافة ومركزه في مجمل الأنشطة الإنسانية يمثل الخطاب الشارح ومستعى هؤلاء المؤلفين. وحتى في حال «لم يكن للعب معنى آخر غير نفسه» (يوحنا هويتزنا: ص. 38)، من خلال تبني وجهة نظر الأنثروبولوجيا الثقافية أو علم النفس الجمعي، فإن عدم كفاية هذه الإجابة تبدو واضحة. على اللعب أن يحتل مكانته في الاقتصاد العام للحياة البشرية. وعليه لا يمكن أن يُختزل في مجرد وظيفة نظام عقلائي، وهذا هو على الأقل موقف (هويتزنا) الذي يعتبر اللعب أصل الحضارة. وحسب رأيه فإن اللعب سابق نوعاً ما للثقافة. ومن خلال عبور مختلف مجالات الحضارة ومؤسساتها، يُحاول أن يبين أصلها الهزلي (اللعيبي) المشترك (القانون، العلوم، الفلسفة، الشعر، الفن وحتى الحزب أيضاً). ويقول (كايوا) عن زميله: «عمله ليس

دراسة للألعاب وإنما بحث في خصوبة رُوح اللّعب (الهزل) في مجال الثقافة، وأكثر تحديداً، الرّوح التي تُسيطر على نوع ما من اللّعب: ألعاب المسابقات المنظّمة» (هويتزغا: ص. 32).

أمّا (كايو)، فهو يحاول بلورة سوسولوجيا لعب من شأنها أن تشمل أيضاً بعض الجوانب الأنثروبولوجية والنفسانية. ومن وجهة نظر (كايو) فإنّ الألعاب الموصوفة بشكل مُسبق، والمُصنّفة لا تُمثّل سوى سطحٍ منظور (قابل للملاحظة). وهي في الحقيقة تحكّمها بعض الغرائز القويّة، وهي تستجيب لمتطلّبات تنبُع من الطّبيعة البشريّة وحياة الجماعات الإنسانيّة. فالألعاب عبارة عن «ترجمات» لمواقف سوسيو- نفسية⁽²¹⁾. وفي هذا السياق فقط، «يمكن للألعاب في الحقيقة أن تُشكّل عوامل حضاريّة» (هويتزغا: ص. 15).

الفصل الثالث

3 - مفهوم اللعب عند غادامير Gadamer

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

يندرجُ التحليلان اللذان يعتمدهما (غادامير) للألعاب هنا في مشروعٍ فكريٍّ أكبر وبالأخصّوص في تعريفٍ كَيْفِيَّةٍ وُجُودِ العملِ الفني. وحتى في حال كانت سياقاتُ النّقدين مختلفةً (إعادة تأهيل وحدة العمل الفني المعدّلة بالوعي الجمالي في «الحقيقة والمنهج» (Verité et Méthode) (1960)، وحفظه مفهومًا عالميًا للفن يُغطّي في نفس الوقت الفن الكلاسيكي والفن الحديث في «حاليّة الجمال»⁽²²⁾ (L'actualité du Beau) (1974) فإن استدلالات (غادامير) تبقى هي نفسها تقريبًا.

لماذا اللّعب؟ ما المقاصدُ النَّظريّةُ التي تقودُ الفيلسوفَ الألماني لتأسيسِ مُقارنَةٍ بين هاتين الظاهرتين والتي تبدو للوهلة الأولى مختلفة جدًا عن الحياة البشريّة منها عن فنّ اللّعب؟

إن اختياره ليس جائزًا تمامًا؛ ففي البدء، يلتحق بتقليد جماليّ طويل يتميّز بأسماء مثل (كانط) Kant و(شيللر) Schiller، وهذا الأخير، بالفعل، هو أوّل مُفكّرٍ - حاول تعريف طريقة عمل الفنّ - منح اللّعب قوّة تفسيريّة. وفي رسائله «رسائل في التربية الجمالية للإنسان» (Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme) (التي صدرت عام 1794)، أي بعد مرور أربع سنوات عن صدور «نقد ملكة التميّيز» (La critique

de la faculté de jugement، لكانط، نجده يواجه تشريع الفن، وهي مُشكلة تناولها (غامير) ثانية في «حالية الجمال». فهذان العملان -ومن خلالهما منهجية التفكير- يبينان نقاط تشابه كثيرة في بلورة الفكرة الرئيسة (اللعب كأساس أنثروبولوجي للفن) وفي استنتاجاتهما (استقلالية مجال الفن) كما سنرى لاحقاً.

ومن خلال توقع إحدى طروحاتنا فيما يتعلق بتحليل (غامير)، يمكننا استخلاص أنه إلى جانب المبررات التاريخية، لديه مسوغات منهجية لاختيار مفهوم اللعب. فاللعب في منهج تفكيره، يُشكل جزءاً من نظام الاستدلال (أو الاستنباط والبرهنة)، وهو ليس ذا قيمة كبيرة في حد ذاته. والطريقة التي يُخرج بها الشبّه بين اللعب والفن تأخذ شكل الاكتشاف العلمي الذي يُحيل إلى الحكاية الكلاسيكية الغربية: «صياغة لغز ثم .. العمل على فك رموزه»⁽²³⁾.

إلا أن الأمر لا يتعلق بـ«اكتشاف» حقيقي، لأن الراوي يُقدم لنا لغزاً مفتاحه معروف لديه مسبقاً. ولما باشر (غامير) البحث في صيغة وجود العمل الفني، كان يعلم مسبقاً بخصائص المفهوم الذي سيجده.

ما من شيء أفضل من بنية «الحقيقة والمنهج» *Vérité et Méthode* فهي تبين أن اللعب ليس له سوى أهمية ثانوية في تحليل (غامير). وفي هذا الصدد فإن عنوان الفصل الأول من الجزء الثاني من كتاب «الحقيقة والمنهج» (أنطولوجيا العمل الفني ودلالته) يبدو موحياً؛ «اللعب كسلك

ناقل للتفسير الأنطولوجي» (الحقيقة والمنهج: ص. 119). ويُعلن منذ
الجُمْل الأولى أَنه يُريد الحديث عن «اللَّعب الذي يحضُل في الفن» أو «ألعاب
الفن».

ويشهد التَّأرُجُح الاصطلاحِي أيضا على أَن إشكاليَّة العلاقة بين الفن
واللَّعب قد حُلَّت سابقًا منذ البداية. وهكذا يمكن لـ(غادمير) أَن يتحدَّث
بلا تمييز عن «اللَّعب»، وفي لحظة أُخرى عن «ميزة الهزل (أو اللَّعب) في
العمل الفنِّي»، ثم عن «لُعبة الفن»، «اللَّعب الذي ينشأ في الفن» أو عن
«ألعاب الفن».

والحال هذه، وبأخذ التداييع النظرية بعين الاعتبار، لا يبدو غير
منحاز في سعيه لإيضاح الخاصية الهزلية في الفن أو إذا أراد إثبات أَن
الفن في حد ذاته لُعبة؛ قياسًا أو مطابقة؟

تتخلَّل الحقل النظريِّ لتحليلات اللَّعب عند (غادمير) (وخاصة في
«الحقيقة والمنهج») عملية مجازية. إلا أَن هذه العملية، وهي من
جَهِتها قابلةٌ لبُورَة مفاهيم وإشكاليَّات جديدة، لا تفتح بشكلٍ فعليٍّ
مسالكَ لعلاقةٍ مُثمرةٍ فكريًا لكلِّ من اللَّعب والفن عند مُنظريِّ التأويلية
herméneutique. فهناك «تصوُّرٌ مُسبق» pré-concept للفن يُسيطر
على المجاز ويخلق نوعًا من الهوية المشوبة بالغموض عن اللَّعب والفن،
وتسمح له هذه الهوية السطحية (أو الشبه-هوية) من تغيير المنظور
بشكلٍ خفيٍّ بين عنصريِّ المجاز وتعداد السَّماتِ المميزة لمفهومه حول

العمل الفني.

فضلاً عن الفوائد المنهجية، يُؤمن له هذا المنهج ثلاث مزايا على الأقل نُحوصلها باختصار هنا (وسنفحصها عن كثب أكثر في الفصول اللاحقة).

أولاً، وتتعلّق تحليل مفهوم اللّعب، بوسع (غادمير) أن يُؤسس مفهومه للعمل الفني على أسس أنثروبولوجية⁽²⁴⁾. وإذا كان الفنّ مثله مثل اللّعب خاصية الطبيعة البشرية فسرعان ما قد يجد تبريره. إضافة إلى ذلك، فإنّ صلاحيته (أو صحته وشرعيته) ستكون عالمية لأنّه سيمتدّ إلى النوع البشري ويتبوأ درجة ما من اللزوم (الاقتضاء). وتتخلّل استخدام وجهة نظر إنسانية وعالمية، وهي «الإنسان»، كلّ مخاججات (أو استدلالات) (غادمير). كما سنجد ذلك ثانية بشأن مسألة الذات في الفنّ (وبالتالي في اللّعب).

ثانياً، وعلى إثر «اكتشاف» أسس أنثروبولوجية مشتركة، يرث الفنّ استقلالية اللّعب من «حقيقة» هي بالنسبة إليه خارجية. استقلالية مجال الفنّ هذه تجد صداها في أعمال (شيللر) و(كانط) الشهيرة.

ثالثاً، فإنّ الهوية الخفية للفنّ واللّعب تفترض نموذجاً أصلياً لكلّ الفنون يُمكن (غادمير)، من جهة، من الحديث بشكل عام عن تجارب فنية متنافرة بقدر الرقص والموسيقى والمسرح والأدب أو الفنون التشكيلية؛ ويمكنه من جهة أخرى من توحيد الوظائف المتنوعة تاريخياً في مفهوم

عبر- تاريخي وذلك من أجل الحفاظ على عالميتها وعموميتها.

3 - ب: خصائص اللعب:

3 - ب 1-: الاضطلاع بالتقاليد

لا يشمل وصف السمات المميزة للعب عند (غامير) أي عنصر جديد بالنسبة للمقاربات المقدمة سابقاً. إضافة إلى ذلك، فإنه عند دمج المنهجية النظرية البحتة عند (شيلر) والوصف الظاهراتي (أو الغنومينولوجي) عند (هويتزغا) و(كايوا) التي تم تناولها في الفصل السابق، نجده ينضم للتقليديين الأكثر شيوعاً لتحليل اللعب.

فمن جهة، يبدو واضحاً أن مفهوم اللعب كوسيلة نظرية تصلح لطرح إشكالية تشريع الفن وتمكينه من استقلاليته، ومن جهة أخرى، فإنه يبلور هذا المفهوم انطلاقاً من بعض المعطيات الظاهراتية المختارة بعناية.

وتتفق النتائج النظرية لاختياره، أيضاً، مع تلك التي تسم بتقليديين وصف اللعب المذكور. فاستقلالية اللعب والفن مثل ما هو الحال عند (كانط) و (شيلر) تماماً تؤدي إلى الاستقلالية transcendentalisation الضرورية. وهكذا فإن الفن (واللعب) بعد أن تم عزله بهذه الطريقة عن السببية والقصدية، وبعد أن خرج عن أية علاقة سيكولوجية وسوسولوجية، ستكون له قيمة مطلقة وأعلى، مساوية للقيم الأخلاقية والدينية في العصور السابقة. وبهذه العملية، أصبح الفن إحدى أهم

مصادر إنتاج المعنى في المجتمع الحديث.

ومن جانب آخر، فإن (غامير) - انطلاقاً من مفترضات ظاهراتية - يبدو أنه قد أهمل مشكلة علاقة الموضوع، المدونة والمنهج. لأنه، إذا كان «الموضوع هنا»، أمكننا مقارنته حدسياً، من وجهة نظر شكله الطبيعي الجوهري *sub specie aeternitatis*. فهذه الطريقة لتناول الموضوع تُضفي على تحليله هيئة شبه طبيعية تتعارض عادة مع الطابع النظري لمنطقه الاستدلالي.

3 - ب 2 - : اللعب؛ في خدمة نقد الوعي الجمالي

لنصوص (غامير) التي يتناول فيها مسألة اللعب دوماً جانب «ارتكاسي»، أي، أن مؤلفنا يُفضل طروحاته إزاء مواقف مضادة. وهكذا، فإن الرأي المعاكس الذي يُرشدُ بشكل ما استدلاله (أو منطقَه) هو الوعي الجمالي. وفي داخل رفض هذا المفهوم لكيفية وجود الفن، نعتز على كل المواضيع الكبرى للجمالية الغاميرية.

ويستهدف نقد الوعي الجمالي نظريتين في الفلسفة نجمت عنه. النقطة الإستراتيجية الأولى وهي مركز الذات ودورها في كيفية وجود العمل الفني. لذلك، يطرح (غامير) الموضوع (الديكارتي) (أو المنهج العقلاني) الذي هو في نفس الوقت أصل كل معنى وغايته القُصوى. هذا الموضوع الجوهري (الأساسي) - وهو أيضاً الموضوع الجذاب في عصر الأنوار - يُعرَّف على أساس مجموعة مُغلقة من الجواهر (جمع جوهر)

essences. فمثل هذا التصور للذات *sujet* يُحدّد بالضرورة مركز العمل الفني والالتقاء بعملٍ فنيٍّ بالنسبة لذاتٍ مُنشأة مُسبقًا، يحدث دومًا أن ترى العمل الفني كموضوعٍ لفعل المعرفة عنده وفعل اللذة، إلخ..

فهذه إذا نيّة واضحة لإزاحة الذات، وتخليصها من النفسنة الجوهرية *psychologisation essentialiste* (إضفاء النزعة النفسية عليه)، وهي التي تحرك تحليل اللّعب عند (غامير). «من المؤكّد أنه يمكننا انطلاقًا من اللّعب نفسه التعرّف على سلوك مَنْ يلعب...» (الحقيقة والمنهج: ص. 119). هكذا بدأ (غامير) عملية الاستنباط ليُطرح مُسلمة «أشقيّة اللّعب بالنسبة لوعي اللّاعِب» (الحقيقة والمنهج: ص. 122).

ويهدف التوصل لذلك، لجأ (غامير) لتقنيّة مُماثلة كثيرًا ما اعتمدها (هايدغير) *Heidegger*: وعلى شاكلة مُعلّمه، يلاحظ الظواهر التي تتجلّى على مُستوى اللّغة، ويحدّد مكان «الحقيقة» الموجودة في اللّغة. فالدراسة الدلاليّة لمصطلح «اللّعب» تنطلق من استخداماته المجازيّة والضيغة النّحويّة للمعنى الوَسْطِيّ *mediale*: «قصيغَةُ وجود اللّعب لا تتطلّب إذا أن تكون هنالك ذاتٌ «أو باعثٌ أو فكرةٌ أو علةٌ، أو محتوىٌ أو سببٌ أو فاعلٌ، يتصرّف بشكلٍ هزليٍّ (لعيبي) حتى تلعب اللّعبة. فالمعنى الموجود قطعًا للّعب هو معنى وسطيٍّ. عندئذٍ فقط يمكننا القول -مثلًا- إن شيئًا ما «يلعبُ» في مكانٍ ما وفي زمنٍ ما، وإن شيئًا ما «يلعبُ»، وإن شيئًا ما «مُنخرطٌ في اللّعب» (الحقيقة والمنهج: ص. 122) (25).

وحسب (غامير)، فقط انطلاقاً من إزاحة الذات («بالنسبة للغة، من الواضح أن الفاعل *sujeet* الحقيقي للعب، ليس من يقوم بتعاطي اللعب، إلى جانب نشاطات أخرى، ولكن اللعبة نفسها» (ص. 122) وبدءاً من معناه الوسطي فإن اللعب يتجلى في طبيعته الأصلية و«يمكن أن يُعتبر بشكل صريح كنموذج للفن» (ص. 123).

3 - ب 3 :- نحو استقلالية الفن : اللعب كتمثل ذاتي

ترتسم النقطة الحاسمة الأخرى للنقد الغاميري (نسبة إلى غامير) حول مفهوم التمثل. فهو يطور فكرته الخاصة به عن الإيمانية *mimesis* التي يمنح فيها وظيفة مهمة للعب. فمفهوم اللعب كتمثل ذاتي (*Darstellung*) يمنحه الفرصة لتأسيس استقلالية الفن.

وفي المنظور الغاميري فإن اللعب المجرد من ذاتية اللاعبين هو «نسق تحدث فيه حركة مستمرة كذاتها» (ص. 122). واللعب بهذا التصور ليس فقط خالياً من كل غائية، و قصديّة وجُهد⁽²⁶⁾، بل وأنه لم يعد يُقاسُ بعالم يسبقه. وبالتالي، فإن اللعب (والفن بطبيعة الحال) «شيء مستقل ومكتفٍ بذاته» وبهذا الشكل «لا يسمح أبداً بأي مقارنة مع حقيقته التي تُعتبر قياساً خفياً لكل تشابهِه في المحاكاة» (ص. 130). ولن تتمثل مهمته أبداً في تصوير شيء ما موجود قبلاً في «العالم الحقيقي» وإنما يجد نهايات *telos* في ذاته، في تنفيذ حركة اللعب كما هي.

تتجلى استقلالية الكون الذي يشكّله اللعب من خلال فضله في الزمان

والمكان: «... الفضاء الممنوح لحركة اللعب ليس مجرد مكان غير مُحدّد ممنوح لعرض اللعب، بل فضاء مُحدّدة تُخوّمه بشكل خاصّ ومُخصّص لهذه الحركة. فاللعب يتطلّب وجود ميدانه الخاص به». (ص. 125)

ويتقاطع الاتجاهان الرئيسان للنقد الغادميري اللذان يهدفان لإزاحة موضوع اللعب واستقلالية مجاله في الحُجّة الكلاسيكية لمُشكلة الجدّ والهزل. من المؤكّد، أنّ «اللعب علاقة جوهرية خاصة به مع الجدّ» ولكن، يُمكننا الحديث، حسب (غامير)، على الأقلّ عن مُستويين من الجدّ: عالم المقاصد أو الجدّة المقدّسة. «وفي السلوك الهزلي ludique (اللعيبي)، لم تتلاش كلّ المقاصد التي تُحدّد الكينونة النشيطة والمتبصرة ببساطة، بل تبقى مُعلّقة بشكلٍ فريد. فالذي يلعب يدرك هو نفسه أنّ اللعب لا يعدو أنّ يكون لعباً وأنه يُوجد في عالم تُحدّده جدّة المقاصد. إنه يدرك ذلك دون أن يفكر في هذه العلاقة بالجدّ». (ص. 119)

وعلى العكس من ذلك، فإنّ «اللعب نفسه يتضمّن جدّة خاصة به» (ص. 119) لا يجب تجاوزها وإلاّ فإنّ اللعبة سرعان ما تنحرف.

يسمحّ فكّ ازدواجية الجدّ هذه لغامير بالاستفادة من نظرية الوعي المزدوج لدى اللاعب واستعادة مسألة الذات. فإذا كان الموضوع الفعلي subjectum للعب هو اللعب نفسه، فإنّ اللاعب يقدّم جزئياً كمال ذاتيته. وبشكلٍ مُوازٍ، فإنّ المشاهد (أو المتفرّج) تُصبح له أهمية أكبر، بالرغم من أنّ نشاطه سيكون مُساوياً لنشاط اللاعب؛ وفي كلتا الحالتين، يتعلّق

الأمر بالمشاركة.

بيد أنه، لضمان الطبيعة التواصلية أساساً للفن، يتعين على (غامير) أن يحتفظ بمفهوم ما للذات ودمجها في فكره. وهكذا، يبدو في نظامه أن المشاهد يملأ المكان الذي يبقى شاغراً مع انطلاق الموضوع المهيمن للفلسفة الغربية. ودوره لا يقتصر فقط على نقد العلاقة بين الذات- الموضوع *objet-sujet*، بل يقودنا للحجة الحاسمة للمنطق الفلسفي الألماني: وإلى مفهوم اللّعب كتمثّل (ذاتي) (*Darstellung*) واستحالته إلى أثر⁽²⁷⁾ (*Gebilde*).

وفي الحقيقة فإن هذه المفاهيم الثلاثة (تمثّل، أثر، وتحول) تُشكّل فضاءً منطقيًا لبناء نظرية فنية يكون أساسها إعادة تأويل الطّرح القديم للمحاكاة *mimesis*.

3 - ب 4 - : إعادة صياغة نظرية المحاكاة

نظريًا، نقود سلسلة خطواتٍ منطقيّة من فكرة اللّعب إلى الأثر الفني كتجسّد للحقيقة. أولاً، كما رأينا سابقاً، فإن (غامير) يفترض بدهامة أن «اللّعب يقتصر فعلياً على إفراغ نفسه في تمثّل. فكينونتته (أو كيفية وجوده) هي إذاً تمثّل نفسه». (ص. 126) ثم يستنتج أنه «في حال تمّ تمثّل شيء ما هنا، فلن تكون غير حركة اللّعب نفسه». (AB ص. 45).

ثانياً، يُدخل نظرية التحول إلى أثر: «التحول الذي من خلاله يبلغ اللّعب البشري كماله الحقيقي، وهو الاستحالة إلى فن، أسميه الاستحالة إلى أثر

فني» (الحقيقة والمنهج: ص. 128).

وبالفعل فإن هذا الفكر له وظيفة مزدوجة في منطق (غادمر). فمن ناحية، يضمن مفهوم «الاستحالة إلى أثر فني» Gebilde وحدة المعنى المتمثل في لعبة الفن والانفصام عن ذلك المعنى حول الفعل التمثلي لدى اللاعبين. فاللعب أثر، ويعني هذا الطرح أنه «بالرغم من الضرورة التي تحتم لعبه، فإن اللعب كُليّة لها معنى؛ وهكذا يُمكن تكراره ومنحه معنى خاصاً به» (ص. 135).

ومن ناحية أخرى فإن مفهوم التحوّل transmutation أو المشخ métamorphose هو المخصّص للإعداد أنطولوجيًا ومعرفيًا لعودة مفهوم الفن كحاكاة mimesis. «فمفهوم المشخ يهدف إذا إلى تمييز صيغة الوجود المستقلّ والسامي، لما أسميناه هيئة figure Gebilde. وهو يسمّح لما نسميه «واقعا» أن يُعرّف نفسه كشيء غير ممسوخ non-métamorphosé، وللفن أن يُعرّف ككبت يُحجم ذلك الواقع في الحقيقة» (ص. 131) ⁽²⁸⁾.

فالأمر الذي يتمّ تمثله في «لعبة الفن» ليس شيئاً موجوداً بشكل مُستقلّ، وبالتالي فإن محاكاة الفن -بعد أفلاطون- ليست تقليداً من درجة ثالثة، بل العكس، فإن الشيء لا يبلغ وجوده الحقيقي إلا من خلال انمساخه في محاكاة الفن. والمحاكاة حسب هذا التصوّر تُطابق عملية مُرور من الواقع إلى الحقيقة.

وفي نهاية المطاف، فإن عملية تكميلية تندمج في المقاربة الغادمية للمحاكاة: مشخ مشوة⁽²⁹⁾ namnesis. ومع مفهوم الاعتراف يقفل دائرة حُججه ويُنجز مهمة تأسيس صيغة وجود (كينونة) العمل الفني على مفهوم اللعب. إذا، «فإن التمثل الفني في العمل هو عملية اعتراف تتميز كمعرفة حقيقية للجوهر» (ص. 133) وبشكل مواز مع عملية التمثل، فإن «وَحْدَةَ الحَقِيقَةِ هِيَ ما نَعْتَرَفُ بِهِ فِي لُعبَةِ الفَنِّ» (ص. 135).

3 - ج: المعرفة والنسق

يوجد تغيير في تاريخ المذهب التأويلي (أو الهرمينوطيقا) مع شليرماخر Schliermacher. فالهرمينوطيقا التي ظلت إلى اليوم فن التأويل «المادي» للنصوص المكتوبة، أصبحت نظرية عامة للإدراك (أو الفهم البشري). وهكذا لم يعد النص هو المهم في فرادته، وإنما فعل الفهم .compréhension

عمل غادمر «فلسفة التأويل» (وهو عنوان فرعي لمؤلفه «الحقيقة والمنهج» Verité et methode) (الخطوط العريضة...) ليس جمالية (نظرية الفن) بالمعنى الحرّفي. إذ من المؤكد أنه يعزو للتجربة الفنية دوراً استكشافياً في عوالم العلاقة التأويلية (أو التفسيرية)، ولكن تلك التجربة لا تتمتع بامتياز، وهي واحدة من بين تجليات عديدة للتجربة التأويلية في عالم (أو كون) يبدو فيه التأويل العلاقة المعممة في العالم. وفي نظر المؤول يتجانس العالم: فنحن دوماً في نفس فعل الإدراك.

فالفرن مثل المثال eidos (جمع مُثَل) يُصبح لكل معرفة الأنموذج الأصلي prototype «لوجودنا في العالم». وكما رأينا، فإنَّ بنية العالم في المنظور الغادميري تخضع تمامًا لوظيفة المؤول. فالهرمينوطيقا تفترض وجود سطح يكون في نفس الوقت مُدركًا (بالعقل لا بالحواس) intelligible وبعيد المثال وغامضًا. وللنفاذ لمعنى هذا السطح والعتور على الجلي الواضح خلف ما هو بعيد المثال يجب بذل الجهد أو الغوص في نسق العمل؛ أي التأويل.

للوهلة الأولى، قد يبدو من الغريب أن يتناول المؤول (المفسر) (بالمعنى الحديث للفظ) المهمة الأنطولوجية بتحديد ماهية العمل الفني أو استعارة مصطلحات غادمير «كينونة العمل الفني» (أي كيفية وجوده). فالهرمينوطيقا تتصدى للمعرفة (ما السبيل لبلوغ المعرفة؟ كيف نمسخها معنى؟) فهي الفرغ المعرفي (الإبستمولوجي). إلا أن انشغالات غادمير تهم «الأشياء». «فالفهم يعني التفاهم بشأن الشيء. وفي مستوى ثانوي فقط، يصبح الفهم يعني إبراز رأي الآخر وفهمه كما هو. وهكذا تظل أولى الشروط التأويلية فهم الشيء وحقيقة التصدي لنفس الشيء»⁽³⁰⁾.

إن استقرار الأشياء في عمق كل إدراك (وفهم) أمر مهم بالنسبة لغادمير الذي يستبعد الطرح الأفلاطوني للتمييز (التذكر الاسترجاعي) anamnesis. وعليه أن يحل عملية الفهم ولا يسعه أن يترك عملية المرور من عدم المعرفة إلى المعرفة ويدعها أمرًا غامضًا مثلما فعل أفلاطون

بشكلٍ مُبهم. وهكذا فهو يصفُ هذه العمليةَ على طريقةِ علمِ النفسِ
الذهني الحديث نفسه تقريباً⁽³¹⁾. وتخطُ ترسيماتِ فرضيةِ صالحةٍ
حتى يتمَّ تحريفها بترسيماتٍ عمليةٍ أكثرَ لإعادةِ بناءِ المعنى. ولكن بينما
هذه الصفةُ العمليةُ في النظرياتِ الذهنية ليست مرتبطةً بأيِّ مثالٍ
أنطولوجي، عند غادامير لضمانِ وحدانيةِ المعنى، فإنَّ الأشياءَ هي التي
تطفو فيما وراءِ النصِّ. لذلك إذا ما كان هناك أيُّ أساسٍ أنطولوجي في
عالمٍ نريد فيه أن نعرف، فإنَّ المعرفة ستتحوّل بالضرورة إلى عمليةِ تعلُّم،
وتعليم (تلقين) كما يتبيّن ذلك من مثالِ أفلاطون في ثابيتيت theitete.

3 - د: الأدب موضوع في صميم اللعب

ما هي تداعيات هذا الموقفِ النظري تجاهِ النصوصِ المسماةِ أدبية⁽³²⁾؟
أولاً، ضبطُ نقطةِ الانطلاقِ في أن «الحقيقة» تُقيّدُ الأدبَ في الأدبِ الجيّدِ
فقط. وغادامير (تماماً مثله مثل هايدغير) يختزل (كلَّ حالةٍ تلقى في
اللقاءِ بعملٍ مُتقن، بعملٍ فنّيٍّ حاصلٍ على قيمةٍ من قبل. وبالتالي فإنَّ
المهمّةَ المعياريةَ للنّقدِ تجد نفسها مُبعدة عن كفاءةِ المُفسّرِ (الشارح).

ثانياً، إذا احتفظَ النصُّ دائماً بحقيقته، فإنَّ القارئَ أو المتلقّيَ سيكون
مجبوراً على تبنيِ استراتيجيةِ التأويلِ الجذري، ويبدو أنه عليه أن يفهم تلكَ
الحقيقةَ بأيِّ ثمن (مهما كان الأمر). غير أنَّ حالةَ الفهم لا تخلو أبداً من
المسؤوليةِ ومن الخطر، حتى وإن تمسكنا بالمجالِ الفنّي يُطرح السؤالُ:
إلى أيِّ حدٍّ يتعيّن على القارئِ الاحتفاظُ باستضافته للنصِّ بواسطةِ شيءٍ

يجب أن يفهم؟⁽³³⁾ إلى أي حد يجب علينا التأثر بشيء يُعكّر صفو عالمنا؟
وبكلمة واحدة، كيف يمكننا رفض النص؟ كيف السبيل للتملص من قيود
التأويل والمعنى؟ إن نطاق هذه الأسئلة يتجاوز بكثير أفق فهم النصوص
متعزلة. وفي غياب نظرية تقييم في الأدب لن نكون أبداً قادرين على حل
هذه المعضلات.

ثالثاً، من الذي يجب عليه الاضطلاع بمهمة الفهم؟ في الفصل السابق
رأينا أن مفهوم المشاهد (أو المتفرج) الذي يتناول غادمير من خلاله
موقف الذات يمثل بشكل أكيد إشكالية.

من ناحية أولى (ودون الخوض في الهوية المفترضة لوظيفة اللاعب
والمشاهد)، مع طرحه في تخيل اللعب (ومن ثم الفن) كتمثل ذاتي، فإن
مساعدة المشاهد تُصبح -نوعاً ما- غير ضرورية، ومن ناحية أخرى
يُصرّ مع ذلك على نشاط هذا المشاهد ذاته، على المشارك الذي بدونه لن
يكون بالإمكان افتراض الكينونة (كينونة الفن) و(كينونة الوجود) ذات
الطابع التواصلي في الأصل.

وفي الحقيقة فإننا لا نعرف الكثير عن هذا المشاهد (المتفرج)، فتعريفه
يبقى سلبياً، أي، أننا نفهم بسهولة الموقف الذي يريد تفاديه: فالموضوع
المنهجي والعقلاني (الديكارتي) الذي يكون الغاية القصوى للمعنى لم
يعد أمراً مقبولاً لدى غادمير، وهو يرفض مثل هذه المقاربة للعمل الفني
الذي يكون مركزه وعيا جمالياً. وإذا كان علينا تحديد مستوى ذهني

(تصوري) تتحدّد فيه معالم الموضوع الغادميري، يكون بالتأكيد مستوى أنثروبولوجيا، والذات ممثّل الجنس البشري الذي تعود إليه ملكة لعب اللعب في الفن.

وإذا كان «الشاعر هو نموذج الجنس البشري»⁽³⁴⁾ سنكون كلنا شعراء أيضا، بحيث إنّ المشاركة العامة في الطبيعة البشرية ستزيل العوائق الأخيرة أمام فهم الأعمال الأدبية.

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

من أين يأتي المعنى في العمل الأدبي؟ إنه لا يأتي من مؤلّف العمل الأدبي ولا من قارئه (أو مؤلّفه). وعلى أقلّ تقدير فإنّ غادامير يبدو أنّه ينفي إمكانية أن تكون قصديّة هاتين الشخصيتين قد تكون في المنبع الرئيس للمعنى. وحسب رأيه فإنّ هذه القصديّة هي التي تميّز الاستخدام العاديّ للغة. وفي عمليّة الاتصال نلجأ للألفاظ لتحقيق مختلف الأهداف التواصلية. فالكلام يجب أن يتلاشى (يمحى) من تلقاء نفسه لفائدة

(*) الصيغة الصرفية جملر معن وتأتيها على المعنى والتي تعمل كنظام نص، وعندما يُنسب الجرايم إلى المعنى فإنّه مضطحا يمي ذلك النظام من العلاقات الناشئة عن الصيغ الصرفية وتأتيها على النص.

الأشياء التي يتعين إرسالها. ويُقارن غادامير شفافية الاستخدام الشائع للغة بوظيفة النقود التي لا تُشكّل سوى تمثيل لقيمة الأشياء، ولكن ليست لها قيمة في حد ذاتها.

وعلى العكس من ذلك فهي ترسم - بطريقة ياكوبسون Jakobson نفسها تقريباً- حدود استخدام شعري للكلام حيث يكون مجازه (استعارته) القطعة الذهبية. «القطعة الذهبية قديماً... لها في نفس الوقت نفس قيمة الشيء الذي تمثله»⁽³⁵⁾. وهذا ينطبق أيضاً على الكلام الشعري (النظم) الذي «يجد حقيقته المطلقة إذا تمّ بيانه «énoncé». إذا فهذا نفس مفهوم التمثيل الذاتي والاستقلالية التي كشفنا عنها في تحليله للعب الذي يُوجد في عمق المفهوم الغاداميري للأدب.

ومن الواضح أنّ غادامير لا يمكنه تفادي دراسة الوساطة المشتركة في كل لفظ (كلام) رغم تقويم الاستخدام الشعري للكلام أو حتى تقديسه، ونقطة انطلاق تقصّيات غادامير وأبحاثه هي الاستخدام العادي للكلام. وهنا فإنّ ما تحمله النقود من استعارة (مجاز) له دلالاته أيضاً. وكوسيلة للتبادل، فإنّ النقود (مهما كانت المادة المسكوكة منها ذهباً أو ورقاً) تُحيل إلى مفهوم العلامة «signe»: «العناصر التي يتكوّن منها الكلام والتي تتخذ شكلها في الإبداع الشعري هي العلامات البحثية»⁽³⁶⁾.

في النظام الغاداميري تحيل العلامات دومًا لأشياء أخرى غيرها. ومستوى الشيء هذا، يولّد عناصر دلالة إيجابية نوعاً ما بشكل مستقل

عن السطح الصوتي للعلامات. إن 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.

إلا أن غادامير ليس من أنصار شبح المعنى الفريد الوحيد، إضافة إلى أنه يؤكد على تعددية أصوات الأعمال الشعرية. وحسب غادامير، فإن عدم التصميم الخفي الخاص بالأدب ناجم عن حقيقة أن الكلام الشعري «يجد حقيقته المطلقة في حقيقة أنه منطوق» (شفهي). والعمل الفني الذي يتمثل في «وحدة الشكل الصوتي والدلالة الخاصة بكل كلمة» هو عرضة لأن يُثير معضلات كبيرة عن الوجود البشري ومن خلال ذلك يتأسس الإنسان في حقيقة الذات Etre (الكائن). «إن الكرامة الحقيقية للتعدّد الصوتي الشعري هو أنه يتناسب مع ذلك الذي يؤثر على الوجود الإنساني في إجماله»⁽³⁷⁾.

هذه هي إذا النقطة التي تنغلق فيها الدائرة في الفلسفة الغاداميرية التي توجد في شكل كل المواضيع الكبرى. والحجة على التعدّد الصوتي لدى الكائن والوجود الإنساني يعتم عملية الفهم في النصوص الأدبية وعملية إنتاج المعنى الذي يجري فيها. وفي حال كانت «وحدة الحقيقة التي نعرفها في لعبة الفن» هي نفسها دائماً، فإن اختلاف كل نص يضع في عمومية حقيقة الكائن (كينونته).

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

الفصل الرابع

4 - الجانب الآخر من قالب المعنى:

4 - 1: بين الفلسفة والأدب:

من المحتمل أن هناك أسباباً كثيرة تفيد أنه ربّما كان (ولا يزال) لعمل جاك دريدا الفلسفي أثره الكبير على الأدباء. وإحدى هذه التأثيرات من دون شك، 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 بوضوح لديه، تاركّة تقيّم الآثار الفلسفية للفلاسفة، وتكتفي ببيان الإسهامات الأدبية لتلك الحركة.

بالرغم من أنه قد يبدو للوهلة الأولى أنّ اجتياح المواضيع «الأدبية» من نمط معين من الكتابة الشعرية، لمجال الفلسفة، له أهمية أكبر⁽³⁸⁾، فإنّ بلورة نظرية أدبية كحقل معرفي مستقل -بفضل المنعرج اللغوي الذي أخذته الفلسفة- قد فتح المجال لتراكم الأفكار الجديدة للعلوم الإنسانية. وهكذا، فإنّ ما يُسمّى «بالتفكيك» هو عبارة عن حركة فلسفية (ترتبط بالخصوص باسم دريدا) ونقدية (النقاد الأدبيين من مدرسة بيل: بول دي مان، جيوفري هرتمان، هارولد بلوم، وهيلين ميللر)⁽³⁹⁾.

إنّ قراءة النصوص الأدبية في باكورات أعمال دريدا الكتابة والاختلاف *L'écriture et la Différance*، الانتثار *La Dissemination*، وعلم الكتابة

(الغراماتولوجيا^(٥)) La Grammatologie عن أرتود Artaud باتاي (Bataille جينيه Genet مالارميه Mallarme وروسو Rousseau) تصلح كقاعدة لبلورة نظرية التفكيكية. وفي الحقيقة فإن ما نسميه تفكيكا في الحقل الأدبي، ليس أسلوبا (أو منهجا) بالمعنى الكلاسيكي بل بالأحرى أسلوب كتابة نوع من الخطاب ينشط خلال تأويل «نصوص» الآخرين. وهذا التأويل لا يُختزل في مجرد فك رموز معنى ما (لا سيما «كلام») أو معانٍ ما، وإنما يهدف أيضا إلى ما يُسمى مستوى العلاقات meta-niveau حيث يستمد النص المحلّل والخطاب النقدي شرعيتهما.

يتمسك النقد الموجه من هؤلاء المفكرين إلى المعنى بطابعه المؤقت وبمحلّيته. وبإمكانه أن يحتج بشكل فاعل ضد هيمنة النظم الشمولية للفكر (تجميع المعنى totalisation من خلال التأويل) ولكنه هو يقوم بافتراضها ويحتفظ بالحالة الدائمة لحرب الأنصار والموالين، ولا يسعه

(*) الغراماتولوجيا: هي تسمية أطلقها دريدا في محاولته لتجاوز ثنائية الكلام، الكتابة حيث يرى أن كل عنصر في اللغة مثلما في كل تركيب لا يتمتع في حد ذاته بقيمة، وإنما يستمد قيمته من غيره ويوجه داخل نسق من التمازجات، وأن العناصر تعيش جميعا فيما بينها نظاما من الإحالات. هي «الشرط المتعالي» (الكانن فوق كلاً شرط) لكل عمل دال، ولما كان كل عنصر يتجدد بعلاقته بالعناصر الأخرى وبشأكلته في تكميلها، فيجب أن تكون لعبة الاختلافات هذه التي تؤنسه «مسجلة» فيه من قبل». (قال في محرضه للجزاماتولوجيا). هذا هو ما يدعوه دريدا بالأنثر، trace ويعرفه كما يلي: «إن كل عنصر يتأنس انطلاقا من الأثر الذي تتركه فيه العناصر الأخرى في التسلسلة أو النسق».

بذكرة، قال، ص 170، السيمولوجيا والجزاماتولوجيا، من مقدمة المترجم من الكتابة والاختلاف - ترجمة كاظم جهاد، تقدم محمد علال مسامر، دار توبقال للنشر - الدار البيضاء المغرب.

أن يجد تعريفه إلا بكونه طفيلياً⁽⁴⁰⁾ أكثر من أي شيء آخر في هذا النظام الشمولي.

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

من أي منطلق وباسم من يتكلم المفكك؟ لأنه في حال ادعى كشف أخطاء الغير «ألم يسقط مباشرة في خطاب مطابقة العمل بالواقع؟ ألم يكون هو نفسه ماسكاً للحقيقة؟ كيف يمكن تفادي هذه الجدلية المتعلقة بالتجسير الذاتي لكل بيان enonciation؟ أم هل أنه من الممكن أن يظل خطاب المفكك خارج شرعيته الخاصة. للإجابة عن هذه الأسئلة المعلقة يتعين على المفكك اللجوء إلى أسطورة تضمن وحدها شرعيتها الخاصة.

كثيراً ما يصاحب صورة الحرب والقتال خطاب التفكيك بشكل يجعلها تمثل عرضاً «لشرعيتها»: فالمفكك في حالة هروب دائمة تُهدد سلطة العرف (التقاليد) ولغة الميتافيزيقا من طرف استراتيجيات النظم الشمولية للمعنى. ومن الطبيعي فإن بطلنا لا يستسلم بل يقاوم قوى سلبية.

وهكذا يتعين عليه اللجوء أيضاً إلى أسلحته الخاصة مثل «مفهوم اللعب» وعلى خلاف هذه الألفاظ «قوى الطبيعة mana» (وهي قوة خفية تمثل أصل فكرة السبب في الأديان القديمة) (الكتابة، الأثر، الاخـ(ت)لاف، وغيرها) فإن لفظة «لعب» تحتل 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 بوسعُه شرح مفهومه للعب بدءاً من تعريفه كماهية أو أصل، يتعيّن عليه أن يستسلم لتوجيه استخدامات اللغة التي تتخلّله سلسلة كاملة من التناقضات الميتافيزيقية. أمّا تعليمات دريدا وهي قليلة (إلا أنّها بالكاد تجتاز حدود ثيولوجيا سلبية) تُعدّ قليلة في مواجهة تقليد مهيمٍ للأفكار المسلّمة الجاهزة. وفي حين أنّه "يُفكّك" بشكل ملحوظ مفهوم البنية أو المركز أو الإشارة فإنّه يعتبر اللّعب مفهومًا لا يُثير مشكلات، وأنّه بصورة ما خارج لغة الميتافيزيقا.

بالرّغم من عدم الدقّة ورفضه التعريف الكلاسيكي، فإنّ مفهوم اللّعب يتعلّق بوضوح بقصّة شرعية أثارها صورة مفهوم المعركة (القتال) منذ قليل. وهكذا فإنّ دريدا يبيّن منهجيته الخاصة على أنّه «مغامر» لأنّ تلك الاستراتيجية ليست مجرد استراتيجية بالمعنى الذي نقول فيه إنّ الاستراتيجية توجّه التكتيك انطلاقاً 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 وتيتها تجريبيا في حال لم تأخذ القيمة التجريبية معناها في معارضتها للمسؤولية الفلسفية. وفي حال كان هناك بعض التيه في رسم الاخـ(ت)لاف فهو لا يتبع خطّ الخطاب الفلسفي المنطقي أكثر من

وجهه الآخر التناسقي والتضامني، الخطاب التجريبي المنطقي. ويظل مفهوم اللعب أبعد من ذلك التناقض على شفير الفلسفة وأبعد، وحدة الصدفة والضرورة في حساب بلانهاية أو غاية»⁽⁴¹⁾.

في دراسته، «البنية، الإشارة واللعب في خطاب العلوم الإنسانية»⁽⁴²⁾
La Structure, le Signe et le Jeu dans le Discours des Sciences

Humaines ينطلق من مفهوم اللعب فكّ وظيفي dis-fonction ضروري لكل بنية. وهكذا يُعرّف اللعب كمجموع مغلق حيث تقع «استعدادات غير محدودة في إطار مجموعة محدّدة» (المصدر نفسه ص. 423). وفي حدود نظرية اللعب يُمكننا القول إنه مع عدد من قواعد اللعبة نفسها يُمكننا استخلاص (توليد) عدد لا متناهٍ من الأجزاء المفردة المختلفة غير أنّ المقاييس (المعايرة) تتوقّف عند هذه النقطة وينزلق التحليل في نقد المفهوم «البنوي» لبنية العلامة signe.

وفي الحقيقة ينتقد دريدا صواب الوضع المتناقض لمركز البنية وربما أيضا وهم مدلول signifie نهائي يضمن «لعبة إحالة الدوال signifiants بتصور أنها حليفة» «للعب مؤسس بدءا من سُكون (نبات) مؤسس ويقين مُطمئن مستمدّ هو نفسه من اللّعب» (المصدر نفسه ص. 410) ولكن لجوءه لمفهوم اللعب يُعدّ على الأصحّ أمرا تعسّبا ويجعل مقترحه طوباويا جذاً ومتناقضا وربما «ميتافيزيقيا» أيضا.

إذا كان بالإمكان تصور إحالة محدودة للدوال⁽⁴³⁾ تعالج هيكلية البنية

أو عمل نُظِم العلامات فإنَّ الموضوع المفاهيمي الذي يتعيَّن عليه كشف هذه الخاصية يذوب خلال تلك العملية. إنَّ غياب حالة ثبات نسبيَّة يمكن انطلاقاً منها تكوين حركة تُبدد في الحقيقة كلَّ الحدود بين اللُّعب والواقعي (الجدِّي)، وتُلغى الولوج للُّعب. وإذا كُنَّا دوماً في اللُّعب، لا يُمكننا أبداً أن نبدأ في اللُّعب. فاللُّعب كما هو يُصبح مستحيلًا ويبقى أمامنا أن نتساءل إذا كان اللُّعب حسب هذا التصرُّور يستحقُّ أن نسمِّيه لعباً؟

من جهة أولى، لا يوجد أقدم من مفهوم البنية العامَّة للكائن والحياة والعالم كلُّعب. توسيع حدود اللُّعب حتى وجوده الكامل يعني أن نجعل من العبث التمييز بين اللُّعب وما هو غير ذلك. ووصف تصوُّر يكون فيه كلُّ شيء يُحيل لكيان آخر ذي دلالة (أي دال) وحيث لا يوجد شيء في وجوده البسيط الخاص به هو نشاط وهمي وميتافيزيقي مثله مثل أي عقيدة فلسفية غريبة.

من جهة أخرى، لا يبدو واضحاً ما إذا كُنَّا في هذا الخطاب في مواجهة صيغة جديدة كونيَّة يُمكنها أن تحلَّ محلَّ الكلِّيات (المبادئ الكونية universaux) السابقة واستبدال الأخير الخاص بالعلامة - وإذا كان يتعيَّن اعتبار مجموع المنهج الدردي كلُّعبة أي كموقف تأويلي فريد.

ونجد ذلك الغموض الذي يتخلَّل استخدام اللُّعب في نهاية الدراسة حيث يميِّز دريدا بين موقفين تأويليين: «الأوَّل يبحث في فكِّ الرموز، حُلم فكِّ رموز حقيقيَّة أو أصل origine يُفلت من اللُّعب ونسق العلامة signe،

ويعيش كما في المنفى وحتمية التأويل». أما الموقف الآخر، فهو «التأكيد المرح للعب العالم وبراءة الصيرورة devenir، تأكيد عالم إشارات خال من الأخطاء ومن الحقيقة والأصول المطروحة كلها للتأويل النشط» (نفسه ص. 427). وهكذا فإنَّ اللَّعب يُبيِّن في نفس الوقت بنية «الكائن في العالم» والشُّروط العامة للمعرفة، ويقترح تصرُّفاً قابلاً للخروج منه.

4 - 3: قراءة (قارئ) لعبية:

في مجال النقد الأدبي في هذا العصر نجد تشابهات مهمّة مع ذلك التصرُّوِّ الدريدي للعب. وبالخصوص فإنَّ عمل رولان بارت النقدي هو الذي يتمتّع فيه ذلك المفهوم بموقع مميز، رغم أنَّ بارت لا ينتمي إلى الحركة التفكيكية، فقد بلور خلال مسيرته إشكالية قريبة جداً من إشكالية التفكيكين⁽⁴⁴⁾.

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

الصلة *impertinence* هي بشكل ما فطرية في القراءة (ص. 39) وحل «بارتي» إلى حد كبير : تحويل نقطة ضعف إلى فضيلة، تُصبح بدورها نقطة انطلاق بحث جديد. وهذا البحث الجديد يُزيحنا إلى مجال اللذة حيث يتناول بارت دراسة القوى التي تُشكل «ذاتيتنا». ونظرية القراءة هذه هي بذرة في S/Z وتتبدى في كتابات عصره «للنص»⁽⁴⁶⁾. وإحدى أهم العناصر في هذه النظرية هي مفهوم اللعب.

ترتبط المسألة النظرية للقراءة بعملية تقييم، وحول الثنائيات (قابل للكتابة / قابل للقراءة) *scriptible/lisible* (نص / عمل) *oeuvre / texte* يرتسم نظام ثنائي كامل، ويتعلق الأمر بتمييز نوعين من تنظيم الكتابة (وعلى التعاقب نوعين من القراءة) أحدهما، وهو ما يهمننا الآن - القابل للكتابة *scriptible*، أما النص فهو شيء طوباوي (مثالي) لا يمكن إنجازه جزئياً، وبالفعل فإن هذا النص المثالي، وهو بالأساس متعدّد الأصوات *plurivoque* لا يتألف إلا من خلال قراءة مثالية بقدر مثاليته، تتطلب المشاركة الفاعلة من القارئ والتي بدورها تفتح على الكتابة: فالنص القابل للكتابة، هو نحن بصدد الكتابة» (S/Z ص. 10).

ففيما يتمثل نشاط القارئ بنشاط اللاعب؟ وبالتالي القراءة باللعب في عدة حالات، وهو يلجأ بدوره إلى تعدد معاني اللفظة (الانتثار) *polysemie* باستثناء أن النص نفسه يلعب (كجوابة كأداة في داخلها لعبة) فاللاعب يلعبُ بمعنيين للفظه الواحدة: «يلعبُ بالنص (معنى

لعبي (ludique)، ويبحث عن ممارسة تُعيد إنتاجه، ولكن حتى لا تختزل تلك الممارسة إلى مجرد «محاكاة» mimesis سلبية داخلية (فالنص: هو بالتحديد ما يُقاوم ذلك الاختزال) إذ هو يعزف النص»⁽⁴⁷⁾ بالمعنى الموسيقي للفظ.

نجد منظومة القيم التي تتمظهر في هذا الاستخدام لمفهوم اللعب مزاحة قليلا بالنسبة للتناقضات التقليدية. واللعب عند بارت لا يتعارض مع العمل بل ويُصبح مُرادفا للإنتاج نفسه. وفي داخل قالب الإنتاج / الاستهلاك، يحمل اللعب كل القيم الإيجابية للنسق. فاللعب لكونه عملية نشطة، حرة، خلاقية وطارئة، فإنه يقترح قراءة تتبع حقا ما inergia وعلى هذا الأساس فإن كل منتج، وكل عمل أدبي، وكل جهد ergon ينتج عنه ليس له سوى أهمية ثانوية فقط. ومن خلال تلك العملية فإن بارت الذي يتموضع في نفس سرديّة الإقرار الشرعي مثله مثل دريدا، يُحاول الدفاع عن نفسه ضد قوى النظم الشمولية للمعنى، وضد العلم و التمجيد doxa وفي حال مُورست هاتان القوتان على شيء ما محدد بشكل مُسبق من زاوية نظرتهما، فإنه ينبغي ابتكار شيء جديد يُقاومها وهو ما يُسميه بارت نصا ولا يتشكّل إلا من خلال قراءة لعبية (ludique) (متعلقة باللعب).

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

خيار أخير: خيار قراءة النص كما لو أنه قُري من قبل» (ص. 19) أو «يجب على القراءة أن تكون هي أيضا متعددة» (ص. 20). وكل هذه التعليمات (أو القوانين) تصف ميدان لعب تهيمن فيه الوقتية والمعكوسية (القابلية للانقلاب). ولبلوغ فضاء القراءة هذا، يؤكد بارت على أهمية إعادة القراءة ويفضل إعادة القراءة حيث يفقد النص هنا تسلسله الزمني (وخطيته الناجمة عن ضغط السرد) والمنطق: «فهي تسحب خارج التسلسل الزمني الداخلي (فهذا يحدث قبل أو بعد ذلك) ويسترجع زمنا خرافيا (أسطوريا) (من دون قبل أو بعد)» (ص: S/Z 20). وفي هذا الزمن الخرافي لا توجد بداية ولا نهاية فالنص القابل للكتابة حاضر باستمرار» (ص. S/Z 10) وتجري عملية القراءة «في شبكة ذات ألف مدخل» حيث يمكن للقارئ أن يربط بين دوال مختلفة، ويمكنه ابتكار أنواع جديدة من العلاقات من بين عناصر النص، الممنوعة إلى حد هنا من خلال منطق قراءة أولى ومن خلال قانون خطية سردية.

ونجد هنا نوعا من الإجابة على دائرة الفهم التي تطرحها التأويلية (الهرمينوطيقا). وبما أن النص دائما مقروء قبلاً، (بشكل مسبق) فإن القراءة هي دوما إعادة قراءة أي أن القارئ يعرف مسبقاً النص بكامله وتجد الدائرة التأويلية الشهيرة «.. نفسها ملغاة فالأجزاء غير مفهومة إلا من خلال معرفة معنى الكل ولكن معنى الكل لا يمكن بلوغه إلا من خلال معنى الأجزاء. ولدينا هنا شكل آخر من المعرفة لم يعد يهدف

إلى إجمالي المعنى، كما يُعدُّ تماماً استدلاليًا (مرتبطًا بالزمنية). وشكل المعرفة هذا هو في الأساس ذو طابع بصيري: فمن فرط إعادة القراءة ننجح في رؤية النصِّ في شبكة من المعاني.

ومع ذلك يجب زيادة في التوضيح أن الأمر لا يتعلق هنا بوصف الوقائع (ولا بمستوى الإدراك، ولا بالمستوى النفساني)، ولكننا في داخل نسق التعليمات *ordre de prescription* أي في النسق الأخلاقي. وبنظريته في القراءة يرسم بارت أخلاقًا جديدة للتأويل الذي يستند على لذة النصِّ.

4 - 4: التأويل ، التقييم، التأكيد:

لذة النصِّ دوماً متعدّدة، وبالتالي تجعل العملية النقدية الفعلية مهمة صعبة. فمن يريد أن يبيِّن لذة الآخر «خطأ» قد يفقد اعتباره بشكلٍ سهلٍ. فالقراءة لا تشمل أخطاءً بالنسبة لقراءة جمالية موضوعية: فهي تبحث ببساطة عن لذتها في مكانٍ آخر. ورغم ابتذالها، فإنَّ هذه الفكرة قديمة وحتى العصرية (التمجيد *doxa*) (أما الأنواق والألوان فلا نناقشها)، فتُحيلنا بالضرورة إلى نقي سؤال التقييم وبالتالي إلى فكِّ تنظير *de-theorisation* مجال الأدب، والفنِّ. فقط نوعية التأويلات المختلفة تجد قياسها في عرض نظم القيم وشبكات المعاني وليس في فكِّ رموز حقيقة النصِّ أو في تجميع إجمالي المعاني. «لا يوجد إثبات آخر لقراءة غير نوعية وقدرة تصنيفها على التحمّل» (ص: 16 S/Z)

يجب أن يكون واضحاً أنَّ مهمة التأويل تختلف بشكلٍ أساسي هنا. وفي

المنظور الكلاسيكي (أي المعياري) فإن الناقد (المفسر) بشكل ما مثقل (معرقل) بالنسبة للمعنى ولقيمة النص. وهذان الكيانان موجودان دوماً قبلاً، لذا فإن دور الناقد ينحصر في الكشف عنهما. وعمله هو عمل الباحث عن الذهب الذي يختار من بين تنوع (طائفة) المعادن تلك التي لها قيمة مُعطاة مُسبقاً.

غير أن هذا القياس يبيّن بشكل مسبق مثل هذا التصور للقيم فأنساق القيم ليست طبيعية أبداً، والذهب في الطبيعة ليس له قيمة أكثر أو أقل من المعادن الأخرى. ولكن توجد دوماً جماعة تُثمن (وتُعبر) الأشياء، فالتأويل يجد نفسه مرتبطاً بشكل وثيق بعملية تقييم.

من الممكن إذاً تحديد مهمة الناقد (المفسر أو المؤول) داخل عملية تعرف فيها الأدب كقيمة. وأنّ التخلي عن شعريّة معيارية لا يؤدي بالضرورة إلى تبني موقف نسبي من شأنه أن يركّز على لا-قياسية (استحالة القياس) مختلف وجهات النظر التي قد ترفض التأمل انطلاقاً من تنوع الأحكام الذوقية. وفي الحقيقة أن الذائقة لا تسبق (زمنياً ولا في الفضاء المنطقي) الحكم الذي يُشكلها، وتكون حُكمًا يشكّل بدوره قيمة يمكن أن تكون ذاتها مصدرًا لذاتيتها أو قد تُسفر عن هوية جماعة بشرية). والمبدأ التجريبي والاستكشافي heuristique للذات النص لا يمكن أن يُحيل إلى ذاتية زائفة pseudo-subjectivite من شاكلة عبارة «من يُعجبني» لأنّ رهان هذا العمل (اللعب) الأدبي يتمثل بالتحديد في بلورة تلك الذاتية.

وهكذا يُصبح التأويل حقل إنتاج القيم والمعاني، وفي لذة النص لم نعد بعدُ نبحث على أساس التمييز بين الأدب الجيد والرديء (لماذا وباسم ماذا كنّا نبحث؟) لم نعد نبحث الغاية النهائية لأحكامنا الجمالية كما لو أنها موضوعية ومستقلة عنّا: «لذة النص ... أن لا نعتذر أبداً، ولا نبرر أبداً. لا ينفي أبداً أي شيء: «سأحوّل نظرتي، وسيكون هذا من الآن فصاعداً النفسي الوحيد» (ص: 9 PIT) هذا الإثبات النيتشوي (نسبة إلى نيتشة) لرغباتنا الخاصة تجعلنا نشارك في الحركات الاجتماعية الكبرى لخلق عالمنا الخاص ومن خلال صياغة منظومة قيم فردية بالاستسلام لتوجيه المبدأ الاستكشافي heuristique للذة النص: ولا جدوى من الادعاء بأن الناقد والمؤول هو بطل الحقيقة. يجب الاعتراف بأننا دوماً محفزون في أبحاثنا، فنحن نقارب الأعمال من خلال معرفتنا الخاصة.

من الواضح أنه لا يمكن المصالحة والتوفيق بين هذا الموقف والحوار بالمعنى الحرفي بالاستسلام لمجرد لذة النص، لا يمكننا أن نجد الأساس المشترك الذي من شأنه أن يوجد بشكل موضوعي ومستقل والذي قد يتعلّق به الحوار. غير أن ذلك لا يعني أن لذات النص ستكون منفصلة حتماً. وتتنمي أفعال التقييم في نفس الوقت إلى الفرد وإلى الجماعة، وبالتالي فإنه لأمر مشروع تماماً دراسة عمليات اللقاءات بين قوى التقويم (التممين) الفردية، وآثار التوسع (الإسهاب) والإلغاء (الإبطال) والمواجهة في فضاء مشترك يُسمى الأدب.

والأدب حسب هذا التصور لن يكون قادراً على الاضطلاع بدور في تشكيل ثقافة أو جماعة ما ومع ذلك فإن هذه العملية تقتضي تعاوننا فاعلاً من كل المشاركين: الأدب، يبقى دوماً في طور الإنجاز حتى في حال لم تفتح هذه الطروحات بشكل مباشر وواضح من عمل بارت، فالمقاربة البارتيّة للأدب، والكتابة من خلال ممارستها الخاصة للنقد، تدلنا على بعض المسالك والمناهج في فحص دور الأدب في حياتنا في نهاية القرن العشرين.

الأسئلة

- 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, Deleuze 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'aspect individuel 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 ou 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, rééd. 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 mouchérons, 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 diverses 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 modélisation 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 herméneutique 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 où 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 approches 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 بانوسوس دي بيش في تخصص 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 كولييج - كانتربري: بريطانيا. - دبلوم دراسات عليا في الترجمة (أكاديمية الدراسات العليا- طرابلس). - عضو هيئة تدريس سابق بالمعهد العالي لإعداد المعلمين بطرابلس، قبل أن يتفرغ للترجمة. الكتب المنشورة: - مقرر 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: فن تحويل القيادة الإدارية إلى علم نتائج، تأليف: دانيال غولمان وآخرين. صدر عن دار المريخ، (القاهرة- الرياض) (2004) - ترجمة كتاب: منظمة التجارة العالمية، تأليف: أوليفيه بلين، منشورات المركز العالمي للدراسات. - ترجمة كتاب: أمريكا الأنا والآخر (من نحن؟) لصموئيل هنتفتون، 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 بورتوس، صدر عن منشورات الدار العربية للعلوم- بيروت (2009).