Enlightenment collection's
ISSN 2716-7852
V:12, N°:2, (2022), P.P :1-14

سلسلة الأنوار
ISSN 2716-7852
المجلد:12، العدد:2، (2022)، ص.ص: 1- 14

مفهوم اللعب في النظرية الأدبية: الهرمينوطيقا والتفكيك

The concept of game in the literary theory : Hermeneutics and Deconstruction

د.سرير أحمد بن موسى

جامعة عين تموشنت (الجزائر)، ahmed.serir@univ-aintemouchent.dz

تاريخ الاستلام : 2022/07/21 ؛ تاريخ القبول : 2022/11/02 ؛ تاريخ النشر : 2022/11/10

الملخص

يحتلّ مفهوم اللعب مكانة مركزية في خطاب العلوم الإنسانية في القرن 20، حيث فتح المنعطف اللساني، وكتابات دوسوسير وفتجنشتين، رؤى ومنظورات الاهتمام النظري بهذا المفهوم. فإلى جانب البحوث والدراسات الكبرى حول دور اللعب في الثقافة، كما هو الحال مع يوهان هويزنجا (1872-1945) و روجر كايلوة (1913-1978)، ساهمت جميع حقول العلوم الإنسانية في بلورة وتحليل خصوصية مفهوم اللعب، في علم النفس(بياجيه...)، في البيداغوجيا، في السوسيولوجيا (كيلوة...)، في الفلسفة (دريدا ....)، في اللسانيات (بنفنيست ....)، وفي الاستتيقا (غادامير...) .....الخ.إن كلّ محاولة للنظر في العلاقة بين اللّعب والأدب، يمكن أن تستفيد من مختلف هذه المقاربات، ليس انطلاقا من تصور مسبق ومطلق للّعب،بل من منظور سياقات مفهومية مختلفة. ما يضعنا أمام ثلاثة اتجاهات رئيسية: الأول يوازي بين أنطولوجيا العمل الفني وأنطولوجيا اللّعب (النزعة الإيديولوجية)، أما الثاني فيهتمّ بالقواعد لإمكان تخطي عقبات اللغة في الإبداع الفني، وإبداع أسلوب لعب شخصي (الاتجاه المعياري)، بينما ينحو الاتجاه الثالث منحى سيكولوجي يعطي للأدب والقراءة نفس الوظيفة، حيث يساهم اللعب في دمج الطفل في محيطه الاجتماعي، وفي إعلاء رغباته (الاتجاه السيكولوجي). وعلى العموم هناك العديد من الأمثلة التاريخية والتجريبية على حضور اللعب في الأدب (القصص والروايات والأشعار التي تكون فيها اللعبة محور العمل الأدبي)، وعلى دوره كمبدأ توليدي للنصوص.

الكلمات المفتاحية : اللعب، النظرية الأدبية، الهرمينوطيقا، التفكيك

Abstract

the concept of game is central in the discourse of humans sciences of the 20th century. Where the linguistic turn and the writings of de saussure and wittegenstein opened a perspectives to give a theoretical interest to this concept، apart from major research studies around the role of game in culture as with Johan Huizinga (1872-1945) and Roger Caillois (1913-1978)، all fields of humanities contributed to the development and analysis of the specificity to the concept of game in psychology، in pedagogy، sociology، philosophy ، linguistics and in esthetic…Every attempt to see the relationship between game and literature can benefit from different approaches and contexts، we are facing three trends : the frist equal between ontologie of artwork and game، the second cares about the rules for evercoming language obstacles in artistic creativity ; while the third trend is psychological orientation that give literature and reading the same fonction، where game contributes to the integration of child into his social environment and to the advencement of his desirs. In general there are many historical and empirical examples of the presence of game in literature (stories، novels and poetry in which he game is central of literary work)، and its role as a generative principle of texts.

Keywords : Game، literary theory، Hermeneutics، Deconstruction

1.مقدمة:

يحتلّ مفهوم اللعب مكانة مركزية في خطاب العلوم الإنسانية في القرن 20، حيث فتح المنعطف اللساني، وكتابات دوسوسير وفتجنشتين، رؤى ومنظورات الاهتمام النظري بهذا المفهوم. فإلى جانب البحوث والدراسات الكبرى حول دور اللعب في الثقافة، كما هو الحال مع يوهان هويزنجا (1872–1945) و روجر كايلوة (1913–1978)، ساهمت جميع حقول العلوم الإنسانية في بلورة وتحليل خصوصية مفهوم اللعب، في علم النفس(بياجيه...)، في البيداغوجيا، في السوسيولوجيا (كيلوة...)، في الفلسفة (دريدا ....)، في اللسانيات (بنفنيست ....)، وفي الاستتيقا (غادامير...) .....الخ.

إن كل محاولة لتعريف وتحديد اللعب كموضوع للمعرفة، على الطريقة البنيوية السوسيرية، أي تأسيس "علم لعب" يصف اللعب وصفا شاملا ، هي في الحقيقة محاولة تتنكّر وتتجاهل الخصوصيات الفردية، والسياقات الإشكالية التي أنتجت المفهوم لأنّ " كلّ مفهوم يحيل على مشكلة، على مشاكل بدونها لن يكون له أي معنى" ، وهذا ما أشار إليه أيضا فتجنشتاين حين استبعد إمكانية تحديد الماهية المشتركة التي تتشارك فيها جميع الألعاب ، وأدخل بذلك مفهوم التشابه الأسري الذي سمح له بمفهمة الألعاب. من هذا المنطلق فإنّ كلّ محاولة للنظر في العلاقة بين الأدب واللعب، عليها أن لا ترتكز على تصوّر مسبق ومطلق للّعب يكون خارج التاريخ، بل على جغرافيا مفاهيم مختلفة تسمّى "لعب" ، وذلك بوضع كلّ مفهوم للّعب في سياقه الفكري وعلاقاته مع المفاهيم الأخرى المشكّلة لنفس الإشكالية.

في النظرية الأدبية أفرز تطبيق نتائج دراسات وأبحاث اللّعب ثلاثة اتجاهات رئيسية: الأول يوازي بين أنطولوجيا العمل الفني وأنطولوجيا اللّعب (النزعة الإيديولوجية)، أما الثاني فيهتمّ بالقواعد لإمكان تخطي عقبات اللغة في الإبداع الفني، وإبداع أسلوب لعب شخصي (الاتجاه المعياري)، بينما ينحو الاتجاه الثالث منحى سيكولوجي يعطي للأدب والقراءة نفس الوظيفة، حيث يساهم اللعب في دمج الطفل في محيطه الاجتماعي، وفي إعلاء رغباته (الاتجاه السيكولوجي). وعلى العموم هناك العديد من الأمثلة التاريخية والتجريبية على حضور اللعب في الأدب، أي العديد من النصوص اللعوبية Textes Ludiques (القصص والروايات والأشعار التي تكون فيها اللعبة

محور العمل الأدبي)*، وعلى دوره كمبدأ توليدي للنصوص. لكنّنا لن نركّز على تتبّع مجاز اللّعب في الأعمال الأدبية، لأن هذا الموضوع يحتاج إلى دراسة قائمة بذاتها، وسنكتفي في هذا المقام بالنظر في الدور والوظيفة المعطاة للّعب من طرف بعض المنظرين في معرفة نشاط الأدب ، من حيث هو مجال لإنتاج المعنى. فلا شيء إذن أسهل من القول بأن الأدب هو بالفعل لعبة كبيرة ورائعة، كما يفعل ذلك هويزينغا مثلا. ولمّا كان مجال سؤال العلاقة بين الأدب واللعب مجال جدّ واسع ومتشعّب، فسنحاول في ورقتنا هذه أن نحصر نطاق المشكلة في دور مفهوم اللعب داخل تيارين معاصرين رئيسيين في النظرية الأدبية هما: الهرمينوطيقا والتفكيك، محاولين التركيز على استراتيجيتهما اتجاه النصوص الأدبية، والابتعاد قدر المستطاع عن الجوانب الفلسفية. فما موقع مفهوم اللعب في النظرية الهرمينوطيقية والتفكيكية ؟.

2- حول مفهوم ومجاز اللعب

كثيرا ما نميل إلى تأويل الاستخدام الواسع لمفهوم اللعب في الفترة الراهنة، على أنه مظهر من مظاهر روح العصر، أو علامة من علاماته. هذا الاهتمام الكبير في القرن العشرين الذي يتوزّع بين (المجازية والوصف العلمي) يبدو أنه يلعب دورا أساسيا في الوعي بالذات عند الإنسان الحديث، وكذلك في فهم العالم من حوله. لكن على هذا المستوى من التفسير تعترضنا عقبات تتعلّق بمدى شفافية الوعي ذاته(أي إذا لم يكن من وجهة نظر فرويدية نتاج قوى متعدّدة). لذلك فإن محاولة إدراك أهمية "اللعب" في إبستيميتنا تتطلّب الحفر في الحداثة بهدف وضع اللعب ضمن الشبكة المفاهيمية لعصر ما. من هنا يتقدّم مفهوم اللّعب كأداة لنقد الميتافيزيقا الكلاسيكية، أي نقد التفكير بمصطلحات: الأصل، الغاية، الحضور، الجوهر. إن جهود فلاسفتنا من أجل إعادة كتابة ونقل حقل النشاط الفكري، ولإيجاد مجال خصب للممارسة الفكرية الحرة، يبدو أنها بلغت غايتها مع اكتشاف مفهوم اللّعب بالنسبة للفكر الإنساني.

(*)- من بين الأمثلة المشهورة نجد: رواية **المقامر** لدويفسكي، **لعبة الكريات الزجاجية** لهرمان هاس، **الياناصيب في بابل** لجورج لويس بورج، **لعبة الشطرنج** لرومان دستفان زفيغ.....إلخ

ومع ذلك فإن القليل من هؤلاء المفكرين من تساءل عن ما يسمّى بالهامشية المزعومة للّعب، إذا ما كانت تعبّر فعلا عن براءة ميتافيزيقية، وإذا ما كان اللعب يقع فعلا خارج التقابلات الميتافيزيقية الكبرى، وإذا ما كان هذا المفهوم قادرا بالفعل على تدشين عصر إبستيمولوجي وأخلاقي جديد في تاريخ الفكر؟.

للإجابة على مثل هذه التساؤلات لا يمكننا تجاوز تقسيم المقاربات التاريخية للّعب، والتي تؤثر ضمنيا ومباشرة على تصوّرنا للّعب اليوم. وعادة ما يتمّ التمييز منهجيا بين نوعين من الخطاب حول اللّعب: الخطاب الفينومينولوجي والخطاب التأمّلي. الأوّل يتوجّه إلى اللعب "الواقعي" في تعدّده وتنوعه التجريبي، فهو يهدف إلى وصف بطريقة شاملة هذا التنوع في اللعب عن طريق صناعة تعريف يجمع سماته الأساسية، وهذه المهمة عادة ما تكون مصحوبة بتصنيف يرتّب الألعاب. وانطلاقا من هذه العمليات الأولية يمكن ربط مجال اللعب بدوائر الثقافة الأخرى والحياة الإنسانية. أمّا الخطاب الثاني (التأملي) فيحاول على العموم أن يتخلّص من الجانب التجريبي للّعب، أو على الأقل اختزاله إلى بعض السمات التي يتمّ اختيارها بعناية. مفهوم اللعب المستخلص (المفرغ) يكون قابلا للقيام بوظيفة خاصة في بناء نظري مدرك لأشكلة شيء مستقلّ عن اللعب.

2-1- في الفلسفة التأملية:

الاهتمام الكبير والمكانة المفضّلة المعطاة اليوم للّعب، تكاد تنسينا الحمولة السلبية التي ألصقت به سابقا، فاللعب من حيث هو نقيض للجدّ والبحث عن الحقيقة ينتمي كلاسيكيا إلى الممارسة السوفسطائية. ويعتبر فردريك شيلر (1759- 1805) أوّل من أعطى لمفهوم اللعب دورا مركزيا في رسائله حول التربية الجمالية للإنسان) شيلر،(1991). ففتح بذلك المجال لمفهوم اللعب في العلوم الإنسانية. يستخدم شيلر مفهوم " **غريزة اللعب**" كمفهوم يعارض الموضوعات التافهة التي سمّيت بهذا الاسم في كلّ الأزمنة، وهنا ربما يجب تجاوز المعنى المادي للّعب. فالإنسان في نظره يلعب فقط حيث يكون إنسانا بالمعنى الكامل للكلمة، وهو إنسان حيث يلعب، فالمفهومين يفترضان بعضهما البعض.

يميّز شيلر بين غريزتين في الإنسان: الغريزة الحسية، وهي غريزة تضعه في حدود الزمان وتحوّله إلى مادة، فهي تعيق اكتماله وتشدّه إلى العالم الحسّي. وغريزة التصوّر، وغايتها جعل كلّ واقعي أبدي وضروري، وتقصد الخير والحق. والسمة البارزة بين الغريزتين هي التناقض، الأولى تريد التغيّر والثانية الثبات، وهنا يبرز دور "**غريزة اللعب**" في تحقيق التوازن، فغريزة اللعب ومن خلالها الفن هو الذي يحقّق التركيب الكامل بين العقل والإحساس، هو الذي يدخل الصورة على المادة، هو الذي يظهر اللازماني في الزمان كتمثيل للانهائي، وهو الذي يدرك الحقيقة الخالدة في تعدّد وتنوّع الحسّي.

2-2- في التصوّر الفينومينولوجي:

سؤال اللعبة أم الألعاب؟ ليس سؤالا بدون معنى وأهمية. فإذا كانت المقاربة التأملية تبدو أنها تفضّل المفرد، فإن تحليل ينطلق من المعطيات التجريبية "الواقعية" يجب أن ترتبط بلا شكّ بالجمع. و من وجهة النظر هذه يمثّل كتاب " روجر كيلوا" Roger Caillois (1913- 1978) Les jeux et les hommes"الألعاب والرجال "Caillois) ،(1967 سندا ومرتكزا.

التركيز المؤقت على التعدّدية على حساب العالمية التي تعبر العصور والأمم والثقافات، يبدو أمرا لا مفرّ منه لأي دراسة توظف مفهوم اللعب كاستعارة، كمرجع، وكموضوع للمقارنة. لذا سنحاول قبل الإقدام على تحديد خصائص "الألعاب الواقعية" وتقديم تعريف كلّ من هويزينغا وكيلوا للّعب، أن نتوقّف عند الوصف واقعي: ماذا نعني بالألعاب الواقعية ؟ الألعاب التجريبية القابلة للملاحظة ؟ بالنظر إلى الظواهر التجريبية قد يبدو أي نشاط لعبي نشاطا عبثيا. فالمشهد الذي يبدو فيه الناس يركضون خلف شيء مستدير وكلّما يمسكونه يركلونه من جديد، يبدو مشهدا بدون معنى من منظور الوقائع المشاهدة. ولكن بمجرّد أن نأخذ بعين الاعتبار القواعد التي تنظّم هذا النشاط، والطريقة التي ينتظم بها (والتي ليست من نفس النظام التجريبي) تفتح أمامنا آفاق جديدة للتفكير. التعقيد الحاضر في هذا الكيان، وعدم تجانس مكوناته لا يخضع بالضرورة للمقولات الأنطولوجية الكلاسيكية، فالتخلي عن وهم مشروع تجريبية خالصة في مجال اللعب يقود إلى إمكانية

فينومينولوجيا اللعب. ومن أشهر ممثلي هذا الاتجاه الهولندي "يوهان هويزينقا" (1872-1945) والفرنسي "روجر كيلوا"، حيث لا نكاد نعثر على كتب ودراسات في هذا المجال لا تحيل على مؤلفاتهم.

يعرّ ف هويزينغا في كتابه " الإنسان اللاعب"Huizinga) ،(1976 Homo Ludens، اللعب بأنه " فعل حرّ، ينظر إليه على أنه " مختلق" ويقع خارج الحياة العادية، قادر على الأقلّ على استيعاب اللاعب تماما، فعل مجرّد من كلّ مصلحة مادية ومن كل منفعة، يتحقق في زمان ومكان محدّدين، يجري بنظام حسب قواعد، ويثير في الحياة علاقات جماعية محاطة إراديا بالغموض"Huizinga) ،1976، (35 .p . رغم أن كيلوا يصف هذا التعريف بأنه واسع جدا وضيق جدا. وبالنسبة له فإن اللعب فعّالية: حرّة، منفصلة، غير مؤكّدة، غير منتجة، خاضعة للتنظيم و مختلقة (تخيلية). ورغم الاختلافات في تعريف اللعب إلاّ أن هناك بعض القواسم المشتركة فهناك أولا: عالم مستقلّ، له زمانه ومكانه الخاص وقواعده الخاصة تعارض الحياة العادية وقواعدها، وعقلانيتها. عالم اللعب يفترض مسبقا نظيره، أي عالم الحياة اليومية والعادية والواقعية الذي يمكن أن يقطع في أي لحظة هذا التشريع الجديد للّعب (الاتفاق الذي يلغي القوانين العادية).

من جهة أخرى يتطلّب اللعب وجود اللاعب، أي الفاعل، وهذا الأخير يتميّز بالوعي المزدوج، فهو من جهة يعي ويقبل قوانين اللعب، لكنه من جهة ثانية عليه ألاّ ينسى أنها مؤقتة. ثمّ هناك أخيرا مسألة "الجدّية" التي تتميّز هي الأخرى بالإزدواجية شأنها شأن وعي اللاعب وتعارض عالم اللعب مع عالم الحياة العادية، فاللاعب يعرف أن ما يقوم به " ليس جدّيا" (ويسحب أفعالا من التقييم الأخلاقي)، لكنه يجب أن يأخذه "بجدية" وإلاّ فقد اللعب معناه.

يبدو أن محاولة هويزينغا وكايلوا تعريف اللعب من خلال تحديد وظيفته ونمط وجوده، أي محاولة الإجابة عن سؤال كيف؟ ترتبط بسؤال آخر وهو لماذا؟ فمحاولة البحث عن أصل اللعب، وعلاقته بالثقافة، ومكانته داخل الأنشطة الإنسانية، تشكّل جميعها الخطاب التفسيري لكليهما.

3- اللعب في النظرية الهرمينوطيقية

3-1- مفهوم اللعب عند غادامير: تحليل غادامير للّعب يأتي في سياق محاولة التعريف بنمط وجود العمل الفني، فهو يستخدم اللعب كخيط موجّه لتفسيره الأنطولوجي. لكن لماذا اللعب ؟ ما هي الأسباب التي دفعت الفيلسوف الألماني إلى إقامة توازي بين هاتين الظاهرتين المختلفتين: الفنّ واللّعب؟.

مع هويزينغا و كتابه " الإنسان اللاعب" Homo ludens تمّ ردّ الاعتبار لموضوع اللعب إلى حدّ اعتبار اللعب بعد أصيل في الوجود الإنساني، لذلك فإن خيار غادامير ليس خيارا عارضا، وإنما ينتظم ضمن تقليد فلسفي واستتيقي طويل تميّزه أسماء كلّ من كانط وشيلر ، هذا الأخير الذي أعطى للّعب وظيفة تفسيرية في محاولته تحديد عمل الفنّ، وذلك في رسائله في التربية الجمالية سنة 1794 أي أربع سنوات بعد "نقد ملكة الحكم " لكانط، وطرح مسألة مشروعية الفنّ، وهو المشكل الذي يستعيده غادامير في "تجلي الجميل".

وإلى جانب هذه الدوافع التاريخية، هناك أيضا دوافع ميتودولوجية من وراء اختيار غادامير لمفهوم اللعب، أي أنه ينتمي إلى نظام البرهنة وليست له أهمية في حدّ ذاته. فهو يصرّح في الفصل الثاني من "الحقيقة والمنهج" المعنون: أنطولوجيا العمل الفني ودلالتها التأولية: اللعب مفتاحا للتفسير الأنطولوجي) غادامير،2007 ، صفحة(171 بأنه يريد الحديث عن اللعب من جهة علاقته بتجربة الفنّ، فهو يتحدّث عن اللعب، وعن الطابع اللعبي للعمل الفني، وعن لعبة الفن، عن اللعب الذي يحدث في الفن أو ألعاب الفنّ. في تحليلات غادامير للعب (خاصة في الحقيقة والمنهج) نوع من المجازية تعبر الحقل النظري، وبالإضافة إلى المكسب الميتودولوجي يضمن له هذا المسلك (مجاز اللعب) على الأقلّ ثلاث مزايا:

أ- انطلاقا من تحليل مفهوم اللعب يستطيع غادامير أن يؤسّس تصوّره للعمل الفني على القواعد الأنثروبولوجية. لأنه إذا كان الفنّ مثل اللعب متأصّل في الطبيعة الإنسانية فسيكون مبرّرا على الفور، علاوة على أن صلاحيته ستكون عالمية لأنه سيشمل النوع البشري وسيبلغ نوع من الضرورة.

ب- تبعا لاكتشاف قواعد أنثروبولوجية مشتركة، يرث الفن استقلالية اللعب عن واقع هو خارج عنه. إضفاء الطابع المستقلّ لمجال الفنّ هذا يجد صورته في أعمال شيلر وكانط.

ج- الهوية الكامنة للفنّ واللعب تفترض نموذجا أوليا لكلّ فنّ، ما يسمح لغادامير من جهة، بالحديث إجمالا عن الممارسات الفنية الغير متجانسة مثل الرقص، الموسيقى، المسرح، الأدب أو الفنون التشكيلية، ومن جهة ثانية، بتوحيد الوظائف المتنوعة تاريخيا، في مفهوم "للفنّ" عابر للتاريخ، وبالتالي الحفاظ على عالميته وعموميته.

3-2- اللعب في خدمة نقد الوعي الجمالي: في مقابل النزعة الذاتية الإستتيقية التي تعود في نظره إلى الإديولوجيا الإسمية للعلم الحديث يعتبر غادامير التجربة الفنية تجربة وجود،والذاتية ليس لها سوى دور ثانوي،فمن يقوم بتجربة جمالية "مأخوذ" بها على الطريقة التي يأخذنا بها اللعب .فعبر مفتاح اللعب يمكن ملاقاة العمل الفني،إذ اللعب يتميّز باستقلاله عن اللاعبين،واللاّعب يؤخذ في اللعبة حسب قواعدها،فاللّعبة هي التي تلعب Jouer c'est être jouer وعلى اللاّعب أن يفقد ذاته في اللّعبة " ...نمط وجود اللعب ليس من قبيل أنه، من أجل أن تلعب اللعبة، يجب أن تكون هناك ذات تتصرّف على نحو لعوب Ludique. بل في الحقيقة أن المعنى الأصلي للّعب هو المعنى العادي، وهكذا نحن نقول إنّ شيئا ما "يلعب" في مكان ما، أو في وقت ما، وإن شيئا ما يجري، أو إن شيئا ما يحدث" (غادامير،2007 ، صفحة174).

وعلى اللعبة أن تؤخذ بجدية وهذا ينتمي إلى ماهية اللعبة ولا يرتبط بوعي اللاّعب)غادامير،2007 ، صفحة(175 . اللعبة تفتح على واقع يتقدّم للاّعبين وهي مستقلّة عنهم. ونفس المسار يتمّ تفعيله في تجربة الفن، اللعبة مثل الفن تتألّف من تمثيل Représentation ،عالم ينفتح، واقع، كلّية مغلقة على ذاتها تفرض نفسها بكلّ قوّة، وهذا ما يسمّيه غادامير بالتحويل بالعمل Transformation en œuvre ،أي تغيير الحالة التي يلحقها الفن بالواقع، بخلاف ما يدّعيه علم الجمال من أن الفن يجرّدنا عن الواقع وينقلنا إلى عالم خيالي. العمل الفني يفصلنا لكي يعيد إدماجنا،الواقع في الفن ينقل إلى ما وراء ذاته. وهنا نلمس رنّة هيدغيرية. العمل الفني ليس مجرّد موضوع للمتعة الجمالية،إنه عرض تمّ نقله إلى صورة لحقيقة الوجود بوصفه حدثا (مصطفى، 2007، صفحة206).

يرتكز غادامير على مسألة الجدّية في اللعب (جدية اللعب ذاته وإلاّ فقد معناه) ليستعيد طرح مسألة الذات انطلاقا من نظرية الوعي المزدوج للاعب. فإذا كان الموضوع الحقيقي للعب هو اللّعب ذاته، فعلى اللاعب أن يفقد جزئيا كامل ذاتيته، وفي الوقت ذاته ستكون للمتفرّج أهمية أكبر، بحيث يكون نشاطه مساويا لنشاط اللاعب: في الحالتين يتعلّق الأمر بالمشاركة. مع ذلك وحتى يتمّ ضمان الطبيعة التواصلية للفنّ، يحافظ غادامير على مفهوم معيّن للذات ويدمجه في نسقه الفكري. وهكذا يبدو أن المتفرّج يملأ المكان الذي ظلّ شاغرا مع رحيل الذات المهيمنة من الفلسفة الغربية. ودوره لا يقتصر على نقد العلاقة ذات/ موضوع، بل يقود إلى الحجة الحاسمة لبرهان غادامير: أي إلى تصوّر اللعب كتمثيل ذاتي (Darstellung) (Auto)–représentation وتحويله إلى عمل (أثر).

وقصد إظهار وفق أي نموذج يتجلّى الواقع في العمل الفني،يقترح غادامير إعادة تعريف لمفهوم المحاكاة Memesis ،إذ من المعروف أن هذا المفهوم يحمل حمولة سلبية في التصوّر الأفلاطوني،إذ يشير إلى ما هو ناقص من حيث درجة الوجود،صورة الصورة،مجرّد نسخة (الفن محاكاة المحاكاة) ،وغادامير يقلب هذا المنظور،فالمحاكاة في العمل الفني تجلب الواقع إلى الحضور(حضور الممثّل) ،ومن هنا تجربة الفن تجربة معرفة،بالمعنى الذي يكون فيه تعرّفا،إذ يقول:" ...لكن مفهوم المحاكاة يمكن أن يستخدم لوصف لعبة الفن إذا ما تذكّر المرء فقط المضمون المعرفي للمحاكاة،فالشيء يعرض هناك وهذه هي القضية المركزية في المحاكاة،فعندما يحاكي شخص ما شيئا،فإنّه يتيح لما يعرفه أن يوجد،وأن يوجد على النحو الذي عرفه به") غادامير، 2007، صفحة(186 . في العمل الفني نقف على ما هو ممثّل بدون ما هو عرضي،لا يتعلّق الأمر بمجرّد نقل للواقع باتجاه إعادة انتاجه،بل بالتعرّف،بمعرفة من جديد،وبالتالي معرفة أفضل "المحاكاة والتمثيل ليسا مجرّد تكرار،نسخة Copie إنما هو معرفة للجوهر") غادامير،2007 ، صفحة(188 .غادامير يعيد هنا تأويل النظرية الأفلاطونية للتذكّر مبيّنا أن الشيء لكي يظهر كما هو في الواقع،يجب أن يعرف عبر إخراجه إلى النور بواسطة اللوغوس،فالعمل الفني يحملنا نحو إدراك الماهية،وبهذا المعنى يكتسب الواقع زيادة وجود Surcroit d'être.

الفن إذن يبدو كمعرفة إضافية للواقع ومن هذا الجانب يعتبر ارتقاء للحقيقة،العمل يتقدّم هنا بكلّ استقلالية،يصبح تجربة أنطولوجية،وهنا تقارب في الحقل الاصطلاحي مع هيدغر،ففي العلاقات اليومية مع العالم،انشغالاتنا واهتماماتنا ،علاقاتنا الأداتية اتجاهه،معنى الأشياء ذاته يتّجه نحو الغياب ،ما يقوم به الفن هو أن يضعنا أمام حضور الموجودات،وهو ما يكسب "العمل الفني" حمولة أنطولوجية للواقع الذي يمثّله،وهذا عبر فعل المحاكاة،وهنا يتقارب معجم غادامير مع معجم هيدغر (العالم،الانفتاح،العرض)،وفي الحالتين يتعلّق الأمر بتجربة أنطولوجية حاملة للحقيقة. لكن ما هو قانون الوجود عند غادامير ؟ الوجود يلتمس خاصة في عبارة "زيادة وجود"Surcroit d'être

4- نتائج الموقف: الأدب واللعب

ما هي نتائج هذا الموقف اتجاه النصوص المسماة أدبية ؟

أولا: تركيز نقطة الانطلاق عل "الحقيقة"، يحصر الأدب في الأدب الجيّد. غادامير شأنه شأن معلّمه هيدغر يختزل كلّ وضعية استقبال في اللقاء مع عمل جيّد، مع أثر فني مسبقا ذو قيمة. من هنا تكون المهمّة المعيارية مستبعدة من كفاءة المؤوّل.

ثانيا: إذا كانت للنصّ دائما حقيقته، فالقارئ أو المستقبل يكون مجبرا على تبني استراتيجية التأويل الراديكالي. حيث يبدو أنه يجب فهم هذه الحقيقة مهما كان الثمن. لكن مع ذلك لا تخلو أية وضعية فهم أبدا من مسؤولية وخطر، والسؤال المطروح هو : إلى أي مدى يمكن للقارئ أن يحافظ على حسن الضيافة اتجاه النص ؟ إلى أي مدى يجب أن نترك شيئا ما يفرض علينا ؟ نطاق هذه الأسئلة يتجاوز أفق فهم النصوص المعزولة؟ ويستدعي نظرية تقييم في الأدب.

ثالثا: من يتولّى مهمّة الفهم ؟ رأينا مع غادامير أن مفهوم المتفرّج الذي قارب من خلاله موقف الذات، هو مفهوم إشكالي، فمن جهة دور المتفرّج مبهم لأنّ اللعبة (وبالتالي الفنّ) هو تمثيل ذاتي، ومن جهة ثانية، على هذا المتفرّج أن يشارك وإلاّ لا يمكن تصوّر الطريقة التواصلية ل وجود الفن. فنحن إذن لا نعرف الكثير عن هذا المتفرّج، تعريفه يبقى سلبيا. وهذا يبيّن إرادة غادامير في استبعاد ذات ديكارتية تكون هي المصدر والوجهة النهائية للمعنى. فهو يرفض أن يكون الوعي الجمالي هو المركز في مقاربة العمل الفني. **وإذا أردنا أن نحدّد مستوى مفهومي حيث ترتسم ملامح الذات**

الغادامیریة، فحتما سیکون مستوى أنثروبولوجي. الذات عنده تمثّل النوع الإنساني الذي تنتمي إلیه ملكة لعب لعبة الفنّ.

نشیر في الأخیر إلى أن المقاربة الهرمینوطیقیة للأدب تقع بوضوح ضمن براديغم المعنى، أي أن نشاط كل الشخصیات (المؤلفین، القرّاء، النصوص...الخ) تدور حول المعنى. من أین یأتي معنى العمل ؟ لا من المؤلف ولا من مؤوّل العمل.

5- اللعب والتفكيك

إن تطوّر النظریة الأدبیة كتخصّص مستقلّ- بفضل المنعطف اللساني للفلسفة- قد فتح حقلا أین تراكمت الأفكار الجدیدة للعلوم الإنسانیة. وبالتالي فإن ما یسمّى التفكيك هو حركة فلسفیة (ارتبطت بجاك دریدا خاصة) ونقدیة (النقاد الأدبیون لمدرسة یال: بول دیمان، جیفري هارتمان، هارالد بلوم...). وتعدّ قراءة النصوص المسمّاة أدبیة في كتب دریدا المبكّرة (الكتابة والاختلاف، الانتشار، في علم الكتابة)، نصوص باطاي، أرتو، ملارمیه، روسو... بمثابة أساس لبناء نظریة التفكيك.

بالفعل إن ما یسمّى تفكيك في المجال الأدبي، هو لیس نهجا أو طریقة بالمعنى الكلاسیكي بل هو نمط كتابة، نوع من الخطاب یتمّ تنشیطه أثناء تأویل "نصوص" الآخرین. هذا التأویل لا یقتصر على الكشف عن معنى أو معاني، بل یهدف أیضا إلى مستوى فوقي یستمدّ منه النص المحلّل وخطاب النقد شرعیتهما. والنقد الذي یقدّمه هؤلاء المفكرون للمعنى یرجع إلى طابعه المؤقت وإلى محلّیته، نقد یحتجّ على الأنظمة الشمولیة للفكر (تجمیع المعنى من خلال التأویل)، لكنه یفترضها مسبقا.

باسم ماذا یتحدّث المفكّك ؟ لأنه إذا كان یدعي اكتشاف أخطاء الآخرین، ألا یقع على الفور في خطاب الصدق، فیكون بدوره الماسك الجدید للحقیقة؟ إن صورة الحرب، القتال، تصاحب دائما خطاب التفكيك. بحیث تشكّل قصة للشرعیة: **المفكّك في حالة فرار دائم مهدّد بسلطة التراث ولغة المیتافیزیقا، باستراتیجیات الأنظمة الشمولیة للمعنى، وهو لا یستسلم بل یقاوم القوى**

السلبية مستخدما أسلحته الخاصة مثل مفهوم اللعب.

بخلاف كلمات: كتابة، أثر، اخ(ت)لاف.....الخ يحتلّ مصطلح اللعب مركزا ثانويا نسبيا في كتابات دريدا، وهذا الطابع الثانوي بالضبط هو ما يمكّنه من العمل في الكواليس (خلسة)، ومع ذلك لمفهوم اللعب مخاطره على التفكير الدريدي. فإذا لم يفسّر مفهومه للعب انطلاقا من تعريف جوهري أو أصلي، فيجب أن يسمح لنفسه بأن يقاد باستعمالات اللغة تخترقها سلسلة من التعارضات الميتافيزيقية. فبينما يفكّك دريدا مفهوم "البنية" والمركز أو العلامة فإنه يأخذ "اللعب" كمفهوم لا يطرح أي مشاكل، أي أنه على نحو ما خارج اللغة الميتافيزيقية.

يصف دريدا نهجه بأنه "مغامرة" لأن استراتيجيته ليست محكومة بغاية أو هدف نهائي، فهي بمثابة الخطة العشوائية، نوع من التجوال التجريبي، إذا لم تأخذ قيمة التجريبية معناها من تعارضها مع المسؤولية الفلسفية. وإذا كان هناك نوع من التجوال (التيهان) في رسم الاخ(ت)لاف فإنه لا يتبع خطّ الخطاب الفلسفي المنطقي، ولا الخطاب المنطقي التجريبي.

إن مفهوم "اللعب" يتجاوز هذا التعارض، فهو يعلن على عتبة الفلسفة وخارجها، وحدة الصدفة والضرورة في جساب بدون نهاية(Derrida ،1972 ،.(07 .p تحيل هذه المصطلحات (الصدفة، الضرورة، الاستراتيجية) إلى خطاب الرياضيات، لكن الطريقة التي يظهر بها مفهوم اللعب في الكتابة الدريدية لا تبرز إلاّ القليل من نقاط الاشتراك مع نظرية اللعب الفعلية. في مقال: البنية، العلامة واللعب في خطاب العلوم الإنسانية(Derrida ،L'ecriture et la difference ،1967 ، 409) .p يحدّد دريدا اللعب كتعطّل وظيفي ضروري لكلّ بنية، أي ككلية مغلقة حيث تعمل " تبديلات لانهائية في غلق مجموعة منتهية"(Derrida ،.L'ecriture et la difference ،1967 ، 423) .p بمصطلحات نظرية اللعب يمكن القول أنه عن طريق مجموعة محدّدة من القواعد لنفس اللعبة، يمكن إنشاء عدد لانهائي من الأجزاء الفردية المختلفة.

ينتقد دريدا الموقف المتناقض لمركز البنية وأيضا وهم مدلول نهائي من شأنه أن يضمن "لعب الإحالة" الخاص بالدوال. والحقيقة أن المفهوم الدريدي للعب مفهوم مستحيل، لأنه إذا كنا مسبقا في اللعب فلا يمكن أبدا البدأ في اللعب (نظرا لغياب الثبات النسبي الذي انطلاقا منه تبنى حركية تلغي الحدود بين اللعب والواقع). ثمّ إن تمديد حدود اللعب إلى الوجود الكلي يعني جعل

التمييز بين اللعب واللا لعب أمر غير ضروري. وصف رؤية حيث الكل يحيل إلى كيان دال آخر، أين لاشيئ يوجد في حضوره البسيط لذاته هو نشاط أسطوري وميتافيزيقي.

6-القراءة واللعب:

في النقد الأدبي المعاصر نجد نوعا من التشابه مع تصوّر دريدا للّعب، نلمس ذلك مع "رولان بارت" الذي أعطى للعب مكانة أساسية رغم عدم انتمائه للتيار التفكيكي. فقد حاول بارت تقديم تحليل نسقي للقراءة على طريقة علم اللسانيات وعلم السرد، وانتهى إلى القول بأن صعوبة تأسيس تحليل متناسق للقراءة يفترض أن " عدم الملاءمة هو على نحو ما متأصّل في القراءة" [1]. وقد حوّل بارت هذا الضعف إلى قوة وفضيلة، وجعل منه نقطة انطلاق لبحث جديد، بحث يأخذنا إلى مجال "الرغبة" وذلك بفحص القوى التي تكوّن "ذاتيتنا" . وأحد المفاهيم المفتاحية في نظرية القراءة هذه هو مفهوم اللعب.

يقارن بارت بين نشاط القارئ (في القراءة) واللاعب، ومن ثمة يقارن الكتابة باللعب، ويعود هو الآخر إلى تعدّد معاني مصطلح اللعب، دون نسيان أن النص ذاته يلعب، فاللاعب يلعب بمعنيين للكلمة: "يلعب النص" (معنى لعوب) بالمعنى الموسيقي للنصّ ، و "يلعب في النص" أي يبحث عن إعادة إنتاجه لكن ليس كمحاكاة. واللعب عنده لا يتعارض مع العمل، بل هو مرادف للعمل (الانتاج)، فهو منتج، وحرّ، إبداعي، وغير متوقع، أي أنه يحمل جميع القيم الإيجابية. بهذه الرؤية يحاول رولان بارت أن يواجه الأنساق الكليانية للمعنى، يواجه العلم والوثوقية. فحاول بذلك أن يضع من خلال نظرية القراءة أخلاق جديدة للتأويل ترتكز على الرغبة في النص.

7- خاتمة:

يستفاد ممّا سبق أن لمفهوم اللعب مكانة أساسية في مختلف مجالات العلوم الإنسانية عموما، وفي المجال الأدبي خصوصا، فهو حاضر بقوّة كأداة لإنتاج الأعمال الفنية والأدبية (في

القصص والروايات وحتى الأشعار)، ومكبدأ لتوليد النصوص الأدبية، ما جعل العديد من المفكرين يعتمدونه –اللعب– أداتا لنقد الميتافيزيقا وبناء نظريات أدبية جديدة، كما هو الحال مع النظرية الهرمينوطيقية والنظرية التفكيكية. الأولى اعتمدته كخيط موجّه للتفسير الأنطولوجي للعمل الفني والكشف عن حقيقته، وهو المشروع الذي تبناه غادامير في الجزء الأول من "الحقيقة والمنهج" مبينا دور مجاز اللعب في تحديد نمط الوجود الفني، ومن وراء ذلك كيفية فهم وتأويل النص الأدبي. بينما اتجهت المقاربة التفكيكية خاصة مع جاك دريدا إلى التعاطي معه كمفهوم – وإن اعتبر ثانويا– خارج اللغة الميتافيزيقة، أي خارج التقابلات الثنائية، فهو يشتغل في الكواليس وفق استراتيجية بدون غاية، لأنه لا وجود إلاّ " لإحالة لانهائية"، للعب بدون نهاية، بدون معنى نهائي. وتبعا لذلك سيكون لهذا المفهوم الدور البارز في مجال الدراسات الأدبية والنقدية المعاصرة.

قائمة المراجع:

Caillois، R. (1967). *Les jeux et les hommes (le masque et le vertige).* Paris: Gallimard.

Derrida، J. (1967). *L'ecriture et la difference.* Paris: Seuil.

Derrida، J. (1972). *Marges de la philosophie.* Paris: Minuit.

Huizinga، J. (1976). *Homo Ludens، essai sur la fonction sociale du jeu.* (C.Seresia، Trad.) Paris: Gallimard.

شيلر، ف .(1991) .*في التربية الجمالية للإنسان*) .و .م .إبراهيم، (.Trad القاهرة، مصر :الهيئة المصرية العامة للكتاب.

غادامير، ه .ج .(2007) .*الحقيقة والمنهج*) .ح .ن .صالح، (.Trad طرابلس، ليبيا :دار أويا.

مصطفى، ع .(2007) .*فهم الفهم، مدخل إلى الهرمينوطيقا، نظرية التأويل من أفلاطون إلى غادامير* .éd) الطبعة الأولى .(القاهرة، مصر :رؤية للنشر والتوزيع.