



# نقش هاله‌های می مفهوم‌های می در تطور اشکال زبانی

● نویسنده: ملکه شاهی‌زاده

نمی‌کند. او هرگز فکر نمی‌کند که «واقعا» دل یکی آتش گرفته باشد. در اینجا چیزی بیشتر از فکر و باور در کار است؛ زندگی با گوینده در یک زیست جهان مشترک، زیست جهانی که به شنونده امکان می‌دهد تا فضایی متناسب با زبان گوینده را بیافریند، فضایی نه چنان مجموعه ای از امور واقع، بلکه همچون تجربه کسی که آن را زیسته است و درگیرودار این تجربه‌ها از قواعد بازی زبانی، که آن هم برآمده از قوانین جان انسانی است، پیروی نموده است. برنامه ساختن براساس زبان حسی عاطفی، همچون ساختن طرحی است که امکان گردآوری و ترکیب درون مایه‌های حسی را در فرایندی که تجربه شخصی شمرده می‌شود، فراهم می‌آورد. و از این حیث دارای شبکه مفهومی در خود ناتمام است. چراکه مضمونی برای خیال‌پروری شنونده می‌شود. او کلمات گوینده را می‌شنود، اما آنچه در نهایت درک می‌کند فضای بازسازی شده کلمات گوینده است. معنای بازسازی شده بر حسب عمق تجربه، عمق لذت یا عمق درد شنونده از درگیر شدن در بازی زبانی خاصی که پیشاپیش آن را زیسته است.

«توی یکی از همین خونه‌ها، همین نزدیکی‌ها، دل یکی آتش گرفته. از روی بام هم که نیگا کنی می‌بینی که از توی پنجره یکی از همین خونه‌ها، آتش می‌زنه بیرون. تو اومدی اما کمی دیر، از ته یه خیابان دراز، مٹ یه سایه نگرانی... هی به من می‌گن چیزی نگو... نباید هم بگم اما دل یکی داره آتش می‌گیره، دل یکی اینجا داره خاکستر می‌شه... کمی دیر اومدی اما یک راست رفتی سروقت دل یکی و دست کردی توی سینه‌اش و دلشو آوردی بیرون و انداختی تو آتش. واسه همینه که دل یکی آتش گرفته و داره خاکستر می‌شه... یکی داره تو چشمت غرق می‌شه. یکی می‌خواد پیره تو صدات. یکی داره گر می‌گیره، کسی یه چیکه آب بریزه رو دلش شاید خنک بشه. میون این همه خونه که خفه خون گرفتن، یه خونه هست که دل یکی داره توش خاکستر می‌شه...» (رادبو پیام، ۷۷/۹/۲۹)

به نظر می‌رسد که نخستین بار نظریه‌پرداز بزرگ زبان، ویگنشتاین در تحلیل خود از وضع و حال زبان حسی عاطفی معنوی، آن را متمایز از زبان‌های دیگر تحلیل کرد. کسی که قواعد بازی زبانی عاطفی را بداند در فهم خود از اینکه «توی یکی از همین خونه‌ها، همین نزدیکی‌ها، دل یکی آتش گرفته» اشتباه

## مفهوم بازی‌های زبانی (Language games) و قواعد حاکم بر آن بازی‌ها

ویگنشتاین از اصطلاح «بازی زبانی»، مفهومی توصیفی را مراد می‌کند و به قراردادی بودن قواعد بازی‌ها عقیده دارد. زیرا هیچ

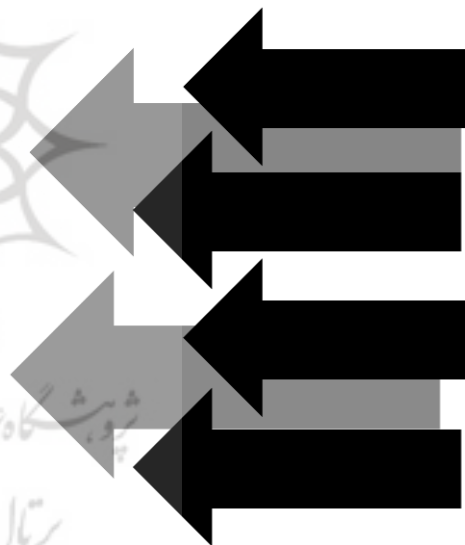
ترتیب برنامه‌هایی که بر اساس واقعیت ساخته می‌شوند یا به قصد بیان واقعیت طراحی می‌شوند، تنها یکی از برنامه‌های ممکن در میان انواع بی‌شمار دیگرند. و معنای هر واژه بسته به اینکه در کدام بازی زبانی به کار رود متفاوت خواهد بود. مثلاً اگر در یک گزارش خبری می‌شنویم که «ساختمان x در خیابان y، آتش گرفت» معنایی از آن می‌فهمیم که به کلی از معنای جمله «توی یکی از همین خونه‌ها، دل یکی آتش گرفته» به دور است. پرسش از اینکه، معنای حقیقی آتش کدام است، در فضای نظریه ویتگنشتاین پرسش نایجابی می‌نماید. زیرا معنا در کاربرد آن در بازی‌های زبانی مختلف، مدام دگرگون می‌شود و هیچ ماهیت واحدی هم وجود ندارد که جمیع کاربردها متکثر زبان را به هم پیوند دهد و لذا هیچ نظریه جامع و صوری از برنامه‌های رادیویی در قالب نظامی عام از قواعد معنایی یا بازی‌های زبانی، قابل صورت‌بندی نیست. بلکه این قواعد و اعتبارات جمعی است که برای برنامه‌های رادیو، محدوده و معنا معین می‌کند. این قواعد چارچوبی از معنای به وجود می‌آورد که کلمات و جملات افراد، در ظرف آن، جامه معنی می‌پوشند.

امر خارجی یا هیچ واقعیتی وجود ندارد که بتواند معیاری تلقی شود که به واسطه آن معیار بتوان معین نمود که مثلاً قواعد حاکم بر بازی‌های زبانی حسی-عاطفی چیست. این قواعد از جنس «امور واقع طبیعی» هستند. ویتگنشتاین وجود این قواعد را به منزله اجزای زیست جهان ما «داده شده» (Thegiven) می‌داند. «قواعد انواع مختلف بازی‌های زبانی به صورت واقعیات اجتماعی زیرساخت به ما «داده شده» اند. از این رو این قواعد، از پیش تعیین شده نیستند و وجود هم نخواهند داشت مگر اینکه زبان پیشاپیش و برای مدتی طولانی توسط افراد بشری صحبت شده باشد. لذا «این قواعد به همان میزان که پاسخگوی هیچ واقعیتی نیستند قراردادی‌اند» (ویتگنشتاین، ۱۹۷۳: ۱۲۹)

هر بازی زبانی از یک شکل زندگی خبر می‌دهد و به گونه لاینفکی در دل فعالیت‌های هدفدار انسانی جای می‌گیرد. «کلمات همیشه در روند زندگی جای دارند». (همان اثر: ۱۹۹)

قوالب معنایی و واقعیات مفهومی از طریق «داده شده»‌ها و زیر ساخت‌های اجتماع پیش‌فرض می‌شوند و به مثابه قواعد بازی‌های زبانی عمل می‌کنند. در مورد درستی یا نادرستی «داده شده»‌ها سختی به میان نمی‌آید. به اعتقاد ویتگنشتاین «موضوع این

**ویتگنشتاین از اصطلاح بازی زبانی، مفهومی توصیفی را مراد می‌کند و به قراردادی بودن قواعد بازی‌ها عقیده دارد. زیرا هیچ امر خارجی یا هیچ واقعیتی وجود ندارد که بتواند معیاری تلقی شود که به واسطه آن معیار بتوان معین نمود که مثلاً قواعد حاکم بر بازی‌های زبانی حسی-عاطفی چیست. این قواعد از جنس «امور واقع طبیعی» هستند. ویتگنشتاین وجود این قواعد را به منزله اجزای زیست جهان ما «داده شده»**



**ابتنای زبان رادیو به زندگی و زبان روزمره**  
 زبان رادیو، در جمیع بازی‌های زبانی برساخته‌اش، چگونه زبانی است؟ آیا زبانی پیشین و مستقل است یا اینکه، خود پیشاپیش در دل صور زندگی و زیر ساخت‌های اجتماع محصور است؟  
 برای نزدیک شدن به پاسخ این پرسش به رابطه تباین (Inclusion) و تداخل (Exclusion) در زبان روزمره توجه می‌کنیم. ساختار این تباین‌ها و تداخل‌های معنا شناسانه ای که در دل جمله‌های متعارف زبان نهاده شده، امری است که متکی به ساختار درونی آنهاست و بدون وجود این روابط متباین و متداخل، هیچ‌گونه معنای واقعی یا برساخته وجود نخواهد داشت. فرض کنید که ما برای گزارش

نیست که اینها منقولند یا معقول. بلکه فقط وجود دارند، مثل زندگی‌ها» از این رو نباید در صدد توجیه بازی‌های زبانی باشیم. هیچ ضرورتی ندارد که این بازی‌ها وجود داشته باشند. ولیکن در واقع وجود دارند و اشکال زندگی بشری را تشکیل می‌دهند (اگر چه نباید بازی‌های زبانی را با اشکال زندگی یکی شمرد). (همان، ۲۱۴-۲۱۵-۲۱۶: ۳۸۰)

با این مقدمه می‌توان از مفهوم بازی‌های زبانی برای دسته‌بندی و توصیف برنامه‌هایی کمک گرفت که در موارد گوناگون برای بیان اموری نظیر درد (مثال نخست) حافظه، حل معما، شوخی، تجویز، گزارش خبر، حدس، روایت و ... به کار می‌روند. و بدین

از برنامه یک ایستگاه رادیویی، در طول یک روز خاص جملات زیر را به کار می‌بریم:

برنامه A زبان واقعگویی دارد.

برنامه B اخبار است (زبان اخباری دارد).

برنامه C گزارش‌های خبری است.

برنامه D زبان طنز دارد.

برنامه E زبان موسیقایی است.

برنامه F تخیلی و انشایی است. و ...

زبان واقع‌گویی و زبان خبر، با هم تباین معنا شناسانه دارند، اما هر دو به طیفی از زبان اخباری برمی‌گردند. اما برنامه‌ای که زبان طنز دارد از برنامه خبری انفصال دارد و می‌توان گفت: D/A یا چنین نیست که D یا A یا D و A هر دو با هم در یک بازی زبانی صادق نیستند. این ساختارهای معنا شناسانه را می‌توان به صورت نسب منطقی نمایش داد؛ روابط متداخل (مثلاً برنامه‌هایی که به طیفی از زبان اخباری برمی‌گردد همچون A و B و C)، استلزامات (incompatibilities) معنا شناسانه هستند و روابط متباین، انفصال‌های (Entailments) معنا شناسانه را نشان می‌دهند. بدون وجود این انفصال‌ها، نمی‌توان از تعدد برنامه‌ها سخن گفت. انفصال‌ها در ضمن آموختن زبان، آموخته می‌شوند، وقتی ما زبان می‌آموزیم، یاد می‌گیریم که این انفصال‌ها را در عمل به کار بریم. ما می‌آموزیم که اگر درگیر بازی زبانی تخیلی هستیم، نمی‌توانیم قواعد هیچ یک از بازی‌های زبانی دیگر را بر آن اعمال کنیم.

راسل و وایت‌هو نشان داده بودند که در زبان‌هایی با ساختار موضوعی معمولی، منطق توابع صدق می‌تواند از منطقی با مفاهیم عطف و فصل و نفی گرفته شده باشد. سپس هنری شفر، خاطر نشان کرد که عطف و فصل و نفی همگی می‌توانند از انفصال‌ها گرفته شده باشند.

برای مثال:

A/A

$(A/D/A) = (AD) \neg AD$

$(A/A/D) = (AD) \neg (A-D)$

بنابراین در همین کاربرد ساده به توابع منطقی باید توجه داشت که این توابع منطقی خودشان پیشاپیش در یک زبان روزمره مضمیر بوده و در آغوش مادر آموخته شده‌اند.

از این رو نباید تصور کرد که رادیو هم یک حوزه پیشین و مستقل است. بلکه پیشاپیش محاط در معنا شناسی است و هر زبان روزمره طبیعی در دل خود شامل انواع مختلف بازی‌های زبانی است و هر برنامه‌نویس یا برنامه‌سازی در رادیو می‌تواند منطق حاکم بر آن بازی‌ها را از زبان طبیعی استنتاج کند. زیرا منطق و قواعد حاکم بر بازی‌های زبانی در هر زبان طبیعی وجود دارد و در دل ساده‌ترین نوع گفت‌گویی روزمره ساخته می‌شود. ولیکن آنچه به زبان هم تقدم دارد، صور و شکل‌های زندگی است (Forms Offlife). و آموختن قواعد حاکم بر بازی‌های زبانی متکی به روش‌هایی

است که مقوم شیوه‌های فرهنگ‌پذیری ماست و از طریق تربیت اجتماعی کسب می‌شود.

فهم هر بازی زبانی با نوعی «همدلی مفهومی» امکان‌پذیر است. و اگر فرض کنیم که مفهوم نه یک امر ثابت و ساکن که پدیده‌ای پویا و سیال است می‌توان نوعی پویایی و سیلان را در بازی‌های زبانی وارد کرد. و اگر دامنه بازی‌های زبانی، تنگ یا فراخ شود، به نحوی در حقیقت واقعیت یا زیست جهان یا به تعبیر ویتگنشتاین اشکال زندگی تحول و تصور ایجاد می‌شود و بدین معنا تحول مفهومی موجب تحول اشکال زندگی می‌شوند.

## رادیو به مثابه نیروی اجتماعی برای تصرف در اشکال زندگی

در افسانه‌ها از نقاشی چینی یاد کرده‌اند که دریا را چنان به تصویر کشیده بود که شب‌ها صدای آرام امواج از آن به گوش می‌رسید. ابوتراب خسروی در داستان **سومنات** در مجموعه‌ای به همین نام از شاعری سخن می‌گوید که شعری به نام پروانه گفت و شعر پروانه شد و با زوج خود به پرواز درآمد. این مطلب اگر چه با غلو زیادی به بیان درآمده، اما بیانگر نکته مهمی از نیروی بازی‌های زبانی در تغییر واقعیت است.

فرض کنید که مثلاً در یکی از بخش‌های کوتاه خبر **رادیو پیام** (که شنونده‌های زیادی را تحت پوشش قرار می‌دهد) گفته شود که «بانک» x بنا به تحلیل y و z در آینده نزدیک ورشکست خواهد شد. «تنها بخش این خبر کافی است که موجب ورشکستگی بانک مذکور شود، زیرا مردم به سرعت پول‌هایشان را از آن بانک می‌گیرند و بانک واقعاً هم ورشکست می‌شود. در اینجا «مطلع کردن» گفتن چیزی یا «ارائه» برخی واقعیات نیست، «مطلع کردن» صورت دادن یا شکل بخشیدن است. از این جهت گاهی رادیو را «به مثابه تخته» لحاظ کرده‌اند، چرا که شکل‌دهی به معنایی از نسخ ساختن است. هر هاله مفهومی که به دور کلمه، جمله، یا پاراگرافی شنیده می‌شود، همچنین به عنوان مدلی برای تبیین یا تصحیح یا برسازی صورتی از زندگی به کار می‌رود. این معادله بنیادین میان مفهوم و واقعیت یا میان بازی‌های زبانی و اشکال زندگی، ماهیت مفاهیم را به نحوی در فرا آوری واقعیت و قالب‌بندی آن تعریف می‌کند.

## تعامل بازی‌های زبانی و اشکال زندگی

تا اینجا به دو نظریه در مورد ارتباط اشکال زندگی و بازی‌های زبانی پرداخته شد: نخست دیدیم که ظهور بازی‌های زبانی منوط به وجود اشکال زندگی است و هر بازی زبانی از شکلی از زندگی خبر می‌دهد و سپس دیدیم که این رابطه برگشت‌پذیر است و بازی زبانی موجب برجسته شدن، تغییر، اصلاح یا آفرینش برخی از

صور یا اشکال زندگی می‌شود. ولی آنچه بیش از اینها اهمیت دارد رابطه تعاملی است که از یک سو موجب غنی شدن شبکه‌های معنایی - مفهومی در دل بازی‌های زبانی و از سوی دیگر سبب تحول اشکال زندگی و هستوندهای درون آنها شده، و اشکال زندگی را متناسب با تحول یا رشد شبکه‌های معنایی بازسازی می‌کند. شاید به این معنا، رادیو را به مثابه تخته لحاظ کرده‌اند.

«در عهد باستان وقتی که هنرمند/ صنعت‌گر یک جفت کفش درست می‌کرد. عناصری را به وحدت در می‌آورد تا اثری واحد بیافریند. هر جفت کفش یک تخته و یک انکشاف واحد بود از هدف هنرمند/ صنعت‌گر. (اینترونا، ۱۳۸۴: ۱۱۶) در جامعه مدرن این

### به نظر می‌رسد که نخستین بار نظریه - پرداز بزرگ زبان، ویتگنشتاین در تحلیل خود از وضع و حال زبان حسی عاطفی معنوی، آن را متمایز از زبان‌های دیگر تحلیل کرد

رسانه‌ها هستند که در هماهنگی کامل با ماشین‌ها «تخته» هستند به تولید انبوه در حوزه‌های مختلف می‌پردازند. از این جهت رادیو هم یک کالای مصرفی است که برای «مصرف» مشتریان تولید می‌شود و همان طور که گفته شد می‌تواند به منزله نحوی تخته در نظر گرفته شود. ولیکن علاوه بر این، ما بسیاری از بازی‌های زبانی رادیو را نحوه‌ای از انکشاف هم می‌دانیم: انکشاف تصویرهای برساخته، یا منبعی که قابل رمزگشایی انتقال، ذخیره‌سازی و توزیع است. بنابراین کالاهایی که برای مصرف مشتریان رادیو تولید می‌شوند نقش قالب‌بندی و معنا بخشی به زیست جهان را هم به عهده دارند.

به دو مثال زیر توجه کنید:

«- برای ایجاد شغل در ایران باید ساختار اقتصادی، سیاسی و نظامی فرهنگی کشور تغییر کند، مردم ایران مطمئن شوند که آن کشور متعلق به خودشان است، قانون اساسی جمهوری اسلامی به طور کلی تغییر کند، حاکمیت ملی در کشور حاکم بشود.... تا جمعیت جوانی که هر روز وارد بازار کار می‌شود بتواند در نهایت آرامش فکر و خیال وارد بازار کار بشود و به فعالیت اقتصادی بپردازد». (رادیو آمریکا، ۱۳۸۰/۱۰/۵)

«- اون مرد جوون یه گنج داشت، من دیدمش ... اومدم پشت پنجره، دیدم اون طرف چهارراه ایستاده با گنج یه مرد جوون با یه گنج اون هم تو یه روز بارونی .... گنج مرد، کلاه به سر داشت، هر چند وقت یه بار، یه قطره

بارون می‌خورد روی گنج. این جور وقت‌ها گنج پلک‌های چشمشوتکون می‌داد. عابرها با دیدن گنج مادر می‌شدند تر می‌شدند. و من با خودم گفتم، پدر، مادر شدن چه آسونه! بعضی از عابرها هم با تعجب به مرد جوون نگاه می‌کردند، این عابرها، کارهای مهم‌تری از دنبال گنج رفتن داشتند. بعضی از عابرها هم فکر می‌کردند آدم به این جوونی چطور می‌تونه همچین گنجی داشته باشه؟! (در چهار راه جوانی ۱۰- ۸۱/۹)

مثال اول به روشنی درگیر بازی زبانی سیاسی است که از طریق «حسن تعبیر» خود، مخاطبانش را مجاب می‌کند که مشکلات بیکاری ناشی از ساختار جمهوری اسلامی است. (خجسته، ۱۳۸۱: ۸۹) در اینجا رادیو شبکه معنایی خود را در تلاش مذبوحانه برای تعین بخشیدن و قالب‌بندی کردن مقصود خود، برای مخاطب بازنمایی می‌کند و به این بازی زبانی امکان می‌دهد که واقعیت‌ها، برنامه‌ها، مدل‌ها و نمادها را دست‌کاری کند یا تحت کنترل درآورد. جامعه اطلاعاتی با این تعین بخشی به تمامیت خود می‌رسد.

مثال دوم، با شبکه معنایی فراخ‌تری، فراروی مخاطب قرار می‌گیرد، زیرا معنای غریبی که بار جملات ساده شده نیاز به رمزگشایی دارد. مخاطب (و چرا نگوییم گوینده هم؟! در پس ابتذال زندگی روزمره از طریق «نماد گنج» متوجه امر ارزشمندی در پس نهاد انسان می‌شود، امری که مظهر فیضان و زاینده‌گی است و عابران با دیدن آن بارور می‌شوند: «مادر شوند»

شاید بتوان ادعا کرد که رادیو در دنیای معاصر ما که به قول هایدگر بشر در آن به نحو بی‌سابقه‌ای احتمق شده است، از طریق توجه هر چه بیشتر به بازی‌های زبانی فرا- واقع‌نمایانه که با شکل زندگی غیر مادی گرایانه تناسب دارد، بهتر بتواند زبان زمانه خود را پیدا کند. زمانه‌ای که انسان ارزان‌ترین کالای آن است و به طرز بی‌سابقه‌ای زیر چرخنده‌های مدرنیته له می‌شود و شاید تا ابد هم فرصت نکند که به این نکته فکر کند که «آدم به این جوونی چطور می‌تواند همچین گنجی داشته باشد» مسلم است که رادیو و هر رسانه‌ای دیگر به طور عام در واقع وقتی راه خود را پیدا می‌کند که به اصیل‌ترین خواسته‌های مخاطبان بهتر پاسخ دهد. منابع:

- اینترونا، لوکاس د. (۱۳۸۴). پرسش از تکنولوژی اطلاعات. (ترجمه محمد خندان). نامه فرهنگ. شماره ۵۶
- خجسته، حسن. (۱۳۸۱) درآمدی بر جامعه‌شناسی رادیو. تهران: تحقیق و توسعه صدا.
- شاهی‌زاده، ملکه (۱۳۸۰). زبان و معرفت از دیدگاه ویتگنشتاین. سروش اندیشه، شماره ۱

- Wittgenstein, L. (1973) Philosophical Investigation London

