

## خنده و سرشت بشر

حمزه بهرامی

ایمیل نویسنده: [hamzeh\\_bahrami86@yahoo.com](mailto:hamzeh_bahrami86@yahoo.com)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۲/۰۱ - تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۲/۱۲

### مقدمه

حتی خنده دار را پیش روی من ترسیم کرده است. نخستین پرسش من این است که چرا رفتار خندیدن، ساختن طنز و طنزپردازی تقریباً محدود و مختص بشر و نه دیگر موجودات است؟ چرا هیچگاه شاهد این پدیده نبوده‌ایم که یک فیل، نهنگ، یک شیر یا گراز، جمعی از هم نوعانشان را دور خود گرد آورند، لطیفه‌هایی از زندگی روزمره‌شان بسازند، نقل کنند و یک دل سیر بخندند؟

بشر کی، کجا و تحت چه شرایطی می‌خندد؟ یک پدیده‌ی خنده دار مانند طنز کولر در اولین پاراگراف با تمام محرک‌هایی که به سوی فرد در حال خندیدن ارسال می‌کند چه چیزهایی را در مورد خود و چه چیزهایی را در مورد سرشت و طبیعت پر از شگفتی بشر فاش می‌کند؟ چرا ممکن است خندیدن بر هر درد بی‌درمان دوا باشد یا اینکه خندیدن یک فرد باعث شود که جهان نیز به روی او بخندد یا روی خوشش را به او نشان دهد؟ خنده چگونه می‌تواند به ما در فهم بهتر

- حیف که ثروت ندارم، وگرنه مشت مو می‌کوبیدم به دیوار و می‌گفتم؛ حاضرم همه‌ی ثروت مو بدم یه شب آرامش داشته باشم، لامصب خیلی با کلاسه...  
- به بابام می‌گم کولر خرابه، پختیم از گرما. داد می‌زنه می‌گه؛ خب وقتی پنج نفری جلوش می‌خوابین خراب میشه دیگه

- تو امتحان دنبال این نیستن که چقد می‌فهمی، دنبال این هستن که بهت بگن چقد نفهمی!

این‌ها نمونه‌ی بسیار کوچکی از میلیون‌ها لطیفه و اتفاقات خنده داری است که هر روز در اطراف ما روی می‌دهند. پدیده‌ی اسرارآمیز خنده و خندیدن پرسش‌های بی‌پاسخ بسیاری در مورد چگونگی و شرایط رخ دادنش در خود نهان دارد که در پی پاسخ آن‌ها بودن، همیشه مسیری شگفت‌انگیز، لذت بخش و

<sup>۱</sup> ضرب المثل های ایرانی



نظریه انتظار<sup>۲</sup>، نظریه سه بعدی اسناد<sup>۴</sup> و نظریه‌های بسیار دیگری که بیان آن‌ها در این مقدمه نمی‌گنجند.

اما یکی از اساسی‌ترین انگیزه‌های رفتاری بشر تلاش او برای کسب لذت و دوری از درد است. فروید (۱۹۳۰)<sup>۵</sup> به سه منبع که موجب انتقال درد و رنج به بشر می‌شوند اشاره می‌کند: نخست طبیعت با تمام نیروهای ویرانگر و مخربش، دوم دیگر انسان‌ها و در آخر بدن خودمان که ضعف‌ها و نیازهایی دارد و محکوم به فنا و نابودی است. او بصورت مبسوط به این موضوع می‌پردازد که بشر برای فرار از این دردها چه کارهایی انجام داده است، راه‌ها و تلاش‌هایی گسترده مانند پناه بردن به مفاهیمی مانند عشق و یا استفاده از مخدرها که دردها را برای مدت زمان کوتاهی مسکوت می‌گذرانند. اما از نظر فروید هیچکدام از این روش‌های تسکین درد نتوانسته‌اند دردهای بشر را برای همیشه از بین ببرند و فقط تسکینی موقت را برای رنج‌های بی‌شمار او فراهم آورده‌اند.

پرسشی که قرار است پاسخ به آن باعث پی افکنی یکی از اصلی‌ترین فرضیه‌های ما در مورد چرایی خندیدن شود این است که امیدوارانه‌ترین و دیرپاترین روش بشر برای مقابله با درد چه بوده است؟ امیدوارانه و دیرپا از این جهت که راه‌های دیگر فرار از درد جملگی موقتی و گذرا به نظر می‌رسند و اینکه تمام این تلاش‌های

و شفاف‌تر انگیزه‌ها و رفتارهای بشری در پشت پرده‌ی مصرف مخدرهایی مانند سیگار و ماریجوانا، تولید آثار هنری، کمونیسم، ادبیات، ورزش و ... که جملگی موضوعاتی انسانی هستند کمک کند و توضیحاتی جدیدتر و روشن‌تر در مورد آن‌ها ارائه دهد؟ تمام تلاش ما در این کتاب این خواهد بود که پاسخی برای این پرسش‌ها بیابیم و یا حداقل از زاویه‌ای جدید و خنده دار به این پرسش‌ها نظر بیاکنیم.

برای سخن گفتن در مورد چرایی خندیدن و انگیزه‌های پنهانی احتمالی آن، ساختن پیش فرض‌هایی نیاز است که از نظر ما اساسی هستند و امیدواریم بر مبنای این پیش فرض‌ها پرتو جدیدی بر تاریکی‌های موضوع مهیج و پیچیده‌ی خنده بیاکنیم. هرچند بسیار تلاش خواهیم کرد که مفهوم و ساخت این پیش فرض‌ها بسیار ساده و صریح باشند و پیمودن این مسیر تصور دور شدن از هدف و موضوع اصلی را به ذهن القا نکند.

دلیل و انگیزه‌ی رفتارهای بشر می‌توانند گستره‌ی عظیمی را شامل شوند، انگیزه‌هایی که واکاوی آن‌ها منجر به پیدایش نظریه‌های علمی و غیرعلمی بسیاری شده است. از نظریه انگیزشی فروید که بیشتر رفتارهای بشر را ناشی از نیازهای زیستی که شامل رفع تنش و کسب لذت است می‌داند تا سلسله نیازهای مازلو،

<sup>۴</sup> نظریه سه بعدی اسناد (three-dimensional theory of attribution) شرح می‌دهد که ما چگونه به رفتارهای خود و دیگران معنا می‌بخشیم، صورتی که افراد تلاش می‌کنند بفهمند دلیل برخی از رفتارهای شان چیست؟ که از نظر واینر (Weiner) شامل سه عامل پایداری، منبع کنترل و قابلیت کنترل می‌شود.

<sup>۵</sup> تمدن و ناخشنودی های آن

<sup>۲</sup> سلسله مراتب نیازهای انسان که توسط مازلو بیان شده است شامل پنج مورد است؛ ۱- نیازهای زیستی ۲- نیاز امنیت ۳- عشق و تعلق ۴- احترام ۵- خودشکوفایی

<sup>۳</sup> نظریه انتظار (Expectancy theory) می‌گوید؛ افراد شیوه‌ی رفتاری شان را بر مبنای نتایجی انتخاب می‌کنند که انتظار دارند از رفتارشان به دست آورند.



امیدوارانه و طاقت‌فرسا برای دوری از درد چگونه به خنده و خندیدن او مربوط می‌شوند؟

ساده‌ترین و در حین حال اصلی‌ترین پاسخ، **نظریه پردازی** است. در نتیجه‌ی نظریه پردازی بشر قادر خواهد بود جهان و پدیده‌هایش را با تعیین روابط میان متغیرهای آنان تعریف کرده و چهارچوب‌بندی کند. عمل نظریه پردازی پدیده‌های جهان را قابل پیش‌بینی، طبقه‌بندی، و تحت کنترل درمی‌آورد.

پوپر<sup>۶</sup> (۱۹۳۴) بیان می‌دارد که نظریه‌ها تورهایی هستند که ما گسترده‌ایم تا آنچه را جهان نامیده می‌شود صید کرده، عقلانی کنیم و بر آن مسلط شویم. به گفته وی نظریه علمی باید پیش‌بینی‌های قابل آزمایشی را مطرح کند که در صورت تأیید نشدن پیش‌بینی‌ها نظریه قابل قبول نخواهد بود. کوشش‌های علمی از نظر وی باید شامل تبیین، پیش‌بینی و کنترل باشند و کارکرد نظریه این است که براساس اصول تبیین شده می‌تواند رویدادی را که هنوز اتفاق نیفتاده پیش‌بینی کند.

می‌توان یکی از اصلی‌ترین دغدغه‌های بشر در رشته‌های علمی موجود از روانشناسی و جامعه‌شناسی گرفته تا علوم فیزیکی و زیستی که در پی پاسخ‌گویی به پرسش‌های بشر هستند را همین تلاش برای کنترل دردهای ناشی از پدیده‌ها دانست. این فعالیت‌ها نماینده نوعی جهان بینی هستند که بیان می‌دارد: بشر با نظریه پردازی و در نتیجه تعیین چگونگی روابط میان متغیرهای پدیده‌ها و تعریف قوانین حاکم بر آنها برای پیش‌بینی رفتارشان، در تلاش برای اعمال کنترل بر

عوامل دردزای ناشی از آنها است. چهارچوب‌سازی، طبقه‌بندی، قاعده و قانونمند کردن جهان چه در رفتارهای فردی انسان و چه در ماشین‌ها و نرم‌افزارهای فوق پیشرفته‌ای (شبه سازها) که اختراع کرده‌ایم می‌تواند جهان را قابل پیش‌بینی کند تا رویدادهای غیر منتظره و ناگهانی دردی به ما منتقل نکرده و امنیت، آرامش و اصل بقا را تهدید نکنند.

تلاش برای نظریه پردازی به صورت آرام آرام و تکاملی منجر به ایجاد جهان بینی‌های منسجمی شد که خواهان آن بودند که یک سیستم نظری کامل و به دور از تعارض درونی که تمام پدیده‌های هستی را بر پایه اصولی متقن و غیرقابل تغییر تفسیر می‌کند بنا کنند. دستگاه‌های فلسفی بسیار زیادی در طول تاریخ وجود داشته‌اند که تلاش‌شان ساختن مکتبی بوده که در آن به همه‌ی پرسش‌ها یا حداقل سؤالات اساسی بشر پاسخ دهند، به حقیقت نهایی و محضی که پایه و اساس همه‌ی تعاریف بعدی باشد برسند و نتیجتاً با کمک آنها آرمان شهرهایی بسازند که در آنها دیگر خبری از درد و بدبختی نیست. آرمان شهرهایی که ساختن و زندگی در آنها رویای همیشگی بشر بوده است.

برلین<sup>۷</sup> در کتاب سرشت تلخ بشر (۲۰۱۳) بررسی‌های مفصلی را در مورد آرمانشهرها و ویژگی‌های آنها انجام داده است. او می‌گوید: "آرمان شهرهای غربی اصول اولیه‌ی یکسانی دارند که شامل جامعه‌ای است که در هماهنگی کامل به سر می‌برد، تمام اعضای آن در صلح و صفا زندگی می‌کنند، به یکدیگر عشق می‌ورزند، از

Berlin Isaiah <sup>۷</sup>

Carl Popper <sup>۶</sup>



تمام پدیده‌های فیزیکی جهان را توضیح دهد. این نظریه میان نظریه استاندارد (الکترومغناطیس، هسته‌ای قوی، هسته‌ای ضعیف و درات زیراتمی) و نظریه گرانش نسبیّت عام آشتی ایجاد می‌کند. از آنجا که رفتار اتم‌ها در جهان فیزیک کلاسیک و جهان ریزاتمی با هم متفاوت است و از قوانین یکسانی پیروی نمی‌کنند، از حالت‌های نظریه M این است که با برقراری یک هارمونی و هماهنگی تمامی این قوانین را زیر چتر یک نظریه هماهنگ و بی‌تعارض آورده و بشر را از سردرگمی حاضر به جهان دانایی و هارمونی‌ها رهنمون کند.

## ۲

حال با این پیش فرض جهانی را تصور کنید که در آن بشر به تمام پرسش‌هایش پاسخ گفته، نحوه تعامل و ارتباط میان تمام پدیده‌های عالم و متغیرهای دخیل در آن‌ها مانند نتایج فوتبال، زمان وقوع زلزله، سیل و طوفان، رفتار همکاران، دوستان، خانواده و حتی جوامع میلیونی، بازارهای اقتصادی و سیاسی، آینده جهان در دوپست یا دو هزار سال آینده و خلاصه هر چیزی را قابل پیش‌بینی کرده و بر تمامی پدیده‌های عالم کنترل دارد. هدف ما تصور جهانی ناکامل از نظم و طبقه‌بندی نیست، بلکه تصور جهانی کاملاً و مطلقاً به نظم درآمده است. پس از تصور اینگونه شرایطی که توانایی بشر در

خطرهای جانی، هرگونه نیاز، ناامنی، کار خفت بار، حسد، یاس، بی‌عدالتی و خشونت در امان می‌باشند".

آرمان شهرها را می‌توان به عنوان جایگاه پایان همه‌ی دردهای بشر دانست که ویژگی مهم آن‌ها "بی‌دردی نهایی" در یک سیستم کاملاً هماهنگ و بری از هرگونه تعارض است. سازندگان آن باور دارند که این آرمان شهرها جز با یافتن حقیقت نهایی و محض قابل ساختن نیستند. حقیقت محضی که رابطه‌ی درست، تغییرناپذیر و مطلق میان تمام پدیده‌های هستی را آشکار می‌کند. نقشه گنجی که سعادت همیشگی بشر را تأمین خواهد کرد همین حقیقت محض و نهایی است.

تلاش برای تعریف جهان و چهارچوب‌بندی تمام قوانین آن، تلاش برای رسیدن به نظامی نهایی و از بین بردن همه‌ی دردهایی است که ناشی از نادانی بشر نسبت به چگونگی رابطه رفتار پدیده‌هایی مانند عملکردهای خودمان، دیگر انسان‌ها و طبیعت است. آخرین نظریه‌ای که در حوزه‌ی علم می‌خواهد توضیحی برای همه چیز باشد نظریه‌ی M است. از آنجا که بسیاری از مردم و اندیشمندان ناجی نهایی ما را علم می‌دانند، شاید فکر ساختن واقعی‌ترین و ملموس‌ترین آرمان شهر تمام دوران، در پس پرده‌ی این نظریه نهفته است. نظریه M یا نظریه همه چیز، قرار است رابطه‌ی میان

اینکه بسیار ناقص و ناکامل هستند بازهم زندگی بشر را تا حدود زیادی قابل پیش‌بینی و در نتیجه تکراری و روزمره ساخته اند. به گونه‌ای که می‌توان یکی از اصلی‌ترین معضلات بشر مدرن را همین ملال ناشی از تکرار و روزمرگی دانست.

<sup>۸</sup> پس از انقلاب دوم ابررسمان نظریه‌ی M به عنوان نامزد اصلی "نظریه‌ی همه چیز" شناخته شد. نظریه‌ی همه چیز، یک نظریه فرضی در فیزیک های نظری است که به بیان رابطه‌ی همه‌ی پدیده‌های فیزیکی یا یکدیگر می‌پردازد.

<sup>۹</sup> البته باید این نکته را بسیار ریزبینانه تر مد نظر قرار دهیم که تمام چارچوب بندی هایی که بشر تاکنون در طی هزاران سال انجام داده با وجود



غیرقابل تحمل شود و نتیجتاً دردهای جدیدی بیافریند.

یکی از نتایج نظریه پردازی که منجر به توانایی پیش‌بینی رویدادهای آینده می‌شود اصلی‌ترین پیش‌فرض ما را شکل می‌دهد که حاصل آن چیزی نیست جز یک زندگی سراسر تکرار و عادت، یکنواخت و در نتیجه ملال‌انگیز که هیچ حادثه‌ی ریز و درشت نو و تازه‌ای را در بر نمی‌گیرد. بی‌شک پیش‌بینی‌پذیر بودن تمام پدیده‌های جهان زندگی را به یک کابوس یکنواخت تبدیل خواهد کرد، کابوسی که هیچ موضوع نو و شگفت‌انگیزی در آن وجود ندارد.

شارلوت برونته یکنواختی و مرگ را دقیقاً یکسان تصور می‌کند. وقتی گوته می‌گوید: هیچ چیز وحشتناک‌تر از روزهای خوش تکراری نیست، نیز همین موضوع را مد نظر دارد. او حتی از لذت‌های تکراری نیز بسیار هراسناک است. تکرار حاصل از پیش‌بینی‌پذیری مرگ تازگی، نو بودن و هیجان‌انگیز بودن است. بورخس در داستان کوتاهش با عنوان نامیرا (۱۹۶۲) از همان آغاز روایت، جهانی وحشتناک، سیاه، تیره و تار را به تصویر می‌کشد که در ادامه متوجه می‌شویم در گوشه‌ای از آن مردمانی به صورت جاودانه زندگی می‌کنند و هیچ گاه نمی‌میرند. در جای جای سطور این داستان وحشت از جهانی که اگر انسان برای همیشه در آن زنده بماند را می‌توان دید. هراس از جاودانگی، که بورخس در این داستان و داستان‌های دیگرش آن را برجسته کرده است، وحشت از زندگی بی‌پایانی است که همه چیز در آن تکراری شده است.

پیش‌بینی آینده به او هدیه داده است، فوراً باید این پرسش را مطرح کرد که جایگاه و رفتار انسان در چنین جهانی چگونه خواهد بود؟ حالا که پیش‌بینی‌پذیری جهان را قابل کنترل کرده است، ما بوسیله همان توانایی پیش‌بینی‌پذیری‌مان، باید ببینیم که زندگی در چنین جهانی چگونه خواهد بود؟

یکی از پاسخ‌های احتمالی این است که جهان مورد نظر جایی ست که در آن هیچ دردی وجود ندارد و رویای آرمان شهرهای موعود به حقیقت پیوسته‌اند. هماهنگی و هارمونی کامل برقرار شده است و تمامی پدیده‌ها و عوامل دردزا یا ریشه کن شده‌اند یا بواسطه‌ی قابل پیش‌بینی بودن قابل از بین رفتن نیز هستند. اما از نظر ما این تنها یک جنبه‌ی موضوع است. یکی دیگر از پاسخ‌ها این خواهد بود که بواسطه‌ی قابل پیش‌بینی بودن تمامی پدیده‌ها، هیچ گونه چالش نو و تازه‌ای در هیچ زمینه‌ای وجود ندارد، هیچ پدیده‌ی ناشناخته‌ای برای کشف کردن در کار نخواهد بود، هیچ فینال جام جهانی نیست که نتیجه‌ی آن را ندانیم، هیچ مسیر جدیدی وجود ندارد، تمام رفتارها منظم و از پیش تعیین شده است، همه چیز براساس یک طبقه‌بندی کاملاً بی‌نقص مشخص شده و همه کس همه چیز را می‌داند.

پیش‌بینی‌پذیری حاصل از نظریه پردازی یک حالت متناقض یا یک شمشیر دو لبه است که نخست می‌تواند عامل از میان رفتن دردهای بشر بوسیله‌ی قابل کنترل کردن پدیده‌های دردزا باشد و دوم بخاطر از میان بردن بار نو بودن و تازگی اتفاقات جهان، مسبب ملالی





همه‌ی جوانب ترسناک این سؤال بخاطر قابلیت پیش‌بینی آینده است که باعث از میان رفتن تمامی رویدادهای تازه و جدید می‌شود، زیرا که ما پیشاپیش دست به دانستن تمام حالت‌های احتمالی آینده‌زده‌ایم و این قابلیت، آینده را به لحظه‌ی حال آورده و توان تجربه کردن ذهنی و زیستن در آن را نیز فراهم کرده است. با پیش‌بینی آینده ما زیستن در آن را به لحظه‌ی حال موکول می‌کنیم، آن هم در کسری از ثانیه. پیش‌بینی آینده اینگونه نقش دوگانه خود را بازی می‌کند. از یک سو خطرات را قابل پیش‌بینی می‌کند از سوی دیگر جهان را به منظره‌ی تکراری نفرت‌انگیزی تبدیل می‌کند.

به پاراگراف بالا یک بار دیگر بصورت کلی نگاه کنید؛ واژه‌ی "پیش‌بینی آینده" را چندبار می‌بینید؟ این تکرار به حدی برای شما و ویراستاران آزاردهنده است که بارها تأکید می‌کنند که این واژه‌ها باید تعویض یا حذف شوند.

یکنواختی و ملال ناشی از پیش‌بینی‌پذیری با فقدان شدید تجربه‌های نو و تازه و تکرار اعمال همیشگی همراه است. فرناندو پسوا می‌گوید؛ "ملول شدن مانند این است که پل متحرک روی خندق گرداگرد قلعه روح ما ناگهان به بالا برود و دیگر هیچ ارتباطی بین قلعه و زمین‌های پیرامونش باقی نماند" (the book of disquiet). دسترسی نداشتن به جهان خارج از قلعه به معنی تحمل وحشت‌انگیز تمام حوادث تکراری درون

هیچ کتاب جدیدی برای خواندن نیست، هیچ کار نو و تازه‌ای برای انجام دادن وجود ندارد و انسان‌های در آن فقط و فقط آرزوی مرگ می‌کنند تا شاید از این جهنم تکرار و یکنواختی رهایی یابند. حقیقتاً چه چیز وحشتناک‌تر از انجام دادن مجموعه‌ای از اعمال تکراری در یک مدت زمان بی‌پایان و جاودانه است؟ آیا اسکار بهترین و بزرگترین طراح شکنجه و عذاب به طراح عذاب سیزیف<sup>۱۱</sup> که انجام یک کار تکراری مادام‌العمر بود تعلق نمی‌گیرد؟

شاید نخستین پرسشی که افراد افسرده با تمام ویژگی‌های شخصیتی‌شان از خود می‌پرسند این است: "که چه بشود؟". این سؤال وقتی مطرح می‌شود که این افراد تمام حوادث و رویدادهای آینده‌ی زندگی، برای لحظاتی کوتاه از ذهن‌شان گذر می‌کند. با این فعالیت ذهنی برای دانستن و حدس زدن رویدادهای احتمالی آینده، حوادث (که بدون آگاهی می‌توانستند بسیار نو و هیجان‌انگیز باشند) قابلیت پیش‌بینی می‌یابند و چون زندگی قابل پیش‌بینی شده است، سرتاسر آن می‌تواند به کام‌شان پوچ و بی‌معنا شود. زیستن در یک زندگی تکراری که پیش از این یک بار از طریق توانایی پیش‌بینی در آن زیسته‌ایم بی‌شک به حد زجرآوری آزاردهنده است. آن‌ها در کسری از ثانیه از خودشان می‌پرسند: بزرگ می‌شویم، شغلی دست و پا می‌کنیم، ازدواج کرده و بعد بچه دار می‌شویم، خب که چه بشود؟

نزدیک قلعه‌ای برد و قیل از رسیدن به پایان مسیر، شاهد بازغلتیدن آن به اول مسیر باشد؛ و این چرخه تا ابد برای او ادامه داشت.

Pessoa <sup>۱۲</sup>

<sup>۱۱</sup> سیزیف یا سیسیفوس (Sisyphus) قهرمانی در اساطیر یونان است. سیزیف پایه‌گذار و پادشاه حکومت افیرا بود. او به علت خودبزرگ‌بینی و حيله‌گری به مجازاتی بی‌حاصل و بی‌پایان محکوم شد که در آن می‌بایست سنگ بزرگی را تا



مستولی می‌شد نجات دهد. زیرا که بهشت نیز می‌تواند ملال‌انگیز و تکراری شود. در فصل نخست کتاب جامعه با این جمله روبرو می‌شویم که می‌گوید؛ همه چیز پوچ و بیهوده است و هر آنچه هست همانی است که باید باشد: و هر چه شده است همان چیزی است که باید می‌شد: و زیر نور آفتاب هیچ چیز جدیدی نیست (Ecclesiastes). سهراب سپهری در جشن یک سالگی فرزندش می‌نویسد؛ پسر یک پاییز، یک زمستان، یک بهار و یک تابستان را دیدی از این پس همه چیز جهان تکراری است، جز مهربانی...

آیزایا برلین وقتی به مخالفت با آرمان شهرها می‌پردازد از گذشته سراسر وحشت و آینده‌ی وحشتناک تره کسانی سخن می‌گوید که در پی ساختن جهانی آرمانی بوسیله‌ی یک حقیقت یگانه‌اند که در آن همه چیز تعریف، مشخص و به نظم در آمده است. او در این کتاب به افراد مخالفی نیز اشاره می‌کند که وجود حقیقت نهایی و محض که می‌تواند آرمان شهر بسازد را انکار می‌کنند. آیا هراس برلین، ناشی از جهانی است که حقیقت مطلق همه چیز آن را تعریف کرده است؟ آیا حقیقت نهایی وجود دارد یا چون می‌تواند همه چیز را قابل پیش‌بینی کند، مخالفان بودنش از وجود آن وحشت دارند؟

#### لارس اسونسن می‌گوید؛

خواندن در مورد آرمانشهرها  
ملال‌انگیز است و همه‌ی آرمانشهرها

آن است. قلعه‌ای که کاملاً تحت کنترل ماست و در آن از دردهای جهان بیرون در امانیم اما ملالی بی‌پایان که ناشی از تکرار و روزمرگی ست شروع به خوردن ما از درون می‌کند. مارتین دالمن (۱۹۹۱) می‌گوید ویژگی ملال کمیابی تجربه هاست. پرنیتیکوس (۳۴۵-۳۹۹ م) در وحشتی سخت از ملال و عواقبش، آن را اهریمنی می‌داند و می‌گوید؛ "شیطان نیم روز حيله گرتريں شیطان است، او در نیم روز و روز روشن به راهب حمله می‌کند و سبب می‌گردد تا خیال کند که خورشید در میانه آسمان بدون حرکت ایستاده است". ترس او از عواقب ناشی از سکون، نشانه‌ی ملال است که می‌تواند منجر به مرزشکنی‌هایی احتمالی شود که مذهب آن‌ها را به شدت نهی کرده است. چرا که راهبین بخاطر وحشت از درد آزاردهنده تکرار و یکنواختی ممکن مرتکب اعمال نکوهیده شوند. تا جایی که کیرکگور منشأ تمامی گناهان را همین ملال می‌داند، گناهی که ما اکنون می‌توانیم جملگی آن‌ها را مرزشکنی و گریز از تکرار تلقی کنیم.

از طرفی می‌توان گفت که بزرگترین مرزشکنی تاریخ ادیان بشر خوردن سیب شیطان توسط حوا بوده که می‌شود آن را تلاش برای آغازی جدید و فرار از ملال بهشت دانست. ممنوعه‌ای که نماد فعالیت احتمالیه نو و تازه‌ای برای فرار از ملال بهشت بود که کنجکاو انجام کشف آن هرکس دیگری بغیر از حوا را نیز تا سر حد مرگ قلقلک می‌داد. روبرت نیسبت<sup>۱۳</sup> (Boredom) می‌گوید؛ خداوند آدم و حوا را از بهشت بیرون راند تا آن‌ها را از خطر ملالی که با گذشت زمان بر آنان



است که خنده با پدیده‌های پیش‌بینی‌پذیر با تعاریف از پیش تعیین شده و عوارض آن‌ها که شامل یکنواختی، عادت‌های روزمره و تکراری و نیز محدودیت ناشی از روش‌های خاص و مشخص است و سراسر زندگی را تحت سیطره‌ی ملالی جهنمی در می‌آورد به جنگ بر میخیزد. خنده به مخالفت با قوانینی در زندگی روزمره می‌پردازد که بواسطه‌ی آن‌ها پایان پدیده‌ها و حوادث زندگی قابل پیش‌بینی می‌شود.

فرضیه‌ی ما این است خنده با هر تعریف شده و هر قانون از پیش ساخته‌ای که منجر به یک زندگی پیش‌بینی‌پذیر می‌شود سر جنگ دارد. خنده شورشی ملایم بر علیه هرگونه عادت، تکرار و یکنواختی ناشی از نظریه پردازی و پیش‌بینی‌پذیری است. از این رو خنده با هر تعریف شده و هر نتیجه‌ی قابل پیش‌بینی مخالف است. خنده به درون یک ماشین و سیستم نظری یا فیزیکی کاملاً برنامه‌ریزی، هماهنگ و منظم نفوذ می‌کند و برای مدت زمانی هرچند بسیار محدود، روابط میان متغیرهای آن را تغییر می‌دهد و منجر به بروز رفتارهایی می‌شود که تا پیش از آن مشاهده نشده است. خنده خواهان ایجاد جهانی نو و تازه با ایجاد روابطی جدید و غیرمعمول میان متغیرهای دخیل در رفتار پدیده‌ها است. خراب شدن کولر در طنز ابتدایی مقدمه، هر دلیل منطقی می‌تواند داشته باشد به جز خوابیدن همزمان چندین نفر در جلوی آن.

وقتی برای کسی لطیفه‌ای تعریف می‌کنید که پیش از این آن را می‌دانسته و شنیده است، نتیجه معلوم است؛ هیچ خندیدنی در کار نیست، چون قبلاً این نتیجه را می‌داند. عوامل بسیاری در محبوب شدن سریال بازی تاج و تخت تأثیر داشتند که بی‌شک یکی از عوامل

ملال‌انگیز می‌نمایند. او از زبان اوسوالد می‌گوید؛ حتی در آرمان شهری نیم بند نیز، ملال چنان قدرتمند خواهد بود که به قتل عام و خودکشی دسته جمعی منتهی می‌شود. نگاهی دقیق‌تر نشان می‌دهد که همه‌ی آرمانشهرها تا سرحد مرگ ملال‌انگیز هستند چون تنها چیزهایی جالب‌اند که کامل نباشند... ملال مرز آرمان شهر است. یک آرمانشهر هرگز نمی‌تواند کاملاً تحقق یابد، چون این به معنای ملال است و این ملال هر آرمانشهری را از درون می‌خورد.

ما مفصلاً در مورد ملال و یکنواختی در فصل آینده صحبت خواهیم کرد و به رابطه آن با قدرت تفکر، حافظه و پیش‌بینی آینده خواهیم پرداخت.

۳

حالا پس از این پیش‌زمینه‌ی طولانی باید به این موضوع بپردازیم که جایگاه و نقش خنده در زندگی بشر کجاست؟ بشر چرا می‌خندد و این پیش‌زمینه‌ی طولانی در مورد نظریه پردازی، پیش‌بینی آینده و ملال چه رابطه‌ای با خنده دارد؟

تا اینجا این فرضیه را پایه‌ریزی کردیم که بشر برای فرار از درد تلاش می‌کند با قدرت تفکر و نظریه پردازی جهان را تعریف و چهارچوب‌بندی کند، اما نقش دوگانه‌ی نظریه پردازی بواسطه‌ی پیش‌بینی پذیر کردن جهان می‌تواند به عادت، یکنواختی، کارهای تکراری و ملال‌انگیز منجر شود که بوی تازگی و نو بودن را از جهان می‌زداید. در همین راستا فرض ما در مورد دلیل خندیدن و رابطه‌اش با همه‌ی این پیش‌فرض‌ها این





اصلی، پیش‌بینی‌پذیر نبودن حوادثی بود که برای کاراکترهای این سریال رقم می‌خورد.

خنده خلق و ساختن جهانی نو و تازه را بواسطه برقرار کردن روابطی جدید میان متغیرهای پدیده‌هایی که پیش از این روابطی خشک و انعطاف ناپذیر داشتند ممکن می‌سازد. جهانی با پدیده‌هایی که روابط جدیدی میان متغیرهای رویدادهایش برقرار است و نفس کشیدن در آن حس آزادی و سرخوشی بی‌حد حصری را به افراد منتقل می‌کند. حسی از تولد دوباره در دنیایی که محدودیت‌های خفه‌کننده‌ی تعاریف و چهارچوب‌های تکراری وجود ندارد. تا جایی که طنزآن که طراحان این جهان‌های نو و تازه‌اند مورد ستایش و علاقه‌ی تمام کسانی که خود را به بند کشیده‌ی یکنواختی‌ها و تکرارها می‌دانند قرار می‌گیرند. طنزآن که چهره‌های بسیار محبوب و دوست داشتنی هستند که هر لحظه ما را به سوی فراموشی قوانین می‌کشانند و نقش مخدرهایی زنده و دست و پا دار را ایفا می‌کنند.

اگر تفکر و اندیشیدن باعث پیش‌بینی حالت‌های احتمالی آینده می‌شوند خنده با تفکر و اندیشیدن و عوارض ناشی از آن نیز مخالف است و سر طغیان دارد. در همین راستا فروید می‌گوید اگر دلیل خنده دار بودن یک لطیفه را منطقی تحلیل و تعریف کنیم بار خنده دار بودنش را از دست می‌دهد. دقیقاً هنگامی که دلیل خنده دار بودن یک پدید را بررسی می‌کنیم در حال

وارد کردن آن پدیده در درون مجموعه‌ای از تعریف شده‌ها و قوانین هستیم و به دنبال الگوهای ثابت و تکرارشونده‌ای می‌گردیم که بر آن حاکم هستند تا تحت تأثیر شرایط و قوانینی خاص تعریفش کنیم و این عمل بار لذت بخش بودن آن پدیده را از بین می‌برد، زیرا که پایان این تحلیل منطقی مشخص است؛ قانون‌گذاری و چهارچوب‌بندی و در نتیجه پیش‌بینی‌پذیر بودن. اگر متمدن شدن بشر ناشی از متفکر شدن او، تعریف جهان و چارچوب‌بندی‌های حاصل از آن است، خنده با تمدن و قوانین، چهارچوب‌ها و دستورالعمل‌های آن ناسازگار است یا قصد فراری زیرکانه و غرورآفرین از آن‌ها را دارد.<sup>۱۴</sup> خنده‌گریزی مستانه و جانانه با هیجانی از سر شجاعت و بی‌توجهی به مدنیت و قوانین و عوارض ناشی از آن و قدم نهادنی آنی و لحظه‌ای در جهانی نو و تازه است که شباهت زیادی با سرزمین عجایب آلیس دارد. خنده ما را به جهان‌هایی پرتاب می‌کند که قوانینی تازه و جدید در آن‌ها حاکم است، قوانینی که ویژگی‌های خاصی دارند که در فصول بعد آن‌ها را بررسی خواهیم کرد.

مورریل<sup>۱۵</sup> (۱۹۶۰) در کتاب خود با عنوان فلسفه طنز می‌گوید:

برای خندیدن عرف اجتماعی را زیر پا می‌گذاریم. عمیقاً مبالغه می‌کنیم، به احساساتی تظاهر می‌کنیم که نداریم، و

<sup>۱۴</sup> با این تفاسیر می‌توان به این نتیجه رسید که خنده با شروع تعریف کردن جهان توسط بشر بوجود آمده است و تا پیش از تمدن یا پیش از هرگونه مفهوم تعریف شده‌ای، خنده نیز وجود نداشته است و هرچقدر که بشر متمدن تر شده است بیشتر و بیشتر

<sup>۱۵</sup> John Morreal



در قامت مرد یا زنی با پوشش غیرمعمول، بدون قید و بند و ترس از قضاوت تمام قانون‌گذاری‌های تمدن طی هزاران سال، زنجیرهای این اسارت را پاره می‌کند و منجر به بروز رفتارها و دیدن جهانی با روابط تازه می‌کند و ما را برای لحظاتی هرچند کوتاه غرق در سروری لذت بخش که پر از فراموشی است می‌کند. خنده دروازه‌ی ورود به جهانی است که در آن پدیده‌هایی رخ می‌دهند که تا پیش از این شاهد آن نبوده‌ایم. با خندیدن برای لحظه‌ای از پنجره خانه‌ای که سال‌هاست در آن محبوس هستیم به بیرون نگاه می‌کنیم و مناظری را می‌بینیم که بسیار تازه و بدیع هستند و ما را سرشار از لذت و سرزندگی می‌کنند.

واژه‌ی آنارشی<sup>۸</sup> که مورریل در جمله‌ی بالا به آن اشاره کرده است دقیقاً نشان‌دهنده‌ی مخالفت با قوانین و تعریف شده‌ها است. آنارشی تلاشی برای فرار از سلطه‌ی قوانین است. واندالیسم<sup>۹</sup> با شدت بیشتری از آنارشی یک فرار خشونت‌بار از قوانین است که مورد تأیید پدیده‌ی خنده نیست و اهداف و نیت‌هایش با این پدیده نیز همسو نیست. اما قوانین به حدی می‌توانند خفه‌کننده باشد که همه‌ی افراد قابلیت شکستن آن‌ها را بصورت فعالیتی هنرمندانه که خنده نامیده می‌شود ندارند و گهگاه بسیاری از افراد دست به خشونت‌های

به کسانی که علاقه‌مندیم توهین می‌کنیم. برای شوخی به دوستانمان دروغ می‌گوییم و آن‌ها را به دردسر می‌اندازیم یا حتی زجر می‌دهیم. در فستیوال زمستانه‌ی روم باستان، ساتورنالیام<sup>۱۶</sup> اربابان به نوکران خدمت می‌کردند، قوانین جنسی علناً نقض و مناسک مذهبی به سخره گرفته می‌شد. اروپای قرون وسطی نیز آنارشی مشابهی را در عید احمق‌ها و عید الاغ‌ها شاهد بود، که کشیش‌های رده پایین پس از کریسمس آن را تدارک می‌دیدند. اسقف سرنگون می‌شد و جایش را پسرکی می‌گرفت. در سنت اومر<sup>۱۷</sup> لباس زنان را می‌پوشیدند و آیات مقدس را با تمسخر و زوزه کشان می‌خواندند.

از زوایه‌ای جدید اگر بخواهیم به این رفتارها نظر کنیم خواهیم دید که همه‌ی این کارها و رفتارها به گونه‌ای سنت شکنانه، خلاف قوانین و چهارچوب‌های تعریف شده و اعمال تکراری و محدودیت‌های پیش‌بینی‌پذیر بوده‌اند. یک پدیده‌ی تعریف شده به ما خواهد گفت که واکنش‌های مان به حالت‌های مختلف آن دقیقاً چگونه باید باشد. این موضوع به محدودیتی نیز منجر می‌شود که ما حالتی خارج از حالات پیش‌بینی شده را نباید انجام دهیم، اما خنده در لباسی غیرمعمول و رنگارنگ،

<sup>۱۹</sup> واندالیسم (Vandalism): عبارتست از تخریب عمدی یا آسیب رساندن به اموال به نحوی که باعث تخریب و خدشه دار شدن یا هرگونه نقص فیزیکی شود و می‌تواند رفتاری را شامل شود که به تخریب یا آسیب خصوصی و عمومی منجر می‌شود.

<sup>۱۶</sup> Saturnalia

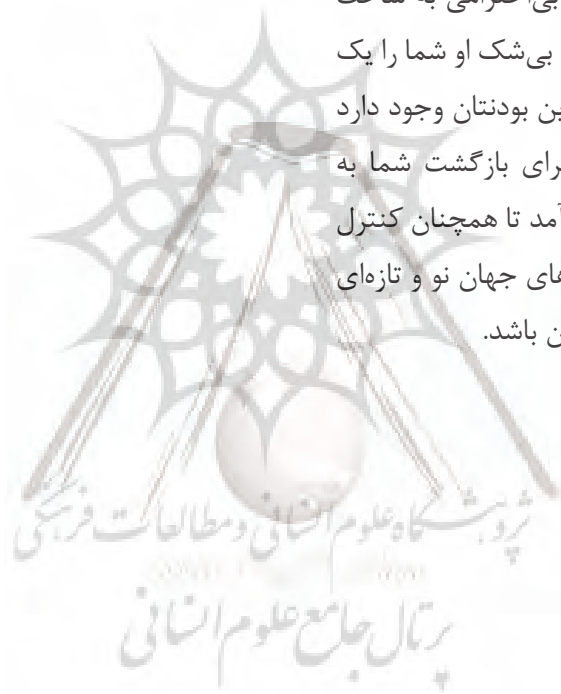
<sup>۱۷</sup> St. Omer

<sup>۱۸</sup> آنارشیزم (Anarchism): تفکری که خواهان جامعه‌ای است که در آن آزادانه و بدون مقامات قانونگذار یا هیئت حاکمه تشکیل شود. و نیز به گروهی از مردم یا جامعه اشاره دارد که بطور کامل سلسله مراتب را رد می‌کنند.

شدید می‌زنند تا شاید از بار ملال ویران‌کننده‌ی تمدن رهایی یابند.

الکساندر بین<sup>۲۰</sup> می‌گوید: هرگاه آنچه پیش‌تر در نظرمان حرمت داشت بصورت امری پیش پا افتاده و حقیر عرضه شود موجب خنده می‌شود. و می‌دانیم که قوانین و عرف جامعه برای تمدن تا چه اندازه حرمت دارند. در جامعه‌ای بسته و احتمالاً جمع‌گرا با قوانین بسته‌تر و شدیدتر، بلند بلند خندیدن در کنار پدر بزرگ متعصب و قانونمندان می‌تواند بی‌احترامی به ساحت و به تمام باورها به حساب بیاید. بی‌شک او شما را یک قانون شکن که احتمال خطر آفرین بودنتان وجود دارد تلقی خواهد کرد و در تلاش برای بازگشت شما به مدنیت و تعاریف خود بر خواهد آمد تا همچنان کنترل شما را به دست بگیرد یا از دردهای جهان نو و تازه‌ای که شما معرف آن هستید در امان باشد.

در فصول بعدی مفصلاً به این موضوعات خواهیم پرداخت. اما خلاصه‌ای از ادعای ما این است که؛ تفکر<sup>۲۱</sup> و نظریه پردازی منجر به پیش‌بینی‌پذیری جهان، پیش‌بینی‌پذیری منجر به عادت، یکنواختی و محدودیت، که نتیجه‌ای جز ملال و روزمرگی ندارد می‌شوند و در آخر خنده چون سیلابی همه این بنیادها را متزلزل می‌کند و یا خواهان نابودی آنهاست.



<sup>۲۱</sup> از آنجا که تفکر و اندیشیدن که منجر به پیش‌بینی‌پذیری در مقیاسی بسیار گسترده می‌شود ویژگی‌ای منحصر به بشر است، پس می‌توان امیدوار بود که پاسخی برای پرسش؛ "چرا خندیدن مختص بشر است؟" پیدا کرد.

Alexander Bain (1903\_1818)<sup>۲۰</sup>