

بازی و اهمیت آن در نمایش *

بررسی موردی: نمایشنامه بازرس

سیاوش آقازاده مسرور^{۱*}، نغمه ثمینی^۲

^۱ کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

^۲ استادیار گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۱۰/۲۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۲/۲/۷)

چکیده

برخلاف اوایل قرن بیستم که غالب نظریات، ریشه‌های نمایش را تنها در آیین‌های اولیه می‌جستند و بر پایه همین استدلال سعی در تحلیل متون و اتفاقات صحنه‌ای داشتند، امروزه پدیده نمایش در ترازوی با دیگر ژانرهای اجرایی - از جمله بازی - و براساس ارتباطشان با هم مورد بازنگری قرار می‌گیرد و نظریات مبتنی بر خاستگاه برای آن، کمابیش اعتبار اولیه خود را از دست داده‌اند. آزمون نمایش و متون نمایشی در سایه بازی، به عنوان یکی از ژانرهای موازی با نمایش، نیازمند شناخت کامل این پدیده و تسلط بر اشکال، حالات و مفاهیم و معانی مرتبط با آنها است. این شناخت نه تنها می‌تواند یاری رسان فهم بیشتر متون و اتفاق‌های صحنه‌ای کلاسیک باشد، بلکه از رهیافت آن می‌شود به فرم‌های جدید و پیچیده‌تری - مثل بازی مبهم - رسید که راهگشای شناخت، تبیین و تدوین متون و اتفاقات تئاتری نو خواهند بود. این مقاله نیز بر آن است تا با مقدمه‌ای در باب رابطه بازی و نمایش، وارد بحث اختصاصی بازی شده و سپس با بررسی نظریات یوهان هوی زینگاروی نمایشنامه بازرس آنتونی شفر، با تمرکز بر شکل خاص بازی مبهم، این نظریات را در هنگام اجرا شناسایی کند، ابعاد جدیدی از این نظریات کشف کرده و نیز پیشنهاداتی برای تحلیل و تدوین متون پیش رو قرار دهد.

واژه‌های کلیدی

تئاتر و بازی، بازی و فرهنگ، ساختار بازی، بازی مبهم، حالات بازی.

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول تحت عنوان «بررسی بازی در ادبیات نمایشی باتکیه بر بازی مبهم»

است که در تیر ماه ۱۳۹۰ در گروه هنرهای نمایشی پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران به انجام رسیده است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۳۰۲۴۸۸۱، نمابر: ۰۲۱-۲۲۵۲۱۷۰۴، E-mail: thissiavash@gmail.com

مقدمه

یونانی را نتیجه طبیعی آیین‌هایی در نظر گرفته‌اند که همه ساله در جشنواره دیونوسوس برگزار می‌شد. این آیین‌ها را هم در ارتباط با خدای دیونوسوس بررسی کرده‌اند و هم در ارتباط با مذهب ابتدایی یونانیان. پیامد طبیعی این رویکرد استنباطی از تراژدی یونانی بوده است که کاملاً متفاوت از استنباط غالب در دوره رنسانس تا قرن هجدهم است. انسان‌گرایان عصر رنسانس و وارثین آنها تراژدی یونانی را بر طبق معیارهای «مدنی» و عقلانی بررسی می‌کردند؛ و مادر دوره خودمان بخش اعظم فرم و معنای آن را ناشی از منشا بدوی‌اش، و جشنواره مذهبی‌ای می‌دانیم که تراژدی یونانی بخشی از آن بود. البته نه تنها متاسفانه ما چیز زیادی در مورد جشنواره دیونوسوس، یا در مورد شاعران، و وارثین اشیل، که فرم تراژیک را به تدریج از حالت آیینی خارج کردند نمی‌دانیم؛ بلکه متخصصینی که زندگی خود را وقف چنین مسائلی کرده‌اند نیز، نه در مورد شواهد پذیرفته شده توافق دارند و نه در مورد تفسیر این شواهد (شکنر، ۱۳۸۷، ۱۹). در ادامه نظریات نسل اول مردم‌شناسان به رهبری فریزر، می‌بایست به نظریات مکتب کمبریج و پیشنهادات مکتب‌های «کارکردگرای آ» به رهبری برانسیلاو مالینوفسکی^۱ و «ساختارگرایی»^۲ به سردمداری کلود لوی استروس^۳ نیز اشاره کرد. هرچند در رویکردها و روش‌های مطالعاتی مکاتب مذکور تفاوت‌هایی وجود دارد، ولی «آنها یکصدا پذیرفته‌اند که تئاتر از آیین‌های ابتدایی سرچشمه گرفته است. امروزه اکثریت منتقدان و مورخان توافق دارند که آیین تنها یکی از خاستگاه‌های تئاتر است و نه لزوماً تنها خاستگاه آن. [علاوه بر این] غالب محققان این نظر را که تئاتر در همه جوامع از الگوی تکاملی واحدی پیروی کرده است را رد می‌کنند» (براکت، ۱۳۸۰، ۳۲).

در میان نظریاتی که به دنبال یافتن خاستگاهی برای تئاتر می‌باشند، آن دسته که برای فرم‌های اجرایی متنوع^۱ نیز سهمی قایل‌اند، زمانی طولانی نیست که مطرح شده و صدالبته در همین دوران اندک نیز مسیر پرفراز و نشیبی را پشت سر گذاشته‌اند. ضروری است این مساله مدنظر قرار گیرد که در جستجوی خاستگاه تئاتر، تاریخ‌نویسان تا حد زیادی متکی به نظریه‌اند، زیرا مدارک قابل اعتماد در این زمینه فراوان نیست. موضوع این است که «تاریخ‌نویس ناچار است زمانی را مجسم کند که عناصر تئاتری وجود نداشته‌اند؛ پس در مورد اینکه این عناصر چگونه کشف شدند، صیقل پذیرفتند و چگونه در فعالیتی مستقل تحت نام «تئاتر» تحکیم یافتند، نظریه پردازد. از آنجا که بخش اعظم این فرآیند قبل از طلوع تاریخ نوشتاری است، تاریخ‌نویس تنها می‌تواند آن را از طریق حدس و گمان بازسازی کند». در دوران معاصر پیگیرترین نظریه‌ها حاکی از آن بوده که «تئاتر از دل اسطوره و آیین به‌در آمده و رشد و نمو یافته است». بنا بر ادعای مردم‌شناسان در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم به رهبری سر جیمز فریزر^۲، مبنی بر اینکه «همه فرهنگ‌ها از یک الگوی تکاملی پیروی می‌کنند» (براکت، ۱۳۸۰، ۲۹-۳۰)، مواجهه با اشکال نمایشی دیگر نقاط دنیا، متفکران و اجراگران تئاتر غرب را به این فکر انداخت که الگوهای جدیدتری برای تحلیل تئاتر خود بیازمایند و اندکی تحلیل‌های خود که مبتنی بر منطق فلسفی و تبعات شهرنشینی جاری در یونان باستان بود را متعادل سازند. از همین روی، شکل اجرایی آیین به جایگاه ویژه‌ای در ردیابی ریشه‌ها و نیز موشکافی در فرم‌های اجرایی تکامل یافته و موجود دست یافت.

به این ترتیب در طی صد سال گذشته یا بیشتر، تراژدی

۱- بازی و تئاتر

به این ترتیب اگر بخواهیم تئاتر و فعالیت‌های مرتبط با آن را در دسته‌های کلی قرار دهیم، آیین تنها یکی از این چندین است که با تئاتر، و نیز با یگر فعالیت‌ها، بیناکنش دارند. مابقی آنها عبارتند از بازی‌های مفرح، بازی‌های رقابتی، انواع ورزش، رقص و موسیقی. «ارتباط میان این فعالیت‌ها، عمودی یا مبتنی بر شکل‌گیری یکی از دیگری نیست - این ارتباط افقی است: یعنی بر مبنای آنچه که هر ژانر مستقل در آن، با ژانرهای دیگر سهیم است» (شکنر، ۱۳۸۷، ۲۶)؛ و نیز روش‌های تحلیلی‌ای که می‌توان به صورت میان ژانری به‌کار برد. این هفت فعالیت در مجموع، همه فعالیت‌های اجرایی انسان‌ها را در بر می‌گیرند. اگر استدلال کسی این باشد که تئاتر بر مبنای برخی مراحل تکاملی، «جدیدتر»، «پیچیده‌تر» و «برتر» محسوب می‌شود، پاسخ شکنر این خواهد بود که «این ادعا فقط وقتی معنی می‌دهد که ما تئاتر یونانی قرن پنجم پیش از میلاد (و مشابه آن در فرهنگ‌های دیگر) را بعنوان تنها تئاتر مشروع در نظر بگیریم». در حالیکه مردم‌شناسان با دلایل متقن استدلالی غیر از این دارند و اشاره می‌کنند که تئاتر - و به عبارتی

در میان نظریه‌پردازان اخیر اجرا و تئاتر، ریچارد شکنر در عین اینکه نمی‌خواهد آیین را از بررسی ژانرهای اجرایی خارج کند، معتقد است زمان آن رسیده که تاملی دوباره در باب این قبیل نظریات داشته باشیم و «نظریه‌های مبتنی بر خاستگاه» برای فهم و درک تئاتر مناسب نیستند (شکنر، ۱۳۸۷، ۲۶). در نتیجه، او الگوهای جدیدی پیشنهاد می‌کند که در آنها تئاتر به عنوان شکلی تکامل یافته عرضه نمی‌شود؛ بلکه در کنار گره‌های دیگر، پیوستاری تشکیل می‌دهد که در تحلیل مفاهیم مربوط به اجرا به‌کار می‌آیند. مثلاً در «الگوی بادبزنی» او در پیوستاری که دامنه آن از آیینی‌سازی^۳ های حیوانات (از جمله انسان‌ها) تا اجراها در زندگی روزمره - شامل خوشامدگویی‌ها، ابراز احساسات، صحنه‌های خانوادگی، نقش‌های حرفه‌ای و نظایر آن - تا بازی، ورزش‌ها، تئاتر، رقص، مناسک، آیین‌ها و اجراهای عظیم گسترده است، تئاتر تنها یک گره در کنار دیگر گره‌ها است (تصویر ۱) (شکنر، ۱۳۸۶، ۸).

که مفهوم، ساختار و کارکرد بازی بسیار فراتر از ویژگی‌های ذکر شده‌ی شکن است و چنان‌که خواهیم دید شرایط متنوعی که بازی و بازی کردن می‌توانند پدید بیاورند یا در قالب آن ظهور یابند، کار ساختاربندی این پدیده را با مشکل مواجه می‌کند. شاید همین ویژگی بازی آن را تبدیل به مفهوم و واژه‌ای کرده که به کرات در تاریخ اندیشه مورد استفاده قرار می‌گیرد.

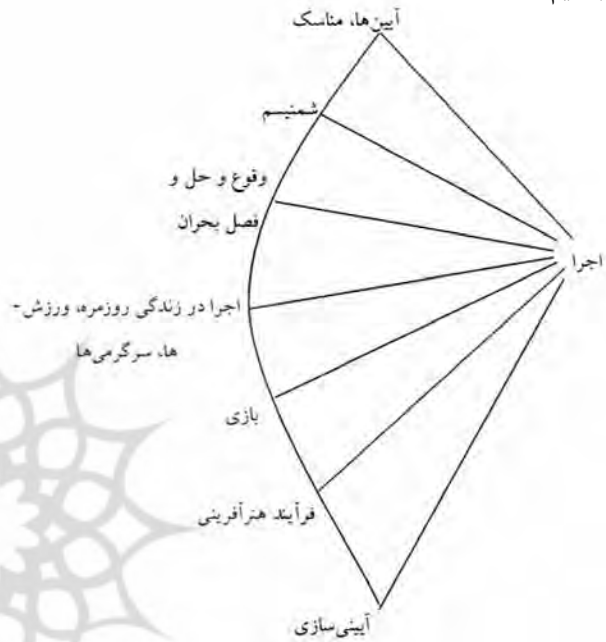
۲- بازی

اگر دیدگاه‌های بدوی در مورد بازی بزرگسالان که شامل نبرد نیروهای طبیعی بانبروهای آسمانی، پیکارها و مسابقات ورزشی می‌شد را در گوشه‌ای امن حفظ کنیم، در دنیای متلاطم بازی غوطه‌ور شویم و در نقاطی ویژه چون چشم‌انداز «فردگرایانه» افلاطون و ارسطو، بازنگری کانت بر ارزش بازی در زندگی بشر و «انگیزه بازی» شیلر تمرکز کنیم؛ نقاطی رنگارنگ، دربرگیرنده طیفی وسیع، که از بازی‌های یافته از بند خرد نیچه، تا «دنیا بازی» هایدگر، «بازی هنری» گادامر و «بازی سیاسی» باختین؛ و حتی دریدا و «بازی بی‌پایان دلالت» یا واقعیت فوکویی محصول از «بازی سطوح» گستره‌اش پهن است؛ ضمن اینکه به سادگی تا دیگر نظریات فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و فلسفی که گوشه چشمنی به بازی داشته‌اند قابل تکرارند و از شالوده‌های فرهنگ جهانی معاصر به‌شمار می‌روند. این گونه با انبوهی از مفاهیم، تفاسیر، واژگان و کارکردها مواجه می‌شویم که حاکی از جنبه‌های متنوع «بازی» است^۱ - جنبه‌هایی که ضمن اهمیت، گیج‌کننده هم به نظر می‌رسند. از همین روی و به دنبال نیاز به تعبیری جامع که مفهوم، دنیا و کارکرد بازی را دربر گیرد، امروزه توصیف «هستی-پدیدارشناختی»^۲، رویکرد استاندارد فلسفی به بازی است و شاید مفهوم «تشابهات خانوادگی»^۳ لودویگ ویتگنشتاین^۴ روشنگر چنین توصیفی باشد. با در نظر داشتن این مفهوم، یک فرد می‌تواند «بازی را با توجه به کنش و کارکرد آن دریابد، نه بر مبنای تعریفش». در واقع نظر ویتگنشتاین این است که «معنی یک واژه با کاربردش هم‌پوشانی دارد»^۵ و این یعنی فرد می‌تواند «بازی را یا به‌عنوان یک مفهوم مورد استفاده قرار دهد؛ و یا به‌عنوان ابزاری اندیشه‌ای که در تاریخ اندیشه، مورد استفاده‌های مشخصی قرار گرفته و کارکردهای مشخصی را به‌انجام رسانده است»^۶ (Spaïosu, 1989, 3).

برای تحلیل خود پدیده بازی - و یا تحلیل پدیده‌ای به موازات بازی - ما نیازمند درگیری بیشتر با ساختار و فرم‌های متنوع بازی هستیم؛ به-عبارت دیگر، آنچه - کنش و یا مجموعه‌ای از کنش‌ها - که از آن در تعبیری همگانی به‌عنوان بازی یاد می‌شود. لازم به توضیح نیست که تنها شناخت دسته‌ای از کنش‌ها به‌عنوان بازی - مثل ضربه زدن با پا به توپ - تمام مساله نخواهد بود و در واقع ما به دنبال کیفیات و ویژگی‌هایی هستیم که با تزریق به کنش‌ها و اعمال در آنها ویژگی بازی بوجود می‌آورند.

یکی از کارهای اساسی در مطالعات معاصر بازی، لودگی بشر - مطالعه‌ای روی عنصر بازی فرهنگ^۷ اثر هوی زینگاست.

نمایش داستان‌ها بوسیله نمایشگران - در همه فرهنگ‌ها شناخته شده و همه دوران‌ها، «همپای ژانرهای دیگر» وجود داشته است (همان). علاوه بر این «هستند محققانی که معتقدند سرچشمه تئاتر داستانسرایی است [...] نظریه دیگری که به آن نزدیک است معتقد است تئاتر از رقص و حرکات ضربی و ژیمناستیک، یا تقلید حرکات و صدای حیوانات آغاز کرده و به تدریج گسترش یافته است» (براکت، ۱۳۸۰، ۳۷-۳۸). این فعالیت‌ها به ماقبل تاریخ بر می‌گردند، دلیلی ندارد که دنبال «خاستگاه‌ها» یا مشتقات آنها باشیم.



تصویر ۱- الگوی بادبزن شکل.
ماخذ: (شکنر، ۱۳۸۶، ۷)

در میان این ژانرها صرفاً تفاوت‌هایی از حیث شکل و نحوه ترکیب به چشم می‌خورد و این به هیچ وجه به معنای نوعی تکامل طولانی مدت از «شکل بدوی» به «پیچیده» یا «مدرن» نیست. گاهی اوقات، آیین‌ها، بازی‌ها، ورزش‌ها و ژانرهای زیبایی‌شناسانه (تئاتر، رقص و موسیقی) طوری در هم ادغام می‌شوند که دیگر نمی‌توان فعالیت مذکور را با یک نام مشخص اسم‌گذاری کرد. اما نباید از ذهن دور داشت که فعالیت‌های اجرایی - یعنی بازی‌های رقابتی، ورزش‌ها، تئاتر و آیین - در ویژگی‌های اولیه و متعددی سهیم هستند: «(۱) نظم خاص زمانی؛ (۲) ارزش خاصی که می‌توان برای اشیا قایل شد؛ (۳) وجه غیر مولد^۸ بر حسب سود و فایده؛ (۴) قواعد و (۵) غالباً برای اجرای این فعالیت‌ها مکان‌های خاصی - مکان‌های غیر معمولی - در نظر گرفته یا ساخته می‌شود» (شکنر، ۱۳۸۷، ۲۶-۲۷).

بدیهی است که هریک از گونه‌های اجرایی بنابر اقتضا، کارکرد منحصر بفردی از ویژگی‌های مزبور می‌طلبند و لذا در ادامه می‌توانیم دست به کار مقایسه این گونه‌ها، براساس موارد بالا شویم و به این ترتیب، به دسته‌بندی جدیدی از گونه‌های کمابیش شبیه یا مرتبط با هم برسیم. اما اینجا الویت ما، شناخت پدیده بازی و مناسبات پیچیده بین عناصر آن است. نکته مهم این

این مساله نیست که فعالیت بازی کردن نیازمند توجه کامل بازیگر است. بازی کردن «تفریح» محض نیست، بلکه مقید است، حتی «تقیدی مقدس». برای هوی زینگا این فقط یک بیان تمثیلی نیست: «همواره [بازی انسانی] در تمام شکل‌های عالی‌ترش، تا حدی متعلق به دایره فستیوال و آیین است - دایره مقدس». برای تمایز این گونه تقید مقدس و ذاتی از جدیت سطحی، شاید بد نباشد «جدیت مقدس» بنامیمش. دوم اینکه، بازی کردن «بی‌منظور» است، اشاره به فعالیتی «صرفاً و انمودکننده» دارد. چیزی که در بازی بازنمایی می‌شود واقعی نیست. بازی کردن تنها انجام عملی «مثلثی»^۴ است. هوی زینگا این حالت را «آگاهی‌ای که «متفاوت» از «زندگی عادی است»؛ می‌نامد. سوم اینکه، بازی فقط دربرگیرنده، به این معنی که بازیگر را شدیداً جذب کند، نیست. این حالت ذهن «درگیر احساس تنش، لذت نیز هست». چهارم، بازی هم از لحاظ مکانی و هم زمان استمرار با زندگی عادی فرق دارد. مشخصه این پدیده «حدود زمانی و مکانی» ویژه‌اش است: «حلقه جادویی»^۵ بازی، حلقه‌ای نیست که فقط فضایی را مشخص کند، بلکه زمان گذرایی را نیز دربر می‌گیرد. بازی «در» و «به‌شکل» چیزی که شاید «چرخه» جادویی بنامیم روی می‌دهد: «می‌تواند در هر لحظه‌ای تکرار شود، خواه «بازی بچه‌گانه» باشد، خواه شطرنج، یا در یک بازه زمانی ثابت مثل یک راز. یکی از اساسی‌ترین کیفیات بازی ریشه در این ظرفیت تکرار دارد. پنجم، قوانینی که دنیای بازی را می‌سازند، در مفهوم بازی نقشی تعیین‌کننده دارند: «هر بازی‌ای قوانین خودش را دارد که یادآور چیزی هستند، چیزی پشتیبان دنیای موقتی که به وسیله بازی مشخص شده. قوانین یک بازی مطلقاً لازم‌الاجرا هستند و هیچ شکی در آنها جایز نیست...»^۶ به محض اینکه از قوانین تخطی می‌شود، دنیای بازی به کلی فرو می‌ریزد. درحالی‌که فرد متقلب همچنان وانمود می‌کند که مشغول بازی است و به این ترتیب، حلقه و چرخه جادویی را خاطر نشان می‌کند؛ «بازیگری که قوانین را می‌شکند یا پشت گوش می‌اندازد یک «چرخن» است. ششم، «بازی نظم می‌آفریند، نظم است. به دنیایی ناکامل و آشفتگی زندگی، کمالی ولو محدود و موقتی تزریق می‌کند». بازی «برای سلامت جامعه، باروری دیدگاه‌های کیهانی و پیشرفت اجتماعی، امری غیرقابل چشم‌پوشی است». از آنجایی که هوی زینگا بازی را «بخشی بنیادین از زندگی» می‌داند، تعریف بازی که در فصل اول لودگی بشر آرایه شده طنینی جهانی دارد. هوی زینگا علناً ادعا می‌کند که «تمام انواع بشر بازی می‌کنند، با شباهتی شایان توجه»؛ و دو فرم اساسی برای بازی مشخص می‌کند: «نو شکل همیشه در تکرار که تمدن در آنها و در قالب بازی رشد می‌کند، اجرای مقدس و رقابت جشن‌گونه هستند»^۷ (Ibid, 5-48).

روژه کای یو ابا پیگیری کار هوی زینگا در انسان و بازی (۱۹۶۱)، گونه‌شناسی آرایه می‌کند که مشتمل بر چهار دسته است. علاوه بر دو فرمی که هوی زینگا ذکر کرد - و کای یو آنها را «شبیه‌سازی»^۸، از تقلید کودکان گرفته تا تئاتر؛ و «رقابت»^۹، بازی آزاد، ورزش‌های قانون‌مند، مسابقات و غیره می‌نامد - او «شانس»^{۱۰}، مثلاً در اعلام اعداد لاتاری؛ و «سرگیجه»^{۱۱}، از چرخ فلک تا کوهنوردی را نیز

این کتاب را که اولین بار در ۱۹۳۸ در هلند منتشر و در دهه‌های متمادی به زبان‌های گوناگون دیگری ترجمه شد، می‌توان «بیان نوگرایانه کلیدی در مورد بازی» تلقی کرد (Motte, 2009, 26). در فصل یکی مانده به آخر این کتاب - «تمدن غربی زیرگونه لودگی» - هوی زینگا مباحثش را خلاصه می‌کند:

«بدون دشواری نشان دادیم که یک عامل - بازی مشخص در تمام فضای فرآیند فرهنگی کنش‌گر است و بسیاری از شکل‌های بنیادین زندگی اجتماعی را تولید می‌کند. روح رقابت بازیگوشانه، به‌عنوان تکان‌های اجتماعی، از خود فرهنگ قدیمی‌تر است و مثل قارچ در تمام زندگی رشد می‌کند. آیین در بازی مقدس رشد کرد؛ شعر در بازی متولد شد و از آن تغذیه می‌کرد؛ موسیقی و رقص بازی ناب بودند. خرد و فلسفه در واژه‌ها و شکل‌های اخذشده از رقابت‌های مذهبی بیان پیدا کردند. قوانین میدان جنگ و رسوم زندگی اشرافی بر اساس الگوهای بازی ساخته شده‌اند. پس می‌توان نتیجه گرفت که تمدن، در ابتدایی‌ترین مراحل، بازی می‌شود. تمدن از بازی بوجود نمی‌آید، مثل بچه‌ای که خودش را از رحم جدا می‌کند: تمدن در بازی و به‌شکل بازی ظاهر می‌شود و هرگز ترکش نمی‌کند» (Huizinga, 1944, 173).

این خلاصه مشخص می‌کند که لودگی بشر اصولاً مطالعه بازی یا گیم‌ها نیست، بلکه «جستاری است در باب کیفیت خلاق اصل بازی در گستره فرهنگ» (Caillois, 1961, 4). با این اوصاف، فصل اول این کتاب تعریفی برای پدیده بازی پیشنهاد می‌کند که تقریباً در تمام کتاب‌هایی که از آن زمان به بعد درباره بازی یا گیم‌ها منتشر شده‌اند، نقل شده است:

«با نتیجه‌گیری از خصوصیات صوری بازی، می‌توانیم آن را فعالیت آزادی بنامیم که در عین «بی‌منظور» بودن، کاملاً آگاهانه، خارج زندگی «عادی» باقی می‌ماند، اما در همین حال، بازیگر را تمام و کمال جذب می‌کند. فعالیتی است که هیچ ربطی به سود مادی ندارد و هیچ بهره‌ای بواسطه‌اش کسب نمی‌شود. درون مرزهای زمانی و فضایی مناسب خودش و طبق قوانین ثابت و روشی منظم پیش می‌رود. از شکل‌گیری گروه‌های اجتماعی پشتیبانی می‌کند که تمایل دارند خود را محصور در راز لودگی ببینند و با استتار یا ابزارهای دیگر بر تفاوتشان با دنیای عادی تاکید ورزند» (Huizinga, 1944, 13).

اجازه بدهید شش عنصر موجود در این تعریف را روشن کنیم. اول اینکه، همانند شیلر و رومانتیک‌های پیش از او، هوی زینگا بازی را بیان «آزادی انسان» در مقابل طبیعت و اخلاق تعریف می‌کند. بازی، مثل زیبایی در طبیعت و هنر، مقوله‌ای که ارتباط نزدیکی با بازی دارد، «بی‌غرض» و «از «زندگی عادی» مجزاست»، «خودش شامل معنا و اصولش می‌شود» و خود را در قالب یک «میان‌پرده» وقفه‌ای در زندگی روزمره‌مان «آرایه می‌کند. بازی کردن «غیرجدی» است؛ به این معنا که با دغدغه‌های روزمره‌مان در مورد غذا، سرپناه و هر چیز دیگری که موجودات شکننده‌ای مثل ما برای زنده ماندن احتیاج دارند، تشخیص پیدا نمی‌کند. بازی «بیرون از و فراتر از ضرورت‌ها و جدیت زندگی روزمره اتفاق می‌افتد»؛ و «ای «جدیت سطحی» است. هرچند این شاخصه منکر

است از بازی‌های گوناگون که با نگاهی به اجرای آنها ابعاد جدیدی از بازی پیش چشم ما شکل خواهند گرفت؛ فرم‌هایی مثل آنچه شکندر «بازی مبهم»^{۳۲} می‌نامد؛ بازی‌ای که وجود خودش را پنهان می‌کند و به این ترتیب تمایز مطلق بین دنیای بازی و دنیای جدی را به چالش می‌کشد (تصویر ۲).

در این شکل بازی، بعضی از بازیگران نمی‌دانند که مشغول بازی هستند. بازی مبهم ممکن است کاملاً خصوصی و فقط برای بازیگر شناخته شده باشد، یا ممکن است به‌طور ناگهانی بروز کند. نوعی از ریزبازی^{۳۳} بازیگران را جذب کند و به سرعت ته‌نشین شود-تیکه انداختن، جنون آبی، هذیان یا خطر مرگ آور. بازی مبهم بنیان نظم را به هم می‌زند، چارچوب‌ها را محو می‌کند و قوانین خود را می‌شکند-تا حدی که حتی خود بازی در معرض نابودی قرار می‌گیرد. بازی مبهم در حقیقت ویرانگر است و عواملش همیشه پنهانند. اهداف بازی مبهم «فریب دادن، مختل کردن، افراط کاری و خوشنودی‌اند» (Schechner, 2002, 106-107).

برجسته‌ترین نکته در مورد بازی مبهم مربوط به چیزی است که هوی‌زینگا از آن تحت عنوان «حلقه‌ی جادویی» یاد کرده بود. تعابیر مشابهی چون «قاب بازی» در کارهای اروینگ گافمن^{۳۴} و «وجه شرطی» به بیان گرگوری بیتسون^{۳۵}، در واقع استراتژی‌هایی برای کاهش خطر بازی هستند. اجازه بدهید کمی مفصل‌تر به این موضوع بپردازیم.

درحالی‌که شاید بازی‌های تئاتری و نقش بازی کردن ابزاری برای رسیدن به یک هدف باشند، توجه جامعه‌شناسانه به قاب می‌تواند به نمونه آرمان‌شهری‌تری از بازی منجر شود. برایان ساتن اسمیت^{۳۶} با تمرکز ویژه بر کودکان و در ادامه نظریات هوی‌زینگا و مخصوصاً شیلر اعتقاد دارد، «بازی در وهله اول، قاب‌سازی مجدد فعالیت است. بازی با یک چیز، موشکافی آن چیز برای تحلیل و انتخاب است. بازی اندیشه را می‌گشاید. همان‌طور که پیش می‌رود، اندیشه‌ای جدید یا ترکیبی از اندیشه‌ها را بنا می‌نهد.» به پیشنهاد او بعضی از فرم‌های بازی، «به دنبال تقلید از فرم‌های زندگی روزمره نیستند، بلکه در پی عیان ساختن جنبه‌های بسیار دیگری از احساسات و روابط هستند که قاب‌های زندگی روزمره کتمان می‌کنند.» بازی در قالب یک قاب اتفاق نمی‌افتد، بلکه خود حالتی از «خلق قاب» است (Shepherd & Wallis, 2004, 124-25). به این ترتیب ما شاهد این نکته هستیم که بازی مبهم پایه‌های پیامی را که بیتسون برای آغاز، ادامه و پایان بازی ضروری می‌داند، سست می‌کند. از سوی دیگر کنش‌هایی که در زمان اجرا بازی نبودند، در حین تعریف کردن همان وقایع و با نگاه به گذشته، تبدیل به بازی می‌شوند (Schechner, 2002, 109). با کنار هم گذاشتن این موارد، در واقع بازی مبهم به‌گونه‌ای وجود تناقض‌آمیز خود را توجیه می‌کند: وجود قاب یا پیام، بر ظهور بازی اولویت ندارند؛ هر چند شناخت آنها برای نسبت دادن بازی به چند کنش ضروری است. در نتیجه، در هنگام اجرای فعالیت‌های بازیگوشانه، برعکس آنچه هوی‌زینگا و کای‌یوا می‌گویند، به خارج از دنیای روزمره و درون حلقه جادویی قدم نمی‌گذاریم، بلکه وجود خود را مضاعف می‌کنیم. فینک این‌طور توضیح می‌دهد:

تشخیص می‌دهد. او با کنار قراردادن این دسته‌بندی انواع بازی، دو نگرش نسبت به بازی تمیز می‌دهد: «پایدیا»^{۳۷} و «لودوس»^{۳۸}. «پایدیا» اشاره دارد به «بازی آزاد»، بداهه‌پردازی، شادی و سرخوشی بی‌قید، خیال‌پردازی خودانگیخته، تکانشی، شادمانه و مهارنشده. «لودوس» از سوی دیگر، به «پایدیا» نظم می‌بخشد و غنی‌اش می‌کند؛ چراکه به «گیم» اشاره دارد، به بیان شفاف‌تر اشکال قانون‌مند بازی که غالباً پای مهارت‌های ویژه و تسلط را وسط می‌کشد (Caillois, 1961, 11-36). در هر یک از آن چهار گروه، پدیده‌های بازی جایی بین قطب‌های «پایدیا» و «لودوس» قرار می‌گیرند. مثلاً «رقابت» و «شانس» تمایل به قطب «لودوس» دارند، درحالی‌که «سرگیجه» و «تقلید» متمایل به «پایدیا» هستند. این دو دسته‌بندی در کنار یکدیگر ابزار کارآمدی برای تحلیل بازی در فرهنگ معاصر به حساب می‌آیند.^{۳۹}

۳- اجرای بازی

مطالب فوق شاید سرنخ‌هایی ارزشمند برای ردیابی شباهت‌ها و تفاوت‌های تئاتر کلاسیک و آنچه عرفاً بازی نامیده می‌شود، فراهم کنند؛ ولی نکته مهم‌تر، ظرافت‌های موجود در هر کدام است که راه را برای شکل‌گیری فرم‌ها و محتواهای پیچیده‌تر باز می‌گذارند. در اولین نگاه، نکته‌ای که جلب توجه می‌کند، مربوط به تناسب دنیای بازی و واقعیت-یا دنیای جدی-است. چند مثال ساده نشان می‌دهد که در نظر گرفتن بازی به عنوان چیزی صلب که «بی‌منظور» و «بی‌غرض» است و همیشه در «حلقه جادویی» رخ می‌دهد، تا حدودی سهل‌انگاری است. اتفاق‌های جدی درون بازی‌های ورزشی را به یاد آورید؛ یا جرعه‌های ناگهانی بازی در محیطی کاملاً جدی. نمایش‌هایی که در ارتباط با چیزی در دنیای جدی، کمتر یا بیشتر از آنچه درخورشان بوده مورد توجه قرار گرفته‌اند؛ یا «تئاتر نامریی» آگوستو بوآل که هیچ تلاشی برای جداسازی خود از واقعیت، در هنگام اجرا ندارد. تشبیه متناسب، قرارگیری بازی بین دو قطب است که یکی از آنها بی‌منظوری و بی‌غرضی بازی است و دیگری بازنمایی صرف واقعیت یا دنیایی دیگر مثل آیین. البته این دو قطب نباید فقط از لحاظ فرمی مدنظر قرار گیرند بلکه می‌توانند تعبیری محتوایی نیز داشته باشند. چنان‌که یک بازی با فرم پیچیده و هدفدار می‌تواند محتوایی بی‌غرض داشته باشد و یا از طرف دیگر، بازی‌ای با فرم بی‌منظور، بازنمایی محتوایی غنی باشد؛ مثل رقابت‌های ورزشی بین‌المللی. آنچه در این زمینه می‌تواند کلید تفسیر باشد، بیناکنش دایمی این دنیاها-واقعیت، بازی، آیین و به‌طور کلی دنیا‌های واقعی و مجازی که با تعاریف گوناگون می‌توانند از هم تفکیک شوند-با هم است. بیناکنشی که با توجه به موقعیت بازی، واقعیت و پیشینه‌ی فرهنگی که در آن تجلی می‌یابد- یا اجرا می‌شود- می‌تواند شدت‌های متفاوتی داشته باشد.

نمایشنامه‌ی بازرس آنتونی شفر، نمونه‌ی جالبی است از بیناکنش‌های متنوع بازی و واقعیت و برای این منظور از فرم‌های جالب بازی سود برده. به بیان دیگر، این نمایشنامه مجموعه‌ای



- P1: بازی مبهمی که مایلو و ماگريت پيش از شروع نمايش براي اندرو ترتيب داده بودند و به آن نام پليس بازی می گویند.
- mp1: ریزبازی‌های اندرو و مایلو
- P2: بازی سرقت از خانه‌ی اندرو
- P3: بازی مبهم اندرو با مایلو که به بهانه P2 مایلو به دام آن افتاده
- P4: بازی بازرس داپلر
- P5: بازی‌ای که مایلو برای اندرو ترتيب داده
- P6: بازی مبهمی که مایلو به بهانه‌ی P5 اندرو را به دام آن می-اندازد.

تمایز میان "واقعیت" و "توهم" نیست. بازیگر می‌تواند از نقشش به خودش بازگردد؛ چرا که در حین بازی، انسان آگاهی از وجود دوگانه‌اش را حفظ می‌کند، هرچند که این آگاهی شاید بطور عمده کاهش داده شده باشد. فرد همزمان در دو کره زندگی می‌کند؛ نه از روی عدم تمرکز یا فراموش‌کاری، بلکه این شخصیت دوگانه برای بازی ضروری است" (Fink, 1968, 23).

با این توضیحات برمی‌گردیم به بازی P₃ در بازرس. اندرو،

"بازیگری که در یک بازی شرکت می‌کند، در دنیای واقعی کنشی از نوعی آشنا اجرا می‌کند؛ هرچند که در زمینه معنای درونی بازی، نقشی برعهده می‌گیرد. اینجا ما باید بین فرد واقعی که "بازی می‌کند" و فردی که از طریق نقش داخل بازی خلق شده تمایز قایل باشیم. بازیگر خود واقعی‌اش را پشت نقشی که در آن غرق شده پنهان می‌کند. او با جدیت منحصر بفردی در نقشش زندگی می‌کند، ولی نه شبیه به یک اسکیزوفرنیایی که قادر به

مردم در آن شرکت می‌کنند. آنطور که گیرتز توضیح می‌دهد، "بازی ژرف تمام وجود شخص را تا حد جدال بین مرگ و زندگی جذب می‌کند و از این طریق نه تنها تعهد فردی (حتی به امور پیشاعقلی) را بیان می‌کند، بلکه ارزش‌های اجتماعی را نیز نشان می‌دهد" (Schechner, 2002, 106). بازی ژرف تمام وجود را جذب می‌کند - و به شدت وابسته به چیزی است به نام «بازی مبهم». استفاده گیرتز از عبارت بازی ژرف، به نوعی معکوس کردن ارزش‌هاست؛ چرا که از نظر بنتهام، غیاب ابعاد عملی و اخلاقی در این‌گونه سرگرمی‌ها، آنها را مطلقاً بی‌ارزش می‌سازد. همین کیفیت برای گیرتز شاهد اهمیت نمادین است. بر همین اساس است که او بازی ژرف را دراماتیزه کردن درون‌مایه‌هایی با مرکزیت فرهنگ شرکت‌کنندگان در بازی می‌داند؛ «داستانی که آنها در مورد خود به خود می‌گویند» (Ibid).

در بازی ژرف ناب، این میزان خطر برای هر دو طرف بازی مشترک است. آنها هر دو پاک‌باخته‌اند. آنها در جستجوی تفریح، وارد رابطه‌ای شده‌اند که برای بازیگران، به‌طور دسته‌جمعی، رنج خالص به‌همراه دارد تا تفریح خالص، موردی که بیشتر در بازی‌های پرده‌دوم نمایشنامه بازرسی با آن مواجهیم.

در پرده‌دوم، بازرسی داپلر که مامور پیگیری دلایل ناپدید شدن مایلوست، شواهدی بدست آورده که مایلو شب ناپدید شدنش مهمان اندرو بوده است. اندرو ابتدا قضیه را به‌کلی کتمان می‌کند، اما زمانی‌که با سرسختی و دلایل منطقی داپلر مواجه می‌شود، ادعا می‌کند که اندرو را دعوت کرده بوده تا با ترتیب دادن بازی‌ای او را تحقیر کند. شواهد موجود در مکان واقعه اما داپلر را متقاعد کرده است که ادامه تحقیقات در اداره پلیس پیگیری شود. در آخرین لحظات که اندرو هیچ راه‌گیزی ندارد، داپلر نقاب از چهره برمی‌دارد و ما شاهد حضور مایلو در صحنه می‌شویم. تمام اتفاقات رنگ تازه‌ای به خود می‌گیرند؛ بازی اندرو (P_3) را باور می‌کنیم و پی به بازی مایلو (P_4) می‌بریم که برای انتقام تنظیم کرده بود. او برای طراحی این بازی مبهم، قبلاً از فرصت استفاده کرده، پنهانی به خانه اندرو آمده و صحنه بازی‌اش را چیده؛ حلقه جادویی را شبیه به واقعیت تنظیم کرده. در پایان بازی P_4 اما مایلو اعتقاد دارد که هنوز نتوانسته انتقام کاملی بگیرد و اتفاق جدی‌تری در انتظار اندروست. مایلو تئاً را به قتل رسانده وسایل مربوط به او را در خانه اندرو پنهان کرده‌است. اینها را در کنار حضور قریب‌الوقوع پلیس می‌گذاریم که مایلو آنها را با داستانی متفاوت به محل کشانده است. اندرو فرصت دارد تا رسیدن پلیس شواهد موجود را پیدا و نابود کند. یک بازی ژرف دیگر (P_5)، این بار اما وجودش پنهان نیست. بلکه حتی قوانینش تاکید بر بازی بودن آن دارند: زمان مشخص. مایلو راهنمایی‌هایی در لاف‌اف‌ارایه می‌کند و اندرو در آخرین لحظات شواهد را نابود می‌کند. در لحظه‌ای که همه انتظار حضور پلیس را دارند و حتی صدای آنها را نیز می‌شنوند، متوجه می‌شویم که این بار نیز مایلو با همکاری تئاً بازی‌ای ترتیب داده است. او با استفاده از بازی P_5 اندرو را در موقعیتی قرار می‌دهد که واقعیت نداشته و به این ترتیب وجود بازی P_6 آشکار می‌شود. رابطه‌ی بازی‌های P_5 و P_6 ، تاحدودی شبیه به رابطه‌ی

مایلو را به تور بازی P_3 انداخته و او را ناخواسته به سمت مرگ می‌کشاند. آیا مرگ مایلو می‌تواند پایان یک بازی باشد؟ واقعاً بازی می‌تواند تا این حد جدی گرفته شود؟ در واقع در پایان پرده‌ی اول نمایش ما با این حقیقت مواجه شده‌ایم که اندرو با طراحی بازی P_2 ، مایلو را به‌کام مرگ در دنیای واقعی کشانده است. ولی در اواسط پرده‌ی دوم و با نمایان شدن بازی P_4 بازی‌ای که در آن مایلو نقش بازرسی داپلر را بازی می‌کند و به‌خانه اندرو آمده تا در مورد مرگ مایلو تحقیق کند - ما به وجود بازی P_3 پی می‌بریم. یعنی کنش‌هایی که در زمان اجرا بازی نبودند، در حین تعریف کردن تبدیل به بازی می‌شوند. در مورد بازرسی جالب‌تر اینکه، کنش‌های P_3 در زمان اجرا نه تنها تلاش نداشتند خود را واقعی نشان دهند، بلکه در پوشش بازی P_2 خود را پنهان کرده بودند. البته نکات جالبی نیز در مورد خود بازی P_2 وجود دارند.

بازی P_2 این‌طور پیش می‌رود که اندرو صریح و البته با مقدمات کافی مایلو را متقاعد می‌کند که درآمد او کفاف زندگی با مارگریت را نخواهد داد و البته خود او نیز دیگر تمایلی به بازگشت مارگریت ندارد و نیتش ادامه زندگی با معشوقه‌اش تناست. او چاره را در همکاری مایلو با خودش برای سرعت صوری جواهراتی می‌داند که سال‌ها پیش برای فرار از بار مالیات، پول نقدش را تبدیل به آنها و در خانه نگهداری می‌کند. به این ترتیب هر دوی آنها به مقادیر قابل توجهی پول نقد خواهند رسید. اندرو، مایلو را به همبازی بودن در بازی مبهمی که بر علیه قوانین مالیاتی و بیمه طراحی کرده دعوت می‌کند؛ شبیه‌سازی یک صحنه سرعت؛ این بازی هیچ‌گاه نباید وجودش برای مردان قانون علنی گردد؛ شرط پیروزی در بازی پنهان نگه داشتن آن است؛ تنها نکته در اینجا طبیعی جلوه دادن دزدیست. اندرو راهنمای مایلو در مراحل مختلف دزدی می‌شود و قوانین این بازی در تناسب کامل با قوانین دنیای واقعی هستند چرا که باید پنهان بماند. دست آخر اندرو ترتیب اتفاقات را طوری طراحی می‌کند که مایلو هدف اسلحه‌اش قرار بگیرد. پرده با شلیک اندرو به شقیقه مایلو فرو می‌افتد. بازی P_2 ، وسیله‌ای شده که بازی P_3 پنهان بماند؛ حلقه جادویی کاملاً در زمان و مکان واقعی شکل می‌گیرد و البته پس از کشف P_3 ، به زمان، مکان و حتی تزیینات و دکوراسیون خانه معنای جدیدی اضافه می‌شود.

نکته مهم دیگر که در مورد این بازی‌ها مربوط به خطرات این بازی‌هاست. آیا هیچ‌کدام از این بازی‌ها (حتی بازی P_3 پس از مرور وقایع پرده‌دوم نمایشنامه تا انتها) ارزش چنین خطراتی را داشته‌اند؟

این سوال ما را به سمت حالتی از بازی راهنمایی می‌کند که «بازی ژرف»^{۲۸} نامیده می‌شود. مفهوم «بازی ژرف» بنتهام در کتاب نظریه قانون‌گذاری جرمی بنتهام^{۲۹} یافت می‌شود. منظور او از این مفهوم، «بازی‌ای است که در آن میزان خطر چنان بالاست که، از نقطه نظر اخلاق‌گرای او، شرکت در آن برای انسان‌ها به‌کلی غیرمنطقی است» (Geertz, 2001, 222). کلیفورد گیرتز^{۳۰} با کار بیشتر روی این نظریه، معنایی با محدود و وسیع‌ارایه می‌کند. در واقع بازی ژرف چنان خطر زیادی دارد که فرد تعجب می‌کند چرا

یک لحظه به لحظه بعد، که در آن شخص تحت کنترل کنش هایش است، و در آن تمایز اندکی بین شخص و محیط، محرک و پاسخ، یا بین گذشته، حال و آینده وجود دارد، تجربه می‌کند. «جریان همان چیزی است که ما «تجربه خودبیانگر»^{۳۲} نامیده‌ایم» (Ibid, ۳۶). سخنان هوی‌زینگا در مورد «بی‌غرض» و «بی‌منظور» بودن بازی و «حلقه جادویی» را به یاد آورید.

به بیان ساده‌تر، جریان زمانی اتفاق می‌افتد که بازیگر در بازی حل می‌شود. در همین زمان، جریان می‌تواند خودآگاهی عظیمی باشد؛ چرا که بازیگر کنترل کاملی بر کنش بازی دارد. این دو نقطه دید آشکارا متقابل در مورد جریان، ذاتاً یکی هستند و در هر مورد، مرز بین خود روانشناسی درونی و فعالیت اجرا شده، حل می‌شود. درک جریان مساله مهمی را در مورد ارتباط میان تاویل معنای یک بازی خاص و تجربه بازی کردن آن به ما منتقل می‌کند (Schechner, 2002, 88).

پس از پایان بازی P6، مایلو به نظر راضی از نتیجه کارش است و می‌خواهد محل را ترک کند. اندرو که شیفته بازی‌های مایلو شده، خواهان حضور دایمی مایلو در کنار خود است و زمانی که با مخالفت مایلو مواجه می‌شود، او را تهدید به قتل می‌کند. مایلو هشدار می‌دهد که پلیس را پیشاپیش در جریان موقوف قرار داده و آنها تا لحظاتی دیگر در خانه اندرو خواهند بود. اندرو که نمی‌خواهد برای بار سوم فریب مایلو را بخورد، به سمت او شلیک می‌کند. پایان نمایشنامه همراه با علایم حضور پلیس در محل است.

بازی نمایشنامه‌نویس با ما ادامه دارد. او چندین بار ما را غافلگیر کرده و لذت این غافلگیری‌ها ما را بر آن می‌دارد که چند بار از ورق زدن آخرین صفحه نمایشنامه مطمئن شویم. البته این بازی خود نیازمند مطالعه‌ای جداگانه است.

بین بازی‌های P₂ و P₃ است. اما مایلو برای کشاندن اندرو به دام بازی P₆، از حالتی که اندرو نسبت به بازی دارد استفاده می‌کند: شیفتگی خاصی که مایلو اینطور توصیفش می‌کند: «توالین در یک حالت شور و جذبه‌ای. فکر بازی کردن سرزندگی عملاً تو رو به اوج لذت رسونده» (شفر، ۱۳۸۷، ۸۶ - ۸۵).

حالت اندرو شبیه به شرایط قرار گرفتن درون یک تجربه، از دست دادن خودآگاهی در آن و از لحاظ ذهنی غرق شدن در کنش‌های مربوط به آن است، به‌طوری‌که برای انتخاب آن کنش‌ها تلاش واضحی برای اندیشیدن مشاهده نمی‌شود - با تشخیص اینکه این حالت به طریقی خارج از شرایط روزمره زندگی است، می‌هالی سیزدتمیهالی^{۳۳} این حالت ذهنی را «جریان»^{۳۴} نامیده است. به نظر سیزدتمیهالی، واژه جریان به حالتی اشاره می‌کند که مردم در زمان از دست دادن احساس آگاهی‌شان نسبت به دنیای خارج و فرو رفتن در آنچه انجام می‌دهند، احساس می‌کنند. درگیری آنها با فعالیت‌شان به وضوح جلوه‌های زیر را به نمایش می‌گذارد: تمرکز، هدف نامتناقض، بازخورد آنی، حس زمان پیچیده و از دست دادن نفس. «در حالت جریان هر کنش در ادامه کنش دیگر است، بر طبق یک منطق درونی. به نظر می‌رسد نیاز به هیچ درگیری آگاهانه‌ای از سوی کنش‌گر نیست [...] بازی حالت کمال^{۳۵} جریان تجربه است. [هدف، خود فعالیت است] بازی در اینجا شبیه به کاری است که کار نیست، به عبارت دیگر، کاری که بیگانه نشده است» (Shepherd & Wallis, 2004, 125).

بازیگران «به این دلیل وقت و تلاش صرف فعالیتشان می‌کنند که به مرحله ویژه‌ای از تجربه در آن می‌رسند، تجربه‌ای که در «زندگی روزمره» قابل دستیابی نیست. [در مرحله جریان] کنش از پی کنش منطبق بر منطق درونی که به نظر هیچ احتیاجی به دخالت آگاهانه کنشگر ندارد» رخ می‌دهد (Csikszentmihalyi, 1975, 35-36). او این مسأله را همچون جریان یافتنی یکپارچه از

نتیجه

«تشابهات خانوادگی» ویتگنشتاین در مورد بازی، علاوه بر معنا و کارکرد، اجرا را نیز افزود. به این معنی که برای درک مفهوم بازی، اجرای آن - شرایط و حالات متنوعی که در مقاطع مختلف اجرا می‌تواند به خود بگیرد - نیز اهمیت دارند.

از دیدگاه تئاتری، طراحی یک بازی و اجرای آن در رابطه‌ای تنگاتنگ با هم قرار دارند و سهل‌انگارانه خواهد بود اگر اولویتی برای یکی نسبت به دیگری قایل باشیم. ولی از لحاظ کاربردی می‌توان امکانات اجرایی که بازی فراهم می‌کند را در هنگام طراحی متن، و امکانات دراماتورژی که پیش روی می‌نهد را در هنگام کار بر روی متن، مدنظر داشت. مهم‌تر اینکه چنین زاویه دیدی صرفاً به بازی محدود نمی‌شود و دیگر رویدادهای اجرایی، مثلاً دادگاه، را نیز می‌تواند دربرگیرد.

مورد جذاب دیگر در مورد بازی، تجلی آن در سطح اجتماعی است. شرایط متناقضی که بازی می‌تواند خلق کند، پیشنهاد امکانات جدید را پیش می‌کشند و به این ترتیب جایگاهی ویژه در تحلیل

مشاهده کردیم که بازی در طیف وسیعی از تمایز کامل با واقعیت (قاب و پیام بازی)، تا فراموشی کامل مرز واقعیت و بازی (حالت جریان یا به قول هوی‌زینگا «جدیت مقدس») در نوسان است. علاوه بر این، کافی است دسته‌بندی‌های کای‌یوا از بازی را در کنار تمایزات هوی‌زینگا از این پدیده قرار دهیم و هرکدام از موارد بدست آمده را در یکی از ساختارها و یا حالات متنوع بازی تصور کنیم، تا گوشه‌ای از احتمالات گسترده‌ای که بازی در اختیارمان می‌گذارد، پیش چشممان آشکار گردد. ناگفته نماند که هر بازی در هنگام و لحظات متفاوت اجرا، موقعیت جداگانه‌ای را می‌تواند از شبکه‌ی پیچیده‌ای که مثال زدیم اخذ کند و به این ترتیب در نوسان دایم و گریزان از تعریف ثابت و مشخص است.

از سوی دیگر اجرای بازی، این امکان را فراهم می‌کند که موقعیت بازی در هر لحظه را ثبت و به این ترتیب مسیری فرضی برای نوسانات بازی ترسیم کنیم. با چنین دیدگاهی شاید بتوان به

فرهنگی دوران؛ و از سوی دیگر نوسانات فرهنگی و تکنولوژیکی که از اجرای بازی‌های متنوع حاصل می‌شوند؛ گویی در ارتباط متقابل، باعث ادامه حیات یکدیگر می‌شوند و به این ترتیب هر یک از مجراهای متنوعی که برای عبور از یکی به دیگری می‌توان یافت، بستر مناسبی برای مطالعه است. با تجسم درهم‌تنیدگی این ارتباط، با شبکه گسترده‌ای از گرہ‌ها مواجه می‌شویم که گزینش هر دسته مرتبط از آنها، خمیرمایه بازی با مفاهیم و ساختارها و نیز کشف ابعاد جدیدی از آنها را در اختیارمان قرار خواهد داد.

سطوح فرهنگی به خود اختصاص می‌دهد. کما اینکه شکل‌گیری، تکامل و محبوبیت یک بازی در ارتباط با فرهنگی است که در آن اجرا می‌شود و یا در جهت معکوس، با طراحی و به‌جریان انداختن یک بازی خاص و سنجش ساختار و حالات اجرایی آن، می‌توان به نکاتی جالب برای تحلیل فرهنگی یک جامعه‌ی فرضی دست یافت.

مطلب نهایی این‌که شکل‌گیری بی‌پایان بازی‌های متنوع - یا دیگر گونه‌های اجرایی - بسته به پیشرفت تکنولوژی یا امکانات

پی‌نوشت‌ها

18 Alea.

19 Ilinx.

20 Paidia.

21 Ludus.

۲۲ اغلب، در بازی و گیم ما ترکیباتی از دسته‌بندی‌های مزبور پیدا می‌کنیم. مثلاً در فوتبال، فقط ابعاد آشکار رقابت یافت نمی‌شود، بلکه شانس نیز (سکه انداختن، شوت‌های شانسی) مثل تقلید (بازیکنانی که به‌روش تئاتری نقش بازی می‌کنند) و سرگیجه (هم درمورد بازیکنان و هم تماشاگران هیجان‌زده) نقش مهمی بازی می‌کنند. علاوه بر این، فوتبال هم از رفتار بشدت قانون‌مند تشکیل شده و هم عناصر بازیگرشانه بداهه؛ برای مثل در استیل شخصی یک بازیکن. در کنار این‌ها، این چهار دسته‌بندی می‌توانند ابژه یکدیگر شوند. هوی‌زینگا وقتی درمورد رقابت و بازنمایی می‌نویسد، توجه‌مان را به این مساله جلب می‌کند: « این دو کارکرد می‌توانند به‌گونه‌ای متحد شوند که بازی [spel] یک رقابت را «بازنمایی کند»، یا تبدیل به رقابتی بر سر بهترین بازنمایی از چیزی بشود» (هوی‌زینگا، ۱۹۴۴، ۱۳). یک نمونه از اولی شطرنج است که میدان جنگ را بازنمایی می‌کند. نمونه دوم را هم در فرهنگ پیشاسقراطی پیدا می‌کنیم که در جشنواره دیانوسیا تراژدی‌نویس‌ها با هم بر سر جایزه بهترین تراژدی رقابت می‌کردند.

23 Dark Play.

24 Micro Play.

25 Erwing Gaffman.

26 Gregory Bateson.

27 Brian Sutton Smith.

28 Deep Play.

29 Jeremy Bentham.

30 Clifford Geertz.

31 Mihaly Csikszentmihaly.

32 Flow.

33 Par Excellence.

34 The Auto telic Experience.

فهرست منابع

براکت، اسکارگراس (۱۳۸۰). تاریخ تئاتر جهان، مترجم هوشنگ آزادی‌ور، چاپ سوم، انتشارات مروارید، تهران.
مونروسی و جان هاسپرس (۱۳۷۶)، تاریخ و مسائل زیبایی‌شناسی،

۱ مثل آیین، انواع بازی و مسابقه، رقص، موسیقی و از این قبیل.

2 Sir James Frazer.

3 Functionalism.

4 Branislaw Malinowski.

5 Structuralism.

6 CludeLeve Strauss.

7 Ritualization.

8 Non- Productivity.

۹ برای آشنایی بیشتر با این مطالب نگاه کنید به:

مکاریک، ایرناریما (۱۳۸۴)، «بازی» در دانش‌نامه‌ی نظریه‌های ادبی معاصر، مترجم مهران مهاجر، محمد نبوی، تهران: موسسه‌ی انتشارات آگاه.

برای مطالعه‌ی اجمالی نگاه کنید به:

آقازاده مسرور، سیاوش (۱۳۹۰)، بررسی بازی در ادبیات نمایش با تکیه بر بازی مبهم، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران.

و برای مطالعه‌ی مفصل رجوع کنید به:

Spariosu, Mihai (1989). Dionysis Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse, London: Cornell UP.

10 Onto-Phenomenological.

۱۱ Family Resemblances: ویتگنشتاین این مفهوم را در تحقیقات فلسفی به منظور روشن کردن نظریه‌ی کارکردی‌اش در مورد زبان به عنوان شبکه‌ای نامتناهی از بازی‌های متقاطع ارائه داده است (اسپاریوسو، ۱۹۸۹، ۴).

12 Ludwig Wittgenstein.

13 Homo Ludens; a Study of the Play-Element in Culture.

14 as if.

15 Magic Circle.

16 Mimicry.

17 Agon.

مترجم محمد سعید حنایی کاشانی، هرمس، تهران.
 شفر، آنتونی (۱۳۸۷)، بازرس، مترجم شهرام زرگر، نیلا، تهران.
 شکنر، ریچارد (۱۳۸۶)، نظریه‌ی اجرا، مترجم مهدی نصرالله‌زاده، انتشارات سمت، تهران.
 شکنر، ریچارد (۱۳۸۷)، «نظریه اجرا و رویکردها» در رویکردهایی به نظریه‌ی اجرا، مترجم علی اکبر علیزاده، نشر بیدگل، تهران.
 مکاریک، ایرناریما (۱۳۸۴)، «بازی» در دانش‌نامه‌ی نظریه‌های ادبی معاصر، مترجم مهران مهاجر، محمد نبوی، موسسه‌ی انتشارات آگاه، تهران.

Caillois, Roger (1961), *Man, Play and Games*, trans, M. Barash, Free Press of Glencoe, New York.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1975), *Beyond Boredom and Anxiety*, Jossey- Bass, San Francisco.

Fink, Eugen (1968), The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play, *Yale French Studies* 41, 19-31.

Gadamer, Hans George (1998), *The play of art, The relevant of the Beautiful and other Essay strands*, by Nicholas Walker, Cambridge, New York.

Geertz, Clifford (2001), Deep Play, in *Performance Analysis, an Introductory Coursebook* (ed.) Colin Counsil and Laurie Wolf, pp. 222- 228, Routledge, London & New York.

Huizinga, Johan (1944), *Homo Ludens: A Study of Play- Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, Boston & Henley.

Motte, Warren (2009), Playing in Earnest, *New Literary History* 40, no Winter.

Schechner, Richard (2002), *Performance studies: An Introduction*, Routledge, New York.

Shepherd, Simon and Mick Wallis (2004), *DRAMA/ THEATRE/PERFORMANCE*, Routledge, London.

Spariosu, Mihai (1989), *Dionysis Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, Cornell UP, London.

