



دوماهنامه علمی - پژوهشی

د ۱۱، ش ۲ (پیاپی ۵۶)، خرداد و تیر ۱۳۹۹، صص ۲۳۵-۲۵۶

سازوکار «بازی زبانی» ویتگنشتاین به مثابه نقد اجتماعی

قدرت در نمایش آیینی - سنتی سیاه‌بازی

رامتین شهبازی*

دانشجوی دکتری تخصصی فلسفه هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، تهران، ایران.

پذیرش: ۹۸/۰۵/۰۲

دریافت: ۹۸/۰۳/۰۷

چکیده

ویتگنشتاین متأخر عقیده دارد که زبان در شکلی نامحدود دارای انواعی است که این عدم محدودیت می‌تواند به بازی‌های زبانی منجر شود. از منظر ویتگنشتاین متأخر، در یکی از این شکل‌های بازی با زبان، زبان کلامی در بازشناسی ارتباط، نه تنها عامل بازنمایی اندیشه که در تعاریف گسترده‌تر و اجتماعی می‌تواند به نشانه‌ای برای بیان تسلط قدرت به‌شمار آید. بازتاب این تفکر را می‌توان در گفت و گوی میان نیروهای مسلط در جامعه جست‌وجو کرد. در این گفت‌وگو قدرتی که از عامل زبان کلامی سود می‌جوید، به‌منزله مرکز بازشناسی شده و می‌کوشد تفکر خود را بر حاشیه‌ها تحمیل کند؛ اما در راستای همین بازی زبانی، مرکز همیشه ثابت نمی‌ماند و حاشیه‌ها به تناوب با جای‌گیری در مرکز سبب‌ساز و اسازی آن می‌شوند. یکی از اشکالی که می‌توان بازتاب این نظریه را در آن جست‌وجو کرد، شکل نمایشی تخت‌حوضی به‌مثابه یکی از گونه‌های نمایش‌های آیینی - سنتی ایرانی است. در این شکل از نمایش ارباب نماینده و کنشگر جایگاه قدرت (مرکز) است که برتری قدرت‌مدارانه خود را در گفت و گو با سیاه شکل می‌دهد. سیاه نیز به‌منزله تیپ حاشیه‌ای جامعه سنتی، با تمهیداتی زبانی در مقابل مرکز/ ارباب مقاومت می‌کند. این مقاله قصد دارد با مطالعه نمایش‌نامه «بازی سلطان و سیاه»، اثر علی نصیریان با روش توصیفی - تحلیلی پس از تعریف و تبیین نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین متأخر، با پرداختن به کنش زبانی موجود در نمایش تخت‌حوضی نشان دهد که چگونه انتقاد اجتماعی به واسطه این انگاره شکل گرفته است و از سوی بازی حاشیه و مرکز در زبان کلامی بازنمایی می‌شود.

واژه‌های کلیدی: ویتگنشتاین، بازی‌های زبانی، انتقاد اجتماعی، حاشیه، مرکز، نمایش سیاه‌بازی.

E-mail: ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

* نویسنده مسئول مقاله:

۱. مقدمه

یکی از پرتواترترین مباحث فلسفه - به خصوص در قرن بیستم - مقوله فلسفه زبان است. فلسفه‌ای که بنا بر کارکردهای خود توانسته است در حوزه‌های متنوعی همچون انواع هنرها نیز گسترش یابد. اگر به این نکته قائل باشیم که هر هنری دارای زبانی خودویژه است، بنابراین، تناظر آرای فیلسوفان زبان بر آن دور از ذهن نیست و به این ترتیب، یکی از گسترده‌ترین حوزه‌های مطالعات میان‌رشته‌ای در حوزه هنر، یعنی فلسفه زبان در هنر امکان بروز و توضیح پیدا می‌کند. یکی از فیلسوفانی که به آرای او در این زمینه می‌توان رجوع کرد، لودویگ ویتگنشتاین است. وی در دو دوره مختلف توانست با دو نظریه خاص درباره هنر هم فلسفه خود را مفصل‌بندی کند و هم زمینه‌های متنوعی درباره مطالعه هنر را فراهم آورد. تاکنون در زمینه هنر غرب بارها به آرای لودویگ یوزف یوهان ویتگنشتاین^۱ و توجه شده است و پژوهشگران بسیاری کوشیده‌اند تا از آن در راستای پژوهش‌های خود بهره گیرند؛ اما نکته اینجاست که در زمینه مطالعه شیوه کاربست نظریه ویتگنشتاین در هنرهای ایرانی، کم‌تر بحثی صورت گرفته است. یکی از هنرهایی که با آرای ویتگنشتاین متأخر قابل مطالعه به‌نظر می‌رسد، شیوه کاربرد زبان در نمایش‌های تخت‌حوضی است.

نمایش‌های سنتی ایرانی همواره ارتباطی تنگاتنگ با جامعه داشته و بنابراین، تأثیرپذیری‌های آن‌ها از جامعه همواره قابلیت مطالعه از جنبه‌های گوناگون را داشته است. تعزیه، تخت‌حوضی، خیمه‌شب‌بازی و بسیاری از گونه‌های دیگر نمایش سنتی ایرانی، در دوره‌های مختلف تاریخی کوشیده‌اند، آینه‌ای تمام‌نما در برابر جامعه قرار دهند. آن‌چنان که در تاریخ آمده است در بسیاری دوره‌های تاریخی همین نمایش‌ها اسباب مبارزه مردم را با دولت مردان فراهم می‌آوردند.^۲

نمایش‌های تخت‌حوضی، یکی از همین گونه‌های نمایشی بود که بسیار از جامعه تأثیر می‌پذیرفت. تخت‌حوضی به این دلیل، با این عنوان نامیده شد که در دوران قاجار برای مراسم عروسی تختی را متناسب با شکل هندسی حوض بنا می‌کردند و گروهی به‌نام مطرب، نمایش‌های شادی‌آور را - که مبتنی بر عناصر گفتار، حرکت و موسیقی بود - بر آن اجرا می‌کردند. این نمایش‌ها شخصیت‌های ثابتی همچون سیاه، حاجی/سلطان، شلی و زن حاجی داشت که

در قالب داستان‌های مختلف روایات متفاوتی را از جامعه شکل می‌دادند.^۴ نمایش تخت‌حوضی دارای چندین زیرگونه است. یکی از این زیرگونه‌ها را نمایش سیاه‌بازی نامیده‌اند. زبان یکی از عناصر مهم در این شکل نمایشی محسوب می‌شود که فارغ از کاربرد دراماتیک برای به‌خنده‌درآوردن مخاطب می‌تواند کاربردهای دیگری را نیز شامل شود. شخصیت سیاه در این نمایش‌ها با توجه به شکل خاص گویش خود (کاکایی و وارونه سازی)، از افراد دیگر حاضر در نمایش به‌خصوص حاجی انتقاد می‌کند. در این شکل از نمایش، ارباب نماینده و کنشگر جایگاه قدرت (مرکز) است که برتری قدرت‌مدارانه خود را در گفت‌وگو با سیاه شکل می‌دهد. سیاه نیز به‌منزله تپ حاشیه‌ای جامعه سنتی، با تمهیداتی زبانی (معروف به زبان کاکایی) در مقابل مرکز/ ارباب مقاومت می‌کند.

این مقاله که به‌صورت کتابخانه‌ای و با روش توصیفی - تحلیلی نگاشته شده است، قصد دارد پس از تعریف و تبیین نظریه «بازی‌های زبانی»^۵ ویتگنشتاین متأخر، با پرداختن به کنش زبانی موجود در نمایش تخت‌حوضی به این پرسش پاسخ دهد که «بازی‌های زبانی» چگونه زمینه‌های نقد قدرت را در نمایش آیینی - سنتی سیاه‌بازی فراهم آورده است و از این فرضیه بحث می‌کند که به‌نظر می‌رسد انتقاد اجتماعی به‌واسطه انگاره «بازی‌های زبانی» ویتگنشتاینی به واسطه بازی حاشیه و مرکز در زبان کلامی بازنمایی می‌شود.

در همین راستا، ابتدا بعضی مبانی نظری در نظریه بازی زبانی ویتگنشتاین بیان و بر اساس آن الگویی برای مطالعه نمایش تخت حوضی پیشنهاد می‌شود و در ادامه، کارکرد این الگو در نمایش‌نامه «بازی سلطان و سیاه»، نوشته علی نصیریان (۱۳۷۸) با روش توصیفی - تحلیلی بررسی می‌شود.

۲. پیشینه تحقیق

پیشینه تحقیق این مقاله را می‌توان به سه گروه تقسیم کرد. دسته نخست به مبانی نظری مربوط می‌شود. در بخش مبانی نظری می‌توان به مقاله «نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفی پست مدرن درباره زبان» (ندرلو، ۱۳۹۰) اشاره کرد که نویسنده در آن کوشیده است تا ابعاد مختلف نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین را توصیف و تبیین نماید؛ اما

نویسنده بیشتر به ارتباط بین ویتگنشتاین و پست مدرنیسم پرداخته و در نتیجه‌گیری به بیان ارتباط بازی‌های زبانی ویتگنشتاین و پست مدرنیسم پرداخته شده است. به نظر می‌رسد نویسنده می‌توانست با ارائه مثال، تصویر روشنی از یافته‌های خود ارائه کند.

دومین تحقیق را می‌توان در عنوان *ماهیت هنر نزد ویتگنشتاین* (گودرزی، ۱۳۸۸) جست‌وجو کرد. این پایان‌نامه قصد دارد هنر را در دو دوره تفکر ویتگنشتاین بررسی کند که در دام کلیات افتاده و چون نمونه مطالعاتی مشخصی را برای طرح در نظر نمی‌گیرد درگیر کلیات می‌شود.

بین تحقیقاتی نیز که ارتباط بینامتنی با نظریه‌بازی‌های زبانی در حوزه درام ایجاد می‌کنند، می‌توان به مقاله «بررسی ضربان‌های گفت‌وگویی و کارکردهای نمایشی آن در چهار نمایش‌نامه از محمد یعقوبی (با رویکردی به راهکارهای زبان‌بنیاد پل کاستانیو)» (یوسفیان کناری و کیانیان، ۱۳۹۴) اشاره کرد، این مقوله اگرچه به صورت مستقیم به ویتگنشتاین نمی‌پردازد؛ اما نشان می‌دهد چگونه می‌توان زبان را با کاربردهای متفاوت به کار گرفت.

در پیشینه‌ای دیگر مقاله «بررسی ساختار زبانی نمایشنامه‌های هملت داگ، مکتب کاهوت تام استوپارد از منظر ویتگنشتاین» (زیورعالم و سجودی، ۱۳۹۶) قرار دارد. نویسنده در پی خوانش نمایش‌نامه‌ای پست مدرن بر اساس آرای ویتگنشتاین متأخر است. این نمونه، سعی دارد با تبیین نظریه و به‌کارگیری نمونه موردی به بررسی وجوه پست‌مدرنیستی نظریه ویتگنشتاین بپردازد که البته، جای آن در رویکرد عنوان خالی است.

در زمینه چگونگی بیان سیاه و استفاده دراماتیک او از لهجه کاکایی، پژوهش‌هایی صورت گرفته که از آن میان می‌توان به «لهجه کاکایی» (فتحعلی بیگی، ۱۳۷۱: ۴۱ - ۵۷)، «نمایش روحی زمینه، زمانه و عناصر خنده‌ساز» (انصاری، ۱۳۸۷: ۶۲ - ۸۴) و «لهجه کاکایی» (آقاعباسی، ۱۳۹۱: ۵۹، ۶۰) اشاره کرد. در این تحقیق‌ها پژوهشگران رویکرد توصیفی داشته‌اند و می‌توان ادعا کرد که این مقاله برای نخستین بار از منظر مطرح‌شده، نمایش آیینی - سنتی سیاه‌بازی را مورد بحث قرار می‌دهد.

۳. ویتگنشتاین و بازی زبانی

لودویک ویتگنشتاین در *رساله منطقی - فلسفی* که در سال ۱۹۲۱ انتشار داد، از «نظریه

تصویری زبان» سخن می‌گوید:

عالم به امور واقع تجزیه می‌شود. هر قضیه تصویری از یک امر واقع است. زبان این امور واقع یا واقعیت را در خود نمایان می‌سازد. قضیه تصویر واقعیت است. قضیه نمونه‌ای از واقعیت است، آن‌گونه که ما آن را تصور می‌کنیم [...]. زبان ذاتاً و به معنای حقیقی دارای خصلتی تصویری است و وظیفه واقعی آن تصویر امور واقع یا واقعیت است. زبان از واقعیت نشئت می‌گیرد و ساختار عالم ساختار آن را تعیین می‌کند (اکوان، ۱۳۸۰: ۲۹۵).

در این نگاه ویتگنشتاین هر واژه را متناسب با یک تصویر در ذهن کاربر زبان در نظر می‌گیرد. برای نمونه، اگر در واژه از «گل سرخ» نام می‌بریم، تصویری از گل سرخ در ذهن کاربر و مخاطب شکل می‌گیرد؛ اما در دوره بعدی تفکر ویتگنشتاین که از آن به‌مثابه ویتگنشتاین متأخر یاد می‌شود، این فیلسوف با انتشار آثاری همچون *پژوهش‌های فلسفی*، زبان را از قطعیت خارج می‌کند و اهمیت زبان را بر اساس «کاربرد» آن مورد بازتعریف قرار می‌دهد. انواع مختلف روایت که در گفتمان‌های گوناگون استفاده می‌شوند از قواعد مختلفی پیروی می‌کنند. گفتمان‌های متنوعی که دانش یک جامعه را تشکیل می‌دهند. خواه فیزیک، شیمی، ادبیات، حقوق و سنت‌ها باشند، خواه حتی شایعات - همگی مجموعه قواعد مشترکی برای مشروع دانستن گزاره‌ها دارند. این گفتمان‌های گوناگون را «بازی‌های زبانی» می‌نامد. بنابراین، زبان به‌مثابه پاره‌های یک صورت از زندگی و در قالب کاربردها خود را به نمایش می‌گذارد. برای نمونه، در بند ۷۷ کتاب *پژوهش‌های فلسفی*، برای مثال، واژه «خوب» را مطرح می‌کند و از مخاطب طلب می‌کند این پرسش را از خویش بپرسد که فرایند یادگیری این واژه برای وی چگونه بوده است. هیچ نیازی نیست که باور کنیم چیزی به‌نام «خوب» که مستقل از هر «عمل خوب» خاصی است، وجود دارد. همان‌طور که ویتگنشتاین می‌گوید: مفهوم واژه «خوب» با کارکردی همچون عمل خوب درک می‌شود.^۶

در بازی زبانی که ویتگنشتاین پیشنهاد داده است، سروش دباغ (۱۳۸۷: ۵۰ - ۵۷)^۷ دو نوع خوانش ارائه می‌دهد. او با تفسیر این بازی به‌مثابه شباهت‌های خانوادگی کاربر را در برخورد با کلیت استفاده از زبان منفعل می‌انگارد و در نوع دیگر کاربر حضوری آگاهانه دارد. در حضور منفعل کاربر زبانی، واژه‌ها و نقش معانی آن‌ها تنها نقشی توصیفی برعهده

می‌گیرند و به این ترتیب تنها کاربرد در بافتی از پیش محتوم واقع می‌شود که با توفیق بر بافت و نه متغییر معنایی واژه از آن سود می‌جوید. این در حالی است که در شکل دوم کاربرد به معنای واژه تسلط دارد و می‌کوشد خود آن را تغییر دهد. بنابراین، هم بافت دچار تغییر می‌شود و هم خود واژه ممکن است در معانی مجازی به‌کار رود و به تولید مجاز مرسل و یا استعاره منجر شود.

بازی‌های زبانی همچون بازی‌های معمولی، بازی‌های زبانی متنوعی هستند که ممکن است همیشه قواعد مشترکی نداشته باشند. برای مثال، در شطرنج قواعدی هست که به ما اجازه می‌دهد مهره‌ها را در جهت‌های خاص به حرکت درآوریم و اهدافمان برای پیروزی را جهت‌دهی کنیم و حرکت‌هایی خاص را غیرمجاز می‌سازد. به همین ترتیب، در علم می‌توان انواع خاصی از گزاره‌ها را درباره‌ی جهان بیان کرد و تحقیق و تجربه‌ی علمی با اهداف و قواعد خاصی همراهند. بنابراین، موفقیت یا شکست یک گزاره‌ی خاص به این وسیله تعیین می‌شود که در چارچوب قواعد زبانی‌ای که در آن بیان می‌شود، چقدر خوب کار کند. در هر کدام از بازی‌های زبانی گوناگون، قواعد یک توافق پراگماتیک میان بازیگران محسوب می‌شود (برای مثال، توافق میان جامعه‌ی علمی در این باره که چه تحقیقی درست به‌شمار می‌آید) و هدف معمولاً پیشبرد جامعه‌ای است که آن بازی ایجاد می‌کند.

از این دیدگاه سه نکته درباره‌ی بازی‌های زبانی مطرح است: ۱. موضوع قراردادی، صریح یا ضمنی، میان بازیگران است؛ یعنی قواعد یک بازی زبانی خاص مانند شعر یا زیست‌شناسی ذاتی نیستند؛ بلکه به وسیله‌ی یک جمع تعیین می‌شوند ۲. هر گفته را باید همچون یک حرکت در یک بازی تلقی کرد ۳. اگر قواعدی وجود نداشته باشد، بازی‌ای در میان نیست و حتی اندک تغییری در یک قاعده ماهیت بازی را عوض می‌کند. از این دیدگاه، معنای یک واژه کاربرد آن در زبان است؛ یعنی واژه‌ها به جای آنکه برچسب‌های ثابتی برای چیزها باشند، معنایشان را از کاری که انجام می‌دهند، کسب می‌کنند. بنابراین، زبان بخشی فعال از زندگی هر روزه‌ی ماست و ما از کلمات برای تأثیرگذاری بر انسان‌ها و اشیای پیرامونمان استفاده می‌کنیم. به عبارت دیگر، تمام «حرکت»‌های زبانی از قواعد پیروی می‌کنند؛ اما بازی‌هایی که این قواعد بخشی از آن هستند، در معرض تغییر و تأثیرپذیری از بازی‌های دیگر یا حتی از خود حرکت‌ها هستند.

این دیدگاه فلسفی معاصر استدلال می‌کند که نتیجه این سه نکته این است که «پیوند اجتماعی از حرکت‌های زبانی ساخته شده است». ساختار جامعه از گزاره‌های به‌وجود آمده در آن و قواعدی که برای تعیین مشروع یا نامشروع بودن حرکت‌های خاص ایجاد می‌کند، شکل گرفته است. همچنان که انواع مختلف بازی‌ها، مجموعه قواعد متفاوتی دارند. جوامع مختلف هم اشکال متنوعی از سیاست، حقوق و مشروعیت دارند. ما، به‌منزله سوژه، در این مجموعه بازی‌های زبانی وجود داریم که مجموعه قواعد مختلفشان به هویت ما شکل می‌دهند.^۴

آن‌گونه که هانفلینگ^۵ (۱۳۸۹: ۱۲۰ - ۱۲۷) در *دیدگاه‌های ویتگنشتاین در باب زبان، هنر و انسانیت* عقیده دارد در دوره ویتگنشتاین متأخر به‌دلیل شیوه استفاده زبان از سوی کاربر، زبان به عاملی انسانی تبدیل می‌شود و به این وسیله می‌توان به او عنوان فیلسوف انسان‌گرا نام نهاد. دقیقاً انسان زمانی وارد فلسفه ویتگنشتاین می‌شود که در انتخاب و بازی با زبان حق انتخاب پیدا می‌کند. حالا او می‌تواند دستور بدهد، خواهش کند و یا حتی به‌وسیله زبان ابراز قدرت کند و این یکی از مهم‌ترین دستاوردهای ویتگنشتاین متأخر تلقی می‌شود. یکی از مقولاتی که در حوزه بازی‌های زبانی به آن توجه می‌شود، مسئله «قدرت» و چگونگی ابراز آن از طریق زبان است. قدرتی عمودی که در نهایت، نسبت به طرفین حاضر در بازی می‌تواند به ایجاد «حاشیه» و «مرکز» منجر شود؛ اما این مسئله را چگونه می‌توان بازتعریف کرد؟ یعنی قدرت چگونه خود را به نمایش می‌گذارد. در اینجا برای روشنی بیشتر تحلیل از نظریات میشل فوکو^۶ در زمینه قدرت سود جسته شده است. از منظر وی قدرت بازنگری شده و مبنایی را پدید می‌آورد که این شکل ابراز قدرت از شکلی عمودی ساختاری افقی یافته و دائم امکان «بازی» میان حاشیه و مرکز را تشدید کند که در هم‌کناری این ایده با بازی زبانی ویتگنشتاین، مقوله بازی زبانی نیز در آن ابعادی پیچیده‌تر می‌یابد.

۴. فوکو و قدرت

برداشت فوکو از قدرت را می‌توان در لابه‌لای نوشته‌های او یافت. وی قبل از تعریف قدرت چگونگی اعمال آن را مد نظر قرار داده است. در این راستا، او به ابزار اعمال آن نیز توجه

دارد. [...] قدرت را نباید در تملک طبقه یا دولت یا فرمانروایی خاص جست‌وجو کرد؛ بلکه قدرت راهبردی است خاص که در روابط قدرت معنا می‌دهد (ضیمران، ۱۳۹۰: ۱۵۶).

در وهلهٔ اول:

قدرت از منظر فوکو قبل از همه چیز مولد است، قدرتی ابزاری است در مالکیت دولت که برای تحمیل نظم در جامعه مورد استفاده قرار می‌گیرد. قدرت یاداریا بازدارندگی مشروعی است که بر مبنای قراردادی قانونی ایجاد شده (لیبرال‌ها) یا قانون‌گذاری و نظارت سرکوبگرانه برای حفظ سلطهٔ طبقاتی است (رادیکال‌ها). قدرت ذاتاً منفی، محدود کنند و بازدارنده است (فوکو، به نقل از نوابخش و کریمی، ۱۳۸۸: ۵۶).

فوکو قصد دارد تا این تعریف را بازنگری کند. در تعریف تازهٔ فوکو در ساختار اجتماعی

قدرت شکلی افقی دارد:

اگر قدرت دیگر نه صرفاً به‌مثابهٔ یک نیروی منفی و سرکوبگر بلکه شرط تولید هر گفتاری تلقی می‌شود، و اگر قدرت را چیزی متناقض نه یکپارچه، می‌دانیم، [یعنی] چیزی که به صورتی نامتقارن پخش شده است، پس همهٔ پاره‌گفتارها به‌طور بالقوه، پخش و پراکنده خواهد بود و به لحاظ صوری در معرض کاربردهای متضاد (فراو، به نقل از میلز، ۱۳۸۸: ۳۰).

بنابراین، با این نگاه می‌توان بیان داشت که از نظر فوکو رابطه‌ای محکم میان قدرت و حقیقتی که از سوی سامان‌ها و نهادهای مختلف اجتماعی و سیاسی ساخته می‌شود، وجود دارد. همچنین، به نظر وی: «آنجا که قدرت هست، مقاومتی هم در کار است» (فوکو، به نقل از میلز، ۱۳۸۹: ۸۰). موضوع تعاملات میان قدرت و مقاومت نیز نقش مهمی در شبکهٔ اجتماعی دانش/ قدرت که فوکو در نظر دارد، ایفا می‌کند. این سبب می‌شود که دیگر ارتباط بین سوژه/ ابژه اعمال قدرت از نوع خدایگان - بنده هگلی نباشد؛ بلکه ارتباط بین سوژه‌ای باشد که قدرت اعمال می‌کند و ابژه‌ای که در برابر این قدرت مقاومت می‌کند. از این دیدگاه، مقاومت نیز خود می‌تواند نوعی اعمال قدرت قلمداد شود که مرزهای میان سوژه/ ابژه را در این ارتباط مخدوش می‌کند و این مقاومت نیز همواره وجود دارد؛ زیرا از نظر فوکو: «هر جا مقاومتی در کار نباشد، عملاً رابطهٔ قدرت هم در کار نیست» (همان).

برای اینکه بتوان به پرسش مطرح‌شده در این مقاله پاسخ داد، تلاش خواهد شد که: (۱) تقابل‌های دوتایی موجود در زبان متن این نمایش‌ها مطالعه شود؛ (۲) دربارهٔ ارزش‌ها، مفاهیم و اندیشه‌های پس این تقابل‌ها اظهار نظر شود؛ (۳) نشان داده شود که چگونه در نمایش‌های

تخت حوضی تقابل‌های دوتایی معمول (در نسبت با بافت اجتماعی) معکوس می‌شوند (۴)؛ نشان داده شود که زبان در نمایش تخت حوضی چگونه جهان‌بینی‌های پذیرفته‌شده قبلی را از هم می‌گسلد؛ (۵). بر اساس و ساختارهای دوتایی جدید، نشان داده شود که چگونه زبان نمایش تخت حوضی سطوح متعددی را در متن خود به نمایش می‌گذارد و (۶). نشان داده شود که چگونه زبان نمایش تخت حوضی تعیین‌ناپذیری متن خود را جایز می‌شمارد.^{۱۱}

۵. ویژگی‌های زبان کلامی در نمایش سیاه‌بازی

«نمایش‌نامه امری سخن‌بنیاد است» (ناظرزاده کرمانی، به نقل از باقری، ۱۳۹۲: ۳۹). نمایش‌های سیاه‌بازی نیز اگرچه چندان بر پایه متن مکتوب اجرا نمی‌شوند؛ اما بنا بر رسم کهن ادبیات در ایران، نمی‌توان آن‌ها را بیرون از بافت کلامی مطالعه کرد. بر این اساس، زبان کلامی در این شکل نمایشی ویژگی‌هایی چندگانه را برعهده می‌گیرد. یکی از این ویژگی‌ها نقش دراماتیک زبان به‌شمار می‌آید.

به عقیده کر الام^{۱۲} (۱۳۸۶: ۱۶۹ - ۱۷۱) اشخاص بازی هر نمایش، نخست در حکم شرکت کنندگان در رویدادهای کلامی با مخاطبان خود مواجه می‌شوند. این سطح «گفتمانی» درام است. مبادله پاره‌گفتارهای حاوی اطلاعات در جریان گفت‌وگو که به‌خودی‌خود و در همان حال به‌نوعی برهم‌کنش (تعامل متقابل) نیز شکل می‌دهد - که بلافاصله به تماشاگر یا شنونده ارائه می‌شود. بر این اساس، نقش‌های خاص گوینده و شنونده در این رویدادهای کلامی مستلزم وجود مجموعه‌ای از ویژگی‌ها و توانایی‌هاست:

۱. توانش زبانی، یعنی توانایی تسلط بر قواعد (واج‌شناسی، صرفی، نحوی، واژگانی و غیره) زبان موردنظر.

۲. یک توانش گسترده‌تر ارتباطی یا نشانه‌شناختی که دربرگیرنده قواعد روان‌شناختی، فرهنگی و اجتماعی ناظر بر کاربرد گفتار در محیط‌های اجتماعی است. این توانش شامل عواملی است؛ چون دانش قواعد کاربردی برهم‌کنش زبانی، توانایی استفاده از زبان برای اهداف معلوم ارتباطی، توانایی تولید پاره‌گفتارهای مناسب سازگار با بافت، آگاهی بر نقش‌های اجتماعی و اشاره‌ای^{۱۳} و تسلط بر نظام‌های نشانه‌ای غیرزبانی که الزاماً در مبادله

ارتباطی دخالت دارند (ازجمله نظام‌های حرکتی، مکانی و غیره).
 ۳. دانش زمینه‌ای در مورد افراد، چیزها و رویدادهایی که به آن‌ها ارجاع می‌شود و توانایی تعیین موقعیت آن‌ها در دنیای دراماتیک.^{۱۴}
 به عبارت دیگر، در دادن جایگاه کنشگر (و کنش‌پذیر) رویدادهای کلامی به اشخاص دراماتیک، ما الزاماً ویژگی‌ها و شکل‌های مختلف توانش را به آن‌ها نسبت می‌دهیم و این به ما امکان می‌دهد که در مبادلات ارتباطی شرکت کنیم.
 در نگاه الام کارکردهای معنا ساز اجتماعی، بخشی جدانشدنی از ویژگی‌های زبان دراماتیک است. به عبارت دیگر، کاربرد زبان دراماتیک بخشی از مجموعه کلی‌تری از دانش زبان‌شناختی است که از آن به منزله کاربردگرایی^{۱۵} یاد می‌شود.
 متفکران کاربردگرایی در زبان اعتقاد دارند که زبان را نمی‌توان بیرون از بافت اجتماعی بررسی و مطالعه کرد (جی. لایکن، ۱۳۹۲: ۱۴۹ - ۱۵۲).^{۱۶} بنابراین، زبان دراماتیک نیز در بافتی مشخص تعیین می‌یابد و کارکردهای خود را به رخ می‌کشد. در نمایش سیاه‌بازی همین بافت اجتماعی گهگاه تعارضاتی را میان هنرمندان و حاکمان پدید آورده است (انصاری، ۱۳۸۷: ۵۵ - ۵۶) که این تعارضات بر اهمیت کاربردگرایی زبان در این شکل نمایشی تأکید می‌کند.

۶. بازی‌های زبانی در نمایش سیاه‌بازی: مطالعه موردی نمایش‌نامه

بازی سلطان و سیاه

تقابل‌های دوتایی در نمایش سیاه‌بازی بر پایه دوقطبی‌های حاجی / سیاه یا سلطان / سیاه شکل می‌گیرد. «حاجی»، نماینده قشر بازاری و موصوف به ویژگی‌هایی چون مال‌پرستی، سودجویی و طمع‌ورزی است. در برخی موارد بنا بر رویدادهای داستانی حاجی جای خود را به «سلطان» می‌دهد که او نیز نماینده اشرافیت، ظلم و خودخواهی به‌شمار می‌آید. «سیاه» نیز نماینده توده مردم، نوکر حاجی یا دلقک‌سلطان، بذله‌گو، شاد و مدافع حقیقت بوده است (همان: ۵۰).^{۱۷}

حاجی و سلطان معمولاً به زبان فارسی روزمره (خودکار) سخن می‌گویند:
حاجی: حسن‌علی جعفرجان، فرزند دلبندم پاشو برو درس پیمانوت را تمرین کن
 (نصیریان: ۳۳).

سلطان: کجا داری ما رو می‌بری (نصیریان، ۱۳۷۸: ۵۷)؟
 سیاه معمولاً دو شکل گویشی را با یکدیگر آمیخته می‌کند. یکی زبان فارسی روزمره
 (خودکار) است و دیگری گویش یا لهجه «کاکایی». در لهجه کاکایی، سیاه هم دستور زبان
 فارسی را نابه‌جا استفاده می‌کند و هم کلمات را از منظر لفظ تغییر می‌دهد (آقاعباسی، ۱۳۹۱:
 ۵۹).^{۱۸}

در زمینه تغییرات واژه‌ها می‌توان به تغییراتی که آورده می‌شود توجه کرد:
 آبیاش = اوب‌پوش / آبله = اوبله / آلبالو = اوباللو / آهنگر = هونگر (فتحعلی‌بیگی، ۱۳۷۱:
 ۴۳ - ۵۶)

سیاه: چمش! هر جا که نشتی نشته باش، کاری به عروس نداشته باش (نصیریان، ۱۳۷۸:
 ۷).

پس یکی از دلایلی که می‌تواند سیاه را نسبت به حاجی و یا سلطان در حاشیه قرار دهد و
 به‌عکس، او را به مرکز تبدیل کند، بحث تفاوت میان زبان خودکار حاجی یا سلطان و زبان
 کاکایی سیاه است.

نمایش‌نامه **بازی سلطان و سیاه** نوشته علی نصیریان (۱۳۷۸) یکی از معدود منابع
 مکتوب در حوزه نمایش‌نامه‌های سیاه‌بازی است که بناست بنا بر آنچه به‌مثابه روش‌شناسی
 بازی زبانی در نمایش سیاه‌بازی به آن اشاره شد، بررسی شود. در این نمایش‌نامه دو قطبی
 به سلطان/ سیاه توجه شده است و از طریق بازی زبانی میان حاشیه و مرکز قدرت به چالش
 کشیده می‌شود.

روش ایجاد مرکز/ حاشیه چگونه است و نویسندگان از منظر زبانی به چه ترتیب این دوگانه
 را ایجاد می‌کنند؟

سیاه: آخه خودمون خنده نداریم، گریه داریم. باید کسی رو دست انداخت که جا داشته
 باشه.

سردسته: راس می‌گه. مچل باید یه کاره‌ای باشه یا یه چیزیش بشه تا بشه باهاش کار کرد (نصیریان، ۱۳۷۸: ۴۹).^{۱۹}

در تحلیل این گفت‌وگو، سیاه برای تمایز میان شخصیت خود حاضر و دیگری غایب از تقابل واژگانی و دوقطبی «خنده/گریه» بهره می‌برد. وی خود حاضرش را در گروه افرادی قرار می‌دهد که باید بر آنان گریست و دیگری غایب را فردی می‌خواند که می‌توان بر او خنده کرد. در همین گفت‌وگو تقابل‌های دوتایی مورد نظر در نمایش سیاه‌بازی شکل گرفته است و تبیین می‌شود. قطب نخست (سلطان)؛ همان مدلولی است که مرکزیت خود را از قدرت گرفته و ارزش متعالی‌اش در مقایسه با شخصیت سیاه بازنمایی شده است. این انگاره، با دوگانه‌های دیگری که در زبان روایت ساخته می‌شود قوت می‌گیرد و تشدید می‌شود. آن‌گونه که در نمایش‌نامه تصویر می‌شود، سیاه فردی است که در برابر صاحب‌خانه به‌منزله نشانه‌ای از ثروت، فقیر و آسیب‌پذیر است. این آسیب‌پذیری موقعیت وی را در مقابل دیگری بیشتر به حاشیه می‌برد؛ اما نویسنده در ادامه همین گفت‌وگو گسست‌های موردنظر خود را نیز وارد شخصیت‌های سلطان/سیاه می‌کند.

سیاه: ببین مرشد! کار ما انگشت ورکردن به جاهای زده و خرابه. ما اون خرابیا رو برملا می‌کنیم.

مرشد حمزه: چرا؟ مگه مرض دارین؟!

سیاه: د همین ... مرض داریم ... مرض ما همینه... ما با جاهای آباد کاری نداریم. اصلاً جای آباد که حرف و سخنی نداره. جایی حرف و سخن پیش می‌آد که گرفتاری و مشکل هست، پوسیدگی و خرابی هست ... (همان).

پس، اگر به این ترتیب، مرکز به‌منزله قطب نخست آمادگی وارونگی را دارد، سیاه نیز می‌تواند در این «بازی» از حاشیه به مرکز درآید. به این ترتیب، بافت اجتماعی لازم برای بازی شکل می‌گیرد. بازی که مرکز را از مرکزیت خود خارج کرده است و تغییر را منجر می‌شود.

سیاه از دو طریق با بازی زبانی، دوقطبی سلطان/سیاه را وارونه می‌کند:

۱. وارونه کردن واژه‌ها یا استفاده از لهجه کاکایی.

۲. استفاده از کلمات متضاد - و گاه بی ربط - با کلام اصلی سلطان.

وارونه کردن واژه‌ها یا استفاده از لهجه کاکایی:^{۲۰}

نمونه نخست:

سیاه: پس حالا که خوش‌خوشانتون شد، بفرمایید دهننتونو شیرین کنین ... حق مبارک کنه.

سلطان: تو فضولی نکن!

سیاه: چمش! (همان: ۴۱).

نمونه دوم:

سلطان: دیگه دارم کلافه می‌شم.

سیاه: شلافه نشو؛ کچلی زیر موئه ... (همان: ۴۳).

نمونه سوم:

سلطان: اسمشو بگو پدرسوخته.

سیاه: آخه ... بی‌تربیتی!

سلطان (تشر می‌زند): بگو ...

سیاه (هول شده): پالوده ...

سلطان: پالوده؟!

سیاه: پالون (همان: ۳۷).

استفاده از کلمات متضاد - و گاه بی ربط - با کلام اصلی سلطان:

نمونه نخست:

سلطان: بذار کنار این بازیارو ...

سیاه: چمش! حالا اجازه می‌فرمایید بردارم؟ (همان).

نمونه دوم:

مرشد حمزه (چوبش را زمین می‌کوبد): آهای یاقوت برو سرجات وایسا تا خبرت کنم! ...

قربانت کردم نمایش حاضره ... رخصت بدین یه دو شعری بخونم تا بریم سرکارمون.

سلطان: بخوان ... بخوان ...

سیاه: نخوان ... نخوان (همان: ۵۲)

نمونه سوم:

سلطان: بله... این خواست ماست.

سیاه: کاسه ماست؟

سلطان: خواسته ماست (همان: ۳۳).

این شکل گفت‌وگو سبب می‌شود، کلام بی‌معنی شود و فرایند تولید معنا دگرگون شود. به این ترتیب، بازی کلامی حاشیه و مرکز به جای ایجاد ارتباط، سازوکار ارتباط را مختل کرده است و در عبارتی دیگر، در چرخه ارتباطی پارازیت ایجاد می‌کند. این نکته سبب می‌شود تا سلطان که قطب نخست دوگانه، سلطان/ سیاه محسوب می‌شود، از جایگاه خود عدول کند و به سخره گرفته شود. این انگاره، همان بحثی است که ویتگنشتاین از آن به‌مثابه بازی زبانی یاد می‌کند. همین نکته است که داستان سلطان/ سیاه را در عرض متوقف کرده است و با تفسیر و یا تأکید بر برخی عبارات سطوح دیگری را از متن به نمایش می‌گذارد. سطوحی که از منظر اجتماعی در مسیر مستقیم داستان جایگاهی برای آن‌ها در نظر گرفته نشده است. برای نمونه، سیاه با بازی کلامی اجرای اوامر سلطان را به تأخیر می‌اندازد و با زبانی که سلطان از آن سر در نمی‌آورد، سلطان را وا می‌دارد تا مطابق خواسته سیاه عمل کند. از سوی دیگر سیاه سلطان را به درون بازی کلامی می‌کشاند که می‌تواند وی را به سخره بگیرد و از جایگاه تعریف‌شده اجتماعی‌اش به زیر کشد.

این تعیین‌ناپذیری، مرکزگریزی و تکثر را چگونه می‌توان در کلیت متن بسط داد؟

بازی کلامی شکل‌گرفته در این راستا تا آنجا بسط و گسترش می‌یابد که نصیریان در بخش دوم نمایش‌نامه (همان: ۴۵ - ۸۷) از منظر روایی نیز جای سلطان و سیاه را با یکدیگر عوض می‌کند؛ اما این بازی نیز ادامه نمی‌یابد و به دلیل نشست دوباره مرکز و حاشیه درون یکدیگر، دوباره هر یک به جایگاه اولیه خود باز می‌گردند و این بازی می‌تواند هم‌چنان ادامه داشته باشد که این بر تعیین‌ناپذیری متن صحه می‌گذارد و گسست‌ها را آشکار می‌کند.

یکی دیگر از نکاتی که در راستای واسازی کلامی به تعیین‌ناپذیری متن می‌پردازد، بازی کلامی سیاه با یکی از ارکان خودی گروه، یعنی شخصیت مرشد است. نصیریان با این حرکت که در نمونه‌هایی که آورده می‌شود به آن اشاره خواهد شد نشان می‌دهد، سیاه

آمادگی دارد تا نه تنها قطب حاجی / سلطان که هر مرکز دیگری را نیز مورد تنوع قرار دهد.
نمونه نخست:

مرشد حمزه: بارک‌الله! چشمم روشن! از این اوس طلوس یاد بگیر. ببین چطور ساکت و
آروم نشسته سرش به کار خودش گرمه. هنر می‌آفرینه... اینو می‌گن آدم وارسته!
سیاه: بله ... اینو می‌گن آدم وارفته! (همان: ۹)
نمونه دوم:

مرشد حمزه: بله الآن وقت سخن گفتن از هنره، الآن وقت سرافرازیه.
سیاه: الآن وقت حقه بازیه! وقت دلال بازیه! شامورتی بازیه! چاچول بازیه! کاغذ بازیه!
نامزد بازیه! (همان: ۶).

بنابراین، میل به بازی در تمام ارکان متن و افراد وجود دارد. تمامی افراد ویژگی‌هایی
دارند که می‌توانند در ایجاد دو قطبی میان خود و سیاه و اساسی شده، مرکزیت خود را از
دست بدهند و با هجوم عنصر حاشیه‌ای سیاه، به نامرکز شدن نزدیک شوند.

۷. نتیجه

در این پژوهش، ابتدا پایه‌های نظری بازی‌های زبانی از منظر ویتگنشتاین متأخر بحث شد.
این بازی زبانی در یکی از کارکردهای خود دائم بازی میان حاشیه و مرکز را به جریان می-
اندازد. این نگاه، به تقابل‌های دوتایی با تردید نگریست و نشان داد مرکزیتی که نخستین وجه
این دوگانه بر دیگری به مثابه حاشیه یا نامرکز دارد، امری پذیرفتنی نیست؛ زیرا این دوگانه‌ها
دائم با گسست‌ها و شکاف‌هایی که دارند درون یکدیگر نشت می‌کنند و به تنوع یکدیگر منجر
می‌شوند. در ادامه، این نظریه از منظر زبان کاربردی در یکی از گونه‌های قدیمی نمایش در
ایران، یعنی نمایش سیاه‌بازی مطالعه و مشاهده شد که در مطالعه موردی نمایش‌نامه بازی
سلطان و سیاه، اثر علی نصیریان شخصیت سیاه با استفاده از زبان کلامی، چگونه شخصیت
سلطان یا حاجی را از مرکزیت اجتماعی خارج می‌کند و سبب نقد قدرت می‌شود. در این
راستا، الگویی نظری برای مطالعه پیشنهاد و این الگو در متن بازخوانی شد. بنا بر این الگو،
پس از واسازی دوگانه سلطان / سیاه، عناصری که سبب می‌شود، ریشه‌های انتقادی در این
نمایش نسبت به قطب مرکز، یعنی سلطان ایجاد شود، بررسی می‌شود. در این میان سیاه به-

مدد استفاده از زبان کاکایی و وارونه کردن سخنان سلطان، از جایگاه اجتماعی او پرسش می‌کند. این بازی با دیگر افرادی که می‌کوشند نسبت به سیاه در جایگاه مرکز قرار گیرند نیز ادامه یافت و نشان داد متن می‌تواند هر گونه تعیین اجتماعی را که میل به مرکزگرایی دارد از میان بر دارد. این همان امکانی است که بازی زبانی موردنظر ویتگنشتاین ایجاد می‌کند، امکانی که در ذات خویش مقابل خوانش یک سویه از معنا ایستادگی می‌کند و در راستای خصلت‌های کاربرد دراماتیک قرار می‌گیرد.

در انتها نیز پیشنهاد می‌شود، پژوهشگران این شکل از بازی‌های زبانی را در گونه‌های دیگر نمایش‌های تخت‌حوضی مطالعه کنند.

۸. پی‌نوشت‌ها

1. Ludwig Josef Johann Wittgenstein

۲. برای نمونه، رک: آلن و تروی، ۱۳۸۹.

۳. برای مطالعه بیشتر رک: غریب‌پور، ۱۳۹۰: ۵۷.

۴. برای مطالعه بیشتر رک: آقاعباسی، ۱۳۹۱: ۵۲ - ۵۴؛ انصاری به نقل از کامیابی‌مسک، ۱۳۸۷: ۴۹؛

۵۰.

5. Language games

۶. برای مطالعه بیشتر رک: ویتگنشتاین، ۱۳۸۹: ۸۴.

۷. همچنین، رک: دباغ، ۱۳۹۴: ۳۹ - ۵۱.

۸. برای مطالعه بیشتر رک: مالپاس، ۱۳۸۸: ۳۸ - ۵۱.

9. oswald hanfling

10. Michel Foucault

۱۱. این روش بر مبنای پیشنهاد چارلز برسلر (۱۳۸۶: ۱۴۵ - ۱۷۱) در خوانش متون ادبی استخراج و به‌کار گرفته می‌شود.

12. keir elam

13. Deictic

۱۴. از دیگر ویژگی‌های مورد نظر الام می‌توان به مباحثی که آورده می‌شود، اشاره کرد:

(الف) یک موقعیت اجتماعی آشکار یا ضمنی که به گوینده این اختیار و قدرت را می‌دهد که برخی پاره-گفتارها را به طریقی مناسب به زبان آورد و وظیفه یا حق شنونده را در دریافت این پاره‌گفتارها تعیین

کند.

- (ب) دارا بودن مجموعه‌ای از نیات و اهداف در حکم گوینده و در بیان پاره‌گفتارها.
 (ج) توانایی گوینده در پذیرش نقش شنونده و برعکس.
 (د) توانایی «آفریدن» دنیاهای غیرواقعی که در جریان گفت‌وگو و بیان مجموعه‌ای از امیال، آرزوها، فرض‌ها، باورها، خیالات و غیره به آن‌ها اشاره می‌شود.
 (ه) وجود محلی در بافت زمانی - مکانی «واقعی».

15. Linguistic Pragmatic

۱۶. کاربردگرایی در زبان خود به چند شاخه تقسیم می‌شود. برای مطالعه بیشتر رک: جی. لایکن، ۱۳۹۲: ۲۵۳ - ۲۶۷.
 ۱۷. برای مطالعه بیشتر رک: آقاعباسی، ۱۳۹۱: ۵۵ - ۵۹؛ بیضایی ۱۳۷۹: ۱۶۲، ۱۶۴.
 ۱۸. برای مطالعه بیشتر رک: انصاری، ۱۳۸۷: ۶۴، ۶۵.
 ۱۹. در سیاه‌بازی مچل شخصی است که سیاه به مسخره کردن او می‌پردازد.
 ۲۰. این شکل استفاده زبانی به این دلیل که چندان در نگارش مرسوم نبوده و بازیگران در صحنه و هنگام اجرا از آن سود می‌جست‌اند، فراوانی نمونه در متن مکتوب ندارد. پس به همین چند مورد محدود بسنده می‌شود.

۹. منابع

- اکوان، محمد (۱۳۸۰). «ویتگنشتاین: زبان و فلسفه». *نشریه دانشکده ادبیات و علوم اجتماعی دانشگاه تهران*. ش پیاپی ۹۸۲. صص ۲۹۳-۳۰۸.
- الام، کر (۱۳۸۶). *نشانه‌شناسی تئاتر و درام*. ترجمه فرزانه سجودی. تهران: قطره.
- انصاری، محمدباقر (۱۳۸۷). *نمایش روح‌حوضی زمینه، زمانه و عناصر خنده‌ساز*. تهران: سوره مهر.
- آقاعباسی، یدالله (۱۳۹۱). *دانش‌نامه نمایش ایرانی/ جستارهایی در فرهنگ و بوطیقای نمایش ایرانی*. تهران: قطره.
- باقری، فارس (۱۳۹۲). *کارکرد و کاربرد زبان در فرایند نمایش‌نامه‌نویسی*. تهران: افراز.
- برسلاز، چارلز (۱۳۸۹). *درآمدی بر نظریه‌ها و روش‌های نقد ادبی*. ترجمه مصطفی عابدینی‌فرد. تهران: نیلوفر.

- بیضایی، بهرام (۱۳۷۹). *نمایش در ایران*. تهران: روشنگران.
- جی. لایکن، ویلیام (۱۳۹۲). *درآمدی به فلسفه زبان*. ترجمه میثم محمد امینی تهران: هرمس.
- دباغ، سروش (۱۳۸۷). *سکوت و معنا، جستارهایی در فلسفه ویتگنشتاین*. تهران: موسسه فرهنگی صراط.
- _____ (۱۳۹۴). *زبان و تصویر جهان*. مقالاتی در فلسفه ویتگنشتاین. تهران: نشر نی.
- زیور عالم، احسان و فرزانه فرزانه سجودی (۱۳۹۶). «بررسی ساختار زبانی نمایشنامه‌های هملت داگ، مکبث کاهوت تام استوپارد از منظر ویتگنشتاین». *نشریه نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*. ش ۱۴. صص ۵ - ۱۸.
- ضیمران، محمد (۱۳۹۰). *میشل فوکو: دانش و قدرت*. تهران: هرمس.
- غریب‌پور، بهروز (۱۳۹۰). *تئاتر در ایران*. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- فتحعلی‌بیگی، داوود (۱۳۷۱). «لهجه کاکایی». *چهارمین جشنواره نمایش‌های مذهبی - سنتی*. به‌کوشش لاله تقیان. تهران: نمایش.
- گودرزی، سعید (۱۳۸۸). *ماهیت هنر نزد ویتگنشتاین*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. به راهنمایی سید موسی دیباج. دانشکده هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر تهران.
- مالپاس، سایمون (۱۳۸۸). *ژان - فرانسوا لیوتار*. ترجمه بهرنگ پورحسینی. تهران: مرکز.
- میلز، سارا (۱۳۸۸). *گفتمان*. ترجمه فتاح محمدی. تهران: هزاره سوم.
- _____ (۱۳۸۹). *میشل فوکو*. ترجمه داریوش نوری. تهران: نشرمرکز
- ندولو، بیت‌الله (۱۳۹۰). «نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفی پست‌مدرن درباره زبان». *غرب‌شناسی بنیادی*. س ۲. ش ۱. صص ۸۷ - ۱۰۰.
- نصیریان، علی (۱۳۴۴). *بنگاه تئاتر*. تهران: فرهنگسرای میردشتی.
- _____ (۱۳۷۸). *بازی سلطان و سیاه*. تهران: امیرخانی.
- نوابخش مهرداد، کریمی فاروق (۱۳۸۸). «واکاوی مفهوم قدرت در نظریات میشل فوکو». *مطالعات سیاسی*. د ۱. ش ۳. صص ۴۹ - ۶۳.
- هانفلینگ، اسوالد (۱۳۸۹). «دیدگاه‌های ویتگنشتاین در باب زبان، هنر و انسانیت» در

مجموعه مقالات ویتگنشتاین نظریه و هنر. به کوشش ریچارد آلن و ملکم تروی.

ترجمه: فرزانه سجودی. چاپ اول. تهران: نشر فرهنگستان هنر

- ویتگنشتاین، لودویگ (۱۳۸۳). *پژوهش‌های فلسفی*. ترجمه فریدون فاطمی. تهران: نشرمرکز.
- یوسفیان کناری، محمدجعفر و مجید کیانیان (۱۳۹۴). «بررسی ضربان‌های گفت‌وگویی و کارکردهای نمایشی آن در چهار نمایش‌نامه از محمد یعقوبی (با رویکردی به راهکارهای زبان‌بنیاد پل کاستانیو)». *جستارهای زبانی*. د. ۶. ش ۲. صص ۲۱۵ - ۲۳۴.

References:

- Agha Abasi. Y. (2012). *Encyclopedia of Iranian Drama*. Tehran: Ghatreh. [In Persian].
- Akvan, M. (2001). "Wittgenstein: language and philosophy". *Journal of Faculty of Literature and Social Sciences*, University of Tehran. No.982. Pp: 308-293. [In Persian].
- Ansari. M. (2008). *Performing Arts form of RO Houzi, The Context, the Timing and the Funny Element*. Tehran: Soore-e- Mehr. [In Persian].
- Bagheri. F. (2013). *The Function and Application of Language in the Playwriting Process*. Tehran: Afraz [In Persian].
- Bressler. Ch. (2010). *Literary Criticism: An Introduction and Practice*. Translated by: Mostafa Abedini Fard. Tehran: Niloofar [In Persian].
- Beytollah. N. (2011). "Wittgenstein's theory of language games: A postmodern philosophical viewpoint of language". *Occident study*. No.1. Pp: 100-87 [In Persian].
- Beyzaei. B. (2000). *A study on Iranian Theater*. Tehran: Roshangaran. [In Persian].
- Dabagh. S. (2008). *Silence and Meaning, Queries in Wittgenstein's Philosophy*.

Tehran: Serat. [In Persian].

- Dabagh. S. (2015). *Language and Image of the World*. Tehran: Ney. [In Persian].
- Elam.K(2003). *The Semiotics of Theater and Drama*. Translated by: Farzan Sojoudi. Tehran: Ghatreh. [In Persian].
- Fathalibeygi. D (1992). *Kakai dialect. Proceedings of the 4th Festival of Traditional Religious Theaters by Collaboration of Laleh Taghiyan*. Tehran: Namayesh. [In Persian].
- Gharibpour. B. (2011). *Theater in Iran*. Tehran: Office of Cultural Research. [In Persian].
- Goudarzi. S. (2009). *The Nature of Art According to Wittgenstein*. Master Thesis. Tehran: Art University. [In Persian].
- Lycan. W.G. (2018). *Philosophy of Language: A Contemporary Introduction*. Translated by: Meysam Mohammad Amini. Tehran: Hermes. [In Persian].
- Malpas. S. (2009). *Jean-François Lyotard*. Translated by: Behrang Pourhoseini. Tehran: Markaz. [In Persian].
- Mills. S. (2009). *Discourse*. Translated by: Fatah Mohamadi. Tehran: Hezare-e-Sevom. [In Persian].
- Mills. S. (2010). *Michel Foucault*. Translated by: Daryoush Nouri. Tehran: Markaz. [In Persian].
- Nasirian. A. (?). *Bongah-e- Theatral*. Tehran: ?. [In Persian].
- Nasirian. A. (1999). *Game of King and Siyah*. Tehran: Amirkhani. [In Persian].
- Navabakhsh. M. Karimi. F. (2009). “Exploring the concept of power in Michel Foucault's theories”. *Journal of Political Science*. No.3.Pp: 63-49. [In Persian].
- Oswald Hanfling (2010). *Wittgenstein's Views on Language, Art and Humanity in Wittgenstein Theory and The Art*. By: Richard Allen and MalcomTurvey. Translated by: Farzan Sojoudi. Tehran: Matn. [In Persian].
- Wittgenstein. L. (2004). *Philosophical Investigations*. Translated by: Fereydon Fatemi. Tehran: Markaz. [In Persian].

- Yousefian Kenari. M. Kiyanian. M. (2015). “Study on dialogic beats and their dramatic functions in four plays of Mohammad Yaghoubi (An Approach to Paul C. Castagno’s Language-Based Strategies)”. *Journal of Language Related Research*. No. 2. Pp: 234-215. [In Persian].
- Zeymaran. M. (2011). *Michel Foucault: Knowledge and Power*. Tehran: Hermes [In Persian].
- Zivaralam. E. Sojoudi. F (2017). “Analyzing language structure of Tom Stopard’s “Dogg’s Hamlet, Chahoot’s Macbeth” based on Wittgenstein language game”. *Journal of Dramatic Arts and Music*. No. 14. Pp:5-18.[In Persian].

The Mechanism Of Wittgenstein's language-games As a Social Criticism of Power In *Siah-Bazi*

Ramtin Shahbazi*

Phd Student of Philosophy of Art, Islamic Azad University, Central Branch Of Tehran

Received: 28/05/2019

Accepted: 24/07/2019

Abstract

The later Wittgenstein believes that there are unlimited forms of language that can lead to language-games. In one of these forms of language-game, from the viewpoint of the later Wittgenstein, the verbal language in the recognition of communication not only represents thought, but in broader and social definitions, can serve as a sign for expressing power relations. This thought is reflected in the discourse between dominant forces in society. In this discourse, the power that takes advantage of verbal language is recognized as the center, who tries to impose its way of thinking on the margins. In the course of this language-game, however, the center is not fixed, and the margins periodically become the center and recreate it. The reflections of this theory can be explored in the performing arts form of *Takht Houzi* (also *Siah-Bazi*) as an Iranian traditional-ritual play. In this form, the master represents and acts as the center (power) that molds its superiority in a discourse with Black (*Siah*). Meanwhile, Black, as a marginal type from the traditional community, resists the center/master through verbal measures (known as the *Kaka'i* language). The paper aims to study the play that name Soltan and Siyah by Ali Nasirian, with the analytical-descriptive approach, first delineate the language-game theory of the later Wittgenstein, and then examine the verbal actions embedded in *Takht Houzi* to shows how social criticism is shaped by this notion and is represented by the margin-center game within the verbal language.

Keywords: Wittgenstein; Language-games; Social Criticism; Margine, Center

* Corresponding Author's E-mail: ramtin.shahbazi@soore.ac.ir