
تبیین رابطه پیر و مرید در اسرار التوحید به مثابه همتایی برای بازی هرمنوتیکی در جهت رهایی از سوژه محوری

سید محسن موسوی*

◀ چکیده

نحوه تعلیم پیر به مرید در *اسرار التوحید* به گونه‌ای است که می‌توان آن را با بازی هرمنوتیکی گادامر که هدف نهایی از مطرح ساختن آن، رهایی از «سوژه محوری» است، تطبیق داد. گادامر رهایی از «سوژه محوری» را به عنوان غایت نهایی در ذیل مفهوم «بازی» که آغازی برای ورود به بحث هنر است، مورد توجه قرار می‌دهد. در حقیقت این غایت، مقابله‌ای با عقلانیت «سوژه محور» در تفکر مدرن است. هدف از تطبیق رابطه پیر و مرید با بازی هرمنوتیکی معرفی عرفان اسلامی (به خصوص عرفان رایج در خراسان) به عنوان همپای هنر یونانی در حذف تفکر «سوژه محوری» است که این هدف از طریق روش‌های تحلیلی-تطبیقی-توصیفی دنبال می‌شود. حکایات *اسرار التوحید* به عنوان متنی عرفانی ویژگی‌های بازی هرمنوتیکی را به نحو کاملی (البته در ذیل معرفت‌شناسی عرفانی و نه هنر) پوشش می‌دهند. از جمله ویژگی‌های بازی گادامری که در *اسرار التوحید* وجود دارد، عبارت‌اند از: استقلال بازی از بازیکنان، امر غیرجدی و جدیت در بازی، نحوه حضور تماشاگر، غایت بازی و در نهایت حذف سوژه.

◀ **کلیدواژه‌ها:** *اسرار التوحید*، بازی هرمنوتیکی، تعلیم پیر به مرید، سوژه محوری، گادامر.

۱. مقدمه

رابطه پیر و مرید، همواره شکل خاصی از تعلیم را به همراه دارد. می‌توان سرآغاز چنین ارتباطی بین پیر و مرید را در نمونه مقدس داستان حضرت موسی و حضرت خضر(ع) در نظر گرفت. آنچه در این داستان نقش محوری دارد، طریقه ویژه‌ای از تعلیم است که از خطاب حضرت خضر به حضرت موسی برمی‌آید و حاوی چنین پیامی است: «تو طاقت روش تعلیمی مرا نداری، نه اینکه تو طاقت علم را نداری» (طباطبایی، ۱۳۷۴: ج ۱۳، ۴۷۵). این طریقه تعلیم متفاوت به‌عنوان یک الگو، در رابطه هر پیر و مرید حقیقی، مبنای عمل قرار گرفته است. فرض نوشتار حاضر آن است که این نحوه تعلیم به بازی به‌معنایی که هانس گئورگ گادامر^۱ (۱۹۰۰-۲۰۰۲م) در کتاب حقیقت و روش^۲ به آن می‌پردازد، نزدیک است. البته همان‌طور که توضیح داده خواهد شد، بازی از منظر گادامر در ذیل مفهوم هنر مطرح می‌شود، درحالی‌که تعلیم بازی‌گونه اهل تصوف، رویکردی تربیتی است و در ذیل معرفت‌شناسی و هستی‌شناسی خاص ایشان صورت می‌پذیرد که دخلی به هنر ندارد. اما ویژگی‌هایی که گادامر برای بازی هرمنوتیکی خود مطرح می‌کند، به‌شکل چشمگیری در شیوه بازی‌گونه اهل تصوف یافت می‌شود و همچنین هدف نهایی بازی گادامری یعنی خروج از سوژه‌محوری^۳ را به‌شکل کاملی محقق می‌سازد. در بین این‌گونه تعلیم دادن، یکی از نمونه‌های برجسته، حکایات مربوط به ابوسعید ابوالخیر در کتاب *اسرار التوحید* است که به نظر راقم سطور، گزینه مناسبی برای بررسی فرض مقاله حاضر به نظر می‌رسد. علت این انتخاب، اولاً بر اساس ویژگی‌های شخصیتی ابوسعید مانند شوخ طبعی و حاضر جوابی و... است؛ ثانیاً تعداد قابل توجه حکایاتی است که از او نقل شده و ثالثاً در این احتمال است که علت عدم نگارش کتاب توسط او این باشد که او تصوف را تجربه‌ای برای زیستن می‌دانسته که باید درون آن بود و این تجربه، با توصیف و از طریق مطالعه، قابل اکتساب نیست (زرین‌کوب، ۱۳۷۹: ۷۳)؛ این امر با دیدگاه بازی^۴ از منظر گادامر نزدیک است. لذا با محوریت کتاب *اسرار التوحید*، رابطه پیر و مرید را به‌مثابه بازی هرمنوتیکی

بررسی خواهیم کرد. در این راستا ابتدا به چرایی پرداختن به بازی در اندیشه گادامر رجوع می‌کنیم و سپس ویژگی‌های بازی گادامری در گفتار و رفتار شیخ ابوسعید مورد دقت قرار خواهند گرفت و در نهایت سعی خواهد شد که نشان داده شود هدف گادامر از بازی برای انسانی که در فرهنگ ما شکل گرفته است، به نحوی ملموس‌تر، در تصوف و به‌خصوص تصوف رایج در خراسان فهمیده می‌شود.

در باب پیشینه بحث در حوزه نگاه معرفت‌شناسانه به *اسرار التوحید* می‌توان به مقاله «بررسی ساحات تفسیر زمینه‌زدایانه ابوسعید در اسرار التوحید» نوشته فرزاد بالو و رضا رضاپور اشاره کرد که سعی دارد نشان دهد چگونه ابوسعید با گفتار و عمل خود باعث خارج شدن آیات، اقوال و افعال از بستر تاریخی آن‌ها شده و سبب ایجاد زمینه تازه تفسیری متناسب با احوال عرفانی می‌شود (بالو و رضاپور، ۱۴۰۰: ۸۹). شباهت این مقاله با نوشتار حاضر در نگاه معرفت‌شناسانه و هرمنوتیکی به *اسرار التوحید* است.

۲. تبیین جایگاه بازی در حقیقت و روش

بازی یک مفهوم اصلی در فلسفه گادامر است و در کتاب *حقیقت و روش*، شاخصه اصلی هنر و زبان به حساب می‌آید. بازی به‌عنوان جنبه اساسی هنر، برای گادامر از اهمیت فراوانی برخوردار است. این ایده گرچه در سنت زیبایی‌شناسی آلمان، به‌ویژه در فردریش شیلر^۵ (۱۷۵۹-۱۸۰۵ م) و ایمانوئل کانت^۶ (۱۷۲۴-۱۸۰۴ م) و بعد از آن مهم است و گادامر نیز از این منبع بهره برده، اما مفهوم بازی در تفکر او معنایی متفاوت یافته است (Lawn and Keane, 2011: 109).

کتاب *حقیقت و روش* گادامر را می‌توان به‌عنوان یکی از مهم‌ترین آثار فلسفی معاصر تلقی کرد. نقطه عزیمت خود به‌سمت مشخص کردن جایگاه بازی در نظام فکری گادامر را همین عنوان اثر قرار خواهیم داد که تشکیل شده از دو واژه مستقل و یک حرف است. در ابتدای مواجهه با عنوان *حقیقت و روش* به نظر می‌رسد مراد از قرار گرفتن حرف ربط «و» نوعی مترادف و نزدیکی مابین «حقیقت»^۷ و «روش»^۸ باشد. درحالی‌که آنچه در محتوای کتاب آمده است، در تضاد با این برداشت قرار می‌گیرد و

به نوعی می توان انتخاب این عنوان را نوعی مطایبه و طنزی رندانه دانست (پالمر، ۱۳۹۵: ۱۸۰) که اهمیت «روش» در تفکر مدرن را به چالش می کشد. در واقع هدف گادامر در حقیقت و روش این است که نشان دهد جایگزینی برای روش علمی مدرن وجود دارد. این جایگزین نه در ذیل روش مدرن قرار می گیرد و نه مشتق از آن است، بلکه دانشی اصیل است که حقیقتی اصیل را به ارمغان می آورد و برای خود، ساختاری دارد و این درک را در قالب مفهوم «بازی» وصف می کند (Vilhauer, 2010: 25). برای درک «روش» در تفکر مدرن که گادامر در همراهی با مارتین هایدگر^۹ (۱۸۸۹-۱۹۷۶م) در نقد آن کوشیده است، باید به نظرات متفکران مدرن رجوع کنیم.

رنه دکارت^{۱۰} (۱۵۹۶-۱۶۵۰م) را معمولاً مؤسس فلسفه مدرن معرفی می کنند. او نیز رساله ای دارد که در عنوان آن نیز از لفظ «روش» استفاده شده است. عنوان کامل این رساله گفتار در روش درست راه بردن عقل و طلب حقیقت در علوم مذیل به سه رساله در مناظر و مرایا و کائنات جو و هندسه^{۱۱} ترجمه شده که به اختصار به آن گفتار در روش می گویند. دکارت درباره روش معتقد است: «انسان بر تحصیل علم یعنی فهم حقیقت خلقت و معلوم ساختن مجهولات توانایی دارد و افراد بشر همه انسان اند، همه قوه تعقل را که وسیله کسب علم است، یکسان دارند ولیکن همه آن قوه را یکسان به کار نمی برند؛ چه روش راه بردن عقل در وصول به دانش اهمیت بسیار دارد و آن ها که به علم نمی رسند یا گمراه می شوند، از آن است که از راه راست نمی روند یا از اسلوب و آیین پیروی ننموده بی رویه کار می کنند» (فروغی، ۱۳۹۰: ۱۶۱).

قائل شدن به اهمیت فوق العاده برای روش، در کنار این گزاره که همه انسان ها دارای قوه تعقل یکسان هستند، باعث شد انسان در محور همه چیز قرار گیرد و همه چیز بر من و شناخت من صورت بروز یابد که می توان آن را در اولین جمله معرفتی دکارت نیز مشاهده کرد که عبارت است از: «می اندیشم پس هستم»^{۱۲} و به این ترتیب می توان گفت وجود انسان را محدود به سوژه^{۱۳} بودن کرد (خاتمی، ۱۳۹۴: ۲۵۱) و سوژه محوری به عنوان یکی از خصیصه های اصیل تفکر مدرن ظهور یافت.

در یکی دیگر از نقاط اوج فلسفه مدرن به اندیشه‌های کانت برمی‌خوریم که خصیصه سوژه محوری در معرفت‌شناسی وی حضوری تمام دارد. در نظر کانت، بشر قادر به شناخت شیء فی‌نفسه نیست و هرآنچه می‌شناسد، پدیدارهایی است که از طریق صور ادراکی یعنی زمان و مکان ساخته و در صور فهم یعنی مقولات فاهمه پرداخته می‌شوند (کورنر، ۱۳۹۴: مقدمه: ۵۹-۵۳). به این ترتیب کانت سوژه محوری معرفتی تمام‌عیاری به وجود می‌آورد که در آن، شناخت فقط به پدیدارها تعلق می‌گیرد، نه شیء فی‌نفسه. آنچه برای نوشتار حاضر اهمیت بیشتری دارد، «زیبایی‌شناسی سوژه محور»^{۱۴} کانت است؛ زیرا نقد گادامر به سوژه محوری و روش مندی فلسفه مدرن از طریق انتقاد به این زیبایی‌شناسی صورت می‌گیرد و در همین جاست که صحبت از بازی به میان می‌آید.

کانت در کتاب *تقد قوه حکم*^{۱۵} در چهار بخش به تحلیل نحوه حکم دادن و شناخت انسان از امر زیبا می‌پردازد و در پایان هر بخش، بخشی از تعریف خود را بنا می‌نهد که تعریف نهایی او را می‌توان چنین بیان کرد: «زیبا آن است که لذتی بیافریند رها از بهره و سود، بی‌مفهوم و همگانی، که چون غایتی بی‌هدف باشد» (احمدی، ۱۳۹۱: ۸۱). گادامر نقد خود از زیبایی‌شناسی کانت را ابتدا متوجه تفاوت بین زیبایی آزاد و مقید می‌کند. از نظر کانت، زیبایی آزاد همان چیزی است که از یک قضاوت ناب ذوقی (زیبایی‌شناسی) و بدون هیچ‌گونه دخالت عقل ناشی می‌شود. کانت این چنین زیبایی را مطابق تعریف خود معرفی می‌کند که گادامر آن را در ابتدای تحلیل خود مطرح می‌کند و آن را برای درک هنر کاملاً مصیبت‌بار می‌داند؛ زیرا زیبایی‌شناسی در تقابل با اخلاق و علم تعریف می‌شود (Grondin, 2003: 32) و در نهایت نسبتی با حقیقت نخواهد داشت. البته همان طور که گادامر می‌گوید، گام نهایی در سوژه محوری را ایدئالیسم‌های آلمانی پس از کانت برداشتند که همه دانش را بر اولین و عالی‌ترین اصل خودآگاهی استوار کردند (Gadamer, 2000: 278). اما برای جلوگیری از طولانی شدن این مقدمه از توضیح این بخش خودداری می‌کنیم و از

همان مباحث کانتی به بازی گادامری وارد می‌شویم؛ زیرا گادامر خود نیز بحث از بازی را با سخن درباره بازی و هنر کانتی آغاز می‌کند.

گادامر در کتاب *حقیقت و روش*، بحث‌های خود در باب هرمنوتیک را با مراجعه به تفکر هایدگر در منشأ اثر هنری^{۱۶} آغاز می‌کند. هایدگر در این اثر، راه تقرب به حقیقت را هنر زندگی کردن می‌داند. لذا گادامر بحث خود را با بحث از هنر و نسبت آن با حقیقت آغاز می‌کند (خاتمی، ۱۳۹۴: ۲۴۸-۲۴۹). درحالی‌که در نگاه کانتی به زیبایی، هنر به امری غیرجدی و کم‌اهمیت تبدیل شده بود که جایگاهی در عالم، جز لذت‌بخشی نداشت. گادامر راه خروج از سوژکتیویسم در هنر را در مفهوم بازی هنری جست‌وجو می‌کند؛ یعنی همان مفهومی که در دریافت امر زیبا در تفکر کانت نیز نقش اساسی دارد. کانت زیبایی آزاد را حاصل بازی آزاد قوای شناختی خودمان می‌داند (کانت، ۱۳۹۳: ۱۴۵). همان‌طور که مشخص است، بازی کانتی درون سوژه صورت می‌گیرد؛ یعنی در واقع سوژه بازی می‌کند. گادامر سرآغاز بحث خود درباره بازی را چنین آغاز می‌کند: «من قصد دارم این مفهوم (مفهوم بازی) را از معنای سوژه‌محور که در تفکر کانت و شیلر دارد و مسلط بر کل زیبایی‌شناسی مدرن و فلسفه بشری است، رهایی بخشم» (Gadamer, 2006: 102). گادامر با تبیینی که از «بازی» به دست می‌دهد، موفق می‌شود؛ تمام مفاهیم آشنای سوژه، ابژه، دانش و حقیقت را که در اوایل دوران مدرن به ما منتقل شده‌اند، زیر سؤال ببرد. مفهوم «بازی» گادامری با خود حمله‌ای ضمنی به تصور سنتی از انسان به‌عنوان «سوژه» مستقلی دارد که «اشیاء» بیگانه جهان را مشاهده می‌کند و می‌شناسد. در واقع در بازی گادامری دیگر با ساختن تصاویر یا بازنمایی مناسب از آن‌ها در ذهن نیست که درک حاصل می‌شود (Vilhauer, 2010: 26). پس تا به اینجا مشخص شد که بازی در تفکر گادامر، راهی است که ابتدا از طریق آن زیبایی‌شناسی را از سوژکتیو حاصل از عقلانیت مدرن برهاند و سپس کل حقیقت را از تفکر سوژه‌محور مدرن خارج کند. گادامر برای بازی هرمنوتیکی ویژگی‌هایی قائل است که در ادامه در رابطه پیر و مرید سنجدیه خواهند شد.

۳. ویژگی‌های بازی هرمنوتیکی در تطبیق با رابطه پیر و مرید

آنچه در ادامه خواهد آمد، تبیین بازی در اثر هنری و فهم اثر، آن‌گونه که در حقیقت و روش آمده است، نخواهد بود؛ بلکه بازی در نظر گادامر با ویژگی‌هایی که وی از آن یاد می‌کند، در حکایات عرفانی ابوسعید ابوالخیر مورد جست‌وجو قرار خواهد گرفت. این عمل به آن سبب است که هنر در فرهنگ ما با هنر در نزد گادامر که برخاسته از هنر یونانی است، تفاوت دارد؛ از یک طرف، هنرهای نمایشی که اصل مفهوم بازی بر آن استوار است، در بین ما، به لحاظ تاریخی از جایگاه چندان معتبری برخوردار نیستند و از طرف دیگر در بیشتر موارد، هنگامی که هنر ایرانی اسلامی را مرتبط با معنا تفسیر می‌کنند، معمولاً آن را در ارتباط با عرفان اسلامی می‌سنجند و در ذیل آن بررسی می‌کنند؛ برای مثال در تفکر سنت‌گرایان، سرچشمه هنر اسلامی را وجه درونی و باطنی سنت اسلامی می‌دانند (نصر، ۱۳۸۹: ۱۵) که منظور همان عرفان اسلامی است. لذا به نظر می‌رسد در صورت یافتن ویژگی‌های بازی در منابع تصوف، بتوان این سنت را گزینه‌ای مناسب برای جایگزینی مفهوم بازی هرمنوتیکی و نیل به اهداف آن در تفکر ایرانی اسلامی یافت.

۳-۱. استقلال بازی از بازیکن

یکی از ویژگی‌های بازی هرمنوتیکی، استقلال آن از کسانی است که مشغول انجام بازی هستند. وقتی از بازی سخن گفته می‌شود، به نظر می‌رسد بازی بر اساس قراردادهای ما در حال انجام است؛ اما در واقع چنین نیست. موضوع بازی خود بازی است. بازی در آگاهی یا نگرش بازیکن وجود ندارد، بلکه بازی او را تحت سلطه خود درمی‌آورد و بازیکنان را از روح خود پُر می‌کند. بازیکن بازی را به‌عنوان واقعیتی که از پیشی می‌گیرد تجربه می‌کند (Grondin, 2003: 41). زمانی که گفته می‌شود بازی مستقل است، منظور آن است که بازی یک ابژه^{۱۷} در برابر آگاهی ما نیست که به‌تمامی تحت انحصار آگاهی ما درآید، بلکه بازی دارای جنبش و غایت مختص خود است که مستقل از آگاهی بازیکنان و فوق آن قرار دارد. در واقع، بازی امری است که در ما و

به واسطه ما، در جنبشی که به وجود می‌آورد، خود را تحقق می‌بخشد (پالمر، ۱۳۹۵: ۱۹۰). گادامر خود در این باره چنین نوشته است: «بازی دارای ذات خودش است. مستقل از کسانی که آن را بازی می‌کنند. بازی - در واقع بازی چنان‌که باید باشد - هنگامی که افق موضوعی به وسیله هیچ وجودی از سوژه محدود نشده باشد و هیچ سوژه‌ای نباشد که آن را بازی کند، همچنان وجود دارد. بازیکنان سوژه بازی نیستند، بازی فقط توسط بازیکنان ارائه می‌شود» (Gadamer, 2006: 103).

در اینجا گادامر استقلال بازی را تا آنجا پیش می‌برد که نه تنها بازی را در هنگام اجرا، مستقل از بازیکنان می‌داند، حتی بازی را وجودی در نظر گرفته است که پیش از اجرا نیز به صورت مستقل وجود داشته است. در دیدگاه گادامر، بازی سابق بر بازیکن وجود دارد؛ زیرا تا بازی وجود نداشته باشد، چیزی به عنوان بازیکن یا بازیگر وجود ندارد. در این نوع نگاه به بازی، فقط وقتی می‌توان از بازی حقیقی صحبت کرد که بازی، بازیگر را انتخاب کند. زمانی که شخص، بازی را انتخاب کند، این یک بازی مجازی است (خاتمی، ۱۳۹۴: ۲۶۰-۲۶۱)؛ یعنی بازی، یک بازی سوژه‌محور نیست و دارای استقلال از بازیکنان نیست و به معنای حقیقی آن شکل نگرفته است.

حال که معنای استقلال بازی در نظر گادامر شرح داده شد، این ویژگی را در مروادات شیخ بوسعید در *اسرار التوحید* پی خواهیم گرفت. اجازه دادن به اینکه بازی انتخاب‌کننده بازیکن باشد و به این وسیله استقلال بازی از بازیکن روی دهد، در افعال شیخ به وفور یافت می‌شود؛ برای مثال محمد منور می‌نویسد: «روزی شیخ ما را قبضی بود، هرکسی را طلب می‌فرمود و سخن می‌پرسید و گشایشی نمی‌بود. خادم خود را فرمود که بدین در بیرون شو، هرکه را بینی در آر. خادم از در بیرون شد. یکی می‌گذشت. گفت: تو را شیخ می‌خواند. آن مرد پیش شیخ ما درآمد و سلام گفت. شیخ ما گفت: ما را سخنی بگوی. گفت: ای شیخ...» (منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۵۱-۵۲). در این حکایت، شیخ با حداقل قرار دادن نقش خود در نحوه آغاز شدن بازی و چگونگی پیشروی آن، بازی را به یک بازی حقیقی تبدیل کرده است که در ذیل سوژه قرار

نمی‌گیرد و مستقل حضور دارد. در اینجا بازی است که انتخاب می‌کند. همچنین در حکایت دیگری، زمانی که شیخ به قصد دیدار امام ابوالحسن تونی که از منکران وی بود راهی شد، چنین می‌خوانیم: «حسن مؤدب درویشی را از پیش فرستاد تا امام ابوالحسن تونی را خبر دهد که شیخ بوسعید به سلام تو می‌آید. آن درویش برفت و او را خبر داد. امام بلحسن تونی شیخ را نفرین کرد و گفت: "او نزدیک ما چه کار دارد. او را به کلیسای ترسایان باید شد. جای او آن بود." ... حسن آنچه رفته بود، بگفت. شیخ گفت: اکنون پیر چه فرمود؟ گفت: "می‌گوید به کلیسیا باید رفت!" شیخ عنان بگردانید و گفت: بسم الله الرحمن الرحیم چنان باید کرد...» (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۹۳-۹۴). همان طور که در این حکایت نیز دیده شد، در افعال شیخ نیز هیچ‌گونه قراردادی از قبل مشخص شده وجود ندارد و روند شکل‌گیری بازی، دارای هویتی مستقل از اشخاص است. در واقع بازی وجود دارد و اشخاص در آن وارد می‌شوند. در مورد استقلال بازی به همین دو نمونه بسنده می‌شود.

۲-۳. امر غیرجدی و جدیت در بازی

وقتی عنوان بازی بر فعلی یا سخنی نهاده می‌شود، آن در ارتباط با شوخی به فهم درمی‌آید. اما بازی در این همراهی با شوخی و جدایی از امور جدی واجد جدیتی مختص به خود است؛ به گونه‌ای که تا بازی جدی گرفته نشود، بازی شکل نمی‌گیرد. در هر لحظه که جدیت در بازی کاسته شود، بازی از اوج خود بازمی‌ماند. این جدیت را هرکس در بازی است، احساس می‌کند و درگیر آن می‌شود (خاتمی، ۱۳۹۴: ۲۵۶-۲۵۷). پس بازی امری غیرجدی و دارای کالبدی آغشته به شوخی است که این شوخی با جدیت تمام دنبال می‌شود. گادامر در این باره بیان می‌کند: «می‌توان گفت برای بازیکن بازی امری جدی نیست؛ به همین دلیل او بازی می‌کند ما می‌توانیم سعی کنیم که بازی را از این دیدگاه تعریف کنیم. بازی آن چیزی است که فقط بازی است و نه امری جدی. بازی یک ارتباط ویژه با جدیت دارد... چنان‌که ارسطو گفته است: "ما به منظور سرگرمی بازی می‌کنیم." آنچه بیشتر اهمیت دارد، آن است که بازی شامل

حتی تقدس و جدیت در خود است... جدیت در بازی صرفاً چیزی نیست که ما را به دوری از بازی دعوت کند؛ بلکه جدیت در بازی ضروری است تا بازی تماماً بازی شود. بعضی که بازی را با جدیت انجام نمی‌دهند، یک تخریب‌گر بازی هستند» (Gadamer, 2006 102-103).

پس بازی در یک دوگانه قرار دارد که از طرفی در ذات خود امر غیرجدی است و از طرف دیگر با جدیت انجام می‌شود. این دوگانه در عین تناقض در ظاهر برای نام نهادن هر فعالیتی به عنوان بازی لازم هستند؛ زیرا گادامر این دو را مبنایی برای تعریف بازی قرار داده است. از طرفی واجد امر غیرجدی است و از طرف دیگر این امر غیرجدی و شوخی تا به صورت جدی بازی نشود، بازی شکل نمی‌گیرد.

در رفتار ابوسعید، نمونه‌های فراوانی از امور غیرجدی وجود دارد. چنان‌که شفیعی کدکنی در مقدمه *اسرار التوحید* روحیه طنز را به عنوان یکی از ویژگی‌های برجسته شیخ مطرح می‌کند (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، مقدمه: صدوسه) و همچنین همان طور که بیان خواهد شد، شیخ خود را نیز در معرض این امور غیرجدی قرار می‌دهد و از طرفی در بسیاری از این امور غیرجدی، جدیتی خاص نهفته است که روشنگر حقیقتی است. حال به بیان و تشریح برخی از نمونه‌ها در *اسرار التوحید* پرداخته می‌شود.

اساساً حضور شیخ در مسلک تصوف با یک شوخی همراه است که از سوی لقمان سرخسی صورت می‌گیرد. لقمان سرخسی آن‌گونه که محمد بن منور او را معرفی می‌کند، «از عقلاء مجانبین بوده است... کشفی بپوشش و عقلش بشد» (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۲۴). در حکایت آمده است که ابوسعید بر بالای سر لقمان قرار داشت، درحالی‌که لقمان در حال دوختن پوستینی بوده است. «شیخ ما چنان ایستاده بود که سایه وی بر پوستین لقمان افتاده بود. چون آن پاره بر آن پوستین دوخت، گفت: "یا باسعید! ما تو را با این پاره بر پوستین دوختیم." پس برخاست و دست ما بگرفت... دست ما فرا دست پیر بلفضل داد» (همان: ج ۱، ۲۴). در این حکایت یک بازی

شوخ طبعانه توسط لقمان با جدیت تمام در حال انجام است و مبنای عمل بعدی او در بردن ابوسعید به نزد پیر بلفضل می شود که آغاز حضور ابوسعید در وادی تصوف است؛ در واقع لقمان او را به سلسله تصوف می دوزد.

شرط جدیت برای شکل گیری بازی، زمانی حاصل می شود که طرفین بازی با جدیت در بازی حضور داشته باشند و فعالانه در آن شرکت کنند که در بیشتر موارد شوخی های شیخ به گونه ای است که طرف دیگر را درگیر بازی می کند و کمتر پیش می آید که کسی توان آن را داشته باشد که نقش تخریب کننده بازی را ایفا کند.

حکایات در این باره بسیار وجود دارد، ولی به همین بسنده می شود و فقط یک نمونه افراط در بازی توسط مرید شیخ و پاسخ و تنبیه بازی گونه شیخ به آن، در ادامه خواهد آمد. این حکایت که از زبان ادیب فرزندان شیخ، خواجه ابوبکر مؤدب نقل شده، به این ترتیب است که روزی پس از بارندگی شیخ مرید را گفت که برای آب بازی بروند: «شیخ آنجا بایستاد و گفت: "آب بازی کنید!"... من در کنار شیخ بایستادم و جامه های پاکیزه پوشیده داشتم. تا درین بودم، حسن مؤدب درآمد، از پس من و سر به میان دو پای من رد کرد و مرا برداشت تا لب رود و من در میان آب انداخت. آب زور من در گذشت. و من شنا و ندانستم» (همان: ج ۱، ۱۶۹) و خلاصه آنکه خواجه ابوبکر تا نزدیک پایان زندگی خود در این ماجرا پیش رفت. فردای آن روز شیخ، حسن مؤدب را راهی بلخ کرد و به او دستور داد که خود را به بلخ برساند؛ در بلخ از کسی پولی بگیرد و در دوازده روز به میهنه برگردد و روز بیست و پنجم باید رسیده باشد. حسن مؤدب در راه گرفتار ترکمنان می شود. خفت های زیادی به او می رسانند و او را به چهارمیخ می کشند، در نهایت آزاد می شود و به بلخ که می رسد، شخص مورد نظر، دیگر در بلخ نبود و حسن دست خالی نزد شیخ برمی گردد. وقتی نزد شیخ می رسد و از او سؤال می کند که چرا این بلاها بر سر او آمده است، شیخ چنین پاسخ می دهد: «ای حسن، آنچنان نفسی که در آن روز ابوبکر را در آب انداخت، ما نرم نتوانستیم کرد. چماق ترکمنان می بایست تا آن را نرم کند. این همه تعبیه بدین بود تا

آن نفس مالیده شود» (همان: ج ۱، ۱۷۱). در همه این مورد که بازی برای مالش نفس حسن مؤدب شکل گرفته بود، با جدیت تمام توسط حسن مؤدب دنبال می‌شد.

۳-۳. تماشاگر بازی

همان طور که در بخش تبیین جایگاه بازی در حقیقت و روش گذشت، بازی در این کتاب برای ورود به بحث هنر از دیدگاهی متفاوت مطرح شده و در بین هنرها، نمایش در ارتباط تنگاتنگ با بازی مطرح شده است. چه اینکه بازی در تفکر گادامر علاوه بر آنکه نشانگر فعالیت و سرگرمی باشد، بیش از آن بر مفهوم نمایش دلالت می‌کند؛ چه به‌عنوان اثر هنری و چه به‌عنوان نمایش وجودی انسان (Dostal, 2002: 200) و واضح است چیزی که به نمایش درمی‌آید، همواره در معرض تماشای کسی است که می‌توان آن را با عنوان تماشاگر خواند. گادامر به پیروی ارسطو معتقد است که اساساً مشخصه اصلی هنر نمایشی تأثیری است که بر تماشاگر می‌گذارد (Williams, 2018: 325). لذا بحث از وجود تماشاگر نیز ضرورت می‌یابد. البته باید توجه داشت که بازی در نظر گادامر معنای وسیع‌تری از نمایش دارد. به هر حال می‌توان تماشاگر را به‌عنوان یکی از عناصر بازی در دیدگاه گادامر مدنظر قرار داد و به تبیین چگونگی آن پرداخت. گادامر در این باره می‌نویسد: «حتی نمایش یک بازی باقی می‌ماند. آن نیز ساختار یک بازی را که دارای یک جهان بسته است، دارد. هرچند بسیاری از نمایش‌های مذهبی و غیرمذهبی یک جهان کاملاً بسته را درون خود نمایش می‌دهند، در عین حال یک گشایش به‌سوی مخاطب هستند. بازی در او (تماشاگر) معنایش را تحصیل می‌کند. بازیگران نقش خود را به‌مانند هر بازی دیگر بازی می‌کنند و سپس بازی نمایش داده می‌شود. بازی خود کل است و دربرگیرنده بازیگران و تماشاگر است... آن‌ها (بازیگران) نقش خود را بازی می‌کنند و خود را برای تماشاگر نمایش می‌دهند. طریقه‌ای که آنان در بازی شرکت دارند، بر اساس این واقعیت نیست که آنان کاملاً مستغرق بازی می‌شوند، بلکه بر اساس این واقعیت است که آنان نقش خود را در ارتباط و توجه به کل نمایش بازی می‌کنند که در آن (بازی) نه آن‌ها (بازیگران) بلکه

مخاطب مستغرق می شود. تغییر کامل زمانی به وجود می آید که بازی واقعاً بازی شود. در این صورت آن (بازی) تماشاگر را در مقام بازیگر قرار می دهد... در اساس اختلاف بازیگر و تماشاگر اینجا از میان می رود» (Gadamer, 2006: 109-110).

پس نمایش به عنوان بازی، یک کل است که توسط بازیگران در مقابل تماشاگران قرار می گیرد و از آنجا که بازیگران به کل نمایش آگاهی و توجه دارند، استغراق آنها به اندازه تماشاگر نیست. البته اگر تماشاگر کاملاً درگیر نمایش شود تا بتوان او را تماشاگر نامید. در چنین حالتی او به مانند یک بازیگر درون نمایش حضور دارد و در معنابخشی به نمایش مؤثر است. چنان که در «بازی» هنر تا آنجا که به خودی خود، بازیکنان یا بازیگران فقط تا حدی نشان دهنده چیزی هستند که نمایشنامه یا درام به عنوان هنر است. اما تا مخاطب به عنوان «تکمیل کننده» ساختار بازی نمایش وجود نداشته باشد، نمایش به معنای واقعی محقق نشده است (Olivier, 2002: 287). به عبارت دیگر، مخاطب به عنوان یک سوژه مستقل که با یک شیء از قبل تمام شده و تکمیل شده مواجه نمی شود؛ بلکه هم شیء و هم سوژه ابتدا در بازی یا در بازآفرینی بازی، به عنوان بازیگر حضور دارند. به علاوه، در این تجربه، سوژه و ابژه به عنوان بازیگران مجزا و متمایز وجود ندارند، بلکه به عنوان دو قطب یک فعالیت خلاق هستند که با هم به بازی معنا می بخشند (Mitscherling, 1992: 65). در نهایت می توان تماشاگر نمایش را بازیگری مستغرق در نمایش دانست که معنایی دیگر به آن نمایش می افزاید.

در حکایات می توان ویژگی های بحث شده در مورد تماشاگران را مشاهده کرد که بدان پرداخته خواهد شد. این بُعد آنچنان در احوال ابوسعید وجود دارد که می توان یکی از شیوه های وی در تربیتی مریدان را با عنوان شیوه نمایشی معرفی کرد (صفایی و همکاران، ۱۳۹۲: ۶). چه اینکه در اکثر حکایات داستان از زبان شخص مخاطب خواجه یا شخص ثالثی روایت می شود که به عنوان تماشاگر حضور دارد و باید توجه داشت که در موردی هم که حکایت از زبان شیخ روایت می شود، او نقش مرید دارد و

نه پیر. اما نمی توان همواره ویژگی بازیگران نمایش را بر افراد در حال عمل در حکایات صادق دانست؛ زیرا این افراد در اکثر اوقات با آگاهی به نمایش بودن و در محضر تماشاگر قرار داشتن عمل نمی کنند که البته این نیز با توجه به بحثی که در ادامه در باب حذف سوژه خواهد آمد، مشخص خواهد شد که این مورد هم باعث نزدیک تر شدن رابطه پیر و مرید به هدف گادامر از طرح مفهوم بازی می انجامد.

یکی از حکایاتی که می توان در مورد تماشاگر بیان کرد، حکایتی است که با عنوان مرد حلواگر در بیابان آورده شده است. حکایت از این قرار است که مرد حلواگری پس از گم شدن در بیابان جایی سرسبز و دارای آب پیدا می کند و بنا را بر این می گذارد که آنجا بماند به این احتمال که کسی از آنجا عبور کند و بتواند از او کمکی طلب کند. از قضا این مکان، مکانی بود که شیخ ابوسعید هنگامی که در بیابان بود در آنجا نماز به جا می آورد. زمانی که شیخ به آنجا آمد، مرد حلواگر در جایی پنهان شد و نگاه می کرد تا آن شخص نزدیک بیاید و بعد از او کمک بخواهد. او این لحظات را چنین توصیف می کند: «چون نزدیک آمد مردی دیدم بلند بالا، سپید پوست، ضخیم، فراخ چشم، محاسنی تا ناف، مرقعی صوفیانه پوشیده عصایی و ابریقی در دست گرفته و... بر کنار آن چشمه بنشست و وضوی صوفیانه بکرد و دوی بگزارد و محاسن به شانه کرد و بانگ نماز گفت و سنت بگزارد و قامت کرد و فریضه بگزارد و برخاست و سجاده دوش افکند و عصا و ابریق برداشت و رو به بیابان فرونهاد و برفت و تا او از چشم دیدار من غایب نگشت، مرا از خویشتن خبر نبود از هیبت او و از مشغولی دیدار او و نیکوی طاعت وی. چون او از چشم من غایب شد من با خویشتن رسیدم. خویشتن را بسیاری ملامت کردم که این چه بود که کردم...» (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۶۶). می توان احوال این مرد حلواگر را به مثابه تماشاگر مستغرق مدنظر گادامر توصیف کرد. استغراق به حد اعلی وجود دارد، به گونه ای که مرد حلواگر طلب کمک کردن و حتی خود را فراموش می کند. شیخ نماز می خواند و خود مستغرق است و متوجه وجه نمایشی کار خود نیست. ولی حضور تماشاگر، معنای و محتوای جدیدی

به اعمال شیخ داده است که در نزد حلواگر و در افق وجود او شکل می‌گیرد که چیزی متفاوت از خود نماز شیخ است. چه اینکه اگرچه نماز نشانه خاکساری و بندگی است، این نماز در نزد حلواگر نشانه بزرگی و حشمت شیخ بود (همان: ج ۱، ۶۶).

در حکایت دیگری که در ارتباط شیخ بومحمد جوینی، وکیل جهود وی و شیخ بوسعید اتفاق می‌افتد و آن از این قرار است که بومحمد همواره دوستدار این بود که کسی به دست او مسلمان شود. به خصوص تلاش می‌کرد که وکیل جهود خود را مسلمان کند. حتی با وعده نیمی از مال خود که با سرسختی وکیل مواجه می‌شد. روزی شیخ بومحمد همراه وکیل خود نزد شیخ رفت و وکیل نیز داخل شد و چون جهود در خود نشانه‌ای از جهود بودن با خود نداشت، پشت سر بومحمد وارد شد و پشت ستونی پنهان شد که شیخ او را نبیند. شیخ بوسعید روی به آن ستون می‌کند و می‌گوید که مرد جهود بیرون آید و این بیت را بخواند:

من گبر بدم کنون مسلمان گشتم بدعهد بدم کنون به فرمان گشتم

و آن مرد چنین کرد و شیخ در پایان گفت هر چیزی زمانی دارد و هر چیز وقتی دارد و نیاز به بخشش نیمی از مال نیست و بومحمد را حال خوشی دست داد و از آرزوی این که کسی به هر قیمتی به دست او مسلمان شود توبه کرد (منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۱۳۱-۱۳۲). در این حکایت نیز در نهایت استغراق در بازی شیخ و وکیل برای بومحمد به‌عنوان تماشاگر رخ می‌دهد و در مسلمان شدن وکیل حقیقتی برای او آشکار می‌شود و معنابخشی دیگری بدان می‌دهد که با وجود او مرتبط بوده و دیگران از درک وجودی آن ناتوان هستند.

۳-۴. غایت بازی

اشاره شد که گادامر در بحث از هنر و به دنبال آن، در بحث از بازی در کتاب حقیقت و روش، متأثر از سرآغاز کار هنری هایدگر است. هایدگر در این کتاب سعی می‌کند دوباره نسبتی بین هنر و حقیقت برقرار کند. او «هنر را در کار نشان دادن حقیقت» تعریف می‌کند (هایدگر، ۱۳۹۴: ۶۴) و سعی می‌کند آن را به نحوی تفسیر کند که از رابطه

سوژه و ابژه و همچنین عقلانیت روش مند مدرن بر حذر باشد. این نوع ارتباط حقیقت با هنر و بازی در تفکر گادامر نیز دنبال می‌شود. پیش از این گفته شد که بازی مستقل از ما به‌عنوان شناسنده شکل می‌گیرد. این استقلال در غایت نیز ظهور پیدا می‌کند و این بازی است که در انجام شدن، غایت خود را پیش می‌گیرد که این غایت، امری قصدشده توسط بازیکن به‌عنوان فاعل شناسا نیست (پالمر، ۱۳۹۵: ۱۹۰). بازی حقیقی در زمانی رخ می‌دهد که بازی در ساحت وجود رخ دهد و قصدشده توسط فاعل شناسا نباشد. خالص‌ترین شکل بازی، آن‌طور که در کودکان خردسالی که هنوز قوانین رسمی حاکم بر بازی‌هایی مانند شطرنج یا فوتبال را یاد نگرفته‌اند، یافت می‌شود. این بازی حرکتی به این سو و آن سوست که غایت آن انجام همان حرکت است، نه رسیدن به جایی. به نظر می‌رسد اقدامات بازیکنان توسط یک ساختار غیرتجویزی کنترل می‌شود که فراتر از مقاصد و تعمد آن‌هاست (Olivier, 2002: 243).

اگر بخواهیم حکایات را بررسی کنیم، بیشتر حکایات با عبارتی به پایان می‌رسند که نشان‌دهنده روشن شدن حقیقتی هستند که از قبل توسط بازیکنان نه‌تنها قصد نشده بود، بلکه در برخی موارد به جنگ با آن حقیقت رفته بودند. لذا شرط قصد نشدن غایت بازی در این حکایات موجود است و ممکن است اشکالی در مورد قصد غایت توسط پیر باشد که در بخش‌هایی از سوژه‌محوری بدان پرداخته می‌شود. به‌طور موقت این‌گونه پاسخ داده می‌شود که شخصی که برای او حقیقت کشف می‌شود، مرید است که او نیز قصدی برای غایت حاصل شده، نداشته است و در نهایت باعث تشخیص و تعیینی متفاوت در شخص می‌شود.

کل حکایات بر این بخش دلالت می‌کند ولی در اینجا برای نمونه به یک مورد بسنده می‌شود. روزی شیخ به‌همراه مریدان در حال عبور از کوچه‌ای بود که شخصی نادانسته خاکستر بر سر شیخ ریخت. مریدان قصد حمله به آنجا داشتند که «شیخ ما گفت: آرام بگیرید کسی که مستوجب آتش بود به خاکستری بازو قناعت کنند، بسیار شکر واجب آید.» جمله جمع وقت خوش گشت و بسیار بگریستند و نعره‌ها زدند»

(محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۲۰۹).

پایان حکایات معمولاً با عباراتی به پایان می‌رسد که نشان‌دهندهٔ انکشاف حقیقتی است که احوال آنان را کاملاً دگرگون کرده است؛ مانند «گریستن»، «نعره زدن»، «از هوش رفتن» و «وقت خوش گشتن» دربارهٔ اصطلاح اخیر باید گفت که وقت، آن لحظه‌ای است که انسان در آن به سر می‌برد و مانند شمشیر گذشته و آینده را به دو نیم تقسیم می‌کند (شفیعی کدکنی، ۱۳۸۵: ۶۱) و به‌قول خود شیخ بین دو نفس است (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۲۸۵). خوش شدن وقت در بازی، به‌معنای اوج بازی است که همراه با نعره، گریه و مدهوشی حاصل می‌شود. این لحظه، لحظهٔ انکشاف حقیقت در بازی است که در یک لحظه به‌معنایی که گذشت، حاصل می‌شود. به نظر می‌رسد نعره زدن، مدهوش شدن، دستار افکندن و یقه دریدن ناشی از این امر باشد که «حقیقت» آن‌قدر بدیهی، آن‌قدر مشهود و به‌قدری نمایان جلوه‌گر می‌شود که مرید از اینکه آن را مشهود نمی‌کرده، دامن از کف می‌دهد.

۵-۳. حذف سوژه

همان‌طور که در بخش تبیین جایگاه بازی در حقیقت و روش گذشت، هدف گادامر از عنوان کردن مفهوم بازی، رهاسازی هنر و در نهایت حقیقت، از کمند سوژه‌محوری است. در واقع تمام ویژگی‌هایی که پیش از این برشمرده شدند، برای دستیابی به حذف سوژه‌محوری مطرح شده‌اند. استقلال بازی از سوژه که پیش از این مطرح شد، باعث می‌شود که بازی به‌عنوان یک ابژه در اختیار سوژه قرار نگیرد (Gadamer, 2006: 103). به این ترتیب محوریت سوژه خدشه‌دار می‌شود. بازی و اثر هنری هستی حقیقی خود را از این واقعیت می‌یابد که به یک تجربه تبدیل می‌شود و تجربهٔ بازی، شخصی که آن را تجربه می‌کند، متحول می‌سازد. سوژهٔ بازی دیگر سوژهٔ فردی نیست که در حین تجربه است، بلکه خود اثر هنری یا بازی است (امینی و شاقول، ۱۳۹۰: ۲۷). در کنار این ویژگی، ویژگی دیگری برای بازی در نظر گرفته می‌شود که باعث حذف یا استغراق سوژه در بازی می‌شود و آن عبارت از تسلط بازی بر بازیکنان است؛ به این

معنا که وقتی شخص وارد بازی می‌شود، دیگر فاعل شناسا که روش‌مندان عمل می‌کند، نیست. بلکه بازیگری است که مقهور بازی است (واعظی، ۱۳۸۰: ۲۳۷). گادامر در این باره آورده است: «همه بازی کردن‌ها یک بازی شدن هستند. هم جذابیت بازی، هم شیفتگی به اجرا درآوردن آن، در این واقعیت نهفته است که بازی بر بازیکنان مسلط است و سوژه واقعی بازی بازیکن نیست؛ بلکه در واقع، خود بازی است» (Gadamer, 2006: 106). این تسلط بازی سبب می‌شود که بازیکن خود را در بازی گم کند و فقط در این صورت است که بازی به غایت خود دست می‌یابد (Ibid: 103). در واقع «بازی عبارت است از اجرای آنچه ابژه نیست به دست آن که سوژه نیست» (واینسهایمر، ۱۳۸۱: ۳۳). اینکه بازیکن خود را گم کند، به این معناست که خود را در بازی، بخشی از آن بداند و نه به‌عنوان یک سوژه شناسنده.

در حکایات شیخ نیز گم کردن خود و حذف سوژه اهمیت بسیاری دارد. شیخ ابوسعید در یک بازی این اهمیت را گوشزد می‌کند: روزی شیخ به‌همراه مریدان به مهمانی می‌رفتند یکی از این مریدان خواجگک سنگانی بود که «خواجگک در پیش شیخ می‌رفت و به خود فرومی‌نگریست. شیخ گفت: «خواجه! در پیش مرو!» خواجگک بر دست راست شیخ آمد، گامی چند برفت. شیخ گفت: «خواجه! بر راست مرو.» خواجگک بر دست چپ شیخ برفت. شیخ گفت: «بر دست چپ مرو.» خواجگک تنگ‌دل شد و گفت: «ای شیخ! کجا روم؟» شیخ گفت خود را بنه و به راست برو!» شیخ این بیت بگفت:

تا با تو تویی تو را بدین حرف چه کار
کاین آب حیات است ز آدم بیزار
(محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۲۱۷)

در حکایت «در خود فرونگریستن خواجگک» نشانه توجه به خود به‌عنوان یک شخصیت مستقل است که می‌توان آن را به‌عنوان سوژه در بستر تفکر گادامر هم‌ارز تقلی کرد. شیخ به‌وسیله عبارت «خود را بنه» چیزی شبیه گم کردن خود در نظر گادامر را مراد می‌کند؛ رها کردن نفس و قیود شخصی که باعث می‌شود، انسان به‌نحوی وارد

استغراق و حالتی خلسه‌وار شود.

به‌جز این، نمونه‌های دیگری که قابل تطبیق با مبحث حذف سوژه‌محوری است، وجود دارد و تقریباً در تمامی حکایات انکشاف حقیقت با حالتی که می‌توان از آن به «نهادن خود» تعبیر کرد، رخ می‌دهد که هم‌ارز با حذف سوژه در هنگام بازی است. در نهادن خود به‌تعبیر شیخ و استغراق در بازی که منجر به حذف سوژه می‌شود، این وجه تشابه نیز وجود دارد که در این لحظهٔ خلسه‌وار حقیقت، خود را مکشوف می‌کند و این در حالی است که شخص ناگهان خود را در مقابل حقیقت می‌یابد، نه آنکه با قصد قبلی به‌دنبال یافتن آن بوده باشد.

در برخی حکایات، ابتدا طرف دیگر بازی شیخ با خصلت انکار وارد بازی شده است، اما در روند بازی درگیر بازی شده و حداقل برای لحظاتی خود انکشاف حقیقت را تجربه کرده است و به‌اصطلاح محمد بن منور، بی‌خویشتن شده است. جز یک نمونهٔ نادر که از این قرار است که یکی از اُمرا به‌نام امیر مسعود بنجر که شیخ چند بار برای مخارج خانقاه از او پول طلب می‌کند که دفعات ابتدایی اجابت می‌کند، اما سپس از این کار سرباز می‌زد و در بازی قرار نمی‌گیرد و حتی بعد از آنکه شیخ شعری برای او می‌فرستاد، درگیر بازی نشد و به خشم آمد! در نهایت به دست سگان خود کشته شد که با مضمون شعری که شیخ فرستاده بود، هماهنگی داشت و آن شعر از این قرار است:

گر آنچه تو گفته‌ای به پایان نبری گر شیر شوی زدست ما جان نبری

(همان: ج ۱، ۱۸۱-۱۸۲)

آنچه تا به اینجا در تطبیق با حذف سوژه گفته شد، حول طرف مقابل پیر بود و به نظر می‌رسد که پیر به‌عنوان یک سوژهٔ برتر که بر مرید غلبه می‌کند. چه اینکه اگر همهٔ حکایات را در نظر گیریم، آن‌که اشخاص (مریدان) را وارد بازی می‌کند، پیر است؛ اما در ادامه با بررسی پیر در هیئت سوژه نشان داده خواهد شد که چنین تفکری دربارهٔ پیر خطاست و پیر کسی است که موفق به نهادن خود یا به‌تعبیری حذف سوژه به‌شکل

کامل و یکسره شده باشد.

در ابتدا برای اثبات گفته خود در ضمن حکایتی نشان خواهیم داد که شیخ برای خود در انجام چنین بازی‌هایی اراده‌ای قائل نیست. در این حکایت شخصی که منکر شیخ است، پس از آنکه در بازی قرار می‌گیرد و کشف کرامات شیخ، «فریاد در گرفت و گفت: "این چه خداوندی است! این همه خداوندی است!" شیخ گفت: "تو غلط کرده‌ای. این همه بی‌اختیاری است"» (همان: ج ۱، ۱۶۴). در اینجا شیخ اختیار در بازی را از خود سلب می‌کند و اشاره به این دارد که او نیست که دیگران را به بازی می‌کشد، بلکه خود درگیر بازی شده است.

علاوه بر این برای اثبات اینکه پیر در هنگام بازی خود را به‌مثابه یک سوژه ادراک نمی‌کند، باید بیان داشت که در هیچ‌یک از حکایات، نقل حکایت از زبان پیر یا حدیث نفسی از پیر صورت نگرفته، درحالی‌که به‌کرات از مریدان و منکران نقل شده است. در مورد ابوسعید نیز فقط زمانی که در نقش مرید بوده است، از زاویه دید او به حکایات پرداخته شده است؛ برای مثال در حکایت دوخته شدن شیخ بر پوستین توسط لقمان سرخسی که پیش از این مطرح شد، چنین می‌خوانیم: «شیخ ما گفت: فرزند وی شدیم و وی پاره‌ای بر پوستین می‌دوخت و ما به وی می‌نگریستیم...» (همان: ج ۱، ۲۴). در اینجا که حکایت از زبان شیخ مطرح می‌شود، او در ابتدای راه است و نقش مرید دارد. نشانه دیگر برای اینکه شیخ خود را به‌عنوان شخصیت مستقل یا سوژه در بازی نمی‌بیند، در مقدمه محمد بن منور بر *اسرار التوحید* وجود دارد. وی در مقدمه آورده است: «بدانک شیخ ما هرگز خویشان را "من" و "ما" نگفته است. هرکجا ذکر خویش کرده است، گفته است: "ایشان چنین گفته‌اند و چنین کرده‌اند"»^{۱۸} (همان: ج ۱، ۱۵). این که استفاده از لفظ ایشان نشانه حذف سوژه است، در این عبارت از *تذکرة الاولیا* نمایان است: «از ابوسعید با^{۱۹} وجود ابوسعید هیچ نمانده است و او هرگز من و ما نگفت، همه ایشان گفت» (عطار نیشابوری، ۱۳۸۳: ۸۳۰). پس دلیل استفاده از لفظ ایشان تهی شدن شیخ از خود بیان شده که به معنای حذف شخصیت مستقل یا سوژه

است. در این باب حکایات قابل توجهی وجود دارد که نشانه حذف سوژه پیر به شکل کامل و در همه حال است. در ادامه به چند نمونه اشاره خواهد شد.

بلعباس قصاب که همراه شیخ بلفضل تنها کسانی هستند که شیخ ابوسعید شایسته عنوان پیری می‌داند (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۳۸) در انتهای یکی از حکایات چنین می‌گوید: «یا رب! هرکسی او را اوایی و مرا می‌وایی نباید. و هرکسی را منی و مرا منی می‌ناید. مرا آن می‌باید که من نباشم» (همان: ج ۱، ۲۰۱).

در حکایت دیگر، استاد امام بلقسم در تحقیر شیخ گفته بود که شیخ خدا را دوست دارد و خدا ما را و او در مقابل ما مانند پشه در برابر فیل است. چون این سخن به شیخ رسید، گفت: «برو به نزدیک استاد شو و بگو آن پشه هم تویی ما هیچ نیستیم» (همان: ج ۱، ۲۳۶). این حکایت علاوه بر اینکه حاوی امر غیرجدی و جدی است، بر هیچ بودن و حذف سوژه گواه می‌دهد.

در حکایت دیگر آمده است: «از مریدان شیخ پرسیدند که شیخ را چه لقب گوئیم؟» شیخ آن فروماندگی دریشان بدید. گفت: «درروید و آواز دهید که هیچکس بن هیچکس را راه دهید.» معرفان در رفتند و..» (همان: ج ۱، ۲۶۵).

حال که مشاهده شد شرط حذف سوژه در طرف پیر حتی به شکل گسترده‌تری از طرف دیگر بازی رعایت شده است، این پرسش پیش می‌آید که سوژه بازی کیست؟ در بازی‌های هنری گادامر همان طور که پیش از این اشاره شد، سوژه، خود بازی است که بر بازیکنان و حتی تماشاگران تسلط دارد (Gadamer, 2006: 106). در مورد حکایات به جمله‌ای به ظاهر کفرآمیز از بوسعید رجوع می‌شود که وی می‌گوید: «در زیر جامه من جز خدا نیست.»^{۲۰} این عبارت که جزء شطحیات اهل تصوف است، می‌تواند راهگشا باشد. پیش از این گفته شد که به نظر می‌رسد شیخ سوژه بازی باشد و نشان داده شد که شیخ نیز در این روند بازی، بخشی از آن است که بیشتر از طرف دیگر بازی، درگیر بازی شده است و خود را کامل گم کرده، حال با استفاده از این عبارت و سایر عبارات مشابه در تصوف رایج در خراسان مانند آنچه بر زبان بایزید و

حلاج رفته است که به مفهوم و مقام فنا دلالت می‌کنند. این مقام در آغاز معرفی بوسعید در تذکرة الاولیا در عبارت «آن فانی مطلق، آن باقی بر حق» (عطار نیشابوری، ۱۳۸۳: ۸۳۰) نیز تبلور دارد. می‌توان چنین نتیجه گرفت که اصل در بازی عرفانی خدا است، امری متعالی که به شناخت هیچ فاعل شناسایی در نمی‌آید. همه استغراق و حالت خلسه‌وار از این تعالی محض حاصل می‌شود. از طرفی به علت تعالی از فهم انسان باعث ناکارآمدی عقل به معنای مدرن و آرمان احاطه عقل بر همه چیز می‌شود؛ چراکه در سوژه‌محوری روش مند مدرن همه چیز در ذیل فهم انسان قرار می‌گیرد. درحالی‌که این امر متعالی دور از دسترس فهم باقی خواهد ماند.

در پایان، در تأیید آنچه درباره تعالی خداوند به عنوان سوژه بازی عرفانی گذشت، در ضمن حکایتی درباره ابوالحسن خرقانی آورده می‌شود که در آنجا شیخ گفته است: «شیخ بلحسن خرقانی را رفته است که علمای امت بر آن متفق‌اند که خداوند به عقل باید شناخت. بلحسن چون به عقل نگریست، او را درین راه نابینا دید. تا خدایش بینایی ندهد و راه ننماید نبیند و نداند» (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۲۱۹) که این حکایت عقل خودبنیاد را نابینا و نادان معرفی می‌کند و آن را نیازمند به نور الهی می‌داند.

۴. نتیجه‌گیری

تعلیم عرفانی در اسرار التوحید که حاصل مراودات پیر و مرید است، می‌تواند به مانند بازی هرمنوتیکی نگریسته شود که این دستاورد، حاصل تطبیق ویژگی‌های گادامری بازی با حکایات اسرار التوحید است. البته با دو مبانی متفاوت چراکه تصوف، بازی را در سیر عرفانی دنبال می‌کند؛ درحالی‌که بازی گادامری در ذیل هنر و به خصوص نمایش معنای خود را می‌یابد. در حکایات بوسعید می‌توان استقلال بازی از بازیکنان، جدیت در امر غیرجدی، درگیری و معنایابی بازی در مخاطب و انکشاف حقیقت برای بازیکن که همگی از ویژگی‌های گادامری بازی هستند، یافت. در همه ویژگی‌های یادشده مقصود گادامر، رسیدن به حذف سوژه است که قصد دارد به این وسیله تعریف

انسان را به‌مثابهٔ یک سوژه که در تفکر مدرن شکل گرفته است، در هم بشکند. این هدف در بازی عرفانی نیز به‌مانند بازی هنری حاصل می‌شود. می‌توان نمونه‌ای اعلی حذف سوژه را در پیر که در مقام فناء فی الله قرار گرفته است، مشاهده کرد. حذف سوژه در حین بازی بودن کامل و همیشگی در جریان است. تعالی خداوند به‌عنوان عامل غالب بر بازی که بیرون از آن واقع است، به‌شکل بارزتری سوژه‌محوری را ناکارآمد و آرمان آن را تباہ می‌کند. در نهایت، به‌عنوان یک راه حل می‌توان برای فائق آمدن بر سوژه‌محوری و تبدیل انسان به وجودی نامحدود در برابر تعریف آن به سوژه‌ای محدود از تصوف و به‌ویژه تصوف رایج در خراسان بهره گرفت که عنصری است، برآمده از وجود انسان ایرانی اسلامی. چه اینکه هنر به‌عنوان راه حل گادامر برگرفته از دازاین غربی است که مبدأ خود را در یونان و هنر یونانی جست‌وجو می‌کند، حاصل آمده است.

پی‌نوشت‌ها

۱. Hans-Georg Gadamer فیلسوف دانشگاه هایدلبرگ و شاگرد مارتین هایدگر بود. عمدهٔ شهر وی به‌خاطر فلسفهٔ هرمنوتیکی اوست که در کتاب حقیقت و روش ارائه شده است. گادامر پس از هایدگر، شاخص‌ترین فیلسوف آلمانی شناخته می‌شود (Borchert, 2006: vol. 4, 1).

2. Truth and Method

۳. Subjectivity: در درجهٔ اول جنبه‌ای از آگاهی است. اما به یک معنا، می‌توان تجربهٔ آگاهانه را به‌عنوان شیوه‌ای توصیف کرد که جهان از دیدگاه یک سوژهٔ ذهنی خاص ظاهر می‌شود (Borchert, 2006: vol. 9, 290) یعنی عالم بر بنیاد آگاهی انسان شکل یافته و دایر و مدار عالم بر محور آگاهی انسان شکل گرفته باشد.

4. Play

۵. Johann Christoph Friedrich von Schiller شاعر، نمایشنامه‌نویس و فیلسوف آلمانی. او همراه با همکارانش راینهولد و فیشته در بازنگری نظام‌مند ایدئالیسم استعلایی کانت شرکت کرد (Audi, 1999: 818).

۶. Immanuel Kant فیلسوف آلمانی و مبتکر فلسفهٔ انتقادی (Borchert, 2006: vol. 5, 8)

7. Truth

8. Method

۹. Martin Heidegger فیلسوف آلمانی که آثار اولیه او به پدیدارشناسی و آگزیستانسیالیسم کمک کرد و آثار بعدی او راه را برای هرمنوتیک (گادامر) و پساساختارگرایی (دریدا و فوکو) هموار کرد (Audi, 1999: 370).

۱۰. René Descartes، فیلسوف و ریاضیدان فرانسوی «عصر مدرن» و شاید مهم‌ترین شخصیت در انقلاب فکری قرن هفدهم که در آن سیستم‌های سستی فهم مبتنی بر تفکر ارسطو به چالش کشیده شد (Audi, 1999: 818).

11. Discours de la method pour bien conduire sa raison et chercher la vérité dans les sciences suivi de traites: la dioptrique, les meteores et la géométrie

12. Cogito, ergo sum

۱۳. Subject می‌توان به «ذهنیت» یا «فاعل شناسا» هم ترجمه کرد، اما به سبب نارسایی در معنا به صورت معمول‌تر تلفظ فرانسوی آن سوژه آورده شده است.

۱۴. Subjective Aesthetics: کانت در ذیل حکم ذوقی می‌گوید: «برای تشخیص اینکه چیزی زیباست یا نه، تصور را نه به کمک فاهمه به عین (ابژه) برای شناخت بلکه به کمک قوه متخیله (شاید متحد با فاهمه) به ذهن (سوژه) و احساس لذت و الم آن نسبت می‌دهیم. بنابراین حکم ذوقی... حکمی زیباشناختی است... که مبنای ایجابی آن فقط می‌تواند مبنایی ذهنی (سوبژکتیو) باشد» (کانت، ۱۳۹۳: ۹۹). پس زیبایی نه در اشیا بلکه حاصل عملکرد قوای شناختی ماست که برای درک جهان به کار می‌بریم به چنین برداشتی از زیبایی، زیبایی‌شناسی سوژه محور گفته می‌شود.

15. Kritik der Urteilskraft

16. Der Ursprung des Kunstwerkes

۱۷. Object: می‌توان به «عنیت» هم ترجمه کرد، اما به دلیل نارسایی در معنا به صورت معمول‌تر تلفظ فرانسوی آن ابژه آورده شده است.

۱۸. در ادامه ابن منور بیان می‌کند که در حکایات استفاده از لفظ ایشان موجب سردرگمی مخاطب می‌شد، به همین دلیل در کتاب به جای لفظ ایشان از من و ما استفاده شده است؛ بر طبق این نقل از محمد بن منور مثلاً در جایی از *اسرار التوحید* که می‌خوانیم: «شیخ ما گفت: چون قرآن تمام بیاموختم. پدرم گفت: "فردا پیش ادیب باید شد." ما با استاد بازگفتیم که پدرم چنین می‌گوید. در بیان شیخ ابوسعید چنین بوده است: چون قرآن تمام بیاموختند پدر ایشان گفت: "فردا پیش ادیب باید شد." ایشان با استاد بازگفتند که پدرشان چنین می‌گوید.»

۱۹. با در اینجا به معنای در است.

۲۰. «لِسَ فِي الْجَبَّةِ سَوَى اللَّهِ» (محمد بن منور، ۱۳۹۷: ج ۱، ۴۸) که البته این سخن به جنید هم نسبت داده شده است ولی در *اسرار التوحید*، این سخن به ابوسعید نسبت داده شده است که با محتوای سخنان ابوسعید همخوانی دارد. لذا از آن در این بخش استفاده می‌شود.

منابع

۱. احمدی، بابک (۱۳۹۱)، *حقیقت و زیبایی*، تهران: مرکز.
۲. امینی، عبدالله و شاقول، یوسف (۱۳۹۰)، «مفهوم بازی نزد گادامر به مثابه بدیلی برای آگاهی زیباشناختی»، *مجله پژوهش‌های فلسفی*، سال پنجم، شماره ۹، ۱۷-۴۲.
۳. بالو، فرزاد و رضاپور، رضا (۱۴۰۰)، «بررسی ساحات تفسیر زمینه‌زدایانه ابوسعید در اسرار التوحید»، *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال هفدهم، شماره ۶۴، ۸۹-۱۱۵.
۴. پالمر، ریچارد (۱۳۹۵)، *علم هرمنوتیک*، ترجمه محمدسعید حنایی کاشانی، تهران: نی و هرمس.
۵. خاتمی، محمود (۱۳۹۴)، *مادخل فلسفه غربی معاصر*، تهران: علم.
۶. زرین کوب، عبدالحسین (۱۳۷۹)، *جستجو در تصوف ایران*، تهران: امیرکبیر.
۷. شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۸۵)، *چشیدن طعم وقت از میراث عرفانی ابوسعید ابوالخیر*، تهران: سخن.
۹. صفایی، علی و همکاران (۱۳۹۲)، «شیوه‌های تربیت مرید از نگاه ابوسعید (با تکیه بر اسرار التوحید)»، مقاله ارائه‌شده در *گردهمایی انجمن ترویج زبان و ادب فارسی ایران* در دانشگاه زنجان، بازیابی شده در وبسایت www.sid.ir
۱۰. طباطبایی، سید محمدحسین (۱۳۷۴)، *ترجمه تفسیر المیزان*، جلد ۱۳، ترجمه سید محمدباقر موسوی، قم: جامعه مدرسین حوزه علمیه قم، دفتر انتشارات اسلامی.
۱۱. عطار نیشابوری، فریدالدین (۱۳۸۳)، *تذکرة الاولیا*، ویرایش رینولد آلن نیکلسون، تهران: اساطیر.
۱۲. فروغی، محمدعلی (۱۳۹۰)، *سیر حکمت در اروپا*، تهران: زواره.
۱۳. کانت، ایمانوئل (۱۳۹۳)، *نقد قوه حکم*، ترجمه عبدالکریم رشیدیان، تهران: نشر نی.
۱۴. کورنر، اشتفان (۱۳۹۴)، *فلسفه کانت*، ترجمه عزت‌الله فولادوند، تهران: خوارزمی.
۱۵. محمد بن منور (۱۳۹۷)، *اسرار التوحید فی مقامات الشیخ ابی سعید*، تصحیح محمدرضا شفیعی کدکنی، تهران: آگه.
۱۶. نصر، سیدحسین (۱۳۸۹)، *هنر و معنویت اسلامی*، ترجمه رحیم قاسمیان، تهران: حکمت.
۱۷. واعظی، احمد (۱۳۸۰)، *درآمدی بر هرمنوتیک*، تهران: مرکز نشر پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
۱۸. واینسهایمر، جوئل (۱۳۸۱)، *هرمنوتیک فلسفی و نظریه ادبی*، ترجمه مسعود علیا، تهران: انتشارات ققنوس.
۱۹. هایدگر، مارتین (۱۳۹۴)، *سرآغاز کار هنری*، ترجمه پرویز ضیاء شهابی، تهران: هرمس.

20. Audi, Robert (1999), *The Cambridge dictionary of philosophy*, Cambridge university press.
21. Borchert, Donald (2006), *Encyclopedia of philosophy*, 9 volumes, Thomson Gale.
22. Dostal, Robert (2002), *The Cambridge Companion to Gadamer*, Cambridge University Press.
23. Gadamer, Hans-Georg (2000), Subjectivity and intersubjectivity, subject and person, Translated by Peter Adamson and David Vessey, *Continental Philosophy Review*, 7:33, pp. 275–287.
24. Gadamer, Hans-Georg (2006), *Truth and Method*. Translated by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall. London and New York: continuum.
25. Grondin, Jean (2003), *The Philosophy of Gadamer*, Translated by Kathryn Plant, McGill-Queens University Press; Acumen.
26. Lawn, Chris & Keane, Niall (2011), *The Gadamer Dictionary*, Continuum.
27. Mitscherling, Jeff (1992), Hegelian elements in Gadamer's notions of application and play, *Continental Philosophy Review*, 1: 25, pp. 61-67. *Worm* 25: 61-67
28. Olivier, Bert (2002), Gadamer, Heidegger, play, art and the appropriation of tradition, *South African Journal of Philosophy*, 21:4, pp. 242-257.
29. Vilhauer, Monica (2010), *Gadamer's ethics of play: hermeneutics and the other*, Lexington Books.
30. Williams, Jack (2018), Playing church: understanding ritual and religious experience resourced by Gadamer's concept of play, *International Journal of Philosophy and Theology*, 79:3, pp. 323-336.