



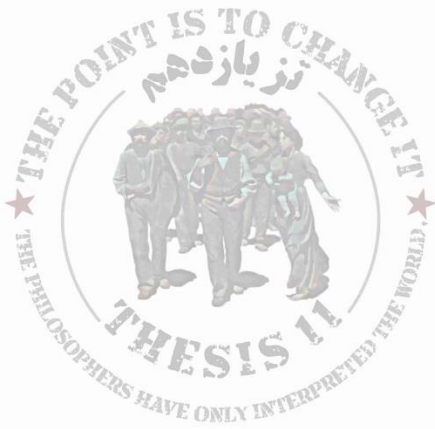
* تـز یازدهم *

اسباب بازی ها و بازی

نکاتی حاشیه‌ای در باب اثری ماندگار

والتر بنیامین

ترجمه، محسن ملکی



اسباب بازی‌ها و بازی

نکاتی حاشیه‌ای در باب اثری ماندگار^۱

والتر بنیامین، ترجمه محسن ملکی

مقدمه مترجم:

این نوشته بنیامین نظری است اجمالی به کتاب اسباب بازی‌های کودکان از دوران قدیم: تاریخ اسباب بازی‌ها اثر کارل گروبر. بنیامین در این قطعه کوتاه یکی از مهم‌ترین مفاهیم خود، «بازی»، را مطرح کرده است. برای آن که مختصات مفهومی این متن کوتاه را دریابیم باید آن را در کنار صورت‌بندی فروید از «اجبار به تکرار» در مقاله «ورای اصل لذت»، قرائت بنیامین از کافکا، مقاله کوتاه او «سرمایه‌داری به منزله دین»، و مقاله «در ستایش حرمت‌شکنی» آگامبن قرائت کنیم. فروید در مقاله «ورای اصل لذت» «کودک»، «بازی» و «تکرار» را به هم پیوند می‌زند: «کودک قرقه‌ای چوبی داشت که تکه‌ای نخ به دور آن بسته بود. هرگز به فکر او نرسید که آن را پشت سر خود روی زمین بکشد گویی که قرقه درشکهای باشد برای بازی. آنچه او انجام می‌داد این بود که نخ قرقه را در دست نگه می‌داشت و با مهارت آن را به لبه تختی که دارای روتختی بود پرتاب می‌کرد، به گونه‌ای که قرقه ناپدید می‌شد و در همین حال او - او - او - اوی پرمعنای خود را ادا می‌کرد. سپس قرقه را با کشیدن نخ از تخت بیرون می‌کشید و ظهور مجدد آن را با ادای شادمانه کلمه "da" خوشامد می‌گفت. بنابراین، این عمل بازی‌ای کامل بود^۲. کودک در روایت فروید با «تکرار این تجربه آزاردهنده در قالب بازی» سعی در کنار آمدن با ترومای غیاب مادر دارد. همین نکته است که بازی را به «اجبار به تکرار» پیوند می‌زند. در روایت فروید، تأکید بر کلمه «اجبار» گذاشته می‌شود و نه «تکرار». گویی در روایت فروید، بازی و تکرار هنوز آغشته به مرگ و اجبار است. جای شگفتی نیست که فروید برای توضیح این اجبار که در ورای اصل لذت قرار دارد، از «سرنوشتی شوم» سخن می‌گوید. این «اجبار» به تکرار، یا آنچه فروید «تکرار مداوم همان چیز» می‌نامد به نیرویی اسطوره‌ای، به «قدرتی شیطانی» پیوند می‌خورد که فرد را «وادار» به تکرار می‌کند: «آدم خیری که پس از مدتی همه افراد تحت سرپرستی‌اش او را با خشم رها می‌کنند... یا انسانی که در جریان زندگی‌اش بارها و بارها کسی دیگر را در جایگاه اقتدار خصوصی یا عمومی قرار می‌دهد و سپس بعد از مدت زمانی معین، خود آن اقتدار را واژگون می‌کند و فرد مقتدر جدیدی را به جای قبلی می‌نشانند؛ یا باز مثل عاشقی که تمام ماجراهای عشقی‌اش با یک زن از مراحل مشابهی می‌گذرد و به نتایج مشابهی می‌رسد». اما آیا می‌توان به تکراری بری از «اجبار» دست یافت، تکراری که نوعی بازی طربناک رهاشده از چنبره امر مقدس باشد، تکراری که چیزها را قابل استفاده سازد؟

به نظر می‌رسد بنیامین در این مقاله به دنبال شکار همین قسم تکرار است. او درباره «وکیل مدافع جدید» کافکا می‌نویسد: «قانونی که دیگر اعمال نمی‌شود، بلکه فقط مطالعه می‌شود دروازه عدالت است». قانونی که با آن «اهمال کارانه» بازی می‌شود دروازه سعادت است. نو. بازی نه به تکراری آغشته به مرگ و اجبار، بل به گشودن دوازه عدالت پیوند می‌خورد. کودکان از چیزها «حرمت‌شکنی» می‌کنند و آن‌ها را به «وسایل محض» تبدیل می‌سازند و با بازی ملکوت مسیحایی را تدرک می‌بینند:

^۱ منظور اسباب بازی‌های کودکان از دوران قدیم: تاریخ اسباب بازی‌ها اثر کارل گروبر است.

^۲ «ورای اصل لذت»، ترجمه یوسف ابادری، ارغنون، روانکاو (۱).

«کودکانی که با هر چیز کهنه‌ای که به دست‌شان افتد بازی می‌کنند از چیزهایی برای خود اسباب‌بازی می‌سازند که در عین حال به حوزه‌های گوناگونی چون اقتصاد، جنگ، قانون و دیگر فعالیت‌هایی تعلق دارند که ما بنا به عادت آن‌ها را امور جدی تلقی می‌کنیم. در آنی یک ارابه، یک تفنگ، یا یک قرارداد حقوقی به یک اسباب‌بازی بدل می‌شود»^۲. بنیامین در مقاله حاضر «قانون تکرار» را «در رأس همه قواعد و ضرباهنگ‌های کل جهان بازی» قرار می‌دهد: «می‌دانیم که تکرار برای بچه جان بازی است، که برای او لذتی بزرگ‌تر از "باز هم انجام دادن" بازی وجود ندارد. این اشتیاق تاریک و مبهم به تکرار کردن چیزها در بازی به هیچ‌وجه کم‌تر از کشش جنسی در عشق قدرتمند نیست... از سر تصادف نیست که فروید تصور می‌کرد می‌تواند پی به تکانه‌ای در آن ببرد که "فراسوی اصل لذت" است». تا بدین‌جا بنیامین در مختصات فروید پیش می‌رود، اما سپس گام سرنوشت‌ساز برای کسر «اجبار» از «اجبار به تکرار» را برمی‌دارد: «این کار فقط راهی برای تسلط یافتن بر تجربه‌های بنیادین موحش نیست — آن هم از طریق فرونشاندن واکنش خود، یا با احضار من‌عندی تجارب، یا از طریق پارودی؛ به معنای کیف بردن مکرر از فتح و ظفر خود نیز هست، آن هم با حرارت و شور تمام. فرد بزرگسال قلب خود را از وحشت‌هایش خلاص می‌کند و با بدل ساختن سعادتش به قصه آن را دوچندان می‌سازد. کودک کل رویداد را از نو خلق می‌کند و درست از آغاز، باز هم دست به کار می‌شود... نه "کار را طوری انجام دادن که انگار..." بل "انجام دادن مکرر یک چیز واحد"، تبدیل تجربه‌ای تکان‌دهنده و ویران‌گر به عادت — این ذات بازی است». این بازی وحدت میان اسطوره و مناسک را که قدرت فعل مقدس در آن نهفته است در هم می‌شکند. تکرار دیگر نه تن دادن به سرنوشتی شوم و اسطوره‌ای که فرد را به زندگی شبح‌وار و ماخولیایی محکوم می‌کند، بل کیف بردن از فتح و ظفر کودک از بازی است. بازی خلاصی از ماخولیاست. این قسم بازی که بنیامین حدود و ثغورش را برای ما ترسیم کرده راه خلاصی از جامعه نمایشی است که در پی بدل ساختن جهان به موزه‌ای عظیم است، خلاص شدن از ماشین جهنمی تولید گناه که بنیامین در مقاله «سرمایه‌داری به منزله دین»^۳ سازوکارش را شکافته و شرح داده است. آگامبن در مقاله «در ستایش حرمت‌شکنی» درباره این قسم بازی بنیامینی که از بند اجبار به تکرار و احساس گناه خلاصی یافته می‌نویسد: «بازی به عنوان وسیله‌ای برای حرمت‌شکنی در همه جا رو به افول نهاده است. انسان مدرن ثابت کرده است که دیگر نمی‌داند دقیقاً چگونه از راه تکثیر سرگیجه‌آور بازی‌های کهن و نو بازی کند. راستش در ضیافت‌ها، در رقص‌ها و به هنگام بازی، انسان مدرن مذبحخانه و لجوجانه دقیقاً متضاد آنچه را می‌تواند در این‌ها بیابد می‌جوید: امکان ورود مجدد به بزم مفقود، بازگشتن به ساحت مقدس و مناسک آن، حتی در قالب جشن‌های بی‌محتوای دین جدید جامعه نمایش یا آموختن رقص تانگو در سالن رقصی محلی... رسالت سراپا بی‌حرمت بازی را به آن بازگرداندن وظیفه‌ای سیاسی است». بازگشت به ساحت مقدس یا تن دادن به حرمت‌شکنی بازی؟ این پرسش سیاسی پیش روی ماست.

بنیامین به نسبت میان عادت و بازی اشاره می‌کند: «عادت در کسوت بازی وارد زندگی می‌شود، و در عادت، حتی در صلب‌ترین اشکالش، عنصری از بازی تا به آخر به جا می‌ماند». شاید این عادت که ذات بازی است کلید رستگاری بشر باشد. آگامبن در **زبان و مرگ** با تفسیر جمله مشهور هراکلیتوس «اتوس آدمی دایمون اوست» به دنبال خلاصی بشر از منفیت دوباره‌کننده و دایمون‌گونه‌اش است. این خلاصی به عادت و مأواگزیدن پیوند می‌خورد: «و چه می‌شود اگر آنچه باید فهمیده شود "صرفاً راز داشتن (having) آدمیان، مأواگزیدن و اقامت کردن‌هاشان (habitation) یا عادت‌هاشان (habits) باشد؟»^۴. انسان مدرن چنان‌که بنیامین در این مقاله بدان اشاره می‌کند بر اثر تن دادن به مذهب سرمایه‌داری، بازی کردن خویش را از یاد برده است.

^۲ مقاله «در ستایش حرمت‌شکنی»، **حرمت‌شکنی‌ها**، ترجمه صالح نجفی و مراد فرهادپور، نشر مرکز.

^۴ این مقاله را نیما عیسی‌پور به فارسی ترجمه و در سایت تز یازدهم منتشر کرده است.

^۵ از مقدمه پویا ایمانی به **زبان و مرگ**، نشر مرکز.

انسان مدرن باید از کودکان بازی بری از اجبار به تکرار اسطوره‌های و بی‌مصرف ساختن اشیا برای قابل استفاده کردن‌شان را بیاموزد، زیرا چنان که شاعر اشیا، ایرج ضیائی، به ما آموخته، تنها کودکان راه به کارگیری اشیا بی‌مصرف را می‌دانند.^۶

و سرآخر نکته‌ای درباره ترجمه این مقاله. این ترجمه را به دوستم پویا رفویبی تقدیم می‌کنم. وقتی مقاله را برای او خواندم، کل مقاله را جمله به جمله با متن انگلیسی مقابله و با دقت ستودنی خاص خودش به نکاتی اشاره کرد که باعث بهتر شدن ترجمه شد. از او تشکر می‌کنم.

مدتی طول می‌کشد تا آماده خواندن این کتاب شویم، بس که مشاهده تنوع بی‌پایان اسباب‌بازی‌هایی که بخش مصور کتاب ذره‌ذره پیش چشم ما قرار می‌دهد مسحورکننده است. گردان‌های سربازان، واگن‌ها، تماشاخانه‌ها، تخت‌های روان، سرویس‌های ظروف — جملگی در قطع و اندازه‌های لیلی‌پوتی. وقت آن رسیده بود که کسی شجره‌نامه اسب‌های گهواره‌ای و سربازان سربی را گرد بیاورد و باستان‌شناسی مغازه‌های اسباب‌بازی‌فروشی و عروسک‌خانه‌ها را بنویسد. این کار به شیوه‌های محققانه و استادانه و بدون ملانقطی‌بازی‌های آرشیوی در متن کتاب حاضر انجام شده است، متنی که هم‌تراز تصاویر است. کتاب در قالبی واحد ریخته شده، و خواننده اصلاً متوجه زحمتی نمی‌شود که صرف تولید آن شده است. اکنون که کتاب پیش روی ما قرار دارد، تصور این که اصلاً چطور می‌توانسته غیر از این باشد، دشوار می‌نماید.

اما ناگفته نماند که تحقیقی از این نوع با دوره و زمانه ما هم‌نواست. موزه آلمان در مونیخ، موزه اسباب‌بازی در مسکو، غرفه اسباب‌بازی موزه هنرهای تزئینی در پاریس — که جملگی زاده گذشته متأخر یا زمان حال اند — حکایت از این واقعیت دارند که در همه‌جا و بلاشک به دلایلی درست، علاقه‌ای فزاینده به اسباب‌بازی‌های ساده و بی‌شیله و پيله

^۶ خلیل درمنکی در مقاله «ماتریالیسم تقدیر» که در مجله پوئیتیکا منتشر شده، رد این نوع بازی را در آثار محمدرضا صفدری دنبال و حدودوغور آن را با سبک زیبا و «دیالکتیک تغزلی» خاص خود شرح داده است.

دیده می‌شود. روزهای عروسک‌های آدمک‌گون^۷ گذشته است، آن دوران که افراد بزرگسال به بهانه ارضای نیازهای کودک‌وار^۸ به نیازهای کودکانه و خام^۹ تن می‌دادند و برآورده‌شان می‌کردند. فردگرایی طرح‌وار و کلی جنبش هنر و پیشه^{۱۰} و تصویری که روان‌شناسی فرد از کودک ارائه می‌دهد – دو جریانی که حرف هم را خوب می‌فهمیدند – از درون تضعیف شدند. در همین زمان، شاهد اولین تلاش‌ها برای گریز از تأثیر روان‌شناسی و زیباشناسی‌گری هستیم. هنر عامیانه و جهان‌بینی کودک مستلزم آن بودند که شیوه‌های اشتراکی تفکر تلقی شوند.

در کل، کاری که در حال حاضر در دست بررسی است، با این آخرین وضعیت تحقیق مطابقت دارد، البته اگر ممکن باشد که اثری معیار را که خصلتی مستندوار دارد به موضعی نظری پیوند بزنیم. زیرا در واقع مرحله‌ای که در این جا بدان دست یافته‌ایم باید موجد گذار به تعریفی دقیق‌تر از دانش ما از موضوع شود. واقعیت آن که جهان ادراکی کودک در هر نقطه تحت تأثیر ردهای نسل قبل قرار دارد، و باید با آن‌ها وارد بحث شود. همین نکته درباره فعالیت‌های بازی کودک نیز صدق می‌کند. محال است آن‌ها را ساکن قلمرویی خیالی بدانیم، سرزمینی از جنس قصه‌های پریان که مالا مال از کودکی ناب یا هنر ناب است. اسباب‌بازی‌ها، حتی آن‌جا که صرفاً تقلید ابزارهای افراد بزرگسال نیستند، عرصه تعارض و تضاداند، نه چندان تعارض کودک با بزرگسال که تعارض بزرگسال با کودک. زیرا چه کسی اسباب‌بازی‌ها را به کودک می‌دهد، اگر نه فرد بزرگسال؟ و حتی اگر کودک این قدرت خاص را دارد که آن‌ها را بپذیرد یا دست رد به سینۀ آن‌ها بزند، بخشی نه چندان ناچیز از قدیمی‌ترین اسباب‌بازی‌ها (توپ‌ها، حلقه‌ها ای

⁷ Character dolls

⁸ childlike

⁹ Childish

^{۱۰} این جنبش جریانی بین‌المللی در هنرهای ظریف و تزئینی بود که در بریتانیا شکل گرفت و سپس در تمام اروپا و آمریکا گسترش یافت. این جنبش که واکنشی علیه فقر و تضعیف هنرهای تزئینی بود، در سال‌های بین ۱۸۸۰ و ۱۹۲۰ اشاعه یافت.

ورزش، در سیرک‌ها و غیره، فرفره‌ها، و بادبادک‌ها) به معنایی خاص بر او تحمیل می‌شود، آن هم در مقام ابزارهای کیش و آئین که فقط بعدتر، تاحدودی به میانجی قدرت تخیل کودک، به اسباب‌بازی بدل شدند.

از این رو اشتباهی بزرگ است که باور داشته باشیم فقط و فقط نیازهای کودک است که تعیین می‌کند چه چیز باید اسباب‌بازی باشد. بی‌معناست مانند یکی از کارهای متأخر که از جهات دیگر اثری ارزشمند است استدلال کنیم که ضرورت، بگیریم، جغجغهٔ کودک را می‌توان از این واقعیت استنباط کرد که «علی‌القاعده گوش اولین اندامی است که برای سرگرم شدن داد و قال به راه می‌اندازد» — خاصه از آن رو که جغجغه همیشه ابزاری بوده است برای دفع ارواح خبیث، و به همین دلیل است که آن را باید در دست نوزاد قرار داد. و حتی نویسندهٔ اثر حاضر نیز مسلماً اشتباه می‌کند که می‌نویسد: «کودک از عروسک خود فقط و فقط چیزی را می‌خواهد که در افراد بزرگسال می‌بیند و می‌شناسد. به همین دلیل است که تا خود قرن نوزدهم، عروسک فقط وقتی محبوب و پرطرفدار بود که لباس افراد بزرگسال را به تنش کرده بودند؛ کودک در لباس قنடاق که این روزها بر بازار اسباب‌بازی حکم‌فرماست بالکل غایب بود». نه، این یکی را نباید گردن کودکان انداخت؛ زیرا برای کودکی که مشغول بازی است، عروسک گاهی بزرگ است و گاهی کوچک، و در مقام موجودی نازل، اغلب دومی است. به جایش، باید بگوییم که تا خود قرن نوزدهم، تصور طفل به مثابهٔ موجودی که تحت تأثیر روحی از آن خود قرار دارد، کاملاً ناشناخته بود؛ از سوی دیگر، فرد بزرگسال آرمانی بود که بر اساس تصویرش مربی می‌خواهد کودک را سر و شکل دهد. این عقل‌باوری و این باورش که کودک صرفاً یک بزرگسال کوچک است، امروزه خنده بر لبان مان می‌آورد، اما این حُسن را داشت که جدیت را عالم راستین کودک اعلام کند. بر خلاف این، حس «شوخ‌طبعی» نازل در اسباب‌بازی‌ها، به موازات استفاده از اشیاء با مقیاس بزرگتر، خود را چون تجلی عدم قطعیتی آشکار می‌کند که فرد بورژوا در رابطهٔ خود با کودکان نمی‌تواند خود را از شرش خلاص کند. شادمانی حاصل از احساس گناه با تغییرات شکل و اعوجاجات ابلهانهٔ اندازه به شکل

شگفت‌آوری جور در می‌آید. هر آن کس که می‌خواهد چشم در چشم خصایص کریه سرمایه‌ کالایی بدوزد فقط لازم است مغازه‌های اسباب‌بازی‌فروشی و حال و هوای معمول آن‌ها را تا همین پنج سال پیش به خاطر آورد (حال و هوایی که اغلب امروزه هنوز در شهرهای کوچک دارند). فضای آن‌ها اساساً سرشار از غلغلۀ دوزخی بود. بر پلک‌های بازی‌های خانوادگی و چهره‌های عروسک‌های آدمک‌گون، نقاب‌هایی با نیش باز می‌یافتید؛ آن‌ها افسون‌گرانه از دهان سیاه توپ جنگی به شما زل می‌زدند، و در «واگن فاجعه»، این اسباب‌بازی مبتکرانه، کرکر می‌کردند، اسباب‌بازی‌ای که وقتی قطار تصادف می‌کرد، بنا به انتظار تکه تکه می‌شد^{۱۱}.

اما این شرارت و وحشی‌گری ستیزه‌جویانه تازه صحنه را ترک کرده بود که خصلت طبقاتی این اسباب‌بازی در جایی دیگر از نو پدیدار شد. «سادگی» به شعار باب روز این صنعت بدل گشت. البته در خصوص اسباب‌بازی‌ها، واقع امر آن است که سادگی و وضوح را باید نه در شکل‌شان، بل در ماهیت شفاف فرایند تولید یافت. از این رو، نمی‌توان آن را بر اساس معیاری انتزاعی قضاوت کرد، بلکه باید توجه داشت که در مکان‌های مختلف فرق دارد، و مسأله چندان از مقوله معیارهای صوری نیست، زیرا برخی از روش‌های عمل آوردن — به طور خاص حکاکی — می‌توانند تخیل‌شان را یکسره آزاد بگذارند بی‌آن‌که به هیچ وجه فهم‌ناپذیر شوند. به همین سیاق، سادگی اصیل و مبرهن اسباب‌بازی‌ها بسته به تکنولوژی بود، نه ملاحظات فرمالیستی و صوری‌گرایانه. زیرا یک ویژگی خصلت‌نمای هنرهای عامیانه را — شیوه‌ای که تکنولوژی بدوی توأم با مواد ناخالص‌تر از تکنولوژی پیچیده‌تر توأم با مواد گران‌قیمت تقلید می‌کند — می‌توان با وضوح و شفافیت خاص در جهان اسباب‌بازی‌ها دید. ظروف چینی کارخانه‌های بزرگ تزاری در روستاهای روسیه الگوی عروسک‌ها و صحنه‌های زندگی روزمره‌ای بودند که در چوب حکاکی می‌شد. تحقیقات متأخرتر درباره

^{۱۱} در کتاب *تصاویر بازی‌گوشانه* اثر مردیث ای باک درباره منظور بنیامین از این قطار گفته شده است که این اسباب‌بازی یک قطار منفجرشونده بوده است. به هنگام بازی، دودکش و سقف کابین مهندسین منفجر و لوکوموتیو بالکل ویران می‌شود.

هنر عامیانه مدت‌های مدیدی است که این باور را ترک گفته که «بدوی» لاجرم به معنای «قدیمی‌تر» است. اغلب معلوم می‌شود هنر موسوم به هنر عامیانه چیزی نیست جز کالاهای فرهنگی طبقه حاکم که ذره‌ذره سرازیر شده و درون چارچوب یک جمع^{۱۲} گسترده عمری دوباره یافته است.

کارل گروبر قاطعانه نشان می‌دهد که چگونه فرهنگ اقتصادی و خاصه تکنولوژیک جمع بر اسباب‌بازی‌ها اثر گذاشته است، و این کمترین دستاورد این کتاب نیست. اما اگر تا بدین روز اسباب‌بازی‌ها همواره اشیائی تلقی شده‌اند که برای کودکان آفریده شده‌اند، البته اگر نگوئیم آفریده خود کودکان، قضیه بازی دقیقاً عکس این است: به بازی فقط و فقط از منظر افراد بزرگسال اندیشیده‌اند؛ بازی همواره تقلید از بزرگسالان تلقی شده است. و نمی‌توان انکار کرد که ما به این دایره‌المعارف اسباب‌بازی‌ها نیاز داشتیم تا بحث درباره نظریه بازی جان دوباره بیابد، نظریه‌ای که از وقتی کارل گروس کار مهم خود، افراد مشغول بازی، را در سال ۱۸۹۹ منتشر کرد، در این زمینه بررسی نشده است.^{۱۳} هر نظریه نوینی باید «نظریه گشتالتِ ژست‌های بازی» را مد نظر قرار دهد — ژست‌هایی که ویلی هاس اخیراً (۱۸ مه ۱۹۲۸) سه تا از مهم‌ترین‌های‌شان را برشمرده است.^{۱۴} اول، موش و گربه (هربازی مبتنی بر به دام انداختن)؛ دوم، حیوان مادری که از آشیانه و فرزندانش دفاع می‌کند (برای مثال، دروازه‌بان یا بازیکن تنیس)؛ سوم، مبارزه میان دو حیوان بر سر یک طعمه، استخوان یا موضوع عشق (فوتبال، چوگان و غیره). برای فراتر رفتن از آن، باید جفت‌های مرموز طوقه و چوب^{۱۵}، فرفره و تسمه^{۱۶}، تیله و شاه‌تیله، و همچنین جذب‌هوش‌ربای زاییده میان این

¹² A collective

^{۱۳} کارل گروس (۱۸۶۱ - ۱۹۴۶)، فیلسوف آلمانی، کارهایی پیش‌تازانه درباره روان‌شناسی بازی حیوانات و انسان‌ها نوشته است — مترجم انگلیسی.

^{۱۴} ویلی هاس (۱۸۹۱ - ۱۹۷۳)، نویسنده و منتقد یهودی - آلمانی، مجله دنیای ادبیات را تأسیس کرد، که تا سال ۱۹۳۳ سردبیرش بود. — مترجم انگلیسی.

^{۱۵} منظور بازی «طوقه‌بازی» است که در انگلیسی به آن «hoop rolling» یا «stick and hoop» می‌گویند. کودک یک طوقه یا حلقه را با تکه‌ای چوب سفت روی زمین به حرکت و گردش در می‌آورد.

^{۱۶} این اسباب‌بازی از یک فرفره و یک تسمه یا طناب که به یک چوب متصل است ساخته می‌شود. تسمه یا طناب دور فرفره پیچیده می‌شود و وقتی تسمه را شلاق‌وار و یک‌دفعه بکشیم، فرفره به چرخش می‌افتد.

دو بخش را کاوید. به احتمال قریب به یقین وضعیت از این قرار است: پیش از آن که در عشق از خود فراتر رویم و به درون زندگی و ضرباهنگِ اغلب بیگانهٔ انسانی دیگر قدم بگذاریم، با ضرباهنگ‌هایی پایه‌ای دست به آزمایش می‌زنیم که خود را در ساده‌ترین اشکال خود در این قسم بازی‌ها با اشیاء بی‌جان آشکار می‌کنند. یا شاید بتوان گفت این‌ها ضرباهنگ‌هایی هستند که برای اولین بار در آن‌ها بر خود مسلط می‌شویم.

سرآخر این که چنین پژوهشی باید قانون اعظمی را بکاود که در رأس همهٔ قواعد و ضرباهنگ‌های کل جهان بازی قرار دارد: قانون تکرار. می‌دانیم که تکرار برای بچه جان بازی است، که برای او لذتی بزرگ‌تر از «باز هم انجام دادن» بازی وجود ندارد. این اشتیاق تاریک و مبهم به تکرار کردن چیزها در بازی به هیچ‌وجه کم‌تر از کشش جنسی در عشق قدرتمند نیست، و سازوکارش به هیچ‌وجه بهرهٔ کمتری از زیرکی ندارد. از سر تصادف نیست که فروید تصور می‌کرد می‌تواند پی به تکانه‌ای در آن ببرد که «فراسوی اصل لذت» است. و در واقع، هر تجربهٔ عمیقی سودای آن دارد که سیری ناپذیر باشد، خیال بازگشت و تکرار تا پایان زمان را در سر می‌پروراند، و سودای بازگشت به وضع آغازینی که از آن نشئت گرفته است. «همه چیز به طرفه‌العینی حل می‌شد/ فقط اگر می‌شد دوبار انجام‌شان دهیم».

کودک بنا بر این ضرب‌المثل گوته عمل می‌کند. البته جز این که کودک به دوبار راضی نمی‌شود، بلکه می‌خواهد یک کار واحد را دوباره و دوباره انجام دهد، صد یا هزار بار. این کار فقط راهی برای تسلط یافتن بر تجربه‌های بنیادین موحش نیست — آن هم از طریق فرونشاندن واکنش خود، یا با احضار من‌عندی تجارب، یا از طریق پارودی؛ به معنای کیف بردن مکرر از فتح و ظفر خود نیز هست، آن هم با حرارت و شور تمام. فرد بزرگسال قلب خود را از وحشت‌هایش خلاص می‌کند و با بدل ساختن سعادتش به قصه آن را دوچندان می‌سازد. کودک کل رویداد را از نو خلق می‌کند و درست از آغاز، باز هم دست به کار می‌شود. شاید حالا عمیق‌ترین توضیح را برای دو معنای کلمهٔ

آلمانی «Spielen» می‌یابیم: عنصر تکرار نقطه اشتراک‌شان است.^{۱۷} نه «کار را طوری انجام دادن که انگار...»^{۱۸} بل

«انجام دادن مکرر یک چیز واحد»، تبدیل تجربه‌ای تکان‌دهنده و ویران‌گر به عادت — این ذات بازی است.

زیرا بازی، و نه هیچ چیز دیگر، مادر هر عادت است. خوردن، خوابیدن، لباس پوشیدن، شستشو کردن باید به شیوه‌ای

بازیگوشانه و با تلقین و تکرار و با تأسی جستن به ضرباهنگ شعرهای کودکانه به کوچولوی لوسی که دست و پا

می‌زند فهمانده شود. عادت در کسوت بازی وارد زندگی می‌شود، و در عادت، حتی در صلب‌ترین اشکالش، عنصری

از بازی تا به آخر به جا می‌ماند. عادت‌ها اشکال سعادت نخستین ما و وحشت نخستین ما هستند که منعقد و منجمد

شده‌اند و چنان از شکل افتاده‌اند که نمی‌توان تشخیص‌شان داد. و حتی بی‌روح‌ترین آدم ملانقطی نیز، بی‌آن که خود

بداند، به شیوه‌ای کودکانه و نه کودک‌وار بازی می‌کند.^{۱۹}؛ بازی‌اش هرچه کودکانه‌تر، خود او هرچه ملانقطی‌تر. او فقط

بازی کردن خویش را به یاد نمی‌آورد؛ فقط برای اوست که کتابی چنین حرفی برای گفتن نخواهد داشت. اما وقتی

شاعری مدرن می‌گوید هرکس عکسی دارد که حاضر است برایش دنیا را بدهد، چند نفر در جعبه قدیمی

اسباب‌بازی‌ها به دنبال آن نخواهند گشت؟

*این مقاله ترجمه‌ای است از:

“*Toys and play, Marginal Notes on a Monumental Work*(1928)”, Walter Benjamin,
SELECTED WRITING, Volume 2, 1927-1934, pp.117-121

^{۱۷} کلمه آلمانی «Spielen» هم به معنای «بازی کردن» است، هم به معنای «بازی‌ها». — مترجم انگلیسی.

^{۱۸} یا «انجام دادن کاری چنان‌که گویی...»

^{۱۹} رجوع شود به پاورقی ۲ و ۳.