



The Features of the Concept of Time in *Game Rules* Based on Gerard Genette's Theory

Gholamreza Salemian ^{1*} | Samira Mohammadi ²

1. Corresponding Author, Professor in Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Razi University, Kermanshah, Iran. E-mail: salemian@razi.ac.ir
2. M.A. in Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Razi University, Kermanshah, Iran. E-mail: arimsharsini@gmail.com

Article Info

ABSTRACT

Article type:

Research Article

Article history:

Received: 22/05/2023

Received in revised form:
17/09/2023

Accepted: 19/09/2023

Keywords:

Narrative,

Gérard Genette,

Time,

Firooz Zonouzi Jalali,

Game Rule Novel.

The present article is devised on the basis of a descriptive-analytical procedure and is based on the theory of Genette, with the aim of identifying the types of time lapses in the narrative and the cause for their use in the novel; "Game Rules." Furthermore, it is to examine different forms of acceleration and frequency and their impact on the process and attractiveness of the aforementioned novel. The content of the novel is the rule of the psychoanalytical and philosophical game. Zonouzi has set up a well-considered structure for better transmission of this content. In the concept of order, the findings indicate that a high percentage of the text has anachronism of lapse in past time. By objective correlative, the narrator breaks the timeline and expresses his mistakes in past. These past tendencies have created suspense of the work. The narrator's internal monologue and expression of ideologies have created negative momentum; but considering that Zonouzi's goal is to deal with the character's story, its acceleration is completely appropriate and natural. The highest frequencies are dedicated to the repeated ones. By doing this, he has caused a better transfer of confusion, psychosis and narrator's complexes and recounts the effect of those events on the narrator's psyche. In this work, there is, not only no inconsistency among the components of Genette's theory, but also an effective connection and interaction among the components. The techniques used in the narration of this work are appropriate, and the structural study of this novel has led to the understanding of its complexities.

Cite this article: Salemian, G., Mohammadi, S. (2024). The Features of the Concept of Time in *Game Rules* Based on Gerard Genette's Theory. *Journal of Research in Narrative Literature*, 13 (2), 215-246.



© The Author(s).

DOI: 10.22126/rp.2023.9152.1778

Publisher: Razi University



Extended Abstract

Introduction:

The current research is written utilizing a descriptive-analytical way and based on the theory of Gérard Genet. It carries the aim of identifying the types of time distortions of the narrative and the reason for their use in the *Game Rule* novel, examining the types of acceleration and frequency and their effect on the process and attractiveness of the mentioned novel. The content of the novel is the psychoanalytical and philosophical. Zonouzi Jalali has set up a well-considered structure for better transmission of this content.

Methodology:

The novel *Game Rule* by Firoz Zonouzi Jalali has focused on the collection of library and documentary materials and has been analyzed using descriptive-analytical method based on the theory of Gérard Genet. First, Gerard Genet's theory is described and, then, the components of Gérard Genet's theory in the novel *Game Rule* are analyzed and the results of this analysis are stated at the end.

Results and Discussion:

In terms of the concept of order, the findings indicate that a high percentage of the text has anachronism of past time lapses. By objective correlative, the narrator breaks the timeline and expresses his mistakes in the past. These past tendencies have created suspense and attraction of the work. The narrator's internal monologue and expression of ideologies have created negative momentum. However, by considering that Zonouzi's goal is to deal with the character's story, its acceleration is completely appropriate and natural. The highest frequencies are dedicated to the repeated ones. By doing this, he has caused a better transfer of confusion, psychosis, and narrator's complexes and recounts the effect of those events on the narrator's psyche. In this work, not only is there no inconsistency among the components of Genette's theory, but these components have an effective connection and interaction with each other. The techniques used in the narration of this work are completely appropriate and well-informed, and the structural study of this novel has led to the understanding of its complexities.

Conclusion:

The order of narration in the novel *Game Rule* is non-linear. This is due to the fact that the novel is psychoanalytical and the narrator is suffering from some kind of psychosis and turmoil and narrates all his thoughts, feelings, and memories many times in a scattered and incoherent manner.

The main and secondary nodes of the narrative are preserved until the end with the help of time travel. At the beginning of the novel, the author creates the main knot of finding "Hi". The reader cannot solve this knot because his information is still incomplete. By the assistance of the time lapse, the author deals with slices of the judge's life, and the reader gradually gets to know his personality, and the knot that was created at the beginning of the story is opened.

Therefore, the existence of these time distortions is necessary for tying and untying, and the author has managed the shifts and time games well.

In this novel, elimination has many manifestations and the narrator expresses only a few memories of his forty-two years of life in the form of a short narrative. Zonouzi increased the speed of the narrative by using the selection of prominent events and the use of the narrator's frequency. However, by expressing ideologies, anachronisms and repeated frequency, he has lowered the speed of the narration.

Most of the acceleration of the text is negative. The reason for that is the use of monologues, the expression of ideology and the referee's mental struggles. The narrator annoys the impatient reader by expressing philosophies and mental struggles. However, since the Game Rule is a psychological and mental novel, the presence of negative momentum in this novel is natural and even necessary; In such a way that philosophies and ideologies serve to create the referee's mental conflicts, and these conflicts create the personality of the novel.

Continuity is related to other categories of Genet's theory. By creating complexity in understanding the text, the time returns slow down the narration. Repeating frequently causes negative speed and leads to speed increase.

The frequency of the singular is more in the natural course of the present tense of the story. The repeated frequency is manifested in time lapses and the past memories are expressed due to the fact that those memories have had a deep impact on the narrator and have been reviewed many times in the narrator's disturbed, upset, and pained mind. Zonouzi has used the narrator's frequency to introduce characters and show their habits and behavior.

In the narrator's frequency, the author has sometimes mentioned repeated events several times and, as a result, these cases violated the general definitions of this frequency. For this reason, the definition of "the frequency of occurrence by an event" is more than the number of times it is represented. It is the most suitable definition for the frequency of the narrator.

Zonouzi's method of using repeated frequency has four modes. 1. The main character or other characters make a brief reference to an event. This creates a question mark in the mind of the reader; Then, in the following pages, he gives a full description of that story and resolves its ambiguity. 2. For the first time, he describes the event in detail, but in the next times, with the aim of expressing the importance of that event, he makes a brief reference to it. This state is the opposite of the first state. The reason for the repetition of events in the second case is the destructive effect of that event on the narrator. In addition, the author has been able to display the confused mind of the narrator in the form of the flow of mental fluid by purposefully repeating these events. 3. The narrator tells the incident in a distorted way and, then, he narrates it honestly the second time. 4. The author refers to the events through the language of different characters.



ویژگی‌های مقوله‌ زمان در رمان قاعده بازی بر مبنای نظریه ژرار ژنت

غلامرضا سالمیان^{۱*} | سمیرا محمدی^۲

۱. نویسنده مسئول، استاد، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران.

رایانامه: salemian@razi.ac.ir

۲. دانش آموخته کارشناسی ارشد، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران.

رایانامه: arimsharsini@gmail.com

اطلاعات مقاله

چکیده

نوع مقاله: مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۳/۰۱

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۰۶/۲۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۶/۲۸

واژه‌های کلیدی:

روایت،

ژرار ژنت،

زمان،

فیروز زنوزی جلالی،

رمان قاعده بازی.

نوشتر حاضر به روش توصیفی - تحلیلی و بر اساس نظریه ژرار ژنت، با هدف مشخص کردن انواع زمان‌پرسی‌های روایت و علت کاربرد آن‌ها در رمان قاعده بازی، بررسی انواع شتاب و انواع بسامد و تأثیر آنها بر روند و جذابیت رمان نامبرده، نوشته شده‌است. محتوای رمان قاعده بازی روانکاوانه و فلسفی است. زنوزی جلالی برای انتقال بهتر این محتوا، ساختار بسیار سنجیده‌ای تنظیم کرده است. در مقوله نظم، یافته‌ها حاکی از آن است که درصد بالایی از متن دارای زمان‌پرسی از نوع گذشته‌نگر است. راوی با تداعی معانی، خط زمان را می‌شکند و به بیان خطاهای خود در گذشته می‌پردازد. این گذشته‌نگری‌ها باعث ایجاد تعلیق و جذابیت اثر شده‌است. تک‌گویی درونی و بیان ایدئولوژی‌های راوی، شتاب منفی را ایجاد کرده؛ اما با توجه به اینکه هدف زنوزی جلالی پرداختن به داستان شخصیت است، شتاب آن کاملاً بجا و طبیعی است. بیشترین میزان در انواع بسامد، به بسامد مکرر اختصاص دارد. او با این کار باعث انتقال بهتر آشفستگی، روان‌پرسی و عقده‌های راوی شده است و تأثیر آن اتفاقات را بر روان راوی بازگو می‌کند. در این اثر نه تنها هیچ‌گونه ناهماهنگی در میان مؤلفه‌های نظریه ژنت وجود ندارد؛ بلکه این مؤلفه‌ها پیوستگی و تعامل مؤثری با یکدیگر دارند. تکنیک‌های به کار گرفته در روایت این اثر کاملاً مناسب و آگاهانه است و مطالعه ساختاری این رمان منجر به درک پیچیدگی‌های آن شده است.

استناد: سالمیان، غلامرضا؛ محمدی، سمیرا (۱۴۰۳). ویژگی‌های مقوله زمان در رمان قاعده بازی بر مبنای نظریه ژرار ژنت. پژوهشنامه ادبیات داستانی،

۱۳ (۲)، ۲۱۵-۲۴۶.



حق مؤلف © نویسنده گان.

ناشر: دانشگاه رازی

DOI: 10.22126/rp.2023.9152.1778

۱. پیشگفتار

هر نوع اثری که رویدادی را روایت کند، اثری روایی است؛ خواه آن اثر، غیرداستانی باشد (مانند خاطرات، زندگینامه‌ها، زندگینامه خودنوشت و متن‌های تاریخی)، خواه گونه داستانی داشته باشد. توجه به شباهت‌ها و تفاوت‌های آثار روایی، علم روایت‌شناسی را بنا نهاد. روایت‌شناسی سه دوره دارد: ماقبل ساختارگرایی، ساختارگرایی، پس‌ساختارگرایی. اهمیت دوره ساختارگرایی با توجه به این تقسیم‌بندی روشن است. ژرار ژنت، یکی از نامدارترین روایت‌شناسان ساختارگراست. او میان سه سطح داستان، گفتمان و روایتگری تمایز قائل شد و با طرح زمان، وجه و لحن، به تعامل میان این سه سطح اشاره کرد. او این مقوله‌ها را برای بررسی شگردهای روایی در متون روایی تشریح کرده است. زمان از مقوله‌های مهمی است که ژرار ژنت به آن پرداخته است و خود به زیرمجموعه‌های نظم، تداوم و بسامد تقسیم می‌شود.

نظم، ارتباط ترتیب زمانی وقایع در گفتمان با ترتیب زمانی وقایع در داستان است. معمولاً سیر خطی زمان در گفتمان رعایت نمی‌شود و با شکستن خط زمان، زمان‌پریشی‌هایی از نوع گذشته‌نگر و آینده‌نگر به وجود می‌آید. منظور از تداوم این است که هر واقعه، به کدام یک از اشکال خلاصه، حذف، توصیف یا صحنه‌نمایی روایت می‌شود. در این قسمت شتاب روایت بررسی می‌شود. بسامد به ارتباط بین تعداد دفعاتی که حوادث اتفاق می‌افتند و تعداد دفعاتی که آن حوادث نقل می‌شوند، اشاره دارد.

رمان *قاعده بازی* مهم‌ترین اثر فیروز زنوزی جلالی است. داستان درباره شخصی به نام داور علت‌خواه است که در اداره‌ای به نام ضایعات کار می‌کند. داور از اداره برای کشتن «او» که شخص پلیدی است، مرخصی می‌گیرد. برای پیدا کردن «او»، اعمال و حوادث گذشته و حال را بیان می‌کند و به قضاوت می‌پردازد تا اینکه در پایان مکاشفه و جست‌وجوی متوجه می‌شود، آن شخص پلید کسی نیست جز خودش؛ به همین دلیل شیرگاز آشپزخانه را باز می‌گذارد و خودکشی می‌کند.

زنوزی جلالی در این رمان از شیوه جریان سیال ذهن استفاده کرده است. مقتضای این شیوه برگشت‌های مکرر به گذشته با شکستن خط زمان است؛ همین نکته اهمیت بررسی این رمان را از لحاظ نظریه زمان ژنت مشخص می‌سازد.

یکی از عوامل مهم در موفقیت هر اثر، به کارگیری درست شتاب روایت است. این اثر به شکل تک‌گویی درونی بیان شده که خود از عوامل ایجاد شتاب منفی روایت است. در مقاله حاضر، این نکته که تک‌گویی و شتاب منفی تا چه حد در جدایی این اثر موفقیت‌آمیز بوده است، مورد پژوهش قرار گرفته است.

رمان *قاعده بازی* روانکاوانه و به شکل تک‌گویی درونی است؛ به همین دلیل انواع بسامد، مؤلفه مهمی در پیشبرد روایت این رمان است؛ چراکه بیان آشفتگی ذهن راوی داستان علاوه بر زمان‌پریشی، نیاز به تکرار مواردی (رویدادها، افکار راوی و...) هم دارد.

رمان *قاعده بازی* از آثار برجسته سال‌های اخیر است. جوایزی که به این اثر تعلق گرفته، گویای همین مطلب است. این رمان موفق به دریافت جایزه کتاب سال ۱۳۸۷، جایزه قلم زرین انجمن قلم ایران و جایزه جلال آل‌احمد شده است. با توجه به ارزش این اثر لازم بود چگونگی روایت و دلایل موفقیت و جدایی آن با توجه به نظریه‌ی روایی ژرار ژنت مورد بررسی قرار گیرد و خلأ پژوهشی در خصوص این اثر برطرف شود.

پیش از ورود به بحث اصلی به بررسی مقالاتی که در این موضوع نگاشته شده‌اند می‌پردازیم. حرّی (۱۳۸۷) مؤلفه‌های زمان، مکان، شخصیت، سطوح روایی، انواع راوی، کانونی‌شدگی و بازنمایی گفتار و اندیشه را در رمان *آینه‌های دردار* گلشیری بررسی کرده و نتیجه گرفته است که رویکرد روایت‌شناختی به روایت، در واقع چارچوبی برای به کارگیری نویسنده و الگویی برای تحلیل و شناخت دقیق‌تر به خواننده ارائه می‌دهد. جوشکی (۱۳۸۷) آرای ژرار ژنت، ژپ لنت ولت و فرانتس اشتانسل را بیان کرده، برخی از داستان‌های امروزی را از جهت انواع راوی، زاویه دید، شیوه‌های روایتگری، ویژگی‌های راویان و ویژگی‌های سبکی نویسندگان آن‌ها بررسی کرده است. دهقانی (۱۳۹۲) چهار رمان فارسی جریان سیال ذهن (شازده احتجاب، سنگ صبور، سمفونی مردگان و دل‌دگی) را انتخاب و عوامل افزایش‌دهنده و کاهش‌دهنده شتاب روایت را در این رمان‌ها بررسی کرده، اذعان داشته به دلیل نارسایی‌های الگوی ژرار ژنت یافته‌هایی به شتاب روایت افزوده است؛ از جمله: تأثیر تعلیق و ابهام‌آفرینی بر شتاب روایت و پیوند شتاب نثر و شتاب روایت. وهابی دریاکناری و نیک‌منش (۱۳۹۶) سه شعر «قصه شهر سنگستان»؛ «اردها عفریته‌ای منحوس»؛ «خوان

هشتم» را در مؤلفه‌های زمان، وجه و صدا بررسی نموده، دریافته‌اند که نظم این سه شعر بلند به صورت غیرخطی است؛ تداوم آنها مثبت و ثابت است و بسامدشان مفرد و گاهی مکرر است. شکبیا (۱۳۹۷) به عوامل افزایشنده و کاهنده سرعت در چهار اثر بوف کور، آینه‌های دردار، پیکر فرهاد و نوشدارو پرداخته است. آقابابایی (۱۴۰۱) به کاربرت نظریه زمان روایت ژرار ژنت در رمان طریق بسمل شدن پرداخته است. نتیجه‌ای که از این بررسی حاصل شده، این است که استفاده از عوامل کاهش سرعت روایت در سه اثر اول مناسب بوده و باعث شهرت و ماندگاری این آثار ادبی شده است؛ اما در رمان نوشدارو سرعت کند روایت باعث عدم روانی متن و در نتیجه کاهش محبوبیت این رمان شده است. با توجه به موارد بالا تاکنون هیچ پژوهشی در باب بررسی آثار فیروز زنوزی جلالی مبنی بر نظریه ژرار ژنت صورت نگرفته است.

۱-۱. فرضیه‌های پژوهش

- قاعده بازی، رمانی روانکاوانه به شیوه جریان سیال ذهن است. علت انتخاب زمان پریشی‌های مختلف تأثیر آن در روایت این نوع رمان است.
- قاعده بازی، بیشتر یک رمان شخصیت و روانکاوانه است و در نتیجه سرعت منفی دارد.
- انواع بسامد مؤلفه مهمی در پیشبرد روایت رمان روانکاوانه و ذهنی است.

۲-۱. پرسش‌های پژوهش

- توالی و نظم پی‌رفت‌ها در رمان قاعده بازی چگونه است؟
- شتاب در رمان قاعده بازی چگونه است؟ و چه تأثیری بر جذابیت داستان گذاشته است؟
- انواع بسامد در ذکر رخدادها در رمان قاعده بازی چگونه است؟ و به چه علت به کار برده شده‌اند؟

۳-۱. روش پژوهش و چارچوب نظری

شیوه گردآوری مطالب کتابخانه‌ای و اسنادی است و رمان قاعده بازی اثر فیروز زنوزی جلالی با استفاده از روش تحلیلی-توصیفی با تکیه بر نظریه ژرار ژنت، بررسی شده است. ابتدا نظریه ژرار ژنت توصیف شده؛ سپس مؤلفه‌های نظریه ژرار ژنت در رمان قاعده بازی مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته و در پایان نتایج انجام این تحلیل بیان شده است.

۱-۴. مؤلفه‌های نظریه‌ی ژرار ژنت

همان‌طور که پیش از این گفته شد، زمان از مقوله‌های مهمی است که ژرار ژنت به آن پرداخته است و خود به زیرمجموعه‌های نظم، تداوم و بسامد تقسیم می‌شود.

۱-۴-۱. نظم

به ارتباط ترتیب زمانی وقایع در گفتمان با ترتیب زمانی وقایع در داستان می‌پردازد.

«در ترتیب زمانی مسأله این است که آیا بازنمایی روایی پیرو توالی طبیعی رخدادهاست؛ اگر چنین باشد، ما با نظمی گاه‌شمارانه روبه‌رو هستیم و اگر نباشد، با شکلی از زمان‌پریشی» (قاسمی‌پور، ۱۳۸۷: ۱۳۲).

با شکستن خطّ زمان در گفتمان، زمان‌پریشی‌هایی از نوع «گذشته‌نگر» و «آینده‌نگر» به وجود می‌آید.

۱-۴-۱-۱. زمان‌پریشی از نوع بازگشت زمانی (گذشته‌نگری)

هرگاه رویدادی پس از رویدادهای متأخرتر روایت شود، بازگشت زمانی است. گذشته‌نگر انواع مختلفی دارد. در این پژوهش انواع گذشته‌نگری در دو دسته قرار داده شده است: اولین دسته، تقسیم‌بندی براساس نقل رویدادی که قبل از شروع روایت و بعد از شروع روایت اتفاق افتاده، به ترتیب به سه دسته بیرونی، درونی و مرگب انجام می‌شود. دومین تقسیم‌بندی بر اساس خطّ سیر اصلی و فرعی که به ترتیب دو نوع همانندداستانی (همبافت) و متفاوت‌داستانی (دگربافت) است، صورت می‌گیرد. این دو تقسیم‌بندی هم برای بازگشت زمانی و هم پیشواز زمانی قابل استفاده است.

۱-۴-۱-۱-۱. انواع بازگشت زمانی بر مبنای نقطه‌ی شروع روایت

بازگشت‌های زمانی در مقایسه با نقطه‌ی شروع روایت به سه دسته تقسیم می‌گردند: درونی، بیرونی و مرگب. وقایعی از داستان که مربوط به گذشته هستند؛ اما بعد از آغاز اولین نقطه‌ی روایت رخ داده‌اند، نقل شوند، گذشته‌نگری درونی هستند. وقایعی از داستان که قبل از شروع روایت اصلی اتفاق افتاده‌اند، نقل شوند، گذشته‌نگر بیرونی هستند. در بازگشت‌های زمانی ترکیبی یا مرگب، شروع دوره به قبل از روایت اصلی برمی‌گردد؛ اما در مراحل بعدی به روایت اول متصل می‌شود یا حتی جلوتر از آن می‌رود.

(ر.ک: تولان، ۱۳۹۸: ۸۴؛ ژنت، ۱۳۹۸: ۲۶؛ مکوئیلان، ۱۳۹۵: ۱۴۶؛ ریمون-کنان، ۱۳۸۷: ۶۷ و صادقی مرشت، ۱۳۹۲: ۷۳).

۱-۴-۱-۱. انواع بازگشت زمانی بر مبنای خط سیر اصلی و فرعی

بازگشت زمانی با توجه به خط سیر اصلی به دو دسته همبافت و دگربافت تقسیم می‌شوند. اگر گذشته‌نگرها درباره شخصیت، رخداد و خط داستانی اصلی اطلاعاتی را به خواننده بدهند، گذشته‌نگر همبافت (همانند داستانی) هستند. اگر گذشته‌نگرها درباره شخصیت، رخداد یا خط داستانی دیگر که فرعی هستند، اطلاعات بدهند، گذشته‌نگر متفاوت داستانی (دگربافت) هستند (ر.ک: ریمون-کنان، ۱۳۸۷: ۶۶ و مارتین، ۱۳۹۵: ۹۱).

۱-۴-۱-۲. زمان پریشی از نوع پیشواز زمانی (آینده‌نگر)

پیشواز زمانی یا استقبال زمانی که از قبل گفته شود که بعداً چه اتفاقی خواهد افتاد، این نوع زمان پریشی کمتر مورد استفاده قرار می‌گیرد (ر.ک: تودوروف، ۱۳۹۵: ۹-۵۸).

۱-۴-۱-۳. انواع پیشواز زمانی بر مبنای نقطه شروع روایت

با توجه به نقطه شروع روایت سه پیشواز زمانی می‌توان در نظر گرفت: ۱. پیشواز زمانی (آینده‌نگر) درونی در امتداد خط اصلی داستان و در درون زمان خود داستان روی می‌دهند؛ ۲. هرگاه آینده‌نگری، دوره‌ای بعد از پایان اولین روایت را در بر گیرد، از نوع بیرونی است و ۳. پیشواز زمانی (آینده‌نگری) مرکب ترکیبی از بیرونی و درونی است (ر.ک: ریمون-کنان، ۱۳۸۷: ۶۸؛ قاسمی‌پور، ۱۳۸۷: ۱۳۴).

۱-۴-۱-۴. انواع پیشواز زمانی بر مبنای خط سیر اصلی و فرعی

پیشواز زمانی با توجه به خط سیر اصلی به دو دسته تقسیم می‌شود: اگر آینده‌نگرها درباره شخصیت، رخداد و خط داستانی که در متن نقل می‌شود، اطلاعاتی را به خواننده بدهند، آینده‌نگر همانند داستانی هستند. این رویدادها جزو خط اصلی داستان هستند. اگر آینده‌نگرها درباره شخصیت، رخداد یا خط داستانی دیگر اطلاعات بدهند، آینده‌نگر متفاوت داستانی هستند. این رویدادها جزو خط اصلی داستان نیستند.

تداوم داستان به طول زمان اتفاقات اختصاص دارد؛ ولی تداوم متن به مدت زمانی که خواندن آن طول می‌کشد، اشاره دارد و چون تداوم متن از هر خواننده‌ای به خواننده‌ی دیگر فرق دارد، این دو تداوم را نمی‌توان با هم مقایسه کرد؛ به همین دلیل ژنت تداوم داستان را با حجمی که در متن به خود اختصاص داده، می‌سنجد. سرعت در داستان با ثانیه، دقیقه، ساعت، روز، ماه و سال اندازه‌گیری می‌شود و طول متن با خط و صفحه. نسبت میان این دو تداوم اثر را مشخص می‌کند (ر.ک: ژنت، ۱۳۹۸: ۷-۵۶ و ریمون-کنان، ۱۳۸۷: ۳-۷۲).

۱-۴-۲-۱. شتاب ثابت

شتاب ثابت، یعنی نسبت ثابت میان تداوم داستان و طول متن اختصاص یافته. به طور پیش فرض صحنه دارای شتاب ثابت است. صحنه اغلب بر مبنای گفت‌وگوست و به طور قراردادی همانندی زمان میان داستان و روایت را آشکار می‌کند (ریمون-کنان، ۱۳۸۷: ۷۳؛ ژنت، ۱۳۹۸: ۶۳).

۱-۴-۲-۲. شتاب مثبت

شتاب مثبت، یعنی نقل سریع رخدادها در متن. ژنت برای شتاب مثبت به دو عامل حذف و چکیده‌گویی اشاره کرده است. علاوه بر این دو، بسامد بازگو هم که ذکر خلاصه رویدادهای مستمر و توصیف رفتار و عادات شخصیت‌هاست، باعث تندشدن شتاب روایت می‌شود.

۱-۴-۲-۳. شتاب منفی

یکی از گونه‌های شتاب، شکل منفی آن است. شتاب منفی زمانی صورت می‌گیرد که «جریان روایت به واسطه‌ی توصیف صحنه یا اظهارنظر درباره‌ی حال و هوای داستان متوقف می‌شود» (صافی پیرلوجه، ۱۳۹۵: ۱۴۱). شتاب منفی در حالت درنگ توصیفی ایجاد می‌شود. در شتاب منفی برعکس شتاب مثبت، «اختصاص یک تکه بلند از متن به مدت زمان کوتاهی از داستان» (ریمون-کنان، ۱۳۸۷: ۷۴) صورت می‌گیرد.

۱-۴-۳. بسامد

بسامد به ارتباط بین تعداد دفعاتی که حوادث اتفاق می‌افتند و تعداد دفعاتی که آن حوادث نقل می‌شوند، اشاره دارد. پژوهشگران در تحلیل متون برای بسامد، از دو نوع تقسیم‌بندی استفاده کرده‌اند.

در میان اسامی و تعداد مؤلفه‌های این تقسیم‌بندی‌ها تفاوت‌هایی وجود دارد. علت آن این است که روایت چندگانه را گاهی زیرمجموعه روایت مفرد محاسبه می‌کنند و گاهی آن را به صورت یک مؤلفه جدا در نظر می‌گیرند.

۱-۳-۴-۱. بسامد مفرد / تک محور / تک به تک

در این بسامد رخدادی که یک بار اتفاق افتاده، یک بار روایت می‌شود و یا رویدادی که به دفعات تکرار شده، به تعداد همان دفعات هم نقل می‌شود.

۱-۳-۴-۲. بسامد مکرر / فزاینده / چندمحور

در بسامد مکرر اتفاقی که یکبار رخ داده است، n بار نقل می‌شود. در نگاه اول به نظر می‌رسد این بسامد حشو است؛ اما کاربرد آن علل مختلفی دارد؛ گاه برای تأکید و برجسته‌سازی یک رویداد چندبار روایت می‌شود؛ گاه از دید راویان مختلف بیان می‌شود و گاه برای روشن شدن ابهامات و گره‌گشایی نویسنده آن را به کار می‌گیرد. این بسامد برای ایجاد تعلیق یا جذابیت داستان به کار می‌آید.

۱-۳-۴-۳. بسامد بازگو / سخن تکرارشونده / کاهنده / بازانجام / موجز

در این بسامد رویدادی که چندبار اتفاق افتاده، یک بار نقل می‌شود با صفت مبهم «هر» و علامت جمع «ها» به آخر ایام هفته یا قیده‌های همیشه.

۲. پردازش تحلیلی موضوع

۱-۲. بررسی مؤلفه‌های نظریه زمان ژرار ژنت در رمان قاعده بازی

در ادامه، پس از خلاصه رمان قاعده بازی به مؤلفه‌های نظم، تداوم و بسامد در رمان قاعده بازی می‌پردازیم.

۱-۱-۲. خلاصه رمان قاعده بازی

رمان قاعده بازی درباره شخصی به نام داور علت‌خواه است که در اداره‌ای به نام ضایعات کار می‌کند. داور از اداره برای کشتن «او» که شخص پلیدی است، چهار روز مرخصی می‌گیرد. داور با دقت به اطرافینش نگاه می‌کند و به دنبال «او» می‌گردد؛ از همسرش شمس تا دوستان خلافکارش. طی این چهار روزی که مرخصی گرفته، هر بار برشی از زندگی‌اش را نقل می‌کند و از خباث‌هایش پرده

برمی‌دارد. ضمن تعریف خاطرات گذشته، حوادث حال را هم شرح می‌دهد. به توجه بیش‌ازحد همسرش به رامپوت، دامادشان اشاره می‌کند و همچنین با بیان داماد سرخانه بودن و بی‌دست‌وپا بودن رامپوت، تنفرش نسبت به آن دو را بازگو می‌کند. داور خاطراتی از پدرش تعریف می‌کند که با فرق گذاشتن بین او و برادر ناتنی‌اش، بی‌مهری‌ها و بی‌توجهی‌هایش باعث ایجاد عقده‌های زیادی در ذهن و روحش شده است. ماجرای کورشدن چشم حسن چراغ، دزدیدن یک دختر در زلزله، شلیک به پای خود برای فرار از جنگ، حسادت به زندگی مازیار و... را نقل می‌کند. شب چهارم در پایان جست‌وجویش متوجه می‌شود، آن شخص پلید کسی نیست جز خودش، به همین دلیل شیرگاز آشپزخانه را باز می‌گذارد و خودکشی می‌کند.

۲-۱-۲. نظم در *قاعده بازی*

ساختار این رمان بر زمان‌پریشی بنا شده است. این زمان‌پریشی‌ها بر ایجاد تعلیق و جذابیت رمان تأثیر گذاشته است.

«تغییرات پیچیده در ترتیب زمانی در روند شکل‌گیری داستان به منزله متن روایی، متن را سرگرم‌کننده‌تر و جذاب‌تر می‌سازد و شخصیت‌ها را بهتر نشان می‌دهد» (تولان، ۱۳۹۸: ۳-۸۲).

علاوه‌براین، می‌توان گفت محتوای روان‌شناسانه و ذهن‌مشوش شخصیت اول رمان به کمک این زمان‌پریشی‌ها بهتر به نمایش درآمده است.

۲-۱-۲-۱. انواع بازگشت زمانی بر مبنای نقطه شروع روایت در *قاعده بازی*

نقطه شروع و زمان حال روایت *قاعده بازی* هنگامی است که راوی با گرفتن مرخصی از اداره کل ضایعات خارج می‌شود. این نقطه مبنای تقسیم‌بندی دسته اول بازگشت زمانی (درونی، بیرونی و مرکب) قرار می‌گیرد. پرش زمانی با نقل رخدادها قبل از این نقطه، گذشته‌نگری بیرونی و نقل اتفاقات بعد از این نقطه، گذشته‌نگری درونی خواهد بود. گذشته‌نگری مرکب هم در نقل اتفاقات و خاطراتی که قبل از شروع روایت روی داده و به کنشی بعد از شروع روایت متصل می‌شوند، صورت می‌گیرد.

۲-۱-۲-۱-۱. بازگشت زمانی (گذشته‌نگر) درونی

با توجه به نقطه صفر روایت که گرفتن مرخصی چهارروزه است، قاعده بازی دو خط سیر دارد؛ یک خط سیر به اتفاقات قبل از گرفتن مرخصی می‌پردازد (گذشته‌نگر بیرونی). خط سیر دوم شامل زمان اکنون روایت می‌شود که اتفاقات مربوط به چهار روز مرخصی‌اش، به ترتیب بیان می‌شود. اگر ترتیب بیان رخدادها رعایت نمی‌شد و نقل رخدادها این چهار روز با تقدّم و تأخّر همراه می‌بود، در اینجا زمان‌پریشی از نوع گذشته‌نگر درونی صورت می‌گرفت؛ اما در رویدادهای خط سیر دوم، ترتیب رعایت شده است و هیچ‌گونه پرشی دیده نمی‌شود؛ به عبارت دیگر، در این رمان گذشته‌نگری از نوع درونی نمود آن‌چنانی ندارد. علت آن این است که اتفاق مهمی در این چهار روز نمی‌افتد تا نویسنده بخواهد با جابه‌جایی زمانی، آن را برجسته یا ایجاد تعلیق کند. مهم‌ترین بخش این رمان حوادث گذشته است که بر زندگی راوی تأثیر گذاشته است و این حوادث قبل از شروع روایت اصلی اتفاق افتاده‌اند و راوی با کمک تداعی، گریزی به آن حوادث می‌زند و گذشته‌نگری‌هایی از نوع بیرونی رقم می‌زند. تنها نمونه گذشته‌نگری درونی در این رمان مورد زیر است:

داور پس از بیرون کردن شمسی، رامپوت و منیجه از خانه، به یاد رقص شمسی می‌افتد و با نفرت از آن یاد می‌کند:

«ای زن احمق! ای کوه گوشت و چربی متحرک! ای مظهر حماقت! داشت چه لب و لوجه‌ای
تکان می‌داد؛ چه تن و بدنی می‌جنباند؛ چه قری به کمرش می‌داده...» (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲:
۴۴۹).

۲-۱-۲-۱-۲. بازگشت زمانی (گذشته‌نگر) بیرونی

نویسنده سه گره در داستان ایجاد کرده است: گره اصلی پیدا کردن و کشتن «او»؛ گره فرعی پیدا کردن دزد جنس‌های حسن کوری و راز فروخته شدن نبات و گره فرعی سرانجام رابطه راوی با داماد و همسرش. نویسنده در ایجاد هر سه گره، بازی زمانی در پیش گرفته است. اگر خط سیر در بیان رخدادها سرقت جنس‌های حسن کوری و راز دزدیده شدن نبات رعایت می‌شد، این گره فرعی، جذابیّت خود را از دست می‌داد. راوی از همان ابتدای روایت این گره را ایجاد کرده و خواننده در پی یافتن دزد جنس‌ها و سرانجام نبات به مطالعه رمان می‌پردازد. راوی میانه داستان یک روایت تحریفی را نقل می‌کند. به ظاهر معمای داستان نبات حل می‌شود؛ اما هنوز راز سرقت اجناس حسن کوری به قوت

خود باقی است. در صفحات بعدی مشخص می‌شود، داور جنس‌ها را دزدیده است و ماجرای نبات هم به گونه دیگری رخ داده است که افشای آن در صد صفحه آخر آمده است.

نویسنده در ایجاد گره اصلی، یعنی پیدا کردن «او» هم از زمان‌پریشی بهره برده است. نویسنده با کمک زمان‌پریشی به برش‌هایی از زندگی داور می‌پردازد و خواننده کم‌کم با شخصیت او آشنا می‌شود و گره‌ی که در اول داستان به وجود آمده، گشوده می‌شود؛ بنابراین وجود این زمان‌پریشی‌ها برای گره‌افکنی و گره‌گشایی لازم و ضروری است.

در رمان قاعده بازی گذشته‌نگری‌های بیرونی زیادی وجود دارد؛ از جمله:

نویسنده ضمن تعریف درخواست مرخصی چهار روزه، به ماجرای رد شدن درخواست مرخصی چهار، پنج سال قبلش اشاره می‌کند. این مورد نوعی از گذشته‌نگر در گذشته‌نگر است (همان: ۵۲-۴۳). نوع این گذشته‌نگری بیرونی است؛ چون به گذشته‌ای برمی‌گردد که قبل از شروع اولین روایت است. خواننده متوجه می‌شود که داور چه اندازه جدی، کینه‌ای و سنگدل است. هدف این گذشته‌نگری، گذشته‌نگری مکمل در نقش شخصیت‌پردازی است؛ زیرا گوشه‌ای از شخصیت راوی را بیان می‌کند. داور با تعریف دعوایش با اصغر علت رفتارهای پلیدش را بیان می‌کند. این گذشته‌نگری هم بیرونی است:

«درست بعد از آن بود که دیگر خودم نبودم. آن داور نبودم... اگر که نمی‌توانم ضعیف باشم و پاک، رذیل می‌شوم... و چنین شد که دیگر خودم را یکسر واگذاشتم به ابلیس» (همان: ۳۷۵).

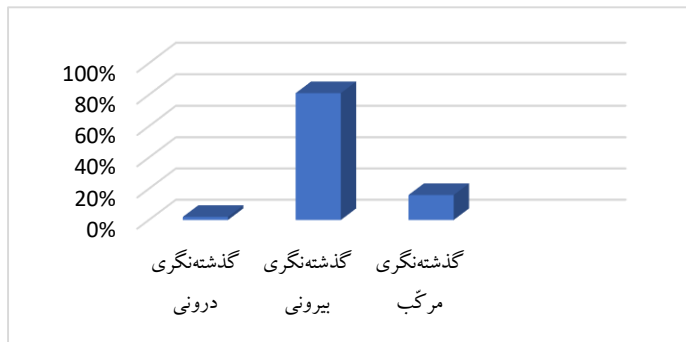
صفحات دیگر: (همان: ۲۴-۱۱، ۹-۸۵، ۱۰۸-۹۸، ۱۳۱-۱۲۰، ۱۶۴، ۱۶۹، ۱۷۱، ۱۸۴، ۱۸۵، ۱۸۶، ۱۸۷، ۱۸۸، ۱۹۰، ۲۰۵، ۲۴۲، ۴۰۶، ۴۰۸ و ۴۰۹).

گذشته‌نگری بیرونی در قاعده بازی ابتدا بیشتر جنبه تکمیلی دارد و با هدف معرفی شخصیت‌های داستان و ریشه‌یابی عقاید آن‌ها نقل می‌شود؛ اما به مرور این حوادث دوباره گذشته‌نگری می‌شوند؛ مخصوصاً هنگامی که داور واپسین لحظات عمر خود را سپری می‌کند، این بار جنبه تکرار و تأکیدی دارد. با این کار اهمیت و تأثیر مخرب آن‌ها را بر روح و روانش در لحظات آخر عمر بازگو می‌کند.

۲-۱-۲-۱-۳. بازگشت زمانی (گذشته‌نگر) مرگب

این نوع بازگشت زمانی در رمان *قاعده بازی* نمود کمی دارد؛ از جمله این نوع است: نقطه شروع داستان زمانی است که داور مرخصی می‌گیرد و از اداره ضایعات بیرون می‌آید. با گذشته‌نگری به چند ساعت قبل که درخواست مرخصی داده و با آن موافقت شده، برمی‌گردد. این گذشته‌نگری از نوع مرکب است (همان: ۵۳-۴۱). ماجرای دزدیده‌شدن جنس‌های حسن کوری قبل از نقطه صفر روایت شروع شده؛ ولی پیداشدن دزد و آتش‌زدن آن‌ها بعد از نقطه شروع روایت اصلی است و چون این دو به هم متصل هستند، پس بازگشت زمانی مرکب است.

دعوی حسن کوری و سلیم جابلیق به قبل از شروع روایت برمی‌گردد؛ اما پیامد آن دعوا، یعنی قتل حسن کوری بعد از اولین نقطه روایت اتفاق می‌افتد؛ بنابراین گذشته‌نگری مرکب است.



شکل ۱. نمودار انواع بازگشت زمانی بر مبنای نقطه شروع روایت (منبع: یافته‌های تحقیق)

در این رمان گذشته‌نگری درونی ۲ درصد، گذشته‌نگری مرکب ۱۶ درصد و گذشته‌نگری بیرونی ۸۱ درصد را به خود اختصاص داده است. عمده‌ترین نوع زمان‌پریشی در این رمان، گذشته‌نگری بیرونی است. نویسنده با این کار به خواننده اطلاعات می‌دهد، آشفتگی روحی خواننده را با غیرخطی بودن و سیلان بودن نشان می‌دهد و باعث پیچیدگی، جذابیت و ایجاد تعلیق می‌شود. خواننده با یک فرآیند ذهنی این قطعات را کنار هم می‌چیند و یک داستان منسجم می‌سازد. این کار باعث التذاذ ادبی می‌شود.

۲-۱-۲. انواع بازگشت زمانی بر مبنای خط سیر اصلی و فرعی در *قاعده بازی*

در این بخش انواع بازگشت زمانی بر مبنای خط سیر اصلی و فرعی در *قاعده بازی* بررسی می‌شود که به دو نوع بازگشت زمانی همبافت (همانند داستانی) بازگشت زمانی دگربافت (متفاوت داستانی) تقسیم

می‌شود.

۱-۲-۲-۱-۲. بازگشت زمانی همبافت (همانندداستانی)

بسامد بازگشت زمانی همبافت بسیار بیشتر از دگربافت است؛ چراکه موضوع این رمان زندگی خود راوی است؛ در نتیجه سرگذشت او خط سیر اصلی است. هدف داور از نقل خاطراتش بیان گناهان، زشتی‌ها و پلیدی‌های خودش است و این خاطرات چون با یک هدف طرح می‌شوند، همانند حلقه‌ای نامرئی به هم وصل شده‌اند تا به هدفش که اعتراف و کشتن نفس پلیدش است، برسد.

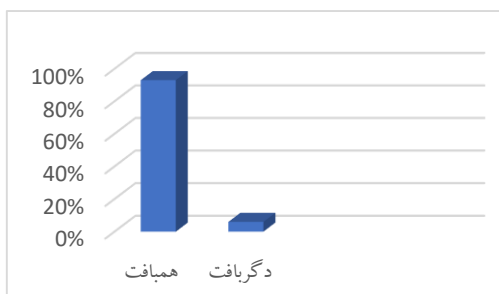
داور در قبال محبت و اعتماد احمد پایدار، کیف پول او را می‌دزد و گزارشی برضد او می‌نویسد و به اداره امنیت می‌دهد. راوی، این داستان را با هدف شرح پلیدی‌های خودش که خط سیر اصلی داستان است، بیان می‌کند.

«میل دارم در این آخرین روز، با یادآوری یکی از آن لگه‌های پاک‌نشده‌ی و سیاه خودم را عذاب بدهم» (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۲۹۴).

صفحاتی که گذشته‌نگری همبافت دارند: (همان: ۱۱، ۲۷، ۴۳، ۸۶، ۱۳۰-۱۲۰، ۱۶۴-۱۳۰، ۱۶۹، ۱۷۱، ۱۸۳، ۱۸۵، ۱۸۶، ۱۸۷، ۱۸۸، ۱۹۵-۱۹۰، ۲۰۵، ۳۵۱-۲۹۴، ۴۰۶، ۴۰۸ و ۴۰۹).

۱-۲-۲-۲. بازگشت زمانی دگربافت (متفاوت داستانی)

بازگشت زمانی دگربافت در *قاعده بازی* بسامد بسیار پایینی دارد؛ چراکه دید راوی محدود است و همچنین بیان سرگذشت راوی و اعترافات او مدنظر است؛ به همین علت به زندگی شخصیت‌های دیگر و حوادث فرعی اشاره چندانی نمی‌شود. فقط سه مورد از رخداد‌های داستان دگربافت هستند؛ یکی کودکی اصغر سیاه و دیگری اشاره‌ای به شخصیت رامپوت و سوم ازدواج دخترش.



شکل ۲. نمودار انواع بازگشت زمانی بر مبنای خط سیر اصلی و فرعی (منبع: یافته‌های تحقیق)

بازگشت‌های زمانی بیشتر از نوع همبافت و متصل به خط اصلی داستان هستند و نویسنده کمتر به حاشیه پرداخته است. ۹۳ درصد از گذشته‌نگری‌ها همبافت و فقط ۶ درصد دگرگرفتگی هستند.

۲-۱-۲. انواع پیشواز زمانی بر مبنای نقطه شروع روایت در قاعده بازی

انواع پیشواز زمانی بر مبنای نقطه شروع روایت در قاعده بازی عبارت‌اند از: پیشواز زمانی (آینده‌نگری) درونی، پیشواز زمانی (آینده‌نگری) بیرونی، پیشواز زمانی (آینده‌نگری) مرکب.

۲-۱-۳-۱. پیشواز زمانی (آینده‌نگری) درونی

در این رمان آینده‌نگری درونی نمود زیادی ندارد. داور بیان می‌کند باید «او» را بکشد و فقط چهار روز وقت دارد. در پایان متوجه می‌شود، آن «او» خودش است و خودش را می‌کشد.

«حالا که او را یافته‌ام و حالا که می‌دانم دریدگی‌های روحم به هیچ‌وجه ترمیم‌پذیر نیست، بهتر این است که «او» را بکشم و می‌کشم» (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۵۰۲).

این اتفاق در پایان روایت می‌افتد؛ پس آینده‌نگری درونی است.

سلیم در برابر سخنان تحریک‌آمیز داور برضد حسن کوری می‌گوید:

«همه چیز آن حسن کوری لعنتی را هم می‌دانم. غصه من را نخور. من می‌دانم و او. حالا می‌بینی» (همان: ۲۸۳).

این حرف سلیم به نقشه او برضد حسن کوری اشاره دارد و نوعی آینده‌نگری است. در صفحات بعد سلیم، حسن کوری را می‌کشد؛ چون این آینده‌نگری قبل از پایان روایت اتفاق می‌افتد، آینده‌نگری از نوع درونی است.

۲-۱-۳-۲. پیشواز زمانی (آینده‌نگری) بیرونی

آینده‌نگرهای هستند که دوره‌ای و رای پایان اولین روایت (و یا روایت اصلی) را در بر می‌گیرند یا اینکه در داستان اتفاق نمی‌افتند؛ نمونه‌هایی از آن:

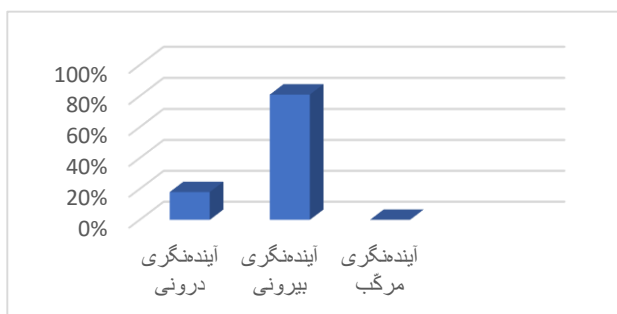
حسن کوری داور را تهدید می‌کند؛ اما قبل از اینکه بخواهد تهدیدش را عملی کند، کشته می‌شود (همان: ۱۰۳).

داور آینده‌نات را با کمال خوب نمی‌بیند.

«در اولین فرصت جذب نیروی زیباتری می‌گردد که با ماهیتش سازگارتر است. به مرد دیگری می‌پیوندد...» (همان: ۳۶۷).

سرنوشت نبات به گونه‌ی دیگری رقم می‌خورد، پس نمی‌تواند درونی باشد. داور آینده‌ی نتیجه دخترش را با رامپوت پیش‌بینی می‌کند و چون قبل از پایان روایت این پیش‌گویی تحقق نمی‌یابد، از نوع بیرونی است (همان: ۴۵۲).

۲-۱-۲-۳. پیشواز زمانی (آینده‌نگری) مرکب در این رمان نمود ندارد.



شکل ۳. نمودار انواع پیشواز زمانی بر مبنای نقطه‌ی شروع روایت (منبع: یافته‌های تحقیق)

آینده‌نگری درونی فقط ۱۸ درصد؛ آینده‌نگری بیرونی ۸۱ درصد و آینده‌نگری مرکب ۰ درصد از کل ۱۰۰ درصد را شامل می‌شوند. آینده‌نگری‌ها غالباً در داستان اتفاق نمی‌افتند؛ بنابراین درصد آینده‌نگری بیرونی بیشتر است.

۲-۱-۲-۴. انواع پیشواز زمانی بر مبنای خط‌سیر اصلی و فرعی در *قاعده بازی*
انواع بازگشت زمانی بر مبنای خط‌سیر اصلی و فرعی در *قاعده بازی* به پیشواز زمانی (آینده‌نگری) همبافت (همانندداستانی) و پیشواز زمانی (آینده‌نگری) دگربافت (متفاوت‌داستانی) تقسیم می‌شود.

۲-۱-۲-۴-۱. پیشواز زمانی (آینده‌نگری) همبافت (همانندداستانی)
داور بیان می‌کند باید «او» را بکشد. در پایان متوجه می‌شود آن «او» در واقع خودپلیدش است و خودش را می‌کشد. این پیشواز، مرتبط با خط‌سیر اصلی است، پس همبافت است.

حوادث بعد از مرگ مرتبط با خط سیر اصلی است؛ چراکه این رمان با هدف هشدار برای خوانندگان نوشته شده است.

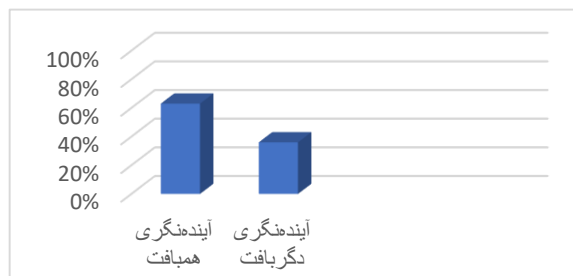
«آنگاه که آتش می‌نوشیم و لباسی از آتش می‌پوشیم از نوک پا تا فرق سر می‌سوزیم...»
(همان: ۴۷۷).

ترس‌ها و دردهای شخصیت داور را به‌عنوان یک انسان بیان می‌کند و چون با مفهوم کلی و هدف این رمان (تلاش برای مکاشفه و جهاد نفس) در ارتباط است، جزء خط سیر اصلی محسوب می‌شود.
(همان: ۴۸۷، ۴۹۸ و ۴۹۰-۶).

۱-۲-۳-۴. پیشواز زمانی (آینده‌نگری) دگربافت (متفاوت‌داستانی)
جریان دزدیده‌شدن جنس‌ها و تهدید حسن کوری ارتباط چندانی با خط سیر اصلی ندارد؛ بنابراین نوع این آینده‌نگری دگربافت است:

«دیر یا زود، یک شبی، مثل امشب می‌آورمتان تو همین اتاق، می‌نشانمتان دور خودم، زیر همین چراغ، همین جا، قمه را هم می‌گذارم بینمان...» (همان: ۱۰۳).

پیش‌بینی آینده نبات در ارتباط با خط سیر اصلی نیست، پس دگربافت است. (همان: ۳۶۷).
پیش‌بینی آینده منیجه با رامپوت چون درباره شخصیت اصلی و خط سیر اصلی داستان نیست، دگربافت است (همان: ۴۵۲).



شکل ۴. نمودار انواع پیشواز زمانی بر مبنای خط سیر اصلی و فرعی (منبع: یافته‌های تحقیق)

آینده‌نگری‌های همبافت ۶۳ درصد و آینده‌نگری‌های دگربافت ۳۶ درصد هستند. داور بیشتر درباره آینده خود، ترس‌های خود سخن می‌گوید و به آینده دیگر شخصیت‌های داستان کمتر پرداخته است. تا اینجا به رابطه ترتیب ارائه رخدادها در متن در مقایسه با ترتیب همان رخدادها در داستان پرداخته

شد. می‌توان نوعی دیگری از رابطه را در نظر گرفت که به آن توجهی نشده است. اشاره‌ی پیش از موعد راوی (آینده‌نگری) به حوادثی که قرار است در صفحات بعدی در متن نقل شود (با توجه به متن به گونه‌ای آینده‌نگری محسوب می‌شود)؛ ولی این حوادث نسبت به نقطه‌ی اول روایت در واقع در گذشته اتفاق افتاده‌اند (با توجه به داستان گذشته‌نگری است). پس این نوع رابطه با توجه به متن آینده‌نگری و با توجه به داستان گذشته‌نگری هستند؛ یعنی در این رابطه، ترتیب به هم‌خورده‌ی داستان در متن به رسمیت شناخته می‌شود و اشاره‌ی قبل از روایت کامل آن، به نوعی آینده‌نگری منجر می‌شود؛ در صورتی که در اصل، روایتی گذشته‌نگر است. نویسنده فقط به آن حوادث، قبل از روایت کامل آنها، اشاره‌ی کوچکی می‌کند. هدف نویسنده از این کار می‌تواند براعت استهلال، مقدمه‌چینی یا ایجاد تعلیق باشد. نمونه و مصداق این رابطه پیچیده‌ی متن و داستان در رمان *قاعده بازی* وجود دارد:

صحبت‌های دکتر روان‌نژند و اشاره به تمام رخدادهایی که در آینده‌ی متن - اما در گذشته‌ی داستان - اتفاق افتادند؛ مکالمه با ابراهیم مرده‌خوار و حسن کوری و اشاره‌ی آن‌ها به دزدیده‌شدن اموال و فروختن نبات (در داستان گذشته هستند؛ اما در متن آینده)؛ اشاره به گزارشی که برای مأمور امنیتی می‌برد (در آینده روایت می‌شود؛ اما در واقع در داستان گذشته است) و ...

۲-۱-۳. تداوم در *قاعده بازی*

در این بخش به عوامل ایجاد شتاب ثابت، خنثی یا صفر و عوامل ایجاد شتاب مثبت و منفی می‌پردازیم.

۲-۱-۳-۱. عامل ایجاد شتاب ثابت، خنثی یا صفر

همان‌طور که پیشتر گفته شد در گفت‌وگوها شتاب ثابت است. نمونه‌های گفت‌وگو در *قاعده بازی*: گفت‌وگوی دکتر روان‌نژند و داور علّت‌خواه (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۲۳-۱۱)؛ گفت‌وگوی داور با ابراهیم مرده‌خور (همان: ۷۸-۶۵)؛ گفت‌وگوی خیالی داور با مقام محترم امنیتی (همان: ۳۰-۲۶)؛ گفت‌وگوهای داور، طوبی و حسن کوری (همان: ۱۰۴-۹۰) و ...

۲-۱-۳-۲. عوامل ایجاد شتاب مثبت

از عوامل ایجاد شتاب مثبت به حذف، خلاصه و بسامد بازگو می‌توان اشاره کرد.

۲-۱-۳-۱. حذف

داور به طور خلاصه به ازدواج شاهین خان با مادر یحیی اشاره می کند:

«شکارچی او بود، چون شاهین خان را از خیلی سال های پیش شکار کرده بود، آن وقت ها که نه من بودم، نه مادر» (همان: ۱۲۴).

در هیچ جای رمان از اتفاقات بعد از ازدواج اول شاهین خان و چگونگی آشنایی اش با مادرش و ازدواج آن دو ذکری به میان نیامده است. این حذف از نوع تلویحی است؛ زیرا به وجودشان در متن اشاره ای نشده و خواننده پس از بازسازی متن در ذهن خود به این شکاف پی می برد. علت حذف این قسمت از داستان را می توان بی اهمیتی آن دانست؛ چراکه رمان حول محور شخصیت و زندگی داور است.

پس از نقل خاطرات شبی که در باغ بودند، ناگاه روایت شتاب می گیرد:

«سالیان چون شب های پرکابوسی بودند که من خوابگرد از میانشان می گذشتم... هنوز در سرگیجه پایانی سالیان شتابناک بودم که به او برخوردم به دختری با صورت گرد و سفید...» (همان: ۱۸۶).

منظور از این سال ها بعد از دوازده سالگی تا زمان ازدواجش است. این حذف از نوع صریح است؛ چراکه نشانه حذف آن در متن آمده است. مشخص نیست بازه زمانی این حذف چقدر است. حذف، در این رمان نمود بسیاری دارد. اگر زنوزی جلالی رخدادهای زندگی داور را به ترتیب از کودکی تا بزرگسالی روایت می کرد، کمتر از حذف استفاده می کرد؛ چراکه وجود شکاف ها به داستان لطمه می زد و خواننده نمی توانست این حذف ها را بپذیرد؛ اما چون این رمان با گذشته نگری به حوادث زندگی داور می پردازد، دست راوی برای گزینش خاطرات باز است؛ بدین ترتیب خاطرات و اتفاقاتی که نقل نمی شوند در مقوله حذف می گنجند.

«هرچه توصیف یک رویداد مفصل تر باشد، آن رویداد برجستگی بیشتری می یابد و اهمیت بیشتری پیدا می کند» (پرینس، ۱۳۹۵: ۶۲).

راوی در قاعده بازی از نقل خاطراتی که اهمیتی نداشته با ترفند حذف عبور کرده است.

راوی در بیان نحوه‌ی آشنایی‌اش با شمسی و ازدواج‌شان فقط به تعریف کوتاه یک خاطره می‌پردازد:

«هنوز در سرگیجه‌ی پایانی سالیان شتابناک بودم که به او برخوردیم؛ به دختری با صورت گرد و سفید و دست‌هایی نرم و کوچک که موهاش را با روبان صورتی رنگی، بالای گوش‌هاش بافته بود و داشت از پشت پنجره نگاهم می‌کرد... گفتم: ببخشید اسم شما؟ گفت: «شمسی» و پنجره را بست و این طور شد که شمسی آمد» (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۱۸۶).

داور پس از اینکه نحوه‌ی آشنایی‌اش با شمسی را بیان می‌کند، به‌طور خلاصه به ازدواج و فرزنددار شدنشان اشاره می‌کند.

«ناگاه خودم را یافتم در خانه‌ای که شمسی‌ای بود و دختری منیجه نام که موهاش را با روبان صورتی رنگی بالای گوش‌هاش می‌بافت و پسرکی همایون نام» (همان: ۱۸۷).

۲-۱-۳-۲. بسامد بازگو

راوی با استفاده از بسامد بازگو بدرفتاری شمسی را با مادرش که بارها اتفاق افتاده، به‌صورت موجز بیان کرده، باعث افزایش سرعت متن شده است.

«مادر تنها تر شد، هربار که خودش به خانه‌مان می‌آمد یا که من می‌آوردمش، جوراب‌ها و پیراهن‌ها، پاها و دست‌ها و ناخن‌ها و موها واسطه‌ی گریز او می‌شدند...» (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۱۹۴).

داور به جای شرح بیست‌ودو سال زندگی‌اش با شمسی که به درازا می‌کشید و حجم زیادی را به متن می‌افزود، اتفاقات و حالاتی را که بارها پیش آمده، با بسامد بازگو خلاصه کرده است (همان: ۴۶۲)؛ همچنین برای معرفی شخصیت‌های شمسی، مادرش، یحیی و شاهین‌خان از بسامد بازگو بهره برده است. علت آن می‌تواند فرعی بودن این شخصیت‌ها باشد. نویسنده با انتخاب بسامد بازگو به جای بسامد چندگانه، سرعت روایت را بالا برده است.

۲-۱-۳-۳. عوامل ایجاد شتاب منفی

عوامل ایجاد شتاب منفی عبارت‌اند از: توصیف، نثر ادبی، زمان درونی (عاطفی و خیالی)، بیان ایدئولوژی‌ها و فلسفه‌بافی، بازگشت زمانی، انواع تک‌گویی، تکرار، تعلیق و ابهام‌آفرینی.

۲-۱-۳-۳-۱. توصیف

از جمله عوامل شتاب منفی درنگ‌های توصیفی است.

«مکث‌های توصیفی یا توضیحی و ارائه جزئیات، خود موجب ثابت نگه‌داشتن زمان در رمان می‌شوند و روایت را درگیر شتاب منفی می‌کنند» (صادقی مرشت، ۱۳۹۲: ۷۸).

منظور از توصیف، بخشی از داستان است «که کنش یا گفتاری در آن اتفاق نمی‌افتد. در نتیجه در توصیف نگاه خواننده روی مکان یا شیء خاصی متمرکز است... توصیف روایت را کند می‌کند و به خواننده امکان می‌دهد تصویر ثابتی از یک منظره خارجی یا حالت روحی ببیند» (بی‌نیاز، ۱۳۹۴: ۱۱۶). نمونه‌ای از توصیف در قاعده بازی:

توصیف دکتر روان‌نژند:

«مردی بود باریک‌اندام، میانسال، با صورتی کشیده و گونه‌های تیز استخوانی، میانجای سرش طاس بود و چشمان ریز بی‌قرار و کاونده‌ای داشت که وقتی زل می‌زد به آدم، آدم احساس می‌کرد، نگاش مثل مته دارد از جسمش می‌گذرد و تا پشت روحش را سوراخ می‌کند...» (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۱۱).

توصیف شمسی:

«شمسی با صورت گرد و با چشمان پف کرده، موهای کوتاه وزوزی و پرپشت که دیگر پاک جوگندمی شده‌اند. موهاش را جمع می‌کند بالا و شلخته‌وار بهشان گیره می‌زند. بازوهای لمالم گوشش...» (همان: ۱۱۳)

در توصیفات رمان، اعتدال رعایت شده است و کمتر توصیف طولانی‌ای در متن مشاهده می‌شود. توصیفات از دریچه ذهن راوی بیان می‌شود. طبق نظریه ژنت توصیفات باعث ایجاد شتاب منفی می‌شوند؛ اما در این رمان، توصیفات عامل اصلی شتاب منفی نیستند. بیان افکار و عقاید راوی حجم زیادی از متن را به خود اختصاص می‌دهد و اصلی‌ترین عامل ایجاد شتاب منفی است که در ادامه این امر بررسی می‌شود.

۲-۳-۳-۱-۲. نثر ادبی

سرعت روایت جملات ساده در مقایسه با جملاتی که با صنعت‌های ادبی آراسته و پیچیده شده‌اند، متفاوت است. در *قاعده بازی* صنعت‌های ادبی از جمله: ضرب‌المثل، کنایه، تشبیه، تشخیص، استعاره، نماد، تمثیل و... به وفور دیده می‌شود. کاربرد این موارد باعث کندشدن سرعت روایت شده است؛ نمونه‌ای از آن:

«انگار که آدم تو بیابان وسیعی پر از اسقاط سردرگم مانده باشد، تو انبوه آن همه ماشین‌های قراضه و آهن‌پاره‌های بی‌مصرف نخاله‌ها که رو هم کود شده‌اند... بعضی‌های هاشان با وجود ظاهراً فریبنده‌شان - مثل سلیم جابلیق - ناجور و زمخت و بی‌مصرف از کار در می‌آیند. با وجود ظاهر معقولشان، هرز دنده و از درون زنگار بسته‌اند و فقط و فقط به درد آن می‌خورند که جایی از این دنیای پر اسقاط را پر کنند...» (همان: ۲-۲۹۱).

«روح امروز بسیار بسیار گرسنه عذاب بود، چاره‌ای نداشتم، باید که تگه‌هایی از نان رنج و دردم را در کامش فرو می‌بردم. میل داشتم که با بازنوشی جرعه‌هایی از هلال‌های درد به کامش لذت ببرم» (همان: ۴۰۴).

۲-۳-۳. زمان درونی (عاطفی و خیالی)

در زمان درونی سرعت گفتمان منفی است.

«بسیاری از وقایع فقط در خیال شخصیت‌های داستان اتفاق می‌افتد؛ ولی نویسنده آن را در قالب کلمات به تصویر می‌کشد که این عمل نویسنده هیچ پیش‌پردی در زمان تقویمی داستان را موجب نمی‌شود و فقط باعث کندی سرعت روایت رمان می‌شود» (شکیبا، ۱۳۹۳: ۲۱).

کابوس‌ها، خواب‌ها و توهمات راوی که در زمره‌ی زمان درونی هستند، باعث شتاب منفی روایت شده‌اند؛ برای مثال، کابوس غرق شدن در رودخانه:

«دیدم که به طرف صخره می‌روم، صخره تیز بود. دهان باز کرده بودم و داد می‌زدم؛ ولی صدا از دهانم بیرون نمی‌آمد. دستی رو مچ پایم بود. دستی رو زانوم بود. لرزیدم، چشم باز کردم» (زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۱۴۰).

به خواب دیدن مقام امنیتی و احمدپایدار هم از این نمونه هستند.

۲-۱-۳-۴. بیان ایدئولوژی‌ها و فلسفه‌بافی

حجم زیادی از متن به کشمکش‌های ذهنی و بیان ایدئولوژی‌های راوی اختصاص دارد. با اینکه حجم جهان‌بینی و تفکرات راوی برای خواننده کم حوصله زیاد به نظر می‌رسد؛ اما بیشتر آنها را نمی‌توان زائد دانست؛ چراکه حاشیه‌ای نیستند و نویسنده آن‌ها را به خط سیر اصلی داستان وصل کرده است:

«این حرف‌های بی‌اندیشه همه‌شان همین‌طورند. چیزهایی را قبول دارند که می‌توانند بینش یا صدایش را بشنوند و یا که بتوانند لمسش کنند و یا لااقل از چیزهایی برایشان بگویند که معمول است و همه بیست و چهار ساعت خدا نشخوارش می‌کنند...» (همان: ۶۱).

«دنیا پر از شکار و شکارچی است. بلی‌بلی آدم‌ها دو دسته بیشتر نیستند یا شکارند یا شکارچی...» (همان: ۱۱۷).

۲-۱-۳-۵. انواع تک‌گویی

قاعده بازی به شیوه تک‌گویی درونی و گاهی بیرونی نقل شده است. در این دو شیوه بیان سیر اندیشه‌ها و احساسات شخصیت از شتاب روایت بسیار می‌کاهد؛ اما ذکر این نکته لازم است که «درعین حال با روایت عواطف و عقاید شخصیت، به روند و پیشبرد عمل داستانی کمک می‌شود» (میرصادقی، ۱۳۹۷: ۲۶۰)، مخصوصاً اگر رمان روانکاوانه باشد و شخصیت‌پردازی در آن مطرح باشد تا حادثه‌پردازی؛ این شتاب منفی لازم و طبیعی است. چون غالب متن به شیوه تک‌گویی درونی است، از آوردن مثال پرهیز می‌شود؛ اما نمونه‌ای از تک‌گویی بیرونی:

«پس به خود گفتم: من مناعت طبع دارم، آدم استخوان‌دار و بزرگ‌منش و چشم و دل سیری هستم، از هر چه خوبی است در طول زندگی ام اشباع شده‌ام» (همان: ۳۶۶).

۲-۱-۳-۶. تکرار

تکرار، در این رمان فراوانی زیادی دارد. یک نوع از تکرار، تکرار در نقل رخدادهاست که همان بسامد مکرر در نظریه ژنت است. رویدادها بار اولی که روایت می‌شوند، برش‌هایی از داستان هستند و اطلاعاتی را در اختیار خواننده قرار می‌دهند؛ اما دفعات بعدی که نقل می‌شوند، دیگر نمودی در داستان ندارند و صرف‌نظر از هدف نویسنده از این کار، به گونه‌ای حشو به نظر می‌آیند و حجمی از متن را به

خود اختصاص می‌دهند؛ به همین دلیل سرعت روایت را پایین می‌آورند. یک نمونه از تکرار در توصیفات:

«رو سینه‌اش نقش دو تا تفنگ بود و تفنگ‌ها سفید بود و تفنگ‌ها برجسته بافته شده بود»

(همان: ۱۲۸)؛ «به پلور کاموایی و تفنگ‌های سفید رو سینه‌اش نگاه کردم» (همان: ۱۳۸)؛

«من دیدم تفنگ‌های سفید رو پلور چقدر شفاف‌اند و چطور می‌لرزند» (همان: ۱۴۷).

نمونه تکرار جمله: تکرار جمله «ای نفرت، تو چه نعمتی هستی؟» (همان: ۱۲۵، ۱۲۷، ۱۳۱، ۱۳۳ و ۱۳۵).

۲-۱-۳-۳-۷. بازگشت زمانی

بازآرایی و بازسازی دوباره اتفاقات در ذهن خواننده برای درک کلیت داستان باعث کندشدن روند خوانش روایت می‌گردد؛ پس می‌توان گفت زمان‌پریشی باعث ایجاد شتاب منفی می‌شود. این رمان چندین خرده روایت دارد. راوی با پرس‌های زمانی به روایت آن‌ها می‌پردازد. هر خرده روایت فضای خاص خود را دارد و خواننده برای برقراری ارتباط با هر خرده روایت، زمان بیشتری نیاز دارد و همچنین نویسنده برای زمان‌پریشی ترفندهایی مانند تداعی به کار می‌گیرد که خود بر حجم متن می‌افزاید؛ در نتیجه می‌توان گفت وجود خرده روایت‌ها سرعت روایت را پایین می‌آورد. تداوم در رمان‌های جریان سیال ذهن با دیگر رمان‌ها تفاوت دارد.

«تقابل میان این دو نوع زمان، یعنی زمان بیرونی و زمان درونی در داستان‌های جریان سیال ذهن، اهمیتی کلیدی دارد... ساعت گذشت زمان را با نظم مداوم می‌سنجد؛ ولی ذهن گاه یک ساعت را به درازای یک روز می‌نمایاند و یک روز را به طول یک ساعت. همچنین در ذهن گذشته و حال در هم می‌آمیزند، ناگاه خاطره‌ای از کودکی را به یاد می‌آوریم که از نظر زمانی به گذشته‌ای دور تعلق دارد؛ ولی در ذهن خاطره بی‌درنگ زنده و در لحظه بازگشت دیگر بار تجربه می‌شود... در زمان ذهنی ساعت‌ها یا سال‌ها به ناگاه در چند لحظه در ذهن احضار می‌شوند و رویدادهای گذشته و اکنون یا دور از مکان رخدادن داستان در یکدیگر می‌آمیزند یا به سادگی پس و پیش می‌شوند» (بیات، ۱۳۸۷: ۲-۱۲۱).

در قاعده بازی زمان بیرونی اتفاقات مدنظر نیست؛ چراکه رخدادها در ذهن راوی به صورت تک‌گویی و با شگرد پس‌نگری بازگو می‌شوند؛ پس دارای زمان ذهنی هستند.

۲-۱-۳-۳-۸. تعلیق و ابهام‌آفرینی

عوامل زیادی باعث تعلیق و ابهام‌آفرینی در رمان قاعده بازی شده‌اند؛ عواملی چون: زمان‌پریشی‌ها و تداعی‌های نامنظم، درهم‌ریختگی ذهن راوی و کشمکش‌های ذهنی او، شخصیت پیچیده راوی، نقل‌چندباره و انحرافی خرده‌روایت‌ها، فریب‌های راوی و بی‌اعتمادی به راوی و... این عوامل باعث شتاب منفی روایت این رمان شده‌اند. نویسنده برای ایجاد هریک از عوامل ذکرشده بر حجم متن افزوده و باعث کندشدن سرعت روایت شده است.

زنوزی با دادن اطلاعات اندک، زمان‌پریشی و تداعی‌های نامنظم، باعث ایجاد سؤال و ابهام در ذهن مخاطب شده و مخاطب در ابتدا ارتباط بین خرده‌روایت‌های مبهم را درک نمی‌کند. بیشتر درباره گره‌های داستان در قسمت بازگشت زمانی بیرونی صحبت شد. فهم این گره‌ها نیاز به تأمل و درنگ خواننده دارد و نویسنده برای ایجاد این گره‌ها و گره‌گشایی آنها از تدابیری چون تداعی و زمان‌پریشی استفاده کرده است که آن هم سرعت روایت را پایین می‌آورد.

۲-۱-۴. بسامد در قاعده بازی

انواع بسامد عبارت‌اند از: بسامد مفرد / تک محور / تک به تک و بسامد مکرر / فزاینده / چندمحور همچنین بسامد بازگو / سخن تکرارشونده / کاهنده / بازانجام / موجز که در ادامه جداگانه توضیح داده می‌شود.

۲-۱-۴-۱. بسامد مفرد / تک محور / تک به تک

معمولاً این نوع بسامد بیشتر از انواع دیگر بسامد اتفاق می‌افتد؛ اما در رمان قاعده بازی این گونه نیست. به دلیل ساختار ویژه‌ای که زنوزی برای القای حس درهم‌ریختگی و روان‌پریشی داور و تأثیر خاطرات گذشته بر روح و روان او انتخاب کرده، نوع بسامد مکرر بیشتر است.

دو خط سیر برای قاعده بازی می‌توان قائل شد؛ خط سیر اول رخدادهای گذشته را بیان می‌کند. نوع بسامد در آن غالباً مکرر است؛ اما خط سیری که مربوط به بیان رخدادها در حال است و خط سیر طبیعی دارد، معمولاً رخدادهای آن یک بار روایت شده و نوع بسامد آن مفرد است. دلیل آن، اهمیت

گذشته‌ی داور و تأکید نویسنده بر اتفاقات گذشته است. برای نمونه ملاقات داور با ابراهیم مرده‌خور (ر.ک: زنوزی جلالی، ۱۳۹۲: ۶۵).

راوی این ملاقات کم‌اهمیت را فقط یک‌بار نقل می‌کند؛ در نتیجه بسامد آن، از نوع مفرد است. صفحات دیگر: رفتن به مطب دکتر (همان: ۱۱)؛ ورود بی‌مقدمه به اتاق مدیر و تحویل درخواست مرخصی‌اش (همان: ۴۱)؛ بستن در بر روی مدیر و افتادن مدیر از پنجره‌ی اتاقش (همان: ۴۲)؛ صبحانه خوردن با شمس‌ی و مکالمه با او (همان: ۱۱۳)؛ خاطره‌ی دیرآمدن رامپوت برای خوردن شام (همان: ۱۷۱)؛ صبحانه خوردن با رامپوت و منیجه و شمس‌ی (همان: ۱۷۶) و ...

۲-۱-۴-۲. بسامد مکرر/ فزاینده/ چندمحور

بیشترین علت کاربرد بسامد مکرر در نقل رخدادها بیان تأثیر مخرب آنها بر راوی است؛ علاوه‌براین، نویسنده به خوبی توانسته با تکرار هدف‌دار این رخدادها ذهن مشوش راوی را در قالب جریان سیال ذهن به نمایش بگذارد.

داور در تعریف حادثه‌ی کورشدن چشم حسن چراغ می‌گوید:

«دست بردم و کت کهنه‌ای را که روز قبلش، بنا به ذکاوت و تیزهوشی ذاتی‌ام بالا درخت گذاشته بودم تنم کردم» (همان: ۸-۸۷).

در صفحات بعد به آن موضوع این بار از زبان حسن کوری اشاره می‌کند:

«تو ناجنس از همان وقتش هم آدم متقلبی بودی. رفته بودی پیشاپیش کت گذاشته بودی آن بالا. ناجنس!» (همان: ۱۰۱).

هدف آن تأکید بر زرنگی خودخواهانه‌ی داور است.

داور به قصد جلب توجه پدرش به لب پل می‌رود تا پدرش از ترس سقوط او واکنشی نشان دهد؛ اما باز هم با بی‌اعتنایی او مواجه می‌شود. اشاره‌ی چندباره‌ی راوی به این رویداد، بیانگر تأثیر منفی این بی‌توجهی و عمق ناراحتی اوست (همان: ۱۳۱)؛ (همان: ۱۶۳) و (همان: ۱۸۹).

بسامد مکرر در صفحات دیگر: دزدیده‌شدن جنس‌های حسن کوری (۷۳)، (۹۳) و (۲۷۱)؛ اولین دیدارش با یحیی (۱۲۱) و (۴۰۸)، آمدن مادرش به دنبال داور؛ اما بی‌اعتنایی او به مادرش (۱۲۵)،

(۱۸۸) و (۴۸۳)؛ شهادت مازیار (۲۱۴)، (۲۲۲) و (۴۸۵)؛ فرار یحیی (۱۶۰)، (۱۸۳) و (۴۸۱)؛ مرگ یحیی (۱۶۴)، (۱۶۳) و (۱۸۶)؛ مرگ شاهین خان (۱۶۳)، (۱۶۴) و (۱۸۴)؛ شلیک به پای خودش (۱۸۰)، (۲۱۱) و (۴۳۲)؛ قصد خودکشی اش (۲۹۵) و (۳۰۰)، دزدی از اداره ضایعات و انفصال از خدمت (۳۱۰)، (۳۲۴)، (۳۳۳) و (۳۳۹)؛ سرگذشت زندگی فلاکت بار اصغرسپاه (۲۴۲) و (۳۶۴)؛ چاقو کشیدن حسن کوری برای سلیم (۷۴)، (۲۷۱)، (۲۴۷) و (۲۸۳)؛ مزار مازیار و قصد ابراز علاقه به ساغر (۲۱۳) و (۲۲۳).

۱-۲-۳. بسامد بازگو/ سخن تکرار شونده / کاهنده / بازانجام / موجز

نویسنده برای معرفی شخصیت شمسی و توصیف عاداتش از بسامد بازگو استفاده کرده است.

«شلختگی‌های مستمرش. غذایی که مدام می‌سوزد. گازی که باز می‌ماند. بارها بهش گفته‌ام اگر من بمیرم تو یک روز بالاخره بر اثر ترکیدن گاز می‌روی هوا. دری که همیشه کلید را گم کرده است. برقی که پشت سرش روشن مانده است...» (همان: ۱۱۴).

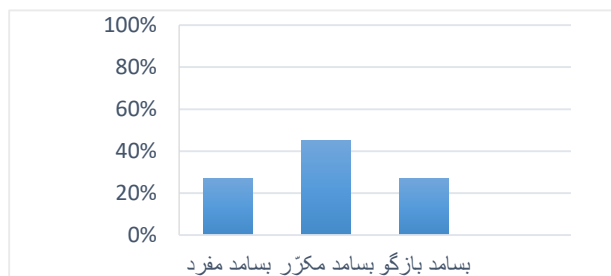
اشاره به توجّهات پدرش به یحیی در عین بی‌توجهی به داور «سیخ کباب را اول دراز می‌کرد طرف یحیی می‌گفت: بخور. یحیی با دو انگشت گوشت را از سر سیخ می‌کشید بیرون» (همان: ۱۳۲)، (همان: ۱۸۹) و (همان: ۴۰۶)، عملی که بارها اتفاق افتاده به صورت موجز بیان کرده؛ اما با وجود این به جای یک‌بار، چندبار به ذکر آن پرداخته است. با تکرار این رویداد در واقع حسرت‌ها و عقده‌هایش را به تلخی بیان می‌کند و تأثیر منفی این رخدادها بر ذهن و قلب او را نمایان می‌سازد.

در تعریف بسامد بازگو آورده شده که نقل یکباره اتفاقی که چندبار رخ داده است. این تعریف کامل نیست و دامنه آن کوچک‌تر شده است. در رمان *قاعده بازی* بعضی رویدادها بارها اتفاق افتاده بودند؛ اما به جای یک‌بار، سه، چهار بار در طول داستان به آن رویدادهای تکراری اشاره شده بود؛ بنابراین تعریف درستی که به دامنه کامل بسامد بازگو اشاره می‌کند، این است:

«در بسامد کاهنده، فراوانی وقوع یک رویداد بیش از دفعات باز نمود آن است» (صافی پیرلوجه، ۱۳۹۵: ۱۳۷).

مواردی از بسامد بازگو در رمان *قاعده بازی* وجود دارد که چندبار به آن‌ها اشاره شده بود. هدف

از آوردن این رویدادها به صورت موجز برای خلاصه‌گویی و دوری از اطناب و سرعت‌دادن به روند داستان بوده است؛ اما هدف از ذکر چندباره آنها اهمیت آن رویدادها از دید راوی و تأثیر آنها بر اوست.



شکل ۵. نمودار انواع بسامد (منبع: یافته‌های تحقیق)

بسامد مفرد و بازگو هریک ۲۷ درصد و بسامد مکرر ۴۵ درصد است. معمولاً رایج‌ترین حالت بسامد مفرد است؛ اما در این رمان بسامد مکرر با تفاوت چشمگیری بالاتر است. این امر حکایت از استفاده آگاهانه زنوزی جلالی از به کارگیری بسامد برای تنظیم ساختار موردنظر خود است. او با بسامد مکرر به برجسته‌سازی حوادث و تأکید بر تأثیرات آنها بر روان راوی پرداخته است.

تا جایی که مشاهده شد، هیچ پژوهشگری به انواع بسامد در آینده‌نگری‌ها نپرداخته است و همگی بسامد را درباره افعال حال و گذشته بررسی کرده‌اند. دسته‌بندی قبلی برای سنجش بسامد آینده‌نگری، کمی ناکارآمد به نظر می‌آید و به تقسیم‌بندی جدید نیاز مبرم است. آینده‌نگری‌ها ممکن است در جهان داستان اتفاق نیفتند؛ اما بررسی آنها توجه نویسنده به مسائلی را آشکار می‌کند. رخداد‌های آینده شامل ترس‌ها، آرزوها و پیش‌بینی‌های شخصیت‌ها یا راوی است. انواع بسامد در ذکر رخداد‌های آینده، در رمان *قاعده بازی* نمود کمی دارد و داور بیشتر از اینکه نگران آینده باشد، در گذشته‌اش غرق شده است. مثالی از این نوع بسامد:

سلیم در برابر سخنان تحریک‌آمیز داور برضد حسن کوری می‌گوید:

«همه چیز آن حسن کوری لعنتی را هم می‌دانم. غصه من را نخور. من می‌دانم و او. حالا

می‌بینی» (همان: ۲۸۳).

این حرف سلیم جابلیق اشاره به نقشه او بر ضد حسن کوری دارد و نوعی آینده‌نگری است. این تهدید یک‌بار بیان شده و یک‌بار هم اتفاق می‌افتد، پس مفرد است.

۳. نتیجه‌گیری

ترتیب روایت در قاعده بازی به صورت غیرخطی است؛ چون این رمان روانکاوانه است و راوی دچار نوعی روان‌پریشی و آشفتگی است و تمام تفکرات، احساسات و خاطراتش را بارها به صورت پراکنده و نامنسجم روایت می‌کند.

گره‌های اصلی و فرعی روایت به کمک زمان‌پریشی تا آخر محفوظ می‌ماند. نویسنده در ابتدای رمان، گره اصلی پیدا کردن «او» را ایجاد می‌کند. خواننده چون اطلاعاتش هنوز ناقص است، نمی‌تواند این گره را حل کند. نویسنده با کمک زمان‌پریشی به برش‌هایی از زندگی داور می‌پردازد و خواننده کم‌کم با شخصیت او آشنا می‌شود و گرهی که در اول داستان به وجود آمده بود، گشوده می‌شود؛ بنابراین وجود این زمان‌پریشی‌ها برای گره‌افکنی و گره‌گشایی ضروری است و نویسنده به خوبی از پس جابه‌جایی‌ها و بازی‌های زمانی برآمده است.

در رمان قاعده بازی حذف، نمود زیادی دارد و راوی تنها چند خاطره از چهل و دو سال عمر خود را در قالب خرده‌روایت، بیان می‌کند. زنوزی با استفاده از گزینش اتفاقات برجسته و کاربرد بسامد بازگو سرعت روایت را بالا برده؛ اما با فلسفه‌بافی‌ها، بیان ایدئولوژی‌ها، زمان‌پریشی‌ها و بسامد مکرر سرعت روایت را پایین آورده است.

بیشتر شتاب متن از نوع منفی است. دلیل آن استفاده از شیوه تک‌گویی، بیان ایدئولوژی و کشمکش‌های ذهنی داور است. راوی با بیان فلسفه‌بافی‌ها و کشمکش‌های ذهنی، خواننده کم‌حوصله را می‌آزارد؛ اما از آن‌جا که قاعده بازی رمانی روان‌شناسانه و ذهنی است، وجود شتاب منفی در آن طبیعی و حتی می‌توان گفت لازم است؛ به گونه‌ای که فلسفه‌بافی‌ها و ایدئولوژی‌ها در خدمت ایجاد کشمکش‌های ذهنی داور است و این کشمکش‌های رمان، شخصیت را می‌سازد.

تداوم با دیگر مقوله‌های نظریه‌ی ژنت در ارتباط است. بازگشت‌های زمانی با ایجاد پیچیدگی در درک متن، باعث کاهش سرعت روایت می‌گردند. بسامد مکرر، باعث سرعت منفی و بسامد بازگو، منجر به افزایش سرعت می‌شوند.

بسامد مفرد بیشتر در سیر طبیعی زمان حال داستان وجود دارد. بسامد مکرر در زمان‌پرسی‌ها و بیان خاطرات گذشته نمود دارد؛ چراکه آن خاطرات بر روای تأثیرات عمیقی گذاشته‌اند و در ذهن آشفته، ناراحت و دردکشیده‌ی روای بارها مرور شده‌اند. زنوزی از بسامد بازگو برای معرفی شخصیت‌ها و نشان دادن عادات و رفتار آن‌ها استفاده کرده است.

نویسنده در بسامد بازگو گاهی چندبار به رخدادهای تکراری اشاره کرده است، در نتیجه، این موارد، تعاریف عامّ این بسامد را نقض کرده، به همین دلیل تعریف «فراوانی وقوع یک رویداد بیش از دفعات بازنمود آن است» مناسب‌ترین تعریف برای بسامد بازگو است.

شگرد زنوزی در به‌کارگیری بسامد مکرر چهار حالت دارد: ۱. شخصیت اصلی یا دیگر شخصیت‌ها به رخدادی اشاره کوتاهی می‌کند. با این کار علامت سؤالی در ذهن خواننده به‌وجود می‌آورد؛ سپس در صفحات بعدی به شرح کامل آن ماجرا می‌پردازد و ابهام آن را رفع می‌کند؛ ۲. در بار اول به توصیف و شرح مفصل آن رخداد می‌پردازد؛ اما دفعات بعدی برای تأکید و بیان اهمیت آن رخداد، اشاره کوتاهی به آن می‌کند. این حالت برعکس حالت اول است. علت تکرار رخدادها در حالت دوم، تأثیر مخرب آن رخداد بر روی روای است؛ علاوه‌براین، نویسنده به‌خوبی توانسته با تکرار هدف‌دار این رخدادها ذهن مشوش روای را در قالب جریان سیال ذهن به نمایش بگذارد؛ ۳. روای رخدادی را ابتدا تحریف‌شده بیان می‌کند؛ سپس بار دوم آن را صادقانه روایت می‌کند؛ ۴. نویسنده از زبان شخصیت‌های مختلف به رخدادها اشاره می‌کند. در مجموع حالت اول و دوم بیشترین فراوانی را داشتند.

سپاسگزاری:

بدین وسیله از حوزه‌ی معاونت آموزشی و حوزه‌ی معاونت پژوهشی دانشگاه رازی که امکان به‌ثمر رسیدن این پژوهش را فراهم آوردند، قدردانی می‌شود.

آقابابایی، سمیه. (۱۴۰۱) «کاربست نظریه زمان روایت ژرار ژنت در رمان طریقی بسمل شدن». پژوهشنامه ادبیات

داستانی. ۱۱ (۳). ۲۴-۱. <https://doi.org/10.22126/rp.2021.5981.1281>

بیات، حسین. (۱۳۸۷) داستان‌نویسی جریان سیال ذهن. تهران: علمی و فرهنگی.

بی‌نیاز، فتح‌الله. (۱۳۹۴) درآمدی بر داستان‌نویسی و روایت‌شناسی. با اشاره‌ای موجز به آسیب‌شناسی رمان و

داستان کوتاه ایران. تهران: افراز.

پرینس، جرالده. (۱۳۹۵) روایت‌شناسی: شکل و کارکرد روایت. ترجمه محمد شهبان. تهران: مینوی خرد.

تودوروف، تزوتان. (۱۳۹۵) بوطیقای ساختارگرا. ترجمه محمد نبوی. تهران: آگه.

تولان، مایکل. (۱۳۹۸) روایت‌شناسی: درآمدی زبان شناختی-انتقادی. ترجمه فاطمه علوی و فاطمه نعمتی.

تهران: سمت.

جوشکی، طاهره. (۱۳۸۷) بررسی کارکرد زاویه دید و راوی و نحوه روایتگری در داستان‌های برجسته معاصر از

سال ۱۳۸۵-۱۳۶۰. استاد راهنما: دکتر کاووس حسن‌لی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. شیراز: دانشگاه شیراز.

حرّی، ابوالفضل. (۱۳۸۷) «درآمدی بر رویکرد روایت‌شناختی به داستان روایی با نگاهی به رمان آینه‌های دردار

هوشنگ گلشیری». نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تبریز. ۵۱ (۲۰۸): ۷۸-۵۳.

دهقانی، ناهید. (۱۳۹۲) بررسی تحلیلی شتاب روایت در رمان‌های فارسی جریان سیال ذهن. استاد راهنما: سعید

حسام‌پور. رساله دکتری. شیراز: دانشگاه شیراز.

ریمون-کنان، شلومیت. (۱۳۸۷) روایت داستانی: بوطیقای معاصر. ترجمه ابوالفضل حرّی. تهران: نیلوفر.

زنوزی جلالی، فیروز. (۱۳۹۲) قاعده بازی. تهران: امیرکبیر.

ژنت، ژرار. (۱۳۹۸) گفتمان روایت: جستاری در باب روشن. ترجمه معصومه زواریان. تهران: سمت.

شکیبا، ابوالفضل. (۱۳۹۳) بررسی سرعت روایت در چهار رمان معاصر فارسی بوف کور، آینه‌های دردار، پیکر

فرهاد و نوشدارو. استاد راهنما: علیرضا محمودی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. زابل: دانشگاه زابل.

صادقی مرشد، هدی. (۱۳۹۲) بررسی نظریه روایت‌شناسی ژرار ژنت. استاد راهنما: علیرضا نبی‌لو چهرقانی.

پایان‌نامه کارشناسی ارشد. قم: دانشگاه قم.

صافی پیرلوجه، حسین. (۱۳۹۵) درآمدی بر تحلیل انتقادی گفتمان روایی. تهران: نی.

- قاسمی پور، قدرت. (۱۳۸۷) «زمان و روایت». نشریه نقد ادبی. ۱ (۲): ۱۲۳-۱۴۴.
- مارتین، والاس. (۱۳۹۵) *نظریه‌های روایت*. ترجمه محمد شهبان. تهران: هرمس.
- مکوئیلان، مارتین. (۱۳۹۵) *گزیده مقالات روایت*. ترجمه فتاح محمدی. تهران: مینوی خرد.
- میرصادقی، جمال. (۱۳۹۷). *فرهنگ داستان‌نویسان: شیوه‌های روایت تشریحی داستان‌نویسی*. تهران: فرهنگ معاصر.
- وهابی دریاکناری، رقیه؛ نیک‌منش، مهدی. (۱۳۹۶) «مؤلفه‌های روایت در سه شعر بلند اخوان ثالث با تأکید بر دیدگاه ژرار ژنت». پژوهش‌نامه ادب غنایی. ۱۵ (۲۸): ۱۸۷-۲۰۷.
- <https://doi.org/10.22111/jllr.2018.3736>

References

- Aghabababei, S. (2022). "The Application of Gerard Genett's Narrative Time Theory in the Novel *The Way to Becoming Besmel*". *Journal of Research on Fictional Literature*. 11 (3). pp: 1-20. 144. (In Persian).
- Bayat, H. (2008). *Storytelling of The Stream of Consciousness*. Tehran: Elmi-Farhangi Publications. (In Persian).
- Biniiaz, F. (2015). An Introduction to Story Writing and Narratology, With a Brief Reference to the Pathology of Iran's Novel and Short Story. Tehran: Afraz Publications. (In Persian).
- Dehghani, N. (2013). A Study of the Narration Speed in Persian Novels of Stream of Consciousness. Supervisor: Saed Hesampour. Ph.D. Thesis. Shiraz: University of Shiraz Publications. (In Persian).
- Genette, G. (2019). *Narrative Discourse*. Masoume Zavvarian. Tehran: Samt Publications. (In Persian).
- Ghasemipour, Gh. (2008). "The Time and Narrative". *Literary Criticism*. (1)2. pp.123-144. (In Persian).
- Horri, A. (2008). "An Introduction to the Narratological Approach to the Narrative Story with A Look at the Novel "Ayenehay-e Dardar". *Journal of Tabriz University Faculty of Literature and Human Sciences*. 51 (208), pp.53-78. (In Persian).

- Joushaki, T. (2008). A Study of the Point of View and the Narrator's Function and the Narrative Style in Prominent Contemporary Stories from 1981-2006. Supervisor: Kavus Hasanli. M.A. Thesis. Shiraz: *University of Shiraz Publications*. (In Persian).
- Martin, W. (2016). *Recent Theories of Narrative*. Mohammad Shahba. Tehran: Hermes Publications. (In Persian).
- McQuillan, M. (2016). *The Narrative Reader*. Fattah Mohammadi. Tehran: Minou-ye Kherad Publications. (In Persian).
- Mirsadeghi, J. (2018). A Dictionary of Storytellers: Descriptive Narrative Methods of Story Writing. Tehran: Farhang-e Moaser Publications. (In Persian).
- Prince, G. (2016). *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*. Mohammad Shahba. Tehran: Minou-ye Kherad Publications. (In Persian).
- Rimmon-Kenan, Sh. (2008). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. Abolfazl Horri. Tehran: Niloufar Publications. (In Persian).
- Sadeghi Marasht, H. (2013). *A Study of Gérard Genet's Theory of Narratology*. Supervised by; Alireza Nabilou Chhehrghani. M.A. Thesis. Ghom: University of Ghom Publications. (In Persian).
- Safi Pirlouje, H. (2016). *An Introduction to the Critical Analysis of Narrative Discourse*. Tehran: Ney Publications. (In Persian).
- Shakiba, A. (2014). A Study of the Speed of Narration in Four Contemporary Persian Novels: Boof-e Koor, Ayeneha-ye Dardar, Peykar-e Farhad & Noushdarou. Supervised by; Alireza Mahmoudi. M.A. Thesis. Zabol: University of Zabol Publications. (In Persian).
- Todorov, T. (2016). *Structural Poetics*. Mohammad Nabavi. Tehran: Agah.
- Tolan, M. (2019). *Narratology: A Linguistic-Critical Input*. Fateme Alavi & Fateme Nemati. Tehran: Samt Publications. (In Persian).
- Vahhabi Daryakenari, R., Nikmanesh, M. (2017). "Elements of Narrating in Three Long Poems of "Akhavan Sales" By Emphasizing on Ideas "Gerard Genette"". *Journal of Lyrical Literature Researches*. 28, pp. 187-207. (In Persian).
- Zonouzi Jalali, F. (2013). *Ghaede-ye Bazi (the Game Rule)*. Tehran: Amirkabir Publications. (In Persian).