

ویتگنشتاین متاخر، « بازی » و « بازی-زبانی »

منبع: سایت رادیو زمانه، روز جمعه، مورخ: ۹۵/۴/۴

در مقاله « کاوشهای فلسفی و تلقی آگوستینی از معنا»، نقد تلقی ذات گرایانه به روایت ویتگنشتاین متاخر به بحث گذاشته شد. در این جستار، با مرور فشرده تلقی لاک و دیگر امپرسیست های کلاسیک از « تصویر ذهنی » و حدود و ثغور معناداری، مفاهیم « بازی-زبانی » و « بازی » در کاوشهای فلسفی به بحث گذاشته شده است.

مباحث مربوط به فلسفه زبان در طول تاریخ فلسفه مطرح بوده است. البته پیش از قرن بیستم پرداخت فلسفی به زبان و امر زبانی ذیل رویکرد عام فلسفی بود و فیلسوفانی چون لاک و هیوم و... تفتن چندانی به زبان به مثابه ابژه فلسفی نداشتند. از اواخر قرن نوزدهم و در نتیجه تلاش های فیلسوفان تحلیلی، رفته رفته زبان تبدیل به ابژه فلسفی شد.

لاک، بارکلی و هیوم متعلق به سنت تجربه گرایی هستند. این فیلسوفان تنها نقشی ابزاری در انتقال اطلاعات و بیان تأملات برای زبان قائل بودند. به نزد ایشان، زبان صرفاً ابزاری برای انتقال اندیشه است و خود هیچ گونه مدخلیتی در شکل گیری اندیشه ها ندارد. براساس این رأی می توان ذهن را به جعبه سیاهی تشبیه کرد که زبان، تنها راه دسترسی به محتویات آن است؛ این تلقی کلاسیک درباره زبان است. در نگرش جدید، زبان در تکوین معنا مدخلیت و محوریت دارد. این دو رویکرد به زبان در تقابل با یکدیگرند؛ در یک رویکرد زبان تنها ابزار است و طریقت دارد و در رویکرد دیگر، هم محوریت دارد و هم مدخلیت.

در تلقی اول زبان چیزی به معنا نمی افزاید. از نظر فیلسوفانی مانند لاک، در مقام تمثیل، زبان نقش یک گاری را دارد که محتویات خود را جابه جا می کند. حالات ذهنی ای^۱ در ذهن محقق شده اند که مشتمل بر باورها، احساسات، عواطف و... است؛ زبان این حالات ذهنی را به بیرون منتقل می کند. به عنوان مثال، من می دانم که درد دارم؛ این حالت در محفظه ذهن تحقق می یابد و سپس توسط زبان منتقل می شود.

اما در نگرش متاخر، زبان در تکوین معانی واژگان محوریت و موضوعیت دارد. بنابراین تکوین معانی واژگان، متوقف بر تصویر ذهنی^۲ آن ها نیست. در تلقی کلاسیک، مفهوم « شباهت^۳ » از اهمیت بسیاری در پیدایی معانی برخوردار است. در این تلقی من زمانی واژه « کتاب » را به نحو معناداری به کار می برم که مدلول آن مطابق با تصویر ذهنی من از آن باشد؛ یعنی زمانی واژه « کتاب » معنادار است که تصویر ذهنی من با مدلول بیرونی شباهت داشته باشد. در کتاب آبی^۴ ویتگنشتاین توضیح می دهد که باید از خلط میان روانشناسی و فلسفه بر حذر بود و برای کاری که کاربران زبان با واژگان انجام می دهند، اهمیت دلالت شناختی قائل شد. لازمه این مدعا این است که، بر خلاف گذشتگان، مفاهیم « مشابهت » و « تصویر ذهنی »، مدخلیتی در پیدایی معانی واژگان ندارند. از اینرو، مفاهیمی چون « بازی » و « بازی-زبانی » که در نظام فلسفی ویتگنشتاین متاخر اهمیت دارند، نسبتی با « تصویر ذهنی » ندارند. در عین حال، نبود « تصویر ذهنی »، مانع از این نمی شود که کاربران زبان، واژه « بازی » را در سیاق های گوناگون به نحو معناداری به کار ببرند:

فقره ۶۵: این جا می رسیم به مسئله ای مهم که پشت همه این ملاحظه ها نهفته است. چون ممکن است کسی به من اعتراض کند: "شما راه آسان را پیدا کرده اید! درباره همه جور بازی زبانی صحبت می کنید، اما هیچ جا نگفته اید ذات بازی زبانی، و لذات ذات زبان، چیست؟ چه چیز در همه آن

1 . mental states
2. Mental image
3. resemblance
4 . The Blue Book

فعالیت‌ها مشترک است و چه چیز آن‌ها را به زبان یا بخش‌هایی از زبان تبدیل می‌کند. پس خودتان را از همان قسمت بررسی که زمانی بیش‌ترین دردرس را برای شما فراهم کرد خلاص کرده‌اید و آن قسمتی است درباره‌ی شکل عام گزاره‌ها و زبان".

و این راست است. به جای پیدا کردن چیزی که در همه‌ی آنچه زبان خوانده می‌شود مشترک است، می‌گوییم این پدیده‌ها یک چیز مشترک ندارند که ما را وادارد که برای همه‌ی آن‌ها یک واژه را به کار گیریم - اما به بسیاری طرق متفاوت با یکدیگر مربوط هستند. و به دلیل این رابطه، یا این روابط، است که همه‌ی آن‌ها را "زبان" می‌نامیم.

فقره ۶۵ اولین فقره‌ی کاوش‌های فلسفی است که در آن ویتگنشتاین صراحتاً ذات زبان را نفی می‌کند. منظور وی در بخش اول این فقره این است که نمیتوان ماهیتی برای بازی - زبانی قائل شد. به اعتقاد وی میان اتفاقاتی که در زبان می‌افتد شبکه‌ای از روابط وجود دارد و به کار بستن این شبکه همان زبان است. نمی‌توان به نحو پیشینی درباره‌ی ماهیت بازی-زبانی سخن گفت یا حدود و ثغور و تمام مؤلفه‌های آن را مشخص کرد. در این تلقی، زبان فقط شأن توصیفی ندارد؛ چرا که ما در زبان، تشبیه می‌کنیم، تعریف می‌کنیم، ناسزا می‌گوییم، شعر می‌گوییم، امر می‌کنیم، خواهش می‌کنیم، گزاره‌های مطابق با واقع می‌گوییم و...؛ زبان مجموعه‌ای از همه‌ی این‌هاست. زبان مانند ابزاری است که در سیاق‌های مختلف نقش‌های گوناگون دارد. به‌طور خلاصه می‌توان گفت براساس تلقی کلاسیک، آگاهی ما محتوایی دارد که از طریق زبان به دیگران انتقال می‌یابد؛ در حالی که ویتگنشتاین به افتخار فرگه و دیگر آباء فلسفه تحلیلی بر این باور است که تصاویر ذهنی مدخلیتی در پیدایی معانی ندارند. در مقابل، کاربران زبان در پیدایی معانی واژگان، نقش مهم و بی‌بدیلی دارند؛ بکار بسته شدن واژگان در سیاق‌های گوناگون در این میان دست بالا را دارد.

تعریف بازی

فقره ۶۶: مثلاً جریاناتی را در نظر بگیرید که آن‌ها را "بازی" می‌نامیم. منظوم بازی‌های صفحه‌ای، بازی‌های ورق، بازی‌های توپ، بازی‌های المپیک و غیره است. چه چیز در همه‌ی آن‌ها مشترک است؟ - نگوید: "باید چیز مشترکی باشد و گرنه "بازی" نامیده نمی‌شدند". - درست نشان بدهید که چیزی مشترک در همه‌ی آن‌هاست. چون اگر به آن‌ها نگاه کنیم چیزی نخواهیم یافت که در همه‌ی آن‌ها مشترک باشد، بلکه همانندی‌ها و روابط را خواهید یافت، و آن هم به مقدار فراوان. تکرار می‌کنم: فکر نکنید، نگاه کنید! مثلاً به بازی‌های صفحه‌ای با رابطه‌های گوناگون آن‌ها نگاه کنید. حال بروید سراغ بازی‌های ورق. این‌جا مطابقت‌های بسیاری با گروه نخست هست. اما بسیاری از وجوه مشترک حذف می‌شود و وجوهی دیگر پیدا می‌شوند. هنگامی که به بازی‌های توپ می‌رسیم خیلی از چیزهای مشترک حفظ می‌شود اما خیلی چیزها نیز از دست می‌رود. آیا همه‌ی آن‌ها "سرگرم کننده" هستند؟ شطرنج را باز دوزبازی مقایسه کنید. آیا همیشه برد و باختی در کار است، یا رقابت در میان بازی‌کنان؟ صبورانه ببینید. در بازی‌های توپ برد و باخت هست؛ اما وقتی بچه‌ای توپش را به دیوار می‌زند تا به دستش برگردد این وجه ناپدید می‌شود. به نقشی که مهارت و اتفاق دارند توجه کنید؛ و به تفاوت میان مهارت در شطرنج و مهارت در تنیس. اکنون به بازی‌هایی مانند استپ رقص فکر کنید؛ این‌جا عنصر سرگرمی هست، اما چند وجه خصلت‌نمای دیگر از میان رفته‌اند! و می‌توانیم بسیار بسیار گروه‌های دیگر بازها را به همین طریق بررسی کنیم؛ می‌بینیم همانندی‌ها چگونه پیدا و ناپدید می‌شوند. و نتیجه‌ی این بررسی چنین است: شبکه‌ای پیچیده از همانندی‌ها می‌بینیم که هم‌پوشانی و تقاطع دارند؛ گاه همانندی‌های کلی، گاه همانندی در جزئیات.

ویتگنشتاین از شهودهای زبانی مدد می‌گیرد تا نشان دهد نمی‌توان مفهوم بازی را به مدد فهرستی از تمام «اوصاف بازی‌ساز»^۱ تعریف کرد. مدعای وی این است که اگر بخواهیم مفهومی مانند بازی را به نحوی تعریف کنیم که مشتمل بر تمام اوصاف بازی‌ساز باشد، آن تعریف چنین خواهد بود: اگر پدیده x واجد خصوصیات g_1 و g_2 و g_3 و ... g_n باشد، آن‌گاه x یک بازی است. ویتگنشتاین بر این باور است که چنین

مؤلفه یا مؤلفه های مشترکی میان بازهای مختلف وجود ندارد؛ اما این امر مانع از نام بردن مصادیق مختلف مفهوم «بازی» نمی شود. به عنوان مثال، چند بازی و مؤلفه های آنها را در نظر بگیریم:

فوتبال: توپ، تیم، دروازه، برد و باخت و تور...

بسکتبال: توپ، تیم، برد و باخت و سبد...

شطرنج: مهره، صفحه و برد و باخت...

آیا می توان مجموعه ای از اوصاف بازی ساز را که قوام بخش مفهوم بازی اند، نام برد که در تمام این بازی ها مشترک اند؟ پاسخ منفی است. در واقع، به رغم وجود مجموعه ای از شباهت ها و تفاوت ها در میان بازی های یاد شده، همه این پدیده ها بازی نامیده می شوند. اسنوکر، واترپلو و ... را در نظر بگیریم و یا پسر بچه ای که توپی را به دیوار می زند و آنرا می گیرد و یا دختر بچه ای که عروسکی را نوازش می کند. هیچ مؤلفه ای که در میان تمام این پدیده ها مشترک باشد وجود ندارد. با این حال، همه آنها بازی نامیده می شوند؛ هر چند تعریف از پیش تعیین شده ای مشتمل بر فهرستی از تمام اوصاف بازی ساز وجود ندارد. می توان نتیجه گرفت که به رغم وجود فهرستی از تمام اوصاف بازی ساز، پدیده های متکثر و متنوع یاد شده، «بازی» انگاشته می شوند.

بر اساس تلقی سنتی، دلالت واژه بازی بر پدیده های مختلف بر اساس یک «الگوی زبانی از پیش موجود» است. مطابق با این نگرش، می توان فهرستی از تمام مؤلفه های سازنده یک مفهوم بدست داد. ویتگنشتاین این نگرش دلالت شناسانه را نقد می کند. به نزد وی، هیچ الگوی زبانی از پیش تعیین شده ای وجود ندارد که با توسل بدان، معانی واژگان را دریابیم. استدلال وی مبتنی بر شهودهای زبانی عرفی است:

فقره ۶۹: چگونه باید برای کسی توضیح دهیم که بازی چیست؟ فکر می کنم باید بازی ها را برای وی توصیف کنیم و می توانیم بیفزاییم: "این و چیزهای همانند آن "بازی" نامیده می شوند" و آیا خود ما درباره آن چیزی بیش از این می دانیم؟ آیا فقط دیگران هستند که نمی توانیم به آنها بگوییم بازی چیست؟ اما این نادانی نیست. ما مرزها را از آن رو نمی شناسیم که اصلاً رسم نشده اند. تکرار کنم ما می توانیم مرزی - برای مقصودی ویژه - رسم کنیم. آیا این بدان جا می انجامد که مفهوم کاربردپذیر شود؟ ابدأ نه! (مگر برای آن منظور ویژه). همان قدر که تعریف: "۱ قدم = ۷۵ سانتی متر" سبب می شود معیار یک قدم برای طول، کاربردپذیر شود. و اگر بخواهید بگویید "خوب، به هر حال این پیش از این معیار دقیقی برای طول نبود"، جواب می دهیم، بسیار خوب، معیار نادقیقی بود. هر چند باز هم شما یک تعریف برای دقت به من بدهکارید.

ویتگنشتاین در این فقره تبیین می کند چگونه برای کسی توضیح می دهیم بازی چیست. آیا یک الگوی زبانی از پیش موجود که شامل تمام اوصاف بازی ساز هست، در این میان محوریت دارد و نقش ایفا می کند؟ پاسخ منفی است. در غیاب وجود چنین الگویی، به مخاطب می گوئیم: «این پدیده را ببین، این یک بازی است.»، «آن را ببین، آن یک بازی است» و ... تمام آنچه در این میان از ما دستگیری می کند، «دیدن شباهت ها»^۲ و عدم شباهت ها و «اشتغال به عمل ورزیدن»^۳ است. آنچه بازی های متعدد را به کاربر زبان می شناساند، دیدن شباهت ها و اشتغال به عمل ورزیدن است. وی با دیدن این که کاربران زبان چگونه واژه بازی را در سیاق های مختلف به کار می برند و با قیاس کردن شباهت ها و عدم شباهت ها با یکدیگر، می آموزد که این واژه را چگونه به کار برد. کاربر زبان، تنها به مدد دیدن نمونه های مختلف در سیاق های گوناگون و عمل ورزیدن است که معنای واژه «بازی» را احراز می کند. مفهوم «شباهت خانوادگی» در فقره ۶۷ کاوشهای فلسفی این مهم را توضیح می دهد.

1. pre-existing linguistic pattern
2. seeing similarities
3. practice

به تعبیر دیگر، ویتگنشتاین از منظر سلبی معتقد است یک الگوی زبانی از پیش تعیین شده ای وجود ندارد که با توسل بدان بتوان معانی واژگان را دریافت. اما از منظر ایجابی، «شبهات خانوادگی» متکفل تبیین چگونگی سر برآوردن معانی واژگان است:

فقره ۶۷: برای بیان خصلت این همانندی‌ها عبارتی بهتر از "شبهات خانوادگی" نمی‌توانم بیابم، چون شبهات‌های گوناگون میان اعضای یک خانواده - قد و قامت، چهره، رنگ چشم، طرز راه رفتن، خلق و خو و غیره - به‌همین طریق هم‌پوشانی و تقاطع دارند. و خواهم گفت: "بازی‌ها" یک خانواده را تشکیل می‌دهند.

مثلاً انواع اعداد به همین نحو خانواده‌ای تشکیل می‌دهند. چرا چیزی را "عدد" می‌نامیم؟ خوب شاید به این دلیل که رابطه‌ای - مستقیم - با چیزهای متعددی دارد که تاکنون عدد خوانده شده‌اند؛ و می‌توان گفت این رابطه‌ای نامستقیم با چیزهای دیگر که به همین نام می‌خوانیم بدان می‌بخشد. و ما مفهوم عدد خود را همان‌گونه بسط می‌دهیم که در بافتن ریسمان رشته‌ای را بر رشته دیگر می‌پیچیم. و قدرت ریسمان در این واقعیت نیست که فلان رشته در تمام طول آن امتداد دارد. بلکه در این است که رشته‌های متعدد هم‌پوشانی دارند.

اما اگر کسی خواست بگوید "در همه این ساختار چیزی مشترک هست" - و آن گسیختگی همه وجود مشترک آن‌هاست - باید جواب می‌دادم: حالا فقط دارید با واژه‌ها بازی می‌کنید. یکی هم ممکن است بگوید: "در کل این ریسمان چیزی امتداد دارد، و آن هم‌پوشانی مداوم آن رشته است."

فقره ۷۱: می‌توان گفت مفهوم "بازی" مفهومی است با لبه‌های نامشخص. "اما آیا مفهوم نامشخص اصلاً مفهوم است" [پاسخ آن است که] آیا یک عکس نامشخص و مبهم اصلاً تصویری از شخص هست؟ حتی آیا همیشه جایگزینی تصویر واضح به‌جای مبهم مزیتی است؟ آیا تصویر نامتماز اغلب دقیقاً همان نیست که نیاز داریم؟

فرگه مفهوم را با منطقه مقایسه می‌کند و می‌گوید منطقه‌ای با حدود مبهم را اصلاً نمی‌توان منطقه نامید. لابد این یعنی نمی‌توانیم هیچ‌کاری با آن بکنیم. اما آیا بی‌معناست که بگوییم "تقریباً آن‌جا بایست؟" فرض کنید با کسی در میدان شهر ایستاده‌ام و این را می‌گویم. هنگام گفتن آن هیچ‌گونه مرزی رسم نمی‌کنم اما شاید با دستم اشاره‌ای کنم - انگار که یک نقطه خاص را نشان می‌دهم و درست به همین صورت است که می‌توان برای کسی توضیح داد بازی چیست. نمونه‌هایی ارائه می‌شود و قصد آن است که به طریق خاصی برداشت شود. اما منظورم این نیست که فرض می‌شود وی در آن نمونه‌ها آن چیز مشترکی را ببیند که من - به دلیلی - نتوانستم بیان کنم؛ بلکه منظورم این است که وی اکنون باید آن نمونه‌ها را به طریقی خاص به‌کار گیرد. اینجا ارائه مثال‌ها وسیله غیر مستقیم توضیح - در غیاب وسیله‌ای بهتر - نیست. زیرا هر تعریف عامی را نیز می‌توان بد فهمید نکته این است که ما بازی را این‌گونه بازی می‌کنیم. (منظورم بازی زبانی با واژه "بازی" است.)

تلقی ایجابی ویتگنشتاین متأخر درباره چگونگی تکوین معناداری را با وام کردن مفهوم «بازی - زبانی» بهتر می‌توان توضیح داد. چنانکه آمد، از نظر ویتگنشتاین، زبان فاقد ذات است و بسان توپ چهل‌تکه ای است که هر بخشی از آن یک بازی - زبانی به حساب می‌آید. کاربران زبان، واژگان را در بازی‌های گوناگون به‌کار می‌برند: بازی - زبانی علم، بازی - زبانی سیاست، بازی - زبانی دین، بازی - زبانی اقتصاد... بدون این‌که بتوانیم دقیقاً بگوییم هر یک از این بازی‌ها دارای چه مؤلفه‌ها و مقومات از پیش موجودی است، به انحاء مختلف بدانها اشتغال داریم.