

بازیمندی فهم نزد ویتگنشتاین و گادامر

محمد رعایت جهرمی*

چکیده

ویتگنشتاین و گادامر به تعبیری، واپسین حلقه‌ها از دو زنجیره جریان‌ساز فلسفی یعنی تحلیلی و قاره‌ای هستند که باز به تعبیری، انطباق و هم‌گرایی را بر نمی‌تابند. گفتار حاضر، تلقی واگرایانه از این دو جریان را وانهاده و بر آن است تا از رهگذر زبان و بازیمندی‌اش، باب تطبیق و اشتراک را بگشاید. فهم، نزد ویتگنشتاین و گادامر، دغدغه‌ای مشترک است. فهمی که زبانمندی و بازیمندی، شاخصه‌های تعیین‌کننده آن هستند. تعبیر خاص ویتگنشتاین و گادامر از مفاهیم قاعده‌مندی و انعطاف‌پذیری، زمینه‌ساز تفاوت مفهوم بازی نزد آن‌ها می‌شود. مفاهیم عرف، سنت و شکل زندگی نیز، در رویکرد ویتگنشتاین و گادامر با مفهوم بازی در ارتباط‌اند. از سوی دیگر، بازیمندی را تقارنی است با فرهنگ، پیش‌داوری‌ها و تاریخ. در کنار بررسی این موضوعات، از تقابل‌های بازیمندی و بازیگوشی در زبانمندی فهم، نزد گادامر و ویتگنشتاین نیز سخن خواهیم گفت^۱

کلیدواژه‌ها: زبان، بازی، بازیمندی، فهم، کاربرد

* عضو گروه معرفت‌شناسی، پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی، M_raayatjahiromi@yahoo.com

[تاریخ دریافت: ۱۳۸۹/۰۶/۱۳؛ تاریخ تأیید: ۱۳۸۹/۱۰/۱۵]

مقدمه

فهم، دغدغه مشترک گادامر و ویتگنشتاین است. فهمی که به وساطت زبان، صورت می‌پذیرد. از این روست که فهم، رخدادی است زبانمند. ویتگنشتاین دوم و گادامر زبان را واجد ماهیتی تاریخی، فرهنگی و اجتماعی می‌انگارند و برای آن در فرایند فهم، جایگاهی محوری قائل‌اند. زبان و فهم در روایت‌های ویتگنشتاینی و گادامری، اموری بازی‌مندند.

ویتگنشتاین فیلسوف زبان است و زبان برای او کلید و ابزار ورود به سایر مباحث است. این درحالی است که گادامر نیز در تحلیل فرایند فهم یا تفسیر، از وساطت زبان ناگزیر است. فهم و تفهم و ارتباطش با مقوله زبان در ویتگنشتاین اول، با آنچه در دوره دوم تفکر وی نمود می‌یابد، کاملاً متفاوت است. برای نیل به جایگاه فهم در ویتگنشتاین *تراکتاتوس* باید به قضایا و جایگاه آنها در *رساله رجوع* نماییم. وی در پاره‌ای از بندهای *رساله* به این موضوع پرداخته است؛ به‌عنوان مثال در بند ۴۰۲۴ بر این باور است که، فهم یک قضیه نه به صدق و کذب آن، بلکه به فهم عناصر سازنده آن مرتبط است و در ادامه، در بند ۴۰۲۶ معتقد است که باید به تبیین درستی از معنای کلمات نائل شویم تا آنها را بفهمیم؛ یا در جایی دیگر، فهم قضایای کلی، یا همان مرکب، را به فهم قضایای بسیط یا بنیادین، منوط می‌داند (Wittgenstein, 1961, p.65).

از شواهد فوق چنین استنباط می‌شود که تفهم مورد نظر ویتگنشتاین اول با تلقی مرسوم هرمنوتیکی متفاوت است. تفهم نزد ویتگنشتاین دوم، چیزی جز کشف معنای نهفته در یک امر یا واقعه، آن هم در زمینه زبانی و اجتماعی خاص و در متن کاربردها نیست. او در دوره نخست نه به متن، بلکه به گزاره نظر دارد و فهم را در دایره محدودتر قضیه می‌کاود؛ اما فهم مطابق دوره دوم، در زمینه‌ای اجتماعی و محدوده‌ای وسیع‌تر زاده می‌شود. در *تراکتاتوس* بحث تطابق مطرح است، حال آنکه از شاخصه‌های هرمنوتیک هستی‌شناسانه — که تناظر زیادی با دوره دوم تفکر وی دارد — رنگ‌باختن تئوری‌های سه گانه حقیقت، از جمله تطابق، و صحبت از منطق گفت‌وگو و نسبییت است. ویتگنشتاین دوم مدعی شد اینکه معنا پدیده‌ای شکل گرفته در ذهن باشد که به امری در خارج راجع گردد مردود است؛ زیرا این عین انحصار و مطلق‌انگاری است. پس نظریه تصویری باطل است و معنا نیز محدود به یک امر خاص نیست و با بازگشت به یک ابژه به طور کامل فهم نمی‌شود.

از سوی دیگر نمی‌توان برای زبان در فرایند فهم و حصول معنا، چارچوب قائل شد و آن را تابع جهان کرد. ویتگنشتاین اول، بر مبنای همین محدودیت‌ها و مرزبندی‌ها، زیبایی‌شناسی، اخلاق و... را از قلمرو بحث خارج نمود؛ حال آنکه بنا بر دوره دوم این موضوعات در زمینه‌ای خاص و تحت مفهوم کاربرد، قابل بررسی‌اند. او تلقی از فهم و رابطه‌اش با زبان را دگرگون نمود؛ فهم یا شناخت نه فرایندی است شکل گرفته در ذهن، آن هم به تبع مواجهه با واقع، بلکه گونه‌ای

قابلیت یا توانایی است؛ یعنی وابسته به کاربرد، زمینه اجتماعی و اشکال زندگی است. پس اگر فهم در دوره اول به تناظر و سامان منطقی قضایا بازمی‌گشت، اکنون مرادف با کاربرد است.

اما گادامر اکثر اصطلاحات و مبانی زبانمند انگاشتن فهم را از هایدگر اخذ می‌کند. او در بخش سوم حقیقت و روش، مباحث هستی‌شناسانه هرمنوتیک را بر روی زبان متمرکز می‌کند. گادامر در آغاز تلقی ابزاری و نشانه‌ای از زبان را نفی می‌کند. به باور گادامر هستی، خود را در زبان می‌نمایاند و معرفی و تفسیر می‌کند. از این روست که هستی تفسیرپذیر، از زبان انفکاک‌ناپذیر است. بدین معنا که هستی نه سامانی پیشینی است که سوژه، کانت‌گونه در پی فهم آن باشد؛ بلکه در ذات خود زبانمند است و تفسیرپذیر. اگر گادامر از فهم به رخداد تعبیر می‌کرد، لاجرم زبان نیز نزد وی در قالب یک رخداد معرفی می‌شود؛ اما رخدادی که از آن سوژکتیویته‌زدایی شده است. بدین معنا که زبان، رخدادی تحت اختیار و هدایت سوژه نیست؛ بلکه سوژه مقهور آن است و برای سوژه روی می‌دهد.

در سناریویی که رخدادش می‌خوانیم، سوژه نه بازیگر اصلی و نه سیاهی لشکر است؛ بلکه تنها یک سوی بازی یا یکی از عوامل دخیل است. سوژه در انتخاب نقش و کارکرد خود، مختار و تعیین‌کننده اصلی نیست، بلکه فقط بازی می‌کند. گادامر با تکیه بر این موضوع که رخداد فهم برآمده از نقش تعیین‌کننده هستی یا خود شیء است، تلقی کانتی عمل بر روی شیء را وا می‌نهد (Gadamer, 1994, p.463). او همچنین با این تلقی، مفسر محوری را نیز مطرود می‌دارد تا زمینه برای تعبیر از تفهم به گفت‌وگویی ذاتاً زبانمند فراهم گردد (Ibid, p. xxxv). پس هستی، زبانی است و در قالب زبان سخن می‌گوید. زبان به‌عنوان ابزار تفهیم و تفهم، در اختیار ما نیست، بلکه ما به آن متعلقیم. زبانمندی، نه شاخصه هستی بلکه جزء انفکاک‌ناپذیر فاعل شناساست.

مفهوم بازی

در پژوهش‌های فلسفی نیز مانند رساله منطقی - فلسفی، زبان بازیگر اصلی است، اما زبانی که نه دیگر تصویرگر واقع و متأثر از خارج، بلکه در قالب ابزار، در بردارنده شاخصه‌های ارتباطی و اجتماعی است. در بیانی دیگر، پلورالیسم کاربردهاست که به زبان تشخص می‌بخشد. برخلاف دوره اول، زبان واحد رنگ باخته و با حذف رویکرد آگوستینی به زبان، انواع زبان‌ها مطرح می‌شود. بر خلاف دوره نخست، دیگر زبان واجد ماهیتی ثابت و واحد نیست؛ بلکه کلمات، ابزارگونه ظاهر می‌شوند و هر کدام واجد وظیفه‌ای خاص خود هستند، اما مطابق با قواعدی خاص و معین. پس اگر رویه‌ها و شیوه‌های گوناگون زبانی بر اساس قواعد معین و خاص، درست اعمال شوند، مسائل و دشواری‌های فلسفی سر برنخواهند آورد. عبارت معروف ویتگنشتاین در تثبیت این

دیدگاه مبنی بر این است که معنا زاده کاربرد است.

این در حالی است که اصطلاح «بازی‌های زبانی» که از شاخصه‌های معرف دوره دوم تفکر وی است، چیزی جز همین تنوع کاربردهای زبان نیست. پس ویتگنشتاین، زبان را نوعی بازی می‌داند که در آن معنای هر کلمه را آن دسته از قواعد دستوری که کلمه هماهنگ با آنها در زبان به کار می‌رود، تعیین می‌کنند؛ یعنی معنا در دل کاربرد و تحت قواعدی مشخص تعیین می‌شود. ویتگنشتاین در اینجا از اصطلاح شکل یا شیوه زندگی استفاده می‌کند که هماهنگی آن با واژه عرف از اهمیت ویژه‌ای در دوره دوم تفکر وی برخوردار است. زیرا بازی‌های زبانی، منعکس‌کننده شیوه‌های زندگی طبیعی و روزمره هستند. پس شیوه‌های زندگی یا در تعبیر کلان‌تر، عرف اجتماع تعیین‌کننده قواعد در متن بازی‌های زبانی است.

اما گادامر رخدادهای فهم را نوعی بازی می‌داند و بر آن است که تجارب هرمنوتیکی ما، چیزی جز ورود به یک بازی نیست؛ پس فهم نوعی بازی زبانی است. یکی از اصلی‌ترین مباحث گادامر در باب زبان‌مندی فهم، بحث از بازی و تحلیل ماهیت آن است تا از این رهگذر به هستی‌شناسی فهم بپردازد (Dostal, 2002, pp.185-6). گادامر رویکردهای سوژکتیویستی و ایدئالیستی را به مقوله هرمنوتیک و تبیین پدیده فهم بر نمی‌تابد. بازی زبانی یا زبان‌مندی فهم بهترین مدخل برای گادامر در جهت نقد این جریان است. او بر آن است تا از رهگذر مفهوم بازی و البته تفاوت ژرف و ظریف آن با مفهوم نمایش، زیبایی‌شناسی مدرن را از دوتالیسم سوژه و ابژه وارهاوند. گادامر معتقد است که در جریان یک بازی، نه صرف ذهنیت بازیگر، بلکه قواعد بازی نیز تعیین‌کننده هستند.

تصریح گادامر بر این موضوع نیز که در امتزاج افق‌ها، هرگز طرفین گفت‌وگو خود را بر دیگری تحمیل نمی‌نمایند، حائز اهمیت است؛ زیرا سیر دیالکتیکی و منطق گفت‌وگو هرگز سوژکتیویسم یا هر نگاه یک‌جانبه‌نگری را بر نمی‌تابد. جریان گفت‌وگو در حال باروری و رو به پیشرفت است، به گونه‌ای که هر یک از دو طرف حاضر در این گفت‌وگو، هر آن خود را در شرایطی جدید می‌یابد.

فهم، رخدادی زبان‌مند نیز هست و دارای حیثیت زبانی است و چنانچه در بالا اشاره کردیم پدیده بازی‌های زبانی در فهم هرمنوتیک گادامر، حائز اهمیت است. فهم در زبان و در قالب الفاظ متجلی می‌شود. نزد گادامر، زبان است که حقیقت و جوهره سنت را مشخص می‌کند؛ لذا می‌توانیم از سنت زبانی سخن بگوییم. گادامر منحصرنمودن سنت را در بازمانده‌ها یا پسمانده‌های گذشته تعبیری نادرست می‌داند و بر آن است که سنت به عنوان امری اصیل به ما انتقال می‌یابد و در قوالب مکتوب یا شفاهی، مانند افسانه و اسطوره رخ می‌نمایند. گادامر تصریح می‌کند که ما در رجوع به سنت به گذشته نمی‌رویم، بلکه گذشته را به اکنون انتقال می‌دهیم و حاضر می‌کنیم و این به جهت زبان‌مندی سنت است. این جنبه زبانی است که باعث تعبیرشدن از سنت به تداوم حافظه یا خاطره می‌شود و تلقی از آن را به عنوان قطعه‌ای از گذشته وا می‌نهد. به طور کلی

پویایی سنت و فهم در زبانمندی آن است؛ از این روست که سنت در زمان‌های مختلف با انسان‌ها دیالوگ دارد و به زبان آنها سخن می‌گوید و با همان پویایی در متن نسل‌های بعدی حضور می‌یابد؛ همگی این‌ها به خاطر وجه زبانی سنت است. گادامر مدعی است که کل فهم در قالب زبان صورت می‌پذیرد، زبانی که متعلقات را به تصویر می‌کشد. سرشت زبانی رخدادِ گفت‌وگو — که پیش از این گادامر از اهمیت آن سخن گفت — نیز اقتضا می‌کند که افق‌های محاوره در محیط زبان شکل بگیرند.

زبان در هر فهم یا تفسیری حاضر است، متون نوشتاری و امور گفتاری و حتی تابلویی نقاشی و هر چیزی که در هیئت یک متن جلوه‌گری نماید. در نگاه اول شاید این موارد اخیر فاقد سرشت زبانی به نظر آیند، اما باید توجه داشت که زبان پیش‌فرض اساسی تمامی آنهاست. گادامر در توصیف ماهیت زبان، از نگرش، چشم‌انداز و جهان‌بینی هر فرد نسبت به زیست‌جهان خود سخن می‌گوید و بر آن است که مجموعه این‌ها در کنار ظرفیت‌های محتوایی واژگان و نه صرف شاخصه‌های صوری کلمات به‌عنوان ابزارهای فهم، روی هم‌رفته ماهیت زبان را شکل می‌دهد.

تجربه هرمنوتیکی چیزی جز مجموع محتوای زبان و سنت نیست. واژگان نه صرفاً ابزار بیان محتویات ذهنی، بلکه موقعیت یا نحوه‌ای از هستی‌اند. ما صرفاً در جهان پیرامونی خود زندگی نمی‌کنیم، اندیشه‌های ما برآمده از تفاسیر زبانی‌مان از جهان است. در معنایی وسیع‌تر ما ساکن جهان تفاسیر زبانی‌مان هستیم و تأثیرات تاریخمند بودنمان را به وساطت زبان دریافت می‌کنیم.

بازی و تفهم

یکی از نخستین کاربردهای ویتگنشتاین از اصطلاح «بازی»، در دستور زبان فلسفی است. این کاربرد، نتیجه تطبیق وی میان بازی و زبان از سال ۱۹۳۲ و پررنگ‌نمودن اشتراکات آنهاست (Glock, 1996, p.193). او با توسل به مفهوم کاربرد، و مثال‌هایی چون آموختن زبان مادری توسط کودکان، در ابتدای پژوهش‌های فلسفی، بر آن است که کاربرد و تکرار واژه‌ها و نیز نامیدن آنها، بازی زبانی است. این تلقی از زبان و بازی، با آن تلقی که زبان را شاکله‌ای از نشانه‌ها می‌داند، فرسنگ‌ها فاصله دارد (Wittgenstein, 1998a, p.5). ویتگنشتاین در بند دیگری از پژوهش‌های فلسفی، توصیف بازی‌های زبانی را باز هم در متن کاربرد می‌جوید و می‌گوید: «نه تنها در کلمات بلکه در عمل یا کاربرد است که من جویای نتیجه هستم» (Ibid, p.136). او اخذ معنا و نتیجه واحد را نیز با استناد به بازی‌ها مطرود می‌داند.

برای آگاهی از سایر ویژگی‌های بازی زبانی در دوره دوم تفکر ویتگنشتاین باید به سایر ابعاد این دوره توسل جویم. او زبان را تحت یک کارکرد یا فعالیت جای می‌دهد که قواعدی

خاص، هدایتگر آن هستند؛ قواعدی که زیر عنوان قواعد گرامر جای می‌گیرند. همین قواعدند که بر زبان به عنوان یک بازی حاکم‌اند و به بازی، عینیت و تشخص می‌بخشند. از این روست که زبان چونان شطرنج است؛ بر مهره‌های شطرنج، قواعدی حاکم است که ما با یادگیری و به‌کارگیری آنها شطرنج بازی می‌کنیم، از همین منظر معنای کلمات نیز در آموختن روند و چگونگی استعمالشان تجلی می‌یابد؛ لذا هر گزاره و واژه‌هایش، بازی‌ای تحت قواعد خود است.

این درحالی است که او با تأکید بر شکل زندگی و مفهوم کاربرد، بازی‌ها را به قلمرو کنش‌های انسانی سرایت داد. در کتاب *آبی و قهوه‌ای* نیز، او در تبیین بازی‌ها فراگیری زبان توسط کودکان را پیش می‌کشد و از بازی زبانی به‌عنوان وسیله‌ای ارتباطی در آموختن زبان مادری یاد می‌کند. پس در اینجا بازی‌های زبانی در قالب شیوه‌های کاربرد نشانه‌ها و استعمال واژه‌ها توسط کودک مطرح می‌شود (Wittgenstein, 1998b, p.17). در نهایت، بازی‌های زبانی با کاربرد و اصطلاح شکل زندگی - که بدان خواهیم پرداخت - گره خورده و ویتگنشتاین، بازی زبانی را شکلی از زندگی می‌انگارد (Wittgenstein, 1998a, p.11).

پرداختن گادامر به مفهوم بازی، از نخستین فصل حقیقت و روش پا می‌گیرد؛ آنجا که مباحث با تجربه هنری و زیبایی‌شناسی گره می‌خورد. کلید ورود گادامر به هستی‌شناسی فهم، مفهوم بازی و تحلیل ماهیت آن است. این از آن روست که تجربه هرمنوتیکی یا ورود به‌عرصه فهم، از سنخ گام‌نهادن در نوعی بازی است. فهم، بازی زبانی است؛ زیرا هم زبانمند و هم بازیمند است و این‌ها خصایص جدایی‌ناپذیر فهم‌اند. در واقع مفهوم بازی است که گادامر را در فراروی از روشمندی و متافیزیک مدرن یاری می‌رساند. در یک بازی، تنها ذهنیت و عملکرد بازیگر تعیین‌کننده نیست؛ بازی دارای اصول و قواعدی نیز هست که محتوا و فرایند آن را جهت می‌دهد. همچنان است در رخداد فهم؛ آنجا که تجربه هنری یا متعلق آن، نه تنها ذهنیت یکه‌تاز و افسارگسیخته سوژه را از یگانگی دور می‌دارد، حتی در جرح و تعدیل آن نیز ایفای نقش می‌کند.

اما تلقی مطروودشده کانت و دیگر مدافعان سوژه‌انگاری و روشمندی را نیز می‌توان در متن بازی ارزیابی کرد. بدین‌گونه که آنها تنها به بازی در فضای ذهنی و سوژکتیو‌گرایی داشتند. اما گادامر اثر هنری را نه ابژه‌ای در برابر ذهن سوژه، بلکه از منظر بازی نحوه هستی می‌داند. در چنین تلقی‌ای از بازی است که بازیگر محوری کنار می‌رود و بازیگر، بازی را به چشم ابژه نمی‌نگرد (Gadamer, 1994, p.103). گادامر مدعی می‌شود در هرمنوتیک هستی‌شناسانه، بازیگر واجد شاخصه‌های خاصی است؛ از جمله اینکه عملکردش طبیعی، روشمند، تحمیلی و مستقل نیست.

او مقهور قوانین بازی است؛ بازی و نوع آن هستند که بر بازیگر غلبه دارند و عملکردش را جهت می‌بخشند. بازیگر را یارای عدول از اقتضات بازی نیست؛ پس بازی است که حقیقتاً بازی می‌کند، نه

خود بازیگر. گرداننده اصل بازی، خود بازی است؛ بازی بر بازیگران مسلط است. به عبارت بهتر، بازی است که بازیگران را به بازی می‌گیرد. این است معنای حقیقی دیالکتیک و درنوردیدن مرزهای سوپراکتیویسم.

تلقى گادامر از مفهوم بازی، به نگاه ویتگنشتاین متأخر نزدیک است. ویتگنشتاین در این دوره، گویی کانت‌گونه به سوژه در فرایند طرد تئوری تصویری بها می‌دهد؛ اما سوژه‌ای که معنا را در دل کاربرد می‌کاود. کاربردی که با مفهوم بازی به‌عنوان شکلی از زندگی در ترابط است. بی‌شک، یکی از عواملی که اکنون زمینه‌ساز طرح مباحثی چون پیامدهای فرهنگی - اجتماعی تفکر ویتگنشتاین متأخر شده است، همین تأکید او بر مفهوم بازی و ارتباطش با شکل زندگی است. گادامر نیز از سوژه‌های سخن می‌راند که در زیست‌جهان، مقهور بازی‌ها و اشکال زندگی است؛ بازی‌ها و اشکالی که خود را بر او می‌کنند و او را از آنها گریزی نیست. ویتگنشتاینی که در ابتدا با رویکرد پیشینی از تحلیل نهایی سخن می‌گفت، اکنون همه چیز را بازی دانسته و تمییز را جایگزینی مناسب برای تحلیل یافته است؛ تمییزی که کاربردهای گوناگون به آن دامن می‌زنند. همین تمییز نزد گادامر، در قالب تفاوت فهم‌ها خودنمایی می‌کند.

گادامر تصریح می‌کند که ما در رخداد تفسیر، وارد یک بازی شده‌ایم؛ بازی‌ای که در آن، متن با ما سخن می‌گوید (Gadamer, 1994, p.397). او نیز فهم نهایی را رد می‌کند و فهم‌های متفاوت را محصول بازی فهم‌ها می‌انگارد. اما در کنار این هم‌گرایی، نکته ظریفی که برداشت‌های گادامر و ویتگنشتاین از مفهوم بازی را از هم دور می‌کند، میزان باور و سهم‌بخشی آنها به انعطاف‌پذیری و قاعده‌مندی بازی است.

اما مطابق با آموزه‌های گادامر در هرمنوتیک فلسفی و نیز تعابیر و شاخصه‌هایی که از مفهوم بازی اظهار می‌کند، او به بازی در قالب play نظر دارد نه game. از این روی، کاربرد تعبیر language-play برای بازی‌های زبانی نزد گادامر، دقیق‌تر است. چنانکه در تشریح نقاط هم‌گرا و در مقام پرداختن به بازیمندی فهم اشاره کردیم، میان مفاهیم game و play علی‌رغم نقاط مشترک، تفاوت‌هایی مفهومی، قابل تشخیص است که تعابیر خاص گادامر و ویتگنشتاین از مفهوم بازی نیز گواه این مدعاست؛ لذا ویتگنشتاین زبان را گونه‌ای game می‌انگارد و گادامر از آن به play تعبیر می‌کند. حال، چه خصایصی game و play را در برابر هم قرار می‌دهد و از هم منفک می‌کند؟ در واقع، تشریح دقیق شاخصه‌های این دو واژه است که تفاوت جایگاه قواعد در متن بازی و میزان انعطاف‌پذیری آن را از یک سو و تفاوت عرف و سنت را از سوی دیگر نزد ویتگنشتاین و گادامر، تبیین می‌کند.

پیش از این، در آغاز این قسمت برجسته‌ترین عناصر ویژگی‌های بازی (game) نزد ویتگنشتاین را از نظر گذرانیم. اکنون، قبل از برشمردن خصایص عام دو تلقی از بازی، یعنی game و play، به نکاتی پیرامون مفهوم بازی (play) در اندیشه گادامر نیز اشاره می‌کنیم و البته چون در بخش نقاط هم‌گرا مفصلاً به این نکته پرداخته‌ایم، جانب اختصار را لحاظ

می‌کنیم.

به جز دو تفاوت بزرگی که در ادامه بدان خواهیم پرداخت — یعنی انعطاف‌پذیری و قاعده‌مندی که به تقابل محتوایی دو واژه game و play باز می‌گردد — گادامر نیز برای بازی (play) همان ویژگی‌هایی را ملحوظ می‌دارد که در بازی (game) نزد ویتگنشتاین، دیدیم و بدان پرداختیم. گادامر در حقیقت و روش، به این مسئله تصریح می‌کند که بازی ایفاگر نقشی محوری در هرمنوتیک هستی‌شناسانه و علم زیبایی‌شناسی است (Gadamer, 1994, p.102). گادامر ورود به عرصه تفهیم راه پای‌نهادن در یک بازی می‌داند؛ بازی‌ای که قواعد خاص خودش را دارد، پیش‌بینی‌ناپذیر است و ما مقهور قواعد آنیم. در واقع سوژه رخداد/فهم نزد گادامر، محو می‌شود تا خود بازی با تمامیتش خودنمایی کند. از این روست که فهم بازی‌مند است و سوژه فقط و فقط یک سمت بازی است که به وساطت او بازی دنبال می‌شود، نه اینکه بازی متکی به او باشد و او (سوژه) به بازی جهت بدهد. در واقع خود سوژه در بازی فهم مشارکت دارد؛ اما تنها به‌عنوان یکی از ارکان بازی، نه تنها عامل تعیین‌کننده در بازی (Gadamer, 1994, p.103).

گادامر در ردیابی مراد خود در اوایل کتاب حقیقت و روش که همانا نقد سوپوزکتیویسم کانتی در حوزه زیبایی‌شناسی است، سناریویی می‌نویسد که در آن، سوژه نه سیاهی‌لشکر است و نه نقش اول را به عهده دارد؛ بلکه تنها جزیی از بازی و یک سوی آن است. منطق گفت‌وگوی گادامری، اقتضای چنین تعبیری از بازی دارد. اگر چه، چنین می‌نماید که گادامر تا حدودی جانب ابژه، متن یا بازی را گرفته است تا به نوعی جایگاه مطرود شده آن زیر سایه سنگین و تاریخی سوپوزکتیویسم را اعاده کند اما منطق امتزاج افق‌ها و گفت‌وگو، ایجاب می‌کند که من یا همان سوژه و پیش‌فرض‌هایش نیز در بازی سهیم شوند. تلقی غیرابزارانگارانه گادامر از زبان را هم از همین منظر به تصویر کشیدیم؛ چرا که ما به زبان به‌عنوان جزیی جدایی‌ناپذیر تعلق داریم، نه اینکه زبان ابزار تفهیم ما باشد؛ لذا ما خواسته یا ناخواسته بازیگریم!

حال، فارغ از چارچوب‌های ویتگنشتاینی و گادامری، game و play از حیث معنایی و محتوایی چه ویژگی‌هایی در زبان انگلیسی دارند که شارحان، مفسران و مترجمان انگلیسی‌زبان را مجاب کرده تا علی‌رغم یگانگی واژه بازی در تعبیر آلمانی، دو واژه حاضر را به ترتیب برای چارچوب فکری ویتگنشتاین و گادامر، متناسب‌تر ببینند و در ترجمه رسائل آن دو، به این واژگان توسل جویند؟

ویژگی‌های بازی game

به طور کلی game، دارای شاخصه‌های زیر است:

۱. نظام‌مندی یا قاعده‌مندی: تشخیص بازی به قواعد و نظام حاکم بر آن است؛ خواه این قواعد مطلق باشند و به لحاظ زمانی و تاریخی محدودیت‌پذیر نباشند، خواه قراردادی باشند

و تطور و دگرگونی را تجربه کنند. در بازی قواعد تعیین کننده هستند نه بازیگران.

۲. ایستایی: بازیگران زیر سایه قواعد رفتار و بازی می کنند. آنها نمی توانند از مرز قانون عبور کنند. بایدها و نبایدهای برآمده از قانون، فضای بازی را عاری از پویایی کرده است. آنها صرفاً بازیگرند و بازیگوشی در بازی ممنوع است. به عنوان مثال، مسابقه فوتبال قوانینی دارد که بازیگران را از مراعات آنها گریزی نیست و هرگونه بازیگوشی، عدول از چارچوب تعریف شده بازی تلقی می گردد.

۳. پیش بینی پذیری (predictability): همین خط کشی ها و مرزبندی های ملحوظ در بازی در قالب قوانین یا قواعد هستند که رفتار مطابق با آنها، فرجامی محتوم را رقم خواهد زد. از این روست که باز هم قواعد، تعیین کننده اند. عدم پویایی و سیالیت بازی و تحقق آن زیر سایه سنگین قواعد است که گویی در طریقی مکانیستی، بازی را پیش بینی پذیر می کند.

۴. بابرنامگی (plan frame): بازی را مبدأ و منتهایی است، که در فرایندی مدون و برنامه ریزی شده، جریان دارد. لذا مفهوم قاعده و قانون، مفهوم برنامه را نیز در دل خود جای می دهد، تا نهایتاً صفت غایتمندی از دل بابرنامگی، زاییده شود و بازی سمت و سو پیدا کند.

۵. جدی بودن و رسمیت: فعالیت (activity) صرفاً باید از آنچه کار (work) جدی انگاشته می شود، متمایز نمود. از این روست که بازی، نه صرفاً فعالیتی از روی تفنن، بلکه کاری جدی و به تعبیری رسمی است. بازیگران بازی را جدی می گیرند و استتکاف آنها از بازیگوشی است که رسمیت بازی را در پی دارد. از سوی دیگر، عرف نیز به رسمیت مذکور دامن می زند. درهم تنیدگی این خصیصه بازی با موارد قبلی خصوصاً مورد نخست، کاملاً مشهود است.

۶. انعطاف ناپذیری: این ویژگی در کنار قاعده مندی و پیش بینی پذیری، در فهم تقابل مفاهیم play و game تعیین کنندگی بیشتری دارد. بازی آن قدر جدی، رسمی، بابرنامه و در نهایت قاعده مند هست که جایی برای انعطاف نمی ماند. بازیگران نمی توانند در بازی، دخل و تصرف کنند. در واقع قاعده مندی محض بازی، ابتکار را از آنها سلب می کند. البته چنانکه گذشت، بازی ها مشمول تطور و دگرگونی می شوند و بنا به شرایط تاریخی و اجتماعی نو می گردند؛ اما در متن بازی، به عنوان یک پارادایم رایج، پذیرفته شده و خدشه ناپذیر، مجالی برای دخالت بازیگران در مقام تغییر و دستکاری قواعد یا تسری ذهنیتشان به متن بازی نیست. گویی نظام مندی محض، سوژه را به طور کامل مقهور بازی می کند و انعطاف پذیری (flexibility) را در قالب نقش او، بر نمی تابد.

ویژگی های بازی play

در ادامه، ویژگی های play را از نظر می گذرانیم:

۱. بازدهی و تولید (unproductive): اصول و اهداف و منتهای مشخص، مدون و

تعریف‌شده‌ای برای بازی متصور نیست. از این روست که جنبهٔ زایشی در آن ضعیف است یا اصلاً وجود ندارد؛ لذا نمی‌توان برای بازی، انتظار خروجی داشت. البته این خصیصه با سایر خصایص اصلی بازی، که در ادامه به آنها اشاره خواهیم کرد، پیوستگی تام و تمام دارد.

۲. رهاشدگی (free activity) و سیالیت: بازی دارای قواعد مشخص و از پیش تعریف‌شده‌ای نیست که بازیگر ملزم به مراعات آنها باشد. البته این امر بدان معنا نیست که بازی را فاقد قاعده و قانون فرض کنیم؛ بلکه گونه‌ای سیالیت در قواعد مفروض و مقطعی بازی وجود دارد و همین سیالیت و رهاشدگی به بازیگران تسری می‌یابد. در خصیصهٔ بعدی به این مطلب می‌پردازیم.

۳. انعطاف‌پذیری: در این بازی هم مانند game، بازیگران از قواعد بازی تبعیت می‌کنند، اما بازی دیگر آن چنان نظام‌مند و در بند قواعد نیست؛ بلکه تعدیل‌پذیر شده است و این تعدیل از ناحیهٔ بازیگران و با پررنگ‌تر شدن نقش و جایگاه آنها در بازی نمود می‌یابد؛ یعنی بر خلاف game که در آن قواعد و تبعیت از آن حرف اول و آخر را می‌زند، در play به واسطهٔ همین انعطاف و سیالیت، بازیگران قدرت عمل بیشتری پیدا می‌کنند.

۴. پیش‌بینی‌ناپذیری: همین رهاشدگی خفیف از بند قواعد و سیالیت و انعطاف بازی است که آن را پیش‌بینی‌ناپذیر می‌کند. به عنوان مثال، می‌توان بر مبنای قواعد بازی (game) رسمی فوتبال و از روی روش‌های نوین تاکتیک در این بازی، فرایند بازی را جهت داد و درصد پیش‌بینی‌پذیری را بالا برد؛ اما هرگز نمی‌توان، به عنوان مثال، عملکرد گربه‌ای را که مشغول بازی با توپ است حدس زد. بدین معنا که فقدان قانون مشخص از یک سو و سیالیت و انعطاف بازی (play) او، حرکات بعدی‌اش را پیش‌بینی‌ناپذیر می‌کند.

۵. عدم جدیت و رسمیت: بازی یا از ابتدا جدی نیست، یا بازیگران آن را جدی نمی‌گیرند، یا تماشاگران به دید یک فرایند جدی به آن نمی‌نگرند، یا این حالت‌ها با هم جریان دارد. البته نکتهٔ پیشین را از نظر دور نمی‌داریم که هیچ بازی‌ای، اعم از game و play، بدون قاعده و قانون نیست؛ پس play هم قواعد خاص خودش را دارد که بازیگر مقهور آنهاست و به آنها تن می‌دهد، چون در غیر این صورت، بازی، بازی‌بودنش را از دست می‌دهد و دیگر بدون حداقل قاعده‌مندی، نمی‌توان عنوان بازی به آن داد. اگر چه این قواعد به لحاظ سیالیت، انعطاف و میزان جدیت و رسمی‌بودن بازی به گونه‌ای هستند که دست بازیگر را، بازتر می‌گذارند یا به تعبیر دقیق‌تر، فضا را برای او مهیا می‌سازند که در شرایطی، بازیگوشی کند تا بازیگری!

۶. ناکارآمدی و زائد تلقی‌شدن (useless and superfluous): تعدیل‌پذیری (regulable) و انعطاف بازی play آن را در برابر قاعده‌مندی بازی game قرار می‌دهد. همین جدی‌نبودن، از هر دو ناحیهٔ قواعد و بازیگران است که نهایتاً به این امر منجر شده که در تعبیری نسبتاً افراطی، اصل بازی امری زائد تلقی شود و به تعبیری عامیانه، به سبب ناکارآمدی، بر روی آن هیچ حسابی نشود.

۷. پویایی: همین قاعده‌زدایی یا در بیانی رساتر وجود شرایط قاعده‌گریزی است که دست بازیگر یا بازیگران را برای جولان بیشتر باز می‌گذارد و ایستایی را از بازی محو می‌کند. از سوی دیگر، پیش‌بینی‌ناپذیری نیز گواهی بر پویایی هر چه بیشتر بازی است.

۸. بی‌برنامگی (lack of plan) و فعالیت بی‌هدف (zero-intention activity): بازی، فاقد برنامه و هدفمندی است؛ زیرا سیالیت و پویایی، این مسیر را برای آن هموار می‌کند. در این خصوص، نوع عملکرد گربه در بازی کردن با توپ، که در موارد پیشین اشاره نمودیم، می‌تواند، مثالی مناسب باشد. ترابط این ویژگی بازی با پیش‌بینی‌ناپذیری آن نیز، شایان توجه است.

در مقام جمع‌بندی تطبیق میان مفاهیم play و game، باید گفت game، یک بازی (play) سازماندهی‌شده، نظام‌مند و دارای قانون و قاعده است (game = organized play) و play، فاقد قاعده و قانون است (play = without rules) یا واجد قواعدی است که قابلیت تعدیل و انعطاف دارند، تا از این رهگذر ابتکار و آزادی عمل بیشتری برای بازیگر یا بازیگران مهیا شود.

اکنون بر اساس مبانی فوق، می‌توان در قالبی مدلل‌تر، بازی‌های زبانی ویتگنشتاین (language-game) را واجد قاعده‌مندی محض دانست و در مقابل از انعطاف‌پذیری بازی‌های زبانی در گادامر (language-play)، دفاع کرد. مترجمان و مفسران به درستی، تعبیر game را برای ویتگنشتاین، به کار برده‌اند؛ زیرا خاصیت بازی game چنانکه گذشت، قواعد تام و تمام آن هستند. در بازی game قواعد و در بازی play بازیگران، تعیین‌کننده‌اند. بازی‌های ویتگنشتاین را قواعدی تشخص می‌بخشند که برآمده از عرف‌اند؛ بنابراین ذهنیت بازیگران، ابتکار، خلاقیت و سایر اموری که به بازیگران بر می‌گردد، قادر به تغییر قواعد بازی و ایجاد انعطاف در آن نیست.

حال آنکه بازی (play) نزد گادامر، در عین نظام‌مندی و قاعده‌محوری — که وجود حداقل آن، لازمه بازی‌شدن بازی است — بر مبنای منطق گفت‌وگوی مد نظر او شکل می‌گیرد. درست است که بازیگران در تعبیر گادامر، مقهور بازی‌اند و من بودنشان، در متن بازی محو و هضم می‌شود، اما آنها با مدخلیت پیش‌فرض‌ها و پیش‌داوری‌هایشان به‌عنوان یک سوی گفت‌وگو، گام در میدان بازی می‌گذارند. پس مقهور بازی و قواعد آن بودن، عنصر مشترک میان اندیشه‌های گادامر و ویتگنشتاین است. امری که در خصوص بازی ویتگنشتاین (game) صادق‌تر است، اما بازی گادامر (play) اعاده سهم بازیگر است، تا بازی یکسویه نشود و قاعده‌محور محض نباشد.

درواقع بازی‌های ویتگنشتاین و گادامر، هر دو قاعده‌محور و نظام‌مندند و در چنین دیدگاهی، بازی است که حرف اول را می‌زند نه بازیگران. هم گادامر و هم ویتگنشتاین در دوره دوم تفکرش، رویکردی هستی‌شناسانه به زبان و مقوله بازی دارند. البته ویتگنشتاین با اجتماعی‌کردن زبان و بازی‌ها، نیز برجسته‌کردن مفهوم عرف و در نهایت و از همه مهم‌تر، رد زبان خصوصی

است که تلقی معرفت‌شناسانه را مطرود می‌کند و گادامر با نقادی هرمنوتیک روشمندی که نیل به قصد مؤلف را در دستور کار خود قرار داده است، هرمنوتیک هستی‌شناسانه را مطرح می‌کند. پس هر دو دغدغه‌ای هستی‌شناسانه دارند و به همین جهت اصل بازی را محور قرار می‌دهند تا بازیگران را، هر دو بازیگران را مقهور قواعد بازی می‌دانند و برآن‌اند که بازی، تعیین‌کننده است.

اما آنچه آنها را درباره مفهوم بازی از هم دور می‌کند می‌توان در دو مورد خلاصه کرد:
۱. گادامر از تعبیر منعطف‌تر play استفاده می‌کند تا به تمام معنا بازیگر را که وارد عرصه فهم شده است، به حساب آورد. فهم، بازیمنند و زبانمند است و ورود به عرصه فهم، گام‌نهادن در نوعی بازی است. بازی‌ای که به تعبیر گادامر در لسانی زیبایی‌شناسانه، تاریخی سوژه‌محور را تجربه کرده؛ یعنی تجربه زیبایی‌شناسانه در نهایت سوژه‌محور بوده است. گادامر، با تاکید بر آگاهی تاریخی، سنت و بازی بر آن شد تا جایگاه مغفول طرف دیگر گفت‌وگو یعنی اعیان را اعاده کند و به تعبیر خودش از سوژه بخواهد تا این اجازه را برای به سخن درآمدن و مشارکت در گفت‌وگو، به اعیان بدهد. این درحالی است که در فرایند امتزاج افق‌ها، گادامر جایگاه سوژه و ابژه را ملحوظ داشته است تا منطق گفت‌وگو حفظ شود.

معنای دقیق انعطاف‌پذیری بازی در گادامر نیز همین است؛ انعطافی که جایگاه سوژه به بازی می‌بخشد. گادامر از play مدد می‌گیرد که بازیگر در آن تعیین‌کنندگی بیشتری دارد تا game، که زیر سیطره قواعد انعطاف‌ناپذیر است. پس در تبیین منطق گفت‌وگو در رخدادهای فهم به‌عنوان یک بازی زبانی، و در نهایت تثبیت نظریه امتزاج افق‌ها، play تعبیری دقیق است که هم جایگاه قواعد بازی در آن محفوظ می‌ماند و هم بازیگر از انفعال خارج می‌شود و مجال خودنمایی پیدا می‌کند. اما ویتگنشتاین با تعبیر game در بازی زبانی، باب انعطاف را مسدود می‌کند، بنابراین بازی‌های ویتگنشتاین قاعده‌محور محض‌اند و جایی برای عرض اندام سوژه یا بازیگری که در بند قواعد گرفتار آمده، باقی نمی‌گذارند. درواقع این خاصیت game است که خود بازی و قواعد حاکم بر آن تعیین‌کننده نهایی‌اند و بازیگر مجاز به عدول از آنها یا اعمال ابتکار و خلاقیت نیست.

بازی‌های ویتگنشتاین ایستا و فاقد آن پویایی و سرزندگی بازی‌های گادامرند؛ play، واژه مورد نظر گادامر، با تمام انعطافش این پویایی را نشان می‌دهد. به همین خاطر است که ویتگنشتاین، مباحث هرمنوتیک محدودتری دارد و طرح رویکرد هرمنوتیک برای او، حتی در دوره دوم تفکرش، اگر نگوئیم، غیرممکن است، دشواری‌های خاص خود را به همراه دارد. کمرنگ‌شدن جایگاه سوژه و هضم او در قواعد ایستای بازی (game)، طرح مبحث دور هرمنوتیک در ویتگنشتاین را برخلاف گادامر، سخت‌تر جلوه می‌دهد. اما از منظری دیگر هم می‌توان براساس همین دور هرمنوتیک، منعطف‌تر بودن بازی در گادامر و آزادی و ابتکار سوژه را تبیین کرد. ماهیت متن نزد گادامر از یکپارچگی و انسجامی برخوردار است که آن را در قالب یک کل واحد، می‌نمایاند. همین وحدت میان اجزا و عناصر متن است که زمینه‌ساز دور

هرمنوتیک می‌شود. بدین معنا که در فرایند تأویل و فهم یک متن، رفت و آمد و داد و ستدی میان این اجزا صورت می‌گیرد که از آن به دور هرمنوتیک یاد می‌شود. حال مفهوم play در گادامر با توجه به ویژگی انعطاف‌پذیری‌اش، امکان دور هرمنوتیکی را آسان‌تر می‌گرداند. این در حالی است که قاعده‌مندی محض بازی game در ویتگنشتاین، سیالیت بازی را می‌زداید و امکان دور هرمنوتیکی را ضعیف‌تر می‌کند.

۲. تفاوت دیگر میان رویکردهای ویتگنشتاین و گادامر به مفهوم بازی، در تعبیر اگزیستانسیالیستی گادامر از بازی است. امری که متأثر از استادش هایدگر صورت گرفته است. او بازی را نحوه‌ای از هستی می‌داند. چنین تعبیری در ویتگنشتاین، به دلیل درون‌مایه‌های تحلیلی فلسفه‌اش، به چشم نمی‌خورد.

اما نکته دیگری که در پایان این قسمت بدان می‌پردازیم، تأکید ویتگنشتاین بر مفهوم عرف و تمرکز گادامر بر مفهوم سنت، و پیوستگی این دو واژه با مفهوم بازی و میزان قاعده‌مندی و انعطاف‌پذیری آن است. بی‌شک، چه به لحاظ زمانی و تاریخی و چه از منظر محتوایی، دایره شمول سنت فراتر و گسترده‌تر از عرف است. عرف یا رسم و عادت محدوده زمانی مشخصی را با آداب و قواعد خاص آن دوره دربر می‌گیرد؛ حال آنکه سنت پشتوانه عظیم تاریخی را به لحاظ زمانی شامل می‌شود و از منظر محتوایی نیز تمامی مضامین تشکیل‌دهنده عرف را در معنایی وسیع‌تر که شاید بتوان زیر عنوان واژه فرهنگ جای داد، دربر می‌گیرد. چنانکه گذشت، بازی game را حصار از قواعد گریزناپذیر، احاطه کرده‌اند که در محدوده تاریخی و زمانی خود معتبرند، هرچند که مشمول دگرگونی و تطور قرار می‌گیرند. اما همین ایستایی و قاعده‌مندی است که بدان محدودیت می‌بخشد و آن را با عرف که آن هم شاخصه‌هایی همگون با آن دارد، منطبق می‌کند. این وضعیت را مقایسه کنید با گستردگی واژه سنت در جنبه‌های مختلف که گونه‌ای سیالیت و پویایی می‌طلبد؛ سیالیت و انعطافی که بازی یا play با شاخصه‌هایی که برای آن برشمردیم، با آن سازگارتر است.

بنابراین قاعده‌مندی بازی game با توجه به انعطاف‌ناپذیری‌اش، سنخیت بیشتری با عرف و محدودیت دایره شمول و نظام‌مندی دارد. دقیقاً از همین روست که ویتگنشتاین قواعد بازی را در عرف واکاوی می‌کند. از طرف دیگر، پیش‌بینی ناپذیر بودن بازی play با توجه به تمام انعطاف و سیالیتش، با سنت و گستردگی دایره شمولش، سنخیت بیشتری دارد. لذا گادامر، سنت و آگاهی تاریخی را یک سوی گفت‌وگو می‌داند و با لحاظ همین سیالیت و انعطاف بازی در کنار وسعت دایره شمول است که پیش‌فرض‌ها و پیش‌داوری‌های سوژه را نیز به‌عنوان طرف دیگر گفت‌وگو در متن امتزاج افق‌ها، وارد بازی می‌کند.

پی‌نوشت

۱. در تدوین و نگارش مقاله حاضر، از راهنمایی و دقت نظر پروفسور Joel Weinsheimer مترجم رساله حقیقت و روش گادامر و نیز پروفسور Chris Lawn استاد دانشگاه ایرلند، بهره‌مند شدم؛ از ایشان سپاسگزارم.

نتیجه

به باور ویتگنشتاین و گادامر زبان به‌عنوان مجموعه‌ای از بازی‌ها، تجربه شخصی نیست. بازی زبانی قواعدی دارد که فاعل شناسا را از مراعاتشان گریزی نیست؛ پس او به درون بازی کشیده می‌شود، بازی را جدی می‌گیرد و بازی‌مند می‌شود. حال آنکه بازیگوشی محصول صرف تماشاگر بودن و جدی‌نگرفتن بازی و برآمده از نگاه سوژکتیویستی است. بازیگوشی را در زبان فارسی، گاهی با این تعبیر به‌کار می‌بریم که «او فلان مورد را به بازی گرفته است»، یعنی آن مورد برای او جدی نیست و نوعی بازیگوشی است؛ پس ذهنیت و تجربه بازیگر، هرگز جایگاه مناسبی برای تحلیل بازی نیست. اشاره‌های ویتگنشتاین و گادامر به بازی، راجع به موقعیت‌های واقعی و جدی زندگی است. از این روست که مقوله بازی، از منظرهای بازیگر و تماشاگر، دو گونه تحلیل متفاوت دارد: در نگاه اول، بازیگران بازی را جدی می‌گیرند و مقهور قواعد آن‌اند و تماشاگران به درون بازی کشیده و جذب می‌شوند و با جدی‌گرفتن آن، در فرایند بازی سهیم‌اند و درواقع، تماشاگر صرف نیستند. از این منظر، هر دو دسته بازی‌مند هستند. اما در نگاه دوم، با بازیگرانی سروکار داریم که بازی را جدی نمی‌گیرند و با تماشاگرانی که صرفاً تماشاچی هستند. ارکان این حالت، بازیگوش‌اند و نه بازی‌مند؛ حالتی که مورد توجه گادامر و ویتگنشتاین دوم قرار نمی‌گیرد.

ویتگنشتاین و گادامر فهم را زبان‌مند و بازی‌مند می‌دانند. ویتگنشتاین از بازی به game و گادامر به play تعبیر می‌کند. بیش از سایر موارد ذکرشده، میزان قاعده‌مندی و انعطاف‌پذیری، واگرایی این دو تعبیر از بازی را موجب می‌شوند. از سوی دیگر، game ایزه‌محور (object oriented) است و در آن بازی و ساحت قواعد آن برجستگی دارند. در حالی که play سوژه‌محور (subject oriented) است و صد البته انعطاف‌پذیری آن است که نقش سوژه را برجسته می‌کند. در بازی‌های ویتگنشتاین، خصیصه قاعده‌مندی برجسته‌تر است و در بازی‌های گادامری، ویژگی انعطاف‌پذیری نمود بیشتری دارد. بازی در ویتگنشتاین با مفهوم عرف، گره خورده است ولی در گادامر باید از رابطه بازی با مفهوم سنت سخن راند.

منابع

- Dostal, J. Robert (2002). *The Cambridge companion to Gadamer*. Cambridge University Press.
- Gadamer, Hans-George (1994). *Truth and Method*. Continuum publishing company.
- Glock Johann, Hans (1996). *A Wittgenstein Dictionary*. Blackwell Publishers.
- Wittgenstein, Ludwig (1961). *Tractatus*. Routledge and Kegan Paul.
- _____ (1998a). *Philosophical Investigations*. Blackwell.
- _____ (1998b). *The Blue and Brown Books*. Blackwell.
- _____ (1975). *On Certainty*. Denis Paul (Trans). Blackwell.

