

The Blurred Edges of 'Game'; Responding to McGinn's Challenges on Family Resemblance

Minoo Hojjat 

Assistant Professor, Iranian Institute of Philosophy, Iran. E-mail: hojjat@irip.ac.ir

Article Info

Article type:
Research Article

Article history:

Received 10 December 2023
Received in revised form 12 February 2024
Accepted 13 February 2024
Published online 20 March 2024

Keywords:

Wittgenstein, essentialism, game, necessary and sufficient conditions, Bernard Suits, prelusory goal, lusory goal.

ABSTRACT

In "Truth by Analysis: Games, Names, and Philosophy," Colin McGinn seeks to revitalize the traditional approach to conceptual analysis. He asserts that the definition of a concept involves specifying necessary and sufficient conditions for its application, a task he deems achievable. In pursuit of this goal, McGinn critiques opposing perspectives, including that of Wittgenstein. He explores various ways to define the concept of game, and at his best, he relies on Bernard Suits' definition. This paper argues that McGinn's attempts fall short and affirms the significance of Wittgenstein's insight. It critiques all definitions put forth by McGinn, particularly that of Suits, presenting counterexamples to challenge them. Furthermore, the paper uncovers deeper misconceptions underlying these criticisms: McGinn expects family resemblance to serve as both the necessary and sufficient conditions for applying a concept and perceives it as a theory explaining how concepts refer to their extensions, contrasting with Wittgenstein, who does not aim to develop a theory and does not propose family resemblance as a sufficient condition for a concept's application.

Cite this article: Hojjat, M. (2024). The Blurred Edges of 'Game'; Responding to McGinn's Challenges on Resemblance. *Journal of Philosophical Investigations*, 18 (46), 171-189. <http://doi.org/10.22034/JPIUT.2024.59515.3646>



© The Author(s).

Publisher: University of Tabriz.

<http://doi.org/10.22034/JPIUT.2024.59515.3646>

Extended Abstract

In "Truth by Analysis: Games, Names, and Philosophy," Colin McGinn endeavors to revitalize the traditional approach to conceptual analysis. He asserts that defining a concept necessitates specifying necessary and sufficient conditions for its application, claiming the possibility of performing this task. In pursuit of this goal, McGinn critiques opposing viewpoints, including that of Wittgenstein. In the second chapter, "Definition and Family Resemblance", He aims to show that, despite Wittgenstein's notion of concepts applying through family resemblance, every concept, including 'game', can be defined. So he explores various ways for defining 'game'.

McGinn contends that Wittgenstein's argument against the analysis of 'game' hinges on the assertion that there is no commonality among all games. Consequently, he strives to identify this common feature. This paper contends that McGinn's efforts fall short, examining each definition and revealing their inability to provide necessary and sufficient conditions for being a game.

McGinn initially attempts to define 'game' by employing the very concept of family resemblance. He claims that the necessary and sufficient condition for something to be considered a game is *having a family resemblance to things called "games"* (McGinn, 2011, 18).

The crucial objection to this definition lies in the argument that family resemblance is not a genuine property; instead, it represents various properties that lack a common foundation. Possessing this property entails having the property of $p \vee q \vee r \vee \dots$. Thus, if X solely possesses the property of p , and Y possesses the property of q , they both exhibit this property, yet X and Y share no commonalities.

McGinn proposes an alternative approach to analyze game by defining it through *play activity*, or *rule-governed play activity* (McGinn, 2011, 17- 19).

However, since every game is also a play, there is not a common feature in all plays too; so play itself is a family resemblance concept, rendering this analysis ineffective in identifying a common feature for all games.

McGinn then explores an alternative method of defining a game by incorporating the concept of probability. He posits, " x is a game iff x is more likely to have such features as competition, amusement, and winning and losing, than other types of human activity" (McGinn, 2011, 20-21).

However, this definition fails to offer sufficient conditions for being a game. Numerous activities, such as business endeavors being competitive or movies providing amusement, are more likely to possess these properties.

In the quest for a definition of 'game', what satisfies McGinn is a definition by Bernard Suits. Suits defines game in contrast with work. He posits that in work we want to achieve more results by less time and effort, while in games, adherence to the rules prohibits pursuing the goal outside them. So he distinguishes two kind of goal: lusory and prelusory, defining playing a game as attempting "to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favor of less

efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]" (Suits, 2005, 54-55). McGinn summarizes this as "playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles" (McGinn, 2011, 24).

However, it appears that the primary basis of Suits' definition, the distinction between lusory and prelusory goal, is flawed. If someone does not aim to play a game, there is no goal; if they aim to play, they also pursue other goals, such as enjoying the game or engaging in a competition, achievable just through the rules (obstacles) that constitute the game.

Nevertheless, we can present several counterexamples to this definition. In fact, it is neither necessary nor sufficient for something to be considered a game. A counterexample to its sufficiency, as Tim Button mentions, can be mountain climbing (Button, 2013, 579). Swimming, strolling, or participation in an exam, can also serve as additional examples. In all these activities, achieving the end through easier means is possible, and the obstacles are designed to maintain their inherent nature; yet they do not qualify as games. As counterexamples to its necessity, we can refer to plain games such as swinging or doll play, where there is no goal attainable through unnecessary obstacles.

So we can conclude that all of McGinn's attempts to define a game fall short. He does his best by introducing Suits' definition that, as we have seen, fails to provide necessary and sufficient conditions for being a game.

McGinn, at the same time, views family resemblance as a theory explaining how concepts refer to their extensions and protest against it, claiming it is neither necessary nor sufficient condition for being a game. Some games such as "cops and robbers" do not look much like paradigm games, and many activities that seem like games do not qualify as games (McGinn, 2011, 27- 28).

But Wittgenstein does not propose family resemblance as a sufficient condition for a concept's application. It is clearly false to assume this kind of similarity is adequate for sharing the same names. Wittgenstein's point is negative; he denies a set of features by which games can be distinguished from everything else, but he doesn't propose a new way to establish such a distinction. He does not aim to develop a theory explaining how a concept refers to its extensions.

مرزهای مبهم مفهوم «بازی»؛ پاسخ به مناقشات مک‌گین در باب شباهت خانوادگی

مینو حجت

استادیار، مؤسسه پژوهشی حکمت و فلسفه ایران، ایران. رایانامه: hojjat@irip.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	کالین مک‌گین در کتاب خود، حقیقت از طریق تحلیل: بازی، نام، و فلسفه، سعی می‌کند به برداشت سنتی از تحلیل مفهومی جان تازه‌ای ببخشد. در نظر او، تعریف یک مفهوم عبارت است از بیان شروط لازم و کافی آن، و تعریف مفاهیم به این معنا امکان‌پذیر است. او در این راستا به نقد نظرات مخالف و از جمله برداشت ویتگنشتاین می‌پردازد. مک‌گین از چندین راه سعی می‌کند تعریفی از مفهوم بازی ارائه دهد، و اوج تلاش او ارائه تعریف برنارد سویتس از این مفهوم است. این مقاله قصد دارد ناموفق بودن تلاش مک‌گین را نشان دهد و بر درستی بینش ویتگنشتاین تأکید ورزد. به این منظور به نقد تعاریف ارائه شده، خصوصاً تعریف سویتس، می‌پردازد و مثال‌های نقضی برای این تعریف عرضه می‌کند. همچنین به بررسی سوءبرداشت عمیق‌تری که منجر به طرح چنین نقدهایی شده است می‌پردازد: مک‌گین شباهت خانوادگی را به‌عنوان شرط لازم و کافی برای قرار گرفتن مصادیق یک مفهوم ذیل آن، و نظریه‌ای در تبیین نحوه دلالت مفاهیم بر مصادیق‌شان تلقی می‌کند؛ حال آنکه قصد ویتگنشتاین ارائه یک نظریه نبوده و شباهت خانوادگی را به‌عنوان شرط کافی اطلاق مفهوم مطرح نکرده است.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۹/۱۹	
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۱۱/۲۳	
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۲۴	
تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۲/۰۳	
کلیدواژه‌ها:	
ویتگنشتاین، ذات‌باوری، مفهوم بازی، شرط لازم و کافی، برنارد سویتس، هدف پیش از بازی، هدف ضمن بازی	

استاد: حجت؛ مینو. (۱۴۰۳). مرزهای مبهم مفهوم «بازی»؛ پاسخ به مناقشات مک‌گین در باب شباهت خانوادگی. پژوهش‌های فلسفی، ۱۸ (۴۶)، ۱۷۱-۱۸۹.

<http://doi.org/10.22034/JPIUT.2024.59515.3646>



© نویسندگان.

ناشر: دانشگاه تبریز.

مقدمه

کالین مک‌گین^۱ در کتاب خود، حقیقت به واسطه تحلیل: بازی، نام، و فلسفه^۲ بر آن است که برداشت سنتی از تحلیل مفهومی را احیاء کند و فلسفه را عبارت از این تحلیل‌گری معرفی کند. در نظر او، تعریف یک مفهوم عبارت است از بیان شروطی که، برای اطلاق آن، هر یک از آنها لازم و در کنار هم کافی‌اند، و تعریف مفاهیم به این معنا امکان‌پذیر است. او در این راستا به نقد برداشت‌های مخالف، و از جمله برداشت ویتگنشتاین، می‌پردازد. هرچند مفهوم شباهت خانوادگی تنها یک بار در تحقیقات فلسفی می‌آید، این مفهوم به عنوان یکی از مفاهیم کلیدی فلسفه ویتگنشتاین شناخته شده است. کالین مک‌گین، در فصل دوم این کتاب، تحت عنوان «تعریف و شباهت خانوادگی»^۳، جعل این مفهوم از جانب ویتگنشتاین را مورد نقد قرار می‌دهد و آن را از جهات عدیده‌ای برای استفاده‌ای که ویتگنشتاین از آن می‌کند نامناسب می‌بیند. این مقاله بر آن است که نادرستی نقد مک‌گین و خطاهایی را که به نظر نگارنده ضمن این نقد مرتکب می‌شود نشان دهد و بر درستی بینش ویتگنشتاین تأکید ورزد.

ویتگنشتاین در کتاب تحقیقات فلسفی ضمن تحقیق در باب چستی زبان به جایی می‌رسد که امکان یافتن ویژگی یا ویژگی‌هایی را که سبب می‌شوند چیزی زبان باشد منتفی می‌بیند. او، در پاسخ به این درخواست که ذات این بازی‌ها و ذات زبان را معلوم کند، و بگوید که چه چیزی در همه آنها مشترک است که باعث می‌شود آنها زبان باشند و به این ترتیب شکل عام گزاره و زبان را تعیین کند.

به جای ذکر چیزی مشترک میان همه که آن را زبان می‌خوانیم، حرف من این است که اصلاً در این پدیدارها یک چیز مشترکی وجود ندارد که به اعتبار آن برای همه آنها واژه یکسان به کار بریم، بلکه بسیاری از انواع مختلف خویشاوندی میان آنها وجود دارد (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۶۵).

او برای روشن شدن بحث از چیزهایی مثال می‌زند که آنها را «بازی» می‌خوانیم و می‌پرسد که چه چیزی میان همه بازی‌ها مشترک است. به گفته او، هر چه بکشیم چنین چیزی را نمی‌توانیم بیابیم، هرچند میان بازی‌های مختلف شباهت‌های زیادی می‌بینیم. از آنجا که دو بند بعدی تحقیقات محور اصلی نقد مک‌گین و در نتیجه محور بحث مقاله حاضراند، لازم است که آنها را به طور کامل بیاورم:

مثلاً کارهایی را در نظر بگیر که به آنها «بازی» می‌گوییم. منظورم بازی‌های روی صفحه، بازی‌های کاردتی، بازی‌های تویی، بازی‌های رقابتی، و امثال آن است. چه چیزی در همه آنها مشترک است؟ - نگو: «باید چیزی مشترک باشد وگرنه آنها را 'بازی' نمی‌نامیدیم» - بلکه نگاه کن و ببین که آیا چیز مشترکی در همه آنها هست یا نه. - چون اگر به آنها نگاه کنی چیزی که در همه مشترک باشد نخواهی دید، بلکه

^۱ Colin McGinn، فیلسوف بریتانیایی معاصر، که به واسطه‌ی آثارش در فلسفه‌ی ذهن شهرت دارد و چند اثر او، از جمله چگونه فیلسوف شدم، به فارسی برگردانده شده است. او در همین کتاب توضیح می‌دهد که ورودش به فلسفه ویتگنشتاین در سفری به امریکا و به واسطه جنجالی شدن تفسیر کرییکی از او چگونه رخ داده است (مک‌گین، ۱۳۸۳، ۱۳۴-۱۴۲). همچنین اثری را که شهرت او به واسطه آن است مقاله‌ای درباره معضل ذهن-جسم معرفی می‌کند که در آن ذهن را در حل مسأله آگاهی ناتوان می‌بیند (مک‌گین، ۱۳۸۳، ۱۶۰-۱۶۴؛ همچنین نک. (مک‌گین، ۱۹۸۹). موضع او در این خصوص را تحت نام «رازگونه‌باوری نوین» (new mysterianism) توصیف کرده‌اند.

^۲ *Truth by analysis: Games, names, and philosophy.*

^۳ *Definition and Family Resemblance*

شباهت‌ها، خویشاوندی‌هایی، خواهی دید، و تازه رشته‌های کاملی از آنها. باز هم می‌گوییم: فکر نکن، بلکه نگاه کن! - مثلاً به بازی‌های روی صفحه و انواع مختلف خویشاوندی‌های آنها نگاه کن. حالا برو به سمت بازی‌های کارتی؛ در اینجا خیلی از مطابقت‌ها با گروه اول را می‌یابی، ولی بسیاری از ویژگی‌های مشترک محو و ویژگی‌های دیگری ظاهر می‌شوند. اگر بعد از آن به سراغ بازی‌های با توپ برویم، بسا مشترکات که باقی می‌مانند، اما بسیاری هم از دست می‌روند. - آیا همه آنها «سرگرم‌کننده» اند؟ شطرنج را با دوزبازی مقایسه کن. یا اینکه آیا همیشه در بازی‌ها برد و باخت، یا رقابت بین بازیکنان، وجود دارد؟ به فال ورق فکر کن. در بازی‌های تویی برد و باخت وجود دارد؛ ولی وقتی کودکی توپش را به دیوار می‌زند و باز آن را می‌گیرد، این ویژگی ناپدید می‌شود. به نقشی نظر کن که مهارت و شانس ایفا می‌کنند؛ و به تفاوت میان مهارت در شطرنج و مهارت در تنیس. حالا به بازی‌هایی فکر کن که نوعی رقص و آواز کودکانند؛ در اینجا عامل سرگرمی هست، ولی چه بسیار خصایص دیگر که ناپدید شده‌اند! و بسیار بسیار دسته‌های دیگر بازی‌ها را می‌توان به همین ترتیب مرور کرد؛ می‌توان دید که چطور شباهت‌ها ظاهر و محو می‌شوند. و حاصل این بررسی این است: شبکه پیچیده‌ای از شباهت‌ها را می‌بینیم که بر هم منطبق می‌شوند و از هم فاصله می‌گیرند: شباهت‌هایی در چیزهای بزرگ و در چیزهای کوچک (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۶۶).

ویتگنشتاین سپس می‌افزاید:

برای مشخص کردن این شباهت‌ها تعبیری بهتر از «شباهت خانوادگی» به نظرم نمی‌آید؛ چرا که شباهت‌های گوناگون میان اعضای یک خانواده: اندام، چهره، رنگ چشم‌ها، نحوه راه رفتن، خلق‌وخو، و غیره و غیره به همین شیوه بر هم منطبق می‌شوند و از هم فاصله می‌گیرند. - و خواهیم گفت: «بازی‌ها» یک خانواده را شکل می‌دهند (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵: ۶۷).

از این سخنان ویتگنشتاین چنین برمی‌آید که شرطی لازم و کافی برای اینکه چیزی بازی خوانده شود وجود ندارد. این ادعایی است که مورد قبول مک‌گین نیست، و او با ارائه تعاریف مختلفی از «بازی» به مخالفت با آن پرداخته است. قبل از هر چیز باید گفت که مک‌گین برای تعریف مفهوم بازی پیشنهادی مختلفی مطرح می‌کند که البته گاه قابل جمع هم نیستند. مثلاً در جایی امکان بسیط تلقی کردن مفهوم بازی را مطرح کرده است، و در جای دیگر به امکان تعریف آن به انحاء متفاوت قائل شده است.^۱ این امر حاکی از آن است که او خود رأی قاطعی در این خصوص ندارد، بلکه صرفاً دیدگاه ویتگنشتاین را غیرقابل قبول می‌داند. اگر این مفهوم را بسیط و غیرقابل تعریف بدانیم، یا آن را قابل تعریف با کمک از مفهوم شباهت خانوادگی یا بدون کمک از این مفهوم بدانیم، در هر حال دیدگاه ویتگنشتاین رد شده و برداشت سنتی در باب امکان تعریف مفاهیم تأیید می‌گردد. از آنجا که چنانچه هر

^۱ لازم است اشاره کنم که متنی تحت عنوان *Against Family Resemblance* نیز در سایت مک‌گین به آدرس <https://www.colinmcginn.net/against-family-resemblance/> آمده است. در آنجا امکان‌های دیگری را هم برای تن ندادن به شباهت خانوادگی مطرح می‌کند. از جمله اینکه بازی را مفهومی بسیط و آغازین بدانیم! می‌گوید: «چرا نتوان گفت که آنچه میان بازی‌ها مشترک است این است که همه آنها بازی‌اند؟» یعنی مفهوم بازی را مفهومی آغازین و تحلیل‌ناپذیر بدانیم. با اینکه تاریخ این نوشته (۲۰۱۹) سال‌ها پس از کتاب مورد بحث است، مطالب آن نسبت به مطالب این کتاب حاوی خطاهای فاحش‌تری به نظر می‌رسد.

یک از این پیشنهادها پذیرفتنی باشد سخن ویتگنشتاین رد می‌شود، و به گمان من هیچیک از این نقدها وارد نیستند، سعی می‌کنم همه آنها را، ولو به اجمال، طرح و نقد کنم.

مک‌گین ابتدا سعی می‌کند که مفهوم بازی را، که واجد شباهت خانوادگی^۱ دانسته شده‌است، به کمک خود مفهوم شباهت خانوادگی تعریف کند. سپس امکان تعریف مفهوم game با مفهوم play را مطرح می‌کند. پس از آن امکان تعریف این مفهوم با کمک از احتمال را پیش می‌کشد (شرط لازم و کافی احتمال‌گرایانه)، و در نهایت تعریف برنارد سویتس را مطرح می‌سازد و آن را به عنوان شرط لازم و کافی تأیید کرده و بر این اساس رأی ویتگنشتاین را مردود می‌شمارد. علاوه بر این، توانایی مفهوم شباهت خانوادگی را برای عرضه شرط لازم و کافی زیر سؤال می‌برد. هریک از این دعاوی طرح و سپس نقد می‌شوند.

۱. تعریف بازی با کمک از مفهوم شباهت خانوادگی

مک‌گین می‌گوید ارائه تعریف یعنی ارائه تحلیلی در قالب مجموعه‌ای از شروط که تک‌تک آنها شرط لازم و در کنار هم شرط کافی برای آن مفهوم باشند. شرط کافی چیزی جز شروط لازمی که در کنار هم قرار گرفته‌اند نیست. پس اگر برای مفهومی شرط لازم وجود نداشته باشد قابل تعریف نیست. البته تحلیل در جایی به پایان می‌رسد و به مفهیمی می‌رسیم که مفاهیم اولیه‌اند؛ این مفاهیم درعین حال که غیرقابل تحلیل‌اند نیاز به تحلیل ندارند؛ اما ویتگنشتاین مدعی است که بعضی مفاهیم دیگر، از جمله بازی، زبان، و عدد، هم شروط لازمی که در کنار هم مصادیق آنها را تعیین کنند ندارند. او در کتاب‌های *آبی و قهوه‌ای*، ضمن صحبت از اشتیاق فیلسوفان به اصول کلی، آن را ناشی از چندین گرایش می‌داند که با خلط و خطاهای فلسفی بخصوصی مرتبط‌اند. یکی از آنها گرایش به جستجوی چیزی است که در همه هویاتی که آنها را تحت لفظ عامی قرار می‌دهیم مشترک است (ویتگنشتاین، ۱۹۵۸، ۱۷). حال اگر حق با ویتگنشتاین باشد، کارایی معانی و مفاهیم لزوماً به واسطه تحقق شروط لازم و کافی نیست، بلکه با ساختاری از نوعی بسیار سست‌تر، یعنی شباهت خانوادگی، ممکن می‌شود. ویتگنشتاین غیر از این سه مفهوم مثال دیگری برای اینگونه مفاهیم نیاورده، ولی شارحین او مفاهیم بسیاری را از این قبیل دانسته‌اند؛ و مفاهیم متعددی چون کار، هنر، نام، زندگی، قانون، گیاه و غیره را می‌شود به این مثال‌ها افزود؛ اما اگر چنین باشد، زیربنای پروژه تحلیل مفهومی فرومی‌ریزد، بنایی که به تعبیر ویتگنشتاین یک خانه پوشالی است (ویتگنشتاین، ۱۹۶۸، ۱۱۸). بنا بر این برداشت، مفاهیم مرز دقیقی ندارند و بیش از آنی که الگوی سنتی فرض می‌گیرد سیال و انعطاف‌پذیراند. البته مفاهیم وحدت دارند، ولی این وحدت ناشی از همپوشی رشته‌های بسیار است. کاربرد است که وحدت را تعیین می‌بخشد، نه معماری درونی مفهوم (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۱۴، ۱۷).

مک‌گین ابتدا توجه می‌دهد که هرچند ویتگنشتاین می‌گوید که بازی‌ها یک خانواده را تشکیل می‌دهند (ویتگنشتاین، ۱۹۶۸، ۶۷ و ۷۷)، ولی از یک خانواده بودن غیر از شباهت خانوادگی داشتن است. ممکن است دو نفر از یک خانواده باشند ولی شباهتی مشهود به یکدیگر نداشته باشند، و درعین حال ممکن است دو فرد از خانواده‌های مختلف شباهت زیادی داشته باشند. وقتی

^۱ برای سخن گفتن از اینگونه مفاهیم درست آن است که از عبارت «مفاهیمی که مصادیقشان با یکدیگر شباهت خانوادگی دارند» استفاده کنیم، ولی از آنجا که نمی‌توان این تعبیر بلند را دائماً تکرار کرد، من، با تسامح، به جای آن از «مفاهیم واجد شباهت خانوادگی» استفاده می‌کنم. مک‌گین نیز برای این منظور تعبیر "family resemblance concepts" را به کار برده است.

^۲ primitive

ویتگنشتاین می‌گوید که اینها خانواده‌اند، منظورش شباهت فیزیکی است نه روابط ژنتیک^۱. در این صورت سؤال این است که آیا صرف شباهت خانوادگی می‌تواند برای تعیین هیچ مفهوم کارآیی کافی باشد؟

او می‌گوید که اصل استدلال ویتگنشتاین مبتنی بر این است که بازی‌ها وصف مشترکی ندارند. بنابراین همه سعی او در این جهت است که نشان دهد می‌توان وصف مشترکی میان مصادیق مفهوم بازی پیدا کرد. اولین راهکار او این است که می‌گوید وصف مشترک میان همه بازی‌ها، و شرط لازم و کافی برای اینکه چیزی بازی باشد، این است که به چیزهایی که «بازی» نامیده می‌شوند شباهت خانوادگی داشته باشد. به گفته او، به نظر ویتگنشتاین چیزی بازی نیست مگر آنکه «به فعالیت‌هایی که از قبل ذیل بازی دسته‌بندی شده‌اند چنان شباهتی داشته باشد». پس این ویژگی وجه مشترکی میان همه بازی‌ها است (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۱۷-۱۹).

۱-۱. پاسخ به نقد

بنابراین پیشنهاد، وجه مشترکی که مبنای نام واحد برای هر مفهوم X که واجد شباهت خانوادگی است این خواهد بود که «به آنچه X خوانده می‌شود شباهت خانوادگی دارد». مک‌گین ضمن طرح این تعریف اشاره می‌کند به اینکه ممکن است گفته شود مفهوم شباهت خانوادگی بیانگر خصیصه‌ای واقعی^۲ نیست، ولی در پاسخ به گفتن این که «چرا نباشد؟» اکتفا می‌کند (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۱۹)؛ اما به نظر می‌رسد که مهم‌ترین نکته در نقد این پیشنهاد همان است که شباهت خانوادگی یک خصیصه واقعی و معتبر نیست. این اعتراض کاملاً وارد است. دلیل معتبر نبودن آن این است که یک خصیصه وقتی خصیصه واقعی و اصیل است که کاملاً معین باشد، درحالی که داشتن شباهت خانوادگی با مصادیق یک مفهوم وصفی متعین نیست، بلکه مردد است میان ویژگی‌هایی مختلف. در واقع، این یک ویژگی واحد نیست که میان مصادیق مختلف مشترک است بلکه ویژگی‌ای علی‌البدل است. برای این که مطلب روشن‌تر شود می‌توان شباهت خانوادگی با مصادیق یک مفهوم را عبارت دانست از اینکه چیزی مثلاً ویژگی $p \vee q \vee r \dots$ را داشته باشد. چیزی که فقط وصف p را دارد واجد این ویژگی هست و چیزی که فقط وصف q را دارد هم واجد این ویژگی هست، بنابراین هر دوی آنها در آن ویژگی مشترک‌اند درحالی که هیچ وجه اشتراکی با هم ندارند. این مثل آن است که دو امر را در وصفی سلبی مشترک بدانیم. وصف سلبی خصیصه واقعی نیست، چرا که مثلاً هم گیاه حیوان نیست و هم سنگ، ولی نمی‌توان به این دلیل گیاه و سنگ را واجد وجه مشترکی (حیوان نبودن) دانست که بتواند مناط نام واحدی برای آنها باشد. هر چه باشد مراد کسانی که قائل به ذات‌باوری^۳ بودند چنین اشتراکاتی نبوده است.

به بیان دیگر، می‌توانیم به جای عبارت «به آنچه از قبل 'بازی' خوانده شده شباهت خانوادگی داشته باشد» بگوییم، «به بعضی از فعالیت‌هایی که از قبل 'بازی' خوانده شده‌اند شباهتی داشته باشد». زیرا برای داشتن شباهت خانوادگی با آنچه «بازی» خوانده شده کافی است به بعضی از بازی‌ها شباهت داشته باشد. بنابراین صفتی که همه بازی‌ها دارند این است که: «به بعضی از فعالیت‌هایی که از قبل 'بازی' خوانده شده‌اند شباهتی دارند»؛ اما این نمی‌تواند وجه اشتراکی میان بازی‌ها باشد، چون محتوای واژه «بعضی» در مورد بازی‌های مختلف متفاوت می‌شود و گویای ذات واحدی نمی‌تواند بود. بنابراین این نتیجه‌گیری مک‌گین که ویتگنشتاین «تحلیل کلاسیک را رد نکرده است» نتیجه‌گیری درستی نیست؛ چون اقتضای تحلیل کلاسیک وجود ذات واحدی در همه مصادیق

^۱ genuine

^۲ genuine

^۳ essentialism

بود، چیزی که با این وصف مشترک احراز نمی‌شود. البته ویتگنشتاین خود از قبل هم این اشکال را مطرح کرده و به آن جواب گفته است.

ولی اگر کسی بخواهد بگوید «پس چیز مشترکی در همه این ساختارها هست» یعنی از هم فاصله گرفتن همه خصوصیات مشترکشان - پاسخ می‌دهم؛ نه تو فقط با کلمات بازی می‌کنی. کسی هم می‌تواند بگوید: «چیزی هست که در کل ریسمان ادامه می‌یابد» یعنی تداوم هم‌پوشانی این رشته‌ها (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۶۷).

هکر طرح چنان اشکالی را بی‌معنا می‌خواند، به این دلیل که تقابل میان اینکه چیزی در کل رشته تداوم داشته باشد یا نداشته باشد را نامعقول می‌گرداند (بیکر و هکر، ۲۰۰۵، ۱۵۶). به گفته هکر، کلمه‌ای که با آن بازی می‌شود «چیز مشترک» است. ما باید از این تعبیر همان چیزی را مراد کنیم که به‌طور معمول در زبانمان از آن می‌فهمیم. در غیر این صورت، همه چیزها، فارغ از اینکه چقدر ناهمگون‌اند، ضرورتاً چیز مشترکی دارند (بیکر و هکر، ۲۰۰۵، ۱۵۶؛ ۲۰۰۵، الف، ۲۲۰).

۲. تعریف مفهوم بازی (game) به کمک مفهوم بازی کردن (play)^۱

مک‌گین در ادامه راه‌های دیگری را هم برای دفاع از تحلیل کلاسیک پیشنهاد می‌کند. او می‌گوید می‌توان بازی (game) را تحلیل کرد به فعالیت بازی کردن (play activity)، یا حتی فعالیت قاعده‌مند بازی کردن. او در جواب به این اشکال که خود این مفاهیم هم مفاهیم شباهت خانوادگی‌اند می‌گوید، اولاً، می‌شود گفت که در همه بازی‌ها (plays) ایده فراغت وقت‌گذرانی، سرگرمی، و تفریح - هست و این ویژگی‌ها حتی در بازی‌هایی که برای پول انجام می‌شوند هم هست. ثانیاً، این که این مفهوم واجد شباهت خانوادگی است باید نشان داده شود در حالی که ویتگنشتاین آن را نشان نداده است؛ و ثالثاً، به فرض هم که اینطور باشد، این امر باعث نمی‌شود که آن تعریف شرط لازم غیردوری برای بازی (game) نباشد.

مفهومی را به کمک مفهومی که به قصد و عمل انسان مربوط است تعریف کرده‌ایم و این توضیح پیشرفت مفهومی حاصل می‌آورد (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۱۷-۱۹).

مک‌گین اضافه می‌کند که برای نقد سخن ویتگنشتاین کافی است ویژگی‌هایی را ذکر کنیم که در همه بازی‌ها مشترک است. این همه آن چیزی است که او خود از ما خواسته است، و نیازی نیست که این ویژگی‌ها برای تعریف بازی کافی هم باشند و تعریفی جامع و مانع از بازی ارائه دهیم. برای اجابت این طلب می‌توانیم ویژگی‌هایی چون فعالیت قاصدانه هدفمند، که متضمن باور و میل است، و آن خود مستلزم وجود فاعلی عاقل است را ذکر کنیم. در عین حال فراغت و آسایش شرط لازم بازی است. خصیصه بازی این است که به این هدف انجام می‌شود. او می‌گوید، اولاً ویتگنشتاین می‌گوید هیچ چیز مشترکی در همه بازی‌ها نیست، و این بدین معنا است که هیچ شرط لازمی برای بازی بودن وجود ندارد، نه هیچ شرط لازم و کافی‌ای. ثانیاً اگر قرار باشد که هر شرط

^۱ به نظر می‌رسد که مک‌گین به این نکته توجه نکرده است که، برخلاف زبان انگلیسی که در آن بازی به عنوان اسم (game) و بازی کردن به عنوان فعل (play) دو واژه متفاوت دارند، واژه spiele آلمانی، که مثال ویتگنشتاین است، اسم مصدر فعل spielen است و درست مثل واژه «بازی» زبان فارسی، دامنه گسترده‌تری از واژه game انگلیسی دارد (هکر و بیکر، ۲۰۰۵، ۱۵۳). این خود می‌تواند گواهی بر نادرستی سخن مک‌گین باشد که در ادامه به آن می‌پردازم. در هر حال، من برای جدا کردن این دو از هم به ناچار دائماً معادل انگلیسی لفظ را همراه می‌کنم.

لازمی شرط کافی هم باشد، این شرط باید یک شرط واحد باشد، درحالی که معمولاً چند شرط لازم به انضمام هم شرط کافی را می‌سازند (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۱۹-۲۰).

۱-۲. پاسخ به نقد

درخصوص تعریف مفهوم game به کمک مفهوم play، مک‌گین این ایراد را نمی‌پذیرد که مفهوم بازی کردن (play) هم خود مفهومی واجد شباهت خانوادگی است. دلیل اول او این است که مؤلفه فراغت یا سرگرمی در همه بازی‌ها، حتی در مسابقات قهرمانی، مشترک است؛ اما اولاً، روشن است که بازی کردن در این گونه موارد مستلزم زحمت و تلاش بسیار است و نمی‌تواند نوعی سرگرمی تلقی شود. مضاف بر این، جز بازی کردن سرگرمی‌های دیگری هم وجود دارند. باید توجه داشت که اشتراک در یک وصف برای برآوردن طلب ویتگنشتاین کافی نیست، او اشتراکی را می‌طلبد که بتواند مبنای نام واحد باشد. در این باره در ادامه توضیح خواهم داد. دلیل دیگر او بر رد این مطلب این است که از سوی ویتگنشتاین نشان داده نشده است؛ اما اینکه مطلبی نشان داده نشده به این معنا نیست که نمی‌تواند نشان داده شود؛ درعین حال این مطلب نیازی به نشان داده شدن ندارد، چون از آنجا که هر game نوعی play است، درست همان نوع شباهتی که در game‌های مختلف هست در play‌های مختلف هم وجود خواهد داشت، یعنی شباهت خانوادگی. بازی کردن کودکی که توپش را به دیوار می‌زند، بازی کردن یک ژیمناست در بازی‌های المپیک، و شطرنج بازی کردن دو نفر همان شباهت‌ها و اختلافات را دارند که این بازی‌ها (games) با هم دارند. بنابراین روشن است که مصادیق بازی کردن (play) هم شباهت خانوادگی دارند.

ولی او می‌گوید حتی در این صورت هم تعریف می‌تواند تعریفی صحیح و غیردوری باشد و نوعی پیشرفت مفهومی تلقی شود؛ اما دعوی این نبود که هیچ توضیحی درباره مفهوم بازی نمی‌توان داد؛ مسأله اصلی این است که تعریف یک مفهوم با مفهومی که خود مصادیقش شباهت خانوادگی دارند موجب نمی‌شود که مفهوم اول را، از این باب که تعریف شده است، مفهومی واجد شباهت خانوادگی ندانیم. در اینجا مشکلی نظیر مشکلی که در پیشنهاد اول مک‌گین وجود داشت مطرح است. در واقع وقتی ذاتی برای game شناخته‌ایم که ذاتی برای play شناخته باشیم. در این صورت مسأله این خواهد بود که بازی کردن (play) را چطور می‌توانیم تعریف کنیم؛ و تا وقتی نتوانیم آن را تعریف کنیم، تعریف به کمک این مفهوم هم کارآیی ندارد. درعین حال، اگر به جای بازی کردن بازی کردن قاعده‌مند را جایگزین کنیم هم این مشکل حل نمی‌شود، زیرا بازی کردن همچنان یک مؤلفه غیرقابل تعریف است، و برای آنکه تعریفی کارآ باشد لازم است بتوانیم مؤلفه‌های آن را نیز تعریف کنیم.

در اینجا تفاوتی که در زبان فارسی و انگلیسی وجود دارد هم می‌تواند به روشن شدن این مطلب کمک کند. همین نکته که ما در زبان فارسی برای هر دو مفهوم game و play از واژه «بازی» استفاده می‌کنیم، راه کار مک‌گین را زیر سؤال می‌برد. در واقع، اگر مک‌گین با واژه فارسی «بازی» مواجه بود نمی‌توانست آن را به این شیوه تعریف کند. در این صورت باید واژه فارسی «بازی» را به عنوان واژه‌ای که مصادیق آن شباهت خانوادگی دارند می‌پذیرفت.

نکته مهم این است که این گمان مک‌گین که برای نقد ویتگنشتاین کافی است ویژگی مشترکی میان بازی‌ها نشان دهیم کاملاً خطا است. ویژگی مشترکی که به نظر ویتگنشتاین در این پدیده‌ها وجود ندارد «یک چیز مشترک در همه که موجب می‌شود همه را با نام واحدی بخوانیم» است (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۶۵).

نگویید باید چیز مشترکی باشد وگرنه 'بازی' خوانده نمی‌شدند، بلکه نگاه کنید و ببینید که آیا چیز مشترکی میان همه آنها هست یا نه (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۶۶).

بنابراین او صرفاً به دنبال وجه مشترکی میان بازی‌ها نیست، بلکه در جستجوی وجه مشترکی است که اگر نبود «بازی» خوانده نمی‌شدند. اگر چنان اشتراکی در نظر می‌بود، نه تنها میان بازی‌ها، که میان همه پدیده‌های عالم هم یافت می‌شد. بنابراین واضح است که او به دنبال اوصافی چون فعالیت انسان عاقل هدفمند واجد باور و میل، که بسیاری از امور را دربر می‌گیرد نیست. چنانکه گفته شد، فراغت و آسایش هم شرط لازم بازی نیست. گذشته از اینکه اگر همه این ویژگی‌ها را هم با هم ضمیمه کنیم بازی را مشخص نمی‌کنند، زیرا سیاحت هم واجد همه این ویژگی‌ها هست.

اما این که می‌گوید، «اگر قرار باشد هر شرط لازمی کافی هم باشد، ... باید تنها یک شرط لازم داشته باشیم.» حرف عجیبی است و معلوم نیست این قرار را چه کسی گذاشته است! ویتگنشتاین نه تنها چنین انتظاری ندارد، بلکه حتی شرط کافی برای بازی بودن را هم یکی نمی‌داند، بلکه آن را مردد میان شروط متعددی می‌داند، شروطی که می‌توانند بدیل یکدیگر باشند.

۳. امکان تعریف احتمالاتی بازی

مک‌گین می‌گوید حتی برداشت خود ویتگنشتاین را هم می‌توان با استفاده از مفهوم احتمال به تحلیلی کلاسیک بدل کرد. از آنجا که ویتگنشتاین معتقد است ویژگی‌های خاصی چون رقابت، برد و باخت، سرگرمی، یا ترکیبی از نقش شانس و مهارت از خصایص بازی‌ها، بدون اینکه ضرورتاً در همه بازی‌ها باشند، می‌توان گفت احتمال وجود این ویژگی‌ها در بازی‌ها بیش از چیزهایی است که بازی نیستند. پیشنهاد او این است که بگوییم X «بازی است اگر و فقط اگر بیش از سایر انواع فعالیت‌های انسانی محتمل باشد که ویژگی‌هایی چون رقابت، سرگرمی، و برد و باخت را داشته باشد». او می‌افزاید «اگر ویتگنشتاین چنین چیزی نگوید، اصلاً شرحی از مضمون بازی به دست نداده است - چیزی که بازی را از غیربازی متمایز کند. ... و در این صورت در این باره که بازی چیست هیچ چیز نمی‌توانیم گفت.» او این را یک شرط لازم احتمالاتی^۱ می‌شمارد (که کافی هم هست) (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۲۰-۲۱).

۳-۱. پاسخ به نقد

در این سخن مک‌گین اشکالات متعددی به نظر می‌رسد، ولی من به طرح یک اشکال مهم آن اکتفا می‌کنم: ایراد مک‌گین به شباهت خانوادگی این است که از مفاهیمی که واجد شباهت خانوادگی‌اند تعریفی سست و بی‌انسجام ارائه می‌دهد؛ اما شرط ضروری احتمال‌نگرانه‌ای که او پیشنهاد می‌کند از آن هم سست‌تر به نظر می‌رسد، به طوری که اصلاً مصادیق بازی را حفظ نمی‌کند.^۲ اصلاً معلوم نیست که این شرط ضروری احتمالی چطور شرطی کافی برای بازی بودن است؛ چون خیلی از فعالیت‌ها هستند که احتمال وجود هر یک از این ویژگی‌ها در آنها بیشتر از سایر چیزها است. مثلاً احتمال رقابت در مشاغل مختلف بالاتر از سایر چیزها است. همینطور است احتمال سرگرمی در تماشای فیلم. در همه انواع مسابقات و حتی در خریدن بلیط بخت‌آزمایی هر دو ویژگی رقابت و برد و باخت وجود دارد و حتی احتمال اینکه کسی این کار را به قصد سرگرمی انجام دهد هم وجود دارد، در حالی که چنین کاری بازی نیست. به نظر می‌رسد بهتر آن بود که مک‌گین تعریف خود را، دست‌کم، به صورت گزاره‌ای منفصله بیان کند نه گزاره‌ای احتمالی. این که بگوییم بازی چیزی است که چندین ویژگی را به صورت علی‌البدل دارد چیز بیشتری درباره بازی گفته‌ایم تا این

^۱ probabilistic necessary condition

^۲ بگذریم از اینکه ویتگنشتاین اصلاً از مفاهیم واجد شباهت خانوادگی تعریفی به دست نمی‌دهد. به گفته هکر، ویتگنشتاین پاسخ به این سؤال را که چه ویژگی‌هایی یک مفهوم را مفهومی واجد شباهت خانوادگی می‌کند توضیح نداده رها می‌کند (بیکر و هکر، ۲۰۰۵ الف، ۲۱۹). ویتگنشتاین متذکر می‌شود که احساس نیاز به چنین تعریفی خود ناشی از توجه ناکافی به کاربردی است که مثال‌ها در تبیین معنا و پایه‌گذاری قواعد کاربرد واژه‌ها دارند (ویتگنشتاین، ۱۹۷۶، ۹۶).

که بگویم احتمال داشتن این ویژگی‌ها برای بازی بیشتر است. ولی البته برای تأمین منظور مک‌گین به چنین تعریفی هم نمی‌توان متوسل شد، چراکه اولاً، چنان که قبلاً توضیح داده شد، چنین تعریفی هم نمی‌تواند گویای ذات مشترکی میان بازی‌ها تلقی شود؛ و ثانیاً، امکان احصاء ویژگی‌های مورد نظر همیشه وجود ندارد. به این جهت است که ویتگنشتاین مرز مفهوم را باز می‌داند. همیشه ممکن است با بازی‌هایی مواجه شویم که ویژگی‌های برشمرده شده را نداشته ولی ویژگی‌های دیگری در بازی‌ها را داشته باشند. یکی از نکاتی که ویتگنشتاین ضمن روشن کردن نگرش خود گوشزد می‌کند این است که برای این که مفهوم معنای روشنی داشته باشد و کاملاً قابل استفاده باشد لازم نیست مرز دقیقی داشته باشد. به گفته او مرز مفهوم بسته نیست. می‌پرسد: «آخر مفهوم بازی چطور بسته شده است؟» (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۶۸) و می‌گوید، «مفهوم 'بازی' مفهومی است با مرزهای نامشخص» (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۷۱). آنچه ما در خصوص مفهوم بازی می‌یابیم این است که فعالیت‌های جدیدی طراحی می‌شوند که تا کنون وجود نداشته‌اند و با بازی‌هایی که اکنون وجود دارند اختلافاتی اساسی دارند، ولی ما آنها را هم «بازی» می‌نامیم. مثلاً قبل از آنکه بازی‌های کامپیوتری تولید شوند مفهوم بازی تا آنجا گسترده نشده بود، ولی پس از آن مرز این مفهوم گسترده‌تر شد و مصادیقی از نوع دیگر را هم دربر گرفت. ویتگنشتاین در بندهای بعدی توضیح می‌دهد که این عدم دقت مرز مفهوم چیزی از کارایی آن نمی‌کاهد.

همیشه متخصصان رشته‌های مختلف برای جعل اصطلاحات فنی در زبان روزمره به دنبال چیزی می‌گردند که نزدیک‌ترین شباهت را به محتوایی که قرار است جعل شود داشته باشد، و از آن به عنوان اصطلاح مورد نیازشان استفاده می‌کنند. این بدین معنا نیست که اصطلاح جعل شده دقیقاً با معنایی که در زبان وجود داشته تطبیق دارد. بلکه بعد از این نام این معنای جدید را هم نمایندگی می‌کند. مثلاً وقتی سایت‌های اینترنتی به راه افتاد، مرورگرهایی برای باز شدن آنها طراحی شد و در هر یک از این مرورگرها صفحه جدیدی امکان باز شدن داشت. چنین به نظر رسید که نزدیک‌ترین واژه‌ای که می‌تواند گویای چنین چیزی باشد «پنجره» است؛ و این معنای کاملاً جدید که با معنای قبلی تفاوت‌های اساسی دارد در زمره مصادیق مفهوم پنجره درآمد. این معنا در امکان باز و بسته شدن و صحنه تازه‌ای را جلوی چشم آوردن با بعضی از معانی قبلی اشتراک داشت، هرچند، چه بسا، نه با همه آنها.

۴. تعریف برنارد سویتس^۱ از مفهوم بازی

مک‌گین در ادامه قصد دارد که به طور جدی‌تری مطالبه ویتگنشتاین را برای نشان دادن ذات مشترکی میان بازی‌ها اجابت کند و این کار را با کمک از تعریف سویتس انجام می‌دهد. او می‌گوید که این تعریف سویتس بوده است که او را قانع به نادرستی شباهت خانوادگی کرده است. دیوید هاوگن در مرور خود بر کتاب مک‌گین با اشاره به این مطلب سویتس را «الهام‌بخش و روح هدایتگر این کتاب» می‌خواند (هاوگن، ۲۰۱۲، ۳۱۰). مک‌گین می‌گوید که سویتس در کتابش، *ملخ: بازی‌ها، زندگی و آرمان شهر*^۲ شروط لازم و کافی و غیردوری‌ای را برای بازی بودن بیان می‌کند. او، در عین حال که تعریف مفاهیم را دشوار می‌داند، معتقد است که ویتگنشتاین، علی‌رغم اینکه از ما می‌خواهد که نگاه کنیم و ببینیم که ذات مشترکی می‌ابیم یا نه، نگاه خودش نگاهی گذرا است و چیز زیادی نمی‌تواند ببیند؛ چون او از قبل تصمیمش را بر اینکه این مفاهیم را تعریف‌ناپذیر بداند گرفته است (سویتس، ۲۰۰۵، ۱۲).

^۱ Bernard Suits

^۲ *The grasshopper: games, life and utopia* ویراست اول این کتاب در سال ۱۹۷۸ به چاپ رسیده است، ولی نقل قول‌های مک‌گین از ویراست ۲۰۰۵ است. این کتاب چاپ دیگری هم در سال ۲۰۱۴ دارد.

سویس بازی را در تقابل با کار، که به گفته مک‌گین، آن را نقطه مقابل و آنتی‌تزی بازی می‌داند،^۱ تعریف می‌کند. بنابر تعریف او، «کار فعالیتی فنی است که در آن فاعل در صدد است تا کارآمدترین ابزاری که در اختیار است را برای رسیدن به هدف مطلوب به کار گیرد» (سویس، ۲۰۰۵، ۳۷). ما در هر کاری می‌خواهیم به نتایج بیشتری در زمان کمتر و با تلاش کمتری نایل شویم. بازی هم هدفی دارد و برای آن هدف ابزاری را به کار می‌گیرد. ولی آنچه بازی را در تقابل با کار قرار می‌دهد این است که روشی را برای رسیدن به آن هدف اتخاذ می‌کند که بیشترین حد ناکارآمدی را دارد؛ چون قواعد بازی استفاده از کارآمدترین راه را ممنوع می‌کنند و استفاده از آن راه نوعی تقلب محسوب می‌شود. بازیگر تنها در چارچوب قواعد کارآمدترین راه را دنبال می‌کند. به این جهت او دو نوع هدف را از هم متمایز می‌کند و آنها را «هدف پیش از ورود به بازی»^۲ و «هدف ضمن بازی»^۳ می‌نامد.^۴ بنابراین

بازی مستلزم اطاعت از قواعدی است که ابزارهای مجاز برای رسیدن به غایت را محدود می‌کنند، و در آن چنان قواعدی فقط از این رو اطاعت می‌شوند که چنان فعالیتی بتواند صورت گیرد (سویس، ۲۰۰۵، ۴۷).

در این صورت، اگر قواعد محدود کننده دلیلی غیر از خود امکان انجام فعالیت داشته باشند، فعالیت مذکور دیگر بازی نیست. مثلاً رعایت قواعد راهنمایی و رانندگی، با لحاظ معیارهای اخلاقی یا مصلحت‌اندیشانه، ضمن رانندگی برای رسیدن به یک مقصد بازی تلقی نمی‌شود. سویس بازی کردن (play a game) را این‌گونه تعریف می‌کند:

تلاش برای دستیابی به وضعیتی خاص [هدف پیش از ورود به بازی]، با استفاده صرف از ابزارهایی که قواعد آنها را مجاز داشته‌اند [ابزار ضمن بازی]، که در آن این قواعد استفاده از ابزارهای کارآمدتر را به نفع استفاده از ابزارهای ناکارآمدتر ممنوع می‌کنند [قواعد ساختاری]، و این قواعد صرفاً از این رو پذیرفته شده‌اند که چنان فعالیتی [طرز رفتار بازیگرانه] را ممکن سازند» (سویس، ۲۰۰۵، ۵۴-۵۵).

مک‌گین این تعریف را به این صورت ساده‌سازی می‌کند: «تلاشی ارادی برای فائق آمدن بر موانع غیرضروری» (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۲۴).

مک‌گین نتیجه می‌گیرد که ویتگنشتاین به جای اینکه عمق را بکاود و به سراغ ذات زیربنایی برود در سطح باقی مانده است. آن ذات لازم نیست به چشم بیاید و محسوس باشد. خوب است نگاه کنیم و ببینیم، ولی نباید صرفاً به چیزها نگاه کنیم، بلکه باید به درون آنها نگاه کنیم^۵ (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۲۷).

۱-۴. نقد تعریف سویس

نکته اصلی‌ای که سویس در تلاش برای یافتن تعریفی برای بازی از آن استفاده می‌کند تفکیک دو نوع هدف است: هدف پیش از ورود به بازی، و هدف در چارچوب بازی. باید دید که آیا این تفکیک تفکیک درستی است. او هدف پیش از شروع بازی

^۱ سویس این تعبیر را به کار نمی‌برد و در حال این تقابل خود کاملاً جای نقد دارد.

^۲ prelusory goal

^۳ lusory goal

^۴ من در اینجا به برداشت و استفاده مک‌گین از سخن سویس می‌پردازم و به اصل سخن او و تطبیق یا عدم تطبیق آن با این برداشت کاری ندارم.

^۵ این نگرش از دید ریشه‌ای‌تر مک‌گین به فلسفه نشأت می‌گیرد. گرهارد ارنست در توضیح این نگرش مک‌گین می‌گوید که او به جای این که در تحلیل فلسفی درصد تحلیل مفاهیم و واژه‌ها باشد، به دنبال تحلیل اشیاء و امور جهان است. او معتقد است که «تحلیل مفاهیم ما چیزی راجع به سرشت جهان به ما می‌آموزد» (ارنست، ۲۰۱۳: ۵۱۱). همچنین مانوئل برمر می‌گوید که به اعتقاد او فلسفه با جهان و هویت آن سروکار دارد و نه با روان‌شناسی یا زبان (برمر، ۲۰۱۳: ۳۶۶)

گلف را انداختن توپ در سوراخ می‌داند، و هدف ضمن بازی را انداختن آن از فاصله‌ای مشخص و با ابزاری مشخص. ولی آیا می‌توان گفت هدف کسی که قصد این بازی را دارد صرفاً انداختن توپ در سوراخ است؟ چرا او باید چنین هدفی داشته باشد. او در عین حال قصد دارد که این کار را به نحوی انجام دهد که از آن لذت ببرد، یا رقابتی را پیش برد، یا اینها نیز جزو هدف پیش از ورود به بازی‌اند، و لازمهٔ اینها پی گرفتن روش بازی است. اساساً میز نهادن میان هدف پیش از بازی و هدف ضمن بازی کاملاً خطا است. اگر قصد بازی نباشد اصلاً هدفی وجود ندارد، و به محض اینکه قصد بازی در میان باشد این اهداف وجود دارند. البته سویتس، برخلاف مک‌گین، هوشیارانه این تعابیر را وارد تعریف نمی‌کند؛ ولی خلأی که از این باب در تعریف او وجود دارد موارد نقض آن را ممکن می‌کند.

جان کالینز معتقد است که مک‌گین جز ارجاع به کتاب سویتس کار اضافه‌ای در جهت دفاع از تحلیل او نمی‌کند. به گمان او این تحلیل به سادگی نادرست است. زیرا همین که کودکی توپ خود را با دیوار می‌زند هم بازی محسوب می‌شود، در حالی که هیچ مانع غیرضروری‌ای در بازی او وجود ندارد. از طرفی، بازی و همه مفاهیم از این سنخ در طول تاریخ زبان پایان گشوده‌ای دارند. هر تحلیلی هم که مورد قبول عموم باشد بیشتر نوعی تصمیم است تا کشف (کالینز، ۲۰۱۲، ۳۷۷). منظور او این است که این مفاهیم می‌توانند در طول زمان مصادیق جدیدی پیدا کنند که تعریف کنونی نمی‌تواند آنها را در نظر بگیرد.

برای نقد جدی تعریف سویتس لازم است مثال‌های نقضی برای تعریف او داشته باشیم. تیم بائن^۱ در مرور کوتاهی که بر کتاب مک‌گین می‌نویسد، در نقد این فصل از کتاب او که مربوط به نقد شباهت خانوادگی است، به دو مثال نقض برای تعریف سویتس اکتفا می‌کند و این تحلیل را عمیقاً مخدوش می‌شمارد. مثال نقض او برای اینکه این تعریف شرط کافی برای مفهوم بازی نیست کوهنوردی است. او می‌گوید که اگر هدف کوهنورد رسیدن به قله باشد، می‌تواند با کمک از یک هلی‌کوپتر به این هدف برسد. بنابراین بالا رفتن از کوه مانعی غیرضروری است که برای اینکه کوهنوردی ممکن شود قرار داده شده است. در این صورت کوهنوردی کاملاً با تعریف سویتس از بازی تطبیق دارد و مطابق با آن تعریف باید کوهنوردی را بازی تلقی کنیم (بائن، ۲۰۱۳، ۵۷۹). به نظر می‌رسد که به همین ترتیب، حتی پیاپی‌روی یا شنا یا سفر سیاحتی را هم می‌توان بازی، و بنابراین مثال نقضی برای تعریف سویتس، دانست. چون در آنها هم می‌توان هدف را رسیدن به جایی دانست که با وسیله‌ای می‌تواند به راحتی طی شود و عدم استفاده از آن وسیله برای امکان تحقق کار مزبور است.

مثال‌های نقض دیگری هم می‌توان آورد. مثلاً هنگام شرکت در یک آزمون اگر هدف پاسخ‌دادن به سؤالات باشد، این کار را با استفاده از منابع می‌توان به راحتی انجام داد. ولی قواعد آزمون به ما این اجازه را نمی‌دهد؛ و این مانع صرفاً از این رو است که آزمون بتواند انجام گیرد. در این صورت شرکت در آزمون هم بنا بر تعریف سویتس بازی خواهد بود. پس می‌بینیم که این تعریف چیزهایی را که بازی نیستند هم شامل می‌شود و بنابراین شرط کافی برای اینکه چیزی بازی باشد نیست. هرچند کافی نبودن شروط این تعریف برای نادرستی آن کفایت می‌کند، ولی این تعریف حتی شرط لازم برای بازی را هم فراهم نمی‌آورد.

بائن برای نقض شرط لازم تعریف سویتس از مثال بخصوصی استفاده می‌کند. او برای این منظور از بازی سورئالیستی سالن پذیرایی^۲ مثال می‌زند. در این بازی نفر اول روی یک کاغذ یک سر را، طوری که هیچکس نبیند، نقاشی می‌کند. سپس آن قسمت

^۱ Tim Button

^۲ surrealist parlour game

را تا کرده و به نفر بعد می‌دهد. او نیز به همین ترتیب بدنی را می‌کشد و به نفر بعد می‌دهد تا جایی که تصویر تکمیل شود. نتیجه معمولاً تصویری سورئال است؛ اما نمی‌توان گفت هدف بازی کشیدن تصویری سورئال است؛ چون ممکن است بر حسب اتفاقی غریب همه سر و بدن و پای یک حیوان واحد را بکشند و نتیجه تصویری سورئال نباشد. اگر هدف کشیدن تصویر سورئال بود، می‌توانستیم مخفی‌کاری را مانعی غیرضروری برای رسیدن به این هدف بپنداریم، ولی هدف این نیست (باتن، ۲۰۱۳، ۵۷۹). در این صورت، شرط لازم بازی در تعریف سویتس، یعنی وجود موانع غیرضروری، در اینجا وجود ندارد و بنابراین تعریف سویتس این بازی را شامل نمی‌شود. البته در رد این مثال نقض ممکن است گفته شود که به‌هرحال هدف بازی، و چیزی که آن را جذابیت می‌بخشد، رسیدن به تصویری است که نمی‌دانیم چه از کار درمی‌آید- ولو تصویری سورئال نباشد؛ و مخفی‌کاری برای این هدف لازم است. اگر چنین پاسخی را بپذیریم، مثال نقض باتن پذیرفتنی نخواهد بود.

به نظر می‌رسد برای مثال نقض نیاز به موردی استثنایی نداریم، بلکه با بازی‌های ساده‌ای چون تاب‌بازی، سرسره‌بازی، یا عروسک‌بازی می‌توان تعریف سویتس را زیر سؤال برد. چون در هیچیک از اینها هم قرار نیست با گذشتن از موانع غیرضروری به هدفی برسیم. البته سویتس به بازی‌های خیال‌پردازانه^۱ نظیر عروسک‌بازی هم توجه می‌کند. او هدف آنها را ادامه یافتن بازی می‌خواند و محدودیت‌زا بودن ابزارهایی که برای آن به کار می‌روند را به این جهت می‌داند که مثلاً در عروسک‌بازی وجود یک نمایشنامه می‌تواند ادامه یافتن بازی را بهتر تضمین کند. ولی استفاده از آن بازی را به کار تبدیل می‌کند (سویتس، ۲۰۰۵، ۱۲۵)؛ اما آیا می‌توان گفت هدف این بازی‌ها این است که ادامه یابند؟! یا اینکه وجود یک نمایشنامه آن هدف را بهتر تضمین می‌کند؟ باید گفت که وجود نمایشنامه‌ای از پیش تعیین شده اساساً هدف بازی را که درگیر شدن شخصی در خلق تحرکاتی بخصوص است از آن می‌گیرد. علاوه بر این، درباره‌ی بعضی بازی‌های دیگر مثل تاب‌بازی یا سرسره‌بازی از این توجیه نمی‌توان استفاده کرد، بلکه اصلاً تلاش برای رسیدن به وضعیتی خاص در این بازی‌ها مطرح نیست. در واقع، فقط وقتی قواعد منعی ایجاد می‌کنند که بازی رقابتی باشد، ولو رقابتی با خود. ولی در بازی‌های خیال‌پردازانه مثل عروسک‌بازی که رقابتی در کار نیست، چنین قواعدی وجود ندارد. در این صورت می‌توان نتیجه گرفت که شرط لازم تعریف سویتس هم شرط نابجایی است.

۵. نقد لازم و کافی بودن شباهت خانوادگی

مک‌گین از سوی دیگر مدعی است که درعین حال شباهت خانوادگی برای اینکه مصادیق بازی را متمایز کند نه لازم است و نه کافی. از یک سو، شروط لازم برای بازی بودن را نمی‌توان در قالب شباهت خانوادگی عرضه کرد. مثلاً بازی‌هایی مثل دزد و پلیس شباهتی به بازی‌های الگو مثل شطرنج یا تنیس که ویتگنشتاین برمی‌شمارد ندارند، یا بازی‌های خیال‌پردازانه مثل عروسک‌بازی در عین اینکه بازی‌اند به فعالیت معمول بیشتر شباهت دارند تا به بازی (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۲۷-۲۸).

از سوی دیگر، شباهت خانوادگی مفهومی بسیار یله و انعطاف‌پذیر است، زیرا همیشه می‌توان شباهتی بین دو چیز پیدا کرد. بنابراین چنین شباهتی نمی‌تواند مانع ورود اغیار به دامنه‌ی مصادیق یک مفهوم، از جمله بازی، شود. مثلاً اگر پلیسی به دنبال مظنون بود در حالی که هر دو لباس ورزشی به تن دارند، این صحنه شباهت زیادی به یک مسابقه‌ی دو دارد، در حالی که در واقع بازی نیست بلکه پلیس در حال انجام کار است. در واقع، شرط بازی بودن آنقدر شل و نامعین است که هر چیزی می‌تواند بازی خوانده شود.

^۱ make-believe

اگر چیزی شبیه بازی است، آن چیز بازی است... و این خطر هم وجود دارد که بنا بر تصویر ویتگنشتاین تنها یک نام وجود داشته و همه چیز تحت آن قرار گیرند، چون هر چیزی با هر چیز دیگری به نوعی شباهت دارد (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۲۸-۳۰).

گویا هیچ هنجاری برای بازی بودن وجود ندارد. او این عبارت ویتگنشتاین را، به عنوان سخنی رسوا، در مخالفت با او می‌آورد که «هر چیزی درست به نظر می‌رسد قرار است درست باشد» (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۲۹). مک‌گین در ضمن این نقد خطای دیگری را هم از قول سویتس به ویتگنشتاین نسبت می‌دهد و آن اینکه به جای اینکه از چیزهایی سخن بگوید که بازی هستند از چیزهایی سخن می‌گوید که «بازی» نامیده می‌شوند. او می‌گوید «بازی» نامیده شدن برای بازی بودن نه شرط لازم است و نه شرط کافی. ممکن است چیزی را به غلط چیزی بنامیم. مثلاً مسابقه دو معمولاً بازی نامیده نمی‌شود در حالی که بازی است، ولی بازی‌هایی که مشتمل بر نوعی رقص و آواز کودکانند بازی خوانده می‌شوند در حالی که بازی نیستند. او می‌گوید «تعریف تلاش برای به چنگ آوردن استعمال رایج کلمات نیست، بلکه برای به دست آوردن ذات چیزها است» (مک‌گین، ۲۰۱۱، ۲۸).

۱-۵. پاسخ به نقد

در پاسخ به این ایراد پیش از هر چیز باید گفت که ویتگنشتاین در صدد تعیین شروط لازم و کافی کاربرد مفاهیم نیست. هرکس می‌گوید، «از آنجا که او این مفهوم را عمدتاً برای مقصودی سلبی مطرح کرده است، شاید بتوان گفت نیازی ندارد که شرح عام‌تری از آن عرضه کند» (بیکر و هرک، ۲۰۰۵ الف، ۲۱۹). به اعتقاد ویتگنشتاین، برای اینکه مفاهیم بتوانند کارایی لازم را داشته باشند نیازی به برآورده کردن این شروط ندارند. او نمی‌خواهد شباهت خانوادگی به بازی‌ها را شرط لازم و کافی برای بازی بودن بداند؛ چون همانطور که قبلاً گفته شد، شباهت خانوادگی به بازی‌ها خود وصفی متعین نیست. او فقط به شباهت میان مصادیق مفاهیم نگاه می‌کند و آن را توصیف می‌کند. این شباهت نه به‌عنوان شرط پیشینی، که به‌عنوان توصیفی پسینی مطرح می‌شود. چیزی که او با نگاه به مصادیق بازی می‌یابد این است که آنچه باعث شده چیزهایی همگی «بازی» خوانده شوند، نه شباهت همه آنها در وصف یا اوصافی بخصوص، که نوعی شباهت دیگر است، شباهتی نظیر شباهتی که میان افراد یک خانواده وجود دارد. از این رو او بهترین کلمه برای توصیف آن را «شباهت خانوادگی» می‌داند.

بنابراین در مورد این دو ادعای مک‌گین که: هستند چیزهایی که بازی‌اند ولی به بازی‌ها چنین شباهتی ندارند، و هستند چیزهایی که بازی نیستند ولی با بازی‌ها چنین شباهتی دارند، باید گفت که ادعای اول نادرست است و ادعای دوم اصلاً چیزی خلاف مدعیات ویتگنشتاین نیست. در مورد اول، نکته نخست این است که بازی‌هایی که مک‌گین به عنوان مثال نقض برمی‌شمارد همگی در ویژگی سرگرم‌کنندگی مشترک‌اند و بنابراین نمی‌توان گفت هیچ شباهتی به بازی‌ها ندارند؛ حتی در بازی دزد و پلیس رقابت هم وجود دارد. نکته دیگر اینکه، براساس سخن ویتگنشتاین، لازم نیست که هر بازی‌ای به بازی‌هایی که او برمی‌شمارد (تنیس یا شطرنج) شبیه باشد، بلکه ممکن است به بعضی بازی‌های دیگر شبیه باشد. هیچگاه ویتگنشتاین بعضی از بازی‌ها را به عنوان الگو انتخاب نکرده است. علاوه بر اینکه، چنانکه قبلاً توضیح داده شد، او مرز مفهوم را باز می‌داند (ویتگنشتاین، ۱۹۶۵، ۶۸). ضمن گسترش مرز مفهوم ممکن است به مصادیقی برسیم که با بعضی مصادیق اولیه شباهتی نداشته باشند. ولی بازی‌های دیگری هستند که با هر دو دسته شباهت دارند. مثلاً بازی دزد و پلیس با بازی گرگم به هوا شباهت‌هایی دارد و این بازی با بازی هفت‌سنگ شباهت‌هایی دارد، و این بازی با بولینگ شباهت‌هایی دارد، و این بازی از طرفی با بازی‌های تویی شباهت دارد و از طرفی با بازی

بولینگ کامپیوتری شباهت‌هایی دارد. بنابراین شباهت خانوادگی میان این بازی‌ها برقرار است. اصلاً چطور می‌شود که یک بازی هیچ شباهتی با هیچ بازی دیگری نداشته باشد؟ فقط در این صورت است که نمی‌تواند با بازی‌ها شباهتی از نوع شباهت خانوادگی داشته باشد.

در مورد چیزهایی که بازی نیستند ولی به بازی‌ها شباهت‌هایی دارند، قبلاً هم به این مطلب اشاره کردم که نباید گمان کرد که صرف شباهت، ولو شباهتی بسیار زیاد، لزوماً موجب می‌شود دو چیز را با یک نام بخوانیم. مشکل مهم مک‌گین این است که صرف میزان شباهت را مناط نام واحد تلقی می‌کند، درحالی‌که ابداً چنین نیست. اگر چنین ادعایی در بین بود موارد نقض فراوان برای آن می‌توانستیم یافت. نادرستی این موضع به قدری روشن است که نمی‌توانست بر کسی پوشیده بماند و در اسناد آن به ویتگنشتاین کمی درنگ لازم بوده است. ویتگنشتاین هرگز چنین ادعایی نکرده است. او مواردی را توصیف می‌کند که در آنها چیزهایی که با نام واحدی خوانده می‌شوند در یک ویژگی خاص اشتراک ندارند، ولی مجموعه‌ای از اوصاف هست که همه آنها بعضی از آن اوصاف را دارند؛ اما باید دانست که اولاً، با توجه به اینکه مرز مفهوم باز است، این مجموعه مجموعه‌ای کاملاً متعین نیست؛ و ثانیاً، گنجیدن ذیل یک نام به صرف داشتن اوصافی از آن مجموعه ممکن نمی‌شود. گاه بعضی از اوصاف این مجموعه از اهمیت بسیار بیشتری برخوردارند و بنابراین داشتن دو تا از آن اوصاف برای گنجیدن ذیل آن نام کفایت می‌کند. همین‌طور ممکن است نداشتن وصفی گنجیدن چیزی ذیل یک نام را ناممکن کند. مثلاً در مورد مفهوم بازی هدف یکی از مؤلفه‌های مهم است و فعالیتی که هدفش برقراری عدالت باشد - مثالی که مک‌گین می‌آورد - قطعاً بازی نیست، حتی اگر شباهت‌های زیادی با بعضی از بازی‌ها داشته باشد. این را که چه مؤلفه مفهومی‌ای برای آن مفهوم مهم است کاربران زبان تعیین می‌کنند. آنها این مؤلفه‌ها را می‌توانند تشخیص دهند بدون اینکه بتوانند آنها را برشمارند. هنجارهای زبانی و اینکه چه چیزی بازی خوانده می‌شود ضمن کاربردهای زبانی ما تعیین می‌شود. قطعاً مؤلفه‌های محوری‌ای وجود دارند که تعیین‌کننده‌اند، ولی تعیین آنها برعهده ویتگنشتاین نیست. تمام بحث ویتگنشتاین این است که نمی‌توان آنچه تعیین‌کننده است را مشترکاتی میان همه مصادیق دانست. نام‌گذاری پدیده‌ای است که در زبان ما رخ می‌دهد. اینکه فرایند آن چیست و چگونه رخ می‌دهد قابل تعیین نیست. ممکن است بین چند چیز شباهت‌های زیادی هم وجود داشته باشد ولی ما از آنها با نام واحد یاد نکنیم. به همین علت است که میان واژه‌های زبان‌های مختلف تناظر یک‌به‌یک وجود ندارد. چون در دو زبان ممکن است به شباهت از دو جنبه متفاوت توجه شود. مثلاً وقتی فارسی‌زبانان با گوجه‌فرنگی آشنا شدند، احتمالاً میان آن و گوجه‌سبز شباهتی دیدند و آن را هم گوجه نامیدند؛ اما در زبان‌های دیگر این اتفاق نیفتاده است. بنابراین همه مسئله این است که در فرایند شکل‌گیری زبان واژه‌ها بر اساس شباهت در یک مجموعه عناصر کلیدی نام‌گذاری نمی‌شوند. درست است که مصادیق اغلب واژه‌ها ویژگی‌های قابل ملاحظه‌ای دارند که در همه مشترک است. مثلاً همه «سیب»‌ها مشترکاتی دارند که در «پرتقال»‌ها نیست. ولی یک سیب گندیده هم سیب نامیده می‌شود در حالی که چه‌بسا با یک پرتقال گندیده شباهت بیشتری داشته باشد تا با یک سیب سالم. در عین حال در سیب‌زمینی هم شباهتی با سیب دیده شده که «سیب» نامیده شده است، البته صرفاً از جانب فارسی‌زبانانی که اول‌بار سیب‌زمینی را نام نهاده‌اند. این در مورد معنای حروف یک زبان هم صادق است. مثلاً در زبان فارسی می‌گوییم «آن را روی میز می‌گذارم» و «روی تخته می‌نویسم». در زبان انگلیسی هم گفته می‌شود "I put it on the table" و "I wright on the board". بنابراین در هر دو زبان بین این دو مصداق حرفی شباهت دیده شده است. ولی این شباهت در زبان آلمانی دیده نشده: می‌گوییم "Ich lege es auf den Tisch" ولی "Ich schreibe an die

"Tafel". بنابراین این نام‌گذاری‌ها کاملاً براساس شباهت‌های عینی امور صورت نمی‌پذیرند؛ و نباید انتظار داشت که بتوانیم ذات یکسانی را در پس آنها کشف کنیم.

مک‌گین می‌گوید که این نام‌گذاری‌ها اهمیتی ندارند و ممکن است به غلط انجام گیرند. او خطایی به ویتگنشتاین نسبت می‌دهد از این حیث که به جای چیزی که واقعاً بازی است از آنچه «بازی» نامیده می‌شود سخن می‌گوید. عجیب است که سویتس، و به تبع او مک‌گین، آنچه را ویتگنشتاین مورد نقد قرار داده و نادرست دانسته است مفروض می‌گیرند و با تکیه بر آن ویتگنشتاین را نقد می‌کنند! این گمان که چنین ذات مشترکی وجود دارد و باید به دنبال ذات واقعی امور بود، خود نیازمند دلیل است و درعین حال از جانب فیلسوفان مختلف نقدهای فراوانی بر آن شده است. مهم این است که نمی‌توان با فرضِ درستی چیزی که سعی ویتگنشتاین بر نشان دادن نادستی آن بوده است به نقد او پرداخت. نکتهٔ مهم مورد نظر ویتگنشتاین همین است که بازی واقعی، جدای از آنچه ما آنها را «بازی» می‌خوانیم وجود ندارد. چیزی بازی است که ما آن را «بازی» می‌نامیم. سؤال این است که چه کسی تعیین می‌کند که آنچه «بازی» است می‌خوانیم واقعاً بازی نیست؛ چه کسی اجازه و صلاحیت این کار را دارد؟ همهٔ نقد ویتگنشتاین متوجه تلقی ذات‌باورانه است، و تحقیقات مفصلی که دنبال می‌کند و شواهدی که عرضه می‌کند دال بر عدم امکان دفاع از چنان برداشتی است.

نتیجه‌گیری

با توجه به نقدهایی که طرح شد، به نظر می‌رسد مک‌گین در فهم سخن ویتگنشتاین و قصدی که از طرح شباهت خانوادگی دارد عمیقاً بر خطا است. مشکل صرفاً در برداشت او از این یا آن سخن ویتگنشتاین نیست، بلکه او گویا اساساً به شیوهٔ فلسفه‌ورزی ویتگنشتاین و مقاصد آن توجه ندارد. با صرف نظر از اینکه تلاش مک‌گین برای رد نگرش ویتگنشتاین قرین توفیق نیست، اساساً به چالش کشیدن «استدلال» ویتگنشتاین و گیر انداختن آن در پیچ و خم‌های منطقی روش درست مواجهه با سخن ویتگنشتاین نیست؛ زیرا کاری که ویتگنشتاین می‌کند عرضهٔ استدلالی برای اثبات یک نظریه نیست. او ضمن تحقیقات فلسفی‌اش می‌خواهد دیدی فراگیر^۱ نسبت به کاربرد واژه‌ها به دست آورد و کاربرد واقعی زبان را توصیف کند (ویتگنشتاین، ۱۹۶۸، ۱۲۲، ۱۲۴). او ما را همراهی می‌کند تا مسأله را از جوانب عدیده بنگریم و به پیچیدگی‌هایی که به ما امکان نظریه‌پردازی فلسفی نمی‌دهند توجه کنیم. برای فهم درست سخن ویتگنشتاین در خصوص شباهت خانوادگی نیز پیش از هر چیز توجه به این نکته مهم است که او در صدد تبیین کیفیت دلالت مفاهیم بر مصادیقشان نیست؛ دعوی ویتگنشتاین بیشتر نوعی دعوی سلبی است از این قرار که برای وحدت مفهوم وجود مؤلفهٔ مشترک واحدی که مسبب نام واحد باشد لازم نیست. حرف او بیشتر نفی وجود یک ذات واحد در امور هم نام است و نه پیشنهاد نظریه‌ای بدیل که مشخص می‌کند مناط اطلاق نام واحد چیست. ویتگنشتاین حتی درصدد نام‌گذاری نوعی شباهت نیست، بلکه ضمن صحبت از زبان و شباهتی که میان مصادیق این نام وجود دارد می‌گوید که تعبیری بهتر از «شباهت خانوادگی» برای بیان این شباهت‌ها به نظرش نمی‌رسد؛ او اصلاً نمی‌خواهد شباهتی را که میان مصادیق یک مفهوم هست عین شباهت افراد یک خانواده بداند، بلکه صرفاً از چنین شباهتی، به لحاظ همان خصوصیتی که خودش به آن اشاره می‌کند - وجود اشتراکات دوه‌دو یا چندنفره به جای یک ویژگی مشترک در همهٔ مصادیق - برای رساندن منظور خود کمک می‌گیرد. مسأله این است که از طریق این تمثیل نکتهٔ مورد نظر ویتگنشتاین به خوبی دیده و فهم می‌شود. تمثیل ویتگنشتاین ما را متوجه می‌سازد

به این که شباهتی نظیر شباهت خانوادگی هم می‌تواند مناط به کار بردن یک مفهوم در موارد عدیده باشد. او حتی بعد از این فقرات خود این تعبیر را به کار نمی‌برد. بنابراین نباید پنداشت که او در صدد ارائه نظریه‌ای جایگزین برای تبیین چگونگی دلالت الفاظ بر معانی‌شان است و می‌خواهد قانونی کلی برای آن عرضه کند که از آن با تعبیر «شباهت خانوادگی» یاد می‌کند.

اشتباه دیگر در فهم سخن ویتگنشتاین درخصوص شباهت خانوادگی، که بی‌ارتباط با مطلب پیشین نیست، این است که گمان کنیم برای اینکه مفاهیمی ذیل یک مفهوم قرار گیرند شباهتی از نوع شباهت خانوادگی شرط کافی است، که اقتضاء آن این خواهد بود که همه چیزهایی که شباهتی از نوع شباهت خانوادگی دارند یک نام داشته باشند. نقدهای مک‌گین عمدتاً ناشی از این دو برداشت نادرستند. مک‌گین به جای آنکه سخن ویتگنشتاین مبنی بر عدم امکان و عدم لزوم تعیین شروط کافی برای اطلاق یک نام را در نظر گیرد، به او خرده می‌گیرد که چرا شباهت خانوادگی نمی‌تواند شرط کافی چنین چیزی را فراهم آورد. از سویی انواع راه‌کارهای او برای ارائه شرط لازم و کافی بازی و تعریف این مفهوم ناکارآمدند. غایت تلاش او برای مناقشه در عدم امکان تعریف مفهوم بازی ارائه تعریف برنارد سویتس است که، چنان که دیدیم، با مثال‌های نقض فراوانی در اینکه تعریفی جامع و مانع باشد ناکام می‌ماند.

References

- Baker, G. P., & Hacker, P. M. S. (2005a). *Wittgenstein: Understanding and meaning: Volume 1 of an analytical commentary on the philosophical investigations, part I: Essays* (Vol. 1). John Wiley & Sons.
- Baker, G. P., & Hacker, P. M. S. (2005b). *Wittgenstein: Understanding and meaning: Volume 1 of an analytical commentary on the philosophical investigations, part II: Exegesis §§1- 184* (Vol. 2). John Wiley & Sons.
- Bremer, M. (2013). Truth by Analysis: Games, Names, and Philosophy by Colin McGinn. *Philosophy in Review*. XXXIII. N. 5.
- Button, T. (2013). Truth by Analysis: Games, Names, and Philosophy By Colin McGinn. *Analysis Reviews*. 73 (3), 580–582.
- Collins, J. (2012). Truth by Analysis: Games, Names, and Philosophy by Colin McGinn. *The Review of Metaphysics*. 66(2), 377-378.
- Haugen, D. (2012). Truth by Analysis: Games, Names, and Philosophy by Colin McGinn. *Philosophy in Review*. XXXII (4), 310-312. <https://www.colinmcginn.net/against-family-resemblance/>
- Ernst, G. (2013). Truth by Analysis. Games, Names, and Philosophy by Colin McGinn. *Zeitschrift für philosophische Forschung*. 67(3), 510-512.
- McGinn, C. (1989). Can we solve the Mind--Body problem?. *Mind*, 98(391), 349-366.
- McGinn, C. (2011). *Truth by analysis: Games, names, and philosophy*. Oxford University Press.
- McGinn, C. (2005). *The Making of a Philosopher: My Journey through Twentieth Century Philosophy*. Translated by E. Sabeti. Qoqnoos Publishing Group. (in Persian)
- Suits, B. (2005). *The grasshopper: games, life and utopia*. Broadview Press.
- Wittgenstein, L. (1958). *The blue and brown books* (BB). Blackwell.
- Wittgenstein, L. (1968). *Philosophical investigations*. Macmillan.
- Wittgenstein, L. (1979). *Wittgenstein's Lectures, Cambridge 1932-35, from the Notes of Alice Ambrose and Margaret MacDonald*, Edited by A. Ambrose. Blackwell.