

# بازی شک کردن و بازی باور کردن

## جستار ضمیمه‌ی کتاب نوشتن بدون معلم

پیتر البوا<sup>۱</sup>

ترجمه‌ی شقایق بهرامی

آلیس گفت: «نمی‌توانم باور کنم».

ملکه با لحنی دلسوزانه گفت: «نمی‌توانی؟ دوباره تلاش کن. نفس عمیقی بکش و چشم‌هایت را ببند».

آلیس خندید: «تلاش در این مورد فایده‌ای ندارد. آدم نمی‌تواند چیزی را که غیرممکن است باور کند».

ملکه گفت: «به جرئت می‌گویم که تمرین کافی نداشته‌ای. وقتی هم‌سن تو بودم روزی نیم ساعت این کار را تمرین می‌کردم. حتی

گاهی شده تا شش چیز غیرممکن را قبل از صبحانه باور کرده‌ام...»

از میان آینه (ادامه‌ای بر آلیس در سرزمین عجایب) - لوئیس کرول<sup>۲</sup>

بیشتر افراد وقتی برای اولین بار با کلاس نویسندگی بدون معلم روبرو می‌شوند، آن را ضدعقلانی<sup>۳</sup> می‌خوانند. این که به خوانش همه -هرچه که هست- گوش دهیم، از بحث فوری پرهیز کنیم، و در حقیقت تلاش کنیم باور کنیم، به خصوص برای دانشگاہیان بدعت‌گذارانه و خودمحورانه به نظر می‌آید.

بعضی افراد با هوشمندی این اتهام را به کل نادیده می‌گیرند: «عقلانی مقالنی، چه فرقی می‌کند؟» مسئله اینجاست که برای من فرق می‌کند. من خودم را به عنوان فردی عقلانی می‌شناسم. علاوه بر این، این اتهام در طول سال‌های گذشته بارها به من وارد شده و حالا می‌خواهم مفصلاً به آن پاسخ بدهم.

تلاش می‌کنم از طریق آنچه در ادامه می‌آید خیلی از تمرین‌ها و روش‌های تفکری را توضیح دهم که در کلاس نویسندگی بدون معلم و در فعالیت‌های دیگر به کار گرفته‌ام. آنچه می‌نویسم شدیداً نظری است، نه فقط به این خاطر که بسیاری اتهامات در این حوزه مطرح می‌شوند بلکه به این دلیل که برای نظریه ارزش قائلم.

اتهام ضدعقلانی بودن از ضعف در فهم امر عقلانی ناشی می‌شود. عاقل کسی است که تلاش می‌کند حقیقت را از طریق بهترین فرآیندهای موجود بفهمد، و آن را به شکلی منطقی و منظم به کار بگیرد تا جلوی گمراهی‌اش بایستد. فرآیندهای بنیادین کلاس نوشتن بدون معلم، منطبق با این تعریف از امر عقلانی هستند.

برای آغاز پرداختن به این ادعا، یک موقعیت کلی جستجو برای حقیقت را در نظر بگیرید: انبوهی از ادعاهای متفاوت درباره‌ی یک موضوع در دست دارید و می‌خواهید بدانید کدام درست است. به دو شکل می‌توان این بازی را انجام داد: از طریق شک کردن یا از طریق باور کردن.

بازی شک کردن، حقیقت را از راهی غیرمستقیم جستجو می‌کند؛ از طریق جستجوی خطاها. شک به یک ادعا بهترین راه برای یافتن خطا در آن است. در این بازی برای پیدا کردن ضعف‌های یک ادعا، باید فرض کنید که آن ادعا حقیقت ندارد. هرچه درست‌تر به نظر برسد، باید بیشتر شک کنید. به عبارت دیگر، برای این که بفهمم چه چیز اشتباه است، باید شک کنم.

برای این که حسابی شک کنیم، خوب است سعی کنیم خودمان را از ادعای مورد سوال جدا کنیم؛ به خصوص در مورد آن دسته ادعاها که به نظر می‌رسد شواهدشان در خودشان نهفته است. باید «خود» را با همه‌ی آرزوها، پیش‌فرض‌ها، تجربه‌ها و تعهدات به کناری گذاشت. هم‌چنین خوب است ادعای مورد نظر را در فرآیندی منطقی بررسی کنیم تا فرض‌های اولیه و نتایج آنها آشکار شود و به این ترتیب اشتباه‌های پنهان خودشان را نشان بدهند. حتی می‌توانید ادعاهای مختلف را به جدال با هم وارد کنید و بخشی از کار را به این شکل انجام دهید: آن ادعاها در تعارض با یکدیگرند و وقتی با هم دست و پنجه نرم کنند، می‌توانید از انرژی و هوشمندی هر ادعا برای پیدا کردن نقاط ضعف ادعاهای دیگر استفاده کنید.

بازی باور کردن هم به شکلی غیرمستقیم پیش می‌رود: تمام ادعاها را باور کنید. (اینکه به انبوه ادعاها نگاه کنید و آنچه را که به نظر درست‌تر می‌رسد انتخاب کنید، حدس زدن خواهد بود، نه باور کردن. حدس زدن هم مزیت‌های خودش را دارد اما در اینجا به آن نمی‌پردازیم).

در بازی باور کردن مهم‌ترین چیز این است که از شک کردن در مورد ادعاها بپرهیزید، بنابراین لازم است یکی یکی به هر کدام بپردازید و در هر زمان بقیه ادعاها را از سرتان بیرون کنید. این کار شباهتی به روش قبلی ندارد.

در بازی باور کردن، به فرمول اولیه‌ی ترتولیان<sup>۴</sup> برمی‌گردیم: باور می‌کنم تا بتوانم بفهمم. سعی ما در این است که نه خطاها، بلکه حقایق را بیابیم و باور کردن برای این منظور مفید است. گاهی این که باوری کامل را -از تعهد گرفته تا عمل- صرف بعضی ادعاها کنیم عملی نیست. اما نوعی از باور کردن هست -جدی، قدرتمند، با خالصانه وسط گذاشتن خود- که می‌توان آن را در مورد ادعاهایی تنفربرانگیز یا پوچ نیز به کار برد. انجام این کار انرژی زیاد، توجه و حتی نوعی تعهد درونی می‌خواهد. در این راستا تلاش برای اینکه وارد فکر کسی شویم که این‌گونه می‌اندیشد، کمک‌کننده خواهد بود. شاید حتی بشود چنین شخصی را برای خودتان بسازید تا تجربه‌های کسی را داشته باشید که ممکن است چنین ادعایی را مطرح کرده باشد.

برای انجام این کار، آنچه باید انجام دهید نه خارج کردن خودتان<sup>۵</sup> از تصویر، بلکه وارد کردن خودتان<sup>۶</sup> به ماجراست: خودتان را درگیر کردن و تصویر را بر خود افکندن. آنچه رسیدن به این منظور را ممکن می‌کند، نه ایجاد ارتباط منطقی بلکه تعمیمات استعاری، تداعی معانی و شبیه‌سازی است. این کار کمک می‌کند ادراکات و تجارب ممکن و موجود در ادعا را بیابید، کمک می‌کند جای پای پیدا کنید تا بتوانید بالا و داخل بروید و حول و حوش آن ایده پرسه بزنید.

این دو، شیوه‌های مواجهه‌ای هستند که در این فصل توضیحشان خواهم داد. می‌توانیم اسامی مختلفی رویشان بگذاریم تا ویژگی‌های مختلفی از آنها را آشکار کنیم. بازی شک کردن می‌تواند بازی خود را خارج کردن، بازی منطقی یا دیالکتیک گزاره‌ها نامیده شود. بازی باور کردن هم می‌تواند بازی خود را وارد کردن، بازی استعاره، یا دیالکتیک تجارب باشد.

## انحصارگری بازی شک کردن

این جستار حمله‌ای گسترده است به بازی شک کردن. اما من این حمله را در نقش کسی انجام می‌دهم که خودش بازی شک کردن را ارزشمند می‌داند و متعهد به اجرای آن است. طبیعتاً سعی خواهیم کرد حرفم را به نحوی بیان کنم که برای آن که تنها به بازی شک کردن باور دارد، ترغیب کننده باشد. هدفم این است که بازی شک کردن را کنار بزنم و جا برای مشروعیت بازی باور کردن باز کنم.

بازی شک کردن به نحوی انحصار مشروعیت را در فرهنگ ما به دست گرفته، هر چند من نمی‌دانم این اتفاق دقیقاً چطور روی داده است. تمایل به اینکه فرآیند عقلانی را تنها با بازی شک کردن بشناسیم، در سقراط دیده می‌شود. فکر می‌کنم به همین دلیل است که مهم‌ترین کلمه در ادبیات او «نه» است. سقراط به چیزهای زیادی باور داشت اما مهم‌ترین تعهد او به «منطق» بود؛ یا آن طور که خودش آن را می‌نامد، «برهان»<sup>۱</sup>. ویژگی اصلی یک گفتگوی سقراطی نقض و تضعیف کردن است: سقراط نشان می‌دهد که بعضی باورها احمقانه، پوچ یا متناقض هستند (برای مثال وجود روح بعد از مرگ)، اما هنگام اثبات آن بازی شک کردن و دیالکتیک منطقی را رها می‌کند و به اسطوره، استعاره و تمثیل روی می‌آورد.

دکارت نام «شک کردن» یا «بدبینی» را برای این روش به ما می‌دهد. به نظر او راه رسیدن به حقیقت، شک کردن به همه چیز است. این ایده، سنت اصلی تصور تمدن غرب از فرآیند عقلانی باقی مانده است. سقراط گفته است زندگی نیازموده<sup>۲</sup> ارزش زیستن ندارد. دکارت در همان راستا می‌گوید فکری که به آن شک نکرده باشید، ارزش پرداخته شدن ندارد.

می‌توان حدس زد بازی شک کردن بخشی از انحصارش را از طریق موفقیت علوم طبیعی از قرن هفدهم به بعد کسب کرده است. به نظر می‌رسد علم اسلوبی بدبینانه دارد. دانشمندان مفتخرند که زودباور نیستند و به سادگی چیزها را باور نمی‌کنند. بعضی دانشمندان به گونه‌ای صحبت می‌کنند که انگار واقعا به هیچ چیز باور ندارند و تنها طوری عمل می‌کنند گویی بعضی چیزها تا جایی که رد نشده باشند می‌توانند صادق پنداشته شوند؛ به این ترتیب روش تجربی چیزی جز تلاش برای ابطال چیزها نیست.<sup>۳</sup>

به هر ترتیب حالا باوری جمعی بین تقریباً همه‌ی جهان آکادمیک یا روشنفکری وجود دارد که هرکس بازی شک کردن را پیش می‌گیرد منطقی، جدی، چهارچوب‌مند و دقیق است. و اگر به هر دلیلی از این بازی سر باز بزند، احساس می‌کنند که غیرعقلانی، غیرمنطقی، و درهم‌برهم است. حتی آن افرادی که حقیقتاً مخالف بازی شک کردن هستند به این باور عمومی تن داده‌اند: آنها فرض می‌کنند که علیه بازی شک کردن بودن مساوی است با علیه عقلانیت و منطق بودن.

این همان دامی است که از انحصارگری بازی شک کردن ناشی می‌شود. در بخش‌های بعدی من برای مبارزه با این دام سعی می‌کنم نشان دهم حقیقت مشخصی درباره‌ی معنی کلمات وجود دارد که بازی شک کردن کمک نمی‌کند آن را بفهمیم اما بازی باور کردن این کار را می‌کند.

## حقیقت معانی و کلمات

در این بخش دوست دارم نشان بدهم وقتی کسی می‌گوید این مجموعه کلمات فلان معنی را می‌دهد، یا درست می‌گوید یا اشتباه می‌کند. حرفش حقیقت دارد یا کذب است. (البته یک موقعیت مرزی هم هست که توضیح خواهم داد.)

توصیف من از معنی، بر مبنای آن چیزی است که آدم‌ها واقعا موقع حرف زدن یا نوشتن انجامش می‌دهند. وقتی افراد به شکلی موفقیت‌آمیز با هم صحبت می‌کنند و یا به یکدیگر می‌نویسند، به نظر می‌رسد نوعی از انتقال معنا اتفاق افتاده است: گوینده معنایی

را در کلمات می‌گذارد و شنونده آن را از سمت دیگر دریافت می‌کند. از نظرگاهی گسترده‌تر، مصنفانه است بگوییم: شنونده در نهایت آن چیزی را که گوینده می‌خواست، می‌فهمد. در نتیجه چیزی را می‌داند که قبل از آن نمی‌دانست؛ یعنی این دانش را آن کلمات در سرش گذاشته‌اند. اما لازم است کمی دقیق‌تر نگاه کنیم تا بفهمیم کلمات نمی‌توانند حاوی معنا باشند. تنها افراد هستند که معنا دارند. کلمات تنها معناهایی را دارند که افراد به آنها منسوب کرده‌اند. شنونده هرگز نمی‌تواند معنایی از کلمات بگیرد که خودش آن را در کلمات ننهاده باشد. زبان تنها مجموعه‌ای از دستورالعمل‌ها دارد برای ساختن معنایی از فکر خود یک نفر. با وجود این که دانش شنونده جدید به نظر می‌آید، از طرفی هم می‌توان گفت که جدید نیست: می‌توانیم به معنا به عنوان ساختاری نگاه کنیم که هرگز قبلاً در سر فرد نبوده است، اما آن را از مواد اولیه‌ای که از قبل داشته، می‌سازد. کلمات گوینده مجموعه دستورالعملی برای سر هم کردن این مواد موجود است.

بیایید استعاره‌ی دیگری استفاده کنیم. معنا در ذهن ما مانند یک فیلم است. من فیلمی را در سر دارم که می‌خواهم آن را در سر شما بگذارم. اما نمی‌توانم این کار را انجام بدهم، فرضاً، چون سرهایمان دیواره‌های مات و کدری دارند. تنها کاری که می‌توانم انجام دهم این است که هوشمندانه یک موسیقی متن را پخش کنم و امیدوار باشم این کار را به نحوی انجام دهم که در سر شما فیلم درست را بسازد. آنچه ماجرا را بدتر می‌کند این است که چون هیچ‌کدام از ما نمی‌تواند داخل سر دیگری را ببیند، خیلی وقت‌ها در فهم این که تا چه حد توانسته‌ایم دیگری را واداریم همان فیلم مورد نظر ما را ببیند، اشتباه می‌کنیم.

تا آنجا می‌توانیم تصور کنیم کلمات معنایی دارند یا معنایی را از ذهنی به ذهن دیگر منتقل می‌کنند که متوجه نباشیم این عبارات امری پیچیده را نشان می‌دهند: کلمات محتوا را از سر من به سر شما منتقل نمی‌کنند، بلکه به شما مجموعه دستورالعملی می‌دهند که از آن طریق معنای خودتان را بسازید. اگر هر دوی ما توان خوبی در تولید دستورالعمل‌های ساخت معنا و دنبال کردن آنها داشته باشیم، در نهایت چیزهای مشابهی در سرمان خواهیم داشت؛ یعنی ارتباط برقرار می‌کنیم. در غیر این صورت، به نظرمان می‌رسد کلمات دیگری «هیچ معنایی ندارند» یا «معنایی اشتباهی دارند».

سوال این است که حالا این قوانین معناسازی چطور در زبان روزمره عمل می‌کنند. معنا در زبان روزمره — برای مثال در انگلیسی — جایی در میان طیفی است که یک سر آن معنا در رویا، و سر دیگرش معنا در ریاضی است.

تفسیر رویاها سخت است، اما ذات موقعیت معنایی ساده است چون مخاطبی وجود ندارد. در رویا تنها گفتن هست و شنیدنی نیست: رویا برای رویا، نه رویا برای تفسیر. بنابراین با وجود اینکه رویا یا تصاویر رویایی معنای مشخصی دارند، می‌توانند هم هر معنایی بدهند. آنها همان معنایی را دارند که صاحب رویا در آن ساخته است. قوانین رویایی از این قرارند: بگذارید هر چیزی هر معنایی بدهد. (می‌توانیم فحیم‌تر صحبت کنیم و بگوییم قوانین معناسازی برای رویا، قوانین شباهت و تداعی معانی است. اما تا حدودی می‌توان گفت هر چیزی به نحوی به هر چیز دیگر شباهت دارد و هر چیزی می‌تواند هر چیز دیگر را تداعی کند. بنابراین هر چیزی می‌تواند هر معنایی بدهد.) اگر ما خواب یک تفنگ یا یک منگنه را ببینیم، ممکن است موضوع یک عضو جنسی باشد اما ممکن هم هست این طور نباشد. هم‌چنین ممکن است خوابی درباره‌ی یک عضو جنسی با هر تصویری جایگزین آن ببینیم. در رویا، هرگز ممکن نیست اشتباه کنید.

در سر دیگر طیف، زبانی مانند زبان ریاضیات را داریم. اینجا کسانی قبلاً زحمت این را کشیده‌اند که قوانین معناسازی را در قالب نشانه‌هایی مشخص کنند. هر چیزی می‌تواند تنها آن معنایی را بدهد که این قوانین به رسمیت شناخته شده اجازه می‌دهند. در ریاضی، اشتباه وجود دارد و ادعاهایی درباره‌ی این که هر چیزی چه معنایی دارد یا اینکه اشتباهی وجود دارد یا نه، می‌تواند بدون شک و ابهام مشخص شود. (البته احتمالاً استثناهایی در حوزه‌های پژوهشی ریاضیات پیش‌رفته وجود دارد.)

معنا در زبان روزمره جایی در میانه است. هم از طریق نیروهای هم‌زمانی که می‌کوشند شناور و رویاگون نگاهش دارند کشیده می‌شود، و هم مانند ریاضی ثابت است.

یک کاربر زبان روزمره همچون کسی است که رویایی می‌بیند. او آماده است که هر معنای قدیمی‌ای را به هر کلمه‌ی قدیمی بچسباند. هر کسی همان مقدار تداعی وابسته به یک کلمه دارد که به یک تصویر. بنابراین، تا جایی که شخص می‌تواند بداند، هر کلمه می‌تواند و حتی کاملاً محتمل است که هر معنایی بگیرد.

برای ترسیم این شناوری رویاگون زبان روزمره، توجه کنید که کلمات در طول زمان و در حالی که از رشته‌کوه‌ها می‌گذرند، در نهایت واقعا به اینجا می‌رسند که هر چیزی هر معنایی بدهد **down**. قبلا در زبان انگلیسی معنای **hill (dune)** می‌داد، اما چون مردم خیلی‌وقت‌ها می‌گفتند **down hill (off-dune)** و بعد از روی تنبلی **adown** گفتند، در نهایت **hill** معنای **down** گرفت. گفته شده زبان‌شناسی مطالعه‌ای است که در آن حروف صدا دار خیلی کم‌اهمیت و حروف صدا دار تقریباً بی‌اهمیت شمرده می‌شوند. هر کلمه می‌تواند معنایش را به تقریباً هر چیزی عوض کند.

اما نیروی ریاضی‌گونی که طالب نظم است هم به همان اندازه قدرتمند است. این به آن معنی است که هر چند کلمات در زبان روزمره می‌توانند هر معنایی بدهند، در واقع تنها آن معنایی را می‌دهند که جامعه‌ی سخن‌ور در آن زمان به آن اجازه می‌دهد. اما بر خلاف ریاضیات، این توافقات به روشنی بیان نشده‌اند و مورد قبول عام قرار نگرفته‌اند. این یعنی قوانین ما برای ساخت معنا در کلمات، ناگفته و نانوشته‌اند؛ با انجام دادن یاد گرفته می‌شوند، با گوش دادن به دیگران، و حتی با گوش دادن به خودمان. مثل بازی‌هایی که در یک مهمانی ناچار می‌شوید حتی قبل از اینکه قوانین را دقیقاً بدانید واردشان شوید؛ بخشی از لذت ماجرا در این است که می‌بینید دارید قوانین را دنبال می‌کنید و به این ترتیب می‌فهمید که آنها را یاد گرفته‌اید. وقتی قوانین را یاد می‌گیرید می‌توانید بازی کنید، می‌توانید پیام‌هایی بین خودتان و دیگرانی که قوانین را می‌دانند ردوبدل کنید. قوانین زبانی می‌توانند در لغت‌نامه‌ها نوشته شوند اما لغت‌نامه تنها سندی از قوانین دیروز است، و قوانین امروز ممکن است به نوعی متفاوت باشند. لغت‌نامه‌ها هم چنین همه‌ی معنایی را که گوینده‌ها از طریق کلمات به یکدیگر مخابره می‌کنند، در بر ندارند.

این تناوب بین ویژگی‌های رویاگون و ویژگی‌های ریاضی در زبان روزمره بسیار مهم است: احساس نزاعی دائمی. فرد مایل است به کلمات اجازه دهد هر معنایی بگیرند، همان‌طور که به رویاها اجازه می‌دهد هر معنایی داشته باشند. نه چون سرکش و بدذات است، بلکه به سادگی به این دلیل که موجودی است سازنده‌ی معنا که نمی‌تواند از ساختن معنای جدید برای هر چیزی که با آن روبرو می‌شود خودداری کند.

اما جامعه‌ی سخن‌ور به طور مداوم این سستی را محدود می‌کند. وقتی یک شخص چیزی را از مجموعه‌ای کلمات منظور دارد که جامعه‌ی سخن‌ور آن را نمی‌شنود، فرد کم‌کم به این سمت متمایل می‌شود که تسلیم شود و آن معانی را از آن کلمات منظور نداشته باشد: یعنی وقتی که آنها از سمت خودشان چیزی نمی‌سازند، یا ساختن آنچه او در سمت خودش می‌سازد متوقف می‌شود یا ساختنش تنها به صورت ناخودآگاه باقی می‌ماند. در هر دو حالت، دیگر فرد [آگاهانه] آن چیزها را معنای آن کلمات به شمار نمی‌آورد. به شکلی مشابه وقتی شنونده چیزی را در قالب مجموعه‌ای کلمات می‌شنود که جامعه‌ی سخن‌ور منظور ندارد، تسلیم می‌شود و شنیدن آن کلمات را، یا آگاه بودن از این که آن معانی را برای آن کلمات دارند، متوقف می‌کند. (استثناهای این فرآیند جالب توجه هستند. وقتی شنونده‌هایی هستند که خیلی مشتاق هستند بدانند چه چیزی در ذهن دیگری است، کسی مانند یک کودک خیلی عزیز یا بلیک‌شاعر، یاد می‌گیرند که کلمات او را تفسیر کنند حتی اگر مانند یک رویابین حرف بزنند. اگر گفته‌هایی به اندازه‌ی کافی با اهمیت و مراقبت لازم وجود داشته باشد، رمزگشایی می‌تواند اتفاق بیفتد.)

تاریخ معنا در یک زبان، تاریخ این جنگ قدرت بین ویژگی‌های رویاگون و ویژگی‌های ریاضی‌گون است. قوانین ساخت معنا هنگامی که گوینده شخصی قدرتمند است و مردم را وامی‌دارد که در یک گفته، چیزی را که هرگز قبلاً نشنیده‌اند «بشنوند»، عوض می‌شود. شنونده هم می‌تواند به همین طریق قدرتمند باشد (به عبارت دیگر، جابجاکننده‌ای باشد که خود در جای خود ثابت است) و مردم را وادارد آن چیزی را در گفته‌ی خود «منظور داشته باشند» که هرگز پیش از این نداشته‌اند. در حالی که از طرف دیگر، وقتی جامعه آن خودش را حفظ می‌کند، معانی تغییر نمی‌کنند. هامپتی دامپتی این موضوع را این‌چنین بیان می‌کند:

آلیس در مخالفت با او گفت: «اما معنی شکوه، ادعایی قشنگ و کوبنده نیست».

هامپتی دامپتی با لحنی نسبتاً تحقیرآمیز گفت: «وقتی من کلمه‌ای را استفاده می‌کنم، آن معنایی را می‌دهد که من انتخاب کرده‌ام بدهم. نه کمتر نه بیشتر».

آلیس گفت: «سوال این است که آیا تو می‌توانی کلمات را واداری معانی مختلفی بدهند؟»

هامپتی دامپتی گفت: «سوال این است که چه کسی قرار است ارباب باشد، همین و بس».

البته این تصویری بیش از حد ساده‌سازی شده است، چون برای هر فرد، ترکیبی از جوامع سخن‌ور متعدد وجود دارد. در انتهای این زنجیره، بزرگ‌ترین آنهاست: همه‌ی سخنوران آن زبان. زیرمجموعه‌های کوچک‌تر در میانه‌ی این جنگ قدرت هستند. این زیرمجموعه‌ها از یک طرف نیرویی تثبیت‌کننده بر تمایل فرد به شناوری رویاگون معنا وارد می‌کنند. از طرف دیگر، قدرت تثبیت‌کننده‌ی جامعه‌ی سخن‌ور بزرگ‌تر را ندارند؛ یعنی من قوانین معناسازی دوستانم را زودتر از جامعه‌ای بزرگ‌تر می‌توانم عوض کنم. بنابراین جوامع کوچک‌تر تبدیل به نیروهایی برای شناور کردن جوامع بزرگ‌تر می‌شوند.

این مدل نشان می‌دهد که معنا در زبان روزمره از تبادلاتی ظریف و منعطف بین افراد حاضر در جوامع زبانی‌ای که با هم در ارتباط هستند، تشکیل شده است. افراد هر طرف به ساختن این تبادلات با فرض این که افراد در طرف‌های دیگر از همان قوانین و توافقات پیروی می‌کنند، ادامه می‌دهند.

حالا می‌توانم تصویر روشنی از منظوم از حقیقت معنای یک گفته یا به عبارتی خوانش درست یک متن، ارائه دهم؛ آن تفسیری درست است که جامعه‌ی سخن‌ور در آن کلمات می‌سازد. یک موقعیت مرزی هم داریم و آن زمانی است که تفسیری با یک جامعه‌ی سخن‌ور می‌خواند اما با دیگر جوامع نه؛ برای مثال خوانشی که با کاربرد قرن شانزدهمی هماهنگ است و نه با کاربرد روزمره، یا با زبان عامیانه هم‌خوانی دارد و نه با زبان معیار.

این مدل، باوری عرفی اما سردرگم‌کننده را تایید می‌کند که خوانش متفاوت یک فرد می‌تواند گاهی درست و گاهی غلط باشد. چون همان‌طور که دیدیم، کاملاً طبیعی است که هر فرد معنایی برای هر مجموعه کلمه داشته باشد که بیشتر رویاگون است تا آنچه جامعه‌ی سخن‌ور بی‌گفتگو درباره‌اش به توافق رسیده است. چنین تفسیری عموماً غلط است: برای رویا یافتن قابل قبول است، ولی درک ما از معنا در زبان روزمره، یک جامعه و ارتباط بین اعضای آن را شامل می‌شود. از طرف دیگر یک فرد ممکن است به خوانشی از متن برسد که هیچ‌کس در آن جامعه تا به حال به آن فکر نکرده، اما به هیچ وجه با قوانین آن جامعه در تقابل نیست. چنین خوانشی درست است، هرچند که هیچ‌کس در آن جامعه تا به حال به آن فکر نکرده باشد. یک آزمون می‌تواند این باشد: خوانش را با جامعه در میان بگذارید؛ اگر بگویند «البته! همین‌طور است! ما هرگز به این تفسیر فکر نکرده بودیم، اما حالا که اشاره می‌کنید به وضوح درست است و ریشه در قوانین معنایی ما دارد»، خوانشی درست در دست دارید. اما اگر بگویند «هان؟» یا «بی‌معنی است»، در بهترین حالت نشانه‌ای از خوانشی نادرست است. البته در حقیقت ممکن است آن خوانش همچنان خوانشی صحیح و با قوانین جامعه هم‌سازگار باشد، اما آن افراد به خصوص برای دیدنش به اندازه کافی مهارت نداشته باشند چون خوانشی

سخت و احتمالا متن سختی بوده است. پس می‌توانیم این طور خلاصه کنیم: خوانشی درست است که جامعه‌ی سخنوران بدون تغییر قوانین می‌سازد یا می‌تواند بسازد.

این مدل هم‌چنین به ما اجازه می‌دهد از یک ایراد بزرگ دوری کنیم که در اغلب بحث‌هایی مطرح می‌شود که حول صحت بیش از یک معنا در می‌گیرد. وقتی افراد از بیش از یک معنی درست حرف می‌زنند، معمولا در این تله می‌افتند که هر خوانشی به درستی دیگر خوانش‌ها است. اما در اینجا می‌توان دید که هر متن می‌تواند بیش از یک خوانش درست داشته باشد، اگر آن خوانش‌ها با قوانین معناسازی جامعه‌ی سخن‌ور هم‌خوانی داشته باشند. و به وضوح دیگر خوانش‌ها نادرست هستند.

دلیلی ساده برای احتمال وجود بیش از یک معنا در یک گفته وجود دارد، و آن هم از این واقعیت ناشی می‌شود که افراد واقعا چطور از کلمات استفاده می‌کنند. این واقعیت ریشه در تمایل به بهینه مصرف کردن انرژی دارد. اگر من سه حرکت می‌کنم تا سه کار را انجام بدهم و راهی هست که هر سه کار را با یک حرکت انجام بدهم، ترجیح من بر این است که این کار را بکنم. به سادگی مشخص است که می‌شود بیش از یک پیام را با تنها یک گفته رساند، یا به عبارت دیگر در هزینه‌ی پستی صرفه‌جویی کرد. مردم معمولا این کار را می‌کنند. شدنی است که با یک مجموعه کلمه برای یک نفر دو فیلم پخش کنید یا باعث شوید دو نفر دو فیلم متفاوت ببینند. اجازه دهید تاکید کنم که این امر، تحلیل قبلی از تفسیر درست را تغییر نمی‌دهد. این دو فیلم چیزهایی هستند که با قوانین زبانی جامعه هماهنگی دارند. فقط این که آن قوانین - به خاطر انعطاف و حشو- به یک گفته اجازه می‌دهند که دو فیلم قانونی را نشان بدهد، نه فقط یکی. و البته بقیه فیلم‌ها هم چنان غیرقانونی‌اند.

## گریزی کوتاه به نقد جدید

نقد جدید در پی امر واقعی بود: منتقدان پیرو این جریان حقیقت واقعی درباره‌ی معنای یک متن را می‌خواستند. فکر می‌کنم حق هم داشتند. من هم همین را می‌خواهم. هرچند من حس می‌کنم برای به دست آوردنش باید خلاف بعضی رویه‌های آنها عمل کنم؛ رویه‌هایی که به شکلی گمراه‌کننده مقدس گشته‌اند. با این حال من هم به جد در پی همان هدف و مشغول همان سنت‌ها هستم.

کار اصلی آنها برای جستجوی حقیقت واقعی معنای چیزها، این بود که سعی کردند سوال را تبدیل به امری تجربی کنند تا پیشینی. آن را از دست افراد خاصی که به نظر می‌رسید تصمیم برای معنای متن را در انحصار داشتند، یعنی نویسندگان و دانشگاهیان، بیرون کشیدند. به درستی اصرار کردند که ممکن است نویسنده درباره‌ی این که متنش چه معنایی دارد اشتباه کند. هم‌چنین به درستی تاکید کردند که دانشگاهیان نباید معنای یک متن را بر اساس مطالعه‌اش روی مضمون‌های یک نویسنده یا روح زمانه‌ی او دیکته کنند؛ نباید بگویند که متن باید چه معنایی بدهد.

آنها این جدال را با جانمایی معنا در متن و نشان دادن این که چطور نویسنده یا دانشگاهی می‌توانند درباره‌ی معنا اشتباه کنند، برنده شدند. اما اشتباهشان این بود که معنا را منحصر/ درون متن قرار می‌دادند: از چرندگویی می‌ترسیدند و نشان برای استانداردهای بالا می‌خارید. بنابراین نمی‌توانستند فکر رفتن توی سر نویسنده یا خواننده‌های واقعی را بکنند. البته که خوب است بشود از این جاهای به هم ریخته پرهیز کرد اما معناها وابسته به پیشامدهای مربوط به آگاهی جامعه‌ی سخنور هستند. قوانین معنا دائما از جامعه‌ای به جامعه دیگر و از زمانی به زمان دیگر تغییر می‌کنند.

یک جای دیگر هم تمایلشان به یک حقیقت سفت و سخت باعث شد بر حقیقتی تروتمیزتر از آنچه واقعیت کلمات اجازه می‌دهد اصرار کنند. فرض آنها این بود که معنای مجموعه‌ای از کلمات یکتاست. با این حال چون خودشان جزو بهترین خوانندگان و بسیار

هم باهوش بودند، معمولا همه یا بسیاری از معانی درست یک متن را کشف می‌کردند. برای همین عادت کرده بودند تقریبا همه جا آیرونی، تنش و تناقض ببینند. گاهی آیرونی و تناقض واقعا وجود دارد. اما گاهی هم با این که تمام عناصر خوانش ها درست هستند، به سادگی با هم متفاوت اند: پیام‌های غیرآیرونیکی که در قالب یک گفته جمع شده‌اند، و نه اجزای یک پیام واحد پیچیده.

[...]نقد جدید تحمل کافی برای ناهمگونی و نبود آیرونی را ندارد.

## چرا بازی شک کردن برای ادعاهای معنایی کار نمی‌کند؟

پس یک حقیقت واقعی درباره‌ی معنای یک گفته یا یک متن، یک حقیقت سخت، تجربی، و مورد قبول عام، وجود دارد؛ و آن خوانشی درست است که جامعه‌ی سخن‌ور بدون تغییر قوانین می‌سازد یا می‌تواند بسازد.

اما بازی شک کردن به ما کمک نمی‌کند این حقیقت را پیدا کنیم. یک نفر منتقد می‌تواند ادعایی اشتباه درباره‌ی معنای یک شعر داشته باشد، یک دانش‌آموز ممکن است ادعایی غلط درباره‌ی معنای یک کتاب ارائه کند، من می‌توانم ادعایی نادرست داشته باشم درباره‌ی معنای یک گفته، اما بازی شک کردن از نشان دادن اشتباه ما ناتوان است. هیچ قانونی برای تشخیص ادعاهای اشتباه معنایی وجود ندارد. وقتی کسی معنایی را به یک گفته منسوب می‌کند، اینکه بخواهیم با او بحث کنیم ائتلاف وقتی کامل است. گزاره‌های منفی راه به جایی نمی‌برند.

ممکن است در اعتراض به تفسیر من، برای مثال بگویید که معنای پیشنهادی‌ام ماهیتا ناقض خود است. اما معنای موجود در آن گفته می‌تواند اساسا ناقض خود باشد و من هم با تفسیری درست آن را فهمیده باشم. ممکن است بگویید که معنای من با معنای الف و ب - که ما دلایل کافی برای این که بدانیم معناهای درستی هستند، داریم - در تناقض است. اما آن گفته می‌تواند حاوی این دو معنای متناقض باشد و هر دو هم درست باشند. ممکن است بگویید خوانش من با آنچه در بیت سوم دیده می‌شود در تناقض است. اما خوانش من ممکن است از بیت سوم تقریبا غایب و معنای درست دیگری در آنجا غالب باشد. ممکن است بگویید معنای من ملزمان می‌کند سیاه را سفید معنی کنیم. اما در واقع سیاه ممکن است اینجا تا حدی سفید باشد، البته بسته به قوانین معناسازی جامعه. ممکن است بگویید معنای من با هر چیز دیگری که این نویسنده نوشته یا ویژگی‌های آن دوره در تناقض است. اما این معنا می‌تواند چیزی جدید باشد، که لزوما نویسنده هم به آن آگاه نیست. ممکن است بگویید من هیچ شهادی برای خوانشم ارائه نمی‌کنم. در اینجا ممکن است بخواهید تصمیم بگیرید که نمی‌خواهید به من گوش بدهید، اما این کار هم هیچ احتمال این را که معنای من اشتباه باشد بیشتر نمی‌کند. من ممکن است معنایی پیدا کنم که حقیقتا در متن هست اما نه شما نه هیچ کس دیگر نتوانسته بودید آن را بشنوید. یعنی معنایی که قانونی است یا با قوانین معناسازی جامعه سخن‌وران هم‌خوانی دارد اما به هر دلیلی ساختنش برای بیشتر اعضای آن جامعه سخت بوده است. این معنا بیشتر اوقات نه تنها سخت و ضعیف است، بلکه با معناهای غالب در تناقض است.

از طرف دیگر، در هر یک از این موارد، من ممکن است شیدا اشتباه کنم.

واقعیت این است که گزاره‌ی منفی - بازی شک کردن - نیازمند منطق و شواهد است، و این همان چیزی است که اینجا کار نمی‌کند. کشف هیچ ناهنجاری یا تناقضی احتمال این را که یک خوانش اشتباه باشد بالا نمی‌برد.



این امر، مطابق رویه و گفتمان فعلی نیست، اما در واقع هم‌راستا با باور عمومی است. تنها ادعاهای معنایی «فروتانه»، این آسیب‌ناپذیری را نسبت به بازی شک کردن دارند، نه آنها که «فشاری» یا انحصاری هستند. اگر من بگویم «این X معنی نمی‌دهد، Y معنی می‌دهد»، شما حق دارید که بخنید: انکار X برای من راه به جایی نمی‌برد. اما اگر من صرفاً بگویم «این Y معنا می‌دهد، من چیزی درباره X نمی‌دانم»، ماجرا متفاوت است.

ممکن است این طور به نظر برسد که من تنها از حاشیه‌هایی معنایی محدود به ادبیات حرف می‌زنم. البته که لازمه‌ی مطالعه‌ی ادبی در نظر گرفتن بیشترین معنای ممکن در یک متن است؛ تا وقتی که معانی کم‌رنگ‌تر را در کنار معانی غالب در نظر نگیرید، خیلی آثار ادبی یکپارچه یا حتی معنادار نمی‌شوند. اما این نوع معنای کم‌رنگ در گفتگوهای روزمره هم حضور دارند. یکی از خدمات روانکاوی این بوده که نشانمان بدهد چطور همه‌ی ما می‌توانیم معانی کم‌رنگ‌تر، نمادین یا ادبی را درک کنیم.

اقلاً این که یکی از واقعیات ناخوشایند زندگی را درک می‌کنیم: شما هرگز نمی‌توانید در بحثی با یک معلم ادبیات یا یک روان‌کاو برنده شوید. هیچ قانونی که نشان دهد یک ادعای معنایی غلط است وجود ندارد. این امر توضیح می‌دهد که چرا در چنین حوزه‌ای، ادعاها عموماً بر این اساس سنجیده می‌شوند که گوینده‌شان چه کسی بوده و چه کسی قدرت و تسلط بیشتری دارد؛ چه کسی می‌تواند به نحوی بلندتر حرفش را بزند، یا چه نوع جواب‌هایی مد هستند. این توضیح می‌دهد که چرا مردم عادت دارند بازی شک کردن را با جدیت دنبال کنند، و به خصوص دانشمندان و اثبات‌گرایان، حس می‌کنند وقتی به چنین حوزه‌ای می‌رسند در حوزه‌ی بی‌معنایی یا نسبی‌گرایی مطلق هستند، جایی که هیچ چیزی به عنوان حقیقت وجود ندارد.

## عضله‌ی باور کردن

انحصارطلبی بازی شک کردن باعث شده افراد فکر کنند عضله‌ی شک کردن -حساسیت به ناهنجاری- تنها عضله‌ای است که در سرشان دارند. و اینکه باور، چیزی جز نبود شک نیست: اقدام به باور یک چیز یعنی پرهیز از شک به آن؛ یا تلاش برای شک کردن به آن و موفق نشدن در این تلاش.

اما یک عضله‌ی باور کردن هم وجود دارد که به کل متفاوت است. این عضله، «خود» را در آن چیز می‌گذارد. روش رسیدن به حقیقت در این طریق، با رویدادی که در ادامه توضیح داده می‌شود، قابل بیان است. به دور نگاه می‌کنیم و حیوانی را در زمین می‌بینیم که نمی‌دانیم چیست. به نظر می‌رسد یک اسب یا یک سگ است. البته احتمالاً لیست گزینه‌هایمان طولانی‌تر از این است. اما ما هیچ دانش به خصوصی که از آن ایده بگیریم نداریم (مثلاً اینکه زمین متعلق به چه کسی است) و هیچ چیز دیگری هم در آن نزدیکی نیست که به ما کمکی کند. با این همه، در عرض ۳۰ ثانیه یا همین حدود، ما می‌دانیم که آن حیوان نه یک اسب، بلکه یک سگ است. چه اتفاقی افتاد؟ دانش ما از کجا آمد؟

در بیشتر موارد، این ادراک از آزمونی منفی مثل اینکه تصویری از یک اسب را جلوی چشمان داشته باشیم و ناهنجاری‌ها و تناقضات را نشان بدهیم، نمی‌آید. البته در مواردی این هم ممکن است: مثلاً ممکن است رفتار دم حیوان را بررسی کنید، اما این کاری نیست که ما معمولاً انجام می‌دهیم. در بیشتر موارد، مسئله این است که هم سگ و هم اسب را «باور کنیم» -در این مورد، ببینیم- و بعد مثلاً سگ به نظرمان بهتر برسد. ما اسب را نفی نمی‌کنیم، سگ را تایید می‌کنیم. تلاش می‌کنیم خودمان را داخل آن چیز بگذاریم با فرض این که سگ و اسب است، و بعد همین طور که پیش‌تر می‌رویم [مثلاً] سگ می‌شماریمش. به شکلی ذهنی، تجربه به این شکل است که آن حیوان را به عنوان سگ واضح‌تر ببینیم. وقتی تلاش می‌کنیم اسب ببینیمش تا به نظر

می‌رسد. به عبارت دیگر، وقتی آن را سگ در نظر می‌گیریم اطلاعات تصویری بیشتری به دست خواهیم آورد تا اسب. بیشتر سگ می‌بینمش تا اسب.

با باور به یک گزاره ما می‌توانیم در آن بیشتر و بیشتر پیش برویم، و مدام چیزهای بیشتری را از آن لحاظ یا از طریق آن ببینیم. به عنوان یک فرضیه آن را به کار می‌گیریم تا جلو و جلوتر برویم تا جایی که چیزهای بیشتری دیده و فهمیده شوند، و نهایتاً به نقطه‌ای برسیم که بیشتر بتوانیم مطمئن باشیم (یا بعضی وقت‌ها کاملاً مطمئن باشیم) درست است. این کار تنها با ترک بازی شک کردن ممکن است: اگر ما با شک کردن شروع کرده بودیم، آن قدر سوراخ یا فرضیات احمقانه پیدا کرده بودیم که کنارش می‌گذاشتیم. تنها با به اندازه کافی با آن همراه شدن و پیش رفتن، می‌توانیم به جایی برسیم که شواهد کافی برای نشان دادن حقیقتش وجود داشته باشد، و این تنها با باور کردن است که ممکن می‌شود.

یک نمونه کاربرد بازی باور کردن را برای پیدا کردن خوانش درست یک متن تصور کنید: شما باور دارید که متن معنی  $X$  را می‌دهد؛ یک نفر دیگر باور دارد که معنی  $Y$  را می‌دهد؛ معلوم می‌شود که شما اشتباه کرده بودید و او درست گفته است، اما البته هیچ کدامتان نمی‌توانستید از همان ابتدا این را بدانید. سوال این است که چگونه به حقیقت برسید و اشتباه خود را رها کنید؟ اگر بازی شک کردن را پیش بگیرید، هیچ یک از ادعاها به جایی نمی‌رسند. قدرت ادعای شما به سادگی تحت تاثیر توانایی‌های زبانی شما است و لزوماً هیچ ارتباطی با حقیقت ندارد. در یک نقطه، احتمالاً هر دوی شما این را تشخیص می‌دهید و با کله‌شقی به تفنگ‌هایتان می‌چسبید. و به این ترتیب تا جایی که خستگی، مد، یا تسلط قدرت خودی نشان بدهند، ادامه می‌دهید.

تنها راهی که شما از آن طریق ممکن است بفهمید  $X$  غلط است این است که تا جای ممکن تلاش کنید  $Y$  را باور کنید. اگر باور کردن را بلد باشید، در جایی می‌بینید که  $Y$  بیشتر درست است. دقیقاً مانند اسب و سگ. شما موفق می‌شوید بخش بیشتری از متن را با  $Y$  ببینید و پیوستگی و وضوح بیشتری هم حس می‌کنید.

این همان نیروی عضله باور کردن است: باور به دو چیز و اعتماد به این حس که یکی بهتر از دیگری است. اما تا وقتی که به هر دو باور نداشته باشیم، هیچ نیرو و هیچ اعتماد افزوده‌ای وجود ندارد. دوباره موقعیت نمونه را در نظر بگیرید اما این بار خود را در وضعیت پیچیده‌تری بگذارید: با جواب درست شروع کنید؛ شما به  $Y$  باور دارید. اما البته نمی‌دانید که درست می‌گویید. سوال اینجا این است که چطور می‌توانید شناخت قابل اعتمادی به دست آورید که بر آن اساس بگویید  $Y$  درست است. تنها راه، باز تولید همان موقعیت نمونه‌ی قبلی است. باور شما به شما به  $Y$  تنها در صورتی قابل اعتمادتر می‌شود که بتوانید خودتان را وا دارید  $X$  را باور کنید. اگر واقعاً بتوانید این کار را بکنید و بعد به  $Y$  برگردید و به نظرتان بهتر برسد، سرانجام آن نیرو را پیدا کرده‌اید. شناخت شما از  $Y$  حالا قابل اعتمادتر است.

با اجرای این رقص کوچک غریب با خودتان، بازی باور کردن را پیش گرفته‌اید. افرادی که قضاوت خوبی در حوزه‌هایی مثل ادبیات دارند - آنجاها که نقض کردن تقریباً غیرممکن است - به این خاطر متمایزند که باورکنندگان خوبی هستند. آنها به حقیقت‌های بیشتری می‌رسند چون می‌توانند به چیزهای بیشتری نسبت به ما باور داشته باشند. و آنها را بهتر هم باور دارند، واقعاً باور دارند: در همان موقعیت فرضی اگر در باور به  $X$  یک‌دل نبودید، اگر فقط سعی داشتید آن را باور کنید تا باورتان به  $Y$  قوی‌تر شود، آن وقت ممکن است حقیقتی را در  $X$  از دست داده باشید. چون در واقع  $X$  می‌تواند درست و  $Y$  غلط باشد و آن وقت شما به اشتباه به  $Y$  باور خواهید داشت، تنها چون در باور کردن خیلی خوب نبوده‌اید.

کسانی هستند که به طور خاص در بازی شک کردن خوب هستند؛ که می‌توانند یک تناقض یا یک نقص حتی پنهان در منطق را حس کنند. به نظر می‌رسد که این افراد عضله‌ی شک کردن قوی‌ای دارند. همین را در مورد بازی باور کردن هم می‌بینیم: بعضی افراد در دیگری بودن، خوب هستند؛ در دیدن حقیقت در نظرگاه‌ها یا باورهایی خیلی متنوع و حتی متناقض، در استعاره ساختن.

یکی از تفاوت‌های این دو بازی می‌تواند از اینجا بیاید که بازی شک کردن با مجموعه‌ای از چیزها سر و کار دارد (برای مثال همه‌ی Xها (در حالی که بازی باور کردن به چیزهای به خصوص و منحصر به فرد می‌پردازد (برای مثال، همین گفته‌ی به خصوص، که هم‌سان گفته‌ی دیگری نیست). وقتی با گزاره‌های فراگیر سروکار دارید) همه‌ی Xها یا همه‌ی Yها)، تنها یک دکمه‌ی موثر برای فشار دادن دارید: نفی. تنها کار قابل اعتمادی که با یک گزاره‌ی فراگیر می‌توانید بکنید، که دانشتان را در این باره که درست است یا غلط افزایش می‌دهد، تلاش برای رد آن است. اما وقتی با یک گزاره‌ی معنایی، یک چیز مشخص و منحصر به فرد کار می‌کنید، تنها آن دکمه‌ی دیگر است که می‌تواند کمکتان کند: تایید. تنها چیز قابل اعتمادی که می‌توانید با چنین ادعایی انجام بدهید، تنها کاری که می‌توانید برای افزایش دانشتان درباره‌ی اینکه آیا آن یا این معنا در این متن وجود دارد انجام دهید، این است که تلاش کنید در آن ادراک شریک شوید، آن تجربه‌ی معنایی را داشته باشید.

سنگ‌بنای بازی باور کردن این اصل است که اشتباهتان هرچه که می‌خواهد باشد، تنها راه شما برای تصحیح آن از طریق تایید کردن، باور کردن و نجنبیدن است. دو اشتباه ممکن اینجا کوری یا خود را پیش افکندن است. اگر دچار کوری باشید، یعنی نتوانید معنایی را که آنجا هست ببینید، به وضوح تنها درمان شما این است که همان دور و بر بگردید و تلاش کنید ادعاهای معنایی را ببینید تا اینکه بالاخره موفق شوید آنها را ببینید.

اگر دارید خود را پیش می‌افکنید، یعنی معنایی را می‌بینید که در واقع آنجا نیست و شما آنجا گذاشته‌ایدش، تنها امید شما همچنان این است که حول آن بگردید و تلاش کنید دیگر ادعاها را باور کنید تا جایی که به دید بهتری درباره‌ی آن متن دست یابید و از گمراهی بیرون بیایید. درست است، امکان اشتباه هم وجود دارد اما این فرآیند تصدیقی تنها امید شماست. درکی بالاتر از یک متن در واقع شما را از شر توهمتان راحت می‌کند.

من فکر می‌کنم این مدل، بازی باور کردن، به ما درک بهتری از جهان نقد ادبی می‌دهد. از یک طرف می‌توانیم ناکارآمدی‌های معمولش را بفهمیم: مردم یا تحت هر شرایطی به تفسیر خودشان می‌چسبند و یا نظرشان را به راحتی مطابق مد یا موقعیت گوینده عوض می‌کنند. اما از طرف دیگر، نقد لزوماً تصادفی نیست و وقتی گروهی از خوانندگان تایید می‌کنند که X خوانش بهتری است تا Y، گاهی هم درست می‌گویند. آنها بازی باور کردن را پیش گرفته‌اند هرچند معمولاً با بحث کردن عقب نگاه داشته شده بودند. در مورد X، تلاش کردند که با آن موافقت کنند، به درون آن راه یابند، از طریق آن ببینند، و از موفقیت تلاششان به شگفت آمدند. همان‌طور که موقع دیدن سگ پیش آمد، هر چه بیشتر به متن به عنوان X نگاه کردند جزئیات و هماهنگی بیشتری به چشمشان آمد. در مورد Y، با نیتی خوب به بهترین شکلی که می‌توانستند تلاش کردند با آن موافقت کنند اما تلاششان را مفید نیافتند. همان‌طور که با نگاه کردن به آن موجود به عنوان «اسب»، تصویر تار باقی ماند.

بنابراین کارکرد یک نقد خوب این نیست که یک خوانش بد را از اعتبار ساقط کند، بلکه این است که خوانش‌های خوب را در دسترس‌تر سازد. خوانش خوب مانند یک لنز خوب است. این طور نیست که خیلی «آن» را ببینید، بلکه از طریق آن می‌بینید. خوانش‌های نادرست هیچ‌وقت رد نمی‌شوند یا تضعیف نمی‌شوند. تنها از کاربرد می‌افتند، چون متن را به اندازه کافی خوب «حل» نمی‌کنند.

## معناسازی به مثابه گشتالت‌سازی

امی خواهم توری را که پهن کردم گسترش دهم. تا به اینجا، تنها از معنا در کلمات صحبت کرده‌ام، انگار که چیز به خصوصی در مورد کلمات هست که کار بحث علیه تفسیرهای اشتباه را غیرممکن می‌کند. انگار که تنها در مورد اظهارات معنایی است که بازی شک کردن فرو می‌ریزد و بازی باور کردن ضروری می‌شود. اما من فکر می‌کنم هر آنچه می‌گویم به نوعی به بقیه فرآیندها در علوم انسانی و علوم اجتماعی (و حتی به مناظرات بین آنچه تامس کان پارادایم در علوم طبیعی می‌داند) هم مربوط می‌شود.

برای ترسیم بازی باور کردن، من مثالی از بینایی را انتخاب کردم: دیدن سگ/اسب. یک نفر ممکن است مخالفت کند و بگوید که پیدا کردن معنا در مجموعه‌ای از کلمات به کل با دیدن یک حیوان در فاصله‌ای دور متفاوت است. اما هر دو مثال‌هایی هستند از پیدا کردن یا ساختن یک گشتالت.

گشتالت، فرم، شکل یا سازمانی است که در چیزی -مثلا یک تصویر یا یک منظره- پیدا می‌کنیم و به ما اجازه می‌دهد آن را یکپارچه ببینیم و نه نشانه‌هایی منقطع، متحرک و جهنده. خطاهای بصری پدیده‌ی گشتالت‌سازی را شکل می‌دهند: برای مثال، مجموعه‌ای از خطوط را اگر یک طور نگاه کنید شبیه گلدان و اگر طور دیگری نگاه کنید شبیه دو نیم‌رخ روبروی هم به چشم می‌آید. البته در آن واحد نمی‌تواند شبیه هر دوی اینها باشد. در حالی که گشتالت را عوض می‌کنید، تصویر از شکلی به شکل دیگر می‌پرد و کاملا متفاوت به نظر می‌رسد. بنابراین یک عرصه‌ی بصری داریم که دو گشتالت متعارض را فرا می‌خواند.

ساختن یا دیدن یک گشتالت نقشی محوری در بینایی دارد. روانشناسی به اسم گشتالت به ما نشان داد که نه تنها در تصاویر یا مناظر معمولی، بلکه حتی هنگام تماشای چیزی شکسته یا منقطع، ما تمایل به دیدن یکپارچگی داریم. خطاهای بصری بیشتر از آنکه یکپارچگی را از بین ببرند، به یکپارچگی اضافه می‌کنند. عمل دیدن ذاتا عملی برای ساختن است که از اجزا، کل می‌سازد. اتفاقی مشابه در مورد صدا هم می‌افتد: ما ملودی را می‌شنویم و آنچه را که صداهای منقطع است به هم متصل می‌کنیم.

دقیقا همین اتفاق در یافتن معنا در مجموعه‌ای از کلمات می‌افتد. چون کلمات مملو از حشو و ابهام هستند (که البته این امر به عنوان یک وسیله ارتباطی می‌تواند خیلی هم مفید و موثر باشد)، یک گفته می‌تواند فرضا از هفده کلمه تشکیل شده باشد که هر کدام سه یا چهار معنی را در بر داشته باشند. هنگام گوش دادن، ناچارید معنای ممکن بی‌شمار اجزای کلام و حتی معنای کلی را معلق در هوا نگاه دارید تا نهایتا کلی را پیدا کنید که به بهترین وجه معنادار به نظر می‌رسد. خواندن و گوش دادن مانند دیدن است: باید گشتالتی را بسازید که بیشترین یکپارچگی را در عرصه‌ی معنایی مبهمی می‌سازد. پیدا کردن توضیحی برای مجموعه‌ای از اطلاعات هم نوع دیگری از این کار است.

بازی شک کردن در گشتالت‌سازی یا توضیح‌سازی تنها وقتی کار می‌کند که دو قانون مخصوص را به کار بگیرید: (۱) تنها یک گشتالت یا یک توضیح مجاز است و باید از همه اطلاعات برای ساختن آن استفاده شود. (۲) هیچ گشتالت یا توضیح درستی نباید با دیگری در تضاد باشد. اگر این قوانین را به کار بگیرید، قانون تناقض به خوبی کار می‌کند: می‌توانید با نشان دادن این که یک گشتالت یا توضیح از همه اطلاعات استفاده نمی‌کند یا با گشتالت یا توضیح درست دیگری در تضاد است، آن را ابطال یا رد کنید.

اما فکر نمی‌کنم لازم باشد این قوانین به خصوص را به کار بگیریم. در واقع فکر نمی‌کنم در مواجهه با جهان فیزیکی یا حتی در تلاش برای خواندن یک قطعه‌ی ادبی از این قوانین استفاده کنیم. مجموعه اطلاعات اندکی هستند که به تمامی با تنها یک تفسیر، توضیح داده شوند؛ حوزه‌های خیلی کمی محدود به یک گشتالت هستند.

## افسانه‌ی موش‌های آزمایشگاهی

همان‌طور که افلاطون افسانه‌ی غار را به عنوان تصویری برای زندگی انسان مطرح می‌کند، من هم افسانه‌ی آزمایشگاه روانشناسی تجربی را به کار می‌گیرم. ما مانند موش‌هایی هستیم که آموزش داده شده‌اند مستطیل و یا دایره ببینند. اما وقتی یک بیضی نشانمان می‌دهند، چه بر سر ما می‌آید؟ اگر بیضی کشیده و با گوشه‌هایی نسبتاً زاویه‌دار باشد، آن را مستطیل می‌بینیم. اگر گرد و ملایم باشد، دایره‌اش خواهیم دید. ما بیضی نمی‌بینیم. بیضی برای ما وجود ندارد. افسانه‌ای هم هست که به ما کمک می‌کند بفهمیم فیزیک‌دان‌ها وقتی از نور با عنوان «موج/ذره» حرف می‌زنند از چه حرف می‌زنند: هرچند آنها هنوز بیضی را اختراع نکرده‌اند، اما لاقلاً احساس می‌کنند باید آنچه را می‌بینند دایره/مستطیل خطاب کنند.

باید دقت کنیم دلیل اینکه فیزیک‌دان‌ها احساس می‌کنند باید چنین کاری کنند، این نیست که از منتقدان ادبی یا دانشمندان علوم سیاسی باهوش ترند، بلکه این است که در حوزه‌ی کاری آنها بازی شک کردن بهتر جواب می‌دهد: آنها می‌توانند ادراکاتشان از نور را تبدیل به ادعاهایی قابل نفی کنند (یا اقلاً قابل نفی‌تر از ادعاهای مربوط به ادبیات)، بنابراین می‌دانند که دارند به فقط یک دایره یا فقط یک مستطیل نگاه نمی‌کنند -- نور فقط موج یا فقط ذره نیست. آنها می‌توانند قانون تناقض را وا دارند به خوبی کار کند تا مجبور شوند این نوآوری -موج/ذره- را داشته باشند. امیدی هست که اگر همین راه را ادامه دهند، بالاخره بیضی‌ای را که تمام مدت به آن نگاه می‌کردند «اختراع» کنند.

اما برای نقد ادبی یا در علوم سیاسی، ادعاها درباره‌ی این که آیا دارند به مستطیل نگاه می‌کنند یا به دایره تا ابد می‌تواند ادامه پیدا کند، چون هیچ قانونی برای اثبات یک اشتباه وجود ندارد: هیچ گروهی نمی‌تواند مثل فیزیک‌دان‌ها که نشان دادند در مورد هر دو مدل موج و ذره به تنهایی اشتباهی وجود دارد، نشان دهد که اشتباهی در مورد مدلی دیگر هست. افراد همین‌طور به دیدن مستطیل و دایره ادامه می‌دهند تا وقتی که احساس کنند لازم است بازی باور کردن را پیش بگیرند.

### باور کردن و شک کردن به مثابه دیالکتیک

هر دو طریق روش‌هایی قدرتمند و مهم برای رسیدن به حقیقت هستند، اما لازم است که خوب به کار گرفته شوند. فقط با به کار گرفتن عضله‌ی باور کردن یا شک کردن به سادگی نمی‌توانیم از اشتباه پرهیز کنیم. هر یک از این فعالیت‌ها برای این که به پتانسیلش برای رسیدن به حقیقت دست پیدا کند، باید درون سیستمی با مراحل متعدد به کار گرفته شود. حساسیت عضله‌ی شک کردن به ناهنجاری تا وقتی که قوانین منطق را به کار نگیرید، ادعاها را به انواع شکل‌های ممکن به گزاره‌های منطقی تبدیل نکنید، خودتان را رها نکنید، به خصوص در آن ادعاهایی که به نظر معقول می‌آیند شک نکنید، و ادعاهای مخالف را وا ندارید که با هم بستیزند، قابل اعتماد نخواهد بود. به طور مشابه، توانایی عضله باور کردن هم تا زمانی که آن را در ساختاری منظم و با دنبال کردن قوانینش به کار نگیرید، قابل اعتماد نخواهد بود: بحث نکنید؛ همه چیز را باور کنید، به خصوص آنچه را به نظر عجیب یا ناخوشایند می‌آید؛ تلاش کنید خودتان را در قالب افراد یا ادراکاتی دیگر قرار دهید؛ ادعاها را با استفاده از استعاره‌های خودتان تغییر دهید تا بتوانند به درونتان راه یابند؛ و مهم‌تر از همه، لازم است افراد دیگری را وا دارید که این کار را با شما انجام دهند، و در طول زمان این کار را بکنید.

خلاصه این که من فکر می‌کنم هر دو طریق باید به مثابه دیالکتیک‌هایی دیده شوند: عرصه‌هایی برای آزمون، بازار، یا آزمایشگاه. اینها فرآیندهایی هستند که عامدانه از قدم‌های متعددی تشکیل شده‌اند و طوری چیده شده‌اند تا خوداصلاح‌گر باشند تا به این ترتیب بر تمایل طبیعی ذهن بشر به اشتباه کردن غلبه کنند.

فایده‌ی داشتن یک گروه در بازی باور کردن این است که افراد به یکدیگر کمک می‌کنند چیزهای بیشتری را باور کنند، چیزهای بیشتری را تجربه کنند، و بنابراین از تمایل به رسیدن به کوچک‌ترین مخرج مشترک در یک نتیجه‌گیری اکثریتی فاصله بگیرند. برای مثال فرض کنید به نظر بیشتر افراد یک گروه ادعاهای ۴ و ۵ باورپذیرتر می‌آیند و احتمال بیشتری می‌رود که درست باشند. و برای همه غیرممکن است که مورد ۸ را باور کنند. اما یک نفر هست که هرچند به خوبی می‌تواند ۴ و ۵ را باور کند، ۸ به نظرش بهتر می‌آید و حقیقت بیشتری در آن می‌یابد. فرآیند اصلی در بازی باور کردن این است که این فرد به دیگران کمک کند باور او را داشته باشند و ادعای شماره ۸ را تجربه کنند. او می‌تواند به بقیه از اینکه چه می‌بیند بگوید، و به آنها کمک کند خودشان را در آن باور قرار دهند. ممکن است آن ادعا، مورد خیلی خوبی باشد ولی این خوب بودنش تنها زمانی فهمیده می‌شود که از بحث کردن پرهیز کنیم و تلاش کنیم آن را بپذیریم و تایید کنیم. به این ترتیب وجود یک گروه و تاکید بر وقف کردن خود، خود را پیش افکندن، و تایید، اهرمی می‌شود برای پرهیز از اشتباهات و سوسه‌انگیز معمول و رسیدن به حقیقتی که مبهم و دور از دسترس است.

اما بازی باور کردن قدرت کاملش را به عنوان دیالکتیکی برای رسیدن به حقیقت نخواهد داشت، مگر این که بعد زمان را به آن اضافه کنیم. بعد از سه ماه تمرین افراد موفق می‌شوند بفهمند، باور کنند، و بنابراین حقایق پنهان در ادعاها را که ابتدا خارج از دسترسشان بود، کشف کنند. تمرین مداوم برای داشتن ادراکات و تجارب دیگر به افراد کمک می‌کند از تمایلات قبلی و دستگاه‌های خودشان خارج شوند، کمک می‌کند کمتر سفت و سخت باشند، و کمتر طعمه‌ی جواب‌های معمول و از روی عادت قرار بگیرند. تمرینی طولانی مدت می‌طلبد که یاد بگیریم به اشتباه خود را در چیزی نیفکنیم یعنی تنها پیش‌فرض‌ها و تمایلات خودمان را نبینیم؛ بلکه به شکل درست این کار را انجام دهیم: یعنی با وارد کردن مقدار بیشتری از خودمان در هر آنچه که آنجاست، بخش بیشتری از آن را ببینیم.

من بازی شک کردن را دیالکتیک گزاره‌ها می‌دانم چون هرچه بیشتر ایده‌ها و باورها را به شکل گزاره‌هایی منطقی در بیاوریم، این طریق بهتر کار می‌کند. و ضمناً فکر می‌کنم بازی باور کردن دیالکتیک تجربه‌ها است چون هرچه ایده‌ها و باورها را بیشتر به شکلی کاملاً تجربه‌شده در بیاوریم، بهتر کار می‌کند.

می‌خواهم شیوه‌ای را که هر یک از این دو نوع دیالکتیک در مقابل خطا از خودشان محافظت می‌کنند، مقایسه کنم. به این منظور آنچه را که منبع اصلی خطای انسانی می‌دانم، مشخص می‌کنم - سه شیوه‌ای را که انسان به طور شناختی اشتباه می‌کند- و نشان می‌دهم که هر دو دیالکتیک چطور با این خطاها مواجه می‌شوند.

۱. نفع شخصی. همیشه روشن بوده است که فکر کردن عمل ساختن<sup>۱۱</sup> است اما حالا روانشناسان نشان می‌دهند که ادراک هم همین طور است (و در واقع تفکر و ادراک فعالیت‌هایی دقیقاً یکسان هستند). این به آن معناست که تفکر بیشتر شبیه این است که تخمینی ذهنی بزنید تا اینکه مسئله را در کامپیوتر وارد کنید و جوابش را تحویل بگیرید. به شکلی مشابه، ادراک بیشتر شبیه این است که ترسیم کنید تا این که عکس بگیرید. به خاطر این که تفکر و ادراک اعمالی فعال و سازنده هستند، احتمال زیادی دارد که نفع شخصی جواب را تحت تاثیر قرار دهد. اگر قرار باشد سه مقدار پول را که کسی به ما بدهکار است ذهنی جمع بزنیم، احتمال بالایی وجود دارد که این کار را به نفع خودمان انجام دهیم. روانشناسان مدت زیادی مشغول نشان دادن این بوده‌اند که چطور افراد همان چیزی را می‌بینند که می‌خواهند ببینند (به عبارتی، به جای این که اسیر آنچه در عکس هست بمانند، آنچه را می‌خواهند رسم می‌کنند).

بازی شک کردن یا دیالکتیک گزاره‌ها برای حل مسئله‌ی نفع شخصی، تلاش می‌کند «خود»، خواست‌ها و تمایلاتش را به کل کنار بگذارد. سعی بر این است که تفکر شما بیشتر شبیه استفاده از کامپیوتر شود تا تخمینی ذهنی. بنابراین، سیستمی بنا می‌کند که تا حد امکان غیرشخصی است: منطقی، قوانینی برای آنچه قابل قبول است و آنچه نیست، و درگیری «خود» هرچه کمتر بهتر. این بازی تلاش می‌کند شما را وا دارد ادراکات و تجربیاتتان را در قالب گزاره‌هایی روی کاغذ بیاورید و از ذهنتان خارج کنید: محاسبات طولانی به جای تخمین. خود را کنار بزنید، و مداخلاتی غیرشخصی انجام دهید. علاوه بر این، بازی شک کردن افراد را تشویق می‌کند که همیشه با شما بحث کنند، فرض کنند که اشتباه می‌کنید و سعی کنند رخنه‌های ادعای شما را که نشئت گرفته از نفع شخصی است، پیدا کنند.

از طرف دیگر، بازی باور کردن بر این باور بنا شده که خود شخصی هر کس قابل حذف نیست: عینیت‌گرایی محض غیرممکن است. از آنجایی که گریزی از تاثیر نفع شخصی نیست، تمرینی مداوم دارید برای حس کردن نفع شخصی‌تان و به کار گرفتن نفع شخصی افراد دیگر. به جای اینکه تلاش کنید مدل‌های ترسیم و تخمین را در ادراک و تفکر به حداقل برسانید، بازی باور کردن در تلاش است کمک کند که از آنها بهره‌برداری کنید: مدام از شما خواسته می‌شود که ادراک آن دیگری را ترسیم کنید، به جای او تخمین بزنید.

۲. دومین خطای طبیعی بشر، خود را پیش افکندن است: تصور این که چیزی را خارج از خودتان می‌بینید در حالی که چیزی آن بیرون نیست و تنها آن را از درون پیش افکنده‌اید. اگر فکرتان مشغول غذا باشد، احتمالا همه جا غذا می‌بینید. این اتفاق می‌افتد چون تفکر و ادراک نه تنها اعمالی سازنده اند بلکه بر اساس ساخته‌های قبلی می‌سازند. آنها در واقع دسته‌بندی‌هایی از مواد جدید هستند بر اساس دسته‌های موجود قبلی. ما تنها آن چیزی را می‌توانیم ببینیم که در حال حاضر می‌فهمیم و در نتیجه تنها قادر به دیدن آن چیزهایی بیرون از ذهنمان هستیم که داخل ذهنمان وجود دارند. به این ترتیب همیشه احتمال می‌رود که درباره‌ی چیزی جدید اشتباه کنیم: به این شکل که آن را شبیه چیزی آشنا ببینیم یا اینکه اصلا نبینیمش.

بازی شک کردن سعی می‌کند از خود را پیش افکندن دوری کند. دائما تلاش می‌کند دنبال اشتباهات ناشی از این امر بگردد و تمرین می‌کند که خود را حذف کند. اما خصوصیت اشتباه‌هایی که از خود را پیش افکندن ناشی می‌شوند این است که تا وقتی از سیستم خارج نشوی و از زاویه‌ی مدلی کاملا متفاوت به آن نگاه نکنی، خودشان را نشان نمی‌دهند. نمی‌توانید بفهمید که دارید خود را پیش می‌افکنید، مگر این که موفق شوید از منظری متفاوت به آنچه پیش رو دارید نگاه کنید؛ منظری که ناگزیر در ابتدا اشتباه‌تر به نظر می‌رسد هرچند نهایتا می‌فهمید که درست‌تر است.

بازی باور کردن بر این ایده استوار است که گریزی از خود را پیش افکندن نداریم چون این تنها سازوکار موجود ما برای شناختن و دیدن است؛ ایراد نه از خود را پیش افکندن، بلکه از نامنعطف و محدود بودن در این امر است. خوب برخورد کردن با چیزهای تازه معنی‌اش این نیست که ذهنتان را از همه‌ی دسته‌بندی‌های قبلی خالی کنید - این صرفا حماقت است - بلکه تلاشی بر این است که از دسته‌های قدیمی چپش‌هایی جدید و اصیل بسازید. بازی باور کردن تمرینی دائمی است برای وا داشتن ذهن به این که آنچه را جدید، متفاوت و بیگانه است ببیند و درباره‌اش فکر کند.

بازی شک کردن بر مدلی از شناخت تاکید دارد که اساسش بر فرق گذاشتن است: چیزی را به عرصه‌ی آزمایش می‌گذاریم تا ببینیم آیا خواستنی است یا نه. به نظر می‌رسد این طریق بر مدلی دوربینی و قالبی ادراک تاکید می‌کند: داده‌ای را بر اساس یک مدل سنجیدن.

بازی باور کردن بر مدلی از شناخت تاکید دارد که بر مبنای سازندگی، خود را وقف کردن، و درگیر شدن است: چیزی که مایکل پولانی<sup>۱۲</sup> «تراکنش امانی»<sup>۱۳</sup> می‌نامد. ادراک، خود پیش‌افکنی‌ای کنترل‌شده است. اولریش نیسر<sup>۱۴</sup> خاطر نشان می‌کند که هیچ تفاوتی بین باور کردن و توهم زدن به لحاظ فرآیندی وجود ندارد. هرچند یکی درست و دیگری نادرست است، هر دو شکل یکسانی از ساختن با محرک‌های اطلاعاتی بر مبنای دسته‌های پیشین هستند.

۳. همچنین احتمال دارد ذهن انسان به خاطر کمبود دقت دچار اشتباه شود. ذهن بیشتر شبیه یک کامپیوتر آنالوگ است تا دیجیتال. زبان طبیعی‌اش «یک جورهایی» است. بازی شک کردن برای تصحیح این مورد بهتر از بازی باور کردن است. این بازی تلاش می‌کند ذهن را هرچه بیشتر شبیه کامپیوتر کند و دائما دنبال بی‌دقتی و اشتباه می‌گردد.

با وجود این که بازی باور کردن دقت کمتری دارد، مایلم اینجا تاکید کنم که به لحاظ دقت بارها از فکر کردن بدون هیچ نظمی دقیق‌تر است. و این که استفاده از بازی شک کردن در محدوده‌ای که مناسب برای این کار نیست چیزی نیست جز فکر کردن بدون نظم.

## دو دیالکتیک در بازی‌ها

درست است، نمی‌توان کسی را مجبور کرد بازی باور کردن را پیش بگیرد. اگر شخصی صادقانه نخواهد که تمام ادعاها را باور کند، بحث کردن را متوقف کند، و تلاش کند به ادراکات و تجربه‌های دیگران راه یابد، نمی‌توان او را وادار به این کار کرد. احتمالا خیلی بد است، اما به همین صورت نمی‌توانید هم کسی را مجبور کنید قوانین منطق را به کار گیرد و بازی شک کردن را امتحان کند. بعضی وقت‌ها به نظر می‌رسد که این یکی شدنی باشد، اما تنها به این خاطر است که ما جهان عقلانی را همچون باشگاهی تعریف کرده‌ایم که بلیت ورود به آن تمایل به پیروی از قوانین بازی شک کردن است. گروه بزرگی از افراد که عضو آن باشگاه نیستند، عموماً در قالب کودکانی شروع کرده‌اند که از فرآیند قانون‌محور تلاش برای پیدا کردن حقیقت لذت می‌برده‌اند اما یک وقتی در زندگی‌شان (معمولاً در مدرسه) نسبت به این بازی بی‌انگیزه یا خشمگین شدند؛ این افراد شاهدانی هستند بر این حقیقت که نمی‌توان کسی را وادار داشت طریقی را پیش بگیرد که نمی‌خواهد.

اصطکاک غیرضروری در بازی شک کردن از افرادی ناشی می‌شود که این طریق را پیش می‌گیرند بدون این که حواسشان باشد تنها یک بازی است. یکی از مهم‌ترین ثمرات تمام این جستجوگری در بازی باور کردن، رسیدن به این است که بازی شک کردن هم فقط یک بازی است؛ و این که تنها بازی موجود و ممکن نیست.

وقتی دارید بسکتبال بازی می‌کنید اگر کسی ناگهان توپ را بگیرد و بدون این که دریبیل بزند با خودش حمل کند، یا این که امتیازها را اشتباه بشمرد، آنچه شما در قبالتش انجام می‌دهید دیگر نه بخشی از بازی بلکه بخشی از زندگی واقعی است. می‌توانید به او شلیک کنید، حبسش کنید، گریه کنید، بگویید که فردا با او بازی نمی‌کنید، یا می‌توانید با صحبت کردن با او متقاعدش کنید که دوباره به خوبی بازی کنید. من فکر می‌کنم در اینجا بازی باور کردن مزیتی ذاتی به بازی شک کردن دارد. احتمال بیشتری دارد که بازی باور کردن (تلاش برای به اشتراک گذاشتن ادراکات و تجربه‌ها) بعد از تمام شدن بازی افراد را مشتاق حرف زدن با یکدیگر نگه دارد تا بازی شک کردن (تلاش برای پیدا کردن رخنه‌هایی در دیدگاه دیگران).

بحث من علیه قوانین نیست، بلکه در دفاع از آنها است. قدرت و جالبی بازی به قبول یک سری قوانین است. لذت بازی به فرآیند آیینی آن، یکپارچگی و ساختار است، نه به هدفی پایانی یا لزوماً به محتوا. خاصیت آزاد کردن روح و انرژی در یک بازی هم از



همین پیروی از قوانین و ساختار می‌آید: چون فرد در ساختاری قانون-محور است، و چون زندگی واقعی نیست، فرد می‌تواند بعضی حفاظ‌هایش را کنار بگذارد و به همین دلیل حسی از رهایی در این کار کسب خواهد کرد.

هر دو بازی احتمالا ذاتا اجتماعی اند. زبان و استدلال شبیه‌سازی‌هایی هستند در یک ذهن منفرد، از فرآیندهایی که بین ذهن‌ها برای ارتباط اتفاق می‌افتد. سقراط استدلال را فرآیندی لزوما اجتماعی می‌دانست و به نظر من به همین دلیل از نوشتن هرگونه مطلبی امتناع کرد. بازی شک کردن هم از به کار گرفته شدن در گروه بهره‌ی بیشتری خواهد برد تا انجام شدن در انزوا. اما از طرفی، به خاطر مدت‌های مدیدی که آن را بدیهی شمرده‌ایم و این همه‌ای که روی آن کار کرده‌ایم، عموماً تنهایی بهتر از پس شک کردن برمی‌آییم تا از پس باور کردن. وقتی تمرین گروهی بیشتری در بازی باور کردن داشته باشیم، افراد بیشتری در بازی باور کردن در تنهایی هم بهتر می‌شوند. اما به نظر من چون گروه می‌تواند بیشترین اعتبار ممکن را به این بازی بدهد، این کار عمدتاً اجتماعی می‌ماند.

برای ورود به جهان عقلانی معمولاً افراد را ملزم به بازی شک کردن می‌کنیم. شاید اشکالی هم نداشت، اگر به همین ترتیب اجرای بازی باور کردن را هم اجباری می‌کردیم و به کسانی که نمی‌خواهند این بازی را قبول کنند هم -همانند آنها که از بازی شک کردن سر باز می‌زنند- می‌گفتیم «چه آدم ابله، غیرمنطقی و خودمحموری هستی. حتماً داری با خودفریبی یک حفاظ امنیتی برای خودت می‌سازی».

حالا می‌توانیم متوجه چیزی شویم مربوط به چطور پیاده کردن این روش روی واقعیت مدرسه و دانشگاه: هرچند این دو بازی، مکمل و هردو مفید هستند، نمی‌توانند به طور هم‌زمان پیش گرفته شوند. نمی‌توان گفت «بیایید سعی کنیم نه تنها تا جای ممکن منتقد باشیم، بلکه کمی هم بیشتر سعی کنیم باور کنیم». هرچند این در واقع همان چیزی است که آخر سر می‌خواهیم، ولی وقتی به عنوان هدفی اولیه در نظر گرفته می‌شود نتیجه‌اش فقط ایجاد سردرگمی است: افراد معمولاً فقط به آن چیزی که شک کردن به آن آسان است شک می‌کنند اما هرگز آن چیزی را که نمی‌خواهند مورد سوال قرار دهند، مورد سوال قرار نمی‌دهند. همچنین آنچه را باور کردنش آسان است باور می‌کنند و هرگز ریسک فروبردن چیزی را که غریب می‌نماید نمی‌پذیرند. هر دوی اینها باید به شکلی محدود مورد استفاده قرار بگیرند: به عنوان فعالیت‌هایی مصنوع در سازمان و ساختاری ارتقا یافته. با پایانی مشخص، که بتوان توقف و استراحتی کرد. یکی دو ساعت در هفته که در آن افراد واقعا بازی باور کردن را پیش بگیرند -یعنی قوانین آن را واقعا دنبال کنند- و یکی دو ساعت دیگر که در آن کاملاً بازی شک کردن را انجام دهند: این انقلابی عالی خواهد بود.

## بازی باور کردن در عمل: جنگی علیه میل به پایان‌بندی

کلاس بدون معلم آزمایشگاه فوق‌العاده‌ای برای اجرای بازی باور کردن است. اما من دوست دارم این را در مدرسه، دانشگاه و فعالیت‌های دیگر هم ببینم. با این هدف، یک یادداشت ویژه درباره‌ی پایان‌بندی ضروری است.

من طرفدار بازی باور کردن هستم، نه فقط به خاطر این که خوب و اجتماعی است، به این دلیل که بازی باور کردن به حقیقت می‌انجامد و راهی است برای پیدا کردن جواب‌های درست. هرچند یکی از چیزهایی که در پیش گرفتن بازی باور کردن توصیه می‌شود، این است که یاد بگیرید بر میل‌تان به جواب دادن غلبه کنید.

اول این که هر گروهی که شروع کند به کار گرفتن بازی باور کردن، باید بداند که نمی‌توان در کمتر از یک یا دو ماه به جواب‌هایی که ارزش اعتماد دارند رسید. فرآیند، طولانی و کند است که البته به رشد و انعطاف بیشتر منجر می‌شود.

علاوه بر این، تلاش برای پیدا کردن جواب آن چیزی است که بیشتر وقتها منتج به بحث و جدل، حالات تدافعی و تملکی می‌شود (آیا مشخص شد که ایده یا ادراک من، جواب درست بوده است؟) تمایل به پایان‌بندی، تمایل به بحث می‌آورد. پیش گرفتن بازی باور کردن یعنی جنگ علیه تمایل به پایان‌بندی.

در این بازی، البته، تصمیم بگیرید که چه نوع حقیقتی احتیاج دارید و چقدر زود آن را می‌خواهید. اگر صادقانه جواب بدهید، متوجه می‌شوید که خیلی کمتر از آنچه که به آن عادت دارید، نیاز خواهید داشت.

چه نوع حقیقتی را احتیاج دارید؟ یک حقیقت شلخته‌تر هست و یک حقیقت تر و تمیزتر، و بازی باور کردن معمولا فضا را برای آن حقیقت شلخته‌تر فراهم می‌کند: حقیقتی آمیخته به خطا. خیلی افراد می‌گویند که اگر حقیقت را خالی از خطا نداشته باشید، حقیقتی ندارید: بخشی از احساس ما به کلمه‌ی حقیقت، یقین را در خودش دارد. اما این احساس ما را گمراه می‌کند. اگر سه جواب دارید و یکی درست است، حقیقت را دارید، حتی اگر ندانید کدامشان است. ممکن است شبیه سفسطه به نظر بیاید اما این طور نیست: (۱) اگر آماده‌ی این ترکیب شلخته نباشید، ممکن است هرگز آن حقیقت را به دست نیاورید. اگر خیلی سخت‌گیر باشید و سعی کنید ادعاهایی را پیش ببرید و ثابتشان کنید، بعضی از بهترین و دقیق‌ترین ادراکاتان را از دست خواهید داد (و ادراکات افراد دیگر را هم). (۲) می‌توانید از حقیقتی که در این ترکیب آمیخته است بهره ببرید؛ اگر با دقت نگاه کنید، فکر کنید، و هر سه جواب را هضم کنید، حتی اگر همچنان ندانید درست کدام است، از جواب درست یاد خواهید گرفت. ارگانسیم شما قادر به انجام غربالی است که شما آگاهانه قادر به انجامش نیستید؛ مثل جغدی که موشی را می‌خورد.

چقدر زود حقیقتتان را احتیاج دارید؟ خیلی از فعالیت‌هایی که عقلانی خوانده می‌شوند، به خصوص فعالیت های مدرسه‌ای، اگر کمتر در تولید جواب‌های نهایی عجله کنند هم به خوبی به اهدافشان می‌رسند، اما مدام سرعت تجارت باهوش‌تر کردن افراد را بالا می‌برند. اساس بازی باور کردن، منتظر ماندن، و صبوری است نه در عجله بودن. جواب خودش دیرتر می‌آید؛ نهایتاً یک صورت‌بندی جدید از افکار یا ادراکات حاضر می‌شود که جواب مسئله‌ای را که پیش‌تر مطرح شده بود روشن خواهد کرد؛ بدون بحث و بدون عدم قطعیت. قبل از این لازم بود برای یک جواب بحث و جدل کنی و ممکن هم بود آن جواب غلط باشد. صبر کردن به طور طبیعی یک ادراک مشترک و دقیق می‌آورد: پایان‌بندی. هفته به هفته کیفیت استخر ادراکات و ادعاهایی را که از انتخاب میان آنها سر باز می‌زنید، ارتقا می‌دهید.

بنابراین اگر بازی باور کردن را پیش گرفته‌اید و جواب را بعد از سه ماه احتیاج دارید، دو و نیم ماه اول را به تلاش نکردن برای یافتن آن جواب‌ها بگذرانید. اگر فقط یک ساعت زمان دارید، پنجاه دقیقه اول را دنبال جواب‌ها نگردید.

همه‌ی اینها کمک می‌کند در مورد تمایل به پایان‌بندی کمی آگاه‌تر شویم. توجه کنید که چگونه بیشتر ما عادت داریم برای رسیدن به پایان‌بندی تلاش کنیم؛ هر جور شده سعی می‌کنیم بر اقلا یک چیز در پایان کلاس یا جلسه توافق کنیم. حتی در پایان یک برنامه‌ی ۳۰ دقیقه‌ای از هر نوعی هم می‌خواهیم بگوییم «ببینیم درباره چه‌ها توافق کردیم.» سعی کنید واقعا حس کنید که این کار چقدر احمقانه است، که چطور میل به پایان‌بندی مانع هر صورت‌بندی جدیدی از افکار و تجربه‌ها می‌شود و در واقع به ذهن کمک می‌کند همان طور که بود بماند.

**دو بازی، به مثابه تقویت‌کننده‌ی ویژگی‌های متفاوت شخصیتی**

متناسب با هر دیالکتیک، مجموعه‌ای از ویژگی‌های شخصیتی وجود دارد. هر مجموعه نوعی شبکه‌ی به هم پیوسته یا مجموعه‌ای از سبک‌ها را به همراه دارد:

### بازی شک کردن

درگیر شدن، خود را پیش افکندن، تعهد، تمایل به جستجو در آنچه رها کردن، فسخ تعهدات، جدا شدن، رد کردن آنچه جدید است، باز کردن، شل کردن، استعاری منعطف، رها کردن است، بستن، چنگ زدن، عینی خشک، یک‌دنده، برای امنیت انگیزش‌ها با وجود ریسک، خود شناور، یاد گرفتن این که چطور به انگیزش‌ها چسبیدن، خود مرکزیت یافته و ثابت، یاد بزرگ‌تر/ دربرگیرنده‌تر/ نرم‌تر/ و جذب‌کننده‌تر باشیم، غیرتهاجمی: با گرفتن این که چطور منتقدتر/ ظریف‌تر/ زیرک‌تر/ سخت‌تر و تهدیدها انعطاف به خرج دهیم/ درگیرش شویم/ بدون خشونت جدی‌تر باشیم، تهاجمی: تهدیدها را شکست دهیم، برخورد کنیم، حمایت‌گر، همکارانه، کار کردن در گروه، گوش کردن، غیرحمایت‌گر، رقابتی، فعالیت انفرادی، صحبت کردن، سکوت، موافقت کردن سروصدا، جر و بحث

من به وضوح ارزش‌های زیادی در ویژگی‌های ستون سمت چپ می‌بینم. اما سمت راستی‌ها را هم نمی‌کوبم: آنها اگر با مکمل‌هایشان به تعادل رسیده باشند ضروری و ارزشمند هستند. اما تنها سمت راستی‌ها هستند که با ادراک فرهنگی ما از عقلانیت مطابقت دارند. می‌خواهم این تضاد روانشناختی را از طریق نشان دادن سه راه دیگر برای نگاه به آن، خلاصه کنم.

۱. در اینجا تضادی بین عطش نسبت به قطعیت و پذیرش عدم قطعیت و ابهام وجود دارد. بازی باور کردن چنان عطشی به قطعیت دارد که قطعیت را با حقیقت اشتباه می‌گیرد. این سردرگمی آن‌قدر رایج است که خیلی از افراد این دو را یکی می‌دانند، در حالی که کاملا متفاوت هستند. این که گزاره‌ای قطعی است و اینکه آیا صادق است دو موضوع جدا از هم هستند. رفتار شما و نتایج پرسش‌گری‌تان با توجه به این که تا چه حد اصرار به قطعیت دارید می‌تواند بسیار متفاوت باشد.

کار ایگو وقتی اتللو را به جایی می‌رساند که به قطعیت احتیاج دارد تقریبا تمام شده است. تنها یک جواب قابل قبول وجود دارد: خیانت. وفاداری نمی‌تواند با قطعیت ثابت شود. نیاز به قطعیت متمایل به نوع خاصی از جستجو و رسیدن به نتایجی به خصوص می‌شود. انواعی از اطلاعات، ادعاها، و افکار وجود دارد که اگر کسی تحمل عدم قطعیت را نداشته باشد هرگز نمی‌تواند از آنها بهره‌مند شود.

۲. علاوه بر این بین مرد و زن آن گونه که فرهنگ ما تعریفشان می‌کند، تفاوتی وجود دارد. انحصارگری بازی شک کردن نیز آن سبک‌های شخصی را تقویت می‌کند که در فرهنگ ما مردانه شناخته می‌شوند: تهاجمی، فشاری، جنگنده و رقابتی. اگر زنان در بازی شک کردن بدرخشند، کمتر زنانه پنداشته می‌شوند؛ مثلا اگر دوست داشته باشند در بحث‌ها برنده شوند و رخنه‌های ایده‌ی طرف مقابل را پیدا کنند. به همین ترتیب، یک مرد کمتر مردانه دانسته می‌شود اگر سبک فکری‌اش بازی شک کردن نباشد. اگر منعطف باشد، ایده‌های دیگر را جذب کند، و تهاجمی نباشد [۱۵]. هم فرهنگ به طور کلی و هم جامعه‌ی فکری به طور خاص، قدرتی را به خاطر این یک‌جانبه بودن از دست داده است.

۳. ضمنا تضادی بین دو ویژگی مختلف انرژی وجود دارد. بازی شک کردن شبیه نوعی جنگنده از انرژی است، مانند سفت کردن یک عضله: موجی را به یک عضله می‌فرستیم تا منقبض شود. کلماتی مثل «محکم» و «سفت و سخت» ویژگی‌های یک گزاره‌ی خوب را نشان می‌دهند: یک نوع خاصیت شروع‌کنندگی و قطع‌کنندگی. یک مباحثه‌گر خوب در واقع قطع می‌کند. به دل مسائل می‌زند، ابهامات را حذف می‌کند، و به مرکز چیزها می‌رسد.

انرژی‌ای که با بازی باور کردن همراه است، به ویژه برای شروع بازی، آن انرژی به خصوصی است که برای باز نگاه داشتن چیزها به ورود انرژی لازم است. همان انرژی‌ای که برای اینکه عضله‌ای را از انقباض حفظ کنید می‌فرستید. خاصیت انقباضی عضله این گونه است که می‌تواند بدون این که شل و وارفته باشد، سفت و محکم هم نباشد. تلاش برای صرف چنین انرژی‌ای سخت است چون به نظر می‌رسد «تلاش کردن» باعث می‌شود عضلاتتان منقبض شوند. سعی برای باز باقی ماندن نوعی تلاش برای تلاش نکردن است. اتاقی پر از آدم‌ها که گزاره‌ای را در اختیار دارند سطح انرژی بالایی را ایجاد می‌کند. اما اگر از آنها بخواهید از بحث کردن دست بکشند و با ادعاهای یکدیگر موافقت کنند، سطح انرژی احتمالاً بسیار پایین می‌رود و بیشتر آنها احساس می‌کنند از آنها خواسته‌اید کاری خواب‌آور و کسل‌کننده انجام بدهند. روشنفکران به خصوص اغلب فکر می‌کنند اگر نتوانند بحث کنند و اشتباهات را نشان بدهند، تنها کار دیگری که می‌توانند انجام بدهند شل و وارفته شدن است.

توصیف انرژی‌ای که با موفقیت افراد در پیش گرفتن بازی باور کردن به جریان می‌افتد، ساده‌تر است: آزادسازی آن انرژی که از تجربه‌ی لحظه‌ی «آها» می‌آید، آن وقتی که صورت‌بندی جدیدی دارید یا یک تغییر گشتالت اتفاق افتاده است. وقتی موفق می‌شوید چیزی را آن گونه ببینید که دیگری دیده است، به شکلی متفاوت با آنچه شما دیده بودید، نوعی رهاسازی انرژی در شما روی می‌دهد. آزمایش‌هایی نشان می‌دهند وقتی بچه‌ها چیزی را «می‌فهمند»، در لحظه‌ی فهم آنجا که صورت‌بندی جدید شکل می‌گیرد، در لحظه‌ی «آها»، معمولاً یک حرکت فیزیکی ناگهانی و کوچک یا آزادسازی یک تنش را می‌توان در آنها دید.

## نگرانی‌هایی درباره‌ی بازی باور کردن

قبل از آن که بازی باور کردن بتواند مشروعیت کامل بیابد، لازم است درباره‌ی مجموعه‌ای از نگرانی‌ها صحبت کرد. یک حسی وجود دارد که بازی شک کردن در برابر تفکر بی‌قاعده و خودمحور که جستجوی حقیقت را خدشه‌دار می‌کند، از ما محافظت می‌کند. به نظر می‌رسد مشروعیت بخشیدن به بازی باور کردن، جا باز کردن برای نفس‌گرایی<sup>۱۴</sup>، گروه‌زدگی در تفکر<sup>۱۷</sup>، و زودباوری می‌شود.

در مورد نفس‌گرایی، در نگاه اول به نظر می‌رسد بازی باور کردن تمام افکار و ادراکات را به جز آنچه خود شخص ادراک کرده، پس می‌زند. این فکر از آنجا ناشی می‌شود که بازی باور کردن افراد را از بحث و جدل بازمی‌دارد. اما این کار تنها برای پیش بردن فرآیند اصلی است: کمک به این که از ادراکات و افکار خودتان فاصله بگیرید و به ادراکات شخصی دیگر وارد شوید. بازی باور کردن ابزاری برای پرهیز از نفس‌گرایی است.

احتمالاً تعجب خواهید کرد که بازی شک کردن حداقل در فرهنگ ما، مشوق اصلی نفس‌گرایی است. برای متفکران و دانشگاہیان خیلی معمول است - هرچند اطوارهای سنتی نفس‌گراها را ندارند - از گزاره‌ها و دیالیتیک برای دفاع از خودشان در برابر کسب ادراکات، تجارب، و افکار دیگران استفاده کنند. افرادی که به این شکل از بازی شک کردن سوءاستفاده می‌کنند، به خودشان اجازه می‌دهند در افکار خودشان حبس شوند چون فکر می‌کنند اشکالی ندارد اگر می‌توانند حمله‌ای علیه یک نظر متفاوت داشته باشند، هرگز آن نظر را قبول نکنند.

گروه‌زدگی در تفکر، مانند نفس‌گرایی، می‌تواند آسیبی جدی برای گروهی باشد که در جستجوی حقیقت هستند. و دوباره به نظر می‌رسد بازی باور کردن بهترین دفاع در برابر آن است: هدف بازی شک کردن نفی است و نفی کاری است که یک فرد یا اقلیت عاقل برای تغییر نظر اشتباه اکثریت می‌کنند. مشکل اینجاست که نفی تنها در مورد کسر کوچکی از سوال‌های مهم ممکن است به کار بیاید. اگر نه، می‌توانید تا ابد با کسی بحث کنید و بگویید موضع او را «نفی کرده‌اید»، «شکست داده‌اید» یا «رخنه‌هایی در آن

پیدا کرده‌اید». اما کاملاً محتمل است که متقاعد نشود چون در واقع هیچ موضع او را نفی نکرده‌اید. چقدر سخت‌تر است که نه یک فرد، بلکه یک اکثریت با احساس قدرتمند بودن را متقاعد کرد. بازی شک کردن از گروه‌زدگی تفکر حمایت می‌کند چون این حس را تقویت می‌کند که یک ایده جدید یا در اقلیت باید ایده‌ی حاکم را بدون این که به طور جدی به آن بپردازد نفی کند؛ که البته که این کار در بیشتر موارد ممکن نیست.

بازی باور کردن به افراد در اقلیت قدرت بسیار بیشتری در برابر اکثریت می‌دهد. ماهیت بازی باور کردن به گونه‌ای است که اکثریت نه تنها تمام وقتش را صرف بحث و جدل با فرد دیگر نمی‌کند، و نه تنها به او گوش می‌دهد، بلکه در واقع تلاش می‌کند او را باور کند.

زودباوری. مشکل زودباوری شبیه مشکل «تفکر انتقادی» ناکافی است. تصور می‌شود تفکر انتقادی افراد را از باور آنچه زودباوران باور دارند، باز دارد. وقتی افراد چیزهایی برای کاتالوگ دانشگاه می‌نویسند یا سعی در توجیه بعضی مطالعات دارند، معمولاً از تدریس تفکر انتقادی صحبت می‌کنند. نمی‌خواهم ارزش تفکر انتقادی را انکار کنم همان طور که ارزش بازی شک کردن را انکار نمی‌کنم.

اما راه دیگری برای نگاه به زودباوری یا این که مردم چیزهایی را باور می‌کنند که نباید باور کنند، وجود دارد. وقتی کسی را زودباور می‌نامیم عموماً منظورمان این نیست که کسی  $X$  را باور دارد چون هیچ وقت درباره‌ی  $Y$  نشنیده است، بلکه کسی هم از  $X$  و هم از  $Y$  شنیده است و در حالی که نباید این طور باشد،  $X$  را باور دارد. سوال مفید این است که چرا او به  $X$  باور دارد. دلیل این اتفاق معمولاً یکی از موارد زیر است  $X$ : توسط کسی در موضع قدرت، مثلاً والدین یا معلمش یا حکومت به او گفته شده است؛  $X$  مد است؛  $X$  چیزی است که خودش پایه‌ریزی کرده است؛  $X$  باوری است که برای درک او از خودش و واقعیت وجودی‌اش ضروری است؛ یا  $X$  مثالی از نوعی فکر کردن است که او به طور مشخص نسبت به باور آن پذیراست یا با ساختار فکری‌اش خوانایی دارد (برای مثال، تفکر جادومحور یا تفکر علمی). دلایل دیگری هم می‌توانند لیست شوند اما همه می‌توانند این طور خلاصه شوند که برای او ساده‌تر است  $X$  را باور کند تا  $Y$  را. همه‌ی آدم‌ها گرایشی به باور آنچه آسان‌تر است دارند تا آنچه حقیقت دارد. ما آنها را که این کار را بیشتر انجام می‌دهند، زودباور می‌نامیم.

این تشخیص درست بود اگر رویمان را برنمی‌گرداندیم و اسم درستی روی این مشکل می‌گذاشتیم. «زودباور» در واقع در باور کردن مشکل دارد، نه این که به سادگی باور کند: صفی از ادعاها را به او بدهید و او همیشه آن موردی را انتخاب می‌کند که باورش به صرف کمترین انرژی نیاز دارد. او عضله‌ی باور کردن ضعیفی دارد و تنها می‌تواند چیزهایی را باور کند که باورش آسان است. تنها چیزی را می‌تواند هضم کند که لقمه‌ای از پیش جویده است. این واقعیت که ما این بیماری را زودباوری می‌نامیم و نه دیرباوری، به روشنی ترس فرهنگی ما را از باور کردن نشان می‌دهد.

در پس مسائل نفس‌گرایی، گروه‌زدگی تفکر، و زود(دیر)باوری که بدون شک آسیب‌هایی در جمع جستجوگران حقیقت هستند، در واقع به نظر من یک مشکل اصلی وجود دارد: عدم توانایی در عوض کردن عقیده. اصلی‌ترین مانع برای جستجوی حقیقت احتمالاً ناتوانی در کنار گذاشتن باور فعلی و به کار بستن باور بهتری است که پیش می‌آید، هرچند ممکن است باورش سخت‌تر باشد یا لازم‌اش این باشد که به اشتباهتان اقرار کنید یا از سمت کسی مطرح شده باشد که نمی‌خواهید با او موافقت کنید.

تحلیلی از تغییر عقیده لازم است. از خودم به عنوان مثال استفاده می‌کنم. می‌پذیرم که یک‌دنده ام و بحث کردن را دوست دارم. اما این من را تبدیل به نوعی معمول از متفکران و دانشگاهیان می‌کند.

گاهی هم بازی شک کردن دقیقاً طوری کار می‌کند که قرار است کار کند: من چیزی را باور دارم که نباید باور داشته باشم، کسی علیه آن بحث می‌کند. این شبیه یادآور واکسن تفکر انتقادی عمل می‌کند، من متوجه می‌شوم که نباید آن باور را داشته باشم و نظرم را عوض می‌کنم. اما در واقع، به ندرت ماجرا این طور پیش می‌رود، چه برای من و چه برای دیگران.

در بیشتر موارد بازی شک کردن تاثیری معکوس دارد: من آن را حمله‌ای جدی در نظر می‌گیرم و روی نظرم ثابت‌قدم‌تر می‌شوم.

در خیلی موارد دیگر، به نظر می‌رسد که بازی شک کردن کار کرده است. به نظر می‌رسد از موضع بدم خارج شده‌ام، اما در واقع این طور نیست. من در مسیر پذیرفتم که اشتباه کرده بودم، و با وجود این که نظرم را عوض کردم اما ته دلم وفاداری‌ام را به عشق اولم، ایده‌ی ظاهراً کنار گذاشته شده، حفظ کرده بودم. نگاهی دقیق به رفتار و سخنانم نشان می‌دهد که من هنوز بر مبنای همان ایده‌ی قبلی کار می‌کنم.

و البته مواردی هستند - بدون شک مواردی خیلی خیلی کم - که من واقعا نظرم را عوض کردم. اما آنچه مرا متعجب می‌کند این است که فرآیند ویرانگرانه‌ی طرف بحث قرار گرفتن نبود که نظرم را عوض کرد. یا حداقل، آن به تنهایی نبود. هر بار که من نظرم را واقعا عوض کردم، همیشه چیزی بود که قبل از رها کردن جنگ، پذیرفتن خطایم، و عوض کردن نظرم، اتفاق می‌افتاد. آن چیز دیگر تا حدی اسرارآمیز است، اما می‌توانم کمی درباره‌ی این بگویم که کی بیشتر اتفاق می‌افتد و چه حسی در من ایجاد می‌کند. وقتی بیشتر اتفاق می‌افتد که طرف مقابل کمی تفنگش را پایین می‌گیرد، سعی نمی‌کند نشان بدهد که من احمقم، و در واقع می‌فهمد که چرا من به آن چیز باور دارم. تمایلی به شریک شدن در ادراک من از خودش نمایش می‌دهد. این طور وقت‌ها من تمایل بیشتری خواهم داشت که در ادراک او شریک شوم. احساس به خصوصی در این اتفاق است که به تغییر عقیده کمک می‌کند: شبیه رها کردن، چشم‌پوشی، یک‌دندگی را کنار گذاشتن. خداحافظی با ماجرای عشقی‌ای که آرزو می‌کنم تمام نشده بود.

بازی باور کردن به چنین فرآیند تغییر عقیده‌ای بیش از بازی شک کردن کمک می‌کند. با وجود این که بازی باور کردن متضمن درونی کردن و در بر گرفتن یک عقیده است، در همین حال به رها کردن بزرگ‌تر کمک می‌کند. از طرف دیگر بازی شک کردن نگاه داشتن را تقویت می‌کند. دفاع از چیزی در برابر همه حمله‌های موجود موجب تمایلی عام می‌شود به تلاش برای حفظ آنچه دارید. لازمی رها کردن فضایی از پذیرش و اعتماد است و بازی باور کردن بیشتر از بازی شک کردن الهام‌بخش چنین فضایی است.

به نظر من افراد در جهان روشنفکری و دانشگاهی (به خصوص در علوم انسانی و علوم اجتماعی) به شدت از ناتوانی شخصیتی‌ای برای تغییر عقیده رنج می‌برند. من این مشکل را به وابستگی بیش از حد به بازی شک کردن مرتبط می‌دانم. من فکر می‌کنم هرچه افراد بیشتر در بازی شک کردن بدرخشند، بیشتر یک‌دنده و ناتمایل به تغییر عقیده خواهند شد.

یک سری ترس‌های احساسی شخصی هم هستند که انحصار بازی شک کردن را تقویت می‌کنند و بنابراین لازم است اینجا بررسی شوند. من فکر می‌کنم همه‌ی ما تا حدی از تحت تاثیر قرار گرفتن، یا کنترل شدن با یک ایده‌ی غلط یا بد می‌ترسیم. بازی باور کردن از ما می‌خواهد با هر ایده‌ای که پیش رویمان قرار می‌گیرد وقت بگذرانیم. بی‌قیدانه است. تبدیل به کسی می‌شویم که نمی‌تواند نه بگوید. یک پادو. یک برده. کسی که می‌توان هر چیزی را به او قبولاند. یک فضای باز که هر محتوایی می‌تواند در آن ریخته شود. مورد تجاوز قرار می‌گیریم.

هر کسی «خود»ش را یک جورهایی شکننده می‌داند. در سطح روانی به نظر من مهم‌ترین نقش بازی شک کردن حفاظت ما در برابر چنین تجاوزاتی به خویشتنمان است. ما به طور طبیعی حس می‌کنیم محتمل است که به وسیله‌ی آنچه بیگانه است مسموم یا آلوده شویم. به طور مداوم در زندگی لازم است با چنان محتواهایی در تماس باشیم، اما درونی کردنشان دیگر خیلی زیاد است. و این چیزی است که می‌توانیم از آن پرهیز کنیم. دکارت، نمونه‌ی اولیه‌ی یک بازیگر شک کردن، وقتی به همه چیز شک کرد و بعد تنها ایده‌های روشن و متمایزی را پذیرفت، مشغول غنی‌سازی‌ای آیینی بود. او داشت تمثیلی از جارو کردن خانه را با جارویی جدید برای بیرون کردن ارواح شیطانی بازی می‌کرد. کاربردی معمول از بازی شک کردن در گفتمان روشنفکری هم نسخه‌ای از همین است: به هیچ ایده‌ای حقیقتاً گوش داده نمی‌شود، درونی نمی‌شود، مگر اینکه با آیین بازی شک کردن غنی‌سازی شده باشد.

آنچه به نظر من در آخر از طریق فهم بهتر احساسات و سیستم شناخت انسانی روشن می‌شود، این است که هرگز نمی‌توانید تمیزی کافی به دست بیاورید، فرقی هم نمی‌کند که جارویتان چقدر نو یا قدرتمند است: هرگز نمی‌توانید تمام ایده‌های غلط، تهدیدآمیز یا ناسالم را دور کنید، تمام ایده‌هایی که توسط مستاجران قبلی لک شده‌اند، تمام آلودگی‌ها را. در لرد جیم کنراد به تنها درمان برای این مسئله به طور استعاری اشاره شده است: «غوطه‌وری در عناصر ویران‌گر» چون نمی‌توانید ایده‌ها را دور نگه دارید، مجبورید اجازه دهید وارد شوند: همه چیز را در پوشش گسترده‌ترین و متعارض‌ترین دسته‌ها در نظر بگیرید و در نتیجه حسی از آنچه واقعا آنجاست به دست می‌آورید؛ حسی از بدفهمی‌ها و یا نابینایی‌هایی که بعضی دسته‌بندی‌ها به ما تحمیل می‌کنند.<sup>18</sup>

این نگرانی به نوعی معتبر است. احساس شکنندگی خود و نیاز به یکپارچگی مرزهای شخصی، شوخی نیست. نمی‌توانید و احتمالا نباید از افراد بخواهید خودشان را در ایده‌هایی غوطه‌ور کنند که برایشان زیادی است. اما ضمنا، به شکلی مشابه، نباید هم به قضاوت کسی که در مورد ترسش از مورد تعارض قرار گرفتن زیادی حساس است اعتماد کنید. آنچه لازم است تمرین یادگیری غوطه‌ور کردن خود به طور تدریجی در عناصری است که خطرناک دانسته می‌شوند و دقیقا چنین فرآیندی است که در بازی باور کردن دنبال می‌شود.

## گمانه‌زنی درباره‌ی تاریخچه‌ی بازی باور کردن

احتمالا دلایل تاریخی وجود دارد که چرا بازی شک کردن به این انحصارگری رسید و سعی کرد مشروعیت بازی باور کردن را انکار کند. احتمالا در گذشته جایگاه این دو برعکس بود: مردم در آن زمان به نوعی بازی باور کردن را پیش می‌گرفتند و اصولا از بازی شک کردن استفاده نمی‌کردند. ساده‌تر و طبیعی‌تر است که عضله‌ی باور کردن را به کار بیندازیم و خود را درون یک ادعا قرار بدهیم تا این که عضله‌ی شک کردن را به کار گیریم و خود را از آن ادعا خارج کنیم و بپنداریم که آن ادعا اشتباه است. خود را پیش افکندن، داخل شدن و مشارکت کردن در ذات ادراک و تفکر است. احتمالا تنها طی جدالی عظیم در طول قرن‌ها پیشرفت تفکر بوده است که افراد این عمل مصنوع، متناقض، و قدرتمند را یاد گرفته‌اند که هنگام درک و فهم چیزی، تصور کنند غلط است تا اشکالات آن چیز خودشان را نشان دهند. شک به چیزی مانند این است که به طور هم‌زمان دو کار متناقض را انجام دهید: د/شتن یک ایده، و رد کردن آن. در خیلی زبان‌ها واژه‌ی شک هم‌ریشه با واژه‌ی دو است: از آن دو ذهن بودن. بنابراین با این که حالا به خاطر ضعف در باور کردن به مشکل می‌خوریم، قبلا همین مشکل را به خاطر ضعف در شک کردن داشتیم.

در واقع اجرای بازی شک کردن به کامل‌ترین شکل آن طوری که من می‌شناسمش - یک سیستم رشد یافته متشکل از چندین مرحله - پیش از شکل‌گیری بازی شک کردن ممکن نبود. تنها از طریق شک کردن بود که ما یاد گرفتیم چطور تمرین یک عضله را به دیالکتیکی کامل تبدیل کنیم؛ که چطور فکر کردن را به چیزی بیشتر از نشستن و فک را روی هم فشار دادن و تا جای ممکن اخم کردن تبدیل کنیم. رشد بازی شک کردن، دیالکتیک منطقی، اولین فرآیند مصنوع، چندمرحله‌ای، و سیستماتیکی بود که

خاصیت مصنوع بودن اعمال آن به عنوان عملی تصحیحی برای آنچه «فکرش را کردید» کار می‌کرد، فارغ از آن که چقدر باهوش باشید. حالا ما می‌دانیم چطور بازی باور کردن را به این چنین دیالکتیکی تبدیل کنیم. اما من فکر می‌کنم بازی باور کردن در حال رشد بوده و برای مدتی طولانی تلاش می‌کرده متولد شود و جالب است که شکل‌های قبلی آن را از نظر بگذرانیم .

۱. آخرین شکل، همانی که مرا تحت تاثیر قرار داده، توسعه‌ی فرآیندهای گروهی است. گروه‌ترایی اغلب با اصولی مشابه آنچه من برای بازی باور کردن توصیف کردم پیش می‌رود. معمولاً قانون اصلی می‌گوید به جای تلاش برای اثبات اشتباه بودن ادعاها، مفیدتر است آنها را به شکل ادعاهای ادراکی و تجربی‌ای در بیاورید که بقیه بتوانند در آنها شریک شوند.

۲. جلسات کواکرها<sup>۱۹</sup> که در آنها هیچ تصمیمی گرفته نمی‌شود مگر اینکه توافقی جمعی برای آن وجود داشته باشد، به نظر استفاده‌ی دقیق و کامل از بازی باور کردن می‌رسد. این گونه نیست که این جلسات بر انکار عدم توافقی بنا شده باشند. (اتفاقی کواکرها قدرت به خصوصی در مخالفت دارند. عضلات شک کردن آنها و حساسیت‌شان به عدم موافقت هم بالاست. ممکن است کواکرها این فرآیند توافقی را ساخته باشند چون از بقیه ما در بحث کردن و مخالفت کردن بسیار جلوتر بوده‌اند.

یک جلسه به روش کواکرها واضحاً رد کردن فرونشست به کوچک‌ترین مخرج مشترک است، رد کردن آن تصمیمی که کمترین بحث یا مخالفت را در پی دارد: همیشه اقلاً یک مخالفت جدی وجود دارد و یکی هم برای آنها خیلی زیاد است. در این جلسات اصرار بر این است آن تصمیم را به شکلی در بیاورند که تمام گروه بتوانند به خوبی به آن وارد شوند یا تاییدش کنند. خلاصه این که موضوع «به کدام کار کمترین شک را داریم» نیست، بلکه «کدام کار را بیشتر می‌توانیم باور کنیم.»

۳. هیئت ژوری‌ها. دادگاه قانون بیش از هر چیز یک حوزه‌ی مخالفتی است، نمایشی از بازی شک کردن، رقابتی برای پیدا کردن رخنه‌هایی در ادعای یک نفر. اما اگر تنها بازی شک کردن مطرح باشد، هیئت ژوری برای چه؟ وکیل‌ها و قاضی‌ها در شک کردن و پیدا کردن تناقضات، چه در ادعاها و چه در قوانین، بسیار بهتر هستند. وارد کردن یک هیئت ژوری یعنی وارد کردن افرادی که برای اجرای بازی شک کردن کم‌ترین وجهه را دارند. آنها نه تنها از فرآیندهای بازی شک کردن محروم هستند، بلکه مجبور به استفاده از بازی باور کردن اند: آنها اجازه ندارند حرف بزنند یا از شاهدان، وکیلان، و قاضی سوال بپرسند. آنها باید تنها در سکوت بنشینند و گوش بدهند. گوش دادن و سکوت نشانه‌های بازی باور کردن هستند. تماماً ورودی، بدون هیچ خروجی. و تا قبل از این مورد اخیر از تصمیمات دادگاه عالی که خلاف سنت بود، هیئت ژوری به تصمیماتی بدون نام می‌رسیدند. بنابراین، مانند یک جلسه کواکر، با وجود این که اعضا ممکن است به هر آنچه که می‌خواهند شک کنند، فرآیندی که بر اساس آن به بهترین شکل ممکن می‌توانند وظیفه‌شان را انجام بدهند، فرآیند تصدیق هماهنگ است.

واضح است که هیئت‌های ژوری و جلسات کواکرها، اجازه‌ی وقوع موقعیت‌هایی را می‌دهند که در آن افراد خسته می‌شوند و به تصمیمی می‌رسند که هیچ‌کس دوستش ندارد اما ضمناً تنها موردی است که هیچ‌کس هم از آن متنفر نیست. وقتی این اتفاق می‌افتد، ممکن است احساس کنید یک جای کار اشتباه شده است. می‌توانید حس کنید که ساختار در تلاش بوده فرآیندی معکوس را پیش ببرد: دیالکتیکی مثبت‌تر که افراد را از موضع متعصبشان خارج می‌کند، از طرز فکر اولیه‌شان، و بنابراین به آنها کمک می‌کند که رشد کنند و عوض شوند. توافق عموماً فقط وقتی اتفاق می‌افتد که چیزی ارگانیک در گروه روی دهد. حتی ویژگی‌های اجباری، تنش‌زا و خستگی‌زای این نوع جلسات - تا وقتی به توافق نرسیم کسی نمی‌تواند به خانه برود - به افراد کمک می‌کند از «مجموعه‌ها» یا دیدگاه‌های تحت عادت خارج شوند. این فرآیندی حیاتی در بازی باور کردن است.



۴. افرادی مثل تامس کان<sup>۲۰</sup> و مایکل پولانی، شرحی از تاریخ علم می‌دهند که می‌گوید هرچند دانشمندان عموماً احساس می‌کنند دارند بازی شک کردن را پیش می‌گیرند، معماهای مهم با چیزی شبیه بازی باور کردن به جایی رسیده‌اند. (هرچند البته نوبت چرخیدن تنها به چرخ‌های بزرگ می‌رسد.) در دوره‌ای از انقلاب علمی، وقتی پارادایم‌ها و مدل‌های مختلفی آماده‌ی بررسی و پذیرفته شدن هستند، وضعیت مشابه هنگام خواندن یک شعر است: پارادایم «غلط»، غلطی‌اش اثبات نشده است. همان‌هایی که اعتباری حرفه‌ای دارند و مثمر ثمرتر و در نتیجه درست‌تر شناخته می‌شوند هم به همین صورت هستند. این حقیقت از درون ادراک می‌شود، نه از بیرون.
۵. همان طور که پیش‌تر سعی کردم نشان دهم وقتی منتقدان ادبی کارشان را واقعاً خوب انجام می‌دهند، دارند بازی باور کردن را پیش می‌گیرند.

## پیوستگی دو بازی

دعوی من درباره‌ی بازی باور کردن می‌تواند در دو ادعا خلاصه شود.

۱ (بازی باور کردن تنها فرآیند برای رسیدن به حقیقت در حیطه‌هایی است که مربوط به تفسیر کلمات و ساخت گشتالت است. ۲) بازی باور کردن یک دیالکتیک قانون‌مند عقلانی است که تمرین آن افراد را حساس‌تر، منعطف‌تر، و به طور کلی زیرک‌تر می‌کند. و ویژگی‌های شخصیتی‌ای را تقویت می‌کند که فرهنگ ما شدیداً احتیاج دارد.

در بیشتر فکری‌هایی که من درباره‌ی این موضوع کرده‌ام، بازی شک کردن را شخصیت بد داستان دیده‌ام. چیزهای بدی را مرتبط با این بازی دانسته‌ام: شک کردن با کمک به افراد برای خارج کردن خودشان از ادراک، می‌تواند خودفریبی را تقویت کند؛ با کمک به آنها برای خارج کردن خودشان از تجربه، غیرانسانی بودن ضدعفونی کننده‌ای را تقویت می‌کند که ویژگی فرهنگ ما شده است، و برای مثال بمب ریختن سر مردم را راحت‌تر می‌کند.

اما پیش‌نویس‌های قبلی به من نشان داد که بازی شک کردن به خودی خود شخصیت بد داستان نیست. (و البته به من عمق سرسپردگی ام را به بازی باور کردن نشان داد.) چون توانایی خارج کردن خودتان از ایده‌ها، تبدیل تجربه‌ها به گزاره‌ها، تغییر دادن منطقی گزاره‌ها، جدا شدن، زواید را کنار زدن، جنگنده بودن، یک‌دندگی، عطش به قطعیت، به همه چیز شک کردن، خویشتانی غیر قابل تغییر و ثابت داشتن، همه‌ی اینها کیفیاتی به شدت ارزشمند هستند. آدم‌ها به ندرت بدون این‌ها به چیزهای خوب می‌رسند.

این دو بازی وابسته اند. می‌توانم متن را این طور به پایان ببرم که بازی باور کردن تنها به خاطر بازی شک کردن است که لازم است مشروعیت پیدا کند. اول به این دلیل که جنبشی در حال رشد برای تنفر از بازی باور کردن وجود دارد، که تنها با مشروعیت برابر باور کردن با شک کردن این خشم فروکش می‌کند. دوم به این دلیل که مردم به جز این که بازی شک کردن را زیاد به کار می‌گیرند، آن را بنجل بازی می‌کنند و وقتی شروع به استفاده از بازی باور کردن هم بکنند بازی‌شان بسیار بهتر می‌شود. ما یاد می‌گیریم که «به طور عمومی» شک کردن را پیش بگیریم و یادمان می‌رود که این فقط یک بازی است. معنی‌اش این است که تفکر انتقادی را «به طور عمومی» یاد می‌گیریم. یعنی یاد می‌گیریم به طور عمومی هوشیارتر باشیم، به طور عمومی به همه چیز شک کنیم، و به طور عمومی احمق نباشیم. اما این تمرین را روی همه چیز پیاده نمی‌کنیم. وقتی موضوع چیزهای خیلی مهم است، این طور نیست که افراد واقعاً شک کنند. ما به طور ناخودآگاه به خودمان می‌گوییم «آخر سر که باید به چیزی باور داشته

باشی». اما این اشتباه است. این یعنی بازی شک کردن را نشناخته‌ایم. قرار نیست هیچ چیزی را باور کنید: این تنها یک بازی است و برای این بازی باید دقیقاً به همه چیز شک کنید و ببینید به کجا می‌رسید.

خلاصه این که، این دو بازی تنها نیمه‌هایی از یک چرخه‌ی کامل فکر کردن هستند. چون عملکرد انسان ارگانیکی و مرحله‌ای است. افراد نمی‌توانند یاد بگیرند که یکی از دو بازی شک کردن یا باور کردن را خوب بازی کنند، مگر این که دیگری را خوب یاد گرفته باشند.

۱ Elbow, P. (۱۹۹۸). *Writing without teachers* (۲nd ed.). New York: Oxford University Press.

۲ Lewis Carroll, *Through the Looking Glass*

۳ Anti-intellectual

۴ Tertullian

۵ Self-extrication

۶ Self-insertion

۷ Reason

۸ Unexamined Life

۹ درباره‌ی اینکه علم چیزی جز تلاشی سازمان‌مند برای ابطال نیست – که با نام کارل پوپر گره خورده – دو کتاب از پیتر مداوار برنده جایزه نوبل وجود دارد:

*Induction and Intuition in Scientific Thought, The Art of the Soluble.*

برای دیدگاهی مخالف این دیدگاه که معتقد است علم با اثبات گزاره‌ها و نه فقط ابطال آنها پیش می‌رود، کتاب کارل همپل را نگاه کنید:

*Philosophy of the Natural Sciences.*

۱۰ projection

۱۱ construction

۱۲ Michael Polanyi

۱۳ The Fiduciary Transaction.

۱۴ Ulrich Neisser

[ ۱۵ در این قسمت نویسنده در راستای جنسیت‌زدگی درباره‌ی بازی شک کردن، مثال‌هایی از زبان انگلیسی آورده است که در ترجمه‌ی فارسی معنادار نبوده‌اند و در نتیجه آنها را در ترجمه نیاورده‌ام].

[۱۶ Solipsism](#)

[۱۷ Groupthink](#)

[۱۸](#) این حرف اصلی کتاب مهمی نوشته‌ی کالین ترراین است به اسم افسانه‌ی استعاره، انتشارات دانشگاه کارولینای جنوبی، ۱۹۷۰

Colin Turbayne, The Myth of Metaph

[۱۹](#) کواکرها یا مجموع مذهبی دوستان یک گروه مسیحی است که مخالف خشونت است، هیچ کشیش یا مراسمی ندارد، و جلسات گروهی‌اش را در سکوت برگزار می‌کند.

[۲۰](#) Thomas Kahn