**مناسبات اخلاق و نظریۀ بازی‏ها**

سیدهادی عربی1

محمدهادی زاهدی‏وفا2

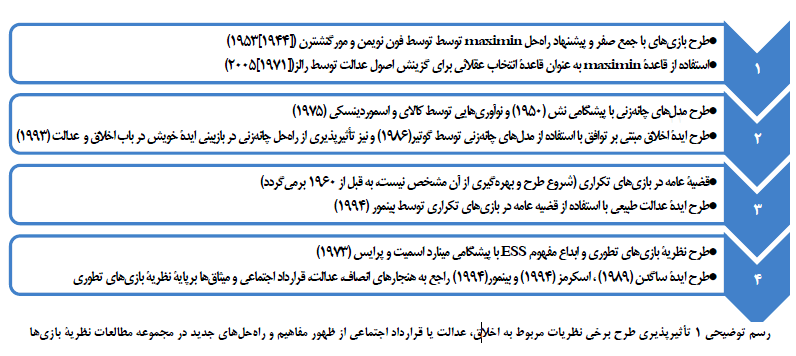
محمدجواد رضائی3[[1]](#footnote-1)\*

مهدی موحدی بکنظر4

فلسفه اخلاق[[2]](#footnote-2)، پژوهش حول درستی، نادرستی، روایی یا ناروایی اعمال یا تحقیق حول استدلال‏های ورای باورهای اخلاقی ماست. یکی از عرصه‏های مهم فراخوانی باورهای اخلاقی یا درک عمل درست یا نادرست، حوزۀ رفتارهای تعاملی و متقابل انسان‏هاست. از این‏رو به نظر می‏آید که «نظریۀ بازی‏ها[[3]](#footnote-3)»، به عنوان شاخه‏ای از علم اقتصاد که به مطالعۀ فرایند و برایند تصمیم‏گیری‏های تعاملی[[4]](#footnote-4) افراد می‏پردازد، ظرفیت برخی کاوش‏های فلسفی را داشته باشد؛ کما اینکه چنین توصیه‏ها و تلاش‏هایی در مطالعات متأخر فلسفه اخلاق صورت گرفته است.

مهم‏ترین حلقۀ واسط میان فلسفه اخلاق و نظریه بازی‏ها مقولۀ عقلانیت[[5]](#footnote-5) است. لااقل از منظر برخی فلاسفه یا مکاتب اخلاقی، عدالت یا درک اصول اخلاقی از رهگذر «نظریه انتخاب عقلائی[[6]](#footnote-6)» می‏گذرد. از طرف دیگر، نظریۀ بازی‏ها به بررسی انواع تعاملاتی می‏پردازد که البته در بسیاری از موارد فرض عقلانیت نیز در بازیکنان مورد مطالعه نیز لحاظ می‏شود، به بیان ساده غالب مدل‏های نظریۀل بازی‏ها مبتنی بر «نظریۀ انتخاب عقلائی» سامان یافته اند.

این مقاله در پی آن است که نخست تأثیرگذاری «برخی ایده‏ها و مدل‏های نظریۀ بازی‏ها» بر «برخی ایده‏ها و نظریات در حوزۀ فلسفۀ اخلاق و عدالت‏پژوهی» را مورد بررسی قرار داده و سپس استواري اعتبار و کارآمدي چنين تأثيراتي را مورد تحليل انتقادي قرار دهد.

در بخش دوم مقاله با جزئیات بیشتری به تبیین فرضیۀ رابطۀ میان «برخی نوآوری‏های صورت گرفته در نظریۀ بازی‏ها» و «برخی نظریات یا ایده‏ها در باب اخلاق و عدالت» پرداخته شده که خلاصۀ آن در رسم توضیحی 1 زیر به تصویر کشیده شده است. نتیجۀ این بررسی تحلیلی و تاریخی، نشان می‏دهد همۀ یا بخش‏هایی از برخی نظریات یا ایده‏ها در باب عدالت در مغرب زمین، با فاصله‏ای زمانی از نوآوری‏های ظهور یافته در نظریه بازی‏ها تأثیر پذیرفته‏اند.

در بخش سوم مقاله در پی آن هستیم که بدانیم آیا به واقع به بیان ریچارد بریث ویت[[7]](#footnote-7)، «نظریۀ بازی‏ها ابزاری برای فلاسفه اخلاق است؟» یا «آیا می‏توان به نظریه بازی‏ها به عنوان ابزاری خالی از محتوا نگریست که قابلیت به‌کارگیری توسط نظریات اخلاقی گوناگون را دارد؟» برای پاسخ به این پرسش و با توجه به تفاوت‏های میان «نظریه بازی‏های کلاسیک» و «نظریه بازی‏های تطوری» به تفکیک به ایده‏های اخلاقی متکی بر این نظریات پرداخته شده است.

در نهایت آشکار گردید که ایده‏های عدالت یا اخلاق متکی بر «نظریه بازی‏های کلاسیک» توانایی تحلیل مفاهیمی چون «نیت»، «فضیلت» یا «تکلیف» را نداشته و اساساً تنها در گسترۀ اخلاق پیامدگرای خودگرا[[8]](#footnote-8) یا «فایده‏گرایی عمل محور[[9]](#footnote-9)» قابل بهره‏برداری اند[[10]](#footnote-10). همچنین در استفاده‏هایی که از نظریۀ بازی‏های تکاملی در مطالعات مربوط به فلسفۀ اخلاق شده است، دریافتیم که به‌واسطۀ محدودیت‏ها در مفروضات و چارچوب تحلیلی‏اش، اساساً از حوزۀ مطالعات فلسفۀ اخلاق و مباحثی چون روایی یا ناروایی اعمال، خوبی یا بدی نتایج، فضیلت‏مندی یا رذیلت‏مندی ویژگی‏های شخصی یا خیر و شر بودن محرک‏ها و ارادۀ عمل خارج می‏شویم؛ چرا که این ایده‏ها تنها روایتی از اخلاق تکاملی بوده و اساساً با مقولاتی چون اراده انسانی یا تلقی رایج از عمل اخلاقی سر ناسازگاری دارد.

1. 1 دانشيار پژوهشگاه حوزه و دانشگاه

   2 دانشیار دانشگاه امام صادق علیه‏السلام

   3 نویسندۀ مسئول مقاله؛ دانشجوی دکتری علوم اقتصادی، دانشگاه امام صادق علیه‏السلام: [Rezaee.mj@gmail.com؛](mailto:Rezaee.mj@gmail.com؛) [J.rezaei@isu.ac.ir؛](mailto:J.rezaei@isu.ac.ir؛) شماره تماس: 09126008183

   4 دانشجوی دکتری علوم اقتصادی، دانشگاه امام صادق علیه‏السلام [↑](#footnote-ref-1)
2. Ethics [↑](#footnote-ref-2)
3. Game Theory [↑](#footnote-ref-3)
4. Interactive [↑](#footnote-ref-4)
5. Rationality [↑](#footnote-ref-5)
6. Rational Choice Theory [↑](#footnote-ref-6)
7. Richard B. Braithwaite (1900-1990)؛ جستجوی نویسندگان حاکی از آن است که وی پیشگام توصیه به استفاده از نظریه بازی‏ها در فلسفه اخلاق بوده است. بریث ویت در 1954، نطقی مهم در این راستا ایراد نموده است؛ عنوان این سخنرانی به‌خوبی گویای این توصیه است: «نظریۀ بازی‏ها به‌مثابه ابزاری برای فیلسوف اخلاق» [↑](#footnote-ref-7)
8. Egoistic [↑](#footnote-ref-8)
9. Act Utilitarianism [↑](#footnote-ref-9)
10. حتی به نظر می‏رسد نظریه بازی‏های کلاسیک به سختی قابلیت به کارگیری در انواع دیگری از نظریات پیامدگرا چون «فایده‏گرایی قاعده محور (Rule Utilitarianism)» را دارد؛ تنها به عنوان یک عرصه از این دشواری، می‏توان به عدم/دشواری به کارگیری قضیه عامه در بازی‏های تکراری با بیش از دو بازیکن اشاره نمود. [↑](#footnote-ref-10)