

مناسبات اخلاق و نظریه بازی‌ها

سیدهادی عربی^۱
محمدهادی زاهدی وفا^۲
محمدجواد رضائی*^۳
مهدی موحدی بکنظر^۴

چکیده

فلسفه اخلاق، پژوهش حول درستی، نادرستی، روایی یا ناروایی اعمال یا تحقیق حول استدلال‌های و رای باورهای اخلاقی ماست. یکی از عرصه‌های مهم فراخوانی باورهای اخلاقی یا درک عمل درست یا نادرست، حوزه رفتارهای تعاملی و متقابل انسان‌هاست. از این رو منطقی به نظر می‌آید که نظریه بازی‌ها، به عنوان مطالعه فرایند و برابند تعاملات افراد، ظرفیت برخی کاوش‌های فلسفی را داشته باشد. این مقاله در پی آن است که نخست تأثیرگذاری «برخی ایده‌ها و مدل‌های نظریه بازی‌ها» بر «برخی ایده‌ها و نظریات در حوزه فلسفه اخلاق و عدالت پژوهی» را مورد بررسی قرار داده و سپس استواری اعتبار و کارآمدی چنین تأثیراتی را مورد تحلیل انتقادی قرار دهد. شیوه پژوهش در قسمت نخست مبتنی بر مطالعات تاریخی از ۱۹۴۰ تا کنون است. ارزیابی انتقادی ارائه شده نیز به شکل تحلیل نظری است. دستاوردهای پژوهش بیانگر آن است که «تأثیرگذاری نوآوری‌های صورت گرفته در نظریه بازی‌ها بر برخی ایده‌ها و نظریات در حوزه فلسفه اخلاق و عدالت پژوهی» قابل تأیید است. ارزیابی انتقادی چارچوب تحلیلی ایده‌ها و نظریات مبتنی بر رویکرد نظریه بازی‌ها، نشان دهنده کاستی‌ها و دشواری‌هایی در مسیر بهره‌گیری از نظریه بازی‌ها به عنوان ابزاری برای فلسفه اخلاق است.

واژگان کلیدی: فلسفه اخلاق، نظریه بازی‌ها، نظریه بازی‌های تکاملی، گزینش تعادل، عقلانیت

Keywords: Moral Philosophy, Game Theory, Evolutionary Game Theory, Equilibrium Selection, Rationality

۱ دانشیار پژوهشگاه حوزه و دانشگاه

۲ دانشیار دانشگاه امام صادق علیه‌السلام

۳ نویسنده مسئول مقاله؛ دانشجوی دکتری علوم اقتصادی، دانشگاه امام صادق علیه‌السلام:

Rezaee.mj@gmail.com | J.rezaei@isu.ac.ir شماره تماس: ۰۹۱۲۶۰۰۸۱۸۳

۴ دانشجوی دکتری علوم اقتصادی، دانشگاه امام صادق علیه‌السلام

مقدمه

تاریخ پژوهش‌های فلسفی سرشار از انواع تأثیرپذیری‌ها/تأثیرگذاری‌ها از/بر حوزه‌های دیگر علوم و معارف است. انواع روابط میان «فلسفه اخلاق و علوم سیاسی»، «معرفت‌شناسی و علم اقتصاد» یا «عصب‌شناسی و فلسفه» بیانگر گستره قابل توجه چنین مطالعاتی است. این مقاله قصد تدقیق در یکی از این مناسبات را دارد؛ «اخلاق» و «نظریه بازی‌ها» دو حوزه به ترتیب با سابقه و نوظهور در حوزه فعالیت‌های مطالعاتی و پژوهشی در علوم انسانی و علوم اجتماعی‌اند که به نظر می‌رسد بنا به موضوع و مبادی‌شان عرصه‌هایی برای وجود ارتباط میان‌شان قابل تصور است. این مقاله به آثار برخی پژوهشگران که در این عرصه گام برداشته‌اند توجه داشته و قصد (۱) بررسی تأثیرپذیری برخی مطالعات در فلسفه اخلاق از مطالعات نظریه بازی‌ها و (۲) ارزیابی انتقادی از پروژه «نظریه بازی‌ها» به مثابه ابزاری برای فیلسوف اخلاق را دارد.

۲

از این رو در ادامه اشاره‌ای به ماهیت فلسفه اخلاق و نظریه بازی‌ها کرده تا عرصه بحث در باب مناسبات میان این دو حوزه آشکار شود. در بخش دوم مصداق‌هایی از تأثیرگذاری «برخی ایده‌ها و مدل‌های نظریه بازی‌ها» بر «برخی ایده‌ها و نظریات در حوزه فلسفه اخلاق و عدالت» به تصویر کشیده خواهد شد. در بخش نهایی مقاله نیز ارزیابی از پروژه مدنظر صورت خواهد گرفت.

۱. فلسفه اخلاق و نظریه بازی‌ها

دانش اخلاق یا مجموعه مطالعات و پژوهش‌ها در باب اخلاق را می‌توان در سه دسته کلی تقسیم نمود (پالمر ۱۳۸۸، ۶-۱۵ pp.; مصباح یزدی ۱۳۸۴، ۴-۲۳ pp.): (۱) برخی مطالعات به پژوهش‌های تو صیفی از انواع اخلاقیات در جوامع یا افراد مختلف می‌پردازد. در این دسته از مطالعات، هدف روایت مباحث اخلاقی بدون هرگونه ارزش‌دواری است. (۲) برخی پژوهش‌ها ذیل اخلاق هنجاری یا همان نظریات اخلاقی دسته‌بندی می‌شوند. در این گونه از مطالعات

هدف آن است که ملاکات اتصاف اعمال، نتایج، ویژگی های شخصی یا محرک های انتخاب به خوب و بد یا درست و نادرست مورد بحث قرار گیرد. (۳) **فرااخلاق** به تحلیل فلسفی درباره معنا و ویژگی زبان اخلاق می پردازد. در این دسته از پژوهش ها ابعاد معناشناختی، وجود شناختی و معرفت شناختی مفاهیم اخلاقی [همچون خوب و بد، روا و ناروا] مورد تتبع قرار می گیرد. به بیان ساده، **فلسفه اخلاق** شامل مجموعه مطالعات این دو دسته اخیر است؛ مجموعه مطالعاتی حول روایی یا ناروایی اعمال، خوبی یا بدی نتایج، فضیلت مندی یا رذیلت مندی ویژگی های شخصی یا خیر و شر بودن محرک ها و اراده عمل. پر واضح است که اخلاق توصیفی به کلی از مجموعه مطالعات دو دسته اخیر متفاوت است.

۳ همچون دانش اخلاق که در باب اعمال، انتخاب ها، ویژگی ها یا محرک ها به پژوهش می پردازد، حوزه شاخصی در مجموعه علوم اجتماعی وجود دارد که موضوع خود را مطالعه حول برخی انتخاب های انسان نموده است؛ علم اقتصاد به بررسی «انتخاب»، «رفتارهای ناظر به مبادله^۲ انسان ها» یا «تخصیص منابع محدود به خواسته های نامحدود» می پردازد. به نظر می آید اتصاف این مجموعه مطالعاتی به علم، ظاهراً هیچ گونه بحثی از مباحث هنجاری را بر نمی تابد. از این منظر و در مقام تشبیه، علم اقتصاد را می توان تسامحاً متناظر با اخلاق توصیفی دانست؛ اینکه انسان ها در زندگی روزمره خود چگونه تصمیم گرفته یا دست به انتخاب های اقتصادی می زنند و نه اینکه باید چگونه دست به انتخاب بزنند.

هنگامی که بحث انتخاب پیش می آید، می توان بسسترهای مختلفی برای بروز این انتخاب متصور بود. گاهی اوقات مسأله علم اقتصاد توجه به تصمیم یا انتخاب انسان در شرایطی همچون شرایط رقابتی بازار آزاد است؛ در این شرایط مؤلفه های مهم در انتخاب فرد مجموعه هزینه ها و فواید منتج از گزینه های پیش روست. در این چارچوب تحلیلی، تأثیر تک تک افراد در فرایند مبادله آزاد

1 Choice

2 Exchange

در بازار آن قدر ناچیز است که عملاً هیچ تک فردی در نتایج تخصیصی بازار اثرگذار نیست.

یکی از انتقادات وارد بر چنان شیوه تحلیل در علم اقتصاد، در نظر نگرفتن فعالیت‌هایی است که اتفاقاً انتخاب افراد بر نتایج تعامل با یکدیگر تأثیرگذار بوده و به بیان دقیق‌تر انتخاب یک فرد تابعی از انتخاب فرد یا افراد مقابل است؛ نمونه ساده آن موقعیتی است که با عنوان **معمای زندانی** شناخته می‌شود. فرض کنید پلیس دو فرد که واقعاً مجرم هستند را به عنوان مظنون دستگیر و آن‌ها را در دو مکان مجزا نگهداری می‌کند. به هر دوی آن‌ها اعلام می‌شود که «اگر تو به جرم مشترکی که مرتکب شدی اعتراف کنی و دوستت هم به آن اعتراف کند، مجازات هر دوی شما سه سال زندان است؛ اگر هیچ کدامتان اعتراف نکنید، هر دو به یک سال زندان محکوم خواهید شد. اما اگر یکی از شما اعتراف کند ولی دیگری سکوت کند، فرد معترف آزاد شده و فرد ساکت پنج سال محبوس خواهد شد.» معمولاً پیامدهای این بازی را در قالب ماتریس پیامدی (**جدول ۱**) خلاصه می‌کنند.

۴

		زندانی ۲	
		سکوت	اعتراف
زندانی ۱	سکوت	1, 1	5, 0
	اعتراف	0, 5	3, 3

جدول ۱ ماتریس پیامدی بازی معمای زندانی؛ اعداد جاگذاری شده بیانگر تعداد سال‌های زندانی شدن بازیکنان

است. عدد سمت چپ برای زندانی ۱ و عدد دوم برای زندانی ۲ است.

همان‌طور که آشکار است در این وضعیت، نتیجه نهایی برای یکی از بازیکنان، مثلاً زندانی اول، تابعی از انتخاب زندانی دوم نیز هست. توجه به چنین موقعیت‌های تعاملی و تفاوت آن با تحلیل‌های مبتنی بر بهینه‌سازی‌های متداول در علم اقتصاد بود که بستر را برای ظهور نظریه بازی‌ها فراهم آورد.

تا بدین جای بحث به دریافتی اجمالی از جستار مایه‌های دانش اخلاق، فلسفه اخلاق، علم اقتصاد و نظریه بازی‌ها دست یافتیم. اکنون نوبت به درک ارتباط میان فلسفه اخلاق و نظریه بازی‌ها می‌رسد. به نظر می‌رسد مهم‌ترین حلقه واسط میان فلسفه اخلاق و نظریه بازی‌ها مقوله عقلانیت است. در ادامه به جایگاه این مفهوم در فلسفه اخلاق و نیز نظریه بازی‌ها می‌پردازیم.

عقلانیت یکی از مفاهیم یا واژه‌های مهم در بسیاری از نظریات اخلاقی و پژوهش‌های فلسفه اخلاق است؛ تا حدی که به بیان برخی «در اخلاق هنجاری می‌گوئیم تا با ابزار عقلانی، به مجموعه‌ای از معیارهای قابل قبول دست یابیم تا ما را در تعیین این‌که چرا فعل خاصی «صواب» یا شخص خاصی «خوب» خوانده می‌شود قادر سازد (پالمر ۱۳۸۸، ۱۹ p).» از همین روست که از منظر برخی فلاسفه اخلاق، درک اصول اخلاق به واسطه عقل یا مبتنی بر منطق اکتشاف عقلانی صورت می‌گیرد. شاید بتوان از اختلاف میان هیوم و کانت در این موضوع به عنوان شاخص‌ترین نمونه یاد کرد. هیوم اخلاق را امری که منبعت از احساسات است می‌داند و در مقابل، حوزه نفوذ و کارکرد دیگری برای عقل قائل است. کانت اخلاقی بودن یک عمل را انطباق آن با اصولی عقلانی و قابل استدلال می‌داند. به بیان رالز، که خود را متأثر از قراردادگرایان و نیز کانت می‌داند، نه تنها سنت قراردادگرایی بلکه فلسفه اخلاق بخشی از نظریه انتخاب عقلانی است (Rawls 2005 [1971], pp. 16, 47, 172).

همان‌طور که اشاره شد، علم اقتصاد و نیز نظریه بازی‌ها به مطالعه انتخاب انسان می‌پردازد. ابزار اقتصاددانان و نیز متخصصان نظریه بازی‌ها در این مسیر، مدل‌سازی رفتار انسان است. ایشان مدعی‌اند یکی از مشخصات هر نوع مدل‌سازی، ساده‌سازی واقعیت مورد مطالعه است؛ از این‌رو انسان مدل‌سازی شده در علم اقتصاد، نوعی انسان آرمانی با ویژگی عقلانی بودن است. در علم اقتصاد و نیز نظریه بازی‌ها، این انسان اقتصادی یا انسان عقلانی است که بار تبیین‌های اقتصاددانان و نیز پیش‌بینی‌هایشان را برعهده گرفته است. البته باید توجه داشت تلقی که از مفهوم عقلانیت در مطالعات اقتصادی وجود

داشته و دارد، تطور مهمی یافته است. از تلقی اولیه از مفهوم عقلانیت در علم اقتصاد برمی آمد که این مفهوم متضمن برخورداری معیاری برای انتخاب بوده که بالتبع به عنوان صفتی برای عمل/کنش مورد استفاده قرار می گیرد؛ ترکیب های انتخاب عقلانی، گزینش عقلانی یا تصمیم عقلانی همگی بر این اساس معنادار به نظر می آیند. برای معناداری این ترکیبات، آنچه مهم است وجود ملاک و معیاری برای اتصاف یک انتخاب، گزینش یا تصمیم به صفت عقلانی است. یگانه معیار عقلانیت در این تلقی نیز همان پیگیری منافع شخصی یا پیگیری بیشترین مطلوبیت (فایده) برای افراد است.

با توجه به گرایش اقتصاددانان به علمی دانسته شدن رشته تعلیم خویش و نیز وجود مشکلاتی در تلقی هنجاری از عقلانیت، به مرور زمان برخی اقتصاددانان از اصرار ورزیدن بر تعاریف محتوایی از عقلانیت دست کشیده و تلقی دیگری از عقلانیت را که قابلیت فرموله شدن داشته باشد را به کار بردند. تلقی صوری از عقلانیت دیگر در مقام ارائه راهنمای عمل در موقعیت انتخاب نبوده و صرفاً از سازگاری انتخاب های یک فرد به عنوان معیار عقلانی بودن انتخاب های وی یاد می کند. به عنوان مثال، در این حالت مهم نیست که فرد از میان سیب، موز و پرتغال کدام را انتخاب می کند. آنچه مهم است آن است که فرد در انتخاب های خویش از میان سیب، موز و پرتغال همواره شروط مکملیت¹ و انتقال پذیری² را احراز کند. به دیگر بیان اگر در یک موقعیت انتخابی از میان این سه بدیل، سیب را به دو میوه دیگر ترجیح داد، همواره این ترجیح در رفتار وی مشاهده شود؛ و نیز اگر سیب را به موز و موز را به پرتغال ترجیح داد، همواره سیب را به پرتغال نیز ترجیح دهد. پر واضح است که مبتنی بر این تلقی، «اساساً نظریه انتخاب عقلانی نیازمند به تمسک به هیچ نوعی از عوامل روان شناختی [نیز] نیست، چرا که مبتنی بر یک تلقی صوری از رفتار انتخابی سازگار است (Lehtinen & Kuorikoski 2007, p. 119)».

1 Completeness

2 Transitivity

۲. نظریه بازی‌ها به مثابه ابزاری برای فیلسوف اخلاق

دانستیم که لااقل از منظر برخی فلاسفه یا مکاتب اخلاقی، عدالت یا درک اصول اخلاقی از رهگذر نظریه انتخاب عقلانی می‌گذرد. از طرف دیگر، نظریه بازی‌ها به بررسی انواع تعاملات پرداخته که البته در بسیاری از موارد فرض عقلانیت نیز در بازیکنان مورد مطالعه لحاظ می‌شود. حال که عدالت ذیل نظریه انتخاب عقلانی بوده و نظریه بازی‌ها هم به نوعی به مطالعه تعاملات بازیکنان عقلانی می‌پردازد، دور از انتظار نخواهد بود که تغییر یا توسعه مفاهیم و شیوه‌های تحلیل در نظریه بازی‌ها بر برخی نظریه پردازان در حوزه اخلاق تأثیرگذار بوده باشد. در این بخش با جزئیات بیشتری به تبیین فرضیه رابطه میان برخی نوآوری‌های صورت گرفته در نظریه بازی‌ها و برخی نظریات در باب اخلاق و عدالت می‌پردازیم.

۷

(۱) بی‌شک گام اول در بررسی این فرضیه با لحاظ نمودن طرح اولیه ایده نظریه بازی‌ها با چاپ نخست نظریه بازی‌ها و رفتار اقتصادی در سال ۱۹۴۴ آغاز می‌شود. جان فون نویمان^۱ و اسکار مورگنشترن^۲ با تلاش برای طرح تحلیل رفتارهای تعاملی، از بازی‌های بسیار ساده با جمع صفر^۳ آغاز کردند. آن‌ها روش حداکثرسازی حداقل‌ها^۴ را به عنوان شیوه دستیابی به موقعیت‌های تعادلی معرفی کردند؛ روشی که تا زمان طرح نقطه تعادلی نش در ۱۹۵۱، تنها ابزار تحلیلی در دست پژوهشگران حوزه نظریه بازی‌ها بود.^۵

طرح این شیوه حل در موقعیت‌های تعاملی و دست یافتن به موقعیت تعادلی، طبعاً می‌تواند مورد توجه برخی از فلاسفه قرار گیرد. اینجاست که می‌توان از رالز

۱ John von Neumann (1903-1957)؛ ریاضیدان شهیر مجاری از مبدعان نظریه بازی‌ها

۲ Oskar Morgenstern (1902-1977)؛ اقتصاددان آلمانی و از پیشگامان طرح نظریه بازی‌ها

3 Zero-sum Game

4 Maximin

۵ به بیان امروزی، روش حداکثر حداقل برای یافتن یک تعادل نش در یک بازی با مجموع صفر استفاده می‌شود؛ با یافتن maximin و minimax و مشاهده یکسان بودن این مقادیر می‌توان آن نقطه را برخوردار از تعادل نش دانست (Dixit and Skeath (2004, p. 638).

به عنوان اولین فیلسوف متأثر از برخی مؤلفه‌های نظریه بازی‌ها یاد کرد. وی در نظریه عدالت در پی توجیه نمودن اصول عدالت خویش می‌رود. آنچه شاهد مثال ماست، اصل تفاوت وی و تأثیرپذیری وی از قاعده حداکثرسازی حداقل‌هاست؛ با طرح ایده رالز در قالب اصل تفاوت و پشتیبانی آن از سوی قاعده حداکثرسازی حداقل‌ها در موقعیت نخستین (Rawls 2005 [1971], p. 155)، گام مهمی در شکل‌گیری نظریه عدالت وی برداشته شد. رالز تمسک به این قاعده را در موقعیت فرضی خویش و در پس پرده جهل، انتخابی عقلانی برای هر گزینش‌گری می‌داند.

توضیح آن‌که روش حداکثرسازی حداقل‌ها از نظر اقتصاددانان و متخصصان نظریه بازی‌ها صرفاً ابزاری خاص و محدود برای تحلیل نوع خاصی از بازی‌هاست. با خارج شدن بازی از نوع با مجموع صفر، تحلیل‌ها معطوف به یافتن تعادل نش شده و دیگر روش حداکثرسازی حداقل‌ها کاربردی ندارد. به دیگر بیان قاعده حداکثرسازی حداقل‌ها حالت خاصی از یافتن استراتژی‌های تعادلی نش است. به بیان کتب آموزشی نظریه بازی‌ها، بازی‌هایی که در واقعیت با آن‌ها روبرویم، تقریباً هیچگاه بازی‌های مجموع صفر نبوده و از این رو قضیه حداکثرسازی حداقل‌ها کاربردی پذیرد داشته و توصیه عمومی به عمل بر اساس آن غیرعقلانی است (Binmore 2007b, p. 233; ; Rasmusen (2005, p. 145).

وجود همین کاستی در قاعده حداکثرسازی حداقل‌هاست که برخی اقتصاددانان معاصر با رالز به مخالفت با این شیوه تحلیل وی و در نتیجه عقلانی دانسته شدن انتخاب اصل تفاوت در پس پرده جهل برخاستند. بنام‌ترین ایشان، جان هارزانی^۱ بود که به جدال مفصلی بین وی و رالز می‌انجامد. از نظر هارزانی، وجود برخی متناقض‌نماها و تغایر اصل تفاوت با تصمیم‌گیری عقلانی، دلیل موجهی برای نپذیرفتن اصل تفاوت در موقعیت نخستین است؛ چرا که انتظار بر

۱ John Harsanyi (1920-2000)؛ از نوآوران عرصه نظریه بازی‌ها و برنده جایزه یادبود نوبل در علم اقتصاد در سال ۱۹۹۴ (به طور مشترک)

آن است که «آن‌ها [افراد حاضر در موقعیت نخستین]، بر اساس شیوه‌ای عقلانی^۱ عمل خواهند کرد، یعنی مبتنی بر قواعد تصمیم‌گیری که منجر به تصمیمات معقول در شرایط جهل و نااطمینانی شود (Harsanyi 1975, p. 596)». مبتنی بر تلقی هارزانی از انتخاب عقلانی، «اعطای اولویت مطلق به نفع بدترین فرد، [آن‌هم] به هر شکلی که باشد (Harsanyi 1975, p. 596)» قابل پذیرش نیست.

خلاصه آن‌که تأثیرپذیری ضمنی یا صریح رالز از ایده‌ی حداکثرسازی حداقل‌ها بود که عرصه را برای برخی اقتصاددان و نوآوری چون هارزانی فراهم نمود که به اعتراض علیه طرح عدالت رالز برخیزد.

(۲) یکی دیگر از نوآوری‌ها در مطالعات نظریه‌ی بازی‌ها، در حوزه‌ی موقعیت‌های چانه‌زنی^۲ بود. مدل‌های چانه‌زنی در پی آن بودند که بر اساس برخی آگزیوم‌ها، به راه‌حلی برای موقعیت‌های چانه‌زنی فراهم آورند؛ به عنوان نمونه موقعیت‌های تسهیم یک منبع بادآورده میان دو نفر. نخستین راه‌حل پیشنهادی در این حوزه نیز توسط جان نش^۳ (۱۹۵۰) ارائه شد. این حوزه از مطالعات متخصصان نظریه‌ی بازی‌ها به مرور زمان راه‌حل‌های پیشنهادی دیگری را نیز به خود دید.

دیوید گوتیر^۴ با *اخلاقیات بر اساس توافق* (۱۹۸۶) به عنوان طراح ایده‌ای در باب اخلاق و عدالت در چارچوب تحلیل‌های مبتنی بر بازی‌های ساده در نظریه‌ی بازی‌ها و البته در چارچوب رهیافت‌های قراردادگرایانه شناخته می‌شود. گوتیر با تعریف موقعیت اولیه برای چانه‌زنی، در پی ارائه‌ی راه‌حلی بر اساس مدل‌های متعارف چانه‌زنی بود؛ شیوه‌ای که به نحوی عقلانی نه تنها ارائه‌کننده‌ی ملاکی برای

1 Rational Manner

2 Bargaining

^۳ John Forbes Nash (1928-2015): ریاضیدان امریکایی که نوآوری‌های شگرفی در نظریه‌ی بازی‌ها از آن اوست. وی به طور مشترک با رینهارد سلتن و هارزانی، برنده‌ی جایزه‌ی یادبود نوبل در علم اقتصاد در سال ۱۹۹۴ گردید.

^۴ David Gauthier؛ فیلسوف کانادایی-امریکایی که به عنوان فیلسوف اخلاق نئوهابزی شناخته شده است. مهم‌ترین کتاب وی *اخلاقیات بر اساس توافق* (۱۹۸۶) (*Morals By Agreement*) است که توجه بسیاری در مجامع فلسفی، فلسفه اخلاق و فلسفه سیاسی را به خود جلب نمود.

دستیابی به توافقی اخلاقی باشد، بلکه در مسائلی همچون عدالت توزیعی نیز مورد استفاده قرار گیرد.

یکی از اجزای طرح گوتیر، پیشنهاد راه حلی برای موقعیت های چانه زنی در نظریه بازی ها بود؛ راه حلی که از نظر خودش پاسخی عقلانی و منحصر به فرد برای چنین موقعیت هایی است (Gauthier 1986, p. 139). جالب آن که راه حل پیشنهادی گوتیر، گونه ای از راه حل چانه زنی کالای-اسموردینسکی (۱۹۷۵) بوده که مدت ها پیش پیشنهاد شده بود که البته خود گوتیر هم به این تأثیر پذیری اشاره کرده است (پاورقی Gauthier 1986, p. 130). شایان ذکر است که وی به واسطه برخی انتقادات، بعدها راه حل پیشنهادی خویش را به کناری نهاده و به راه حل چانه زنی نش، یعنی راه حلی که بیش از چهل سال قبل در ادبیات نظریه بازی ها پیشنهاد شده بود، مراجعت نمود (Gauthier 1993, p. 180).^۱

(۳) مؤید دیگر به طرح قضیه عامه^۲ در بازی های تکراری و تأثیر پذیری بخشی از عناصر استدلالی کنت بینمور^۳ در نظریه عدالتش برمی گردد. در دهه شصت میلادی (بازه ۱۹۵۰ تا ۱۹۶۰) قضیه عامه در بازی های تکراری میان متخصصان نظریه بازی ها معروف و آشنا بوده (پاورقی Gibbons 1992, p. 89) و ابداع یا اثبات آن متعلق به فرد خاصی نبود. اولین تبیین های بینمور از نظریه خویش نیز با فاصله ای قریب به سی سال از طرح قضیه عامه، به این قضیه مهم در بازی های تکراری برمی گردد. بینمور در کتاب دوجلدی خویش با عنوان اصلی نظریه بازی ها و قرارداد اجتماعی (۱۹۹۴؛ ۱۹۹۸) و نیز کتاب متأخر خویش با عنوان

۱ در متون فلسفی و فلسفه اخلاق به زبان فارسی اشارات اندکی به سیراستدلالات گوتیر و پروژه وی شده است. منبع زیر تنها مقاله حاصل از جستار نویسندگان بود که به نظر درآمد خوبی برای ورود به زمینه های فکری گوتیر است:

پیک حرفه، شیرزاد (۱۳۹۰)، سودای سربالا: سقف اخلاق بر ستون سود، پژوهش های فلسفی، سال ۵، شماره ۹، ۶۹-۸۸.

۲ Folk Theorem

۳ Kenneth Binmore: اقتصاددان و متخصص نظریه بازی های بریتانیایی است. وی یکی از نوآوران در حوزه نظریه چانه زنی در نظریه بازی هاست. به واسطه مجموعه کارهایی که در حوزه های میان رشته ای اقتصاد، علوم سیاسی و اخلاق انجام شده است، وی را از فیلسوفان تحلیلی می شمارند.

عدالت طبیعی (۲۰۰۵) به طرح ایده خویش در باب عدالت پرداخته است.

مسئله اصلی بینمور همچون هابز و نیز رالز، شیوه دستیابی به یک قرارداد اجتماعی عادلانه است. وی سه شرط برای چنین قراردادی برمی شمارد: پایداری، کارایی و منصفانه بودن. محل تمرکز ما همان شرط نخست وی است. بنا به تحلیل وی، مناسب‌ترین ابزار برای تحلیل موقعیت پایدار یا همان تعادلی، تحلیل از منظر بازی‌های تکراری است. قضیه عامه نیز که برای بازی‌های تکراری صادق بوده و تعیین‌کننده استراتژی‌های تعادلی بازیکنان در این شرایط است، تعیین‌کننده قراردادهای اجتماعی پایدار برای وی است.

(۴) در گام نهایی نیز باید به طرح نظریه بازی‌های تکاملی^۱ اشاره کنیم. خاستگاه نظریه بازی‌های تطوری را می‌توان بهره‌گیری از نظریه بازی‌ها در فضای علوم زیستی و مطالعه تحولات جمعیتی در محیط‌های با ویژگی تقابلی [معمولاً غیرارادی] دانست. شکل‌گیری چنین رویکردی متأثر از ارائه نظریه بازی‌ها توسط فون نویمان و مورگنشترن و انجام برخی مطالعات توسط زیست‌شناسان و ریاضی‌دانان بوده است. شکل‌گیری نظریه بازی‌های تطوری، بیش از همه مدیون جان مینارد اسمیت است. مهم‌ترین مفهوم در نظریه بازی‌های تطوری، یعنی استراتژی پایدار تطوری، اولین بار توسط مینارد اسمیت در ۱۹۷۲ صورت‌بندی شده و سپس به شکل رسمی‌تر به همراه یکی از همکارانش تبیین شد (Smith & Price 1973). به طور ساده نیز منظور از استراتژی پایدار تطوری، حالتی است که ترکیب جمعیتی بازیکنان با انتخاب آن استراتژی به واسطه پیدایش جهش‌های احتمالی تغییر نکند.

این نظریه که به نوعی طرحی نو در مجموعه مطالعات نظریه بازی‌ها بود، بافاصله‌ای نزدیک به ربع قرن، نظر رابرت ساگدن^۲ (۱۹۸۹) را به خود جلب نمود

1 Evolutionary Game Theory

۲ Roert Sugden؛ پژوهشگر بریتانیایی که در دو حوزه اقتصاد رفتاری و فلسفه سیاسی آثار قابل توجهی دارد. هرچند وی به عنوان فیلسوف اخلاق شناخته نمی‌شود و بیشتر به عنوان یک اقتصاددان یا فیلسوف اقتصادی مطرح است، اما انتشار برخی آثارش در مجلات فلسفه اخلاق و نیز توجه مجامع و مجلات اصیل فلسفه اخلاق به مهم‌ترین کتاب وی در حوزه مورد بحث، یعنی اقتصاد حق، همکاری

و به طور آشکاری در آثار برایان اسکرمز^۱ (۱۹۹۶؛ ۲۰۰۴) به اوج بهره‌گیری در موضوع عدالت و انصاف دست یافت. این افراد در موضوعاتی چون مالکیت یا تسهیم منابع بادآورده، بر اساس تحلیل‌های نظریه بازی‌های تکاملی به «منصفانه دانسته شدن تقسیم ۵۰-۵۰ در نظر افراد و نیز پایدار ماندن این شیوه عمل» نظر داشته و اساس تحلیل خویش از هنجارها، اصول یا میثاق‌های اجتماعی عادلانه را وجود چنین مشخصه‌ای قرار دادند.

ساگدن، با مهم دانستن امکان بروز هم‌آهنگی میان افراد آن هم بدون وجود هرگونه قوه قاهره‌ای بر استعاره نظم خودانگیخته دست می‌گذارد. ساگدن با استفاده از مفهوم تعادل، به تحلیل سه میثاق مهم هم‌آهنگی، مالکیت و معامله به مثل می‌پردازد. از نظری میثاق‌های هم‌آهنگی قابل مشاهده در زندگی روزمره که بدون وجود هرگونه قوه قاهره‌ای بروز می‌کند، ابزاری برای هم‌آهنگی و بروز موقعیت تعادلی است. وی برای تبیین میثاق مالکیت از ابزار نظریه بازی‌های تطوری استفاده می‌کند و پیدایش میثاق‌هایی چون «اگر مالک چیزی هستی تا سرحد مرگ برای حفظش بجنگ (استراتژی باز) و اگر مالک چیزی نیستی درگیر نشو (استراتژی کبوتر)» را استراتژی‌های پایدار تطوری دانسته و البته با ابزارهای مربوطه نیز سعی در اثبات پایداری آن می‌کند.

اسکرمز دیگر نوآور این عرصه است. وی با استفاده از بازی‌های تقسیم

۱۲

و رفاه (۲۰۰۵ [۱۹۸۶])، موجب شد که ایده وی در حوزه فلسفه اخلاق را برخوردار از صلاحیت لازم برای بررسی بدانیم. منابع زیر به عنوان دو نمونه از توجه به آثار وی، قابل اشاره هستند:

Pettit, P. (1990). *Virtus normativa: Rational choice perspectives*. *Ethics*, 725-755.

Verbeek, B. (2010). *Rational Choice Virtues*. *Ethical theory and moral practice*, 13(5), 541-559.

۱ Brian Skyrms؛ وی استاد منطق، فلسفه و اقتصاد دانشگاه کالیفرنیا در اروین و نیز استاد فلسفه دانشگاه استنفورد است. مهم‌ترین حوزه‌های پژوهشی وی نظریه تصمیم‌گیری، مبانی احتمالات و نظریه بازی‌هاست. کارهای پژوهشی متأخر وی از جمله دو کتاب مورد اشاره در اینجا، یعنی *تطور قرارداد اجتماعی* (۱۹۹۶) و نیز تجدید چاپ در ۲۰۱۴ و *شکار گوزن و تکامل ساختار اجتماعی* (۲۰۰۴)، درباره ماهیت قرارداد اجتماعی با استفاده از نظریه بازی‌های تکاملی است. وی به همراه آلن گیبارد، تنها فیلسوفان در قید حیات عضو آکادمی ملی علوم ایالات متحده هستند.

عایدی اولیه که از چندین تعادل برخوردارند، موقعیت‌های دارای وضعیت تعادل پایدار تطوری را وضعیت عادلانه تلقی می‌کند. اسکرمز در طرح ایده خویش تأکید بسیاری بر انتخاب بازی متنا سب با موضوع قرارداد اجتماعی داشته و از این رو بازی شکار گوزن^۱ را برای این منظور برمی‌گزیند. وی با شروع از وضع طبیعی هابزی در تعادل غالب ریسکی، فرایند تغییر موقعیت جامعه به وضعیت غالب پیامدی را رصد می‌کند.^۲

در نهایت آنکه با توجه به شواهد فوق می‌توان فرضیه وجود یک رابطه یک‌سویه از جانب برخی پیشرفت‌ها در مجموعه مطالعات نظریه بازی‌ها به برخی انگاره‌های معاصر در باب عدالت را تأیید نمود. دلالت این فرضیه آن است که بیان می‌دارد برخی نظریات معاصر مطروحه در باب عدالت و اخلاق با تأخیری زمانی متأثر از نوآوری‌های صورت گرفته در نظریه بازی‌ها هستند (رسم توضیحی

۱ Stag Hunt؛ این بازی ساده همانند معمای زندانی از بازی‌های ایزاری (Toy Games) تلقی می‌شود که برای تحلیل ماهیت قرارداد اجتماعی توسط اسکرمز مورد تأکید قرار گرفته است. شایان ذکر است این بازی برگرفته از ایده ژان ژاک روسو راجع به قرارداد اجتماعی است.

۲ منظور از تعادل غالب ریسکی وضعیتی است که همه افراد جامعه در پی شکار خرگوش (کار فردی که قطعاً عایدی در برخواهد داشت) می‌روند. منظور از تعادل غالب پیامدی هم آن است که افراد دست به همکاری زده و به شکار گوزن که البته پیامد بالاتری برایشان فراهم می‌آورد، می‌پردازند.

۱	● طرح بازی‌های با جمع صفر و پیشنهاد راه‌حل maximin توسط فون نویمن و مورگشترن ([۱۹۴۴] ۱۹۵۳) ● استفاده از قاعده maximin به عنوان قاعده انتخاب عقلانی برای گزینش اصول عدالت توسط رالز ([۱۹۷۱] ۲۰۰۵)
۲	● طرح مدل‌های چانه‌زنی با پیشگامی نش (۱۹۵۰) و نوآوری‌هایی توسط کالای و اسموردینسکی (۱۹۷۵) ● طرح ایده اخلاق مبتنی بر توافق با استفاده از مدل‌های چانه‌زنی توسط گوتیر (۱۹۸۶) و نیز تأثیرپذیری از راه‌حل چانه‌زنی در بازی‌های ایده خویش در باب اخلاق و عدالت (۱۹۹۳)
۳	● قضیه عامه در بازی‌های تکراری (شروع طرح و بهره‌گیری از آن مشخص نیست، به قبل از ۱۹۶۰ برمی‌گردد) ● طرح ایده عدالت طبیعی با استفاده از قضیه عامه در بازی‌های تکراری توسط پینمور (۱۹۹۴)
۴	● طرح نظریه بازی‌های تطوری و ابداع مفهوم ESS با پیشگامی مینارد اسمیت و پرایس (۱۹۷۳) ● طرح ایده ساگدن (۱۹۸۹)، اسکرمز (۱۹۹۴) و پینمور (۱۹۹۴) راجع به هنجارهای انصاف، عدالت، قرارداد اجتماعی و میثاق‌ها بر پایه نظریه بازی‌های تطوری

رسم توضیحی ۱ تأثیرپذیری طرح برخی نظریات مربوط به اخلاق، عدالت یا قرارداد اجتماعی از ظهور مفاهیم و راه‌حل‌های جدید در مجموعه مطالعات نظریه بازی‌ها

۳. نجات فلسفه اخلاق از نظریه بازی‌ها!

حال که فرضیه نخست پژوهش مورد تأیید قرار گرفت، نوبت به ارزیابی انتقادی از تأثیرگذاری چارچوب تحلیلی و مدل‌های نظریه بازی‌ها بر مطالعات فلسفه اخلاق می‌رسد. دغدغه اصلی در این بخش فراهم آوردن پاسخ‌هایی برای سؤالات زیر است: «آیا نظریه بازی‌ها ابزار مناسبی 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؟»

پیش از پیگیری مباحث، لازم است تفکیکی میان دو نوع چارچوب تحلیلی در نظریه بازی‌ها قائل شده و پاسخ به پرسش‌های فوق را در هر دوی این حوزه‌ها، به طور مجزا مدنظر قرار داد. سه دسته نوآوری نخست در حوزه نظریه بازی‌ها که مورد بحث قرار گرفت (قاعده حداکثرسازی حداقل‌ها، مدل‌های چانه‌زنی و قضیه عامه در بازی‌های تکراری) را می‌توان در حوزه مطالعات نظریه بازی‌های کلاسیک تلقی کرده و از نظریه بازی‌ها تکاملی (حوزه چهارم اشاره شده در بخش

قبل) تفکیک نمود. دلیل لزوم این تمایز به تفاوت مفروضات و شیوه‌های تحلیلی این دو دسته برمی‌گردد.

چند تفاوت عمده بین این دو رویکرد دیده می‌شود؛ نخست اینکه ادعا می‌شود نظریه بازی‌های تطوری برخلاف نظریه بازی‌های کلاسیک، به تحلیل اعمال توده‌ای و جمعیتی می‌پردازد. تفاوت دیگر اینکه در نظریه بازی‌های کلاسیک، مسئله انتخاب مبتنی بر بیشینه‌سازی فایده (مطلوبیت) صورت می‌گیرد در حالی که در نظریه بازی‌های تطوری، انتخابی هوشمندانه‌ای دخیل نبوده بلکه انسان‌ها به‌مثابه موجوداتی خواهند بود که در مقام تحلیل، گویی‌گزینه‌ش طبیعی^۱ [داروینی] مبتنی بر تناسب^۲ (توانایی زیستی) بالاتر بر رفتار آن‌ها حاکم است. تفاوت تفصیلی و البته تسامحی این دو رهیافت به‌طور اجمالی در قالب [جدول ۲](#) مورد اشاره قرار گرفته است. در نتیجه، در دو قسمت بعد، به تفکیک و ترتیب به دو حوزه پیش‌گفته خواهیم پرداخت.

مؤلفه‌های بازی	نظریه بازی‌های کلاسیک	نظریه بازی‌های تطوری
بازیکنان	انسان عقلانی	موجودات زنده
تعداد بازیکنان مورد تحلیل	معمولاً اندک	جمعیتی از بازیکنان
استراتژی‌ها	انتخاب‌های ممکن	گونه(سرخ)های ممکن
پیامد	فایده	تناسب زیستی
وضعیت مورد تحلیل	استراتژی تعادلی نش (یا مشتقات آن)	استراتژی پایدار تطوری

جدول ۲ تفاوت‌های نظریه بازی‌های کلاسیک و نظریه بازی‌های تطوری؛ منبع: برگرفته از زاهدی‌وفا و رضائی (۱۳۹۴) [در دست چاپ]

۳,۱. نظریه بازی‌های کلاسیک و فلسفه اخلاق

غالب نظریه پردازان نظریه بازی‌ها نگاهی خنثی به چارچوب تحلیلی نظریه بازی‌ها دارند. به بیان دقیق‌تر، رویکرد ایشان راجع به عقلانیت، متکی بر تلقی

1 Natural Selection

2 Fitness

هنجاری از عقلانیت نیست. برای مثال رابرت آومن^۱ در تأیید ارزش خنثایی نظریه بازی‌ها معتقد است: «هرچند می‌توان بین نظریه بازی‌ها و اخلاق، ارتباطاتی مفهومی [برای مثال از نوع نحوه اثرگذاری نظریه بازی‌ها بر اخلاق و یا استفاده از نظریه بازی‌ها برای تحلیل رفتارهای اخلاقی نمونه‌هایی] پیدا کرد و از سویی دیگر شناخت این ارتباط به‌خودی‌خود حائز اهمیت است اما باید خاطر نشان کرد با همه این اوصاف، نظریه بازی‌ها از هرگونه محتوا و مضمون اخلاقی، تهی است. به‌عبارت‌دیگر نظریه بازی‌ها هیچ‌گونه توصیه اخلاقی در بر ندارد و از لحاظ اخلاقی کاملاً خنثی است. برای مثال تعادل نش هیچگاه نمی‌گوید فایده را حداکثر کن بلکه تنها نتایج آنچه انجام می‌دهیم را کشف می‌کند (Aumann 2008, p. 553)».

کنث بینمور در این باره می‌گوید: «نظریه بازی‌ها، رشته‌ای فاقد ماهیت حقیقی و محتوی قائم به ذات است. نظریه بازی‌ها به مردم نمی‌گوید چه باوری داشته یا چه عملی باید انجام دهند بلکه تنها به آن‌ها می‌گوید در صورت باور به چیزی، غیرممکن است به چیز دیگری باور داشته باشید. (Binmore 2007a, p. 56)». وی در جای دیگری می‌افزاید: «قضایای ریاضی اساساً این‌همانی‌گویی هستند. این قضایای این‌همانی‌گویانه نمی‌توانند اشتباه باشند چراکه هیچ امر قائم به ذاتی را ادعا نمی‌کنند که بخواهد درست یا غلط باشد... گزاره‌های نظریه بازی‌ها نمی‌توانند بد یا خوب باشند. این گزاره‌ها اساساً نسبت به موضوعات اخلاقی خنثی هستند (Binmore 1994, pp. 95-6)»؛ درنهایت آن‌که «نظریه بازی‌ها صرفاً یک ابزار ریاضی است. بنابراین بیانیه‌ای برای فلسفه لذت‌گرایی^۳ یا فلسفه خودگرایی^۴ یا هر فلسفه و گرایش دیگری نیست.

۱ Robert Aumann؛ از نوآوران عرصه نظریه بازی‌ها و برنده جایزه یادبود نوبل در علم اقتصاد در سال ۲۰۰۵ (به‌طور مشترک)

۲ Tautology

۳ Hedonism

۴ Egoism

منتقدانی که مدعی خلاف این هستند اساساً نمی فهمند که نظریه بازی ها چه می گوید. برخی اوقات آن ها نمی خواهند بفهمند چرا که این امر مستلزم رها ساختن مغالطات فراوانی است که به شدت به آن ها دل بسته اند (Binmore 1994, p. 96). آریل رابینشتین^۱ نیز در مؤخره ای که در شصتمین سالگرد چاپ کتاب *نظریه بازی ها و رفتار اقتصادی*، بر این کتاب می نویسد، مدعی هیچ گونه دلالت هنجاری برای نظریه بازی ها نمی شود. وی می گوید: «نظریه بازی ها به شناسایی الگوهای استدلال پرداخته و دلالت های آن را برای تصمیم گیری در این شرایط تعاملی مورد ارزیابی قرار می دهد. بنابراین نظریه بازی ها هیچ دلالت هنجاری در خود ندارد... نظریه بازی ها قرابت بسیاری با منطق دارد. منطق اجازه انتخاب جملات صادق از کاذب را نمی دهد، منطق به ما در انتخاب درست از غلط کمک نمی کند. نظریه بازی ها نیز به ما نمی گوید کدام عمل مرجح است» (Neumann & Morgenstern 2007, pp. 634-5).

۱۷

در مقابل اما برخی نوآوران نظریه بازی ها، بر وجود تلقی محتوایی از عقلانیت، مبتنی بر پیگیری منافع شخصی به عنوان اصل راهنما در موقعیت های انتخاب، اصرار دارند. شاید مهم ترین تصریح بر جنبه هنجاری بودن نظریه بازی ها را بتوان در هارزانی مشاهده کرد؛ وی بر این باور است که در نظریه بازی ها همچون غالب نظریات اقتصادی، «نظریه ما یک نظریه هنجاری (تجویزی)^۲ است تا اینکه یک نظریه اثباتی (توصیفی) باشد. لااقل آن که ... آن [نظریه] با پرسش از اینکه هر بازیکن باید به منظور ارتقاء مؤثرتر منافع شخصی در بازی چگونه عمل کند، سروکار دارد و نه با پرسش از اینکه او (یا افرادی مشابه او) چگونه به واقع در یک بازی عمل می کنند. (۲۰۰۸ [۱۹۷۷], p. ۱۶).» به بیان ساده، سرانجام تحلیل های نظریه بازی ها را می توان توصیه راجع به شیوه انتخاب تلقی نمود، هرچند که مدعی شویم الزام به انتخاب استراتژی پیشنهادی از جانب خود نظریه بازی ها نیست.

۱ Ariel Rubinstein

۲ Prescriptive

به نظر می‌رسد در این بین، نظر افرادی چون هارزانی به صواب نزدیک‌تر باشد. اگر بخواهیم به آنچه متخصصان نظریه بازی‌ها انجام می‌دهند و نه آنچه متخصصان نظریه بازی‌ها ادعا می‌کنند توجه کنیم، می‌بینیم که نهایت تلاش ایشان برای درک موقعیت تعادلی (موقعیتی که انحراف از آن برای بازیکنان مطلوب نیست) صرف می‌شود.^۱ یافتن این تعادل نیز چه به طور صریح و چه ضمنی دلالت بر نوعی توصیه یا تجویز دارد؛ وضعیت مطلوبی که برپایه مفروضات مورد نظر در باب عقلانی بودن بازیکنان یا به آن خواهیم رسید و یا اینکه توصیه آن است که بدان گونه عمل شود. به این ترتیب، اساساً مفهوم تعادل در عین برخورداری از ظاهری توصیفی، مقوله‌ای هنجاری بوده و اساساً با مباحث اخلاق هنجاری قرابت می‌یابد.^۲

شایان ذکر است که پیشنهاد بهره‌گیری از نظریه بازی‌ها در فلسفه اخلاق نیز که نخستین بار توسط یک فیلسوف ارائه شده، تنها در صورت هنجاری بودن یا بهره‌گیری‌های هنجاری از نظریه بازی‌ها معنا دار خواهد بود. «این شکایتی مداوم در مقابل فلاسفه اخلاق دانشگاهی است که در برج عاجی ساکن هستند که در آن و به منظور تحلیل مفاهیم اخلاقی یا کاوش معنایی منطقی^۳ زبان اخلاقیات بسر به جیب تفکر فروبرده‌اند؛ آن‌هم بدون هبوط به زمین برای کاربردی کردن

۱ به قول این بیان منتسب به اینشتاین که اگر می‌خواهید چیزی از فیزیکدانان درباره روش‌هایی که به کار گرفته‌اند بدانید «به حرف‌های آن‌ها گوش ندهید و توجه خود را معطوف به اعمال آن‌ها کنید».

۲ همین مطلب راجع به خود علم اقتصاد نیز صادق است. اگر تمامی تلاش‌های مطالعات اقتصادی را صرفاً توصیف تلقی کنیم، «با این سؤال مواجه می‌شویم که ... سیاست‌گذاری و کنترل پدیده‌های اقتصادی بر چه اساس و معیاری استوار می‌شود؟ اگر قرار باشد دو وضعیت اقتصادی با هم مقایسه و یکی انتخاب شود، چگونه باید این انتخاب صورت گیرد؟ ... در واقع [در صورت نفی تجویزی بودن علم اقتصاد] برای وفادار ماندن به اثباتی بودن گزاره‌ها، این حوزه از دانش را بی‌ثمر کرده‌ایم (عربی (۱۳۸۷، p. 43)).» هر چند جای توضیح دقیق‌تر مجموعه کاربردهای نظریه بازی‌ها نیست، اما دستاوردهای حوزه‌هایی چون طراحی سازوکار یا طراحی بازار به عنوان دلالت‌های مهندسی گونه نظریه بازی‌ها، تمام تلاش خویش را برای تغییر جهان و دست‌یافتن به وضعیت مطلوب، آن‌هم از منظر معیارهای مدنظر طراح سازوکار، مصروف داشته و اساساً نشانه‌ای آشکار از تجویزی یا هنجاری بودن‌اند.

۳ Logical Semantics

مطالعات انتزاعی شان به منظور اعطای توصیه کاربردی راجع به چگونگی حل مسائل واقعی اخلاقی (۱۹۵۵, p. ۳). این بند، عبارت نخست سخنرانی افتتاحی^۱ ریچارد بریث‌ویت^۲ هنگام تصاحب کرسی استادی فلسفه نایتزبریج^۳ در دانشگاه کمبریج در سال ۱۹۵۴ است. نطق تأثیرگذاری که حاوی پیشنهادی برای پژوهشگران حوزه فلسفه اخلاق بود؛ عنوان این سخنرانی به خوبی گویای این توصیه است: «نظریه بازی‌ها به مثابه ابزاری برای فیلسوف اخلاق»^۴.

حال که هنجاری بودن نتیجه تحلیل‌های نظریه بازی‌های کلاسیک یا لااقل وجود چنین رویکردی در میان برخی اقتصاددانان و فلاسفه را مفروض پنداشتیم، نوبت به ماهیت این تجویزی یا هنجاری بودن می‌رسد. با نگاهی اجمالی به شیوه تحلیل در نظریه بازی‌های کلاسیک، به نظر می‌رسد نظریه بازی‌ها چیزی جز همان ایده‌های فایده‌گرایانه نیست.

۱۹

همان‌طور که اشاره شد، نظریه بازی‌های کلاسیک، مطالعه تعاملات بازیکنان عقلانی است. به محض برخوردن با مفهوم عقلانیت، باید تأملی بر دخالت این مفهوم بر چارچوب تحلیلی نظریه بازی‌ها نمود. اساس نظریه بازی‌ها بر نظریه مطلوبیت انتظاری سامان یافته است. لازمه استفاده از نظریه مطلوبیت انتظاری و دست زدن به تحلیل نظریه بازی‌ها نیز آن است که فرد بتواند برای تمام گزینه‌های پیش روی خویش، مقداری عددی به عنوان شاخص ارزش مندی آن گزینه برگزیند. به عنوان مثال در یک بازی ساده چون معمای زندانی باید با لحاظ نمودن تمام مشخصات شخصیتی، احساسات، منافع و مضار یا باور خویش راجع به ارزش مندی انتخاب‌های ممکن، مقدار عددی برای استراتژی همکاری و نیز برای استراتژی عدم همکاری برگزیده شود. ضرورت تعیین پیامد انتخاب‌های ممکن، بیانگر مشخصه مهمی در بهره‌گیری‌های اخلاقی از نظریه بازی‌هاست: این

۱ Actual

۲ Inaugural Lecture

۳ Richard B. Braithwaite (1900-1990)

۴ Knightbridge Professor of Philosophy

۵ Theory of Games as a Tool for the Moral Philosopher

نظریه تنها می‌تواند در خدمت نظریات اخلاقی پیامدگرا باشد.

نمونه بارز چنین محدودیتی را می‌توان در ترجمه ناپذیر بودن رفتارهای مبتنی بر نظریات رقیب اخلاقی در نظریه بازی‌ها دانست. به نظر بهترین اشاره به این کاستی، پیش از این توسط توماس شلینگ^۱ (۱۹۶۸) صورت گرفته که عیناً به آن اشاره می‌کنیم. پرسش مهمی که از نظر وی در ربط میان نظریه بازی‌ها و اخلاق امکان بروز دارد آن است که آیا روش نظریه بازی‌ها در مقام کاربرد، محدود به طبقه خاصی از اخلاق است؟ وی از مثالی بهره می‌برد که می‌تواند قابل تطبیق با اخلاق تکلیف محور باشد. وی فردی را مثال می‌زند که تمام علاقه و هدفش انجام انتخاب حق است؛ «وی علاقه‌ای به نتایج ندارد، او تنها می‌خواهد کار درست را انجام دهد.» اینجا است که «نظریه بازی‌ها نمی‌تواند چندان کمکی کند؛ آن [یعنی نظریه بازی‌ها] با رابطه نتایج^۲ انتخاب‌ها سروکار دارد (p. ۶۲, ۱۹۶۸).»

در صورت بهره‌گیری از چارچوب تحلیلی نظریه بازی‌ها، نادیده گرفته شدن مؤلفه اخلاقی مهم دیگری نیز به راحتی قابل مشاهده است: نیت. اساس تحلیل‌های نظریه بازی‌ها بر اساس اطلاعات موجود از ساختار بازی صورت می‌گیرد؛ اطلاعاتی همچون پیامدهای وضعیتهای مختلف و مجموعه انتخاب‌های ممکن بازیکن رقیب. در مجموعه اطلاعاتی که بر اساس آن به تحلیل و مطالعه انتخاب پرداخته می‌شود، عنصر نیت وجود نداشته و انتخاب‌های افراد رقیب مبتنی بر فرض پیگیری منافع شخصی (فرض عقلانیت) انگاشته می‌شود.

برای تبیین مناسب‌تر مطلب فوق، ارائه یک مثال مفید به نظر می‌رسد. فرض کنید یک بازی ساده چون معمای زندانی یا شکارگوزن، میان دو بازیکن بتواند تا بی‌نهایت بار تکرار شود (بازی تکراری). یکی از استراتژیهای تعادلی در این بازی آن است که بر اساس قاعده زیر عمل شود: «با رقیب همکاری کن تا زمانی که وی استراتژی عدم همکاری را برگزیند، در این صورت الی‌الابد استراتژی عدم

^۱ Thomas Schelling؛ از نوآوران عرصه نظریه بازی‌ها و برنده جایزه یادبود نوبل در علم اقتصاد در سال ۲۰۰۵ (به طور مشترک با آومن)

همکاری را برگزین.» در این صورت اگر فرضاً شما در مرحله n ام به هر دلیلی، برخلاف مراحل قبل استراتژی عدم همکاری را انتخاب کردی، بازیکن رقیب بر اساس قاعده راهنمای استراتژی تعادلی، در مرحله $n+1$ عدم همکاری را برمی‌گزیند. بر همین اساس شما نیز در مرحله $n+2$ و مراحل بعدی استراتژی عدم همکاری را انتخاب می‌کنید. اما نکته ظریفی در اینجا نهفته است: می‌توان دو هدف یا نیت برای عدم همکاری فرد رقیب در مرحله $n+1$ متصور بود. (۱) رقیب بدان دلیل عدم همکاری را برگزید که شما انتخابی برخلاف حداکثرشدن منافع وی در مرحله n انجام داده‌اید. (۲) رقیب به دلیل تعهد و پایبندی به اصولی اخلاقی و با نیت مجازات فردی که نوعی توافق ضمنی را زیر پا گذاشته، عدم همکاری در مرحله $n+1$ را انتخاب کرده است.

۲۱ اگر نیت بازیکن رقیب، نیت اول باشد، عدم همکاری در مرحله $n+2$ می‌تواند برایتان معنادار باشد؛ چون او بر پایه کاهش منافعش شما را مجازات کرده شما نیز به عدم همکاری اقدام می‌کنید. اما اگر هدف رقیب از عدم همکاری در مرحله $n+1$ نیت دوم باشد، آیا نباید به واسطه این نیت اخلاقی و تعهد وی به آن، در مرحله $n+2$ استراتژی همکاری را برگزینیم تا وی را به واسطه این نیت منتفع سازیم؟ نکته اساسی اینجا است که انواع این نیت‌ها در نظریه بازی‌ها مورد سنجش یا نظر قرار نمی‌گیرند. به بیان دقیق‌تر و بر اساس مفروضات نظریه بازی‌ها، نیت (۲) قابل ورود به تحلیل نبوده و اساساً بر اساس فرض عقلانیت و وجود دانش مشترک راجع به این فرض در میان بازیکنان، تحلیل‌های نظریه بازی‌های کلاسیک شکل می‌گیرد. حال که تنها بر اساس پیامدها و انتخاب‌هاست که تحلیل‌ها صورت می‌گیرد و باقی مؤلفه‌ها نادیده گرفته می‌شوند روشن خواهد بود که مؤلفه‌ای که از نظر برخی مکاتب اخلاقی و حتی درک عرفی از اخلاق باید مورد نظر قرار گیرد، حذف می‌شوند.

پرواضح خواهد بود که به واسطه فایده‌گرا بودن چارچوب تحلیلی در نظریه بازی‌های کلاسیک، دشواری‌های پیش‌روی این نظریه اخلاقی، از جمله سنجش ناپذیری فایده و عدم امکان مقایسه بین شخصی فایده، برای آن هم وجود دارد

که البته در اینجا بدان نمی‌پردازیم. نتیجه آن که با پی بردن به گستره کاربردپذیری نظریه بازی‌های کلاسیک، می‌توان اعلام داشت که همه مسائل یا دوراهی‌های اخلاقی را نمی‌توان به سادگی در قالب مدل‌های نظریه بازی‌ها ترجمه نمود؛ برخلاف تلقی که بریث ویت از این نظریه برای حل مسائل واقعی اخلاقی داشت.

۳,۲. نظریه بازی‌های تکاملی و فلسفه اخلاق

با توجه به تفکیکی که در قالب جدول ۱ میان نظریه بازی‌های کلاسیک و نظریه بازی‌های تکاملی ارائه شد، واضح خواهد بود که در اینجا اساساً مسئله انتخاب انسانی به کناری گذاشته شده و به جای آن طبیعت، برآمد تعاملات جمعیتی افراد، قدرت تولید و اشاعه نوع خویش یا تناسب زیستی مؤثر خواهد بود. در این صورت می‌توان ابتناء این نظریه را بر ایده‌های داروینیستی دانسته و در نتیجه، کاربردهای آن در حوزه مقولات اخلاقی همچون احساس اخلاقی، عدالت، انصاف و حق را نیز ترجمان اخلاق طبیعت‌گرایانه و اخلاق تکاملی^۱ برشمرد که با پیشگامی چارلز داروین^۲ و هربرت اسپنسر^۳ مطرح گردیده است. در این حوزه از نظریه بازی‌ها نیز قیود مربوط به مفروضات و چارچوب تحلیلی موجبات محدود شدن دامنه بهره‌گیری از نظریه بازی‌های تکاملی در مباحث فلسفه اخلاق را فراهم خواهد کرد.

یکی از تفاوت‌های مبانی اخلاقی این دسته از نظریات با نظریه بازی‌های کلاسیک به بُعد توصیفی آن راجع است. اگر نظریه بازی‌های کلاسیک را نوعی تجویز یا توصیه بدانیم، نظریه بازی‌های تکاملی با توجه به مفروضاتش، منطقی‌اً در حوزه توصیف بوده و نمی‌تواند ارائه‌کننده اصل راهنمای عملی در موقعیت‌های مربوط به دوراهی‌های اخلاقی باشد. اساساً کاربردی‌سازی نظریه بازی‌های

۱ Evolutionary Ethics

۲ Charles Darwin (1809-1882)

۳ Herbert Spencer (1820-1903)

تکاملی در موضوعاتی چون مالکیت، عدالت، انصاف یا حق نه به قصد دست یابی به شیوه رسیدن به موقعیت عادلانه بلکه تنها برای تحلیل آنچه روی داده کاربرد دارد؛ تمامی تحلیل‌های مبتنی بر این نظریه، همچون نظریه داروین، فاقد مشخصه پیش‌بینی‌پذیری یا توصیه‌مندی است. نتایج و دلالت‌های مطالعات ساگدن و اسکرمز، که بدان‌ها اشاره‌ای صورت گرفت، به خوبی نشان‌دهنده این امر است.

به طور خلاصه نظریه بازی‌های تکاملی به انضمام فروض و چارچوب تحلیلی محدودکننده‌اش، اساساً فاقد شرط اولیه برای دستیابی به هدف بریث ویت، یعنی ارائه توصیه در مسائل اخلاقی واقعی، بوده و در واقع تنها ابزاری برای طرح علمی-ریاضی ایده داروین و اسپنسر است.

۲۳ تم سک به چنین تلقی از مفاهیمی چون اخلاق، عدالت یا انصاف جایی برای بسیاری از موضوعات مورد نظر در فلسفه اخلاق نمی‌گذارد؛ روایی یا ناروایی اعمال، خوبی یا بدی نتایج، فضیلت‌مندی یا رذیلت‌مندی ویژگی‌های شخصی یا خیر و شر بودن محرک‌ها و اراده عمل اساساً در این تحلیل‌ها وجود نداشته و مطالعه پژوهشگر اخلاق به تبیین رویدادهای گذشته آن هم در مقام توصیف شیوه سامان یافتن نهادها، شکل‌گیری عادات فردی، میثاق‌های اجتماعی و تأثیر آن‌ها بر انتخاب افراد یا اجتماعات منحصر می‌شود.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

توجه به حوزه مطالعاتی فلسفه اخلاق و اهمیت مقوله عقلانیت و نیز بروز انواع موقعیت‌های تعاملی در برخی مسائل اخلاقی، ما را به امکان‌پذیر بودن بهره‌گیری از نظریه بازی‌ها در مطالعات فلسفه اخلاق ظنین می‌کند. این مقاله در وهله نخست، تأثیرگذاری برخی ایده‌ها و مدل‌های نظری در نظریه بازی‌ها بر برخی نظریات در حوزه اخلاق و عدالت را نشان داد. دریافتیم که به طور صریح یا ضمنی، برخی ایده‌ها در حوزه اخلاق از ظهور نوآوری‌ها در نظریه بازی‌ها متأثر شده و فرضیه نخست مقاله مورد تأیید قرار گرفت.

با ارزیابی چنین ارتباطی، دریافتیم که مجموعه مطالعات نظریه بازی های کلاسیک با نوع خاصی از انواع نظریات اخلاقی سازگار بوده و عملاً طرح بحث از مقولات و ایده هایی چون «تکلیف گرایی»، «نیت فاعل» یا «فضیلت مداری» در آن امکان پذیر نیست. همچنین در استفاده هایی که از نظریه بازی های تکاملی در موضوعات اخلاقی شده است، دریافتیم که به واسطه محدودیت ها در مفروضات و چارچوب تحلیلی اش، اساساً از حوزه مطالعات فلسفه اخلاق و مباحثی چون روایی یا ناروایی اعمال، خوبی یا بدی نتایج، فضیلت مندی یا رذیلت مندی و ویژگی های شخصی یا خیر و شر بودن محرک ها و اراده عمل خارج می شویم. در نتیجه فرضیه دوم مقاله به این پاسخ رهنمون می شود که چارچوب تحلیلی نظریه بازی ها نمی تواند به عنوان ابزاری کارا برای فلسفه اخلاق، به نحوی که امکان بهره مندی از آن در تمام یا غالب نظریات اخلاقی وجود داشته باشد، مورد استفاده قرار گیرد.

منابع

۱. پالمر، م، مسائل اخلاقی: متن آموزشی فلسفه اخلاق، ترجمه علی رضا آل بویه، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه ها؛ پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، تهران، ۱۳۸۸.
۲. زاهدی وفا، م & رضائی، م، 'نظریه بازی های تکاملی و ارزیابی پیشرفت در نظریه بازی ها؛ بررسی از منظر روش شناسی علم اقتصاد'، فلسفه علم، vol. 5, no. 2, ۱۳۹۴ [در دست چاپ].
۳. عربی، س، 'از اقتصاد اثباتی تا اقتصاد هنجاری: بنیان های فلسفی و ارزشی اقتصاد رفاه'، روش شناسی علوم انسانی، vol. 14, no. 57, p. 51, ۱۳۸۷.
۴. مصباح یزدی، م، نقد و بررسی مکاتب اخلاقی، تحقیق و نگارش احمدحسین شریفی، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی رحمه الله، قم، ۱۳۸۴.

5. Aumann, RJ, 'game theory', in SN Durlauf & LE Blume (eds), *The New Palgrave Dictionary of Economics*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, <http://www.dictionaryofeconomics.com/extract?id=pde2008_G000007>, 2008.

6. Binmore, KG ,*Playing fair: Game Theory and the Social Contract*, 1 vol., The MIT Press, Cambridge, Mass, 1994.
7. Binmore, KG ,*Just playing: Game Theory and Social Contract*, MIT Press series on economic learning and social evolution, vol. 2, MIT Press, Cambridge, Mass, 1998.
8. Binmore, KG ,*Game theory: A very short introduction*, Very short introductions, vol. 173, Oxford University Press, New York, 2007a.
9. Binmore, KG ,*Natural justice*, Oxford University Press, New York, 2005.
10. Binmore, KG ,*Playing for Real: A text on game theory*, Oxford University Press, Oxford, <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0638/2005053938_d.html>, 2007b.
11. Braithwaite, RB ,*Theory of games as a tool for the moral philosopher: An inaugural lecture delivered in Cambridge on 2 December, 1954*, Cambridge University Press, Cambridge UK, 1955.
12. Dixit, AK & Skeath, S ,*Games of strategy*, 2nd edn, W. W. Norton & Co, New York, 2004.
13. Gauthier, DP, 'Uniting separate persons', in DP Gauthier & R Sugden (eds ,*Rationality, justice and the social contract: Themes from Morals by agreement*, Harvester Wheatsheaf, New York, 1993.
14. Gauthier, DP ,*Morals by agreement*, Clarendon, Oxford, 1986.
15. Gibbons, R, *A primer in game theory*, Harvester-Wheatsheaf.' 1992.
16. Harsanyi, JC, 'Can the Maximin Principle Serve as a Basis for Morality? A Critique of John Rawls's Theory ,'*The American Political Science Review*, vol. 69, no. 2, pp. 594-606, <<http://www.jstor.org/stable/1959090>>, 1975.
17. Harsanyi, JC ,*Rational behavior and bargaining equilibrium in games and social situations*, Cambridge paperback library, 1st edn, Cambridge University Press, New York, 2008[1977].
18. Kalai, E & Smorodinsky, M, 'Other Solutions to Nash's Bargaining Problem ,'*Econometrica*, vol. 43, no. 3, p. 513, 1975.
19. Lehtinen, A & Kuorikoski, J, 'Unrealistic Assumptions in Rational Choice Theory ,'*Philosophy of the Social Sciences*, vol. 37, no. 2, pp. 115-38, 2007.
20. Nash, JF, 'The Bargaining Problem ,'*Econometrica*, vol. 18, no. 2, pp. 155-62, <<http://www.jstor.org/stable/1907266>>, 1950.
21. Neumann, J von & Morgenstern, O ,*Theory of games and economic behavior*, Princeton classic editions, 60th edn, Princeton University Press, Princeton, 2007.

22. Rasmusen, E ,*Games and Information: Reputation and Repeated Games with Symmetric Information*, Draft veersion of Chapter 5, <http://www.rasmusen.org/GI/chapters/chap05_repeated.pdf>, 2005.
23. Rawls, J ,*A Theory of Justice*, Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, MA, 2005[1971].
24. Schelling, TC, 'Game Theory and the Study of Ethical Systems ,'*The Journal of Conflict Resolution*, vol. 12, no. 1, pp. 34–44, <<http://www.jstor.org/stable/172812>>, 1968.
25. Skyrms, B ,*The Stag Hunt and the Evolution of Social Structure*, Cambridge University Press, Cambridge, 2004.
26. Skyrms, B ,*Evolution of the social contract*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996.
27. Smith, JM, 'Game theory and the evolution of fighting', in JM Smith (ed),(*On evolution*, Edinburgh University Press, Edinburgh, pp. 8–28, 1972.
28. Smith, JM & Price, GR, 'The Logic of Animal Conflict ,'*Nature*, vol. 246, no. 5427, pp. 15–8, 1973, 1973.
29. Sugden, R, 'Spontaneous Order ,'*The Journal of Economic Perspectives*, vol. 3, no. 4, pp. 85–97, 1989.
30. Sugden, R ,*The economics of rights, co-operation, and welfare*, 2nd edn, Palgrave Macmillan, New York, 2005[1986].

سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران
 فلسفه اخلاق، بهمن ۱۳۹۴