

گشودگی به دیگری به مثابه‌ی شرط اخلاقی دیالوگ

علی رضا آزادی^۱

حمیده ایزدی نیا^۲

چکیده

گادامر پیش‌داوری‌ها را شرط امکان فهم می‌داند؛ اما دخالت پیش‌داوری‌ها در فهم، به معنای ذهنی و دلخواهانه شدن فهم و دیالوگی نبودن آن نیست که یک رابطه یک‌سویه، به مثابه تحمیل ذهنیت و معنای خودمان بر دیگری باشد تا دیگری بودن او و انسانیتش را نادیده بگیریم. گادامر با تمسک به مفهوم بازی و تمایز میان *game* و *play*، حرکت رفت‌وبرگشتی فهم و ساختار دیالوگی آن را آشکار می‌کند. از این رو، رابطه میان من و دیگری مانند رابطه میان سوژه و ابژه دکارتی یک رابطه سلطه‌جویانه و غیراخلاقی نیست. هیچ‌یک از طرفین گفت‌وگو بر دیگری سلطه نمی‌یابد و امتزاج افق‌ها، به معنای سلطه افقی بر افق دیگر نیست؛ بلکه هر دو آزادانه تسلیم و درگیر یک‌دیگر می‌شوند و خودشان را درگیر حقیقت موضوع مورد بحث می‌کنند. از نگاه گادامر، این درگیری اصیل در فرایند بازی فهم به معنای گشودگی به دیگری است که تنها در ساختار

تاریخ دریافت: ۹۴/۵/۱۲؛ تاریخ پذیرش: ۹۴/۱۰/۱۸

۱. استادیار گروه فلسفه دانشگاه تبریز، azadi@tabrizu.ac.ir

۲. دانشجوی دکتری فلسفه دانشگاه تبریز

دیالکتیکی دیالوگ، ممکن است و به مثابه شرط اخلاقی آن است؛ زیرا ما در فرایند پرسش و پاسخ، با اذعان به نادانی خویش به حقیقت موضوع با پرسیدن آغاز می‌کنیم و پیش‌داوری‌های خودمان را با گوش سپردن به گفته‌های دیگری، مورد ارزیابی و اصلاح قرار می‌دهیم و با فروتنی و بردباری با دیگری مواجه می‌شویم که همگی مظهر فرایندی اخلاقی هستند. گشودگی به مثابه شرط اخلاقی دیالوگ و لوازم آن مورد بررسی این مقاله است.

واژگان کلیدی: دیالوگ، بازی فهم، پیش‌داوری، گشودگی، دیالکتیک، دیگری.

مقدمه

دیالوگ سنگ‌بنای هرمنوتیک فلسفی گادامر است؛ زیرا از نظر گادامر فهم، برخلاف سنت دکارتی، ساختاری دیالوگی دارد و به صورت منولوگ نیست. ساختار دیالوگی فهم در گادامر با تمرکز بر مفهوم بازی آشکار می‌شود. گادامر با طرح مفهوم بازی دو مشخصه‌ی فهم دکارتی را مورد نقد قرار می‌دهد تا نشان دهد که فهم نمی‌تواند در یک رابطه‌ی یک‌سویه و منولوگی روی دهد.

اولاً: شناخت دکارتی بر تفکیک سوژه-ابژه و عدم درگیری سوژه، یعنی بی‌طرفی آن، مبتنی است؛ زیرا سوژه-ابژه دو شیء متفاوت و مجزای از یکدیگر هستند که سوژه تنها از طریق تصوراتی که در ذهن خودش از ابژه‌های بیرون دارد می‌تواند آن‌ها را بشناسد. اما سوژه برای دست‌یابی به تصوراتی درست، یعنی مطابق با ابژه‌ها، باید تمام عواطف، گرایش‌ها و پیش‌داوری‌ها و عقاید پیشین خودش را کنار بگذارد و تنها آن چیزی را که در پرتو عقل خود واضح و متمایز می‌یابد، به مثابه‌ی درست، بپذیرد. او به دیگران که به او می‌گویند چه چیزی درست است، گوش فرامی‌دهد؛ بلکه آن‌ها را ابژه‌ها یا اشیاء ساکت و خاموشی می‌داند که من لئفسه با به کار بردن عقل به‌تنهایی به شناخت دست می‌یابد. این شناخت نوعی منولوگ است که بدون درگیری با دیگری به دست می‌آید. اما گادامر با مفهوم بازی، نشان می‌دهد که فهم تنها با درگیری اصیل با دیگری و گشوده‌بودن به آن به دست می‌آید. این درگیری اصیل بدین معناست که سوژه نمی‌تواند بی‌طرف و خنثی باشد؛ زیرا ما موجوداتی تاریخی هستیم که همواره خود را در درون موقعیت می‌یابیم و پیش‌داوری‌ها، شرط امکان فهم هستند. اما دخالت-دادن پیش‌داوری‌ها در فهم به معنای تأیید کردن آن‌ها نیست تا منجر به ذهنی و دلخواهانه بودن فهم شود؛ زیرا از نظر گادامر، ابژه نیز، برخلاف سنت دکارتی، یک شیء بی‌جان و ساکت و منفعل نیست؛ بلکه یک «تو» یا «دیگری» است که چیزی برای گفتن دارد و سوژه را مسحور خودش می‌کند و تسلیم آن می‌شود. سوژه مانند یک بازیکن خودش را تسلیم بازی می‌کند و کاملاً تسلیم دیگری می‌شود. گادامر این تسلیم‌بودن و درگیری را گشودگی می‌نامد و آن را شرط اخلاقی و مقوم فهم می‌داند. طرفین گفت‌وگو با گشودگی متقابل به یکدیگر، پیش‌داوری‌های خود را مورد ارزیابی و اصلاح قرار می-

دهند. اما تسلیم دیگری بودن به معنای تأیید صرف دیگری نیست؛ همچنین گشودگی نیز بدین معنا نیست که ما لوحی سفید هستیم و همه چیز را می‌پذیریم؛ بلکه یک رابطه دوسویه و دیالکتیکی میان طرفین گفت‌وگو وجود دارد که گادامر آن را با حرکت رفت‌وبرگشتی بازی نشان می‌دهد و آن را روح دیالوگ می‌داند که بازیکنان خودشان را به آن می‌سپارند تا آن‌ها را هدایت کند.

ثانیاً: گادامر با طرح ساختار دیالکتیکی فهم دیالوگی تحت عنوان حرکت رفت-وبرگشتی بازی، اخلاق عدم‌درگیری حاکم بر شناخت دکارتی را نقد می‌کند؛ زیرا در سنت دکارتی رابطه من-تو به رابطه من-شیء تقلیل می‌یابد. دیگری به مثابه یک شیء است که چیزی برای گفتن ندارد که ارزش شنیدن داشته باشد؛ بلکه ما می‌خواهیم آن را بهتر بشناسیم تا بر آن کاملاً سیطره و سلطه یابیم و آن را به مثابه یک ابزار برای رسیدن به اهداف خودمان به کار می‌بریم. این رابطه نمی‌تواند یک رابطه اخلاقی باشد؛ زیرا کاملاً خودخواهانه است و برای دیگری هیچ احترام و شأن و منزلتی قائل نمی‌شود؛ در حالی که گادامر با تحلیل مفهوم بازی نشان می‌دهد که فهم نتیجه غلبه و سلطه پیش‌داوری‌های خودمان یا تأیید صرف دیگری نیست و هیچ یک از طرفین بر دیگری غلبه و برتری نمی‌یابد؛ بلکه هر دو به مثابه بازیکنان درگیر و تسلیم حرکت رفت‌وبرگشتی مداوم دیالوگ هستند. این حرکت رفت‌وبرگشتی همان ساختار دیالکتیکی دیالوگ است که به صورت پرسش و پاسخ پیش می‌رود. از نظر گادامر اگر دیالوگ دیالکتیکی باشد، پس یک پدیده اخلاقی است؛ زیرا شروع کردن با پرسش و سپردن خویشتن به روند پرسش و پاسخ، همان گشودگی به دیگری و موضوع مورد بحث و عدم‌تحمیل نظرات خود بر دیگری و احترام گذاشتن به دعاوی و نظریات دیگری است که رابطه میان من و تو را یک رابطه اخلاقی می‌کند. از نظر گادامر دیالوگ‌های افلاطون نمونه‌هایی از دیالوگ‌های دیالکتیکی هستند که سقراط با پرسش شروع می‌کند و روندی پرسش-وپاسخی دارند.

مفهوم بازی نزد گادامر

گادامر در حقیقت و روش مفهوم بازی را برای توصیف رویداد فهم در تجربه اثر هنری به کار می‌برد. اما گادامر مفهوم بازی را به همان معنای ذهنی بودن در کانت و شلر به کار

نمی‌برد؛ بلکه از نقد تلقی این دو از بازی شروع می‌کند؛ زیرا کانت و شلر تجربه بازی را بر بازی آزاد سوژه در خودش مبتنی می‌کنند و سوژه به عنوان برانگیزاننده بازی، خود را آزادانه از طریق بازی بیان می‌کند؛ چنان که پویایی بازی تابع سرسپردگی به سوژه است؛ زیرا سوژه برای لذت بردن وارد بازی می‌شود، و بازی به عنوان یک ابزار در خدمت احساس لذت سوژه است (Grondin, 2001: 43). در واقع، گادامر مقوله بازی را به کار می‌برد تا محدودیت‌های زیباشناختی مدرن را نشان دهد و به جای سوژه بازی کننده بر روی خودِ play متمرکز می‌شود و اهمیت حالت ذهنی بازیکنان را انکار می‌کند و «play را حالتی از هستی خود اثر هنری می‌داند» (Gadamer, 2004: 91). بازی به وسیله ما شکل نمی‌گیرد و برای لذت‌های ما هم وجود ندارد. از نظر گادامر «سوژه تجربه هنری ذهنیت شخصی که آن را تجربه می‌کند، نیست؛ بلکه خود اثر است» (Ibid: 103). بنابراین خودِ game به مثابه یک رویداد، سوژه یا موضوع بازی است.

گادامر با تمایز گذاشتن میان بازی و game، رویداد بودن game را نشان می‌دهد؛ زیرا کلمه آلمانی Spiel را اگرچه می‌توان هم به play و هم به game ترجمه کرد، ولی game و play دو تفاوت عمده با یکدیگر دارند: ۱- قواعد game همان قواعدی است که پیروزی و شکست بازی را تعیین می‌کنند؛ اما قواعد play تعیین کننده پیروزی و شکست نیست. ۲- مکان و زمان در یک game محدود است؛ برای مثال مکان فوتبال محدود به زمین فوتبال است؛ اما play بر روی محدودیت‌های زمانی و مکانی متمرکز نمی‌شود؛ اگرچه ممکن است چنین محدودیتهایی وجود داشته باشد. پس game یک بازی قاعده مند و بانظم است؛ ولی play بی‌قاعده و بی‌نظم است. Game و play بر اساس نظم از یکدیگر متمایز می‌شوند و با یکدیگر اتحاد نظم و بی‌نظمی را شکل می‌دهند و این اهمیت آن‌ها را تبیین می‌کند (Vikhagen, 2009: 2-4).

گادامر بر مرجعیت هنجاری game تأکید می‌کند. بازی کردن یک game نه تنها مستلزم ورود به یک واقعیت متفاوت است، بلکه باید تسلیم هنجارها و الزامات آن باشیم. game دارای مجموعه‌ای از قواعد و اصول است که بازیکنان باید به آن‌ها وفادار باشند؛ به گونه‌ای که این قواعد و اصول، اهداف و علایق بازیکنان را نیز تعیین می‌کند. ولی بازی نمی‌تواند از سوژه جدا باشد؛ زیرا اگرچه بازیکنان سوژه‌های بازی نیستند، ولی

در عوض بازی صرفاً از طریق بازیکنان نمایش^۱ داده می‌شود. بازیکنان مجذوب فعالیت بازی می‌شوند و حرکت بازی را پیش می‌برند. آن‌ها بازی را نمایش می‌دهند. (Lebech. 2006: 223). به همین دلیل گادامر تأکید می‌کند که «هستی بازی یک عمل خود-بازنمایی است» (Gadamer. 2004: 107-8).

بازی نه صرفاً مبتنی بر سوژه بازی‌کننده (بازیکن) است و نه صرفاً مبتنی بر ابژه بازی. بازی نه در سوژه وجود دارد و نه در ابژه، بلکه در رابطه‌ای وابسته به این دو قرار دارد. گادامر بر رابطه دیالکتیکی و دوسویه بین بازی و بازیکنان در فعالیت بازی تأکید می‌کند؛ زیرا بازی از طریق یک حرکت مکرر «رفت‌وبرگشتی» پیش می‌رود. گادامر این حرکت رفت‌وبرگشت را روح game می‌نامد که به خود game تعلق دارد و بدون آن بازی به دست نمی‌آید. این حرکت، حرکتی ناآگاهانه و غیرقصدی است.

پس ما دارای یک game دلخواهانه و ذهنی نیستیم. چون play نمایش این حرکت رفت‌وبرگشتی است، در نتیجه play نیز نمی‌تواند دلخواهانه باشد؛ زیرا در یک زمین و با قواعدی خاص اجرا می‌شود. زمین و قواعد بازی حرکت بازیکنان را محدود می‌کند؛ اما این بدین معنا نیست که آن حرکت را تعیین می‌کند؛ بلکه حرکت‌های متنوعی ممکن است در زمین بازی صورت گیرد؛ ولی همه این حرکات متنوع، نمایشی از همان game هستند (Lebech. 2006: 224-5).

بنابراین با تمایز گذاشتن میان game و play و روی دادن حرکت رفت‌وبرگشتی بازی که مقوم آن است، می‌توان بازی را دارای ویژگی‌های زیر دانست:

۱- اگر حرکت رفت‌وبرگشتی بازی، حرکتی آگاهانه و قصدی نیست و روی دادن آن مقوم بازی است، پس سوژه‌ها یا انسان‌های هدفمند عنصری ضروری و لازم برای اتفاق افتادن بازی نیستند. به همین دلیل می‌توان از بازی نور، امواج، رنگ‌ها و جز این‌ها نیز در طبیعت سخن گفت و بازی همان چیزی است که در طبیعت، یعنی در کشمکش-های غریزی حیوانات، در رقص برگ‌های بادآورده و نظیر این‌ها وجود دارد، که مستلزم هیچ‌گونه رفتار قصدی نیست (Vilhauer. 2010: 32-33). پس «نباید بگوییم که

طبیعت شبیه ما بازی می‌کند؛ بلکه از آن جایی که انسان جزئی از طبیعت است، او نیز بازی می‌کند. بازی کردن یک فرایند طبیعی است» (Gadamer, 2004: 105).

۲- بازی فرایندی پویاست زیرا حرکت رفت و برگشتی، حرکتی مکرر و مستمر است که مدام خودش را تجدید می‌کند.

۳- بازی یک رویداد منفرد نیست؛ بلکه یک رویداد دوسویه است که حداقل دو نفر باید باشند تا بازی صورت گیرد؛ زیرا خود نام حرکت رفت و برگشتی بیانگر این است که باید پاسخگویی برای حرکت وجود داشته‌باشد؛ یعنی در ازای هر رفتی یک برگشتی باشد تا حرکت مداوم باشد و game پیش رود.

۴- حرکت رفت و برگشتی game اگرچه روی می‌دهد، اما این بدان معنا نیست که حرکت بازی متعین و مکانیکی است و امکان هیچ تغییری در آن وجود ندارد؛ بلکه مستلزم تغییر و آزادی تغییرپذیری است؛ زیرا حرکات بازیکنان شبیه یکدیگر و قابل پیش‌بینی نیست. از این رو، حرکت بازی بالضرورة حرکتی متغیر و متنوع است؛ اما همه این حرکات متنوع، نمایشی از همان game هستند.

پس اگر بازی را یک رویداد بدانیم، دیگر فعالیت ذهنی بازیکنان نیست؛ بلکه فرایندی طبیعی، ناآگاهانه، پویا، متقابل و دوسویه و متغیر است. اما گادامر بر این باور است که بازی بشری یک تفاوت عمده با سایر بازی‌های طبیعت دارد؛ زیرا بازی بشری یک بازی قصدی و آزادانه است که انسان با اراده و قصد خویش آن را انتخاب می‌کند. اما این انتخاب آگاهانه و قصدی بازی سبب نمی‌شود که بازی را امری ذهنی و حالت ذهنی بازیکن بدانیم. گادامر بر این باور است که این آزادی مستلزم خود-محدودی، یعنی محدود کردن خود، است؛ چون بازیکن خود را تسلیم قواعد و نظم game می‌کند؛ اما خودش این تسلیم شدن را انتخاب می‌کند؛ یعنی می‌خواهد بازی کند و تمایل به وارد شدن در یک game دارد و نظم آن را بر حرکات خودش تحمیل می‌کند و وظایفی خاص بر عهده می‌گیرد و آن‌ها را انجام می‌دهد. همچنین بازیکن می‌تواند در میان gameها، game خاصی را انتخاب کند و اعمال خودش را به انجام اعمالی مناسب با game محدود کند و با انجام دادن این وظایف، موضوع مورد بحث را آشکار و چیزی را نمایان کند. در واقع، انسان با سرسپردگی خودش به وظایف و قواعد game، خودش

را به نمایش می‌گذارد و هستی خودش را آشکار می‌کند. پس تنها با نمایان کردن چیز دیگری خود را نمایان می‌کند و به خودنمایشی دست می‌یابد. وابسته بودن خود-نمایشی و آشکارگی هستی انسان به نمایش و حضور چیز دیگر و بازی کردن چیز دیگر، نشان-دهنده این است که هستی انسان، آن-جا هستنِ شرکت‌کننده و سهیم است و یک مشاهده‌گر مستقل از ابژه‌های جهان خودش نیست که از دور به تماشا و نظاره آن‌ها بنشیند و آن‌ها را تنها برای ذهن خودش به عنوان شیء اندیشنده نمایان کند (Vilhauer. 2010: 33-35). گادامر در این‌جا از تقدم بازی بر آگاهی بازیکنان سخن می‌گوید؛ زیرا game مقدم بر بازیکنان است و بازیکنان خودشان را تسلیم آن می‌کنند و مجذوب game و درگیر در آن می‌شوند؛ به گونه‌ای که نظم و قواعد game آنان را هدایت می‌کند و پیش می‌برد. بنابراین «هر بازی کردنی یک به‌بازی گرفتن است ... game بر بازیکنان مسلط است» (Gadamer. 2004: 106).

گادامر از یک سو بر این باور است که بازیکنان با اراده و قصد خویش وارد بازی می‌شوند و به اعمال و وظایف خودشان نظم می‌دهند و یک خود-نظمی وجود دارد؛ و از سوی دیگر از سلطه و سیطره game بر بازیکنان سخن می‌گوید که آن بازیکنان و بازی را پیش می‌برد و کاملاً بر بازیکنان احاطه دارد. آیا در این صورت می‌توان آزادی، اراده و خودنظمی بازیکنان را پذیرفت یا باید آنان را کاملاً منفعل دانست؟ آیا گادامر در این‌جا دچار نوعی تناقض نمی‌شود؟ سیطره game بر بازیکنان بدان معنا نیست که آنان کاملاً منفعل هستند. بازیکنان، اگرچه به بازی مجال می‌دهند تا مقدم بر نقش‌های فردی و شخصی آن‌ها روی دهد و خودشان را تسلیم حرکت بازی می‌کنند و game از آنان فراتر می‌رود و آنان را جزئی از خودش می‌کند، اما تقدم game بر بازیکنان تنها در صورتی تحقق می‌یابد که بازیکنان بازی را جدی بگیرند و کاملاً با آن درگیر شوند؛ یعنی با تمام وجود، وظایف خود را بخواهند و بازی را جدی بگیرند (Vilhauer).

(2010: 35-36) به همین دلیل گادامر معتقد است که «برای این که بازی در واقع یک بازی باشد، جدیت در بازی ضروری است و بازیکنی که game را جدی نگیرد بازی را خراب می‌کند» (Gadamer. 2004: 103). بازیکن نمی‌تواند با سرسپردگی ناقص یا از دور در بازی مشارکت جوید؛ زیرا وجه هستی بازی مستلزم بازیکنانی است که با

دیگر بازیکنان در game کاملاً درگیر شوند و باید کاملاً تسلیم game باشند و به مثابه مشارکت کنندگان اصیل رفتار کنند؛ یعنی هیچ کس خودش را بر دیگری تحمیل نکند؛ بلکه همگی خودشان به حرکت رفت و برگشتی game بپردازند تا بازی روی دهد و موضوع نمایان شود.

بنابراین ویژگی بازی بشری این است که انسان در بازی هم فعال است و هم منفعل؛ زیرا بازیکنان آزادانه تسلیم بازی و قواعد آن می‌شوند تا بازی روی دهد. تسلیم و درگیربازی شدن، همان وجه منفعل انسان است؛ اما تسلیم و درگیر شدن به معنای سیطره کامل بازی بر ما نیست؛ زیرا ما خود آزادانه آن را انتخاب می‌کنیم و وارد بازی می‌شویم. از نگاه گادامر درگیری اصیل و سرسپردگی بازیکن که مشخصه بازی بشری است، در مواجهه با اثر هنری به کمال خودش می‌رسد.

فهم به مثابه‌ی بازی و ساختار دیالوگی آن

به باور گادامر فهم نیز مانند بازی ثمره ذهنیت مفسر نیست تا ذهنی و دلخواهانه باشد؛ زیرا پیش داوری‌ها، اگرچه نحوه وجود انسان و شرط امکان فهم هستند و دوری گزیدن از پیش داوری‌ها لازمه فهم نیست، اما نباید پیش داوری‌های خود را، بدون ارزیابی و سنجش و آزمودن، در فهم دخالت دهیم و اجازه دهیم که فهم تحت سلطه و سیطره پیش داوری‌های خودمان باشد؛ چون «هر تفسیر درستی باید خود را از تصورات دلخواهانه و محدودیت‌های تحمیل شده به وسیله عادات غیرقابل مشاهده اندیشه حفظ کند و باید نگاه دقیق خودش را به خود چیزها معطوف کند» (Gadamer.2004:266).

گادامر اصلاح پیش داوری‌ها براساس خود اشیاء را با مفهوم «پیش‌داشت کمال-یافتگی»^۱ تبیین می‌کند و آن را شرط صوری هر فهمی می‌داند. پیش‌داشت کمال‌یافتگی بیانگر آن است که فقط آن چه واقعاً وحدت معنا را شکل می‌دهد، قابل فهم است. پس وقتی ما یک متن را می‌خوانیم، همواره وحدت و کمال‌یافتگی آن را مفروض می‌گیریم. تنها وقتی معلوم شود که این فرض اشتباه است، یعنی متن قابل فهم نباشد، ما شروع به

1. fore-conception of completeness

تردید در مفهوم وحدت بخش مورد نظر می‌کنیم و سعی می‌کنیم تا دریابیم چگونه می‌توان آن را اصلاح کرد (Ibid: 294). پس اگرچه کثرتی از تفاسیر درست از معنا وجود دارد، اما هر تفسیری درست نیست؛ زیرا تفسیر درست وقتی به دست می‌آید که کل معناداری که مفسر بر متن فرامی‌افکند، در نهایت پس از یک فرایند طولانی رفت-وبرگشتی از آزمودن و اصلاح، با همه جزئیات تأیید شود. «انتظار معنا که کل را در آن پیش‌بینی می‌کنیم، وقتی به فهم واقعی تبدیل می‌شود که اجزائی که کل تعیین‌کننده آن-هاست نیز کل را تأیید کنند. هماهنگی همه اجزاء با کل، معیار فهم صحیح است. دست-نیافتن به این هماهنگی به معنای روی ندادن فهم است» (Ibid: 291).

بنابراین فراافکنی پیش‌داشت‌های ما از معنا بیان دیگری از حرکت رفت‌وبرگشتی بازی است که این حرکت میان افق یا بستر تاریخی ما از معنا و افق تاریخی متن رخ می‌دهد. گادامر این حرکت را دور هرمنوتیکی می‌نامد که «فهم را به مثابه رابطه متقابل و دوسویه حرکت سنت و حرکت مفسر توصیف می‌کند» (Ibid: 293). دور هرمنوتیکی به مثابه حرکت بازی است که سنت و مفسر در آن با یکدیگر رابطه متقابل و دوسویه دارند؛ اما این حرکت رفت‌وبرگشتی تنها در صورتی ممکن است که سنت در همه صور آن یک معنای بیگانه را مطرح کند و به مثابه یک «دیگری» باشد که فهم از طریق فرایند بازی با این معنای بیگانه تغییر می‌کند. بنابراین گادامر، در مقابل هرمنوتیک کلاسیک، بر این باور است که آنچه ما در صدد فهم آن هستیم صرفاً متون دینی و ادبی نیست؛ بلکه اثر هنری، سنت در همه صور آن و «شخص دیگر» است که او آن‌ها را یک «دیگری» می‌نامد که ما، در مواجهه با دیگری، آن را جدی می‌گیریم و تسلیم آن می‌شویم؛ چون بر این باور هستیم که چیزی برای گفتن به ما دارد و با ادعای حقیقت یا معنای خودش ما را مورد خطاب قرار می‌دهد و وارد دور هرمنوتیکی می‌کند (Vilhauer, 2010: 53-55).

پس ما با پیش‌داوری‌های خودمان به سوی دیگری می‌رویم؛ اما این پیش‌فرض‌های فراافکننده‌شده ما از طریق و در تجربه معنای دیگر که «دیگری» پیش روی ما قرار می‌دهد، مورد انکار قرار می‌گیرد و «دیگری» با آن‌ها مخالفت می‌کند و بدین طریق ما را از این پیش‌فرض‌های خودمان آگاه می‌کند؛ زیرا امکان آزمودن و تغییر دادن آن‌ها را

برای ما فراهم می‌کند تا بتوانیم از طریق بازی درگیر شده با معنای جدید، فهم خویش را از موضوع اصلاح کنیم (Ibid: 64)؛ زیرا ما به مثابه‌ی مشاهده‌گر نیستیم که از آن فاصله داشته باشیم؛ بلکه خودمان را به مثابه‌ی یک طرف بازی وارد بازی می‌کنیم و خودمان را آزادانه تسلیم متن یا اثر هنری می‌کنیم تا چیزی جدید یاد بگیریم که این همان ویژگی بازی بشری است.

از نظر گادامر جدی گرفتن دیگری و تسلیم بودن در فرایند بازی فهم، تنها در صورتی ممکن است که دیگری را به مثابه‌ی یک «تو»، و نه یک ابژه بی‌جان، بدانیم که چیزی برای گفتن به ما دارد و ما را مورد خطاب قرار می‌دهد. به همین دلیل گادامر معتقد است که صورت‌های گوناگون سنت با ما سخن می‌گویند و «سنت زبان است؛ یعنی خودش را مانند یک "تو" اظهار می‌کند. "تو" یک ابژه نیست؛ خودش با ما ارتباط برقرار می‌کند» (Gadamer, 2004: 385). بدین ترتیب، گادامر، برخلاف عصر روشنگری، بر این باور است که ما نمی‌توانیم رابطه‌ی خودمان با سنت را به حسب تمایز سوژه-ابژه تعریف کنیم و خودمان را کاملاً از سنت جدا کنیم؛ زیرا سنت چیزی است که ما در آن سکونت داریم و در آن زندگی می‌کنیم و فهم ما از سنت به مثابه‌ی یک رابطه‌ی ذهنی با چیزی بی‌جان نیست؛ بلکه رابطه‌ای میان «من» و «تو» است؛ یک «تو»یی که در طول زمان با ما سخن می‌گوید. از این رو، «ما در سنت، بیان انسان دیگری را می‌شنویم که سنت را یک طرف اصیل در دیالوگ می‌کند؛ و «تجربه‌ای از صدای دیگری است که از گذشته با ما سخن می‌گوید؛ تجربه‌ای که ساختار آن، ساختار دیالوگ است» (Gadamer, 2004: 385).

بنابراین گادامر فرایند بازی فهم را به صورت دیالوگ می‌داند که توصیفی از مشارکت اصیل در بازی است؛ زیرا درست همان‌طور که بازیکن اصیل باید خودش را تسلیم کند تا game او را هدایت کند، طرفین اصیل گفت‌وگو نیز باید به موضوع مورد بحث و حقیقت آن مجال دهند تا آن‌ها را هدایت کند. به باور گادامر «هدایت کردن و پیش‌بردن گفت‌وگو بدان معناست که طرفین گفت‌وگو در دیالوگ به خودشان مجال دهند تا موضوع مورد بحث آن‌ها را هدایت کند» (Gadamer, 2004: 367). این نشان‌دهنده‌ی آن است که دیالوگ نیز مانند game یک عمل ذهنی نیست؛

بلکه روح خودش را دارد که ما مسحور آن می‌شویم و در آن درگیر می‌شویم. درگیر شدن در دیالوگ برای رسیدن به فهمی مشترک از حقیقت، به معنای مشارکت در حرکت بازی با دیگری و مسحور شدن در game، خود موضوع مورد بحث و حقیقت آشکارکننده آن است که نقش‌های فردی طرفین جزئی از game فهم هستند که به آن تعلق دارند و خودشان را تسلیم آن می‌کنند (Vilhauer, 2010: 68).

پس «گفت و گوی اصیل هرگز دیالوگی نیست که ما آن را هدایت می‌کنیم... دیالوگی [است] که روابط خودش را دارد و به نتیجه خودش می‌رسد، نه [نتایج] طرفین گفت و گوی آن؛ نحوه آمدن یک کلمه پس از کلمه دیگر را هدایت می‌کند. هیچ کس پیشاپیش نمی‌داند دیالوگ آشکارکننده چه چیزی است... همه این‌ها بیانگر آن است که دیالوگ روح خودش را دارد» (Gadamer, 2004: 383).

نخستین معیار دیالوگ این است که طرفین با ورود به دیالوگ خود را به روح دیالوگ می‌سپارند و سیر دیالوگ تحت کنترل و سیطره آن‌ها نیست؛ بلکه خود روح دیالوگ، یعنی حرکت رفت و برگشتی آن که به صورت پرسش و پاسخی یا دیالکتیکی است دیالوگ را هدایت می‌کند و پیش می‌برد؛ زیرا یکی از طرفین با پرسیدن آغاز می‌کند که طرف دیگر به آن پاسخ می‌دهد. خود این پاسخ، پرسش‌های دیگری را بر می‌انگیزد. همان‌طور که پرسش و پاسخ به یکدیگر تعلق دارند و سوای از یکدیگر نیستند، تبادل آرای میان طرفین گفت و گو نیز به هر دو طرف تعلق دارد و هیچ‌یک از آن‌ها یک ابژه بی‌جان و خاموش نیست. پس رویداد فهم در تبادل میان طرفین گفت و گو روی می‌دهد و تحمیل ذهنیت هیچ‌یک از طرفین نیست و مواجهه با دیگری به صورت گفت و گوی پرسش و پاسخی روی می‌دهد (Vessey, 2000: 70-71) و فرایند فهم به مثابه یک رویداد-بازی آشکار می‌شود؛ زیرا اتفاقی است که برای ما رخ می‌دهد و غیرقابل پیش‌بینی است (واینسهایمر، ۱۳۸۱: ۶۴)؛ زیرا ما هدایتگر گفت و گوی اصیل نیستیم؛ بلکه آن، ما را هدایت می‌کند و پایان آن را پیشاپیش نمی‌دانیم؛ زیرا گفت و گو یک رویداد است که برای ما روی می‌دهد. به همین دلیل از نظر گادامر بهتر است که بگوییم ما در گفت و گو درگیر و گرفتار می‌شویم و آن تحت کنترل ما نیست (Azadi, 2005: 195).

دومین معیار دیالوگ این است که دیالوگ همانند بازی هنری چیزی را نمایان کند؛ زیرا دیالوگ موضوع مورد بحثی دارد که برای طرفین خود چیزی جدید درباره آن آشکار می‌کند و حقیقت موضوع مورد بحث را ظاهر می‌کند.

از نظر گادامر مواجهه ما با اثر هنری، متن و هر نوع دیگری از سنت، چون این دو معیار را دارد، پس به صورت دیالوگ است و در دیالوگ باید با طرف دیگر گفت‌وگو و موضوع مورد بحث درگیر شویم و تسلیم آن‌ها گردیم.

اما گادامر بر این باور است که دیالوگ ویژگی دیگری نیز دارد؛ زیرا بدن نیز در فرایند دیالوگ نقش دارد. اگرچه بدن در دیالوگ با متن و اثر هنری نیز نقش دارد - زیرا بدن باید به چیزی دیگر یا شخصی دیگر توجه و التفات کند تا ما را به سوی آن سوق دهد و درنگ کند - اما حرکات و رفتارهای بدنی در دیالوگ با شخص دیگر بیشتر از اثر هنری اثرگذار است. حرکات و اشاره‌های بدنی به دیالوگ با شخص دیگر کمک می‌کند؛ زیرا تمایلات و علایق ما در طرز ایستادن و نگاه کردن و دیگر اظهارات صورت ظاهر می‌گردد و این اظهارات بدنی، دیالوگ میان اشخاص را شکل می‌دهد و درگیری‌های کلامی و گفتاری ما با دیگری، از طریق درگیری‌های بدنی طرفین گفت‌وگو، بسط می‌یابد و به آن‌ها پاسخ می‌دهد؛ و این واکنش جسمی خودش دیالوگی است؛ زیرا آگاهانه روی نمی‌دهد و در این ارتباط و حرکات بدنی متقابل چیزی نمایان می‌شود. بنابراین یک دیالوگ جسمانی وجود دارد که بر دیالوگ کلامی اثر می‌گذارد که در دیالوگ با اثر هنری وجود ندارد. حتی میان دیالوگ‌های رودررو با دیالوگ از طریق تلفن و ایمیل نیز تفاوت هست (Vessey, 2000: 72-74).

گادامر این سه نوع درگیری و تسلیم بودن، یعنی درگیری با طرف دیگر گفت‌وگو، موضوع مورد بحث و درگیری فیزیکی، را شرط امکان دیالوگ می‌داند که از آن‌ها تحت عنوان گشودگی سخن می‌گوید، که به معنای فروتنی و بردباری و جهل حکیمانه سقراط و فرایندی اخلاقی است.

گشودگی به مثابه شرط اخلاقی مقوم دیالوگ

از نظر گادامر سرسپردگی و درگیری در فرایند بازی فهم که مشخصه فرایند بازی

بشری است، همان رفتار گشودگی است؛ یعنی همان طور که بازیکنان با خواست و میل خودشان بازی کردن را انتخاب می کنند؛ خویشتن را در game درگیر می کنند و خودشان را به انجام دادن وظایف متناسب با game محدود می کنند. «من» نیز در بازی فهم با میل و اراده، خویشتن را در صدای «دیگری» درگیر می کند و صدای او را می شنود. این تمایل به درگیر شدن در دیگری و گوش سپردن به او معنای گشودگی است؛ زیرا «در روابط بشری "تو" به مثابه "تو" امری مهم است که نباید ادعای او را نادیده گرفت؛ بلکه به او اجازه می دهیم که چیزی به ما بگوید. در این جاست که گشودگی به آن تعلق دارد. اما در نهایت این گشودگی تنها برای شخصی که سخن می گوید وجود ندارد؛ بلکه هر کس که گوش می دهد، به طور بنیادی گشوده است» (Gadamer, 361: 2004)؛ چون در تجربه دیدن می توان از دیدن موضوعی خاص پرهیز کرد و چشم از آن بر گرفت؛ اما انسان در شنیدن برخلاف میل خودش صدای دیگری را می شنود و مجذوب و مسحور آن می شود و توسط آنچه گفته می شود، تسخیر می گردد و این حاکی از آن است که انسان هرگز نمی تواند «گوش برگیرد» و افراد از قبل به یکدیگر تعلق دارند. اولویت شنیدن نشان دهنده گشودگی انسان نسبت به جهان و دیگران است؛ یعنی انسان در شنیدن باورها، ذهنیت خود را بر جهان و دیگران تحمیل نمی کند؛ بلکه به سخنان آنان نیز گوش فرامی دهد (کوزنزهوی. ۱۳۷۸: 7n-166). [در منابع به گونه ای دیگر معرفی شده است.]

اگر گشودگی به معنای درگیری و تسلیم است، و سه نوع درگیری با طرف دیگر گفت و گو، موضوع مورد بحث و درگیری فیزیکی در دیالوگ وجود دارد، پس سه نوع گشودگی نیز وجود دارد که عبارت اند از:

۱- گشودگی متقابل طرفین دیالوگ نسبت به یکدیگر

طرفین گفت و گو تنها در صورتی می توانند نسبت به دیگری گشوده باشند و چیزی جدید یاد بگیرند که پیش داورهای خودشان را به مخاطره اندازند. بنابراین انجام دادن وظایف بازی فهم و محدود کردن خود با سرسپردگی به دیگری مستلزم به مخاطره انداختن پیش داورهای خودمان و دخالت دادن آنها برای ارزیابی و اصلاح است. «پیش-دآوری های خودمان را با به مخاطره انداختن آنها به درستی دخالت می دهیم. آنها تنها با

Gadamer. 2004: «تحقق بازی کامل قادر به تجربه ادعای حقیقت دیگری هستند» (299). گادامر اگرچه پیش داوری‌ها را شرط امکان فهم می‌داند که در هر فرایند فهمی دخیل هستند، اما این به معنای سلطه و چیرگی آن‌ها بر فهم نیست؛ بلکه به معنای به مخاطره انداختن و تغییر دادن آن‌هاست که همان گشودگی به دیگری است. پس گشودگی «من» به دیگری بدان معناست که به گفته‌های دیگری به مثابه دعای حقیقت گوش می‌سپارد تا چیزی جدید درباره جهان و خودش به او یاد دهد و بر نحوه اندیشیدن او اثرگذار باشد (Vilhauer, 2010: 83-4).

از نظر برخی منتقدان گادامر، گشودگی ما به سنت به مثابه طرف اصیل گفت‌وگو و تسلیم آن بودن، بدان معناست که سوژه‌های فردی فقط ابزارهای صرف برای تاریخ و سنت هستند و قدرت تأمل و تفکر انتقادی درباره سنت ندارند و به مثابه حامیان ایدئولوژیک تاریخ و سنت، کاملاً تسلیم آن‌ها و منفعل هستند؛ زیرا در بازی فهم باید نسبت به سنت و تاریخ کاملاً گشوده باشند. بدین طریق نوعی سنت‌گرایی را به گادامر نسبت می‌دهند (Lebech, 2006: 221). در پاسخ به این انتقاد باید گفت که از نظر گادامر مفسر، اگرچه در مواجهه با سنت و تاریخ به مثابه یک طرف اصیل گفت‌وگو نیز باید گشوده باشد، اما گشودگی نسبت به سنت و تسلیم آن بودن به معنای تأیید صرف آن نیست؛ همچنین بدین معنا نیست که ما لوحی سفید هستیم؛ بلکه به معنای آن است که «من» باید به ادعای حقیقت سنت مجال دهد، و این نه به معنای تأیید صرف گذشته در دیگری بودن آن، بلکه بدین معناست که آن چیزی برای گفتن دارد. این همچنین نوع بنیادین گشودگی نامیده می‌شود» (Gadamer, 2004: 261).

پس در این رویکرد، برخلاف رویکرد علمی و روان‌شناختی، کوششی برای چیرگی و سلطه بر دیگری وجود ندارد؛ زیرا دیگری در این جا یک شیء یا ابژه ساکت و خاموش نیست؛ بلکه به مثابه یک «تو»ی واقعی است که به او اجازه سخن گفتن می‌دهیم تا چیزی به ما بگوید و ادعای او را نادیده نمی‌گیریم و به انسانیت او احترام می‌گذاریم. از این رو، گشودگی یک شرط اخلاقی است که خلق‌کننده مواجهه اصیل با دیگری به مثابه یک انسان است. اما رویکردهای علمی و روان‌شناختی به دیگری یک بازی نادرست هستند که ویژگی سرسپردگی و تسلیم به دیگری را ندارند؛ بلکه می‌خواهند بر

دیگری سلطه و غلبه یابند؛ زیرا دیگری در این رویکرد یک شیء بی جان یا ابژه‌ای است که «من» مشاهده گر، با حفظ فاصله خودش، آن را مشاهده می کند تا علایق و خواسته های او بر شناخت اثرگذار نباشد و بتواند ذات نهفته در درون آن را بشناسد تا بدین طریق واکنش ها و رفتارهای بعدی آن را پیش بینی کند و آن را تحت کنترل خودش درآورد. پس رابطه «من» و «تو» در اینجا به رابطه من-شیء (آن) تبدیل می شود که دیگری به مثابه شیء، چیزی برای گفتن ندارد که ارزش شنیدن داشته باشد، و صدای آن را نمی شنویم. در نتیجه، این رابطه یک رابطه اخلاقی نیست؛ زیرا «من» با نادیده گرفتن شأن و منزلت دیگری و غفلت از انسانیت او که می تواند چیز باارزشی را بیان کند، به او بی احترامی می کند. «من» دیگری را موجود باارزش مطلق به مثابه غایت نمی داند؛ بلکه آن را به مثابه ابزار یا ارزش ابزاری صرف می داند و حالت چیرگی و سلطه را به خود می گیرد تا بتواند آن را برای تحقق اهداف خودش به کار ببرد (Vilhauer, 2010: 77-78)؛ زیرا «از منظر اخلاقی این سمت یابی به "تو" کاملاً خودخواهانه است و با تعریف اخلاقی از انسان متناقض است. کانت در تفسیر مقولات نامشروط می گوید که دیگری هرگز نباید به مثابه ابزار به کار رود؛ بلکه همواره به مثابه غایت فی نفسه است» (Gadamer, 2004: 385). پس گادامر به پیروی از کانت دیگری را به مثابه ابزاری برای غایتی در نظر نمی گیرد؛ بلکه دیگری و دیگربودگی مقوم ارزش اخلاقی شخص هستند که غایت فی نفسه است. به همین دلیل گادامر حتی بر این باور نیست که توجه به دیگری و گشودگی به آن در دیالوگ مهم است، چون ابزاری برای رسیدن به فهم است که بالضرورة منجر به فهم می شود؛ بلکه گشودگی به دیگری به دنبال توانایی ما برای گوش سپردن به دیگری می آید که از شرایط و لوازم فهم دیالوگی است و مفسر باید در وهله نخست به دیگری گشوده باشد و آن را جدی بگیرد و با آن درگیر شود. این تقدم دیگری در فهم دیالوگی و تأکید بر جایگاه دیگربودگی در دیالوگ، از منظر اخلاق دیالوگی همان معنای اخلاقی تفسیر است که جایگزین بی توجهی دیگری و بی ارزش دانستن گفته های آن می شود. بنابراین حضور دیگربودگی و گشودگی به دیگری، بر گرایش های اخلاقی مانند احترام، تفاهم و دوستی سیطره دارد و هرمنوتیک فلسفی متضمن اخلاق دیگربودگی و مسئولیت است. (Gill, 2015:15-16)

از نگاه گادامر گشودگی متقابل طرفین گفت‌وگو به یکدیگر که هر دو بخواهند با یکدیگر صحبت کنند و به یکدیگر گوش دهند، در جمهوری افلاطون آشکار می‌شود. در جمهوری وقتی سقراط می‌گوید جایگزینی برای رقابت و نزاع با زور وجود دارد، پولمارخوس از او می‌پرسد: «کسی را هم که آماده‌ شنیدن نیست می‌توانید قانع کنید؟» سقراط در پاسخ می‌گوید: «اگر گوش فرادادن را رد نکند» (افلاطون، ۱۳۸۰: ۱۴-۸۱۳). پس اگر طرفین گفت‌وگو نخواهند به یکدیگر گوش فرادهند و شنیدن را انکار کنند، هیچ دیالوگ اصیلی روی نمی‌دهد؛ همان‌طور که اگر بازیکنان نخواهند بازی را جدی بگیرند و تسلیم شوند، بازی در کار نخواهد بود؛ زیرا باید گشودگی حداقلی نسبت به یکدیگر وجود داشته باشد تا دیالوگ شروع شود.

۲- گشودگی طرفین به حقیقت موضوع مورد بحث

در بازی فهم حرکت رفت‌وبرگشتی طرفین گفت‌وگو دال بر مشارکت اصیل آنان برای رسیدن به حقیقت موضوع بحث است. همان‌گونه که در یک بازی بازیکنان خودشان را تسلیم خود بازی می‌کنند، در بازی فهم نیز هیچ دیالوگ جدی سر نمی‌گیرد، مگر آنکه طرفین خود را تسلیم دیالوگ کرده، نسبت به موضوع بحث گشودگی داشته باشند. طرفین به یک اندازه در عمل دوسویه و متقابل تفسیر درگیر می‌شوند که نه بر ذهنیت یکدیگر، بلکه بر موضوع تمرکز می‌کنند و مسأله آن‌ها نگاه کردن و توجه به یکدیگر نیست؛ بلکه با یکدیگر به موضوع مورد بحث خویش که هدایتگر سیر دیالوگ و برانگیزاننده پرسش‌های دیگر است، نگاه و توجه می‌کنند. بدین ترتیب، از منظر گادامر دیالوگ هرمنوتیکی مستلزم عمل متقابل برابر و فعال است که تا وقتی دیالوگ با قاعده بازی پیش می‌رود، شرایط اخلاقی برابری و تقابل و دوسویگی نیز وجود دارد. این اخلاق دوسویگی در همان حرکت رفت‌وبرگشتی بازی قرار دارد که معنای جدید از عمل متقابل و پیوسته میان افق‌های متفاوت پدید می‌آید و افق‌های هر دو طرف دیالوگ را بسط می‌دهد و فهم آن‌ها را از موضوع تغییر می‌دهد و کامل‌تر می‌کند که با فراروی از کوشش کاملاً روشمند خودمان برای درک چیزی ممکن است؛ زیرا عمل متقابل فعال طرفین، فهم اصیل را دیالکتیکی می‌کند. (Gill, 2015: 19-21) از نظر گادامر پرسیدن به معنای گشودگی به حقیقت موضوع مورد بحث است و گشودگی در این جا

ساختار پرسش دارد و پرسش بر گشودگی در آگاهی هرمنوتیکی دلالت می‌کند. چون گشودگی به مثابه شرط مقوم دیالوگ است، پس پرسش نیز تقدم هرمنوتیکی دارد؛ زیرا «پرسش هستی یک ابژه را می‌گشاید و بدون طرح کردن پرسش‌ها، تجاربی نداریم» (Gadamer. 2004: 362).

پس طرفین گفت‌وگو باید رفتار گشودگی حداقلی به حقیقت موضوع مورد بحث نیز داشته باشند تا پرسشی طرح شود و پژوهشی آغاز گردد. پرسیدن دال بر این است که شخص آن‌چه را می‌خواهد بداند هنوز نمی‌داند؛ بلکه می‌خواهد آن را یاد بگیرد. از این رو، میل اصیل به مواجهه با چیزی جدید در گشودگی وجود دارد و هر پرسیدنی را نمی‌توان گشودگی نامید (Robinson. 2004: 82). به همین دلیل گادامر معتقد است که یکی از بزرگ‌ترین دستاوردهای دیالوگ سقراطی این است که نشان می‌دهد «طرح پرسش‌ها بسیار دشوارتر از پاسخ‌دادن به آن‌هاست» (Gadamer. 2004: 362)؛ زیرا پرسش حقیقی به معنای داشتن گشودگی حقیقی بدون حفظ پیش‌داورهای خطاست. از نظر گادامر هیچ روشی برای یادگیری پرسش یا پی‌بردن به قابل پرسش بودن چیزی وجود ندارد؛ چون پرسش‌ها زاده این شناخت هستند که هیچ شناختی یا هیچ پاسخی معینی وجود ندارد (Ibid: 363-370) و باید نسبت به خود پرسش نیز گشوده باشیم. گشودگی در پرسش بدین معناست که هنوز به آن پاسخی معین داده نشده‌است و آن نامتعین و ناشناخته است.

اگر ما نمی‌توانیم پرسیدن را به خودمان یاد دهیم و به مثابه یک فن یا مهارت قابل آموزش نیست، پس پرسش مانند یک هیجان است که «خودش را بر ما تحمیل می‌کند و نمی‌توانیم از آن دوری‌گزینیم و بر عقیده همیشه خودمان تأکید کنیم» (Gadamer, 2004: 366). دیالوگ اصیل همان گشودگی دیالکتیکی است که پرسش خودش را در تمایل ما به گشودگی دیالکتیکی منعکس می‌کند؛ زیرا «دیالکتیک به مثابه فن پرسیدن، اعتبار خودش را اثبات می‌کند؛ چون تنها شخصی که چگونه پرسیدن را می‌داند، می‌تواند بر پرسیدن با حفظ گشودگی خودش اصرار ورزد» (Ibid: 367).

دیالکتیک سقراطی «با شخصی که می‌خواهد بداند و پیشاپیش دارای پرسش‌هایی است تداوم می‌یابد. فن پرسیدن، فن مقاومت در برابر تحمیل باور نیست؛ بلکه پیشاپیش

این آزادی را فرض می‌گیرد» (Ibid: 366)؛ زیرا سقراط، اگرچه با توسل به منابع نامشخص و حتی رؤیاهای مبهم به استدلال خودش قوت می‌بخشد، اما مدعی نیست که سخن او حجت است؛ بلکه مخاطب خویش را آزاد می‌گذارد که خودش به تشخیص و فهم آنچه گفته می‌شود، دست یابد و با اختیار خویش در فرایند دیالکتیکی وارد شود (فتحی، ۱۳۸۲: ۱۸۳). نخستین وظیفه سقراط این است که اولین پرسش را در طرف گفت‌وگوی خود با انکار یا تکذیب عقیده‌ی وی به وجود آورد تا از فقدان شناخت و جهل خودش آگاه شود و حالت تحیر و تواضع به خود بگیرد که برای شروع کردن پژوهش درباره حقیقت موضوع مورد بحث لازم است (Vilhauer. 2010: 103).
علاقه سقراط در به وجود آوردن حالت حیرت و فروتنی، یعنی پرسش کردن، را در رساله منون افلاطون می‌بینیم.

منون این اتهام را به سقراط نسبت می‌دهد که او مانند یک برق ماهی است که به طرفین گفت‌وگو نیش می‌زند؛ زیرا با به پرسش گرفتن آنها در دیالوگ جهل آنها را نسبت به موضوعی که می‌پنداشتند می‌داند، آشکار می‌کند و آنها گیج و مبهوت می‌شوند (افلاطون. ۱۳۸۰: ۳۶۳). سقراط در پاسخ می‌گوید این حیرت که او به وجود می‌آورد، کارکردی ایجابی دارد و با سؤال کردن از برده منون، می‌کوشد ادعای خودش را اثبات کند. سقراط پس از به پرسش گرفتن برده در یک مسأله جبری، به منون می‌گوید: «در آغاز گفت‌وگو نمی‌دانست طول مربع هشت گزی چند گز باید باشد؛ ولی می‌پنداشت که می‌داند، و از آن رو با اطمینان خاطر پاسخ می‌داد؛ ولی اکنون مشوش شده است، چون نمی‌داند و گمان هم نمی‌برد که می‌داند... اکنون می‌داند که نمی‌داند و از این رو میلی به تحقیق و جست‌وجو پیدا کرده‌است و می‌خواهد آنچه را نمی‌داند بداند» (همان: ۷۱-۳۷۰).

سقراط بدین طریق به منون نشان می‌دهد که تنها شخص متحیر می‌تواند نسبت به حقیقت موضوع مورد پژوهش خودش گشوده باشد؛ زیرا شخص تنها در این صورت می‌پرسد تا سیر گفت‌وگویش را هدایت کند. پس نیش انکار سقراطی به وجود آورنده حالت حیرت در طرفین گفت‌وگو است تا بتوانند نسبت به حقیقت گشوده باشند (Vilhauer, 2010: 103).

۳- گشودگی فیزیکی

از نظر گادامر در دیالوگ رودررو با شخص دیگر، حرکات و اشارات بدنی نیز بر دیالوگ اثرگذار هستند و چیزی را آشکار می‌کنند و باید با آن‌ها نیز درگیر شویم. از این رو، گشودگی فیزیکی نیز مانند گشودگی به معانی جدید مقوم دیالوگ است. گشودگی به حرکات و اشارات بدنی، به مثابه زبان بدن، ضروری است؛ پس گادامر بدن را یک ابژه فیزیکی صرف نمی‌داند؛ و بدن جزئی از سوژه هم نیست؛ به همین دلیل وی تجربه‌های بدنی را به مثابه تجاربی می‌داند که نمی‌توان از طریق عینیت‌سازی به آن‌ها پرداخت و آن‌ها را ابژه‌های روان‌شناختی تلقی کرد. همچنین زبان بدن چیزی درباره جهان برای ما نمایان می‌کند و واسطه میان جهان و سوژه است. اگر بدن چیزی برای گفتن دارد و حقیقتی را درباره جهان بیان می‌کند که ما با آن درگیر می‌شویم و بدن به مثابه یک «تو» یا دیگری است، نه شیء صرف، پس بدن نیز جنبه دیالوگی دارد و می‌توان با آن ارتباطی دوسویه و دیالوگی داشت (Vessey, 2000: 75). «بدن خودش را به مثابه چیزی نمایان می‌کند که با آن رابطه داریم و شبیه یک مانع نیست؛ بلکه آن چیزی است که به ما مجال می‌دهد که نسبت به آن چه هست گشوده باشیم» (Gadamer, 1998: 30).

از نظر گادامر، سقراط در دیالوگ‌های افلاطونی با گشودگی طرفین به یکدیگر و به حقیقت، حرکت دیالوگ را تا رسیدن به توافق بر سر موضوع پیش می‌برد، که این دو نوع گشودگی ساختاری دیالکتیکی دارند؛ زیرا به معنای سپردن طرفین گفت‌وگو به روند پرسش و پاسخ به مثابه روح دیالوگ و گشودگی دوسویه آن‌ها به یکدیگر است. بنابراین گشودگی به مثابه شرط اخلاقی دیالوگ دیالکتیکی است و دیالکتیک فرایندی اخلاقی است؛ چنان که گادامر در کتاب *اخلاق دیالکتیکی افلاطون* می‌گوید: «من تأکید نمی‌کنم که اخلاق افلاطون دیالکتیکی است؛ بلکه آیا دیالکتیک افلاطون، اخلاقی است یا نه و به چه نحوی اخلاقی است» (Gadamer, 1983: 12). پس گادامر می‌کوشد اخلاقی بودن دیالکتیک را آشکار کند؛ زیرا دیالکتیک در میان کسانی تحقق می‌یابد که به قابل پرسش بودن باورهای خودشان گشوده باشند و رسیدن به حقیقتی را که با باورهای پیشین خودشان متناقض باشد، ممکن بدانند. اما چون دیالکتیک فعالیتی است

که در درون دیالوگ و از طریق آن روی می‌دهد و حقیقتی را تبیین می‌کند که مستلزم «تبادل» است، پس پژوهشگر نه فقط به حقیقت، بلکه به شخص دیگر نیز باید گشوده باشد (Vilhauer, 2010: 100).

دوستی اخلاقی میان «من» و «تو» در دیالوگ دیالکتیکی

از نظر گادامر گشودگی و درگیری با دیگری در دیالوگ فضایی مانند فروتنی، بردباری، تحمل تفاوت و میل به حقیقت را اثبات می‌کند؛ و فضیلت اصلی هرمنوتیک همین گشودگی در دیالوگ است؛ زیرا شخص در دیالوگ فهم پیشین خودش را در معرض آزمون قرار می‌دهد؛ یعنی اتهام جهل به حقیقت موضوع را به جان می‌پذیرد و در مقابل حقیقت و گفته‌های دیگری از خودش فروتنی و بردباری نشان می‌دهد، تا با گوش سپردن به گفته‌های دیگری به مثابه‌ی دعاوی حقیقت چیزی جدید درباره‌ی جهان و خودش یاد بگیرد. این به مخاطره انداختن پیش‌داوری‌ها، نوعی شجاعت اخلاقی است و اذعان به نادانی خویش و فروتنی در مقابل دیگری مظهر فضیلت است (ضمیران، ۱۳۹۰: ۳۳). در واقع، پرسنده و شنونده‌ی خوبی بودن و داشتن میل به مواجهه با نادانی و جهل خویش اصول دیالوگ‌های سقراطی‌اند.

انسان با آگاهی یافتن از جهل و نادانی خویش دارای شجاعت، خود-فهمی، یعنی آگاهی از محدودیت‌های خویش، و گشودگی است و می‌تواند موقعیت غیرجزمی خویش را در دیالوگ حفظ کند (Azadi, 2005: 196) و بداند که فقط خودش برحق نیست؛ بلکه دیگری هم می‌تواند برحق باشد و چیزی از او یاد بگیرد. بنابراین فروتنی در دیالوگ بدین معناست که دیگری می‌تواند برحق باشد. در واقع طرفین گفت‌وگو باید با اصل اراده‌ی خیر سقراطی، یعنی برحق‌بودن دیگری، وارد دیالوگ شوند و مانند سقراط باشند که به فکر غلبه‌ی استدلال خودش یا برتری نظریات خودش یا نشان‌دادن این که دیگری اشتباه می‌کند، نبود؛ بلکه درصدد فهم یکدیگر باشند تا چیزی را که نمی‌دانند از دیگری یاد بگیرند. طرفین گفت‌وگو باید تفاوت را بپذیرند و به دیگری حق دهند که متفاوت باشد. این همان صبر و بردباری در مقابل دیگری است و گشودگی به مثابه‌ی صبر و بردباری (Tolerance) است. در حالی که اگر طرفین دارای این صبر و بردباری نباشند، به یکدیگر حمله می‌کنند و برای غلبه یافتن و برتری خودشان می‌کوشند، که در

این جا دیالوگی صورت نمی‌گیرد؛ بلکه حاصل مجادله است که شیوهٔ سوفسطاییان است.
(Palmer, 2004: 10-12).

پس طرفین گفت‌وگو در درگیری با یکدیگر و گشودگی متقابل در دیالوگ، می‌فهمند که دیگری متفاوت می‌اندیشد؛ و این تفاوت آن‌ها را از پیش‌داوری‌های‌شان آگاه می‌کند. به همین دلیل آن‌ها باید با این پیش‌فرض به دیالوگ پردازند که اگر به دیگری مجال سخن گفتن دهند تا چیزی بگویند، می‌تواند چیزی دربارهٔ موضوع یاد دهد؛ و بدین طریق رشد و تکامل یابند. اما ما در دیالوگ با دیگری نه تنها درمی‌یابیم که از منظری متفاوت می‌توان به موضوع نگاه کرد، بلکه نظریات خودمان را نیز می‌توانیم از نو مطرح کنیم و آن‌ها را تغییر دهیم؛ زیرا درمی‌یابیم که چیزهایی را در مورد موضوع مورد بحث نمی‌دانیم؛ در حالی که فکر می‌کردیم آن را کاملاً می‌شناسیم. همچنین گاهی نظریات خودمان را با کلماتی بیان می‌کنیم که معنای آن‌ها را کاملاً نمی‌فهمیم. حتی گاهی کلماتی را برای بیان نظریات خودمان به کار می‌بریم که نمی‌دانیم دارای آن‌ها هستیم. پس ما تنها در درگیری با دیگری در دیالوگ می‌توانیم موضوع مورد بحث را همان‌گونه که به آن می‌اندیشیم بیان و آشکار کنیم. دیالوگ، در واقع، یک محکمه یا دادگاهی برای ارزیابی فهم ماست که محدودیت‌های ما را آشکار می‌کند.

از نگاه گادامر درگیری و گشودگی به دیگری در دیالوگ، ما را از تناهی خودمان آگاه می‌کند (Vessey, 2005: 9-11)، و با آگاهی از تناهی خودمان به فهمی از خودمان دست می‌یابیم؛ زیرا خودفهمی به معنای آگاه‌شدن از افق کنونی فهم یا پیش‌داوری‌های خودمان است که امکان اصلاح و تغییر آن‌ها را فراهم می‌کند و آگاهی یافتن از محدودیت‌های خویش و احترام گذاشتن به دیگری، بدین معناست که برای فهم درست بودن گفته‌های دیگری بکوشیم (Vessey, 2015: 7). ما با دیگری، از طریق امتزاج افق‌ها به فهم دربارهٔ چیزی می‌رسیم و بدین طریق بر تناهی خودمان غلبه می‌کنیم و به موضوع از منظری متفاوت نیز نگاه می‌کنیم. کشمکش و تنش میان نظرات و باورهای گوناگون و سنت‌های تاریخی که تفسیر ما را از یک موضوع شکل می‌دهند، دارای اهمیت زیادی هستند و گادامر به منظور تأکید بر این کشمکش، از امتزاج افق‌ها و نه شکل‌گیری آن‌ها سخن می‌گوید. این امتزاج به معنای نادیده گرفتن خود یا یکی

کردن دیگری با خود نیست؛ بلکه با پذیرفتن زمانمندی و تاریخمندی هستی خودمان درصدد بسط و توسعه‌ی افق‌های فهم خودمان هستیم که سبب فروتنی می‌گردد؛ زیرا با فروتنی به سخنان دیگری گوش می‌دهیم تا چیزی جدید یاد بگیریم و به حقیقت کامل-تری دست یابیم. بنابراین دیالوگ بینش وسیعی برای طرفین گفت‌وگو فراهم می‌کند (Gill, 2015: 17) طرفین در پایان با یکدیگر بر سر موضوع مورد بحث به توافق می‌رسند و جنبه‌ای از آن را آشکار می‌کنند. پس آن‌ها، نسبت به کسانی که هنوز در موقعیت قبلی آن‌ها قرار دارند، به حقیقت موضوع نزدیک‌تر هستند (1987: 101 Warnk).

در واقع، طرفین گفت‌وگو همچون دوستانی اصیل هستند که از طریق دیالوگ، شناخت خودشان و یکدیگر را ارتقاء می‌دهند و فهم هرمنوتیکی به بیلدونگ یا پایدیا منجر می‌شود که بر همکاری و تعامل با دیگری در دیالوگ مبتنی است. در واقع، پایدیا نیز بعد اخلاقی دارد؛ چون به حضور و تقدم دیگری در دیالوگ و نقش آن در بسط افق‌های خودمان اهمیت می‌دهد (Gill, 2015: 18) و «هر یک از دو طرف گفت‌وگو در حالی که استدلال خودش را حفظ می‌کند، به طور هم‌زمان استدلال طرف مقابل را هم می‌سنجد. در این صورت آن‌ها در یک انتقال غیردلخواهانه نظریاتشان به یک زبان و فهم مشترک می‌رسد. این آن چیزی است که تبادل افکار و عقاید نامیده می‌شود» (Gadamer, 2004: 348). پس طرفین گفت‌وگو به یکدیگر احترام می‌گذارند؛ زیرا هیچ‌یک از طرفین، دیگری را عاری از انسانیت و شیطان‌صفت نمی‌داند تا با آوردن «استدلال علیه شخص» با خشونت رفتار کنند و یکدیگر را طرد و سرکوب کنند؛ بلکه به سخنان یکدیگر گوش می‌دهند و به موضوع مورد بحث توجه می‌کنند (Palmer, 2004: 10-12). شخصی که صبورانه با طرف دیگر مواجه می‌شود و خودش را تسلیم او می‌کند یک دوست اصیل است که از طریق دیالوگ شناخت خودش و طرف دیگر گفت‌وگو را ارتقاء می‌دهد و بالاترین خیر را، که از نظر سقراط همان حکمت است، برای او می‌خواهد. پس این دوستی یک دوستی اخلاقی است که دربرگیرنده‌ی دوست-داشتن متقابل طرفین گفت‌وگو نسبت به یکدیگر و دوست‌داشتن متقابل خیر و حقیقت است (Vilhauer, 2010: 104).

سقراط در رسالهٔ منون می‌کوشد چنین دوستی اخلاقی را تقویت کند؛ زیرا سقراط معتقد است که طرفین گفت‌وگوی اصیل به مثابهٔ دوستانی اصیل، برخلاف سوفسطاییان، براهین را با اصطلاحاتی می‌آورند که هر دو قادر به فهم آن‌ها باشند. به همین دلیل، «اگر سؤال‌کننده مانند تو دوست من باشد، با او به مهربانی رفتار خواهم کرد و خواهم کوشید تا پاسخی بدهم که مطابق روش دیالکتیک باشد. کسی که بخواهد پاسخش با روش دیالکتیک موافق باشد، نباید به گفتن تعریفی قناعت ورزد؛ بلکه باید جواب مسأله را با اصطلاحات شناخته‌شده برای سؤال‌کننده ادا کند که به‌راستی بپذیرد مطلب را فهمیده است» (افلاطون، ۱۳۸۰: ۳۵۷).

سقراط به منون نشان می‌دهد که در دیالوگ اصیل که حقیقت در آن کشف می‌شود، دیالوگی است که طرفین گفت‌وگو برای تقویت و رشد فهم متقابل و دوسویه می‌کوشند و هر دو معطوف به حقیقت به مثابهٔ هدف مباحثه هستند؛ در حالی که سوفسطاییان در مجادله برای کسب شهرت ناشی از غلبه و تفوق بر دیگری، نه یافتن حقیقت، یکدیگر را انکار می‌کنند. شخصیت تراسماخوس در کتاب نخست جمهوری، نمونه‌ای از یک بحث‌کنندهٔ جدلی است؛ زیرا در وهلهٔ نخست سقراط و پولمارخوس را احمق می‌داند؛ سپس تعریف خودش از عدالت را، به مثابهٔ برتری قوی، بدون پرداختن به گفت‌وگو با شنوندگان خودش و گوش سپردن به سخنان آن‌ها ارائه می‌کند و گفته و باور خود را در یک حرکت رفت‌وبرگشتی با آن‌ها مورد ارزیابی و اصلاح قرار نمی‌دهد تا حقیقت موضوع آشکار گردد. همچنین برای او مهم نیست که گفته‌هایش برای شنوندگان قابل فهم است یا نه و چیزی یاد می‌گیرند یا نه؛ همان‌طور که خودش نیز علاقه‌ای به یادگیری چیزی جدید ندارد (Vilhauer, 2010: 104-5).

نتیجه‌گیری

گادامر در هرمنوتیک فلسفی با تمرکز بر روی بازی، دونالدلسم دکارتی یعنی تفکیک میان سوژه و ابژه را نقد می‌کند. سوژه از نظر او یک مشاهده‌گر صرف نیست که با حفظ فاصله به مشاهدهٔ ابژه‌های بیگانه با خودش پردازد؛ بلکه یک بازیکن درگیر اصیل است. ما به دلیل تعلق خودمان به سنت و تاریخ و تأثیر آن‌ها بر اندیشهٔ مان از طریق پیش-داوری‌ها، پیشاپیش با موضوع درگیر هستیم و با آن انس داریم و ارتباطی پیشین از طریق

سنت خودمان با موضوع داریم تا قادر به شناخت اثر هنری، متن و هر نوع دیگری از سنت باشیم. گادامر این درگیری اصیل را با مفهوم بازی و تلقی فهم به مثابه‌ی بازی آشکار می‌کند و درست همان‌طور که جدی گرفتن بازی توسط بازیکنان و تسلیم بودن آن‌ها به قواعد آن ضروری است، سوژه نیز باید خود را تسلیم دیگری کند و او را جدی بگیرد؛ اما تنها در صورتی می‌تواند خود را با آن درگیر کند که دیگری را، نه به مثابه‌ی ابژه دکارتی، بلکه «تو»یی بداند که چیزی برای گفتن و یاددادن به «من» دارد؛ یک رابطه‌ی دیالوگی و دوسویه میان «من» و «تو» که هیچ‌یک از طرفین ذهنیت خویش را بر دیگری تحمیل نمی‌کند. همچنین طرفین مانند بازیکنان، خود را به روح دیالوگ، یعنی ساختار دیالکتیکی آن، می‌سپارند.

گادامر این درگیری مقوم فرایند دیالوگی فهم را گشودگی می‌نامد. از نظر گادامر گشودگی یا درگیری تنها در یک ساختار دیالکتیکی ممکن است؛ زیرا گشودگی به معنای پرسیدن پرسش و آگاهی از جهالت خویش و به مخاطره انداختن پیش‌داوری- هاست، تا چیزی جدید یاد بگیریم؛ پس فهم ساختاری دیالکتیکی دارد که گشودگی به مثابه‌ی شرط اخلاقی مقوم آن است؛ زیرا هیچ‌یک از طرفین گفت‌وگوی دیالوگ دیالکتیکی نمی‌خواهند بر دیگری سلطه یابند و برتری خود را نشان دهند؛ بلکه می‌خواهند با یکدیگر بر سر موضوع به توافق برسند و فهمی جدید به دست آورند. به همین دلیل طرفین به مثابه‌ی دو دوست که بالاترین خیر، یعنی حکمت، را برای یکدیگر طلب می‌کنند، با فروتنی و صبورانه وارد گفت‌وگو می‌شوند تا فهم خویشان را از موضوع ارتقاء دهند؛ زیرا هر یک از طرفین دیگری را، نه تنها دارای دیدگاهی درباره‌ی موضوع می‌داند که می‌تواند دیدگاه کامل‌تری نیز باشد، بلکه می‌کوشد دیدگاه وی را یاد بگیرد و با یادگیری آن، دیدگاه‌ها و نظریات خودش را مورد ارزیابی و اصلاح قرار دهد و از محدودیت‌های خودش آگاه شود. بنابراین فهم در هرمنوتیک فلسفی گادامر به مثابه‌ی فرایند بازی، ساختار دیالوگ دیالکتیکی دارد و رابطه‌ی «من» و «تو» در این دیالوگ یک رابطه‌ی اخلاقی مبتنی احترام متقابل است، نه سلطه‌جویانه؛ زیرا دیالکتیک اخلاقی است.

منابع

- افلاطون (۱۳۸۰). **منون**، دوره آثار افلاطون، ج ۱، ترجمه محمد حسن لطفی، انتشارات خوارزمی، تهران.
- افلاطون (۱۳۸۰). **جمهوری**، دوره آثار افلاطون، ترجمه محمد حسن لطفی، انتشارات خوارزمی، تهران.
- ضیمران، محمد (۱۳۹۰). **افلاطون، پایدیا و مدرنیته**، تهران، انتشارات نقش جهان مهر، چاپ اول.
- گادامر، هانس گئورگ (۱۳۸۲). **مثال خیر در فلسفه‌های افلاطونی-ارسطویی**، ترجمه حسن فتحی، تهران، انتشارات حکمت.
- واینسهایمر، جول (۱۳۸۱). **هرمنوتیک فلسفی و نظریه ادبی**، ترجمه مسعود علیا، تهران، ققنوس.
- هوی، دیوید، کوزنز، **حلقه انتقادی**، ترجمه مراد فرهادپور، تهران، نشر روشنگران و مطالعات زنان، چاپ اول.
- Azadi, Alireza, (2005), “A Trace of Hermeneutics in Plato and Aristotle”, Published in skepsis: International Center of Philosophy and Inter-Disciplinary Rresearch, 16(1-2).
- Gadamer, Hans Georg, (2004) “*Truth and Method*”, Translation by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, London, Continuum Publishing Group.
- Gadamer, Hans Georg (1983) “*Plat’s Dialectical Ethics Phenomenological interpretation Relating to the Philebus*” translated by Robert M. Wallace, Yale University Press, London.
- Gadamer, Hans Georg, (1998) “*Praise of Theory*”, Yale University Press, London.
- Gill, scherto, (2015) “*Holding Oneself Open in a Conversation- Gadamer’s Philosophical Hermeneutics and the Ethics of*

Dialogue”, journal of dialogue studies, vol 3, No. 1.

Grondin, Jean, (2001) “*Play, Festival and Ritual in Gadamer*”, Translated by Lawrence, K., Schmidt, Lanham (Maryland): Lexing, Books.

Lebech, Flemming, (2006) “*The Concept of the Subject in the Philosophical Hermeneutics of Hans-Georg Gadamer*”, International Journal of Philosophical Studies, Vol. 14(2), 221-236.

Palmer, Richard E., (2004) “*Gadamer’s Hermeneutical Openness as a Form of Tolerance*” MacMurray College.

Rabinson, Jason, Christopher, (2004) “*Openness and the Question in Tillich’s Symbol and Gadamer’s Hermeneutics*”, The University of Guelph.

Vessey, David, (2005) “*Gadamer’s Critique of Heidegger’s Account of Authentic Relation of Others*”, University of Chicago.

Vessey, David, (2000), “*Gadamer and the Body across Dialogical Contexts*”, Published in *Philosophy Today*, Vol. 44 Supplement, 70-77.

Vessey, David, (2015) “*Dialogue, Goodwill, and Community*”, London: Blackwell.

Vilhauer, Monica, (2010) “*Gadamer’s Ethics of Play Hermeneutics and the other*”, Lexington Books.

Vikhagen, Arne Kjell, (2009) “*Gadamer’s Concept of Play*”, Chalmers University of Technology.

Warnke, Georgia, (1987) “*Gadamer, Hermeneutic, Tradition and Reason*”, Polity Press.