" ألعاب اللغة" وأثرها في النقد والفكر المعاصر

م.د مازن عبد الحسين مشكور
كلية الهندسة/ جامعة الكوفة
mazenm.aldhalimy@uokufa.edu.iq

The impact of "language games" on criticism and contemporary thought

PHD. Mazin Abdulhussein Mashkoor
Faculty of Engineering /University of Kufa

ملخّص:

يسعى البحثُ إلى بيان أهمية مفهوم "ألعاب اللغة" عند فتجنشتاين، ثمّ يتقصّى تجلياتها المتنوعة في النقد والفكر اللاحقين له، ولا سيما الدَين الذي تُدين به نظريات ما بعد الحداثة، وما بعد البنيوية، فضلاً عن النظريات المدافعة عن الحداثة، وأخيراً لدى أصحاب التأويلية، هكذا حاول البحث تسليط الضوء على بعض الموضوعات التي تدخل من ضمن دائرة ألعاب اللغة والمفاهيم المُصاحبة لها، متمثلةً "بشكل الحياة"، والتشابه الأسري، وكل ما تشير إليه استعارة اللعبة في قصد فتجنشتاين، وهو ما تجلّى عند ليوتار عن طريق صياغته للنظرية المعرفية لما بعد الحداثة تتأسس على مفهوم ألعاب اللغة، فضلاً عن مفهومه الأهم "الخلاف"، وتأكيده للتعدّدية والاختلاف، فيما حاول هابرماس ترميم النظرية التحرُّرية للحداثة، باستثمار مفهوم فتجنشتاين في نظريته للفعل التواصلي ، وقد كان مفهوم اللعب محوراً لعمل الفيلسوف الألماني غادامير، في دراسته المعروفة "الحقيقة والمنهج"، إذ سلطنا الضوء على نقاط التقاطع بين الفيلسوفين .

الكلمات المفتاحية: ألعاب اللغة، فتجنشتاين، أشكال الحياة، ما بعد الحداثة .

Abstract:

The research aims to clarify the importance of the concept of "language games" for Wittgenstein, then investigate its various manifestations in the following criticism and thought, especially the religion that postmodern and post-structuralist theories owe, as well as theories defending modernity, and finally among the interpreters, Thus, the research tried to shed light on some of the topics that fall within the circle of language games and the accompanying concepts, represented by “the form of life”, family similarity, and everything that the metaphor of the game refers to in Wittgenstein’s intention, which was manifested in Lyotard through his formulation of a postmodern cognitive theory It is based on the concept of language games, as well as the most important concept of "discord", its emphasis on pluralism and difference, while Habermas tried to restore the libertarian theory of modernity, by investing Wittgenstein's concept in his theory of communicative action. The concept of play was central to the work of the German philosopher

Gadamer, in his most famous study "Truth and Method", where we shed light on the aspects of the encounter between the two philosophers.

Key words: language games, Wittgenstein, life forms, postmodernism.

مقدّمة:

شهدت الفلسفة الحديثة في النصف الثاني من القرن التاسع عشر، والنصف الأول من القرن العشرين توجهاً نحو دراسة اللغة وتحليلها، وهو ما عُرف بالـ "المنعطف اللغوي" الذي بدأ مع "نيتشه"، وتدعّم بالنظريات المنطقية للفلسفة التحليلية، وتقوى بالتيار الظاهراتي والفلسفة التأويلية، وتعمّق باللسانيات ولاسيما اللسانيات البنيوية؛ من ثمّ كان لهذه التيارات والاتجاهات تأثير مباشر في النقد المعاصر وفكره، إذ تمّ تجاوز النظرة القديمة إلى اللغة بوصفها تعبيراً عن واقع مادي مغاير لها ومستقل عنها، فاللغة ليست مجرّد تسمية للأشياء؛ لأنّ مدلولاتها ليست مفاهيم سابقة وإنما هي مفاهيم متغيّرة وطارئة، بل وتتباين تبعاً للوضع التاريخي، بالنظر للعلاقة الاعتباطية بين الدال والمدلول، فضلاً عن اعتباطية القاعدة في الألعاب اللغوية، من ثمّ أخذ النقد ينظر إلى اللغة من زوايا مُختلفة، بوصفها خطاباً يُظهر علاقات القوة ويشكلها، مثلما يشكل المعرفة ويرشحها، ويرسم حدود علاقتنا بالآخر، ويؤوّل العالم الذي تم صياغته باللغة وفيها.

إنّ ما يلفت النظر في الدراسات الأكاديمية العربية المعاصرة، ذلك التوجه الكبير نحو "دي سوسير"، ترجمةً ودراسة، في مجال فلسفة اللغة، واللسانيات البنيوية، والنقد، بمقابل فلسفة فتجنشتاين اللغوية التي حظت باهتمامٍ أقل، ولعل الأمر راجع إلى الطبيعة الأبستمولوجية لتلك الدراسات وأصولها التراثية في: البلاغة، والنقد، والتفسير، إذ وضِعت معايير شموليّة هيمَنت على المُقاربة الذوقيّة والفكريّة والمعرفية؛ من ثم اعتُمِدت التقسيمات المنطقية، والثنائيات المتقابلة، أو المتضادة، كل ذلك جاء متوازياً مع نظرة ترى الحقيقة مُعطاة خارج اللغة، وأنّ كل مجاز أو استعارة تقبع خلفهما حقيقة متوافق عليها تُطابق الواقع، على النقيض من فلسفة فتجنشتاين التي لا ترى في اللغةَ أو ألعابها تمثيلاً لواقع مُعطى، بل إنّها مُرتبطة بـ"شكل حياة"، أي منظور ممكن للوجود من بين منظورات مُتنوّعة، وهو أمر غير معهود في الفكر الأصولي.

من هنا هدف البحث إلى التعريف بمُصطلح "ألعاب اللغة" عند فتجنشتاين وفلسفته، من ثمَّ سعى إلى بيان أهميته، وأثره الجلي في النقد والفكر العالمي المعاصر، فضلاً عن إضاءاته التي تؤثر في مجالات متنوعة مثل: المعرفة، والحقيقة، والواقع، والمعنى، والفهم، والتأويل، والحوار.

أولا: ألعاب اللغة عند فتجنشتاين:

تعدُّ ألعاب اللغة (language games) إحدى المفاهيم المهمَّة في فلسفة اللغة، التي كان لها تأثيرٌ واضح في النقد المعاصر وفكره، وقد صاغها الفيلسوف النمساوي لودفيج فتجنشتاين (Ludwig Wittgenstein) (١٨٨٩- ١٩٥١م) في كتابه "تحقيقات فلسفية"، ووردَ ذكرها أيضاً في كتابه الأخير (في اليقين)، وعلى الرغم من أنّ هذا المصطلح يُعدُّ أساسياً في أعماله المُتأخرة، غير أنّه بعيدُ المنال، ويغطِّي كثيراً من الاحتمالات، إذ يقاوم فتجنشتاين ثبات التعريفات الصارمة والسريعة، ولعلَّ تشبيه اللغة باللعبة يسلِّطُ الضوءَ على مرونتها وفشلها في الانقسام على مفاهيم مُحدّدة بدقة، ومتفق عليها بشكل نهائي، من ثمّ كان فتجنشتاين يصفُ ويشرح تاركاً للقارئ استنتاج مفهومه للعبة اللغة.

عادَ فتجنشتاين إلى هذا المصطلح مراراً وتكراراً في "التحقيقات" لتوضيح خطوط تفكيره فيما يخصُّ اللغة، حيثُ استعمل مصطلح "لعبة لغوية" للإشارة إلى أشكالٍ من اللغة والأفعال التي تتداخل معها وتمتزج بها[٦] فهو يستعرض عدداً من الأمثلة المتنوعة لاستعمال اللغة مثل (الأمر، وصف شيء ما، إعادة صنع ما تم وصفه، نقل حادثة، التكهن بوقوع حادثة، تكوين نظرية وتجربتها، عرض نتائج تجربة، استنباط حكاية وقراءتها، تأدية دور في مسرحية، إنشاد، الإتيان بنكتة، الترجمة من لغة لأخرى، إلتماس، شكر، لعن، تحية، تعبُّد)، ويرى من المفيد مقارنة تعدّد الأدوات في اللغة وتعدُّد طرق استعمالها، فهذه الأمثلة إنّما تؤكِّدُ تعدّد الألعاب اللغوية، فيما تجعل أي تصنيف لها أو محاولة حصرها في قالب موحد عملية شبه مُستحيلة[٧] وهذه الأشكال المتنوعة في استعمال اللغة، التي تجسِّدُ الأمثلة السابقة جزءاً منها، تُمثِّلُ بدورها نطاقاً أصغر من لغةٍ كاملة، فاللغة: هي مجموع الألعاب اللغوية الممكنة[٨] ويبين المصطلح كيف أنّ التحدث باللغة هو جزء من نشاط أو "شكل حياة"[٩] محكوم بقوانين الاستعمال وقواعد التصرف في مجتمع ما؛ ذلك أنّ اللعبة لا تكون كذلك إلّا إذا احتكمت إلى قواعد مهما كانت بسيطة أو حتى مُتناقضة، تُسبغ بدورها صفة المؤسَّسة الاجتماعية على اللغة، ((فاللعبة مؤسَّسة، واللغة مؤسسة، والقاعدة مؤسسة، وهذه المؤسَّسَة لا تقوم إلّا بالاستعمال والتواضع الاجتماعي في محيط "شكل حياة"))[١٠] هكذا توصَّلَ فتجنشتاين إلى أنّ معنى الجملة يعتمد على كيفية استعمالها، من قبل متحدِّثي اللغة وكتّابها، بما هي جُزء من نشاط، أي أنّه استبدل التفسير الفكري للمعنى بوصفه مُتضمِّناً لحالة ذهنية، بآخر قائم على النشاط والعمل، إذ تُظهر أمثلة ألعاب اللغة في "التحقيقات" أنّ اللغة متنوعة وقابلة للتغيّر وجزء من الممارسة الإنسانية[١١]

يعتمد استعمال فتجنشتاين لاستعارة "اللعبة" على التشابه العام بين اللغة والألعاب، ويفترض امتلاكنا تصوراً أوضح للأخيرة مما هو عليه للغة، ومثلما لا يمكننا تقديم تعريف دقيق ولا لبس فيه لـ"اللعبة"، كذلك ليس بالإمكان العثور على ما هو مُشترك بين كل هذه الأنشطة وما يجعلها لغةً أو جزءاً من اللغة، على الرغم من ارتباطها بعضها ببعض بطرائق عديدة ومختلفة[١٢] وبالنظر إلى أنّ الألعاب تميل إلى أن تكون محكومة بقواعد، فإنّ الاستعارة تُشير إلى طبيعة اللغة التي تحكمها قواعد الاستعمال.[١٣]

لا تعني عبارة محكومة بقاعدة "Rule-governed" بالنسبة لفجتنشتاين أنّها مُقيّدة بشكلٍ صارم ومحدّد، فهو لا يفترض أنظمةَ قواعد صارمة ومحدَّدة لكل لعبةٍ لغوية، بدلاً عن ذلك يُشدِّدُ على أن القواعد يتم تعلُّمها ضمنياً بصورة غير مُباشرة، عن طريق التدريب، أو الاستغراق في اللعبة اللغوية، ولا يتم اكتسابها صراحةً؛ لذلك غالباً ما يكون مستعملو اللغة غير قادرين على ذكر هذه القواعد، ولكنَّهم يُظهرون فهماً ضمنياً لها في المواقف العمليّة؛[١٠] إنّ هذه القواعد لا تُحدّد أو تَسبِق لعبة اللغة، إنّها ليست مُحصلةً لاصطلاح وتوافق قبلي؛ لكنها بناءات للممارسة اللغوية.[١١] هكذا نجد فتجنشتاين يقدِّم مفهوماً مختلفاً عن مفهوم سوسير للنظام اللغوي الشمولي، إذ لا يمكن للعلامات أن تنفصل عن الكل، أما فتجنشتاين فيرى أنّ اللغة مجموعة من أنظمة الاتصال "ألعاب لغوية"، كل منها مرتبط بشكل حياة مُعين، أي أنّ كل لعبة لها نظام خاص مُكتمل، هو بالأصل صناعة مجتمع مُعين يفرض متطلبات مُعينة؛[١٢] فضلاً عن اعتماد اللغة على سمات غير لغوية كثيرة وعلى الطبيعة البشرية، فمثلاً نحن لا نستطيع فهم "لعبة-اللغة" في إلقاء "نكتة" ما لم يكن لدينا حس فكاهة، وأُلفة مع الشخص الذي يُردِّدُها؛[١٣] فضلاً عن فهم السياق الذي تردُ فيه، إذاً لا توجد وحدة للغة، هناك جُزر لغويّة، كلُّ واحدةٍ منها يحكمها نظامٌ مُختلف، ليس بالإمكان ترجمته إلى الأنظمة الأُخرى؛[١٤] وهي تنتمي بطبيعتها إلى ما يدعوه سوسير بالكلام، بوصفه نشاطاً عملياً للممارسة اللغوية.

وبحسب موسوعة ستانفورد فإنّ الألعاب اللغوية تتضمن ثلاثة عناصر: شكل حي، وتواضع أو اصطلاح، وإمكانية لا نهائية للإفادة من المتغيرات؛[١٥] ذلك أن معنى الكلمة إنّما يظهر في الاستعمال؛[١٦] وهنا يقترح فتجنشتاين مصطلح "التشابه العائلي" لتأكيد التعدّد والاختلاف؛ ولنفي وجود قاسم مُشترك يقوم على أساسه ذلك الشبه الذي يربط بين ما يمثِّل مجموعة ما من "الألعاب اللغوية"، إذ لا يوجد جوهر ثابت يجمع بينها، مثلما هو الحال مع أفراد العائلة، إذ تتقاطع أوجه الشبه وتتراكب من دون أن تتطابق؛[١٧] وهذا التعدُّد للألعاب اللغويّة لا يعني عدم انتظامها، بل انفتاحها على إمكانات اللغة والعلاقات البشرية؛ إذ يربط بينها على الرغم من تعدّدها "شبه عائلي".[١٩]

في هذا المقام نجد أنّ لفظة "لعبة لغوية" تبرزُ أنّ تكلُّمَ لغة ما يعد نشاطاً أو شكل حياة؛[٢٠] فمعنى الكلمة يكمن في استعمالها؛ إذ إنّنا نستعمل اللغة بطرائق مُختلفة، للحديث عن الدين والعلم والفن وما إلى ذلك، وفتجنشتاين لا يتفق مع الوضعيين المنطقيين على أن البيانات العلمية فقط لها معنى، العلم ليس سوى طريقةٍ واحدة للحديث عن العالم؛ مُجرّد لعبة، إذاً فالألعاب اللغوية تُظهرُ نشاطاً بشرياً ما، شكلاً من أشكال الحياة المتنوعة، إذ تستمد الكلمات معناها من الوظيفة التي تؤدِّيها داخل الألعاب اللغوية، مثل لعبة اللغة العلمية، ولعبة اللغة الدينية، ولعبة اللغة الجمالية، وغيرها كُثر، فللكلمات والعبارات أغراض متعدِّدة، وعلى المُستمعين تفسير السياق لمعرفة ما يجب فعله؛[٢١] وهو ما يظهر في أمثلة فتجنشتاين؛[٢٢] وهذا يعني أنّ ما يفصل بين الصحيح والخطأ هو توافق الناس، والذين يتوافقون بدورهم في اللغة، إذاً ((ليس هذا توافقاً في المقاصد، بل توافقاً في شكل الحياة))؛[٢٣] ذلك أنّنا نُقيمُ في اللغة، وأنّ فكرة الارتباط بين اللغة والواقع ككل هي فكرة زائفة؛[٢٤] وهذه الفقرة الأخيرة تُعدُّ واحدة من أُسس فلسفات ما بعد الحداثة، لهذا اهتمّ ما بعد الحداثيين باللغة

الواصفة أو الميتا لغة، إذ رَأوا أنّ السياسة والتعليم والأخلاق والاقتصاد والثقافة وما إلى ذلك، تعمل على حركة اللغة في ألعابها، ذلك أنّ المقاربات التي يتّخذها البشر للوصول إلى الحقيقة جميعها يتم تقييدها والتحقق منها عن طريق ألعاب اللغة.[٢٥]

وفي رأينا أن تعميم هذا الطرح في أن التفريق بين الصحيح والخاطئ يعود إلى توافق الناس في اللغة، ومثله ما ورد في الفقرة (٢٠١)[٢٦]حول أن القاعدة لا يمكنها تحديد طريقة العمل أو الفعل، هو أمر مبالغ فيه، على الرغم من إمكان تطبيقه على بعض الحالات دون غيرها.

ثانياً: أثر ألعاب اللغة في "ما بعد الحداثة":

إنّ الطبيعة الأساسية للغة تعتمدُ على المنافسة، ((أنْ تتكلم يعني أنْ تُقاتل، بمعنى اللعب، وأفعال الكلام تندرج تحت تناحُرياتٍ عامة))[٢٧] اللغة هي لُعبةُ شطرنج في حال نشاطٍ، وباصطلاحات النتائج: للعبة نتيجة من ثلاث، الفوز، أو الخسارة، أو التعادل، النتيجة تعتمد على قُدرة اللاعبين ونيتهم، وبحسب الفيلسوف الفرنسي جان فرانسوا ليوتار Jean François Lyotard (١٩٢٤-١٩٩٨) فإنّه يُمكننا القول حين يتعلق الأمر بالألعاب بأنّنا نحتاجُ إلى العناصر الآتية: السياق، واللاعبين، والمهارة، والقواعد، والنتائج. أما فيما يخصُّ اللغة، وبالنظر إلى الأسلوب والاستعارة، هناك تنوع غير محدود في اللعبة؛ من ثمّ يصعب التنبؤ بنتيجة المباراة.[٢٨]

تأسيساً على فكرة اللغة التنافسية لفتجنشتاين، قام ليوتار بصياغة قانون عام في كتابه "الوضع ما بعد الحداثي": ((من المُفيد أن نُبدي الملاحظات الثلاث الآتية حول ألعاب اللغة. الأولى هي أنّ قواعدها لا تحمل داخلها مشروعيتها الخاصة، لكنها موضوع تعاقد، صريح أو مُضمر، بين اللاعبين (مما لا يعني أنّ اللاعبين يخترعون القواعد). والثانية هي أنه لو لم توجد قواعد، فليس ثمة لعبة، إنّ أي تعديل ولو متناهي الصغر في قاعدة واحدة يُغير طبيعة اللعبة... والملاحظة الثالثة يوحي بها ما قلناه لتوّنا: إنّ كل منطوقٍ يجب التفكير فيه على أنه "نقلة" في لعبة))[٢٩]ومثلما ربط فتجنشتاين بين لعبة اللغة وشكل الحياة، يضع ليوتار ألعاب اللغة من ضمن مجال العوامل المؤثِّرة العامة؛ ذلك أنّ ألعاب اللغة هي الحد الأدنى التي يتطلبها وجود مجتمع، من دون إغفال "الجانب التناحري" في المجتمع، الذي يتجلّى عن طريق ألعاب اللغة التي يمكن أن تكون تنافسية للغاية، إذ يختبر اللاعبون أنفسهم باستمرار ضد لعبة معينة وأعرافِها بطريقة تُحفِّز حركات مُضادة من قبل أقرانهم، فما نحتاجه لفهم العلاقات الاجتماعية ليس مجرَّدَ نظرية للاتصال، بل نظرية للألعاب تقبل التناحر كمبدأ مؤسِّس، وهنا تظهر أهمية زيادة الإزاحة في الألعاب، لأنها تتيح القيام بنقلة أو حركة غير متوقعة (منطوق جديد) خارج الحدود التي حدَّدتها المؤسَّسة.[٣٠]وكلّما كانت تلك الحركات المضادة إبداعية كلما أثبتت أفضليتها، إذ يجادل ليوتار بأنّ الإزاحة والإرباك يجب أنْ يُثمَّنا لِما يتمتّعان به من إمكانية على توليد غير المتوقع، والحفاظ على تغيير مسار اللعبة.[٣١]

وما دامت الألعاب اللغوية تؤكِّد التعدّد والاختلاف لارتباط كلٍّ منها بشكل حياة مُعين، أي سياق اجتماعي، ثقافي، اقتصادي، ديني، أخلاقي ..إلخ، فإنّ مفهوم "ألعاب اللغة" يشير إلى أنّه لا توجد نظرية أو مفهوم بإمكانه استيعاب اللغة والواقع بشكلٍ مناسبٍ في مُجملهما، وأنّ محاولة

القيام بذلك لا تؤدّي سوى إلى تشكيل لعبتها الخاصة، التي ستكون بدورها جزءاً من ألعاب لغوية كثيرة، كل منها يتَّبعُ قواعده الخاصة، هكذا لم تعد الألعاب اللغويّة تمتلك تلك المصداقية التي كانت تتمتع بها سابقاً في ظل السرديات الكبرى؛ لكونها أصبحت تفتقد إلى معايير الحقيقة المتمثلة بالكليّة والإجماع والاستمرارية.[٣٢]من ثمَّ فإنّ ما نميل إلى عدِّه نظاماً ثابتاً للتواصل، ونظاماً طبيعياً للأشياء، ليس في الواقع سوى "لعبة" واحدة من بين العديد من الاحتمالات التي يمكن وضعها؛ ذلك أنّ قواعد أي لعبة وإجراءاتها يجب النظر إليها بوصفها مجرّدَ توافقٍ أو اصطلاح، يمكنه أن يتغيّر ليشمل وجهات نظر مُختلفة للعالم.[٣٣]فاللغة لا تُظهر أو تعبِّر عن معرفة العالم؛ إنّها تُنتجُ تلك المعرفة، هنا تصبح الكلمات مجموعة اعتباطية للتعاقدات الاجتماعية، مع غياب وجود علاقة ضرورية مع أي حقيقةٍ أوليّة.[٣٤]ما يأخذه ليوتار من فتجنشتاين على وجه الخصوص هو المفهوم المتقدِّم للألعاب اللغوية، من ثمّ مفهوم اللغة على أنّها "لا مركزية"، وغير خطيّة، ومُتشظِّية أو مُجزَّأة، هذا التوصيف للغة، والحياة الاجتماعية أو "أشكال الحياة" قوّض المبدأ المؤسِّس للسرديات الكبرى المتمثل بـ "التقدّم نحو الحريّة"[٣٥](علماً أنّ كل فلسفة من الفلسفات الشمولية تعمل باتجاه مفهومها الخاص للحرية).[٣٦]

في الكتاب اللاحق لليوتار (الخلاف The Differend ١٩٨٣) يحاول الابتعاد عن مفهوم فتجنشتاين الأصلي، على أساس أنّ هناك كثيراً من المعنى التقليدي "للموضوع" لا يزال ملتصقاً به؛ ولِما تنطوي عليه من المعرفة والقصد، كما يقول ليوتار في مقابلة معه: ((بدا لي أنّ "ألعاب اللغة" تتضمن لاعبين يستعملون اللغة مثل صندوق أدوات، وهو ما يُعدّ تكراراً للغطرسة المُستمرة لمركزية الإنسان الغربي))؛[٣٧]من ثمّ صار يُفضِّلُ الكلام عن أنظمة العبارات " phrase regimens"، للإشارة إلى أنّ الخطاب في حال صيرورة ولا يمكن تحديده والسيطرة عليه، مما يعني أنّنا لا نتحكم فعلاً بالعملية اللغوية، في إشارة واضحة إلى ما بعد البنيوية، إذ أصرّ ليوتار على أنّ اللغة تحدِّد شروط الخطاب.[٣٨]

على الرغم من ذلك يبقى التشابه ظاهراً مع المفهوم السابق لألعاب اللغة؛ ذلك أنّ مفهوم "الخلاف" الذي يتأسَّسُ عليه أهم كتب ليوتار، ما هو إلّا إسكاتُ لاعبٍ في لعبة لغويّة ما، إذ يوجد حيثُ لا توجد إجراءات مُتفقٌ عليها للأصالة، والأفكار المُختلفة، التي يتم تقديمها في مجال الخطاب المتداول. ومن الأمثلة التي يعرِضُها ليوتار، رفض المؤرِّخين التنقيحيّن الاعتراف بوجود غرف الغاز النازيّة، ما لم يتم تقديم ضحيتها شاهداً؛ إذ ليكون المرء ضحية، عليه أن يكون قد مات بالفعل في تلك الغرف. وهذا الاستعمال المنحرف لقواعد الإثبات -بحسب ليوتار- يمكن أن يكون مثالاً على الخلاف.[٣٩]إذ يشتغل كلُّ طرفٍ من الأطراف المُتصارعة بوساطة "ألعاب لغويّة" مُتغايرة جذرياً عن الطرف الآخر، فضلاً عن كونها غير مُتكافئة معها، وعليه فلا يمكن الوصول إلى توافق أو إجماع حول تسوية نِزاعهما. على النقيض من الدعاوى القضائية- إذ تتشارك الأطراف المتنازعة لغةً مع قواعدَ حكم للاستشارة من أجل حلِّ النزاع- ترفضُ "الخلافات" الحلَّ، كما هو حال الادعاءات المُتصارعة حول حقوق الأرض بين السكان الأصليين والمُقيمين الحاليين؛[٤٠]من ثمّ استحالة صياغة ذلك الظلم لغوياً ما دام لا يمكن التحقُّق من صحة أقوال الضحية؛ بسبب صراع الألعاب اللغوية المُتناحِرة.

بالنسبة لكل من فتجنشتاين وليوتار، فإنّ ألعاب اللغة غير قابلة للمُقايسة، إذ لا يمكن ترجمة التحركات في إحدى ألعاب اللغة إلى حركات في لعبة لغة أخرى.[٤١] وليس لإحدى الألعاب امتياز على الأخرى، وعلى هذا القياس قدّم ليوتار نظريةً في المعرفة تدّعي تحرير مجالات المعرفة المختلفة (ولا سيما الحكائية منها) من الاتجاه "الاستعماري" للعلوم الحديثة، إذ إنّ كل مجالٍ من مجالات المعرفة هو لعبة متميّزة لها قواعدها الخاصة، لا ينبغي لأيٍ منها أخذ دور الإشراف والوصاية على الأخرى؛ ذلك أنّ العلم الحديث تأسس على مبدأ "اللاحتمية"[٤٢] من ثمّ فإنّ أهميّة عمل فتجنشتاين بالنسبة لفلاسفة ما بعد الحداثة تكمُن في الطريقة التي يقاوم بها الانغلاق والشمولية، عبر التأكيد المُستمر على الموقف المناهض للأصولية والتأسيسية.[٤٣]

في فلسفة ما بعد الحداثة يمكن النظر إلى العالم كنصٍ مكتوب بوساطة العديد من النصوص الفرعية المتداخلة الأصغر، هذه النصوص بصورة عامة مبنية على أساسٍ لغوي، وعليه جادل أنصار ما بعد الحداثة بأنّه لا يوجد شيء خارج اللغة، (جاك دريدا) "لا وجود لخارج النص"[٤٤] أو خارج السرديات الكبرى والسرديات الصغرى (ليوتار)[٤٥] أو خارج الخطاب[٤٦] (فوكو)، وإذا قبلنا بأنّه لا يمكن لأي تصور أن يحدث من دون لغة، فإنّه يمكننا عدّ كل حجّة لما بعد الحداثيين، على الرغم من تسميتها بأسماء مُختلفة في أماكن مُختلفة، على أنها لغة أو "ألعاب لغوية".[٤٧]

تميّز عمل ليوتار (مجرد لعب Just Gaming)، الذي يشير إلى فكر فتجنشتاين صراحة، بالحديث عن غياب أي إمكان لاختزال الاختلاف في حياة الإنسان؛ ذلك أنّ التجوهر أو الثبات "Sameness" هو بناءٌ منطقيّ يخدمُ أغراضاً سياسيةً بدلاً عن كونه خاصيّةً للأشياء أو الناس، هكذا صار فتجنشتاين، على حدِّ تعبير ليوتار، فيلسوفاً "يُعلِّم الاختلاف"، من ثمّ يزعزع ثبات البنى الفكرية، ويقاوم الانغلاق على كل نوع، ويُجلي الطبيعة العرضية المُنفتحة للوجود.[٤٨]

ثالثاً: هابرماس وألعاب اللغة:

وبالتوازي مع محاولات ما بعد الحداثيين الإفادة من فتجنشتاين كان يورغن هابرماس من أهم المُتلقين لأعماله المُتأخِّرة، وذلك في دفاعه عن مشروعه لتطوير نظرية الفعل التواصلي، إذ أنّ ما أثار إعجاب هابرماس هو إصرار فتجنشتاين على المجال الذي ما يكون مبنياً دائماً بالفعل للمجتمع، من ثمّ عدم اختزال الحياة الاجتماعية إلى شيءٍ خارجها، وفي سبيله إلى ترميم النظريّة التحرُّرية للحداثة، رأى بأنَّها يجب أن تتجه نحو تنشيط مجالات الاتصال، والخطاب، والنقاش، من ثمّ النظام الرمزي نفسه، مثلما يجب أن تُركِّزَ على الخصائص الاجتماعية، ولاسيما الكلام، الذي يتمُّ عبره "التحريف" في ظل المصلحة أو التلاعب، وبهذه الطريقة تم استدعاء عمل فتجنشتاين لإعادة تشكيل أساس النظريّة التحررية.[٤٩] على وفق رؤية تصوّر البشرية ذاتاً جمعية تسعى إلى تحرُّرها المشترك عن طريق تنظيم "الحركات" المسموح بها في كل ألعاب اللغة، في سبيلها لتحقيق الإجماع عبر الحوار، من ثمّ فإنّ مشروعية أي منطوق تكمن في إسهاماتهِ في ذلك التحرر، فيما رأى ليوتار أنّ الإجماع هو أفق لا يمكن بلوغه أبداً، وأنّه قيمة عفا عليها الزمن

ومشكوكٌ فيها[٥١]وأنّ غاية الحوار هي "البارالوجيا"[٥٢]التي تتحدى القواعد الموجودة للعبة وليس الإجماع.[٥٣]

ما فشل هابرماس في إدراكه هو المدى الذي يمكن أن تصل إليه ما تُعرف باللغة "الاعتيادية" في لقطة واقعية، عبر الاستعارات، والاستعمالات غير الشائعة، وإمكان الترابطات، والمُنزلقات الفرويدية، وغيرها من السمات "العرضية" التي لا يمكن اختزالها في أي اعتبار معياري[٥٤]هكذا يجادل "هنري ستاتن" ضد تلك القراءات السائدة لفتجنشتاين، التي ترتبط بحديثه عن "ألعاب اللغة" و "أشكال الحياة"، وتستعملها مسوغاً لحصر الخطاب الحقيقي، أو الجاد، أو الهادف، في نطاق الاستعمالات المسموح بها في بعض الثقافات الموجودة في مجتمع ما، إذ يوضِّح "ستاتن" هذه النقطة عندما يصفُ كيف طوّر فتجنشتاين، ومثله "دريدا"، أسلوباً شاذاً جذرياً (radically errant)، يكشفُ بشكلٍ فعّال عن الاستعمالات التي يُخفيها الاستعمال الاعتيادي للكلمة، من أجل إظهار عدد المسارات المتنوعة، وهو يرى بأنّ فتجنشتاين مهتم بالجانب "العرضي" المتجذِّر في اللغة، الذي يمكن أنْ يفتح إمكانات غير متوقعة للمعنى، ولاسيما عند غياب مثل تلك القيود الجماعية المُلزمة، وينطبق هذا الأمر على "دريدا"[٥٥]و"أوستين"[٥٦]إذا ما قُرئت نصوصهما مع إيلاء الاعتبار الكافي لهذه الطرق الفرعيّة المبتكرة للغة.[٥٧]

رابعاً: ألعاب اللغة والتأويلية:

كان للتأويليةِ نصيبٌ من صياغة فتجنشتاين المُتأخِر لمفهوم ألعاب اللغة؛ إذ كان من الواضح إدراك غادامير مدى قرب عمله "الحقيقة والمنهج" من فتجنشتاين عندما اعترف بقوله: ((بدا لي مفهوم فتجنشتاين "ألعاب اللغة" مفهوماً طبيعياً تماماً عندما صادفته)).[٥٨]

وباستعمال مفهوم اللعب، يتحدّى غادامير بدايةً التذويت الكانطي للجماليات، واختزال الفن إلى شعور؛ ذلك أنّ ((نمط وجود اللعب لا يسمح للاعب أن يتصرف بإزاء اللعب كما لو أنّه يتصرف بإزاء موضوعٍ ما))[٥٩]وهذا النمط الأنطولوجي للعبة يوضح مسألة وجود العمل الفني، والتجربة الفنية التي كانتْ موضع عناية غادامير بدلاً عن الوعي الجمالي، ((بمعنى أنّ العمل الفني ليس موضوعاً يقفُ بمواجهة ذات قائمة في ذاتها، بل إن العمل الفني يُحقِّقُ وجوده الحقيقي متى ما أصبح تجربةً تُحدِث تغييراً في الشخص الذي يجربه. إنّ "الذات" في تجربة الفن -الذات الباقية والثابتة- ليست ذاتية الشخص الذي يجرب الفن، إنما هي العمل نفسه))؛[٦٠]وهذا الاستنتاج الأخير يتوصل إليه غادامير عبر نمط وجود اللعبة، الذي يصبح ذا دلالة عندما يمتلك ماهيته الخاصة والمستقلة عن وعي الذي يمارس اللعب، فاللعب الحقيقي يوجد حين لا يكون الأفق الموضوعاتي مُحدّداً من طرف أي ذاتية موجودة لذاتها، فالذوات التي تلعب ليست اللاعبين، بل إنّ اللعبَ يحضرُ من خلال اللاعبين.[٦١]

في مُناقشته الأولية في الجزء الأول (اللعب مفتاحاً للتفسير الأنطولوجي) كان القُرب الإجرائي من فتجنشتاين واضحاً، إذ بحثَ غادامير عن أدلةٍ في الاستعمال اليومي، وهي عين استراتيجية فتجنشتاين في أعماله المُتأخرة.[٦٢]فغادامير يتحدَّثُ عن لعب الضوء، ولعب الأمواج،

ولعب ناقل الحركة، أو أجزاء الماكنة أو تفاعل أعضاء الجسم البشري، ولعب القوى ولعب البعوض، وحتى لعب الكلمات، وهو يقصد من وراء استعراض هذه الحالات، تلك الحركة الغادية والرائحة غير المرتبطة بأي هدف يوصلها إلى نهايتها، فاللعب إنما يُجدِّدُ نفسه في تكرارٍ دائم، والسمة اللافتة في اللعبة هي ديناميتها للتغيُّر المُستمر.[٦٣]

إنّ طريقة التنقل تلك ذهاباً وإياباً لا تُعدُّ وصفاً دقيقاً لحركة المُشاركين داخل اللعبة، على الرغم من أنها جُزئياً كذلك، فهي أكثرُ صلةً بعلاقة اللاعبين واللعبة التي يتمُّ لعبها، ولفهم طريقة اللعب، نحتاج إلى التركيز، لا على الذاتية الفردية للاعبين، بل على المستقبل الجدلي المفتوح والتقلب الديناميكي بين اللاعبين واللعبة، فاللعبة في نهاية الأمر نشاطٌ خالصٌ، واللعبُ "عرضٌ" ذاتي؛[٦٤] ذلك أنّ ((اللعب في حالة كونه يُلعب، يتحدَّث من خلال عرضه إلى المتفرج)).[٦٥] وهنا نصل إلى قضية مُشتركةٍ أخرى مُستمدَّة من تشبيه اللعبة، وهي الاعتباطية، ذلك أنّ وصفَ قواعد اللعبة أو تعيين هدفها (حصر الملك في الشطرنج، أو تسجيل هدف في كرة القدم على سبيل المثال) لا يشرحُ بشكلٍ كامل طبيعة اللعبة، ولا يمس سوى الجوانب السطحية منها، فاللعبة غير مُسوغة، وغير هادفة pointless، فبعد كلِ شيء تُعدُّ قواعدها اعتباطيةً ويمكن أنْ تكون بسهولة على خلاف ما هي عليه، ومع ذلك فإننا مُنجذبون إلى اللعبة بجديّة؛[٦٦] فاللعبة تدعو لاعبيها وهم بدورهم يحضرون لرؤية شيء خاص بهم في اللعبة؛[٦٧] هكذا يشير فتجنشتاين إلى اعتباطية القواعد النحوية؛ لأنها لا ترتبط بأي شكل من أشكال التقييدات المُسبقة، ذلك أنّ الألعاب اللغوية نفسها اعتباطية؛ إذ لا وجود لقواعد مُسبقة تُمثِّلُ معياراً يميّزُ ما هو لعبة وما ليس كذلك.[٦٨]

في مرحلة تالية من "الحقيقة والمنهج" يُصبحُ اللعب أكثر من استجابة محدودة لإشكالية كانط، إذ يحوّله غادامير إلى استعارةٍ مركزيّة للكشف عن البنية الأنطولوجية للغة، من ثمّ يصبح سمةً مركزية للانصهار الحواري للآفاق؛[٦٩] وبالنسبة لكل من فتجنشتاين وغادامير فإنّ تشبيه اللعبة يعدّ أمراً مركزياً، فعن طريق الإشارة إلى خصائصها يسلِّطان الضوء على عدم جدوى تطبيق التقليد المعياري في فلسفة اللغة، ما دامت اللغة مثل اللعب، شيءٌ أكبر من وعي المتكلم أو اللاعب، وكلاهما أكبر من أنْ يكونا فعلاً ذاتياً:[٧٠] من ثمّ يشتركان كليّاً في مُناهضة التأسيسية Anti-foundationalism، فضلاً عن النظرة الأدائية للغة عن طريق الإشارة والتعيين لشيء خارجها، إذ إنّ فتجنشتاين يؤكِّد النشاط العملي للغة، وإنّ مصدر المعنى عنده يكمن في أداء المُتحدث بدلاً عن بنية الكلمات وترتيبها، وفيما يخصّ غادامير، فإنّ التدفّق الحرَ للعب في نشاطه أثناء التفاعل الحواري بين مُستعمل اللغة وثقل التقاليد المُضمَّنة فيها، هو الأساس الوحيد للغة، إذ توجد اللغة في حركتها، فيما يدعوه "العرض الذاتي للكلمة" أو لما يُقال، أي في إنجازها الحي، فاللغة عند غادامير هي دائما ما نتحدث به مع الآخرين وللآخرين، فالمحادثة الحوارية هي السبيل الفعلي لوصول المرء إلى الفهم.[٧١] وإذا كان الكلام في السياقات اليومية هو أنموذج اللغة الاعتيادية عند فتجنشتاين، فإنّ المُحادثة اليومية أو الحوار عند غادامير هو اللغة في صورتها الأكثر أصالة، إذ يقع "اللعب" الحواري في قلب كلِّ تفكيرٍ، وتحدُّثٍ، وقراءة، في الواقع في كل شيء قد ندرجه في باب النص الذي يحتاج إلى الفهم، وبحسب غادامير فإنّ الفهم حدثٌ، تاريخي، جدلي، لغوي، في الإنسانيات، أو في العلم، أو في المطبخ.[٧٢]

ومثلما ربط فتجنشتاين بين لعبة اللغة و"شكل الحياة"، كذلك رأى غادامير أننا نفهم لغة ما عبر العيش فيها؛ ذلك أنّ ((اللغة بالأحرى هي الوسيط الكلّي الذي يحدث فيه الفهم))[٧٣] وحيثما يكون الفهم لا تكون هناك ترجمة بل كلام، إذ إنّ فهم الكلام يتأتّى من الحياة، وأنّ فهم لغة ما يكون عبر العيش فيها، أما الترجمة فتُعدّ تأويلاً؛ لأنّها يجبُ أن تكون مفهومةً في عالم لغة جديد (شكل حياة جديد)، من ثمَّ يجب أن يؤسِّس ذلك التأويل شرعيته ضمن هذا العالم الجديد بطريقةٍ جديدة، فكلُّ ترجمة هي في الوقت نفسه تأويل.[٧٤]

النـــــــتائج:

- يؤكد مفهوم "ألعاب اللغة" القائم على التشابه بين الألعاب واللغة على انقسام الأخيرة، وتعدّدها، واختلافها بحسب "أشكال الحياة"، ليُظهر بذلك اختلاف الحقائق وتنوعها باختلاف "شكل الحياة"، من ثمَّ غياب الحقيقة الكونية والمفاهيم الجوهرية الشاملة.
- هذا يعني أنّ "شكل الحياة"، والمقصود به هنا السياق الثقافي والتاريخي والسياسي وكل ما يتعلق بالحياة المُعاشة وقت حدوث الفعل الكلامي، له السَبق في تحديد المعنى المقصود وفهم المتتالية اللغوية.
- تفترض نظرية ألعاب اللغة اعتباطية القاعدة التي تتأسَّسُ عليها اللعبة؛ لكونها تمثل توافقَ مجتمع ما في وقت معين، وهو ما يعني اختلاف القاعدة في كلّ لعبة لغوية عن غيرها، من دون أفضليّة لإحداها على الأخرى.
- هذا يقودنا إلى نتيجة تتعلق باللغة نفسها، إذ يشير مفهوم "ألعاب اللغة" إلى أنه لا يوجد نظرية أو مفهوم بإمكانه استيعاب اللغة بشكلٍ مناسب في مُجملها، وأنّ محاولة القيام بذلك لا تؤدي سوى إلى تشكيل لعبتها الخاصة؛ التي ستكون بدورها جزءاً من ألعاب لغوية كثيرة كلٌ منها يتَّبعُ قواعده الخاصة.
- كان لمفهوم "لعبة- اللغة" عند "فتجنشتاين" أثر بارز على فلسفات ما بعد الحداثة، التي افترضت مبدأ لغوية الوجود وأوّلية التأويل في كل فهم له، إذ صاغ "ليوتار" النظرية المعرفية لما بعد الحداثة على وفق هذا المفهوم، مُفترضاً أنّ العلم ليس سوى لعبة لغوية لا تنماز عن سواها من الألعاب، مثلما هي الحال مع لعبة اللغة الحكائية مثلاً. وكذا الحال مع السرديات الكبرى للحداثة التي لم تعد ألعابها اللغوية تمتلك تلك المصداقية التي كانت تتمتع بها سابقاً.
- كذلك صاغ ليوتار أهم مفاهيمه متمثلاً بالخلاف بالاتكاء على مبدأ تناحرية ألعاب اللغة.
- أفاد يوغن هابرماس، وهو من مؤيدي الحداثة، من مفهوم ألعاب اللغة في نظريته للفعل التواصلي، مُقترحاً الانفتاح على الآخر وألعابه اللغوية عن طريق الحوار والنقاش للوصول إلى الإجماع، وهو ما أنكره ليوتار عليه.

- استعار غادامير مفهوم اللعبة من فتجنشتاين في صياغة تأويليته، ولا سيما في كتابه الشهير "الحقيقة والمنهج"، مؤكداً على هيمنة اللعبة على اللاعبين، فضلاً عن ديناميتها وتجدّدها.
- لا يقتصر تأثير نظرية ألعاب اللغة على ما ذكرناه أعلاه؛ إذ كان لها أثر في صياغة العديد من الفلاسفة ومفاهيمهم، ولا سيما فلاسفة ما بعد البنيوية مثل جاك دريدا، وميشيل فوكو، فضلاً عمّا تركته من آثار في الدراسات التداولية، ونظرية أفعال الكلام.

هوامش البحث:

١ ظ: الفلسفة واللغة نقد "المنعطف اللغوي في الفلسفة المعاصرة، الزواوي بغورة، دار الطليعة، ط ١، بيروت، ٢٠٠٥: ٥٦.

٢ ظ: الشعرية العربية، أدونيس، دار الآداب، ط ٢، بيروت ١٩٨٩: ٣٢ ٣٣.

٣ ظ: تحقيقات فلسفية، لودفيك فتغنشتاين، ترجمة وتقديم وتعليق: عبد الرزاق بنور، المنظمة العربية للترجمة، ط ١، بيروت، ٢٠٠٧: ١٢٤.

٤ ظ: تحقيقات فلسفية: ١٣٧ ـ ١٣٨.

٥ ظ: تحقيقات فلسفية، مقدمة المترجم: ٦٥ ٦٦.

٦ ظ تحقيقات فلسفية: ١٣٧.

٧ تحقيقات فلسفية، مقدمة المترجم: ٣٥

8See: Wittgenstein and On Certainty, Andy Hamilton, Routledge, first published, New York–London, 2014: 27.

٩ ظ: تحقيقات فلسفية: ١٧٠.

10See: Wittgenstein and On Certainty : 28.

١١ ظ: تحقيقات فلسفية: ٢٧٥.

12See: Wittgenstein and On Certainty : 28.

١٣ ظ: سوسير وفتجنشتين فلسفة اللغة ولعبة الكلمات، جي هاريس، ترجمة: فلاح رحيم، جامعة الكوفة سلسلة "دراسات فكرية"، توزيع دار الرافدين، ط ١، ٢٠١٩: ٩٠.

١٤ ظ: ألفريد مالك فتجنشتين: جورج هنريك فون ويودي، ترجمة إسماعيل عبد الفتاح، المجلس الأعلى للثقافة، ط ١، القاهرة، ٢٠٠١: ١١٦.

15See: Wittgenstein, Anthony Kenny, Blackwell publishing, revised edition, Oxford 2006: 93.

16https://plato.stanford.edu/entries/wittgenstein/#PhilInve

١٧ ظ: تحقيقات فلسفية: ٢٦٦.

١٨ ظ: تحقيقات فلسفية، مقدمة المترجم: ٨٥

١٩ ظ: تحقيقات فلسفية: ١٣٨ الهامش.

٢ ظ: تحقيقات فلسفية: ١٣٧.

25See: Wittgenstein's Concept of Language Games, Britain International of Linguistics, Arts and Education, Vol 2 No2 (July 2020): 644.

٢ ظ على سبيل المثال: تحقيقات فلسفية: ١٢٧.

٢ تحقيقات فلسفية: ٥٩.

٢ ظ: أقـ ملك فتجنشتين: ١٢٣.

25See: From Language to Postmodern Language Game Theory, Le Huy Bac & Thi Thu Hang, Mediterranean Journal of Social Sciences, Vol 7 No 6, Rome-Italy, November 2016: 323.

٢٦ ظ: تحقيقات فلسفية: ٤٧.

٢ الوضع ما بعد الحداثي تقرير عن المعرفة، جـ ن فرانسو ليوتار، ترجمة: أحمد حسـ ن، دار شرقيات للنشر والتوزيع ط ١، القاهرة، ١٩٩٤: ٣٣.

28See: From Language to Postmodern Language Game Theory: 322.

٢ الوضع ما بعد الحداثي تقرير عن المعرفة: ٣٣.

٣ ظ: الوضع ما بعد الحداثي تقرير عن المعرفة: ٣٨ -٣٩.

31See: The Lyotard Dictionary, Stuart Sim, Edinburgh University Press, 2011: 121.

32See: FIFTY KEY CONTEMPORARY THINKERS from Structuralism to Post-Humanism, John Lechte, Routledge, First published, New York,2008: 325.

33See: The Lyotard Dictionary: 121.

34See: Cavell's Must We Mean What We Say? at 50, Edited by Greg Chase, Juliet Floyd, and Sandra Laugier, Cambridge University Press, First published, Cambridge, 2022: 91

35 See: From Kant to Lévi-Strauss The Background to Contemporary Critical Theory, Edited by Jon Simons, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2002: 210.

٣ للمزيد حول هذا الموضوع:

See: Jean-Francois Lyotard (Routledge Critical Thinkers), Simon Malpas, Routledge, London & New York, 2005: ٧ ٤

37 The Lyotard Dictionary: 121.

38 See: The Lyotard Dictionary: 121.

39 See: FIFTY KEY CONTEMPORARY THINKERS from Structuralism to Post-Humanism: 326.

40 See: THE CAMBRIDGE DICTIONARY OF PHILOSOPHY SECOND EDITION, General Editor ROBERT AUDI, Cambridge University Press, First published, 1999: 523.

41 See: Cavell's Must We Mean What We Say? at 50: 91.

42 See: Postmodernism And Organizational Analysis, John Hassard & Martin Parker, Sage Publications, London, 1993: 10.

43 See: From Kant to Lévi-Strauss The Background to Contemporary Critical Theory : 209.

٤ الأ ويلية، جـ ن ـو ونا ن، ترجمة: جورج كتورة، دار الكتاب الجديد المتحدة، د.ط، د.ت: ١٠٠.

٤ للمزيد حول مفهو م السرديات الكبرى: ظ: في معنى ما بعد الحداثة نصوص في الفلسفة والفن، جـ ن-فرانسو ليوتار، تر: السعيد لبيب، المركز الثقافي العربي ط ١، الدار البيضاء- بيـ وت، ٢٠١٦: ٨

٤ للمزيد حول مفهو م الخطاب ظ: ميشيل فوكو، سارة ميلز، تر: علي الغفاري، المركز القومي للترجمة ط ١، القاهرة، ٢٠١٨: ٨٧

47 See: From Language to Postmodern Language Game Theory : 322.

48 See: From Kant to Lévi-Strauss The Background to Contemporary Critical Theory: 210.

49 See: From Kant to Lévi-Strauss The Background to Contemporary Critical Theory : 209.

٥٠ ظ: الوضع ما بعد الحداثي: ٤٧

٥١ الوضع ما بعد الحداثي: ٤٧

٥٢ Paralogy أ والتعارض، هو استنتاج لا يستند إلى مقدمات منطقيةأ وهو تفكير خارج القواعد التقليدية والحقائق البدهيّة. ويعود أصل هذه الكلمة إلى اليونانية، para تعني أبعد منأ و ضد، ولوغوس logos يعني "العقل". من ثمّ فإ ن البارالوجيا هي حركة أبعد من العقلأ وضده. وقد وردّ في ترجمة كتاب ليوتار في الوضع ما بعد الحداثي بمعنى (الخطاب الهامشي) الذي يسبب القلقلة في وضع العلو مأ والمعرفة المُستقلة، ظ: هامش الوضع ما بعد الحداثي تقرير عن المعرفة: ٥٢.

53 See: FIFTY KEY CONTEMPORARY THINKERS from Structuralism to Post-Humanism: 326

54 See: What's Wrong with Postmodernism_ Critical Theory and the Ends of philosophy, Christopher Norris, The Johns Hopkins University Press, First published, Baltimore- USA, 1990: 67.

٥٥ يظهر ذلك عند دريدا على وجه الخصوص في مفهومَي الأخـ(ت)لاف والأثر. للمزيد ظ: إشكالية المصطلح في الخطاب النقدي العربي الجديد، يوسف وغليسي، منشورات الاختلاف، ط ١، الجزائر، ٢٠٠٨: ٣٦٠-٣٦٨.

٥٦ يتجلى ذلك عندأ وستن وبيرل في نظرية أفعال اللكـ م، في إشارتها إلىأ نفعل القول يحتمل أفعالاً إنجازيه تخالف الظاهر منه لارتباطه بسياق استعمال مُحدّد، من ثمّ تؤدي أفعالاً تأثيرية مُختلفة في سياقات مُتباينة. للمزيد ظ: التحليل اللغوي عند مدرسة أكسفورد، صالح إسماعيل عبد الحق، دار التنوير ط ١، بيـ وت ١٩٩٣: ٢٣٧.

57See: Wittgenstein and Derrida, Henry Staten, University of Nebraska Press, Nebraska USA, 1986: 75.

٥ الحقيقة والمنهج الخطوط الأساسية لأ ويلية فلسفية، هانز جورج غادامير، تر: حسن ناظم وطي حاكم صالح، دار أ وياط ١، طرابلس، ٢٠٠٧: هامش ٤٤

٥ الحقيقة والمنهج: ١٧٢.

٦ الحقيقة والمنهج: ١٧٣.

٦ ظ: م ن: ١٧٣-١٧٤.

62See: Wittgenstein and Gadamer Towards a post-analytic philosophy of language, Chris Lawn, Continuum, New York- London, 2004: 22.

٦ ظ: الحقيقة والمنهج: ٧٤

64See: Wittgenstein and Gadamer Towards a post-analytic philosophy of language: 23.

٦ الحقيقة والمنهج: ١٨٩.

٦ ظ: الحقيقة والمنهج: ١٧٢.

67See: Wittgenstein and Gadamer Towards a post-analytic philosophy of language: 23.

٦ ظ: تحقيقات فلسفية: ٩٢

69See: Wittgenstein and Gadamer Towards a post-analytic philosophy of language: 22.

٧ ظ: الحقيقة والمنهج: ٤٤

73See: The Blackwell Companion to Hermeneutics, edited by Nicholas Bunnin and Eric Tsui-James, first published, Oxford, 2016: 124-126.

73See: Wittgenstein and Gadamer Towards a post-analytic philosophy of language: 24- 25.

٧ الحقيقة والمنهج: ٥١١

٧ ظ: الحقيقة والمنهج: ٥٠٦-٥٠٧

مصادر البحث:

أ: المصادر باللغة العربية:

1- إشكالية المصطلح في الخطاب النقدي العربي الجديد، يوسف وغليسي، منشورات الاختلاف، ط١، الجزائر، ٢٠٠٨.

2- أقدم لك فتجنشتين: جون هيتون وجودي، ترجمة إمام عبد الفتاح، المجلس الأعلى للثقافة، ط١، القاهرة، ٢٠٠١.

3- التأويلية، جان غروندان، ترجمة: جورج كتورة، دار الكتاب الجديد المتحدة، د.ط، د.ت: ١٠٠.

4- تحقيقات فلسفية، لودفيك فتغنشتاين، ترجمة وتقديم وتعليق: عبد الرزاق بنور، المنظمة العربية للترجمة، ط١، بيروت، ٢٠٠٧.

5- التحليل اللغوي عند مدرسة أكسفورد، صالح إسماعيل عبد الحق، دار التنوير، ط١، بيروت ١٩٩٣.

6- الحقيقة والمنهج الخطوط الأساسية لتأويلية فلسفية، هانز جورج غادامير، تر: حسن ناظم وعلي حاكم صالح، دار أويا، ط١، طرابلس، ٢٠٠٧.

7- سوسير وفتجنشتين فلسفة اللغة ولعبة الكلمات، روي هاريس، ترجمة: فلاح رحيم، جامعة الكوفة سلسلة "دراسات فكرية"، توزيع دار الرافدين، ط١، ٢٠١٩.

8- الفلسفة واللغة نقد "المنعطف اللغوي في الفلسفة المعاصرة، الزواوي بغورة، دار الطليعة، ط١، بيروت، ٢٠٠٥.

9- في معنى ما بعد الحداثة نصوص في الفلسفة والفن، جان-فرانسو ليوتار، تر: السعيد لبيب، المركز الثقافي العربي، ط١، الدار البيضاء- بيروت، ٢٠١٦.

10- ميشيل فوكو، سارة ميلز، تر: علي الغفاري، المركز القومي للترجمة، ط١، القاهرة، ٢٠١٨.

11- الوضع ما بعد الحداثي تقرير عن المعرفة، جان فرانسو ليوتار، ترجمة: أحمد حسان، دار شرقيات للنشر والتوزيع، ط١، القاهرة، ١٩٩٤.

ب: المصادر باللغة الإنكليزية:

1. Cavell's Must We Mean What We Say? at 50, Edited by Greg Chase, Juliet Floyd, and Sandra Laugier, Cambridge University Press, first published, Cambridge, 2022.

2. FIFTY KEY CONTEMPORARY THINKERS from Structuralism to Post-Humanism, John Lechte, Routledge, First published, New York,2008.

3. From Kant to Lévi-Strauss The Background to Contemporary Critical Theory, Edited by Jon Simons, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2002.

4. Jean-Francois Lyotard (Routledge Critical Thinkers), Simon Malpas, Routledge, London & New York, 2005.

5. Postmodernism And Organizational Analysis, John Hassard & Martin Parker, Sage Publications, London, 1993.

6. The Blackwell Companion to Hermeneutics, edited by Nicholas Bunnin and Eric Tsui-James, first published, Oxford, 2016.

7. THE CAMBRIDGE DICTIONARY OF PHILOSOPHY SECOND EDITION, General Editor ROBERT AUDI, Cambridge University Press, First published, 1999.

8. The Lyotard Dictionary, Stuart Sim, Edinburgh University Press, 2011.

9. What's Wrong with Postmodernism_ Critical Theory and the Ends of philosophy, Christopher Norris, The Johns Hopkins University Press, First published, Baltimore- USA, 1990.

10. Wittgenstein and Derrida, Henry Staten, University of Nebraska Press, Nebraska USA, 1986.

11. Wittgenstein and Gadamer Towards a post-analytic philosophy of language, Chris Lawn, Continuum, New York- London, 2004.

12. Wittgenstein and On Certainty, Andy Hamilton, Routledge, first published, New York-London, 2014.

13. Wittgenstein, Anthony Kenny, Blackwell publishing, revised edition, Oxford 2006.

ج: المجـــــلات:

1- From Language to Postmodern Language Game Theory, Le Huy Bac & Thi Thu Hang, Mediterranean Journal of Social Sciences, Vol 7 No 6, Rome-Italy, November 2016.

2- Wittgenstein's Concept of Language Games, Britain International of Linguistics, Arts and Education, Vol 2 No2 (July 2020).

د: المواقع الإلكترونية:

1- https://plato.stanford.edu/entries/wittgenstein/#PhilInve