

نویسنده کتاب پرفروش **قوی سیاه**

نسیم نیکولاس طالب

پوست در بازی

عدم تقارن‌های پنهان در زندگی روزمره



هادی بهمنی

سعید رمضانی

این کتاب در عین مستقل بودن، ادامه‌ای بر مجموعه کتاب‌های /اینسرتو^۱ محسوب می‌شود که ترکیبی از (الف) مباحث کاربردی، (ب) داستان‌های فلسفی و (ج) تفاسیر علمی و تحلیلی در زمینه‌ی مسائل تصادفی بودن^۲ و نحوه‌ی زندگی، خوردن، خوابیدن، مباحثه، دعوا کردن، دوست‌یابی، کار کردن، سرگرمی و تصمیم‌گیری در شرایط ابهام هستند. درحالی‌که مجموعه‌ی اینسرتو در دسترس گروه وسیعی از مخاطبان قرار دارد، اما فریب نخورید: اینسرتو یک مجموعه تألیف شده است، نه اینکه کارهای انجام‌شده در جای دیگری را به شکلی خسته‌کننده ارائه کند (محتوای فنی همراه /اینسرتو به کنار).

پوست در بازی چهار موضوع زیر را در یک قالب جمع‌آوری می‌کند: (الف) ابهام و قابلیت اطمینان دانسته‌ها (هم از نظر علمی و هم از نظر عملی؛ البته اگر تفاوتی میان این دو باشد) یا به عبارتی غیرمودبانه؛ قابلیت چرندیابی، (ب) تقارن در امور انسانی که به معنای انصاف، عدالت، مسئولیت‌پذیری و بده‌بستان است، (ج) اشتراک‌گذاری اطلاعات در تعاملات، و (د) عقلانیت در سیستم‌های پیچیده و در دنیای واقعی. این که این ۴ مورد از هم جداشدنی نیستند برای کسی که ... پوست در بازی داشته باشد واضح است.^۳

نه اینکه پوست در بازی فقط برای انصاف، بازدهی تجاری و مدیریت ریسک ضروری باشد؛ پوست در بازی برای شناخت دنیا نیز ضرورت دارد.

اولاً همین قابلیت یافتن و پالایش کردن چرندیات است که تفاوت‌های میان تئوری و عمل، تمایز میان تخصص ظاهری و واقعی و همچنین اختلاف بین دنیای دانشگاهی (با

¹ Incerto

² Randomness

^۳ برای اینکه بفهمیم چرا اخلاقیات، تعهدات اخلاقی و مهارت‌ها نمی‌توانند به‌سادگی در زندگی واقعی مجزا شوند، این مورد را در نظر بگیرید. زمانی که به یک فرد صاحب مسئولیت نظیر حسابدار خود می‌گویید «به تو اعتماد دارم»، آیا منظور آن (۱) اعتماد به اخلاقیاتش است (اینکه پول را به حساب پاناما نمی‌فرستد)، (۲) یا به دقت حسابداری‌اش اعتقاد دارید، یا (۳) به هر دو مورد اعتماد دارید؟ نکته کل کتاب این است که در دنیای واقعی به‌سختی می‌توان اخلاقیات از یک سو و دانش و شایستگی را از سوی دیگر جداسازی نمود.

تعبیری منفی) و دنیای واقعی را رقم می‌زند. اگر یک حرف یوگیبیرزانه^۱ بزنیم، در دانشگاه فرقی بین دانشگاه و دنیای واقعی نیست؛ در دنیای واقعی، هست.

ثانیاً کتاب به انحراف از تقارن و بده‌بستان در زندگی مربوط می‌شود: اگر پاداش می‌گیرید، باید برخی از ریسک‌ها را هم بپذیرید، نه اینکه بگذارید دیگران بهای اشتباهاتتان را بپردازند. اگر ریسک‌ها را بر گردن دیگران بگذارید و آن‌ها آسیب ببینند، باید بهایی را برای این امر بپردازید. همان‌طور که باید با دیگران همان‌گونه رفتار کنید که خودتان می‌پسندید، باید به دور از بی‌انصافی و نابرابری، سهم خود از مسئولیت رخدادها را بپذیرید. اگر نظری بدهید و کسی از آن پیروی کند، از نظر اخلاقی مجبور هستید که خودتان هم در معرض عواقب آن نظر باشید. در صورتی که نظرات اقتصادی می‌دهید:

«از «فکر» خود به من نگوئید، صرفاً بگوئید ترکیب سبد سرمایه‌گذاری‌تان چیست.»

ثالثاً کتاب به میزان اطلاعاتی که فرد باید با دیگران به اشتراک بگذارد مربوط می‌شود، مثلاً چیزهایی که فروشنده‌ی ماشین دست‌دوم باید - یا نباید - در مورد ماشینش به شما بگوید، چون بخش زیادی از پس‌انداز خود را برای آن خرج می‌کنید.

رابعاً در مورد عقلانیت و آزمون زمان می‌باشد. عقلانیت در دنیای واقعی همان چیزی نیست که برای روزنامه‌نگار نیویورکر^۲ یا روان‌شناسی که از مدل‌های مرتبه‌اول ساده استفاده می‌کند منطقی است، بلکه بحثی عمیق‌تر و آماری‌تر بوده و به بقای خودتان مربوط است.

هرگز پوست در بازی را، آن‌طور که در این کتاب تعریف و استفاده شده است، یک مسئله‌ی صرفاً انگیزشی^۳ و سهم داشتن در منافع در نظر نگیرید (کمالتی که در مسائل مالی این دیدگاه رواج دارد). خیر. صحبت از تقارن است و بیشتر منظور سهم داشتن از

^۱ Yogi Berra بازیکن مشهور آمریکایی بیس‌بال بود که جملاتی گاه متناقض‌گونه داشت. از جملات معروف او می‌توان به «۹۰ درصد بیس‌بال ذهنی است؛ نصف بقیه فیزیکی است» یا «همیشه به مجلس ختم‌های دیگران بروید، وگرنه به مال شما نمی‌آیند» یا «تا وقتی تمام نشده یعنی تمام نشده» اشاره کرد.

^۲ New Yorker

^۳ Incentive problem

آسیب‌ها، و پرداخت جریمه در صورتی است که چیزی اشتباه پیش برود. چنین مفهومی می‌تواند نظریه‌هایی همچون عوامل مشوق، خرید ماشین دست‌دوم، اخلاقیات، تئوری قرارداد، یادگیری (زندگی واقعی در تقابل با دانشگاه)، امر مطلق کانتی، قدرت شهرداری، دانش ریسک، ارتباط میان روشنفکران و واقعیت، مسئولیت‌پذیری بروکرات‌ها، عدالت اجتماعی احتمالاتی، تئوری اختیارات، رفتار درست، فروشندگان چرندیات، الهیات و ... را به یکدیگر پیوند دهد. بهتر است که همین‌جا متوقف شوم.

جنبه‌های کمتر مشهود از پوست در بازی

یک عنوان صحیح‌تر (و البته عجیب‌تر) برای کتاب می‌توانست این باشد: «جنبه‌های کمتر مشهود از پوست در بازی: نامتقارنی‌های پنهان و عواقبشان.» خودم مطالعه‌ی کتاب‌هایی را که در مورد مسائل واضح مرا مطلع می‌کنند دوست ندارم. دوست دارم غافلگیر شوم. بنابراین به سبک بده‌بستان پوست در بازی، مخاطبم را به یک سفر پیش‌بینی‌پذیر حوصله‌سربر شبیه سخنانی‌های دانشگاهی نمی‌برم، بلکه وارد نوعی از ماجراجویی می‌کنم که خودم دوست دارم داشته باشم.

بر همین اساس، این کتاب بدین شکل ساماندهی شده است. مخاطب ما نهایتاً ۶۰ صفحه نیاز دارد تا اهمیت، رواج و همه‌گیری پوست در بازی (همان تقارن) در کلیه‌ی ابعاد آن را درک کند. اما هیچ‌وقت خود را درگیر جزئیات و توضیحات اضافی چربی اهمیت یک مسئله‌ی مهم نکنید: توجیهات بی‌پایان، موضوع را خوار می‌کند.

مسیری که خسته‌کننده نباشد، شامل تمرکز بر گام دوم می‌شود: دلالت‌های غافلگیرکننده — آن عدم تقارن‌های پنهانی که بلافاصله به ذهن نمی‌رسند — در کنار عواقب کمتر مشهودی که برخی از آن‌ها کاملاً ناخوشایند بوده و بسیاری نیز به شکل غیرمنتظره‌ای مفیدند. درک سازوکارهای پوست در بازی باعث می‌شود معماهای پیچیده‌ای که در زیرلایه‌های شکل واقعیت وجود دارند را بفهمیم. مثلاً:

چگونه اقلیت‌های کاملاً نامدارا دنیا را اداره کرده و سلیقه‌ی خودشان را بر ما تحمیل می‌کنند؟ چگونه عام‌گرایی^۱، افرادی را که قرار است به آن‌ها کمک کند، نابود می‌کند؟ چه

¹ Universalism

اتفاقی افتاده که امروز تعداد برده‌های بیشتری از دوران رومی‌ها داریم؟ چرا جراح‌ها نباید شبیه یک جراح باشند؟ چرا الهیات مسیحیت به وجه انسانی عیسی مسیح و تمایز آن با وجه الهی‌اش پافشاری می‌کند؟ چگونه مورخان با گزارش جنگ‌ها و عدم گزارش صلح، موجب سردرگمی ما شده‌اند؟ چگونه علامت‌دهی ضعیف (بدون ریسک) به طور یکسان هم در محیط‌های اقتصادی و هم در محیط‌های مذهبی شکست می‌خورد؟ چگونه نامزدهای مناصب سیاسی با نقصان‌های مشهود خود، واقعی‌تر از بروکرات‌هایی که سوابق بی‌عیب و نقص دارند به نظر می‌رسند؟ چرا هانیبال^۱ را می‌پرستیم؟ چرا کمپانی‌ها در مقاطعی که مدیران حرفه‌ای و علاقه‌مند به کارهای خوب دارند، شکست می‌خورند؟ چگونه پگانیزم^۲ با تقارن بیشتری در میان جوامع مشاهده می‌شود؟ چگونه باید امور خارجی را اداره کنیم؟ چرا نباید هیچ‌گاه به خیره‌های سازمان‌یافته پول بدهیم، مگر اینکه در یک حالت به شدت توزیع‌شده عمل کنند (همان چیزی که به زبان امروزی‌ها اوبریزه^۳ شده نام دارد)؟ چرا ژن‌ها و زبان‌ها با یکدیگر متفاوت بخش شدند؟ چرا مقیاس جوامع اهمیت دارد (اگر مقیاس یک جمع ماهی‌گیر تغییر کند (تعداد اعضایشان بیشتر یا کمتر شود)، حالت دوستانه جمع به خصمانه بودن تغییر می‌کند)؟ چرا اقتصاددان‌های رفتاری با مطالعه‌ی رفتار افراد هیچ کاری ندارند - و بازارها هم تقریباً کاری به سوگیری‌های شرکت‌کنندگان‌شان ندارند؟ بقای عقلانی و بقای صرف چگونه هستند؟ منطق اساسی ریسک‌پذیری چیست؟

اما به نظر این مؤلف، پوست در بازی عمدتاً به عدالت، شرافت و فداکاری مربوط می‌شود، چیزهایی که وابسته به هستی انسان‌هاست.

پوست در بازی، در صورتی که به‌عنوان قانون اعمال شود، تاثیر واگرایی‌های زیر را که در اثر تمدن بیشتر می‌شوند، کاهش می‌دهد: واگرایی بین اقدام و سخنان کم‌ارزش، عواقب و قصد، عمل و ثنوی، شرافت و شهرت، تخصص و شارلاتان‌بازی، واقعی و انتزاعی، اخلاقی و قانونی، اصل و ظاهر، تاجر و بروکرات، کارآفرین و مدیرعامل، قدرت و نمایش، عشق و

¹ Hannibal

² Paganism

³ Uberized

کتاب (۱) مقدمه

اخاذی، کاونتری و بروکسل^۱، اوماها و واشنگتن^۲، انسان‌ها و اقتصاددان‌ها، نویسندگان و ویراستاران، عالم و دانشگاهی، دموکراسی و حکومت، علم و علم‌گرایی، سیاست و سیاست‌مدارها، عشق و پول، حرف‌های دلی و مکتوب^۳، کاتوی بزرگ^۴ و باراک اوباما، کیفیت و تبلیغات، تعهد و علامت‌دهی، و اساساً، جمع و فرد.

بیایید تعدادی از بخش‌های فهرست بالا را با دو داستان کوتاه به یکدیگر مرتبط کنیم تا ببینیم که چگونه ایده فراتر از دسته‌ها عمل می‌کند.

¹ Coventry and Brussels

² Omaha and Washington, D.C.

³ The spirit and the letter

⁴ Cato the Elder

پیش در آمد، قسمت ۱

آنتایوس^۱ از پا افتاده

آنتایوس یک غول یا می شود گفت نیمه غول و پسر واقعی گایا^۲، مادر زمین، و پوسایدون^۳، خدای دریا، بود. او کار عجیبی داشت، کارش این بود که عابران کشورش، لیبی (یونانی)، را وادار به کشتی گرفتن می کرد. روشش هم این بود که قربانیانش را روی زمین می کوبید و خردشان می کرد. گویا این سرگرمی خوفناک برای نشان دادن دل‌بستگی و تعلق خاطر به پدرش بود؛ زیرا آنتایوس قصد داشت با استفاده از مجموعه ی قربانیانش به عنوان مواد اولیه، معبدی برای پدرش پوسایدون بسازد.

آنتایوس شکست‌ناپذیر تلقی می شد، اما حقه‌ای برای شکست‌ناپذیری اش وجود داشت. او قدرتش را از طریق تماس با مادرش زمین به دست می آورد. وقتی با زمین تماس فیزیکی نداشت، تمام قدرتش را از دست می داد. هرکول^۴ (در یکی از نسخه‌های داستان)، به عنوان یکی از دوازده خوان خود، می‌بایست آنتایوس را از پا درآورد. او موفق شد آنتایوس را از زمین بلند کرده و درحالی که دیگر پاهایش با مامان جونش تماس نداشت، او را نابود کند.

از داستان کوتاه اول متوجه می شویم که درست مانند آنتایوس، نمی توان تماس دانش با زمین را قطع کرد. در واقع نمی توان تماس هیچ چیزی را با زمین قطع کرد. تماس با

¹ Antaeus

² Gaea

³ Poseidon

⁴ Hercules

دنیای واقعی نیز از طریق پوست در بازی انجام می‌گیرد - اینکه در معرض دنیای واقعی قرار بگیرید و بهای عواقب خوب یا بد آن را بپردازید. همین سایش پوستتان، راهنمای یادگیری و مکاشفه می‌شود، سازوکاری برای علامت‌دهی ارگانیک که یونانی‌ها آن را *pathemata mathemata* («یادگیری‌تان را از طریق درد هدایت کنید» موردی که مادران کودکان به‌خوبی با آن آشنایی دارند) می‌نامند. در کتاب پادشکننده^۱ نشان داده‌ام اکثر چیزهایی که فکر می‌کنیم دانشگاه‌ها آن‌ها را «اختراع» کرده‌اند، در واقع نتیجه‌ی کنکاش روی آن موضوع بوده که بعدها به وسیله‌ی رسمی‌سازی توجیه شده‌اند. دانشی که از طریق ور رفتن، آزمون و خطا، تجربه و زمان گذاشتن، یا به عبارت دیگر تماس با زمین حاصل می‌شود، بسیار برتر از دانش حاصل شده از استدلال است، نکته‌ای که برخی نهادها برای منافع خودشان به شدت مشغول پنهان کردنش از ما بوده‌اند.

در ادامه، همین را بر موضوعی اعمال می‌کنیم که به اشتباه «سیاست‌گذاری» نام گرفته است.

لیبی پس از آنتایوس

داستان کوتاه دوم. در هنگام نگارش این مطلب و چند هزار سال پس از آنتایوس، در لیبی، سرزمین احتمالی آنتایوس، در نتیجه‌ی تلاش‌های ناموفق برای «تغییر رژیم» به جهت «حذف دیکتاتور»، بازارهای بردگان به وجود آمده است. به در سال ۲۰۱۷، بازارهای بردگان در پارکینگ‌ها تشکیل می‌شوند که در آن‌ها، آفریقایی‌هایی که اهل جنوب صحرای افریقا هستند به بالاترین پیشنهادها فروخته می‌شوند.

مجموعه‌ای از افراد که تحت عنوان مداخله‌جو شناخته می‌شوند (در زمان نگارش این متن می‌توان به نام‌هایی نظیر بیل کریستول^۲، توماس فریدمن^۳ و دیگران اشاره کرد^۴ که در حال فعالیت هستند) و از حمله به عراق در سال ۲۰۰۳ و حذف رهبر لیبی در سال

^۱ Antifragile

^۲ Bill Kristol

^۳ Thomas Friedman

^۴ مداخله‌جوها در یک ویژگی اصلی مشترکند: آن‌ها معمولاً اهل برداشتن وزنه (مثلاً هالتر-ددلیفت) نیستند.

۲۰۱۱ حمایت کردند، از تحمیل این تغییر رژیم‌ها در کشورهای دیگری از جمله سوریه نیز دفاع کرده‌اند، زیرا این کشورها هم «دیکتاتور» دارند.

این مداخله‌جوها و دوستانشان در وزارت امور خارجه آمریکا به ساخت، تعلیم و پشتیبانی از شورشی‌های اسلام‌گرا که در آن زمان «میانه‌رو» بودند، کمک کردند. همین گروه‌ها بعدها تکامل یافته و به بخشی از القاعده تبدیل شدند، همان القاعده‌ای که برج‌های نیویورک را در حوادث ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ منفجر کرد. آن‌ها به شکلی مرموز یادشان نمی‌آمد که القاعده شامل «شورشی‌های میانه‌روی» بود که توسط آمریکا برای مبارزه با شوروی ساخته (یا پرورش داده) شده بودند، زیرا همان‌طور که خواهیم دید، قوه استدلال این افراد تحصیل کرده چنین الگوهای بازگشتی‌ای را نمی‌بیند.

پس سعی کردیم همان تغییر رژیم را در عراق هم انجام دهیم و شکست مفتضحانه‌ای خوردیم. همان را مجدداً در لیبی امتحان کردیم و اکنون در آنجا، بازارهای برده‌فروشی فعال شده‌اند. اما هدف «برداشتن یک دیکتاتور» را با موفقیت انجام دادیم. دقیقاً با همین استدلال، یک پزشک می‌تواند سلول‌های سرطانی «میانه‌رو» را به بیمارش تزریق کند تا میزان کلسترولش بهبود یابد. این پزشک پس از مرگ بیمار، با افتخار اعلام پیروزی می‌کند، علی‌الخصوص اگر پس از مرگ، نشانه‌های بهبود قابل توجه کلسترول گزارش شوند. اما می‌دانیم که پزشک‌ها «درمان‌های» کشنده را به بیمارانشان اعمال نمی‌کنند یا به شکلی ناپخته از آن بهره نمی‌گیرند و حتماً دلیل روشنی برای کارشان وجود دارد. پزشک‌ها معمولاً مقداری پوست در بازی دارند و دارای شناختی مبهم از سیستم‌های پیچیده و پشتوانه‌ی اخلاقی چند هزار ساله‌ی ذره ذره انباشت شده برای اعمالشان هستند.

در ضمن منطق، عقلانیت و تحصیلات را نادیده بگیرید، زیرا استدلال‌های منطقی مرتبه بالا نشان می‌دهد که حمایت از تغییر رژیم، همچنین به معنی حمایت از رواج برده‌داری یا سایر پسرفت‌های مشابه در کشورها نیز هست (چرا که این‌ها نتایج معمول چنین تغییراتی بوده‌اند)، مگر این که کسی راهی برای رد همه شواهد تجربی پیدا کند. بنابراین مداخله‌جوها نه تنها درک عملی ندارند و هیچ‌گاه از تاریخ درس نمی‌گیرند، بلکه حتی نمی‌توانند استدلال منطقی داشته باشند و صرفاً در سخنان با جزئیات گراف و نیمه‌انتزاعی خودشان غرق شده‌اند.

از مقدمه کتاب

درک سازوکارهای پوست در بازی باعث می‌شود معماهای پیچیده‌ای که در زیرلایه‌های شکل واقعیت وجود دارند را بفهمیم. مثلاً:

- چگونه اقلیت‌های کاملاً نامدار، دنیا را اداره کرده و سلیقه‌ی خودشان را بر ما تحمیل می‌کنند؟

- چگونه عام‌گرایی (Universalism)، افرادی را که قرار است به آن‌ها کمک کند، نابود می‌کند؟

- چه اتفاقی افتاده که امروز تعداد برده‌های بیشتری از دوران رومی‌ها داریم؟

- چرا الهیات مسیحیت به وجه انسانی عیسی مسیح و تمایز آن با وجه الهی‌اش پافشاری می‌کند؟

- چگونه مورخان با گزارش جنگ‌ها و عدم گزارش صلح، موجب سردرگمی ما شده‌اند؟

- چگونه نامزدهای مناصب سیاسی با نقصان‌های مشهود خود، از بروکرات‌هایی که سوابق بی‌عیب و نقصی دارند، واقعی‌تر به نظر می‌رسند؟

- چرا کمپانی‌ها در مقاطعی که مدیران حرفه‌ای و علاقه‌مند به کارهای خوب دارند، شکست می‌خورند؟

- چگونه باید امور خارجی را اداره کنیم؟

- چرا نباید هیچ‌گاه به خیره‌های سازمان یافته پول بدهیم، مگر اینکه در یک حالت به شدت توزیع شده عمل کنند؟

- چرا اقتصاددان‌های رفتاری با مطالعه‌ی رفتار افراد هیچ کاری ندارند - و بازارها هم تقریباً کاری به سوگیری‌های شرکت کنندگان‌شان ندارند؟

- منطق اساسی ریسک‌پذیری چیست؟

پوست در بازی عمدتاً به عدالت، شرافت و فداکاری مربوط می‌شود،

چیزهایی که وابسته به هستی انسان‌هاست.