

Gry, procedury, przewidywalność – w kontekście polsko-japońskiej komunikacji międzykulturowej

Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

I. Gry – elementy rzeczywistości

Gry w niniejszym ujęciu to sekwencyjne całości definiowane jako istotne elementy społecznej rzeczywistości, w tym rzeczywistości komunikacyjnej. W odniesieniu do tytułu klasycznego dzieła Bergera i Luckmana dotyczącego społecznego tworzenia rzeczywistości¹ można wyróżnić następujące cechy gier:

- charakter społeczny: nacisk na społeczną stałość (miast indywidualnej zmienności) oraz na wzajemność rozpoznania siebie przez uczestników gry jako członków pewnej wspólnoty,
- tworzenie: konieczność ujęcia dostępnych obiektywnie fizykalnych danych w pewien wzorzec,
- związek z rzeczywistością: wytwór relacji społecznych stanowi obowiązujące tło interakcji.

Warto wyjaśnić zawczasu kilka nieporozumień, jakie towarzyszyć mogą takiej interpretacji:

- symetria przynależności do grupy nie oznacza symetrii ról społecznych,

¹P.L. Berger, T. Luckman, *Spoleczne tworzenie rzeczywistosci*, tłum. J. Niznik, PIW, Warszawa 1983.

- arbitralność schematów nie oznacza całkowitej swobody ich doboru w dowolnym momencie,
- wynik interakcji społecznej podlega interpretacji, a zatem nie jest jednoznaczny.

II. Rzeczywistość a przewidywalność interakcji

Rzeczywistość cechuje się niestałością, która może nie sprzyjać komunikacji. Zapewnienie stałości sytuacji komunikacyjnej wiąże się z dążeniem do swego rodzaju homeostazy. Dążenie to można powiązać także z pojęciem wspólnoty fatycznej Malinowskiego². Pozwala to ująć pewne aspekty uzusu językowego znacznie bardziej przekonująco, niż ma to miejsce w pracach o charakterze behawiorystycznym.

Bloomfield przedstawia oto sytuację z udziałem Jacka i Jill, w której ta ostatnia, powodowana głodem, na widok jabłka na jabłoni „wydaje dźwięk za pomocą krtani, języka i ust”³, co sprawia, że Jack wspina się na drzewo i przynosi jej jabłko. Nie ulega wątpliwości, że nie każdy Jack i każda Jill w taki sam sposób zareagują na identyczny bodziec. Mimo że trudno negować istnienie bodźców wywołujących odruchy, w terminach fatycznych należy wzmiankować raczej o społecznym kontekście interakcji niż o pewnych „wydarzeniach” poprzedzających „akt mowny”⁴ lub po nim następujących. Kontekst taki cechuje się nie tylko właściwościami czasowymi (poprzedzaniem zachowania językowego lub następowaniem po nim), ale dotyczy zupełnie innego wymiaru aktywności językowej. Można to zobrazować poprzez przejście od trójelementowego modelu komunikacyjnego Bühlera⁵ do sześcieelementowego modelu Jakobsona⁶, który zawiera opis funkcji fatycznej, odnoszonej do właściwości kanału komunikacyjnego. Model Jakobsona wymaga pewnych uzupełnień – o charakterze bardziej interpretacyjnym niż korekcyjnym.

III. Fatyczność a interakcja

Jakobson nie poświęca wiele uwagi funkcji fatycznej, skupiając się, zgodnie z tytułem jego artykułu, na poetyckiej funkcji przekazu⁷. Funkcja fatyczna sprowadza się w jego ujęciu do powitań, zawołań czy też potwierdzeń, których skutkiem ma być otwarcie – lub upewnienie się o utrzymaniu w stanie otwartym – kanału komunikacyjnego.

² B. Malinowski, *The problem of meaning in primitive languages*, dodatek do: C. Ogden, I. Richards, *The Meaning of Meaning*, Routledge and Kegan Paul, Londyn 1923, s. 146–152.

³ L. Bloomfield, *Language*, George Allen & Unwin Ltd., Londyn 1976, s. 22.

⁴ Ibidem.

⁵ K. Bühler, *Teoria języka*, tłum. J. Koźbiał, Universitas, Kraków 2004, s. 25–34.

⁶ R. Jakobson, *Linguistics and Poetics*, w: T. A. Sebeok (red.), *Style in Language*, MIT Press, Boston, 1960, s. 350–377.

⁷ Ibidem.

Czy fatyczność to funkcja języka? Koncepcję fatyczności pojmować trzeba także jako zestaw zasad funkcjonowania przekazu wobec realiów społecznych interakcji i odnosić ją do określonych ról partnerów komunikacyjnych. Rozszerzone pojęcie fatyczności podkreśla jej homeostatyczny charakter, służący utrzymaniu pewnych parametrów. Koncepcja fatyczności może służyć naukowemu opisowi wydarzeń komunikacyjnych w środowiskach uznawanych za monokulturowe oraz porównywaniu środowisk, których styczność następuje w wyniku interakcji międzykulturowej.

Zdroworozsądkowe definicje fatyczności odwołują się często do bezproduktywności, co może także wynikać z błędnego rozpoznania znaczenia ról, jakie wymuszają określony obieg informacji w strukturze społecznej: „(...) w pewnym sensie zachowanie fatyczne jest bezsensowne (np. puste rozmowy toczone tylko po to, by podtrzymać kontakt). Sam fakt rozmowy jest ważniejszy niż to, co się mówi”⁸. Podany cytat przywodzi także na myśl odniesienia do takich cech gier, jak ich bezinteresowność⁹, bezproduktywność¹⁰, odrębność i ograniczoność¹¹ oraz ujęcie w normy¹². Ujęcie fatyczności jako przeciwieństwa „sensowności” wydaje się bardzo powierzchowne, gdyż to właśnie realizacja schematu ról umożliwiła przewidywalną interakcję w określonym środowisku.

Autor opisywał interakcję polsko-japońską jako kontakt horyzontalnego bliźniego z wertykalnym partnerem¹³. Niniejsza analiza będzie dotyczyć odniesieniu tych etykietek do pojęcia fatyczności.

IV. Nieporozumienia interpretacyjne

Interpretacje skrajne lub dosłowne mogą rodzić dość zaskakujące odczytania zasad komunikacji obowiązujących w określonych środowiskach komunikacyjnych przez badaczy, którzy nie mają rzeczywistej styczności z tymi środowiskami. Goddard i Wierzbicka, pisząc o „japońskim skrypcie »mówienia o tym, czego się pragnie«”¹⁴, stwierdzają, iż „Z wyjątkiem kręgu rodziny i najbliższych przyjaciół, niegrzecznie jest zadawać takie pytania, jak: »Co ma pan/i ochotę zjeść?« czy »Co pan lubi?«”¹⁵. Konstatują: „(...) można

⁸ Wikipedia, *Funkcje języka*, <<http://pl.wikipedia.org/>>, 16 listopada 2008.

⁹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 22–23.

¹⁰ R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatariewicz, M. Żurowska, Wolumen, Warszawa 1997, s. 20.

¹¹ J. Huizinga, *Homo ludens...*, op. cit., s. 23–24.

¹² R. Caillois, *Gry i...*, op. cit., s. 20.

¹³ A. Jabłoński, *Horyzontalny bliźni a wertykalny partner – o polskich i japońskich grach społecznych i komunikacyjnych*, „Homo communicativus”, nr 2(5), Poznań 2008, s. 101–108.

¹⁴ C. Goddard, A. Wierzbicka, *Język, kultura i znaczenie: semantyka międzykulturowa*, w: E. Tabakowska (red.), *Kognitywne podstawy języka i językoznawstwa*, Universitas, Kraków, 2001, s. 175–202.

¹⁵ Ibidem.

powiedzieć, że kultura japońska mocno zniechęca ludzi do jasnego wyrażania życzeń czy pragnień¹⁶. Abstrahując od tego, czy i w jakich warunkach w środowisku japońskim rzeczywiście nie wolno zadawać bezpośrednich pytań, nie od rzeczy będzie zastanowić się, na ile pomocny dla odbiorcy nieznanego japońskiego kontekstu interakcyjnego będzie następujący schemat:

Japoński skrypt „mówienia o tym, czego się pragnie”:
 kiedy czegoś chcę
 nie jest dobrze powiedzieć innym ludziom: „ja tego chcę”
 mogę powiedzieć coś innego
 jeżeli powiem coś innego, inni ludzie mogą dowiedzieć się, czego chcę¹⁷

W jaki sposób funkcjonowałoby społeczeństwo, w którym konwersacyjne fatyczne tabu we wszystkich okolicznościach zabrania jego członkom „mówienia o tym, czego pragną”, cokolwiek miałyby to oznaczać? Pytanie to wydaje się retoryczne. Przytoczone cytaty ujawniają dość poważne nieporozumienie interpretacyjne. To nie idea „zniechęcania do jasnego wyrażania życzeń czy pragnień” leży u podstaw konstrukcji japońskiego środowiska komunikacyjnego, ale rozpoznanie schematów interakcji społecznej w terminach wertykalnych. Wymóg taki wzmiankowany jest między innymi przez Nakane¹⁸ i Sugiyamę-Lebrę¹⁹. Wertykalne partnerstwo uosabiane poprzez przeciwstawienie roli seniora (*senpai*) juniorowi (*kōhai*) wyznacza wzorzec postępowania stron, w ramach którego to junior dostosowuje się do seniora. Definicja prawdy pozostaje w takich warunkach dość płynna i zależna od realizowanych ról – stąd wymóg „zniechęcania do jasnego wyrażania życzeń czy pragnień”²⁰ obowiązuje tylko juniora wobec rozpoznawanego wertykalnego seniora, niezależnie od przynależności rodzinnej. Kanał komunikacyjny pozostanie otwarty jedynie przy odpowiednim rozpoznaniu ról.

W przeciwieństwie do japońskiego (JP) schematu wertykalnego, środowisko polskie (PL) można uznać za uporządkowane horyzontalne i nakierowane na sztywno definiowane pojęcia „prawdy” i „szczerości”, które obowiązywać mają wszystkich partnerów interakcji jako *a priori* „równych”. Otwarcie kanału komunikacyjnego i jego utrzymanie w stanie otwartym warunkowane jest w PL przez zachowanie innych istotnych parametrów przekazu niż w JP. Jak pisze Nakane: „Nie ma sytuacji bardziej niezręcznej w Japonii niż taka, w której

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ C. Nakane, *Japanese Society*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 1970, s. 30.

¹⁹ T. Sugiyama-Lebra, *Japanese Patterns of Behavior*, The University of Hawaii, Honolulu 1976, s. 69–82.

²⁰ C. Goddard, A. Wierzbicka, *Język, kultura...*, op. cit., s. 194.

ustalony porządek jest lekceważony lub łamany”²¹. Odnosi się to także do środowiska PL, przy odwołaniu się do obowiązujących w nim wymogów.

V. Wzorce komunikacyjne

Interesujące, że abstrakcyjny wymóg równości w PL wydaje się obowiązywać w sposób o wiele bardziej bezkompromisowy niż przypisanie ról w JP, które funkcjonuje płynnie, w zależności od kontekstu. W PL definicja sytuacji i przypisanie rang mogą być niejasne i rozmyte, ale uczestnicy sytuacji przekonani będą na pewno o tym, że zawsze mogą odwołać się do abstrakcyjnej „szczerości”. W JP „szczerłość” pozostaje płynna, ale definicja sytuacji i przypisanie rang wertykalnych muszą być określone ściśle w ramach sytuacji.

Opisane prawidłowości wpływają na definicje wzorców sytuacji komunikacyjnych w interakcji PL-JP. Efektywny, nawet jeśli nie pozbawiony pewnych wad, wzorec opisowy środowiska JP oparty na przeciwstawieniu opozycji: prywatny-publiczny oraz oficjalny-nieoficjalny przedstawia Sugiyama-Lebra (Tabela 1.).

	omote (oficjalne)	ura (nieoficjalne)
uchi (prywatne)	– (NIEMOŻLIWE)	BLISKIE
soto (publiczne)	RYTUALNE	ANOMICZNE (pozbawione zasad)

Tabela 1.: Schemat wzorców interakcji JP według Sugiyamy-Lebry²².

Jak ukazuje to Tabela 1., w interakcji JP obowiązują dwa wzorce sytuacyjne: sytuacje BLISKIE mają charakter prywatny i nieoficjalny, RYTUALNE zaś oficjalny i publiczny. Odstępstwo od tych wzorców powoduje wystąpienie sytuacji ANOMICZNYCH (bez moralnych zasad interakcji), które Sugiyama-Lebra opisuje jako charakterystyczne dla otwartego konfliktu – lub niemożliwość wystąpienia sytuacji interakcyjnej w ogóle (sytuacje prywatne i oficjalne zarazem nie istnieją). Można w uproszczeniu powiedzieć, że w JP realizuje się stosunkowo niewielką liczbę wzorców interakcyjnych (tylko 3, a właściwie 2 na 4 możliwe wzorce). Niemożność interakcji w relacjach bliskich przy jednoczesnym braku rytualnego wzorca sytuacji wyklucza przy tym praktycznie w ogóle możliwość interakcji: raczej zostanie ona raczej zaniechana, niż będzie prowadzona wobec nieprzewidywalnej definicji sytuacji lub przy nieustalonym przyporządkowaniu wertykalnych ról.

²¹ C. Nakane, *Japanese Society...*, op. cit., s. 32.

²² Sugiyama-Lebra, T., *Japanese Patterns...* op. cit., s. 112.

Całkowicie odmiennie przedstawia się schemat wzorców sytuacyjnych w środowisku PL (Tabela 2.).

	oficjalne	nieoficjalne
prywatne	SZCZERE	BLISKIE
publiczne	RYTUALNE	HONOROWE

Tabela 2.: Schemat wzorców interakcji PL.

Środowisko PL dopuszcza możliwość realizacji wszystkich czterech możliwych wzorców interakcji w terminach rozpatrywanych opozycji.

Wzorzec sytuacji SZCZERYCH dotyczy dopuszczalnej w PL sytuacji przedkładania związków i odczuć osobistych nad rytuał. „Szczerość” przedkładana jest w takiej sytuacji nad inne wymogi, w tym ponad rozpoznanie wertykalnych ról, zupełnie odmiennie od wymogów interakcji JP, gdzie grane powinny być przede wszystkim przypisane partnerom sytuacyjne role, a „szczerość” schodzi na plan dalszy.

Liczba sytuacji RYTUALNYCH pozostaje w PL relatywnie niska. Partner PL, z wyłączeniem być może tylko okoliczności liturgicznych, będzie raczej dążył do przekształcenia sytuacji RYTUALNEJ w SZCZERĄ lub nawet BLISKĄ. Może to wywoływać opór partnera JP w interakcji kulturowej PL-JP. W sytuacjach niejasnych polega się w PL raczej na „szczerości” i „honorze” niż na odwołaniu się do rytuału.

Sytuacja HONOROWA w PL może, podobnie jak sytuacja ANOMICZNA w JP, odnosić się do interakcji potencjalnie konfliktowych, przy czym nie musi zakładać otwartego konfliktu. Polegający na pojęciu „honoru” partner PL zastrzega sobie prawo do subiektywnej oceny sytuacji, co dotyczy przede wszystkim dużego wyczulenia na punkcie osobistej godności. Partner PL może uznać, że honor wymaga od niego wyjścia poza rytualną rolę i poczynienia na rzecz drugiej strony pewnych ustępstw lub poświęceń, które nie zawsze mogą być zrozumiałe w terminach interakcji w środowisku JP. Partner JP, który uzna, że jego „honor” jest obrażany, może otwarcie odmówić współpracy interakcyjnej.

VI. Przykłady sytuacji komunikacyjnych

SYTUACJA 1.

KONTEKST: Bar fast food, Warszawa. Październik 2008.

1. Klient zamawia danie.
2. Pracownik usługodawcy proponuje klientowi, by po danie zgłosił się za trzy minuty.
3. Klient pyta, czy danie nie zostanie przyniesione do stolika.
4. Odpowiedź pracownika usługodawcy: „Ale ja mogę zapomnieć...”²³.

OPIS PROBLEMU: Przebieg interakcji jest bardzo charakterystyczny dla środowiska PL i właściwie nie do wyobrażenia w środowisku JP. Przedstawiciel usługodawcy był w trakcie szkolenia, ale i tak interesujące jest jego zdanie się na „szczerłość” w sytuacji nieokreślonej, mimo że realia interakcji klient-usługodawca także w Polsce cechują się dużym stopniem zrytualizowania. Pracownik usługodawcy zachował się w sposób niestandardowy, stwarzając podstawy do podania w wątpliwość ważności jego statusu jako usługodawcy. Powstała tu istotna nieścisłość w definicji sytuacji, która potencjalnie może ewoluować ku destrukcji. Czy klient zechce angażować się w interakcję z usługodawcą, który zdaje się nie spełniać wymogów roli, do jakiej pretenduje?

SYTUACJA 2.

KONTEKST: Szkolenie polskich pracowników niższego szczebla (operatorów) firmy japońskiej w Japonii. Lato 2008.

1. Wpis operatora do raportu: „Kolejny nudny dzień”.
2. Trudności tłumacza w wyjaśnieniu partnerowi po stronie japońskiej, dlaczego taki wpis miał miejsce²⁴.

OPIS PROBLEMU: Operator zdał się na opis sytuacji w terminach „szczerości” (sytuacja prywatna a zarazem oficjalna, w realiach JP niedopuszczalna), podczas gdy strona JP oczekiwała raczej rytualnej spójności przekazu, bez względu na jego „szczerłość”. Nie od rzeczy mogło być tu także dążenie operatora do upublicznienia jego nieoficjalnego

²³ Źródło własne.

²⁴ Źródło własne.

nastawienia „honorowego”; z innych źródeł wiadomo, że nastawieni na symetryczne rozpoznanie równości rang operatorzy skarżyli się w trakcie szkolenia, iż partnerzy JP „traktują ich jak dzieci”, prowadząc szkolenia w sposób jednostajny i podejmując problemy, które strona PL już doskonale znała (a przynajmniej tak uważała). Strona JP oczekiwała zachowań rytualnych, opartych na rozpoznaniu asymetrycznych relacji pracownika i pracodawcy, a także szkoleń i szkolonych. Stąd zachowanie strony PL mogło być interpretowane jako wyjście z roli.

SYTUACJA 3.

KONTEKST: Szkolenie polskich pracowników niższego szczebla (operatorów) firmy japońskiej w Japonii. Lato 2008.

1. Następuje opóźnienie wypłat diet dziennych z zakładu w Polsce.
2. Polscy pracownicy bez uprzedzenia nie przychodzą na gimnastykę poranną, która odbywa się w godzinach pracy.
3. Zaskoczenie strony japońskiej.
4. Trudności tłumacza w ponownym nawiązaniu komunikacji między stronami²⁵.

OPIS PROBLEMU: Przebieg komunikacji podlega obiektywnym zakłóceniom (opóźnienia w wypłacie diet). Powoduje to reakcję strony PL, która ma charakter celowo destruktywny i agresywny. Nie ma wątpliwości, że nieobecność na gimnastyce porannej (traktowanej, nawiasem mówiąc, przez przedstawicieli PL w terminach „szczeroci” jako uwłaczająca) nie rozwiąże problemów. Interpretacja sytuacji w terminach „honorowych” ma charakter ekstremalny i służy wyłącznie eksponowaniu płamy na honorze strony PL, nie zaś konstruktywnemu rozwiązaniu sytuacji.

VII. Podsumowanie

Mimo że opisane sytuacje przykładowe z zewnątrz mogą wydawać się dość banalne, przypadki wyjścia z roli zawsze stawiają partnera interakcyjnego przed poważnym wyzwaniem, stanowiąc deklarację wystąpienia ze wspólnoty fatycznej. Problemy takie może rozwiązać tłumacz, o ile jest obecny w kontekście interakcji i o ile sam zdaje sobie sprawę z wystąpienia problemu oraz jego istoty. Wydaje się, że schematyczne ujęcie wzorców dopuszczalnych w JP i w PL sytuacji komunikacyjnych, mimo iż niepozbawione wad i uproszczeń, pozwala wyznaczyć pewne rozbieżności, jakie wpływają na wystąpienie problemów w komunikacji. Być może fatyczne zorientowanie przedstawionych wyżej

²⁵ Źródło własne.

wzorców interpretacyjnych będzie pomocne w zastosowaniu ich w rzeczywistych przypadkach unikania i rozwiązywania nieporozumień w komunikacji międzykulturowej.

Literatura

- Berger P.L., Luckman T., 1983 (1966), *Spoleczne tworzenie rzeczywistości*, tłum. J. Niżnik, PIW, Warszawa.
- Bloomfield L., 1976 (1933), *Language*, George Allen & Unwin Ltd., Londyn.
- Bühler K., 2004 (1934), *Teoria języka*, tłum. J. Koźbiał, Universitas, Kraków.
- Caillois R., 1997 (1958), *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Wolumen, Warszawa.
- Huizinga J., 1985 (1938), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa.
- Jabłoński A., 2008, *Horyzontalny bliźni a wertykalny partner – o polskich i japońskich grach społecznych i komunikacyjnych*, „Homo communicativus”, nr 2(5), Poznań.
- Jakobson R., 1960, *Linguistics and Poetics*, w: Sebeok T.A. (red.), *Style in Language*, MIT Press, Boston.
- Malinowski B., 1923, *The problem of meaning in primitive languages*, dodatek do: C. Ogden, I. Richards, *The Meaning of Meaning*, Routledge and Kegan Paul, Londyn.
- Nakane C., 1970, *Japanese Society*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles.
- Sugiyama-Lebra T., 1976, *Japanese Patterns of Behavior*, The University Press of Hawaii, Honolulu.
- Goddard C., Wierzbicka A., 2001, *Język, kultura i znaczenie: semantyka międzykulturowa*, w: Tabakowska E. (red.), 2001, *Kognitywne podstawy języka i językoznawstwa*, Kraków, s. 175–202.
- Wikipedia, *Funkcje języka*, <http://pl.wikipedia.org/>, 16 listopada 2008.
- Przykłady sytuacji komunikacyjnych według źródeł własnych.

dr Arkadiusz Jabłoński – Katedra Orientalistyki, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań
yaboo@amu.edu.pl

* * *

Gry, fatyczność, przewidywalność – w kontekście polsko-japońskiej komunikacji międzykulturowej

Streszczenie

Komunikacja międzykulturowa odbywa się poprzez styczność odmiennych od siebie rzeczywistości społecznych i schematów interpretacyjnych. Zjawisko to można opisać w terminach gier, poprzez zestawienie odmiennych oczekiwań uczestników co do przebiegu sytuacji komunikacyjnych. Przewidywalność definicji sytuacji i jej przebiegu oraz ról uczestników jest kluczowa dla zapewnienia prawidłowego przebiegu komunikacji. Przykłady przewidywalności i nieprzewidywalności zostały omówione w kontekście polsko-japońskiej komunikacji międzykulturowej. Zanalizowano je w terminach rozszerzonej funkcji fatycznej języka.

Games, phatic function of language, predictability – in the context of Polish-Japanese intercultural communication

Summary

Inter-cultural communication is carried out through contact between various social realities and interpretation schemes. It is possible to describe this phenomenon in terms of games, by comparing the different expectations of participants towards the course of communication events. Predictability in defining a situation as well as its course and participant roles are crucial for maintaining proper communication flow. Examples of predictability and unpredictability will be reviewed in the context of intercultural communication between Poles and Japanese. They will be analyzed in terms of an extended phatic function of language.