

Recepta na klęskę w komunikacji międzykulturowej – o ksenofobicznych grach komunikacyjnych Amélie Nothomb

Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

1. Gry a aktywność komunikacyjna

Wykorzystanie ludologii w badaniach nad komunikacją zakłada opis zjawisk komunikacyjnych w terminach gier jako realizowanych w sposób przewidywalny jednostek dyskursu, o czym mówić można od wyróżnienia procedur przez Austina (1962, s. 14). Alternatywne ujęcia gier skupiają się na ściśle ludycznym charakterze tych zjawisk (Huizinga, 1985, Caillois, 1997), podkreśleniu ich odniesienia semiologicznego (Guiraud, 1974), realizacji określonych ról (Goffman, 2000) lub też opisie psychologicznych aspektów funkcjonowania *ego* (Berne, 1999).

Mimo że przynajmniej ostatnie z wymienionych wyżej ujęć odnieść można do opisu stanów, w których efektywność komunikacji ulega obniżeniu lub zanika, tematyka niepowodzeń komunikacyjnych podejmowana jest w kontekście opisu gier stosunkowo rzadko. Tymczasem kontakty międzykulturowe i międzyjęzykowe słusznie uznawane są pod tym względem za „obszar wzmożonego ryzyka” (Duszak, 1998, s. 332). Niniejszy artykuł skupia się na opisie sytuacji komunikacji międzykulturowej (KM), które określić można mianem masochistycznych, gdyż działania ich uczestników wykazują charakter świadomie destrukcyjny.

Jak zauważa Berne (1999, s. 11): „Stwierdzenie, że przeważająca część aktywności społecznej sprowadza się do uczestniczenia w grach niekoniecznie oznacza, że jest to «zabawne», albo że partnerzy nie są poważnie zaangażowani we wzajemne stosunki”. Prawdliwość ta w szczególny sposób uwydatnia się w sytuacji rzeczywistego kontaktu międzykulturowego, którego uczestnicy nie mają możliwości zejścia z komunikacyjnej sceny wydarzeń, mimo że jej kształt może znacznie odbiegać od ich oczekiwań i wyobrażeń.

2. Dlaczego Nothomb?

Podczas gdy za truizm trzeba uznać stwierdzenie, że komunikacja nigdy nie przebiega bez wysiłku, w perspektywie KM różne środowiska komunikacyjne przewidują stosowanie odmiennych gier dla osiągnięcia innych celów. Przetłumaczalność sytuacji komunikacyjnych w KM podlega zatem znacznym ograniczeniom. Pozbawiony stosownych kompetencji uczestnik KM może nie rozumieć nie tylko tego, „co mówią”, ale także tego, „w co grają” członkowie kultury docelowej, co może być istotnie brzemiennie w skutki. W tym sensie badania nad KM umożliwiając mają osiągnięcie podstawowego celu językoznawstwa – naukowego zrozumienia, w jaki sposób ludzie się komunikują (Yngve, 1975).

Obok problemów związanych z niestosownością zachowań w środowisku docelowym osoby, która operuje pojęciami i definicjami gier pochodzącymi z własnej kultury źródłowej, wyłania się tu kwestia kwalifikacji przypadków psychopatycznych, o charakterze swoiście pasożytniczym, w których podmiot pozbawiony kompetencji KM czerpie z tego faktu przyjemność. Zachowanie tak nastawionego podmiotu prowadzić może do świadomego stosowania przezeń gier o podłożu destrukcyjnym, w których on sam musi „wygrać”, niezależnie od weryfikowalnej prawdziwościowo rzeczywistości. Jeśli zaś taka właśnie, psychopatyczna i ksenofobiczna w swej istocie motywacja towarzyszy osobistym rozrachunkom z kulturą docelową prezentowanym pod płaszczykiem literatury, ich opis jako przypadków KM z punktu widzenia ściśle naukowego wydaje się niezbędny już choćby ze względu na możliwość odbioru dzieła literackiego przez osoby trzecie, którym zarówno tajniki psychopatycznych gier komunikacyjnych, jak i obiektywne realia kultury docelowej mogą być nieznane. Tekst źródłowy dla niniejszego artykułu to *Z pokorą i uniżeniem* autorstwa Amélie Nothomb (2005), powieść od kilku lat dostępna także w wersji polskiej.

3. Amelii Nothomb japońskie przypadki

Nothomb opisuje, rzekomo „z dystansem i humorem”, jak głosi okładka książki, szereg nieporozumień popełnianych przez narratorkę – Belgijkę, która uważa, że zna język i kulturę japońską – w trakcie roku jej pracy w japońskim biurze. Literacki charakter tekstu źródłowego pozwala na wykorzystanie niżej obszernych cytatów.

3.1. „Podlegałam wszystkim”

Już pierwsze słowa powieści ujawniają poważne nadużycie w interpretacji kultury japońskiej:

Pan Haneda był przełożonym pana Omochi, który był przełożonym pana Saito, który był przełożonym panny Mori, która była moją przełożoną. Ja nie byłam niczyją przełożoną.
[...] w firmie Yumimoto podlegałam wszystkim. (Nothomb, 2005, s. 5).

Wertykalne zależności, typowe przecież nie tylko dla japońskiej hierarchii firmowej, narratorka traktuje jako ciężące na niej jarzmo, bezskutecznie usiłując je negocjować. Nie wiadomo, czyją przelożoną pragnie być osoba zatrudniana w firmie na stanowisku tłumaczki.

3.2. Niedobre wrażenie

Relacja narratorki z jej pierwszego dnia pracy rozpoczyna się następująco:

[...] winda wypłuła mnie na ostatnim piętrze wieżowca Yumimoto. Znajdujące się na końcu holu okno wessało mnie jak stłuczone okienko w samolocie.

[...] Nie pomyślałam o tym, żeby zgłosić się do recepcji. Właściwie nie myślałam o niczym, zafascynowana pustką po drugiej stronie szyby.

Nagle chrapliwy głos za moimi plecami wymówił moje nazwisko. Odwróciłam się. Mężczyzna około pięćdziesiątki, niski, chudy i brzydki, patrzył na mnie z niezadowolaniem.

– Dlaczego nie zameldowała się pani recepcjonistce? [...]

Nie znalazłam żadnej odpowiedzi, więc nie odpowiedziałam. Spuściłam głowę z poczuciem, że w ciągu tych dziesięciu minut, nie wypowiedziawszy słowa, wywarłam niedobre wrażenie w pierwszym dniu pracy [...]" (tamże, s. 5-6).

Interesujące jest ujęcie sytuacji z pozycji biernego i bezwolnego przedmiotu, w roli którego pragnie jawić się narratorka. Otaczają ją rzeczy brzydkie i nieprzyjemne. Czytelnik nie dowiaduje się, jakie prawa narratorki narusza ma japońskie biuro, lecz przytoczony fragment dobitnie sugeruje, że nic dobrego z założenia wydarzyć się tam nie może. Interesujące, że narratorka pomija fakt, iż musiała być w biurze już wcześniej, na rozmowie o pracę.

3.3. „...zachowywałam się lepiej niż doskonale...”

Osoba świeżo zatrudniona w japońskim biurze podaje zwykle herbatę oraz kawę gościom.

Weszłam do pana Omochi z ogromną tacą i zachowałam się lepiej niż doskonale: każdą filiżankę podawałam ze szczególną pokorą, recytując najbardziej wyszukane zwyczajowe formułki, spuszczać wzrok i nisko się kłaniając.

– [...] Pan Omochi jest na panią bardzo zagniewany. Wytworzyła pani na porannym zebraniu okropny nastrój: jak nasi partnerzy mieli czuć się swobodnie w obecności jakiejś Białej, która rozumie ich język?

Od tej chwili nie mówię pani po japońsku" (tamże, s. 12-13).

Koncepcja „pokornego” podawania kawy stanowi czyży wymysł autorki i jako taka sprzeciwia się oczekiwaniom jej partnerów komunikacyjnych. Nothomb nie dostarcza czytelnikowi opisu jakichkolwiek refleksji narratorki świadczących o tym, by świadoma była ona zamieszania, jakie czyni wokół siebie. Nic dziwnego, skoro wszystko robi w swym po-

jęciu „lepiej niż doskonale”. Nawet jeśli nie uznać aktu zakazania jej używania języka japońskiego za wytwór jej wyobraźni, nietrudno go uzasadnić.

3.4. „Miałam ochotę powiedzieć coś strasznego”

Interesująco jawi się obraz biurowych kwalifikacji autorki, weryfikowalnych nie tylko wyłącznie w kontekście biura japońskiego:

Trupioblada, kazała mi podejść.

– Co to jest? – spytała sucho [...].

– No, to jest rachunek firmy GmbH z dnia... [...]

– Czy może mi pani wyjaśnić, co to za firma GmbH? [...]

– Że też Niemcy musieli sobie wymyślić taki długi skrót [...].

Pani kraj graniczy z Niemcami, a pani nie mogła wiedzieć tego, co my wiemy, chociaż żyjemy na drugim końcu planety?

Miałam ochotę powiedzieć coś strasznego, co Bogu dzięki, zachowałam dla siebie: «Może i Belgia graniczy z Niemcami, za to Japonia, w czasie ostatniej wojny, miała z Niemcami znacznie więcej wspólnego niż tylko granicę!» (Tamże, s. 36-37).

Przeświadczona o własnej racji narratorka „skraca” nazwy firm niemieckich w sporządzonym zestawieniu do postaci „GmbH”, a niekompetencję pokrywa irracjonalną ksenofobią.

3.5. „Každy, tylko nie Japończyk”

Po licznych gafach prowokowanych przez siebie samą narratorka zostaje przeniesiona „na stanowisko pracy” do toalety (tamże, s. 73-75). To ostatni sygnał braku akceptacji jej postawy ze strony pracodawcy (inaczej musiano by ją po prostu wyrzucić). Lecz i to wydarzenie narratorka interpretuje w sposób korzystny dla siebie:

Domyślam się, że każdy na moim miejscu złożyłby wymówienie. Každy, tylko nie Japończyk. Przydzielenie mi tego stanowiska przez moją przełożoną stanowiło próbę zmuszenia mnie do odejścia z pracy. Tymczasem zwolnić się znaczyłoby stracić twarz. [...]

Z dwojga złego należy wybrać to mniejsze. Podpisałam umowę na rok. Wygasła 7 stycznia 1991. Mieliśmy czerwiec. Wytrzymam. Zachowam się jak Japonka. (Tamże, s. 76).

Dlaczego decyzyja o „zachowaniu się jak Japonka” pojawia się po spaleniu za sobą wszelkich mostów, zamiast wycofania się z komunikacyjnej sceny dla zachowania twarzy? To kolejna tajemnica autorki.

3.6. Wesołość

Nothomb hojnie karmi czytelnika zupełnie darmową egzotyką własnej produkcji:

Rodzice pozwalają sobie na najsubtelniejsze wzloty, kiedy chodzi o znalezienie imienia dla dziewczynki. Kiedy natomiast trzeba nadać imię chłopcu, wytwory działalności imienniczej często zdradzają zabawny brak pomysłu.

I tak, ponieważ można wybrać jako imię czasownik w formie bezokolicznikowej, pan Saito nazwał swojego syna tsutomeru, co oznacza «pracować». I myśl o tym dziecku, którego tożsamość określał taki program, budziła moją wesołość.

Wyobrażałam sobie, jak za kilka lat do wracającego ze szkoły chłopca matka zawoła: «Pracować! Pora pracować!». A jeśli zostanie bezrobotnym? (Tamże, s. 59).

Pomijając nadużycia na języku japońskim, jakich autorka dopuszcza się wyżej, zauważyć trzeba, że według *Słownika imion* (Grzenia, 2005, s. 48) imię Amelia wywodzi się „od gockiego *amal* ‘dzielny; aktywny’”. A może również: ‘pracowity’? Czy to nie śmieszne?

4. Zasady ksenofobicznej gry w „posiadanie racji”

Nieświadomy czytelnik tekstu może dojść do fałszywego wniosku, że Japonia to niezrozumiały, bezsensowny i szkodliwy dla cudzoziemców kraj. Wrażenie to potęguje osadzenie przez autorkę wszystkich wydarzeń powieści wyłącznie w scenarii biura, tak jakby świat zewnętrzny nie istniał.

Badacz KM może postawić w odniesieniu do tekstu następujące pytania:

- Czy preferowana projekcja rzeczywistości wykazuje ślady obiektywizmu?
- Czy podobną powieść Belgijka mogłaby napisać o Francji lub Niemczech?
- Czy agresywna ksenofobia równoważona jest przez właściwości eksplikacyjne tekstu?
- Czy preferowane przez autorkę podejście psychopatyczne może inspirować badaczy KM?
- Czy psychopatologia KM nie powinna stanowić przedmiotu badań?

Jako swoiste podsumowanie tekstu sformułować można następujące zasady psychopatycznej gry mającej na celu osiągnięcie klęski w KM:

- Traktuj różnice kulturowe z pozycji prawdy, racji i prawości (TO JA MAM RACJĘ).
- Nie zwracaj uwagi na własne potknięcia (PRAWY NIE MOŻE SIĘ MYLIĆ).
- Nie traktuj kultury docelowej poważnie (TO NIE MOŻE BYĆ PRAWDA).
- Nie odpuszczaj, nie idź na kompromisy (POKAŻĘ „IM”, ŻE SĄ W BŁĘDZIE).
- Wymyślaj negatywne cechy kultury docelowej (TO IDIOCI).
- Graj ofiarę (WYKOŃCZYLI MNIE).

5. Podsumowanie

Gra stanowi strukturę delikatną, opierając się na fatycznej (Jakobson, 1960; Jabłoński, 2009) spójności zachowań graczy. Naruszenie tej ostatniej jest aż nazbyt łatwe. Problem stanowi wykluczenie gracza, który namyślnie łamie reguły.

W Japonii w kontekstach oficjalnych (a taki kontekst narzuca miejsce pracy) unika się zwykle sytuacji otwartego konfliktu (Jabłoński 2008), co skutecznie chroni narratorkę Nothomb przed agresją, mimo jej otwarcie pasożytniczego i konfrontacyjnego nastawienia do otoczenia. Nie oznacza to jednak, że intruz jest mile widziany.

Zachowania narratorki musiały wprowadzać jej japońskich partnerów komunikacyjnych w osłupienie. Podkreślić należy, że jako takie nie są one wyizolowane, ale stanowią reprezentatywny przykład psychopatycznych gier uprawianych przez wcale licznych uczestników KM, którzy nie potrafią wyjść z pułapki własnej projekcji definicji sytuacji (Goffman, 2000). Zarówno w Japonii, jak i w innych środowiskach kontaktu międzykulturowego KM zachodzi nierzadko z udziałem uczestników nieprzystosowanych i sfrustrowanych, trwających uparcie przy własnej definicji rzeczywistości i „racji”. Nie wszyscy oni piszą książki – i ten fakt stanowi o przewrotnej „wartości” tekstu Nothomb jako źródłowego dla badań nad psychopatologią KM.

Gry psychopatyczne cechują się niewielką efektywnością komunikacyjną, poza uwypukleniem emotywnych właściwości przekazu w ujęciu modelu komunikacji Jakobsona (1960). Opisywany przypadek należałoby uznać za szczególny także pod względem fatycznym, gdyż w poszukiwaniu w sposób mniej lub bardziej świadomy sytuacji konfliktowych narratorka zdaje się realizować i spełniać.

Nawet jeśli wyeliminowanie potencjalnie destrukcyjnych sytuacji psychopatycznych z kontekstu środowiska komunikacji międzykulturowej nie jest możliwe, ujęcie ich przy użyciu ramy opisowej gier, w postaci recepty na osiągnięcie klęski w KM, niech służy ich skutecznemu demaskowaniu – oby z pożytkiem dla komunikacji nakierowanej na eliminowanie rozdzźwięków interpretacyjnych, których na scenie KM skądinąd nie brak.

Literatura

- Austin, J.L. (1962). *How to Do Things With Words*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Berne, E. (1999). *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich* (tłum. P. Izdebski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Cailliois, R. (1997/1958). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Wolumen.
- Duszak, A. (1998). *Tekst, dyskurs, komunikacja międzykulturowa*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Goffman, E. (2000). *Człowiek w teatrze życia codziennego* (tłum. H. Datner-Śpiewak i P. Śpiewak). Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Grzenia, J. (red.). (2005). *Słownik imion*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Guiraud, P. (1974). *Semiologia* (tłum. S. Cichowicz). Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.

- Jabłoński, A. (2008). Horyzontalny bliźni a wertykalny partner – o polskich i japońskich grach społecznych i komunikacyjnych. *Homo Communicativus*, 3(5), 101-108. Online: <<http://hc.amu.edu.pl/numery/5/jablon-ski.pdf>>.
- Jabłoński, A. (2009). Gry, procedury, przewidywalność – w kontekście polsko-japońskiej komunikacji międzykulturowej. *Homo Ludens*, 1, 103-112.
- Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. W: T.A. Sebeok (red.), *Style in Language* (s. 350-377). Cambridge, Mass.: The M.I.T. Press.
- Nothomb, A. (2005). *Z pokorą i uniżeniem* (tłum. B. Grzegorzewska). Warszawa: MUZA SA.
- Yngve, V. H. (1975). *Human Linguistics and Face-to-Face Interaction*. W: A. Kendon, R.M. Harris, M. R. Key (red.), *Organization of Behavior in Face-to-Face Interaction* (s. 47-62). The Hague, Paris: Mouton Publishers.

dr Arkadiusz Jabłoński – adiunkt w Zakładzie Japonistyki, Wydział Neofilologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, yaboo@amu.edu.pl

* * *

Recepta na klęskę w komunikacji międzykulturowej – o ksenofobicznych grach komunikacyjnych Amélie Nothomb

Streszczenie

Z punktu widzenia badacza kultury i językoznawcy opis komunikacji międzykulturowej w terminach gier, realizowanych w określonych sytuacjach i na określonych zasadach, pozwala na ujawnienie celów i metod ich osiągnięcia, jakie obowiązują w określonym środowisku komunikacyjnym. Tak cele, jak i metody mogą się istotnie różnić w środowisku docelowym, co czyni zadanie badacza trudnym, acz możliwym do przeprowadzenia, przy zachowaniu minimalnej konsekwencji i obiektywizmu opisowego.

Nie należy zapominać, że gry posiadają nie tylko aspekty konstruktywne, ale także i destruktywne. Gra może funkcjonować jako oręż, także na scenie komunikacji międzykulturowej. Charakterystycznym przykładem takiego podejścia jest powieść Nothomb wydana w Polsce pod znamienym tytułem *Z pokorą i uniżeniem*, a opisująca rzekomo „z dystansem i humorem” przygody autorki w trakcie jej pracy w japońskim biurze. Opis dwulicowych gier, jakimi naszpikowano tekst, może być pouczający ze względu na wyjątkowo skondensowany zestaw technik, które mogą skutecznie uniemożliwić porozumienie międzykulturowe, mimo że stosujący je narrator deklaruje na zewnątrz otwartość, obiektywizm i gotowość do porozumienia. Swobodnego rodzaju ksenofobia i orientalizm, jakimi cechuje się tekst Nothomb, obnażają liczne zjawiska obecne w sposób nieunikniony w tle komunikacji międzykulturowej, a rzadko podlegające opisowi naukowemu. Być może niniejsza próba opisu przybliży je choć w części polskiemu odbiorcy.

A recipe for disaster in cross-cultural communication – on the xenophobic communication games of Amélie Nothomb

Summary

From the point of view of a culture researcher and linguist, the description of cross-cultural communication phenomena in terms of games, performed in fixed situations and according to certain rules, makes it possible to reveal the actor's objectives and methods of achieving them which apply in a certain communication

environment. Both objectives and methods may essentially differ in the target communication environment, which makes the researcher's task difficult, though possible, assuming a minimal level of determination and objectivity is assured.

It should not be forgotten that games may be both constructive and destructive. A game may function as a weapon, and that includes the stage of cross-cultural communication. A characteristic example of such an approach is the novel by Nothomb published in Poland under the title *With Humbleness and Humility* describing, allegedly "with distance and humour", the adventures of the author during her work in the office of a Japanese company. The description of hypocritical games which the text is larded with may be instructive on account of the exceptionally condensed set of techniques serving effectively to disable cross-cultural understanding, even though the narrator who uses them overtly declares their openness, objectivity and readiness for agreement. The peculiar mix of xenophobia and orientalism of Nothomb's text uncovers numerous phenomena inevitably present in the background of cross-cultural communication, although rarely described by researchers. This paper attempts at introducing Polish readers to such phenomena.