

## توسعه به مثابه بازی زبانی (با رویکردی بر توسعه ژاپنی)

ایوب یوسف پور نظامی<sup>۱</sup>

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۶/۳/۹

تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۱۳۹۶/۵/۲۶

### چکیده

توسعه، امری زبانی، کنش (های) معطوف به توسعه نیز نوعی بازی زبانی با صوری متکثر است. زبان، جوهره فرهنگ و "زبان‌مادری" جوهره انسانیت (انسان بودن) انسان است. با چنین پتانسیلی که مطالعات تجربی دیرینه‌شناختی، انسان‌شناسی زیستی، زبان‌شناسی و جامعه‌شناسی مؤیدی بر آن است؛ هر امر انسانی، با بنیادی زبانی، امری زبانی است. خارج از زبان، برای انسان، حیاتی انسانی قابل تصور نیست. این نوشتار، از منظر جامعه‌شناسی پست‌مدرن و با تأسی از هایدگر، که گفت: "زبان، خانه هستی است"؛ زبان را خانه توسعه، زبان مادری را روح و جان آن می‌داند. توسعه و توسعه نیافتگی ذاتی زبانی خاص نیست. هر زبانی، شکلی از بازی (های) توسعه را بالقوه در نهاد خود دارد که؛ فعلیت‌یابی آن رهین شیوه و نحوه بودن است که فرهنگ (بازی‌های درون زبانی، میان زبانی) خانه هستی بخش آن خواهد بود. این نحوه بودن، الزاماً غربی و مدرن نبوده؛ و توسعه نیز، الزاماً مدرنیزاسیون نیست. در این میان امنیت و آزادی نهادینه شده، ضرورتی ساختاری است؛ که توسعه نیز سرانجام پیشامد بازیگری "تصادف" خواهد بود. با این چارچوب و عناصر نظری کلیاتی از توسعه ژاپن در "زبانخانه ژاپنی" (شیوه بودن انسان ژاپنی)، بررسی شده؛ با استناداتی به ویژگی‌های معرفتی زبان و سیاق زیست ژاپنی و نیز با یافته‌هایی از بازی‌های زبانی دو شرکت پیشرو توسعه ژاپنی (سونی و هوندا)؛ به عناصری مقدماتی ولی بس مهم، از بازی‌های درون و میان زبانی دخیل در هویت توسعه ژاپنی به مثابه گفتمان بدیعی از "بهبودیافتگی" رسیده است. در فرآیند پژوهش، همخوانی یافته‌هایی از مؤلفه‌های زبانی توسعه به سیاق ژاپنی، با مؤلفه‌های زبانی پست‌مدرنیته، و نظریه ماکس وبر حدس زده شد؛ که در تستی مقدماتی، به نتایجی مثبت انجامید. به استناد روایت‌هایی خرد از توسعه، در بخشی از شرکت‌های ژاپنی، پژوهش حاضر به طرحی درآمدوار از بازی‌های زبانی توسعه ژاپنی، هم‌چون سبک و سیاقی بدیعی در امر توسعه رسید؛ طراحی و اجرای حلقه-

E- mail: a-y.nizami@iau-maragheh.ac.ir

۱. عضو هیات علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه، مراغه- ایران.

E- mail: ayyubussefpournezami@yahoo.com

های دیگری از پژوهش در این حوزه، تصویری واقع‌ناتر از بازی‌های زبانی توسعه‌زآینی را بازتاب خواهد داد.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های زبانی توسعه، بازارهای زبانی، امنیت، تصادف، "زبانخانه ژاپنی"، "زبانخانه مادری"، روایت (کلان / خرد)، جامعه‌شناسی پست‌مدرن، طراحی زایشی، شگرف‌یابی.

#### مقدمه

توسعه، Development «به صورت فراگیر پس از جنگ جهانی دوم مطرح شده و در لغت به معنای خروج از "لفاف" است. در قالب نظریه‌نوسازی، لفاف همان جامعه سنتی، فرهنگ و ارزش‌های آن است که جوامع برای متجدد شدن باید از این مرحله سنتی خارج شوند» (ازکیا، ۱۳۸۱: ۷). با چنین تعریفی، معادل‌یابی پیشامدرنی برای توسعه مشکل خواهد بود؛ اما علی‌رغم چنین تعریفی، چون معنا امری خوشه-ای است؛ لذا در سطحی دیگر، عناصر معنایی دیگری، در معادل‌یابی پیشامدرنی "توسعه" به کار خواهد آمد؛ پس در تعریف توسعه باید دانست که آن را «مقوله ارزشی تلقی کنیم، جریانی چندبعدی و پیچیده بدانیم، به ارتباط و نزدیکی آن با مفهوم بهبود Improvement توجه داشته باشیم» (همان: ۸-۷). از میان عناصر بر شمرده در تعریف توسعه دو عنصر "ارزش" و "بهبود" هم‌چون جوهره معنایی آن، معادل‌های چندی از پیشامدرن را فرا روی‌مان قرار خواهد داد. خوشه معنایی توسعه، حامل بارهای مفهومی عمران و آبادی، رشد، بهبود، ترقی، پیشرفت و تکامل است. عناصر این خوشه معنایی، توسعه را از تغییر و دگرگونی اجتماعی Social Change که مفهومی غیر ارزشی است؛ با نسبت‌های متفاوتی متمایز می‌سازد.

رویکردهای عمدتاً اقتصادی و سیاسی، توسعه را در خوش‌بینانه‌ترین حالت به امری رشدوار تنزل می‌دهد. چنین رویکردی به ویژه در فرآیند مدرنیزاسیون و در تاریخ فرهنگ و نظام برنامه‌ریزی رشد و توسعه ایران امری برجسته و محوری است. برعکس، در جوامع توسعه یافته رویکردهای منفی در خصوص اقتصاد محوری توسعه با تعبیرات حتی تندتری نسبت به اقتصاددانان مطرح است. بنا بر گفته مشهوری «اقتصاددانان دو دسته‌اند: آن‌هایی که اصولاً نادانند. آن‌هایی که از نادانی خود بی‌خبرند» (مایر و دیگری، ۱۳۶۸: ۴۸۷). شوماخر نیز تصریح می‌نماید: «توسعه با کالاهای مادی آغاز نمی‌شود؛ با آدمیان و تربیت آن‌ها، با سازمان و انضباط آغاز می‌شود. بدون این سه، همه منابع پنهان و دست نخورده و بلا مصرف باقی می‌مانند» (شوماخر، ۱۳۷۲: ۱۳۱). امنیت بایسته توسعه، اگرچه قابل استنباط از مفاهیم سازمان و انضباط است؛ اما به دلیل اهمیت آن، باید هم‌چون تکمله‌ای بر سه‌گانه مورد اشاره شوماخر افزود. سلامت امنیت نیز رهین توأمانی آن با آزادی است. آغاز توسعه که به واقع مترادف با آدمیان و تربیت آن‌ها است، آغازی زبانی خواهد بود. این آغاز، با "زبان‌مادری" برای هر انسانی؛ اصیل، طبیعی، خلاق و بنیادین خواهد بود.

### چارچوب نظری

پژوهشگر و نگارنده این سطور، با تلقی زبان هم‌چون انسانیتِ انسان، در هم‌آوایی با ادگار مورن، زبان را مترادف انسان و به عبارتی دیگر انسان را مترادف زبان گرفته است. مورن به روشنی بیان می‌دارد که «این زبان است که انسان را به وجود آورد، و نه انسان زبان را، ولی به شرط آن که اضافه کنیم که هومنین زبان را خلق کرد. پس زبان تنها ابزار ارتباط و به طور کلی سازمان پیچیده جامعه نیست. بلکه به بنیان فرهنگی هم تبدیل شده است که حامل مجموعه دانائی‌ها و مهارت‌های جامعه است. از این زمان به بعد هسته فرهنگی ادغام شده در نظام اجتماعی شکل می‌گیرد» (مورن، ۱۳۷۰: ۷۹).

هایدگر، زبان را "خانه‌هستی" دانسته؛ و برخلاف پندار معمول میانه خواص و عوام معتقد است که «زبان ابزاری در اختیار ما نیست. رویداد از آن خودکننده‌ای است که امکان‌های عالی وجود انسانی را پیش می‌کشد. زبان نه ابداع ما، بل رویداد از آن خودکننده‌ای است. انسان از راه زبان آزادی‌ای را تجربه می‌کند که بر حیوانات ناشناخته است. [...] مهم‌ترین کارکرد آن رابطه‌اش با هستی است. این که زبان هم‌چون ابزار، کارهایی می‌کند واقعیت دارد، اما این نقش اصلی زبان نیست. ما با زبان زندگی می‌کنیم. [...] در زبان اقامت داریم و هستیم. ما از راه زبان ساخته می‌شویم» (احمدی، ۱۳۸۱: ۷۲۵). پژوهشگر و نگارنده این سطور، آن چه بر تلقی هایدگر از زبان (خانه هستی) باید افزایش این است که؛ "زبان مادری" خاک، آب و هوا، اجاق، نان و نمک این خانه؛ و البته روح و جان آن است. باچنین دریافتی از زبان، توسعه و هر امر دیگری که در "زبانخانه" و از طریق زبان اتفاق می‌افتد؛ بدون زبان مادری، فاقد ملزومات طبیعی حیات خواهد بود. پس برای هر انسانی، زبان مادری، خانه و بنیادی طبیعی است. توسعه و بنیاد انسانی آن نیز در "زبانخانه مادری" اتفاقی اصیل، خلاق و شاعرانه به مفهوم هایدگری کلمه خواهد بود. اقامت در زبان، در وجه "زیستنی واقعی در آن" مستلزم آموزش و تربیتی مبتنی بر "زبانخانه مادری" است. تحقق چنین امری، "رویداد از آن خودکننده‌ای" است که "امکان‌های عالی وجود انسانی" را پیش کشیده و ساخت انسان و جامعه را بازی خواهد کرد. این بازی، "بازی گوهر زبان" با انسان است. این بازی، جهت حفظ حیات خود، نیازمند "بازارهای زبانی" رسمی و غیر رسمی امنی، توأم با آزادی است.

"بازار زبانی" از مفاهیم بنیادین نظریه جامعه‌شناختی پیر بوردیو است. وی برای روابط زبانی در دوران معاصر با تعریفی فرامحلی به جای میدان (های) زبانی و ... استعاره بازار زبانی را به کار می‌بندد. «بازار زبانی واحد، به واسطه میدان‌ها و نهادهای فراگیری از قبیل آموزش و پرورش رسمی، رسانه‌های جمعی و غیره به وجود می‌آید. و زبانی مناسب Proper و یا نرمال را ارتقاء می‌دهد که در راه مبارزه برای سرمایه فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی گفتمان‌های ارزش‌مندی محسوب می‌شوند» (خوش‌آمدی، ۱۳۸۸: ۱۷۶). مفهوم بازار زبانی، مفاهیم چندی را تداعی می‌نماید: تولید، عرضه و تقاضا، داد و ستد، قیمت؛ و عموماً مدارا و انعطاف، از جمله اهم آن‌هاست که در شکل‌دهی فضای بازی‌های زبانی نقش ویژه‌ای ایفا می‌نمایند. به نظر بوردیو «کنش‌های زبانی در دل تنظیمات بازار عمل می‌کنند. در واقع روش‌های گوناگون

صحبت کردن در بازار زبانی، ارزش مبتنی بر مقتضیات بازار زبانی را به عنوان پیش فرض می‌پذیرند. بر همین مبنا زبان حاکم و مسلط، به سرمایه‌ممتازی بدل می‌شود که برای گوینده سود و مشروعیت به همراه می‌آورد و این زبان مشروع به مثابه سرمایه‌ی زبانی واجد طبقه‌بندی‌ها و ارزش‌گذاری‌های خود سرانه‌ای است که ارزش و تمیقات گروه‌های ممتاز را القاء می‌کند. رابطه‌ی میان گفتمان حاکم [با مشروعیت ملی] و گفتمان زیر سلطه (که مختص وضعیت خاصی است) از جنس همان مبارزه‌ی رقابت‌آمیزی است که سایر محصولات فرهنگی را نیز در برمی‌گیرد» (همان: ۱۷۷).

"بازارهای زبانی" درون فرهنگی و میان فرهنگی، بازی توسعه را با امکان‌های اقتباس و اخذ گسترده‌ای مواجه می‌سازد. هر انتخاب در تالاقی با گوهر "زبان مادری" هرملتی، هستی بدیعی پیدا خواهد نمود. کمتر اتفاق می‌افتد که مفهوم و قلمرو سیاسی ملت، منطبق با مفهوم و قلمرو فرهنگی و زبانی آن باشد؛ لذا عموماً توسعه در سطح ملی، قلمروهای فرهنگی و زبانی (بازارهای زبانی) متکثری دارد؛ سطوح جغرافیایی و زبانی منطقه‌ای؛ روایت کلان و یک دست توسعه به مفهوم مدرن را شعبه شعبه خواهد نمود. این شعبه شعبه بودگی توسعه، حتی می‌تواند بنیادی لهجه‌ای از یک زبان داشته باشد؛ لذا از برنامه‌ریزی آموزشی مبتنی بر تفاوت‌های لهجه‌ای در یک جامعه متکثر نیز سخن رفته است و می‌رود.

تکثر حاصل از مکانیسم کثیر بازارهای زبانی، تداعی گر "روایت خرد" در پست‌مدرنیته است. تداعی-های دیگری از این سنخ در دو حوزه معرفتی پست‌مدرن و نظریه ماکس وبر؛ راهنمون حدسی مبنی بر همخوانی مؤلفه‌های زبانی توسعه ژاپنی (به سیاق ژاپن)، با مؤلفه‌های زبانی پست‌مدرنیته، و نظریه ماکس-وبر (اخلاق پروتستانی و روح سرمایه‌داری) شد؛ این شگرف‌یابی Serendipity (به تعبیر مرتن)، منجر به بازسازی داده‌ها<sup>۱</sup> Reconstruction of Data شد؛ لذا تست مقدماتی همخوانی گفتمان‌های مورد بحث را بایسته گشته و مسیری جدید در طراحی چارچوب نظری و اهداف پژوهشی گشوده شد. چنین امری دقیقاً فازی از مراحل و حلقه‌های زایشی در پژوهش‌های مبتنی بر طراحی زایشی است.

### روش‌شناسی پژوهش

بنیاد معرفتی- روش‌شناختی این پژوهش، مبتنی بر طراحی زایشی است. خمیره ایده‌آئی این سیاق از پژوهش، در فرایندی از بازی پدیدار گشته، و برحسب اتفاقات و پیشامدها با منطقی از روش ناگرائی، خود را شکل می‌دهد. نمونه‌ای از این شکل‌یابی، بازسازی داده‌ها بر اساس اطلاعات به دست آمده در فرایند پژوهش است. البته این شکل‌یابی امری مغایر با طرح‌های پژوهشی برنامه‌ریزی شده دقیق مدرن است.

۱. محقق می‌تواند «در فرایند تحقیق، هر کدام از مفاهیم مورد بحث را از دیدگاه و منظری تازه بیازماید و معانی هر کدام از داده‌ها را از نو بازسازی کند، همان‌گونه که ساترلند در تحقیق پیرامون جرم و جنایت کرد. [...] و توانست [جرم بقمه سپیدان را نیز در زمره داده‌ها فراهم آورده و اثبات کند که در رابطه دو متغیر جرم و دونی پایگاه و طبقه می‌بایستی تجدید نظر کرد» (ابوالحسن تنهانی، ۱۳۷۷: ۲۰۴).

اعمال زمان‌بندی و رعایت آن نیز در چنین پژوهش‌هایی دشوار و ناممکن است. "بر ضد روش (نظریه آنارشیستی معرفت)" (۱۹۷۵)، اثر پاول فایرابند، نمونه مشهوری از این نوع پژوهش‌ها است.

این پژوهش در ابعاد نظری و تحلیلی، روشی ترکیبی از بررسی‌های تاریخی، جامعه-زبان‌شناختی دارد. فن جمع‌آوری داده‌ها، تکنیک کتابخانه‌ای است. در کنار منابع متعددی که مورد کنکاش قرار گرفته است؛ دو اثر و منبع دست اول، یعنی "ترقی ژاپن" (Made in Japan (1987)، اثر آکیو موریتا (یکی از دو بنیان-گذار، معمار و طراح توسعه سونی) و "هوندا: داستان کامیابی مدیریت ژاپنی در آمریکا" (Honda: An American Success Story (1988)، اثر رابرت ال. شوک (که حاصل پژوهشی میدانی برای شناخت فلسفه و فرهنگ سازمانی و اصول هوندا است) به عنوان منابع معتبر، با ویژگی "روائی" (Validity) (میزان دقت توصیفی) مورد کنکاش و واکاوی و استناد قرار گرفته است.

دو شرکت موفق "سونی" و "هوندا" (با قابلیت تحدید و تدقیق‌سازی میدان پژوهش) به شیوه تصمیم‌گیرانه، به عنوان نمونه‌های (در حد فاصل نمونه و نمونه تیپ<sup>۱</sup>) مورد استنادی، در بخشی از مطالعه انتخاب و به کار بسته شد. از آن جایی که «هر نمونه باید دارای صفاتی چون نمایا و معرف بودن و تعمیم-پذیری Generalizability باشد» (ساروخانی، ۱۳۷۳: ۱۵۷)؛ لذا این پژوهش با انتخاب دو شرکت یاد شده، که به نوعی در گستره جامعه بین‌الملل نیز میانه عوام و خواص هم‌چون نمونه‌هایی معرف کل (ژاپن) هستند؛ قابلیت تعمیم‌پذیری نتایج حاصل را به میزان خیلی زیاد فراتر برده است. با توجه به چارچوب نظری پژوهش، ابزارهای مطالعاتی و نمونه‌های انتخابی؛ به نظر می‌رسد، با تکرار عملیات تحقیق، نتایجی مشابه حاصل خواهد شد (پایائی Reliability: میزان تکرارپذیری یافته‌ها و نتایج حاصله).

طرح مسئله، مشاهده، توصیف، پردازش داده‌ها، تحلیل، تفسیر و تأویل یافته‌های اموری ارزشی بوده و لذا از منظری «تفکیک پژوهشگر از پژوهش شده و گفتمان پژوهشگر از گفتمان پژوهش شده غیر ممکن» (ژو، ۱۳۹۴: ۷۵)، است. هر قدر هم پژوهشگر مصمم در امر اپوخه نمودن (میان پراتر گذاشتن ارزش‌ها و ذهنیت خود) باشد؛ باز احتمال سوپافتگی هم‌چنان باقی است؛ و مهم‌تر آن که استقراء تامی وجود نداشته؛ و از مقدمات و شواهدی یکسان تحلیل‌ها و تأویلاتی متکثر نیز می‌توان انتظار داشت؛ لذا طرح و انتظار "پایائی" و "روائی"، در پژوهش‌هایی از نوع پژوهش حاضر، با تلقی پوزیتیویستی آن دو فرق دارد. نتیجه آن که، علی‌رغم محدودیت‌های معرفتی و روش‌شناختی یاد شده؛ هم‌چنان به نظر می‌رسد دو اثر فوق-الذکر، در کنار دیگر آثار مورد استناد، عناصر مفیدی با ویژگی‌های پایائی و روائی، برای طرح کلیاتی از جامعه / زبان‌نگاری ژاپن و تحلیل بازی‌های توسعه در زبانخانه ژاپنی، فراهم ساخته است.

حفظ وحدت سیاق نگارش، تلخیص و تغییراتی در شیوه بیان و املائی مواد اخذ شده از منابع معرفی شده را، ضروری نمود. حذف‌ها و افزوده‌ها نیز در داخل قلاب [ ] معین است.

۱. در پژوهش تک‌نگارانه نمی‌توان «سخنی از جمعیت نمونه، و تعمیم‌پذیری راند. لذا از نمونه تیپ استفاده می‌شود (گونه نمائی Model type)؛ در این پژوهش‌ها، سعی می‌شود، مورد برگزیده دارای بیشترین فراوانی باشد، یعنی موردی عام و فراگیر باشد» (ساروخانی، ۱۳۷۳: ۱۶۷-۱۶۶).

### طرح پرسش‌های مطالعاتی و کنکاش‌های پاسخ‌شناختی

#### ۱. مؤلفه‌های اساسی زمینه Context بازی‌های زبانی توسعه ژاپنی (به سیاق ژاپن) کدامند؟

در بررسی زمینه Context بازی‌های زبانی توسعه ژاپن، علاوه بر مؤلفه‌های داخلی (درون فرهنگی)، مؤلفه‌های برون فرهنگی نیز در دوسطح بازارهای زبانی درون قاره‌ای یا پیرامونی، و بازارهای زبانی برون قاره‌ای قابل تشخیص است؛ که بازی‌های زبانی ژاپن در اخذ و تعامل با آن بازارها هویتی کسب نموده است. این هویت، هر امری از جمله "بازی توسعه" را متأثر ساخته است.

«مردم ژاپن ملتی انزواطلب شناخته شده‌اند؛ موقعیت جغرافیائی کشور، ویژگی‌های قومی و نژادی و حتی زبان در این پدیده تأثیر داشته است. این کشور در دوره‌های مختلف مورد هجوم سایر ملل قرار نگرفته، جز جنگ جهانی دوم که به اشغال امریکا در آمد؛ البته این امر تأثیری بر ترکیب فرهنگی مردم نداشت» (فهیمی فر، ۱۳۷۹: ۱۴۶). پس از اصلاحات میجی (۱۸۶۸)، تا دوره معاصر ارتباط ژاپن با همسایه‌های آسیائی نیز به دلیل اتخاذ رویکرد غربی چندان اهمیتی نداشت؛ اما با این همه از دیرباز بخشی از بنیان‌های زبانی ژاپن، ساخته و پرداخته بازارهای زبانی درون قاره‌ای (شینتوئیسم، بودیسم و کنفوسیوسیزم) بوده است. این سه‌گانه معرفتی، بعلاوه تأثرات ژاپن از زبان تورکی، رهاورد بازی‌های زبانی میان فرهنگی داخل قاره‌ای است؛ که با حفظ رنگ و بوی خود در هویت ژاپنی؛ «ازخانوار گرفته تا مدیریت یک موسسه کوچک، اداره کشور و نظام تأثیرگذار بوده و به افراد در محیط‌های اقتصادی و اجتماعی، خصایصی بخشیده که به عنوان خصوصیات ویژه ژاپنی‌ها معروف می‌باشند. هماهنگی، اتفاق نظر و همکاری بالا، حفظ رفتارهای مصرفی توأم با پس‌انداز بالا، توجه به منافع جمعی به جای منافع شخصی، جامعه‌ای یک-دست به لحاظ زبان، نژاد و ایدئولوژی، هماهنگی و وحدت ملی در کل جامعه، هماهنگی بین ارزش‌های سنتی و اهداف توسعه؛ برخی از این خصوصیات می‌باشد، که [در کنار اخلاق مصلحتی، به سهم خود] مردم ژاپن را به وجدان کاری در سطح بالا و بهره‌وری پیشرفته در کلیه عرصه‌های کار و زندگی سوق داده است» (همان: ۱۴۵). در پی اصلاحات میجی فراز دیگری از بازی‌های زبانی ژاپن، در تعامل با فرهنگ‌های برون قاره‌ای (بازارهای زبانی فرانسوی، انگلیسی، آلمانی و آمریکائی) پدیدار گشت.

اصلاحات میجی (آوریل ۱۸۶۸) اصلاحی از بالا، با اصول پنج‌گانه به شرح زیر بود: «۱. سیاست دولت بر مبنای مشورت نهاده شود، ۲. مردم در ابراز خواست‌های خود آزادند؛ طبقات بالا و پائین در دنبال کردن سیاست ملی باید دارای یک روح و قلب باشند، ۳. منافع ملی بالاتر از همه چیز خواهد بود. در نتیجه تاجران و روستائیان باید جایگاه خود را باز یابند، ۴. عادات زشت گذشته باید منسوخ شده و شیوه‌های متری اخذ شود، ۵. مردم در جستجوی دانش در سراسر جهان باشند» (مطیع، ۱۳۷۸: ۱۱۹). پیداست که، اصلاحات میجی عناصر جدیدی بر بازی‌های زبانی ژاپنی افزود. موارد پنج‌گانه فوق را در مقولات پیشنهادی زیر می‌توان کدبندی نمود: سیاست مشورتی دولت، آزادی، گروه‌گرایی در پرتو منافع ملی، ارزیابی انتقادی فرهنگ ملی در راستای گفتمان توسعه، و یادگیری مبتنی بر تعاملات فراملی.

توسعه هم چون "خروجی از لفاف سنتی گذشته" است؛ در اصول پنج‌گانه فوق‌الذکر عزم چنین خروجی مشهود می‌باشد. این خروج در مسیر بازبودگی و گشودگی ژاپن، نسبت به اخذ بازی‌های زبانی (دانش) فراملی بود؛ بی آن که رهاورد خودباختگی داشته باشد. با این گشودگی، فرستادگانی برای شناخت و اقتباس به غرب اعزام شدند. ژاپنی‌ها «با تقلید از نظام جنگی فرانسویان و نیروی دریائی و شکل ظاهری نظام پارلمانی انگلیس شروع کردند. پیروزی آلمان در سال ۱۸۷۰ بر فرانسه سبب شد تا نخبگان ژاپنی سرمشق پروسی را بر فرانسوی ترجیح دهند. اما بسیاری از اندیشه‌های فرانسوی را نیز جذب کردند. در واقع آلمان در این دوران بزرگ‌ترین نفوذ را بر ژاپن داشت و امروز در ژاپن هزاران کلمه وجود دارد که از ریشه آلمانی اخذ شده است. اگرچه به نظر می‌رسد که عامه مردم ژاپن، امریکائیان را بیش از سایر خارجیان دوست دارند ولی روشنفکران ژاپنی هنوز آلمانی‌ها را ستایش می‌کنند» (همان: ۳۸).

بازی زبانی ژاپن، در اندک مدتی "بازارهای زبانی" بدیع، توان‌مند و گسترده‌ای فرا روی خود گشود. کنش هوش‌مندانه اخذ و اقتباس از بازارهای زبانی فرا قاره‌ای و درون قاره‌ای، با پویائی ویژه، مویدی است بر این که این ملت می‌داند در جریان عرضه و تقاضا چه می‌خواهد، تاجه اندازه می‌خواهد؛ لذا توانسته تعادلی میانه اقتباس از غرب و اخذ از بازارهای زبانی همسایگان نزدیک در بستری از هویت ملی داشته باشد. در فرایند مدرنیزاسیون «نفوذ علوم غربی با نحوه تفکر سنتی ژاپن که اساساً از فرهنگ چینی اقتباس شده بود، در تضاد بود، اما از طرف دیگر شکست چین از غرب، تفکر چین‌گرایانه را در میان روشنفکران این عصر تضعیف می‌نمود. از این رو مکتب آموزش ملی یا Kokutai بازگشت به آئین کهن ژاپن یعنی مذهب "شینتو" را محور اندیشه‌های خود قرار داد. نوعی ناسیونالیسم که نسبت به افکار غربی نیز بی‌توجه نبود، [با شعار "روح ژاپنی- آموزش غربی"] جایگزین "روح ژاپنی- آموزش چینی" شد» (همان: ۴۳). ژاپن با این هویت ملی جدید در مواجهه با نفوذ غرب، توانست «پایه‌های اعتماد مردم را نسبت به اندیشه ملی تقویت کند. گرایش به مکتب آموزش ملی و تجدید حیات "شینتو" پاسخی به این نیاز بود. آئین شینتو با تکیه بر دو اصل "الوهیت سرزمین" و "الوهیت امپراتور"، اصول اعتقاد ویژه‌ای ارائه نمود که موجبات وحدت و یکپارچگی ملی را فراهم کرد. با محور قرار گرفتن امپراتور به عنوان سمبل وحدت و پرستش سرزمین، نخبگان تجددطلب توانستند از بروز بسیاری از بحران‌های سیاسی جلوگیری نمایند؛ بحران‌هایی که می‌توانست جامعه را به رکود بکشاند و موجب تقلید صرف از غرب شود» (همان: ۴۲).

برآیند تعامل ژاپن در هر دو "بازارهای درون قاره‌ای و فرا قاره‌ای"؛ شکل‌گیری هویتی وطنی با ویژگی مدرن و بلوغ یافتگی انتخاب‌گر است. نتیجه روشن این امر، اصول چهارگانه اندیشه و سیاست‌های اقتصادی ژاپن است: «واردات مواد خام از خارج، تولید کالا در محل (وطن)، مصرف کالای محلی (وطنی)،

۱. در این پژوهش، بیشتر فرایند تکوین توسعه ژاپن و مکانیسم‌های زبانی دخیل در آن، در مرکز توجه پژوهشگر بوده است؛ لذا آسیب‌شناسی توسعه ژاپن و تأثیرات سوء آن بر "زبانخانه ژاپنی" که حلقه مهمی از مطالعه است، در حوصله این پژوهش نمی‌گنجد.

و صادرات کالای محلی (وطنی) «نقی‌زاده، ۱۳۶۶: ۱۹۳». از این روی «اقتصاد ژاپن، به دوچرخه‌ای می‌ماند (چرخ‌های واردات مواد خام، چرخ دیگر تولید و صادرات کالای ژاپنی) که در اثر کوچک‌ترین غفلتی در رکاب زدن و عدم به حرکت در آوردن دو چرخ مزبور، دچار تزلزل و احياناً سرنگونی خواهد گردید» (همان: ۴۴-۴۵). سیر این دوچرخه، در بستری از "تصادف و شانس" خواهد بود. تصادف و پیشامد، یکی از مؤلفه‌های اساسی بازی‌های زبانی ژاپنی است. به نظر می‌رسد منبع معرفتی این ویژگی، رهین تعامل ژاپن با بازارهای زبانی چینی است. بی‌چینگ (کتاب تقدیرات چینی)، فالنامه یا کتاب مقدس، با قدمتی بیش از ۴۰۰۰ سال، یکی از مؤلفه‌های معرفتی بازی‌های زبانی چینی است؛ که ملل دیگری، از جمله ژاپن را نیز متأثر ساخته است. یونگ، در پیشگفتاری بر این کتاب می‌نویسد: «ذهنیت چینی، بدان گونه که من آن را ضمن کار بر "بی‌چینگ" دریافته‌ام، به طور گسترده‌ای با وجه تصادفی رویدادها در ارتباط است. آن چه را ما تصادف می‌نامیم، مرکز توجه این ذهنیت است، و آن چیزی را که ما به عنوان قانون علیت تقدیس می‌کنیم، تقریباً بی آن که مورد توجه قرار دهد، نادیده می‌گیرد» (یونگ، ۱۳۶۲: ۱۰).

یکی از نمودهای تقابل "علیت غربی" و "تصادف شرقی"؛ بازی (فردی / گروهی) پاشینکو است. این بازی اگرچه شباهتی با بیلارد غربی دارد اما تفاوت‌های مهمی نیز با آن دارد که مبتنی بر تفاوت‌های فرهنگی میانه دو جامعه است. «بازیکن غربی، پس از پرتاب گوی (با ضربه‌هایی به دستگاه) بیش از هر چیز در پی اصلاح تدریجی مسیر حرکت و پائین آمدن توپ است؛ در حالی که برای بازیکن ژاپنی همه چیز در ضربه اول خلاصه می‌شود، همه چیز به نیروئی بستگی دارد که دست، به اهرم وارد می‌کند؛ در این جا مهارت جنبه بلا فصل و فوری و قطعی دارد، همه توانائی بازیکن در همین ضربه خلاصه می‌شود که نمی‌تواند دست تصادف را جز پیشاپیش و در یک ضربه اصلاح کند؛ [...] [برخلاف بیلارد، بازیکن ژاپنی] نمی‌تواند گوی را هدایت کند، تنها حرکتی وارد می‌کند و سپس به مشاهده‌گر بدل می‌شود» (بارت / ت: فکوهی، ۱۳۸۴: ۵۳). روح بینش مبتنی بر "تصادف"، بازی‌های زبانی ژاپنی را به معنی اعم کلمه ساخت داده است؛ به طوری که رد پای "تصادف" در عرصه‌های زندگی، کار و اوقات فراغت و ... قابل ردیابی است. عرصه‌های کار و اوقات فراغت، با عنصر مشترک دیگری (تفریح) نیز در پیوندی معنی‌دار است. این مقولات (تصادف و تفریح) تبیین پست‌مدرن بازی‌های زبانی شرقی را کارآمدتر می‌نماید.

تصادف باوری مترادف تقدیرگرایی است؛ در باور عموم این دو کارکردی منفی در، کوشائی و توسعه دارند؛ اما ماکس وبر در، اخلاق پروتستانی و روح سرمایه‌داری، نشان می‌دهد که تقدیرگرایی کالونیسیم کارکرد مثبتی در پدیداری سرمایه‌داری داشته است. آنتونی گیدنز در تشریح این نقش می‌گوید: طبق آموزه تقدیر «فقط بعضی از افراد برای نجات از لعنت برگزیده شده‌اند، این گزینش از پیش توسط خدا مقدر گردیده است. اگرچه خود کالون می‌توانست از رستگاری خویش به عنوان وسیله نبوت الهی مطمئن باشد، اما هیچ یک از پیروان او نمی‌توانستند چنین یقینی را حاصل کنند. وبر این وضع را چنین تفسیر می‌کند: این آموزه به واسطه خلصت به غایت غیر انسانی آن باید قبل از هر چیز یک نتیجه برای نسلی که تسلیم



استحکام فوق‌العاده آن شد در بر می‌داشت: احساس بی‌سابقه تنهائی درونی فرد. به عقیده وبر، روح سرمایه‌داری از همین عذاب زاده شد. در زمینه مذهبی دو نتیجه حاصل گردید: فرد باید خود را برگزیده تلقی می‌کرد، زیرا عدم یقین نشانه ایمان ناقص بود؛ وسیله اثبات این یقین اعمال نیک در فعالیت دنیوی بود. توفیق در یک شغل نهایتاً به عنوان نشانه، و نه وسیله برگزیدگی محسوب گردید. انباشت ثروت مادام که با فعالیت هوشیارانه و مجدانه در یک حرفه همراه بود اخلاقاً مجاز دانسته می‌شد؛ ثروت فقط در صورتی محکوم بود که در خدمت یک زندگی توأم با تن آسائی، تحمل، و ترضیه نفس باشد» (وبر، ۱۳۷۳: ۶-۷).

برداشت فوق از "تقدیر"، و کارکرد مثبت آن در پرورش سرمایه‌داری غرب، در پرتو مفهومی از "بازی‌های زبانی"، قابل فهم و درک است؛ چرا که هم‌چنان که گفته شد انواع بی‌شماری از "بازی‌ها" وجود دارد. نتیجه آن که انواعی از "بازی‌های تقدیرگرایی" وجود دارد، نوعی از آن می‌تواند منجر به "عدم توسعه" و سخی دیگر از آن می‌تواند به "توسعه" منجر گردد و یا سهمی در آن داشته باشد.

از دیگر مولفه‌های اساسی بازی‌های زبانی توسعه ژاپنی، جمع‌گرایی خاص ژاپنی است. برخلاف بازی‌های زبانی غربی، در ژاپن «جامعه همانند یک خانواده و یا یک شرکت سهامی اداره می‌گردد. به همین دلیل ژاپنی در برخورد با خارجی‌ان ابتدا به فکر کشور و در برخورد با هموطن از گروه دیگر، به فکر گروه وابسته به خود می‌باشد» (فهمی‌فر، ۱۳۷۹: ۱۴۷). در این فرهنگ «فردگرایی به خودبینی و جدا شدن از دیگران و به افرادی اطلاق می‌شود که منافع خود را به کار کردن برای آسایش دیگران ترجیح می‌دهند. بنابراین خودخواهی و گرایش به فردگرایی سبب تضعیف گروه می‌شود، و افراد تنها موقعی بهره بیشتری به دست می‌آورند که گروه را کارآتر سازند» (ریتزر، ۱۳۷۴: ۲۷۱). طبق سیستم ویژه توزیع وظیفه در مدیریت ژاپنی «پاره‌ای از وظایف مدیریتی به تمام کارگران واگذار می‌شود. درمحل کار نیز، نیاز کمتری به سرپرستی از نزدیک احساس می‌شود. دستورالعمل‌ها عموماً گنگ و نامفهوم هستند، و از کارگران انتظار می‌رود، بدون نظارت و راهنمایی مدیریتی از قوه ابتکار خود بهره بگیرند. در چنین جایی، این شرایط است که تصمیم می‌گیرد چه عملی باید انجام بگیرد و نه مدیر» (همان: ۲۷۸). چنین مدیریتی، با ویژگی تمرکز باختگی مثبت و به کارا، قابل مقایسه با سازمان سفره و تغذیه ژاپنی است. «هیچ غذای ژاپنی مرکزی ندارد (در حالی که مرکز غذا در نزد ما از خلال مناسکی رخ می‌نماید که شامل نظم دادن به ترتیب صرف غذا و به آراستن و حاشیه‌گذاری بر غذای اصلی درون بشقاب است)؛ همه چیز در این غذاها

۱. تبارشناسی چنین رویکردی، کنکاش جالبی خواهد بود. سابقه این رویکرد مدیریتی را به راحتی می‌توان در مدیریت و آرایش جنگی مغولی ردیابی نمود؛ اما این که آن بنیادی تورکی دارد یا ژاپنی و یا ...؟! مستلزم پژوهشی مستقل است. به هر حال آن چه معلوم است در این شیوه، ارتش مغول «بیشتر شبیه به یک شبکه [بود] تا سلسله مراتبی منظم. به عنوان نمونه‌ای امروزی‌تر، می‌توان از ویت‌کنگ‌هایی که در جنگ امریکا و ویتنام می‌جنگیدند نام برد. [...] در برابر مغول‌ها و ویت‌کنگ‌ها [...] موسسات بزرگ و نهادینه شده‌ای بودند که برای جنگ‌های فرسایشی و منظم ترتیب داده شده و به طور دقیق از سلسله مراتب نظامی تبعیت می‌کردند و هم چنین تمامی دستورات از فرماندهان رده بالا صادر می‌شد» (ضیائی‌پرور، ۱۳۸۶: ۱۷). امروزه، شیوه مغولی هم چون الگویی موثر در جنگ‌های پست‌مدرن نیز به کار بسته می‌شود.

آرایشی است بر آرایشی دیگر؛ و نخست از آن رو که بر روی میز و سینی غذا، هیچ چیز جز جمعی از پاره-ها نیستند، هیچ نظم خاص و اولویتی برای آن‌ها وجود ندارد؛ خوردن غذا به هیچ رو تبعیت از یک فهرست و ترتیب (با یک خط سیر) نیست، بلکه صرفاً به معنای برداشتهای کوچک با نوک چوبک‌ها، از این و آن رنگ، از این و آن پاره، بر اساس نوعی الهام است که در طول فرایندی آرام هم چون جریان جدا افتاده و غیر مستقیم یک گفتگو (که می‌تواند بسیار پر سکوت باشد) تبلور می‌یابد، و هم چنین از آن رو که این غذا و همین اصلتش را می‌سازد درون ظرف یگانه‌ای از زمان، زمان ساختن و زمان مصرف خود را به هم می‌پیوندد» (بارت / ت: فکوهی، ۱۳۸۴: ۴۳-۴۴)؛ لذا «غذاهای ژاپنی کمتر آشپزی می‌شوند، بیشتر به صورتی طبیعی بر سر میز می‌آیند [...] در حقیقت تمام فرایند شدن غذاها در ترکیب آن-هاست و این ترکیب با برداشتهای پی در پی فرد شکل می‌گیرد؛ او خود غذائی می‌سازد که آن را صرف می‌کند» (همان: ۳۱). این امر می‌تواند، نمودی از حضور فردیت خاص ژاپنی با جمع‌گرایی و مشارکت-پذیری ویژه افراد و امور باشد؛ که از آن می‌توان تحت عنوان تعامل جمع‌گرایی ژاپنی با فردیت وی یاد کرد.

بر خلاف ژاپن، شرکت‌های غربی در گزارشات خود به سهام‌داران، شرکت خود را "شرکت شما" می‌نامند؛ «وقتی ژاپنی می‌گوید: "شرکت من" مقصودش شرکتی است که در آن کار می‌کند. هر فردی شرکتی را که در آن کار می‌کند، متعلق به خود می‌داند؛ لذا منطقی‌تر خواهد بود که از شرکت‌های ژاپنی به عنوان "واحدهای جمعی کارکنان" نام ببریم» (درداری، ۱۳۷۳: ۳۷). تصمیم‌گیری نیز با موافقت عمومی است. «رضایت کلیه اعضا در تصمیم‌گیری نهائی لازم بوده و به همین دلیل هر یک از پرسنل اهداف و نیات خود را با دیگران در میان می‌گذارد و تا حدودی که منابع اطلاعاتی و سازمانی اجازه می‌دهد آن را مورد بحث قرار می‌دهد و در نهایت کلیه اعضا بین خود یک فرایند تبادل اطلاعاتی را صورت می‌دهند که در هویت بخشیدن و ارج نهادن به کار افراد تأثیر فوق‌العاده‌ای دارد. در کل، شرکت‌ها و مدیران ژاپنی جهت رسیدن به توافق جمعی، انرژی و دقت زیادی صرف می‌نمایند» (فهیمی‌فر، ۱۳۷۹: ۱۴۶).

ساختار پویای شرکت‌های ژاپنی، که برآمده از فرهنگ ژاپنی است، در چرخه تعاملات متقابل فضای کاری و جامعه، منشاء کارکردهای تنظیم‌بخشی نیز در جهت نظارت اجتماعی بوده است. این «تأثیر خود را در خانواده‌های کارکنان شرکت‌ها و نهایتاً در بافت کلی اندام‌های جامعه شهری ژاپن بسط داده است. پژوهشگران معتقدند که پائین بودن میزان جرائم در ژاپن به خاطر همین ساختار خاص شرکت‌های ژاپنی است. مثلاً اگر یک کارگر متوسط به هرعلتی توسط پلیس دستگیر شود، آن قدر که از مطلع شدن همکاران خود ترس دارد، از تنبیه قانون نمی‌ترسد. بدین ترتیب نقش شرکت ژاپنی در این مورد، بسیار شبیه نقش جامعه سنتی در نگاه‌داری نظم اجتماعی است» (درداری، ۱۳۷۳: ۱۸۱). این نظم سنتی فراهم آمده از حرف مردم و نگاه مردم است (به تعبیر خودمان نیز در دروازه را می‌توان بست؛ اما دهن مردم را نمی‌توان بست)؛ همین ناتوانی، مکانیسم کنترل اجتماعی غیر رسمی در جوامع سنتی و اجتماعات کوچک را بیان

می‌نماید. تنظیمات اجتماعی غیر رسمی در ژاپن، یکی از تفاوت‌های عمده بین جامعه امریکائی و ژاپنی است. آکیو موریتا (از بنیان‌گذاران سونی) با اشاره به مقاله جان اوپل (جامعه‌منازعه‌جوی ما)، از شرکت آی-بی‌ام، در خصوص آن جامعه تأکید می‌نماید که، «من نخستین کسی نبودم که فکر کرده‌ام، وکلای دعاوی و رویه‌مرافعه‌جوئی مانع‌های عمده و گاه بدتر، برای تجارت شده‌اند» (موریتا، ۱۳۷۴: ۲۷۷). در چنین وضعیتی «تجارت پیشگان امریکائی طبیعی می‌دانند که همیشه نگران پشت سر خود باشند که مگر کسی دعوای حقوقی علیه آن‌ها اقامه کند. آنان به جای آن که پیش رو را ببینند و به آینده دور بنگرند، باید همواره پشت سر خود را ببینند تا کسی به آن‌ها حمله نیاورد. ورود و دخالت وکلای دعاوی و اندیشه و نگرانی از قانون در این همه سطوح تجارت امریکائی، با شیوه و فلسفه مدیریت ژاپنی تعارض دارد» (همان: ۲۷۶). وی با مقایسه فراوانی متفاوت فارغ‌التحصیلان وکلای دعاوی در امریکا و ژاپن، ترجیح ژاپن به پرورش مهندس به جای وکیل را با نسبت دو برابر بیش از امریکا؛ امری مؤثر در وجود فضای بی‌مناقشه یا کم‌مناقشه ژاپن می‌داند؛ به طوری که در صورت بروز اختلافات میان شرکت‌های ژاپنی، با توسل به بازی‌های زبانی غیررسمی " حکمیت رفع و رجوع"، مناقشات فیصله می‌یابند. قلت وکلای دعاوی سبب گشته که، دادگاه‌های ژاپن «از انبوه پرونده‌های قضائی که به سر رساندن آن‌ها بخشی از کار این شمار اندک وکلاست و سال‌ها طول می‌کشد تا فیصله بیابد، انباشته است [که البته] این وضع از مراغه‌جوئی‌های نسنجیده جلو می‌گیرد؛ چرا که مردم می‌دانند اگر در محکمه طرح دعوا کنند شاید که سال‌ها طول بکشد تا قضیه به انجام برسد. از این رو، بیشتر مراغه‌های عادی میان مردم و نیز بسیاری دعاوی میان شرکت‌ها با حکمیت رفع و رجوع می‌شود» (همان: ۲۷۸). علاوه بر قلت وکلای دعاوی، فرهنگ و شیوه بودن ژاپنی نیز بر این امر مؤثر بوده است. در ژاپن، شیوه «سخن گفتن بسیار مؤدبانه است، الفاظ تند به ندرت به کار می‌رود. فروتنی ظاهری نقابی بر مناعت شدید مردم زده، پرده ادب قیافه سخت‌ترین دشمنی‌ها را پنهان داشته است» (دورانت (۱)، ۱۳۸۰: ۹۷۹). به تعبیر رولان بارت، در ژاپن «ادب نوعی مذهب است، [...] مذهب جای خود را به ادب داده است» (بارت / ت: فکوهی، ۱۳۸۴: ۱۰۱). البته، چنین خصلتی در کنار قلت فراوانی تربیت وکیل در ژاپن، به طور طبیعی منجر به عدم ترجیح مراغه‌جوئی رسمی در ژاپن خواهد شد.

بازی‌های زبانی غیررسمی، همکاری و نیز ویژگی‌های مسالمت‌جویانه ژاپنی؛ حتی کنش‌های گسسته بنیادی چون اعتصاب را نیز جلوه‌منحصر به فردی داده است؛ به طوری که «اعتصابات هم برای زمان معینی برنامه‌ریزی می‌شود. مثلاً در فصل بهار، که موسم اختلافات کارگری است، این اعتصابات صورت می‌گیرد. در نتیجه مدیریت‌ها می‌توانند پیش‌بینی‌های لازم را در این رابطه به عمل آورده و خسارات مؤسسه را در فصل اعتصابات کارگران به حداقل برسانند. [...] کارگران ژاپنی حتی در مورد اعتصابات و طرح خواسته‌های خود نیز، از اصل همکاری و همراهی بامدیریت مؤسسه، چشمپوشی نمی‌کنند» (درداری،

۱۳۷۳: ۷۵). این شیوه بودن، ریشه در فرهنگ سازمانی «از کارکنان، برای کارکنان، وابستگی و علاقه کارگران به مشاغل خویش» (همان: ۷۳)، دارد.

بر خلاف امریکا، روابط دولت و شرکت‌ها در ژاپن خصمانه نیست؛ آکیو موریتا می‌نویسد: «دولت در حقیقت شریک ما در سونی است بی آن که برگی از سهام شرکت را داشته یا مخاطره‌ای را پذیرفته باشد. به همین قیاس، دولت امریکا هم با شرکت‌های امریکائی شریک است. دولت ژاپن بیش از ۵۰ درصد سود ما را (به عنوان مالیات) نصیب خود می‌کند و به این اعتبار شریک عمده ماست» (موریتا، ۱۳۷۴: ۲۸۶). این امر راهنمون برداشتی از تعامل، همکاری و مشارکت در جهت منافع مشترک و دوجانبه است. این اصل مشارکت سبب شده است که برخلاف چین «در سیستم ژاپنی لزوماً نیازی به اصول اخلاقی کار قوی نیست، زیرا وجود همسوئی و هماهنگی منافع دو جانبه، برای انجام مطلوب کار، کفایت می‌کند» (درداری، ۱۳۷۳: ۱۷۸). البته چنین امری خود ریشه در «اخلاق مصلحتی» دارد. این اخلاق، امری متفاوت از «اخلاق فضیلتی» است. در اخلاق مصلحتی، عمل مبتنی بر مصلحت فاعل است، و سوگیری فرد نسبت به امری، بنیاد فضیلت محورانه ندارد. مصلحت افراد نیز در گرو کلیت ارگانسیم اجتماعی است. در یک ارگانسیم (حیوانی / اجتماعی)، هر عضو با همبستگی مبتنی بر تفاوت‌های کارکردی، با دیگر اعضا به پیوندی پویا می‌رسد؛ که ضمن رفع نیازهای خود، در رفع نیازهای دیگران نیز به طور متقابل ایفای نقش می‌نماید. بازی‌های زبانی فضیلت محورانه، ویژه بخش خاصی از افراد جوامع است؛ لذا قابلیت تعمیم آن به سطوح عامه اعضای یک جامعه، ناممکن است؛ پس هر گونه اصرار بر آن، ریا، نفاق و تظاهر را در پی خواهد داشت. تاریخ مشحون از نمونه‌های بارزی بر تأیید این امر است.

با توجه به چارچوب نظری معرفی شده و بخشی از مؤلفه‌های اساسی زمینه بازی‌های زبانی توسعه ژاپنی (به سیاق ژاپن) که ذکر شد؛ باید تصریح نمود که زبان (فرهنگ، شیوه بودن) در توسعه، نه هم‌چون وسیله و ابزار؛ بلکه هم‌چون «خانه توسعه» است. تکثر این خانه و «بازارهای زبانی»، سبب تکثر صورت و محتوای امر توسعه است. این به معنی کثرت و چندگانگی «بازی‌های زبانی» در وجهی پویا است.

## ۲. زبان ژاپنی چه ویژگی‌های معرفتی دارد؟ این ویژگی‌ها چه کارکردی در امر توسعه دارند؟

زبان ژاپنی، همانند تورکی، بنیادی التصاقی دارد. این زبان متأثر از زبان چینی است. طرز تفکر آن «با زبان‌هایی چون تورکی، فنلاندی، مغولی خویشاوندی» (مالروب، ۱۳۸۶: ۲۸۲)، دارد. بررسی ابعاد گرامری، فنوتیکی، اورتوگرافی و میتولوژیکی و ... این خویشاوندی در این مجال نمی‌گنجد. پیشتر از قرن ۵ ق.م «نوشتار چینی از طریق متون بودائی» (نودا، ۱۳۷۴: ۲۰)، اخذ شد؛ که در فرایند آن عناصری از بازارهای زبانی تورکی، اندونزیایی نیز بر معرفت و شیوه بودن ژاپنی، تأثیراتی بر جای نهاد. اگر چه زبان ژاپنی رویکردی باز، نسبت به بازارهای زبانی پیرامونی (درون قاره‌ای) داشته؛ اما گونه‌ای انزواطلبی نیز تا دوره اصلاحات میجی داشته است؛ که با اصلاحات میجی، در رویکردی جدید و بازتر، وارد بازارهای زبانی حتی

برون قاره‌ای شد. در این دوره «زبان ژاپنی با وجود حفظ تعصب آمیز سنت‌ها و ویژگی‌های خود، از جذب کلیه کلمات خارجی مورد نیاز، ابائی ندارد. برخلاف گویشوران عبری کنونی یا عربی، ژاپنی‌ها برای تعیین مفاهیم جدید، عملاً هیچ‌گونه تمایلی به ساخت کلمات جدید بر اساس ریشه‌های ژاپنی ندارند» (مالروب، ۱۳۸۶: ۲۸۶). نظام نوشتاری ژاپن، خصلتی ترکیبی دارد، که بازارهای زبانی چینی و تعامل ژاپنی‌ها با آن، در شکل‌گیری‌اش سهم عمده‌ای داشته است. «نظام نشانه‌گذاری فعلی ژاپنی، آمیزه‌ای است از چهار شکل متفاوت: کانجی (علائم اندیشه‌نگار)، هیراگانا، کاتاکانا (هجانگار) و رومن (آوانگار)» (نودا، ۱۳۷۴: ۲۰). این عناصر چهار گانه به مرور برای رفع مشکلی ابداع شده‌اند؛ که نتیجه آن سبب پیچیدگی زبان ژاپنی شده است. یکی از این پیچیدگی‌ها، مربوط به ظرایف تلفظ است. حروف کانجی دو تلفظ دارد: «تلفظ اصلی چینی و تلفظ دیگر مربوط به معنی و مفهوم آن کلمه و یا ایده به زبان اصلی ژاپنی؛ یک حرف ممکن است چندین نوع تلفظ یا صدا بر اساس موقعیت آن در یک کلمه یا ترکیب با دیگر حروف، در شکل‌گیری یک کلمه واحد داشته باشد. بر عکس ممکن است یک تلفظ و یا یک صوت، در مورد کانجی با توجه به موقعیت آن‌ها در تشکیل کلمه، به کار گرفته شود» (متوسلی، ۱۳۷۴: ۸).

در بیان علت عدم کاربست یکی از نظام‌های نگارشی اخذ شده و در نتیجه شکل‌گیری خطی ترکیبی از عناصر چهارگانه فوق‌الذکر، گفته می‌شود که، «نظام‌های مربوط به نمایش آوایی زبان ژاپنی مستلزم روی آوردن به یک نظام خطی است که فرایند خواندن را کندتر سازد و به همان قیاس درک متن را به تعویق بیندازد، در حالی که جهانی بودن علائم اندیشه‌نگار به معنای آن است که پس از آن که یکبار به حافظه سپرده شد به محض دیدن شناخته و درک می‌شود. ولی تناقض در این جاست که نتیجه استفاده از این چهار نوع نوشتن در هم ادغام شده، افزایش تأثیر و انعطاف‌پذیری شیوه نوشتن ژاپنی است. پیچیدگی این نظام در واقع نقش یک عامل ساده‌کننده را دارد» (سوادا، ۱۳۶۶: ۲۱). به نظر می‌رسد به خاطر همین ویژگی یادشده نظام نوشتار ژاپنی است که گفته می‌شود: «تنظیم مطلبی به صورت نوشته برای ژاپنیان بسیار دشوار است و به همین سبب تأکید بر کلام گفته شده، و تبادل نظرهای حضوری در روابط بازرگانی و حرفه‌ای بسیار آسان‌تر است و کلام نوشته را برای هنر یا ادبیات می‌گذارند. در ژاپن هیچ فعالیتی نیست که جای مبادله عظیم مراسلات دولتی یا خصوصی امریکائی را بگیرد و برآستی بسیاری از منشی‌های ژاپنی از نوشتن یادداشت خودداری می‌کنند» (کان، ۱۳۵۸: ۹۴).

دشواری زبان ژاپنی، ابعادی گرامری، نوشتاری، تلفظی و لغوی دارد. به مرور این زبان بخشی از دشواری‌های خود را تسهیل نموده است؛ از جمله بعد از جنگ جهانی دوم، از بین بالغ بر ۴۰۰۰۰ واژگان کانجی ضبط شده در واژه‌نامه‌های کانجی؛ برای محاورات روزمره این تعداد، «به ۱۸۵۰ واژه تقلیل داده شده و تعدادی که برای آموزش‌های آکادمیک مجاز شناخته شد، ۸۸۱ کانجی می‌باشد. کانجی‌های مجاز برای دوره‌های آموزشی نه ساله ابتدائی و متوسطه اجباری، که می‌بایستی به خاطر سپرده شود، اسامی مکان‌ها، واژه‌های مخصوص و اصطلاحات مربوط به رشته‌های مختلف دانشگاهی را شامل نمی‌شود.

دانشجویان رشته‌های دانشگاهی و کالج‌ها مجبورند کانجی‌های رشته خود را فرا گیرند» (متوسلی، ۱۳۷۴: ۹). علی‌رغم احتمال پدیداری محدودیت‌هایی برای ژاپن و توسعه آن، این دشواری‌های زبانی، برای ژاپنی‌ها بهره‌های آشکاری داشته است. بهره‌برداری خواسته یا ناخواسته ژاپن از دشواری‌های زبانی-نوشتاری خود، هم چنان که گفته شد؛ غلبه تعامل زبانی شفاهی یا همان "گفتار" Parole در فضای سازمانی ژاپن است. این امر، بنیاد حضور فردیت، و خلاقیت نیروی کار ژاپنی است. «گفتار در مقابل زبان که هم یک نهاد اجتماعی و هم یک نظام ارزشی است، اساساً یک فعل فردی مربوط به انتخاب و فعلیت بخشیدن است؛ گفتار در وهله اول از "ترکیبی که گوینده با استفاده از آن می‌تواند از رمز زبان استفاده کند تا اندیشه شخصی خویش را بیان کند" (این گفتار بسط یافته را می‌توان کلام نامید) و در وهله دوم از "سازوکارهای روانی- جسمانی که به فرد اجازه می‌دهد این ترکیب‌ها را ظاهر سازد" ساخته شده است. [...] گفتار اساساً یک فعل ترکیبی است که با فعل افراد مرتبط است و نه با صرف آفرینش» (بارت، ۱۳۷۰: ۲۱). تعامل شفاهی و جایگاه بی‌بدیل آن در بازی‌های زبانی ژاپنی، حتی در بازی‌های حسابداری و مالی نیز هم چنان با کاربست چرتکه دستی به چشم می‌خورد. در حالی که، حسابگرهای دیجیتال ژاپن، دنیا را فتح کرده است؛ «سوروبان یا چرتکه ژاپنی هنوز به منزله یک وسیله شمارش و یک ابزار آموزشی نقشی بی‌رقیب دارد. سوروبان در حدود ۴۵۰ سال پیش از چین به ژاپن راه پیدا کرد. ژاپنی‌ها بعداً نوع پیشرفته‌تری از آن را ساختند [...] به کودکان در مدرسه‌هایی به نام "ترا-کو-یا" طرز استفاده از چرتکه را می‌آموختند و این اغراق نیست اگر گفته شود که "خواندن و نوشتن و حساب" در ژاپن تبدیل به "خواندن و نوشتن و چرتکه انداختن" شده بود» (سواد، ۱۳۶۶: ۲۰). جالب آن که اینک، کارخانه‌ای که در تولید کامپیوتر فعال است «هر سال یک مسابقه چرتکه‌اندازی برای کارمندانش برپا می‌کند» (همان).

گونه‌شناسی "بازی‌های زبان شفاهی ژاپنی" در فضای کار و سازمان: سنت شفاهی بازی‌های زبانی-ژاپنی، روش‌ها و مهارت‌های ویژه‌ای را در سازمان‌هایی نظیر سونی و هوندا پدیدار ساخته؛<sup>۱</sup> و فضای تعامل سازمانی را ساخت داده است. روش رینجی، وایگایا، سوکایا؛ عناصری از بازی‌های زبانی سازمانی

۱. شوک در اثرش (Honda: An American Success story) ضمن توجه هوش‌مندانه به "زبان"، مسائل زبان و امر مفاهمه میانه پرسنل ژاپنی و آمریکایی هوندا، تفاوت‌های فرهنگی را، تحت‌عنوان "سدّ زبان" یاد کرده و می‌نویسد: «این آگاهی شرکت از وجود سدّ زبان بود که بر لزوم ایجاد ارتباطی نیرومند میان ژاپنی‌ها و امریکائیان تاکید می‌گذاشت. نتیجه این که، افراد سخن می‌گویند و به سخن‌ها گوش فرا می‌دهند و پیام‌ها انتقال می‌یابند» (شوک، ۱۳۷۴: ۲۷۳). از قول آمریکایی‌ها می‌نویسد: «اندکی طول می‌کشد تا به صحبت‌های ژاپنی‌هایی که نسبتاً خوب انگلیسی صحبت می‌کنند، عادت کنیم. همکاری می‌گفت "باید خیلی دقیق گوش کنم، چون اگر تمام دقت خود را به کار نبرم، نمی‌توانم بفهمم که چه می‌گویند." دیگری: "برخی اوقات باید خواهش کنم آن چه را که می‌گویند چندبار تکرار کنند تا یادداشت کنم. این کار گیج‌کننده و گهگاه آزار دهنده است. [...] مدتی طول کشید تا فهمیدم وقتی ژاپنی‌ها در طول صحبت چندین بار سر خود را تکان می‌دهند، این عمل لزوماً "آری" نیست، بلکه بیشتر به آن معنا است که آن چه را می‌گویند متوجه می‌شوم و به معنای دادن پاسخی مثبت نیست» (همان: ۲۸۲).

در وجه شفاهی است که، هر یک، سهمی در توسعه یافتگی سازمان‌های ژاپنی داشته‌اند. به نظر می‌رسد، این مهارت‌ها بخشی از کارکردهای مثبت دشواری ساختاری و معرفتی زبان ژاپنی است.

Ringi: بنیاد تصمیم‌گیری در سازمان‌های ژاپنی، روش سنتی سیستم رینجی است که قبل از مدرنیزه شدن صنعت (از اواسط قرن نوزدهم) به کار گرفته می‌شد. «رینجی عبارت است از کسب موافقت و تصویب در خصوص یک موضوع پیشنهادی به شکل عمودی یا افقی و ارسال بخشنامه‌های مقرراتی به اعضای سازمان. نحوه تصمیم‌گیری شامل چهار مرحله پیشنهاد، بخشنامه، تصویب و بایگانی است: در یک بخشنامه، مدیریت میانی اداری، پیشنهاد مطلوبی برای روش‌های جدید فروش ارائه می‌نماید. کاجو Kacho (مسئول بخش) بامسئولان قسمت خود جلسه‌ای تشکیل می‌دهد. آنان ضمن خلاصه کردن ارکان عقایدی که در مورد آن‌ها موضوع را به بوچو (رئیس اداره خود) گزارش نموده‌اند، با وی مشورت می‌کنند. بوچو نیز موافقت می‌نماید که پیشنهاد کاجو، یک ایده مطلوب است. در این مرحله، اقداماتی به منظور کسب موافقت عمومی که بسیار وقت‌گیر نیز هست آغاز می‌گردد. تا این جا یک موافقت عمومی داخلی، در بخش کاجو حاصل شده است. مرحله بعدی توافقی وسیع‌تر در سطح اداره است؛ که سعی می‌شود از طریق مذاکراتی که توسط بوچو با سایر ادارات مربوطه، به عنوان تبادل رسمی آرا و عقاید صورت می‌گیرد، موافقت جمعی در سطح شرکت حاصل شود. در هر اداره، بوچو و یک کاجو و احتمالاً دو کاکاریچو Kakaricho به عنوان روسای بخش فرعی در این جلسات شرکت می‌نمایند. اگر شرکت متشکل از ۴ اداره باشد، جمعاً ۱۶ الی ۲۰ عضو در مذاکرات حضور خواهند داشت. چنان چه این هیأت به اظهار نظر متخصصان کارگاه یا کارگاه‌های وابسته به شرکت نیاز داشته باشد، مهندسان و گاهی سرکارگران نیز برای حضور در جلسات دعوت می‌شوند. رئیس جلسه و همقطاران وی تحت رهبری کاجو، به طور رسمی و غیر رسمی، اداره را مورد بررسی قرار می‌دهند تا اسناد مورد نیاز را آماده نمایند. در سیستم رینجی، این هماهنگی قبلی برای عملی ساختن پیشنهادات ضروری می‌باشد. تنها چند لحظه‌ای پس از جلب موافقت غیر رسمی از یکایک ادارات؛ تدوین بخشنامه یا موافقتنامه به طور رسمی آغاز می‌شود. این بخشنامه که سند تقاضای رسمی رینگوشو Ringo-sho (اسناد و مدارک) می‌باشد، برای تصویب یا تنفیذ پیشنهاد به قسمت مربوطه ارسال می‌گردد [...] به منظور اجرای این بخشنامه، جزئیات آن توسط اعضای بخش اصلی تکمیل می‌گردد. سرانجام رینگوشو برای صدور مجوز رسمی و تأیید نهائی به هیأت عالی تصمیم‌گیری ارجاع می‌شود» (فهیمی‌فر، ۱۳۷۹: ۱۴۹-۱۴۸). با احتساب مدت زمان اخذ موافقت عمومی در خصوص یک پیشنهاد و زمان لازم جهت اجرای آن، در «مجموع زمان در شرکت‌های ژاپنی کوتاه‌تر از شرکت‌های غربی می‌باشد، زیرا در ژاپن پس از تصمیم‌گیری و کسب موافقت عمومی، اعتراض و مانعی در اجرا نخواهد بود و از این نظر بالا بودن کارائی مدیریت در ژاپن محرز می‌شود و اساساً نیز رشد سریع ژاپن پس از جنگ در نتیجه تصمیم‌گیری تحت سیستم رینجی بوده است» (همان: ۱۵۰-۱۴۹).

ارتباط دوسویه گفت و شنود با کارکنان در هوندا، بازی زبانی وقفه‌ناپذیری است. سخنرانی معارفه و پیش‌بازی مدیریت عالی برای کارکنان تازه وارد، نشست‌های روزانه برای همه، بی‌پرده‌گوئی و وایگایا انواعی از بازی‌های زبانی مؤثر در توسعه هونداست. در سخنرانی پیش‌بازی، ارزش فردی تک تک کارکنان و تیمی بودن کار، طرح می‌گردد: «ما هرروز درست این جا درمجمع خودمان مشکل داریم. وقتی ماشینی از کار می‌افتد، هیچ کس نمی‌گوید، مشکل خودته، خودت اونو درست کن. با هم مثل یک گروه کار می‌کنیم زیرا این مشکل همه ماست. [...] ما داریم به کارائی کارخانه خودمان بهبودهائی کلی می‌بخشیم، این بهبودها ناشی از پدید آمدن تغییری بزرگ نیست، بلکه بر آمده از هزاران بهبود کوچک است که همکاران ما به کارشان می‌بخشند. هنگامی که این‌ها بر هم افزوده می‌گردند، به طرز چشمگیر، کارائی تولید و نیروی رقابت ما را افزایش می‌دهند» (همان: ۲۷۸).

پیش از شروع کار، گفتگوهای غیر رسمی روزانه «درباره تولید، هدف‌های روزانه، مشکلات نوبت پیشین، و هر موضوعی است که کسی مایل به بحث باشد. رهبران گروه، بخشنامه‌های تازه، خبرهای مربوط به ارائه پیشنهاد و اطلاعات کلی در باره مدل‌های محصول تازه را اعلام می‌نمایند. در این نشست‌های چند دقیقه‌ای، همکاران از نظرات دیگران بهره‌مند می‌شوند. اطلاعات لازم در اختیارشان قرار می‌گیرد. رهبران، همکاران را تشویق می‌کنند تا پرسش‌ها و شکایت‌های خود را ابراز نمایند، هر که هر چه بگوید، با خرسندی شنیده می‌شود. وقتی مطلب عمده‌ای نیست، رهبر گروه می‌گوید: می‌دانید، دیروز برای لحظه‌ای باشکال رو به رو شدیم، اما موفق شدیم فکری برای مشکل خود بکنیم و امروز بازی تازه‌ای داریم. دیروز واقعاً کار بزرگی انجام دادید. اظهار نظر دیگر: دیروز برای همه ما روز بدی بود، ناچار بودیم راهمان را از یک سوراخ باز کنیم و پیش برویم. اما حالا تمام آن مشکلات را پشت سر گذارده‌ایم، پس بیایید ببینیم امروز چه قدر می‌توانیم کارمان را خوب انجام بدهیم» (همان: ۲۸۰-۲۷۹).

این تعاملات روزانه در هر دو جهت بالا و پائین سازمان جریان دارد، با مخرج مشترکی فارغ از مقام حاضران؛ با هر کسی «به عنوان یک فرد مساوی با دیگران رفتار می‌شود. [...] منشی، همکار کف کارخانه، مدیر قسمت، معاون ارشد، هر کسی که باشد، محترم است. پیش از اتخاذ تصمیم، عقیده کسی مهم‌تر از عقیده دیگری تلقی نمی‌گردد. این تساوی‌طلبی، میزان مشارکت را افزایش می‌دهد و این هم به نوبه خود، به ارتباط آزاد منتهی می‌گردد. سرانجام زمانی که تصمیمی اتخاذ شد، همه با هم در جهتی واحد حرکت می‌کنند. [...] در این نشست‌ها، کمروئی جائی ندارد و [...] جلسات بیشتر شبیه به بحث خانوادگی هستند، زمانی که مسئله پایان می‌یابد، توافق جمعی پدید می‌آید و هیچ گونه احساس نامساعدی باقی نمی‌ماند» (همان: ۲۸۱). "بی‌پرده‌گوئی" این بازی‌های زبانی؛ با پایانی فارغ از رنجش و احساس نامساعد؛ امری در خور توجه است؛ زیرا معمولاً بی‌پرده‌گوئی در خطر غلتیدن به وادی دریده‌گوئی است.

Waigaya: به معنای پیچ کردن، اما در هوندا، «یعنی نشست یک گروه از کارکنان، که می‌تواند آزادانه عقاید خویش را بیان دارند. در خلال یکی از این تریبون‌های آزاد، همه تشویق می‌شوند تا آزادانه



سخن بگویند، و اغلب، دو فرد یا بیشتر در آن واحد سرگرم گفتگو می‌باشند. از این روست که پیچ زیادی پدید می‌آید. مشخصه غیرعادی دیگر وایگایا این است که شرکت‌کنندگان هرچیزی را که در ذهن خود دارند، بیان می‌کنند. لازم نیست اندیشه آنان روی موضوع خاصی متمرکز گردد. از گفتگوی کارکنان در این باره که هوندای فردا را چگونه در رؤیاهای خویش مجسم می‌کنند، استقبال می‌شود. بحث درباره هر موضوعی مجاز است. وایگایاها، تا اندازه‌ای شبیه جلسات تبادل افکار هستند و معمولاً در تمام سطوح سازمان، در هوندا جریان دارند. [...] وایگایا راهی است که از طریق آن یک گروه از افراد غیر نابغه می‌توانند از نیروی مغزی جمعی خویش، برای بیان رؤیاهای و آرزوهایشان، در جهت خلق اندیشه‌ها و مفاهیم تازه بهره‌گیرند» (همان: ۲۸۶-۲۸۵). این بازی با عنوان دیگری چون آشوب فکری و طوفان مغزی کاربردهای زیادی در عرصه‌های پژوهش، طراحی، برنامه‌ریزی و ... پیدا کرده است.

Sokaiya: سوکایا، سهم بسیار ناچیزی در شرکت دارد؛ با دریافت وجه ناچیزی (ایاب و ذهاب) به منظور حمایت از مدیریت در مجامع شرکت نموده و با واقع‌بینی آسیب‌شناختی در انتظام بخشی بازی‌های زبانی شفاهی و «سرعت بخشیدن به امور در مجمع عمومی، نقش مهم و سازنده‌ای ایفا می‌کند» (ژرداری، ۱۳۷۳: ۴۷)، مثلاً در صورت طرح سؤال بی‌جا، برای ممانعت از اتلاف وقت و بیراهه رفتن بحث می‌گوید «این سؤال خارج از دستور جلسه است. [...] البته» تصور نشود از مطرح شدن هر سؤالی جلوگیری می‌کند. برعکس، سؤالاتی که واقعاً با مسائل شرکت ارتباط دارد و طرح و پاسخگویی آن‌ها برای پیشبرد امور و اهداف لازم است، بدون هیچ گونه ممانعتی از طرف سوکایا، مطرح می‌شود» (همان: ۵۰). از دیگر سوی وی «اجازه نمی‌دهد هیچ سرمایه‌دار و سهام‌داری، توسط صاحبان سهام و سرمایه، در سیاست‌های مجمع عمومی اعمال نفوذ کند و جریان را به دلخواه و برخلاف منافع عمومی شرکت، پیش ببرد» (همان: ۵۱). این اعمال قدرت نیروی کار بر سهام‌داران مالی شرکت «قلب تپنده مؤسسات ژاپنی [است]، به همان صورتی که در غرب، صاحبان سرمایه قلب مؤسسات خود به شمار می‌روند» (همان: ۵۶).

### ۳. آیا زبان خاصی قابلیت و توان ویژه‌ای در امر توسعه دارد؟ آیا توسعه و توسعه‌نیافتگی هر یک ذاتی زبان (های) خاصی است؟

جان ویتنی هال در خصوص دشواری زبان ژاپنی و محدودیت‌های حاصل از آن می‌نویسد: «با وجود موفقیت قابل ملاحظه‌ای که ژاپنیان در امر نوسازی زبان‌شان داشته‌اند، حفظ خط تصویری و اندیشه‌نگاری "کانجی" موجب ادامه دشواری‌های آموزشی فراوانی است. بسیاری از ناظران خارجی به این نتیجه رسیده‌اند که پیچیدگی و دشواری زبان ژاپنی به منزله سدی مهیب بر سر راه آموزش ابتدائی است و مبادله سریع و دقیق اندیشه‌ها را در داخل فرهنگ و خارج آن، محدود کرده است» (کان، ۱۳۵۸: ۹۳-۹۲). برنده جایزه نوبل فیزیک، "یوکاوا" Yukawa بارها اظهار داشته که از تفکر به زبان ژاپنی، به شیوه و دقت علمی عاجز است و این کار را در زبان انگلیسی بسیار آسان‌تر می‌یابد» (همان: ۹۳). البته از این اعتراف

نمی‌توان نتیجه گرفت که زبان ژاپنی با ساختاری ابهام‌گرا و مرکب‌بین و مرکب‌گوی نمی‌تواند محیط پدیداری بازی‌های زبانی دقیق و غیر ترکیبی علم Science به مفهوم مدرن کلمه باشد. اما باید توجه داشت که، یوکاوا به عنوان برنده جایزه نوبل، خودش نیز همانند جایزه دریافتی‌اش عنصری از آن گفتمان علمی است که، در بستری از بازی‌های زبانی غیر ژاپنی و عمدتاً انگلیسی-آمریکائی شکل یافته است. افزون بر این، هم چنان که گفته شد، «علم جهان اول، یکی از انواع بسیار علم است؛ با ادعای اهمیت بیشتر برای آن، این علم خاصیت خود را که ابزاری برای پژوهش است، از دست می‌دهد و به فشار (سیاسی) گروهی تبدیل می‌شود» (فایرابند، ۱۳۷۵: ۳۶). دیر زمانی است که با فرادستی حاصل از این فشار، علم جهان اول، خواسته یا ناخواسته موجب نابرابری‌های متعددی در میانه بازارهای زبانی گشته است. در نتیجه به نظر می‌رسد هر زبانی به نسبت‌هایی می‌تواند در تعامل با گفتمان علمی مدرن به مفهوم غربی آن، احساس نقص و ناتوانی نماید. اما باید توجه داشت که غالباً این نقص و کاستی امری دو طرفه است که به دلیل موقعیت گفتمانی برتر علم مبتنی بر بازی‌های زبانی غرب، غالباً ناتوانی‌هایش نادیده گرفته می‌شود؛ که در سطور پیشین، به نمونه‌ائی از محدودیت‌های معرفتی زبان انگلیسی در خصوص طبیعت اشاراتی شد.

این پژوهش با تأکید بر نقش زبان در امر توسعه، توسعه و توسعه نیافتگی را ذاتی زبانی خاص نمی‌داند؛ بلکه آن دو را مرتبط با شیوه‌های زبانی و رهین بازی‌های زبانی اتخاذ شده می‌داند. هر زبانی می‌تواند منشاء گونه‌ائی از توسعه باشد. به قول فایرابند، «درست است که پزشکی غربی برای رهایی از دست انگل‌ها و بیماری‌ها کمک کرده است، اما این نشان نمی‌دهد که علم غربی تنها سنتی است که چیزهای خوبی برای پیشنهاد کردن دارد و صورت‌های دیگر تحقیق، فاقد هرگونه شایستگی و قابلیت است» (همان). البته این شایستگی بالقوه، برای بالفعل گشتگی خلاق، نیازمند، بازی‌های زبانی پویا است. آن چنان که ژوشیم دوبله (۱۵۶۰-۱۵۲۲) سخنور اشرافی فرانسوی می‌گوید: «اگر نوشته‌های رومیان بهتر از سایر ملل است، بدان جهت نیست که زبان بهتری دارند؛ بلکه نویسندگان مستعد و توانای زیادی دارند» (بورستین، ۱۳۶۹: ۶۶۰). وی با طرح پرسشی مبنی بر این که «چرا دانش کمتر از دوران یونان و روم باستان پیشرفت کرد؟ [می‌افزاید:] سبب آن تحصیل زبان یونانی و لاتین است. زیرا اگر وقتی را که صرف یاد گرفتن آن زبان‌ها می‌کنیم وقف تحصیل علم می‌کردیم ما هم می‌توانستیم افلاطون‌ها و ارسطوها داشته باشیم ... اما پس از ترک گهواره و بالغ شدن دوباره به دوران کودکی بر می‌گردیم و ظرف ۲۰ یا ۳۰ سال مثل کودک سخن گفتن یاد می‌گیریم آن هم به سه زبان یونانی، لاتینی و عبری» (همان: ۶۶۱-۶۶۰). این خود امر در خور توجهی در توسعه و موانع آن است، به ویژه وقتی زبانخانه‌ای، با غفلت ورزیدن نسبت به بایستگی خود، بازارهای محلی را بدون برنامه بر روی بازارهای زبانی بیگانه باز می‌نماید.

یک زبان اگرچه جهان‌بینی ویژه‌ائی با توان‌ها و محدودیت‌های عمومی و خاص است؛ اما علی‌رغم موانع ساختاری در فهم، بیان و خلق شیوه خاصی از بازی‌های زبانی؛ باز هم می‌توانیم انتظار پدیداری هر

نوع بازی زبانی بی‌سابقه، در زبانی خاص را داشته باشیم. زبان آلمانی امروزه با بازی‌های زبانی فلسفی جهانشمولی قرین است؛ حال آن که روزگاری برای تفکر فلسفی مناسب به نظر نمی‌رسید؛ به همین دلیل «لایب نیتس آثار مهم فلسفی خود را به زبان آلمانی نوشت. او این آثار را با سبک منطقی‌تر، از طریق زبان لاتین و فرانسه به رشته تحریر در آورد. زبان آلمانی فقط پس از کوشش‌های چند فیلسوف بعدی چون ولف، کانت و پیروانش اهمیت فلسفی پیدا کرد. نمی‌توان فراموش کرد که شاعران برجسته قرون میانه آلمان نظیر ولفرام فُن اِشِنباخ مجبور بودند عقاید خود را خیلی ملموس‌تر بیان نمایند و در نتیجه آثار آنان از شاعران معاصر آلمان مثل گوته، شیلر، نوالیس و دیگران از نظر فلسفی کم‌رنگ‌تر است. [...] در فرایند توسعه ادبیات فلسفی زبان آلمانی] این زبان توسط برخی افراد برجسته از جمله اِکهارت در قرن ۱۳ پخته و پرورده شد. اصطلاحاتی چون "مفهوم" یا "عقل" بدون نظام‌های ایده‌آلیستی آلمان نمی‌توانست معنای ضمنی خود را به دست آورد. زبان ژاپنی نیز به همین طریق ممکن است از لحاظ شکل‌های بیان منطقی [دقیق و جزءنگر] پیشرفت نماید. این امیدواری با دقتی‌تر شدن شیوه‌های بیانی زبان ژاپنی در ما قوت می‌گیرد. تطبیق شیوه بیانی زبان ژاپنی با طرز بیان زبان‌های غربی بسیار چشمگیر است. هنوز روشن نیست که این تطبیق می‌تواند به بهبود طرز بیان [ژاپنی] کمکی برساند یا نه» (ناکامورا، ۱۳۷۸: ۲۹۵-۲۹۴). پژوهشگر و نگارنده این سطور، امیدواری فوق را به معنی، مدرن شدن و غربی گشتگی می‌داند. امروزه در گفتمان پست‌مدرن، چنین آرزوهائی رنگ باخته؛ در نتیجه امید پدیداری گفتمان‌های علمی و بازی‌های زبانی توسعه غیر غربی امیدی پر بهره‌تر از، کپی‌سازی عقلانیت مدرن به مفهوم غربی است. البته پست‌مدرنیته «انسان بدون عقل را تصور نمی‌کند، اما بر عقل تأکید هم ندارد. عالی‌ترین ویژگی انسان را عقل نمی‌داند. به نظر پست مدرنیسم انواع فرهنگ‌های عقلی وجود دارد» (آهنجیان، ۱۳۸۲: ۱۶۱-۱۶۰). این انواع، ریشه در کثیری از زبان‌ها و فرهنگ‌های بومی دارد. توسعه یک زبان نیز، در بستری از مؤلفه‌های بومی، امکان‌های بدیعی به دست خواهد داد؛ به تعبیر لایب نیتس، «یک زبان بومی و محلی تکامل یافته مانند شیشه صیقل داده شده سبب تیز ذهنی و هوش روشن می‌شود» (بورستین، ۱۳۶۹: ۵۳۰). این صیقل یافتگی رهین شیوه بودن و بازی‌های زبانی مساعد توسعه و بهبود یافتگی است.

### رویکرد تحلیلی، بحث، جمع‌بندی

گفتمان توسعه (بهبود)، اگر چه مدرن روایتی کلان است؛ اما این مطالعه با تمایل مفهومی بر پست مدرنیته؛ آن را هم چون فرایند بهبود با روایت (های) خرد، تلقی نمود. فارغ از رویکرد اقتصادی (آمارها و ارقام مرتبط با درآمدهای خالص و ناخالص ملی، هزینه‌ها و ...) بهبود را در انسان و گوهر هستی‌اش (زبان) جستجو نمود؛ این جستجو به منزله پای نهادن بر زبانخانه از زاویه توسعه و بهبود است. زبان، به تعبیر هایدگر "رویداد از آن خود کننده" است، ورود بدان، اقامت و زیستن واقعی در آن، امکان‌های عالی وجود انسانی" را پیش کشیده و ساخت انسان و جامعه را بازی خواهد کرد. این "بازی

گوهر زبان" با انسان است. با چنین دریافتی از زبان، توسعه و هر امر دیگری در "زبانخانه" و از طریق زبان اتفاق خواهد افتاد. «بیر ملتین روحو، اونون آنا دیلیدیر» (اولکر، ۱۳۸۴: ۳۷)؛ یعنی، زبان مادری هر ملتی، روح آن ملت است. زبان مادری، خانه و بنیادی طبیعی و روحانی است. توسعه و بنیاد انسانی آن نیز در "زبانخانه مادری" اتفاقی اصیل، خلاق و شاعرانه به مفهوم هایدگری کلمه خواهد بود. اقامت در زبان، و "زیستنی واقعی در آن" مستلزم آموزش، تربیت و شیوه بودنی "معطوف زبانخانه مادری" با "بازارهای زبانی" رسمی و غیر رسمی امن مبتنی بر آزادی است. آزادی و امنیت با نقش تعیین کننده خود در جریان تبادل میانه بازارهای زبانی؛ بستر بایسته بازی‌های زبانی معطوف "بهبود یافتگی" است. در این بستر بایسته، تعامل و نحوه بازی زبان، با بازارهای زبانی دور و نزدیک؛ امری کلیدی در بهبود یافتگی و عدم آن است. شیوه اخذ و اقتباس، مستلزم تعریفی از خود، موقعیت و بازارهای زبانی درون فرهنگی و میان فرهنگی هر جامعه‌ای است. این تعریف مبتنی بر خوشه‌های معنایی با عناصری کثیر است. به تاسی از آموزه‌های پست‌مدرن باید افزود که، در این میان نباید به دنبال سلسله مراتبی سترگ و نظم یافته از امور، رویدادها، برنامه و بایسته‌های بهبود بود. "ریزوموارگی" امور در پست‌مدرنیته، امکان مشاهده، فهم و اقدام و اجرای معطوف بهبود را با "روایتی خرد" و در وضعیتی ریشه ریشه (ریزومواره) با بی‌نظمی آشوب‌وار کیهانی که در سطح جریان دارد؛ فراهم می‌آورد. ریزوموارگی امور، اجرای هر امری از جمله توسعه را در سیمائی، تکه تکه و شعبه شعبه؛ پدیدار خواهد ساخت. زبان نیز هم چون "خانه هستی معطوف بهبود"، وقتی می‌تواند امکان‌های هستی بخش خود را فرا روی انسان بگشاید که، نه هم چون کلیتی با سلسله مراتب درختی شناخت، آن چنان که در مدرنیته پنداشته می‌شود؛ بلکه در ریزوموارگی طبیعی خود، بازشناسی گشته و به اقامت درآید. اقامت مبتنی بر بازی‌های زبانی شفاهی، اصالت، صمیمیت و طبیعتی خلاق خواهد داشت.

بازی شفاهی زبان، از دیر باز، مورد توجه فلسفه و تعلیم و تربیت سنتی؛ به ویژه گفتمان صوفیانه شریک بوده است. سنخی از صوفیه نظیر شمس تبریزی، شاید به تاسی از سنت شفاهی وحی، وارد بازی‌های زبانی مکتوب، نگشته‌اند؛ و هر چه از آن‌ها بر جای مانده؛ بنیادی نقلی دارد. در دوران معاصر نیز این نوع از بازی‌های زبانی مورد توجه متفکران و زبان‌شناسان قرار گرفته است. متفکرانی «زبان گفتاری را به عنوان مبنای فرضیات مربوط به افکار نظری و روش توصیفی به حساب می‌آورند. افسانه برتری و کهنتری زبان‌ها از لحاظ ساختاری، که از قدیم بر سنت ادبی [مکتوب] استوار بوده، اکنون کاملاً مردود شناخته می‌شود و به جای آن بینش جدیدی که مورد حمایت زبان‌شناسانی چون نوام چامسکی و طرف‌دارانش است، پدید آمده است. [...]، این تک تک زبان‌ها نیستند که ادراک شخصی را تعیین می‌کنند بلکه یک سیستم عمومی در مورد اصول فطری ادراکی وجود دارد که، حداقل در سطح معناشناسی، اساس کلیه زبان‌های بشری قرار می‌گیرد و به آن‌ها شکل می‌دهد. این دیدگاه زبان‌شناسی نوین بر برتری زبان گفتاری

به عنوان مبنای کلیه ارتباطات بشری صحنه گذاشته است. اغلب توجه نمی‌شود که فقط قسمت کمی از فعالیت‌های ارتباطاتی، حتی در جوامع کاملاً سازمان یافته و صنعتی، به صورت مکتوب است.

در جوامع فاقد خط در طول تاریخ، ارتباط گفتاری بستگی به زمینه اجتماعی داشته و در ارتباط مستقیم با واقعیت شرایط اجتماعی بوده است. عواملی چون ارزش گفتار و اعتماد و اعتبار فرد به شدت تحت تأثیر قید و بندهای اجتماعی بود. در تمدن‌های گفتاری هیچ گونه مدرک کتبی برای اثبات مالکیت، تعیین وظایف اجتماعی، یا تعیین تقصیر و گناه لازم نبود، بلکه بر چنان سیستمی از ارزش‌های ارتباطی مبتنی بود که نقض آن عواقب وخیمی برای فرد در برداشت» (عبدالعزیز، ۱۳۶۱: ۶۴-۶۳). ارجمندی گفتار در ژاپن نیز نمونه مدرنی از به کارائی تعامل شفاهی است؛ تنظیمات اجتماعی ژاپن بر خلاف آمریکا، بیش از آن که از طریق قانون و بازی‌های زبانی رسمی باشد؛ با ارتباطات چهره به چهره غیر رسمی و شفاهی؛ حکمیت و رفع و رجوع امور و اختلافات صورت می‌پذیرد. نمونه ژاپن در خصوص کارکردهای مثبت بازی‌های زبانی شفاهی، مؤیدی بر این است که بازی‌های زبان گفتاری «در همه جوامع به اصطلاح پیشرفته، نسبتاً انعطاف‌پذیرتر از ارتباط از طریق زبان نوشتاری است، زیرا گفتار مبتنی بر زمینه و شرایط انسانی است. اگر مردم در یک زمینه انسانی بنشینند و شفاهاً تبادل نظر کنند، بسیاری از شرایط نامساعد که به سوء تفاهم و حتی جنگ و ستیز می‌انجامد از بین خواهد رفت؛ لذا اکنون تمدن گفتاری ارزش جهانی یافته و از بین بردن آن به معنی تباہ کردن عنصری جبران‌ناپذیر از میراث بشری است» (همان: ۶۵-۶۴).

رولان بارت، هر خط نوشته را مانند "عنصری شیمیائی" می‌داند که «ابتدا شفاف و خنثی است و پس از چندی سراسر یک گذشته مانند ذرات معلق در آن پدیدار می‌شود و این ذرات لحظه به لحظه تبلور و چگالش بیشتری پیدا می‌کنند» (بارت، ۱۳۸۴: ۴۲). از این روی به تعبیر وی، نوشتار و اسلوب آن «سرشار از کاربردهای قبلی خود است. زیرا زبان هرگز معصوم نیست؛ واژه‌ها حافظه ثانوی دارند که به گونه‌ای اسرارآمیز در میان دلالت‌های نوین راه می‌جوید» (همان: ۴۲-۴۱). البته بدیهی است که، بازی‌های شفاهی زبان نیز از این "حافظه ثانوی واژه‌ها"، سهمی هر چند شاید کمتر از سهم نوشتار برخوردارند.

«انسان در جهان گفتار، در پیوستگی مستقیم با تجلیات طبیعت است و از این رهگذر در درون خویش یک تجربه تاریخی را بدون تبدیل آن به مفاهیم مجرد ثبت می‌کند؛ و زمان را از خلال خطوط دایره‌واری که اشیاء همواره در مسیر آن‌ها به نقطه حرکت نخستین خود باز می‌گردند، درک می‌کند و از این رو رفتار او به عرف و آداب گروهی مقید می‌ماند و از آن جدا نمی‌شود. اما استفاده از نگارش مقتضی جدائی بین اندیشه و کار، و مستلزم تجریدی است که نیروی ذاتی زبان را دو چندان می‌کند و به سیطره مفهوم خطی (طولی) زمان و فردگرایی و عقلگرایی و دیوان‌سالاری منجر می‌شود» (زومتور، ۱۳۶۴: ۵). گفته می‌شود، فقدان خط و نوشتار، در آفریقا مانع گسترش دانش نبوده است. زیرا جایگاه رفیع بازی‌ها در بازارهای زبانی آفریقا و در نتیجه «احترام فوق‌العاده به واژه‌های گفتاری به این معنی بود که گفتار، کانال مهمی برای انتقال دانش و عقاید محسوب می‌شده است؛ از این روی مردم بامبارای مالی نیز می‌گویند: واژه‌ها پا

ندارند، اما راه می‌روند؛ هیچ چیز نمی‌تواند آن‌ها را متوقف کند» (تاتاسیسه، ۱۳۷۶: ۱۸). افزون بر این در فضاهائی که بازی‌های زبانی شفاهی شایع است، همانند ژاپن و نیز فضاهای سنتی، بازی‌های زبانی بدنی نیز کاربستی ماهرانه دارد؛ زیرا «بدن محصول کلام [است] و از این رو وسیله‌ای برای بیان است» (بکو مبو پرسبو، ۱۳۷۶: ۲۵). بر مبنای همین پتانسیل است که، رقص آفریقائی، یکی از منابع و آرشیه‌های زبانی، آموزشی و اقتباسی رقص "کالا گشته" سرمایه‌داری شده است. در این بازار پر رونق، رقاصان یا همان بازیگران بازی‌های زبانی بدن نیز با تباری آفریقائی در قلب سرمایه‌داری جهانی توانستند برتری-های زبانی خود را در معرض فروش گذارند. چهره شاخصی چون مایکل جکسون، نیز توانست تا اوج شهرت، ثروت، تقن و خلاقیت رسیده و به سهم خود، مدرن گشتگی بازی‌های زبانی بدنی آفریقائی را سبب گردد. بی‌شک بدون گشودگی بازارهای زبانی آفریقائیان، بر روی بازارهای زبانی مدرن این امر ممکن نمی‌شد. در ژاپن نیز، علی‌رغم دشواری‌های زبانی؛ بهبود یافتگی، با کارگزاری مؤثر زبان در سطحی از بازی‌های زبانی غیررسمی و شفاهی به انجام رسیده است. فضای بازی‌های شفاهی غیر رسمی، با نمودی ریزومواره؛ به تعداد بازیگرانش به تکثیر تشدید یافته ریزوم‌های سطحی می‌رسد؛ لذا هر بازیگر زبانی هم-چون ریزوم-واره‌ائی می‌تواند بهبودی و یا عکس آن را سبب شود. اما به طوری که در سطور فوق نیز اشاره شد؛ کنترل‌های اجتماعی غیر رسمی، هم چون قواعد نانوشته این بازی را در ژاپن، نظارت و داوری می‌نمایند. از طریق این نظارت، بهبود یافتگی ژاپن، بخشی از انرژی لازم را کسب می‌نماید.

یافته‌های زیر اجمالی از ویژگی‌های بهبود یافتگی متأثر از زبانخانه ژاپنی است: گروه‌گرایی، توجه به منافع جمعی، انضباط، قناعت، پس‌انداز، سختکوشی، تلاش و کار، واگذاری مسئولیت با دستورالعمل‌های گنگ و نامفهوم و مبهم، پیشامد و تصادف، بازی، تفریح، روایت خرد. سختکوشی ژاپنی، نه وسیله کسب درآمد یا ارزیابی و مراقبت؛ بلکه هم چون هدف است. این امر یقیناً ریشه در معرفت ذن بنیاد ژاپن دارد. ذن طرح‌ریزی «زنجیر کارهائی برای رسیدن به مقصودی بیرونی، وسیله رسیدن به هدفی نیست، آن خود هدف است. در ذن، کوشش و حاصل کوشش دو چیز متفاوت نیستند، سرانجام، آن چه برجسته می‌شود، کلیت جوینده است، و این فقط در صمیمیت جست و جو نمایان می‌شود» (شاملو و دیگری، ۱۳۶۱: ۲۳-۲۲).

ابهام، از دیگر عناصر مهم در بهبود یافتگی ژاپنی؛ بنیادی شرقی داشته و پست‌مدرنیته نیز بر آن تأکید می‌ورزد. لطفی‌زاده دانشمند آمریکائی (آذربایجانی‌الاصل)، نیز با اتکاء بر فلسفه باستانی شرق، ابهام را تحت عنوان منطق فازی Fuzzy تئوریزه، نموده؛ که مورد توجه بازی‌های زبانی مختلف قرار گرفته و در تکنولوژی نیز به کار بسته شد. ژاپنی‌ها «اولین محصولات تجاری فازی هوش‌مند را طراحی کردند. دوربین‌های فازی، لباسشوئی، میکروفرها و کاربراتورهای فازی» (کاسکو، ۱۳۸۰: ۱۹)، و ... ساخته شد. از منظر این منطق «بیشتر چیزهائی که درست به نظر می‌رسند نسبتاً درست هستند. درمورد درستی و نادرستی پدیده-های واقعی همواره درجاتی از عدم قطعیت صدق می‌کند. پدیده‌های واقعی تنها سیاه یا سفید نیستند، بلکه تا اندازه‌ای خاکستری هستند. پدیده‌های واقعی همواره تا اندازه‌ای فازی، مبهم و غیر دقیق هستند»

(همان: ۱۸). سال‌ها قبل از منطق فازی لطفی‌زاده، طبق سنتی ژاپنی، کار و مسئولیت کارگران دستورالعمل-های عموماً گنگ، نامفهوم و مبهم، داشت؛ بی آن که موجب شکایتی و یا سوء استفاده عمومی قابل توجهی گردد. چنین امری، ابهام، این مؤلفه معرفتی و زبانی ژاپنی را در فضای سازمانی به شدت یافتگی ویژه‌ای می‌رساند. انعطاف حاصل از این موقعیت هم چون کیمونوی ژاپنی، بر پیکره بازی‌های زبانی ژاپنی نشسته، کیفیت و کمیت آن را بازنمایی می‌کند. بر عکس ژاپن، در اروپا لباس‌ها سه بعدی است «تا برازنده بدن انسان باشند. اما، کیمونوها اساساً صفحاتی صاف هستند. فرم زمانی ظاهر می‌شود که کیمونوی پوشیده شده به عنوان صفحه‌ای صاف از پارچه، با بدن انسان تعامل برقرار می‌کند. بدن انسان پویا است؛ با هر تغییر شکل، تعامل بین کیمونو و بدن پیوسته از نو تنظیم می‌شود تا نمایانگر حرکت متوالی انسان باشد. کیمونوها پیرو شکل اجمالی و پیرامونی بدن نیستند بلکه از تعدد حرکات انسان پیروی می‌کنند. در حقیقت مسأله طراحی تعامل بین بدن و کیمونو است. انسان بدون حرکت نیست. پیوسته حرکت کرده، [در] تغییر شکل و نوسان است. لباسی که برای انسان طراحی شده این پویایی را در بر گرفته و برای نشان دادن پیکر در خلال تعامل‌ها و لغزش‌ها طراحی شده است. زندگی انسان نیز همیشه لزوماً بدون حرکت نیست. در حال نوسان، تغییر شکل و غیر قابل پیش‌بینی است» (محمدی و دیگری، ۱۳۹۳: ۴۵)، لذا برنامه‌های بهبودیافتگی و ... نیز باید همانند کیمونوی تصور و طراحی شوند تا با توانایی پویای خود بتوانند حرکات طبیعی انسانی، اجتماعی و زیست محیطی را منعکس سازند. در توسعه ژاپنی بازی‌های زبانی شفاهی، امتیاز ویژه‌ای در ارائه پویایی لازم برای این حرکات داشته است.

یافته‌های حاصل از "شگرف‌یابی" نیز؛ دو همخوانی معرفتی و ترمینولوژیکی را میانه بخشی از مولفه-های زبانی ژاپن، با نظریه ماکس وبر و پست‌مدرنیته، به تست و آزمون مقدماتی نهاد و به نتایجی مثبت رسید. ارجمندی کار و سختکوشی هم چون هدف، پس‌انداز، ریاضت‌کشی و عدم مصرف‌زدگی، تقدیرگرایی (مؤلفه‌های فرهنگی توسعه ژاپنی)؛ هم چون عناصری مشابه در نظریه ماکس وبر (اخلاق پروتستانی و روح سرمایه‌داری) است. این همخوانی، نشانی از قابلیت بالای تبیین بازی‌های توسعه و بهبود یافتگی ژاپن براساس نظریه ماکس وبر است. همخوانی پدیدار گشته با پست‌مدرنیته نیز، مبتنی بر مفاهیم ابهام، پیشامد و تصادف، بازی، تفریح، روایت‌خرد، ریزوم‌وارگی، عقلانیت متفاوت از عقلانیت غرب (محلی‌گرایی) است. این همخوانی، راهنمون پرسش زیر است، که پرداخت بدان مجالی دیگر می‌طلبد: آیا تجربه بدیع بازی‌های زبانی توسعه ژاپنی، را می‌توان الگویی پست مدرن از توسعه دانست؟

### منابع

- آهنجیان، محمدرضا. (۱۳۸۲). آموزش و پرورش در شرایط پست‌مدرن. تهران: طهوری. چاپ اول.  
ابوالحسن تنهایی، حسین. (۱۳۷۷). مکاتب و نظریه‌های جامعه‌شناسی. گناباد: مردییز. چاپ سوم.  
احمدی، بابک. (۱۳۸۱). هایدگر و تاریخ هستی. تهران: مرکز. چاپ اول.  
ازکیا، مصطفی. (۱۳۸۱). جامعه‌شناسی توسعه. تهران: نشرکلمه. چاپ چهارم.

- اولکر (مددی)، اسماعیل. (۱۳۸۴). **آنا دیلی و بدیعی یارادجیلیق**. در: ماهنامه دیلماج. شماره ۱۷. بهمن. بارت، رولان. (۱۳۷۰). **عناصر نشانه‌شناسی**. مترجم: مجید، محمدی. تهران: الهدی. چاپ اول.
- بارت، رولان. (۱۳۸۴). **امپراتوری نشانه‌ها**. مترجم: ناصر، فکوهی. تهران: نی. چاپ دوم.
- بارت، رولان. (۱۳۸۴). **درجه صفر نوشتار**. مترجم: شیرین دخت، دقیقیان. تهران: هرمس. چاپ دوم.
- بکومبویریسو، مانگا. (۱۳۷۶). زبانی ویژه. در: ماهنامه پیام یونسکو. سال ۲۸، شماره: ۳۲۳ (جسم و جان). آذر. بورستین، دانیل. (۱۳۶۹). **کاشفان (تاریخی از کوشش انسان در راه ...)**. مترجم: اکبر، تبریزی. تهران: بهجت. چاپ دوم.
- تاتاسیسه، یوسف. (۱۳۷۶). **واژه‌ها یا ندارند، اما راه می‌روند**. در: پیام یونسکو. سال ۲۸، شماره: ۳۲۵. بهمن. خوش‌آمدی، مرتضی. (۱۳۸۸). **گفتمان، فقر، قدرت**. تهران: بینش نو. چاپ اول.
- درداری، ن. (۱۳۷۳). **مدیریت ژاپنی**. تهران: مؤسسه خدمات فرهنگی رسا. چاپ دوم.
- دورانت، ویل. (۱۳۸۰). **تاریخ تمدن**. (جلد ۱)، مترجم: احمد، آرام و دیگران. تهران: علمی و فرهنگی. چاپ هفتم.
- ریتزر، جرج. (۱۳۷۴). **بنیان‌های جامعه‌شناسی: خاستگاه‌های ...**. مترجم: تقی، آزاد ارمنکی. تهران: سیمرغ. چاپ اول.
- زومتور، پل. (۱۳۶۴). **جاودانگی آوا**. در: ماهنامه پیام یونسکو. سال ۱۷، شماره: ۱۸۴ (گفتار و نوشتار). شهریور.
- ژو، شی. (۱۳۹۴). **رویکرد فرهنگی به گفتمان**. مترجم: داود، کوهی. مراغه: دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه. چاپ اول.
- ساروخانی، باقر. (۱۳۷۳). **روش‌های تحقیق در علوم اجتماعی**. (جلد ۱)، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی. چاپ دوم.
- سودا، توشیو. (۱۳۶۵). **ژاپنی‌ها چگونه با چرتکه حساب می‌کنند**. در: پیام یونسکو. سال ۱۸، شماره: ۱۹۸. آذر.
- شاملو، احمد و دیگری. (۱۳۶۱). **هایکو (شعر ژاپنی)**. تهران: مازیار. چاپ اول.
- شوگ، رابرت، ال. (۱۳۷۴). **هوندا، داستانی از کامیابی مدیریت ژاپنی در ...**. مترجم: ایرج، یاد. تهران: نشر فرهنگ اسلامی. چاپ پنجم.
- شوماخر، ای، اف. (۱۳۷۲). **کوچک زیباست: اقتصاد با ابعاد انسانی**. مترجم: علی، رامین. تهران: سروش. چاپ سوم.
- ضیائی‌پور، حمید. (۱۳۸۶). **جنگ نرم**. (جلد ۱)، تهران: مؤسسه فرهنگی مطالعات و تحقیقات بین‌المللی ابرار معاصر. چاپ دوم.
- عبدالعزیز، محمدحسن. (۱۳۶۱). **زبان گفتاری: رایج‌ترین وسیله ارتباطی**. در: پیام یونسکو. سال ۱۴، شماره: ۱۴۹.
- فایریند، پاول. (۱۳۷۵). **بر ضد روش (طرح نظریه آثار شیشستی معرفت)**. مترجم: مهدی، قوام صفری. تهران: فکر روز. چاپ اول.
- فهیمی‌فر، جمشید. (۱۳۷۹). **ژاپن**. تهران: مؤسسه مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی. چاپ اول.
- کاسکو، بارت. (۱۳۸۰). **تفکر فازی**. مترجم: علی، غفاری و دیگران. تهران: دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی. چاپ دوم.
- کان، هرمان. (۱۳۵۸). **ژاپن**. مترجم: سروش حبیبی. تهران: خوارزمی. چاپ اول.
- مالروب، میشل. (۱۳۸۶). **زبان‌های مردم جهان**. مترجم: عفت، ملانظر. تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی. چاپ دوم.
- مایر، جردال، ام؛ و دیگری (گرد آورندگان). (۱۳۶۸). **پیشگامان توسعه**. مترجم: علی‌اصغر، هدایتی و دیگری. تهران: سمت. چاپ اول.
- متوسلی، محمود. (۱۳۷۴). **توسعه اقتصادی ژاپن با تأکید بر آموزش ...**. تهران: مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی. چاپ اول.
- محمدی، یاشار و دیگری (ترجمه و تألیف). (۱۳۹۳). **سوفو جیموتو**. مشهد: کتابکده کسری. چاپ اول.
- مطیح، ناهید. (۱۳۷۸). **مقایسه نقش نخبگان در فرآیند نوسازی ایران و ژاپن**. تهران: انتشار. چاپ اول.
- مورن، ادگار. (۱۳۷۰). **سرمشق گمشده: طبیعت بشر**. مترجم: علی، اسدی. تهران: سروش. چاپ اول.
- موریتا، آکیو. (۱۳۷۴). **ترقی ژاپن (تلاش آگاهانه یا معجزه)**. مترجم: هاشم، رجب‌زاده. تهران: سروش. چاپ اول.
- ناکامورا، هاجیمه. (۱۳۷۸). **شیوه‌های تفکر ملل شرق**. (جلد ۲)، مترجم: مصطفی، عقیلی و دیگری. تهران: حکمت. چاپ دوم.
- نقی‌زاده، محمد. (۱۳۶۶). **ژاپن و سیاست‌های امنیت اقتصادی**. ؟: نگارش. چاپ اول.
- نودا، شیرو. (۱۳۷۴). **خط ترکیبی ژاپن**. در: ماهنامه پیام یونسکو. سال ۲۶، شماره: ۲۹۹ (منشأ نوشتار). اردیبهشت.
- وبر، ماکس. (۱۳۷۳). **اخلاق پروتستانی و روح سرمایه‌داری**. مترجم: ع، رشیدیان و دیگری. تهران: علمی و فرهنگی. چاپ اول.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۶۲). **یی چینگ**. مترجم: سودابه، تفضلی. ؟: نقره. چاپ اول.