

تحلیلی با رویکرد سیستمی از نشانه‌شناسی اجتماعی در قالب چهار نظام معنایی اریک لاندوفسکی

مرتضی بابک معین،* کامران پاکنژاد راسخی**

(تاریخ دریافت ۹۳/۰۸/۲۰، تاریخ پذیرش ۹۴/۱۰/۰۹)

چکیده: رویکرد یا نگرش سیستمی در دهه‌های اخیر همواره به عنوان ابزاری کارآمد، مکمل مطالعات تخصصی پدیده‌های مختلف در حوزه‌های گوناگون دانش بوده و موجب درکی جامع و چند وجهی از چرایی و چگونگی روندهای حاکم بر رخدادها و پدیده‌ها می‌گردد؛ به خصوص در سده اخیر که علم با تولید و انباشت حجم عظیمی از داده‌های تخصصی بسیار متنوع روبرو بوده و بنا بر سنت دانش کلاسیک با تکیه بر تحویل‌گرایی مبتنی بر روش‌های تحلیلی سعی در تجزیه عناصر سیستم و کشف روابط بین آن‌ها داشت تا بتواند رفتار کل مجموعه را تبیین کند. این روش تحلیلی بر مبنای دو پیش فرض بود، نخست آن‌که اندرکنش بین اجزا وجود نداشته یا بسیار ضعیف باشد تا عناصر مجموعه قابلیت تفکیک دقیقی داشته باشند و دوم آنکه روابط میان اجزا با معادلات خطی ساده قابل توصیف باشد؛ امروزه به خصوص با مطرح شدن نظریه آشوب و ریاضیات غیرخطی متصل به آن دیگر بدیهی است که اندرکنش اجزای تمامی سیستم‌ها از دو شرط یاد شده تبعیت نمی‌کنند؛ بنابراین نگرشی کل‌گرایانه در تحلیل سیستم‌ها لازم می‌باشد. در این مقاله بر اساس تعریفی

*. دانشیار و عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز

** کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه علم و فرهنگ تهران (نویسنده مسئول)

K.paknejad@usc.ac.ir & kamran.paknejad.r@gmail.com

سیستمی از فرآیند تولید معنا^۱ توسط سیستم‌های پیچیده سازگار^۲، نحوه اندرکنش بین سوژه و ابژه (فرد با دیگری در نظام اجتماعی) در چهار نظام معنایی لاندوفسکی^۳ در مطالعه ای تطبیقی با حالات چهارگانه اندرکنش سیستم‌ها، مقایسه و پس از تبیین ساز و کار خلق معنا با رویکردی سیستمی در آن، نظام مبتنی بر کنش برنامه‌مدار را با وضعیت بازنده-برنده و نظام مبتنی بر کنش مجاب‌ساز را با وضعیت برنده-بازنده و نظام مبتنی بر تطبیق را با وضعیت برنده-برنده و نظام مبتنی بر تضاد را با وضعیت بازنده-بازنده منطبق شده است. دستاورد این پژوهش ارایه تحلیلی با رویکرد میان‌رشته‌ای در سه حوزه مختلف تئوری پیچیدگی، نشانه‌شناسی اجتماعی و علوم اجتماعی است که به‌ما نشان می‌دهد با رویکردی سیستمی می‌توان بسیاری از پدیده‌های نشانه‌شناختی با رویکرد اجتماعی و پدیدارشناختی را در سطحی اجتماعی - فرهنگی تحلیل کرده و به تبیین چرایی نتایج حاصل از روابط پیچیده میان آن‌ها، از زاویه دید سیستمی پرداخت. در این بحث روش پژوهش ما به شیوه تحلیلی توصیفی می‌باشد.

مفاهیم کلیدی: تطبیق، سمیولوژی^۴، سمیوتیک^۵، سیستم‌های پیچیده، نظریه بازی‌ها.

مقدمه

در دهه‌های گذشته نشانه‌شناسی کلاسیک با رویکردی عمدتاً ساختارگرا در جستجوی کشف معانی رمزگذاری شده در لایه‌های سطوح بیانی متون بود، معانی که از پیش، موجود فرض شده و فقط باید کشف شوند، این نگاه پوزیتیویستی به معنا ریشه در رویکردهایی ساختارگرایانه داشت. این در حالی است که نشانه‌شناسی نوین با رویکردی پدیدارشناختی به فرآیند تولید معنا به شکلی بنیادی‌تر توجه می‌کند و این توجه بنیادی ریشه در پدیدارشناسی ادراک-مرلو-پونتی دارد. بر اساس این دورنمای جدید باید به ابعاد گم‌شده معنا پرداخت، ابعادی که بیانگر ارتباط ادراکی حسی ما با جهان است. قبل از پیدایش هر دال و مدلولی، سوژه‌ای وجود داشته است، سوژه‌ای دارای تن دارای ادراک و حس، گویی نشانه‌شناسی کلاسیک فراموش می‌کند که هر فرآیند دلالتی قبل از هر چیز زاینده سوژه‌ای تن‌دار است، پس چگونه می‌توان نقش این تن-سوژه‌ی حسگر و ادراک‌کننده را در فرآیند تولید معنا نادیده پنداشت و به قول گرماس^۶ معناشناسی ساختاری مدعی شد: «خارج از

1. Meaning
2. Adaptive Complex Systems
3. Eric Landowski
4. Semiology
5. Semiotic
6. Greimas

متن، هیچ رستگاری وجود ندارد» (معین، ۱۳۹۴: ۲۵)، البته گرماس با تغییر و تحول در دیدگاه خود در کتاب در باب نقصان معنا از رویکرد ساختارگرایی خود فاصله گرفته و با رویکردی پدیدارشناختی^۱ به معرفی مفهوم جریان ادراکی-حسی در نشانه‌شناسی می‌پردازد (همان: ۲۶)، به این ترتیب با در نظر گرفتن اندرکنشی متفاوت از سوی سوژه‌ای تن‌دار با دیگری یا جهان (ابژه) و شکل‌گیری معنایی ادراک شده در طی فرآیندی برآمده از یک کنش متقابل دیالکتیکی دست کم دو سوپیه، شاهد دامنه گسترده‌ای از زایش معانی خواهیم بود که پیش از آن نشانه‌شناسی کلاسیک را راهی به ساحت آن نبود؛ این اندرکنش متفاوت سوژه با جهان را اریک لاندوفسکی با طرح مفهوم تطبیق^۲ که به توضیح آن در ادامه خواهیم پرداخت به زیبایی شرح داده است.

بنابراین نشانه‌شناسی نوین (سمیوتیک) برخلاف نشانه‌شناسی کلاسیک (سمیولوژی) که به ساحت معانی استعلایی و نهادینه شده تعلق دارد به «فهم فرآیندهای تولید معنا می‌پردازد و نه توصیف نظام‌های نشانه‌ای بسته و تمام شده» (همان: ۴۰)

هدف اصلی ما در این مقاله ارائه تحلیلی تطبیقی با رویکردی میان رشته‌ای و برگرفته از نظریه سیستم‌های پیچیده^۳ و یکی از فرزندان فکری آن نظریه بازی‌ها^۴، میان چهار نظام معنایی لاندوفسکی که در اصل چهار نظام ارتباط و کنش متقابل اجتماعی فرد با دیگری است با حالات چهارگانه اندرکنش در سیستم‌ها، می‌باشد.

نظریه سیستم‌های عمومی (GST)^۵

واژه سیستم در زبان انگلیسی ریشه در واژه لاتین (systema) به معنای "با هم جای دادن" دارد که خود نیز وام گرفته شده از واژه یونانی (σύστημα) به معنی "با هم کار کردن" است که در زبان فارسی به برابر نهاد آن، سامانه می‌گویند. سیستم به زبان ساده عبارت است از مجموعه‌ای از عناصر و اجزا که دارای اندرکنش^۶ (کنش متقابل) با یکدیگر بوده و بر اساس روابط شکل دهنده اندرکنش ها دارای مرزبندی مشخصی با محیط خارج هستند. نخستین بار زیست‌شناسی آلمانی به نام لودویگ فون برتالانفی^۷ در سال ۱۹۷۳ شاخه‌ای میان‌رشته‌ای تحت عنوان نظریه سیستم‌های عمومی

1. Phenomenological
2. Adjustment
3. Complex Systems Theory
4. Game Theory
5. General Systems Theory
6. Interaction
7. Ludwig von Bertalanffy

عمومی را مطرح کرد تا به طور خاص به مباحث و مشکلاتی در مطالعه سیستم‌ها بپردازد که خلاء آن در آن زمان به شدت به چشم می‌خورد، اما آن خلاء چه بود؟

سیستم‌ها گستره وسیعی از مثال‌ها را شامل می‌شوند، از مثال‌های ساده‌ای چون یک لیوان آب گرفته تا یک ماشین و از آن پیچیده‌تر ارگانیزم‌های زنده، جوامع انسانی، نوسانات بازار سهام و همین‌طور بسیاری پدیده‌های آشنا و ناآشنای دیگر که خود همواره موضوع علوم مختلف و متفاوتی بوده‌اند، فیزیکدان‌ها، شیمیدان‌ها، زیست‌شناسان، جامعه‌شناسان، روان‌شناسان همگی تنها از زاویه دید خود به این پدیده‌ها نگریسته و با ابعاد دیگر موضوع تخصصی خود در سطوح دیگر غریبه‌اند، به‌خصوص در سده اخیر که علم با تولید و انباشت حجم عظیمی از داده‌های تخصصی بسیار متنوع روبه‌رو بوده و بنا بر سنت دانش کلاسیک با تکیه بر تحویل‌گرایی مبتنی بر روش‌های تحلیلی سعی در تجزیه عناصر سیستم و کشف روابط بین آن‌ها داشت تا بتواند رفتار کل مجموعه را تبیین کند. این روش تحلیلی بر مبنای دو پیش فرض بود، نخست آن‌که اندرکنش بین اجزا وجود نداشته یا بسیار ضعیف باشد تا عناصر مجموعه قابلیت تفکیک دقیقی داشته باشند و دوم آن‌که روابط میان اجزا با معادلات خطی ساده قابل توصیف باشد (برتالنی، ۱۳۶۶:۴۱). امروزه به خصوص با مطرح شدن نظریه آشوب^۱ و ریاضیات غیرخطی متصل به آن دیگر بدیهی است که اندرکنش اجزای تمامی سیستم‌ها از دو شرط یاد شده تبعیت نمی‌کنند؛ بنابراین نگرشی کل‌گرایانه در تحلیل سیستم‌ها لازم بود و این همان خلایی بود که برتالنی وجود آن را به خوبی دریافته بود و نظریه وی در واقع تلاشی است برای درک و کشف الگوها و قوانینی عمومی که بتواند در گستره وسیعی از سیستم‌ها در شاخه‌های مختلف دانش، صدق کرده و بر اساس هم‌ریختی ساختاری و کارکردی بین سیستم‌های گوناگون به اصولی قابل تعمیم دست یابد. در دو دهه اخیر با پیشرفت چشم‌گیر دانش در زمینه‌های میان‌رشته‌ای و همین‌طور مباحثی چون نظریه آشوب، آن‌تروپی^۲، ریاضیات و هندسه فرکتال‌ها^۳ (انکسار یا شکست نور) و درک هرچه بیشتر لزوم وجود نظریه‌ای کل‌گرا و جامعیت‌بخش بین علوم مختلف، نظریه سیستم‌های عمومی بسط یافته و به نظریه سیستم‌های پیچیده تکامل یافت.

نظریه سیستم‌های پیچیده (CST)

واژه پیچیده^۴ همواره بیش از آن که واژه‌ای علمی باشد در فرهنگ واژگان محاوره‌ای مردم به کار می‌می‌رود، به عنوان صفتی، دال بر بغرنج بودن و یا حتی غیر قابل فهم بودن موضوعی یا پدیده‌ای که

-
1. Chaos Theory
 2. Entropy
 3. Fractals
 4. Complex

در برابر واژه ساده قرار می‌گیرد و شگفت آنکه این دوگانۀ به ظاهر متقابل معنایی، دارای معنایی در هم تنیده در یکدیگرند گویی در یک فرآیند دیالکتیکی بی‌پایان، پیچیدگی از دل سادگی سر برآورده و سادگی از میان آشوبی پیچیده ما را فریب می‌دهد، «همانند هایکوبی که ساده بودنش عمیق بودنش را ثابت می‌کند» (بارت^۱، ۱۰۲:۱۳۹۲)؛ پیچیدگی دست‌کم از دهه نود میلادی به این سو جایگاه ویژه‌ای در سپهر واژگان علوم مختلف پیدا کرده است و در این فرهنگ واژگان تخصصی همراه با واژه بیشتر عامیانه آشوب به‌کار می‌رود؛ این دو مفاهیمی بسیار بنیادی در فهم رویدادهای به ظاهر ساده طبیعی هستند، رویدادهایی ساده مانند دلیل خنک شدن خود به خودی جسمی داغ تا بغرنجی فهم فرآیندهای عصب شناختی مغز انسان، یا نحوه رفتار الگوهای هواشناختی و پیش‌بینی رفتار آتی یک سیستم؛ این عبارت پیش‌بینی نقشی کلیدی در فهم پیچیدگی دارد تا آنجا که ادگار مورن^۲ خالق کتاب *درآمدی بر اندیشه پیچیده*، معتقد است پیچیدگی فقط مفهومی کمی، دال بر کمیت بسیار زیادی از اندرکنش‌های بین عناصر یک مجموعه نیست، بلکه شامل بی‌یقینی‌ها و عدم تعیین‌ها و پدیده‌های نامعلوم است (مورن، ۱۳۷۹: ۴۲) و یا حتی در جایی دیگر فهم ناپذیری را جوهر پیچیدگی می‌داند (همان: ۱۱۲)، مفهومی که به برداشت عمومی از این واژه بسیار نزدیک است.

امروزه دیگر منش ساده‌سازی دانش کلاسیک با وجود خدمات بی‌شماری که به فهم علمی بشر داشته است قادر به تبیین و درک چرایی و چگونگی بسیاری از فرآیندها و پدیده‌ها در سطوح مختلف زیستی، روانی، اجتماعی و فرهنگی نبوده و همان‌طور که یاد شد لزوم تحلیلی کل‌نگر و سیستمی در کنار تحلیل اجزا توجه محافل علمی و فکری را به رویکردهای سیستمی جلب کرد و با پیشرفت فن‌آوری و توانایی بشر برای تحلیل‌های آماری اعداد بزرگ مقیاس به مدد ابرکامپیوترها و همچنین درک بیشتر مفاهیمی همچون آن‌تروپی، زمینه برای پیدایش دانشی نوین با رویکردی کاملاً میان‌رشته‌ای به نام نظریه سیستم‌های پیچیده فراهم آمد که دیگر محدودیت‌های اولیه نظریه سیستم‌های عمومی را نداشت؛ در این چارچوب برای یک سیستم پیچیده تعاریف گوناگونی وجود دارد که ما در این جا به دو تعریف از آن می‌پردازیم؛ تعریف نخست بر پایه شباهت‌های بین انواع سیستم‌های پیچیده، عبارت است از «سیستمی که در آن شبکه عظیمی از اجزا، بدون کنترل مرکزی و با قوانین عملیاتی ساده، رفتار جمعی پیچیده، پردازش اطلاعات پیچیده و سازگاری توسط تکامل و یادگیری را به‌وجود می‌آورد» (میچل^۳، ۱۳۹۱: ۴۱)، برخی نکات در این تعریف دارای اهمیت زیادی هستند، تکیه سیستم‌های پیچیده بر قوانینی ساده گویای همان اصل معروف زایش

1. Roland Barthes
2. Edgar Morin
3. Melanie Mitchell

نظم در دل بی‌نظمی است که اساس نظریه آشوب را تشکیل می‌دهد و خود برآمده از قانون دوم ترمودینامیک^۱ و مفهوم آنتروپی است که به دینامیسم^۲ رفتار انرژی و روش‌های متنوع پراکنده شدن انرژی در جهان می‌پردازد و این‌که چگونه از طی فرآیندهایی طبیعی و بر اساس قوانینی ساده الگوهای از نظمی پیچیده در دل جهانی با رفتاری آشوبناک هر چند به صورتی ناپایدار، جواهر می‌زند (اتکینز^۳، ۱۳۹۲: ۸۸)، البته تشریح دقیق چگونگی این فرآیندها از حوصله‌ی این بحث خارج است ولی اشاره مختصر به آن ما را در فهم در هم‌تنیدگی سادگی و پیچیدگی یاری خواهد کرد، نکته دیگر پردازش اطلاعات توسط سیستم پیچیده می‌باشد که حاصل آن فرآیند بازنمایی جهان پیرامون به شیوه‌ی نمادین برای سیستم است که البته فقط یکی از کارکردهای این پردازش اطلاعات می‌باشد، و دیگری مفهوم سازگاری توسط رفتارهای تکاملی است که در این‌جا مقصود مشابهت رفتار سیستم‌های پیچیده با الگوهای تکاملی زیستی - شامل تکثیر، جهش و انتخاب طبیعی - می‌باشد که البته شرح جزئیات آن مجال دیگر می‌طلبد. به‌طور کلی می‌توان گفت سیستم‌هایی که در آن‌ها بر اساس قوانینی ساده و به شیوه‌هایی غیرقابل پیش‌بینی نوعی سازمان‌یافتگی خود به خودی بدون دخالت مستقیم عوامل کنترل‌کننده داخل یا خارج از سیستم مشاهده می‌شود اصطلاحاً خودسازمانده^۴ نامیده می‌شوند (همان: ۴۱) اما تعریفی دیگر نیز از سیستم پیچیده وجود دارد که آن نیز بر اساس مشابهت دیگری میان سیستم‌ها است؛ تمامی سیستم‌ها از سه عنصر ماده، انرژی و اطلاعات ساخته شده‌اند (وکیلی، ۱۳۸۹: ۴۰). بدیهی است که تمامی سیستم‌ها از مواد و عناصر شناخته شده در جدول تناوبی عناصر ساخته شده باشند - مگر عناصری که ممکن است تاکنون کشف نشده باشند! - و همانطور که می‌دانیم فیزیک نوین با رابطه مشهور اینشتین نشان می‌دهد که ماده و انرژی صورت‌هایی تبدیل‌شونده به یکدیگر هستند و در واقع هر جا ردپایی از پدیده‌ای مادی هست قطعاً همراه با وجود صورت‌هایی از انرژی - پتانسیل یا جنبشی - نیز خواهد بود و در این بین اطلاعات شیوه اندرکنش ماده و انرژی در سیستم می‌باشد (همان: ۳۷) البته تعاریف متعددی از مفهوم اطلاعات در نگرش سیستمی وجود دارد که ما در این‌جا به آن‌ها نمی‌پردازیم.

با ذکر این توضیحات بنا به تعریف سیستمی پیچیده است که در آن حجم و تراکم اطلاعاتش نسبت به ماده و انرژی بیشتر باشد (همان: ۸۷) به عنوان یک مثال ساده می‌توان تخته سنگی صاف را فرض کرد که روی آن را با تیشه خراشیده‌اند این تخته سنگ نمونه‌ای از یک سیستم ساده است

-
1. Thermodynamics
 2. Dynamism
 3. Peter Atkins
 4. Self-Organize

که از ماده و بنابراین انرژی تشکیل شده است و همین‌طور حجمی از اطلاعات نیز در قالب روابط بین اتم‌ها و اجزا آن وجود خواهد داشت حالا همان تخته سنگ را تصور کنید که با قلم و تیشه بروی آن به زبانی، کتیبه‌ای نقش بسته شده است، به لحاظ فیزیکی فرق چندانی بین شیارهای تخته سنگ در حالت اول و نوشته‌ی حکاکی شده بر روی آن در حالت دوم وجود ندارد ولی این تخته سنگ در حالت دوم دارای حجم قابل توجهی از اطلاعات معنادار خواهد بود که درجه پیچیدگی آن را نسبت به حالت اول بسیار بالاتر خواهد برد.

تعاریف دیگری نیز از مفهوم پیچیدگی و سیستم‌های پیچیده وجود دارد که ضرورتی به تشریح آن‌ها در این بحث نمی‌باشد. سیستم‌های پیچیده بنا به تعاریف یاد شده خصوصیات و رفتارهای مشابهی از خود بروز می‌دهند که به برخی از آن‌ها از قبیل خودسازماندهی، بازنمایی^۱ و هم‌تاسازی در قالبی تکاملی اشاره شد، دامنه این ویژگی‌ها گستره وسیعی را شامل می‌شود که در این مقاله مجالی برای اشاره به آن‌ها نمی‌باشد ولی از میان آن‌ها به شرح برخی از ویژگی‌های رفتاری سیستم‌های پیچیده تکاملی که در رویکرد تحلیلی سیستمی این مقاله کاربرد دارد می‌پردازیم.

کنش متقابل سیستم‌ها

سیستم‌های پیچیده‌ی تکاملی سیستم‌هایی هستند که به آستانه‌ای از پیچیدگی رسیده‌اند که علاوه بر بازنمایی جهان پیرامون و خود - در موجودات زنده - بتوانند پدیده‌های محیط پیرامون را بر اساس شباهت‌ها یا تفاوت‌های با خود از یکدیگر متمایز کنند (وکیلی، ۱۳۸۹: ۲۵۷)، این‌گونه یک سیستم پیچیده تکاملی که سیستم‌هایی از نوع سازگار - مانند موجودات زنده - هستند و با سایر سیستم‌های پیچیده از نوع ناسازگار - مانند رویدادهای هواشناختی و سایر پدیده‌های طبیعی مثل سیل امواج خروشان آب - تفاوت‌هایی دارند می‌توانند سایر سیستم‌های مشابه خود را از زمینه هستی تفکیک کرده و با آن‌ها وارد اندرکنش شوند. پیش از پرداختن به حالات مختلف این اندرکنش‌ها شایان ذکر است که اشاره‌ای مختصری به زمینه نظری آن یعنی نظریه بازی‌ها بشود.

نظریه بازی‌ها نیز مانند نظریاتی چون نظریه اطلاعات، نظریه شبکه‌ها^۲، سبیرتیک^۳ و... یکی از گرایش‌ها و زیر مجموعه‌های نظریه سیستمی است که در سال ۱۹۴۷ توسط فون نویمان^۴ ریاضی دان و مورگن‌شترن^۵ اقتصاددان بنیان نهاده شد. این نظریه به رفتار بازیگرها - سیستم‌ها - و اتخاذ استراتژی‌های مناسب توسط آن‌ها برای کسب حداکثر سود و حداقل زیان در اندرکنش با بازیگران

1. Representation
2. Network theory
3. Cybernetics
4. John von Neumann
5. Morgenstern

دیگر- سیستم‌های دیگر که حتی می‌تواند طبیعت باشد - می‌پردازد. در این نظریه انواع بازی‌های ممکن شرح داده شده‌اند که یکی از آن‌ها بازی با مجموع صفر می‌باشد، در این نوع بازی سود یکی لزوماً متناظر با زیان دیگری خواهد بود، در برابر این حالت جان‌نش^۱ ریاضی‌دان در مقاله‌ای بازی با مجموع غیر صفر را معرفی کرد که گامی مهم در تکامل نظریه بازی‌ها بود، بر اساس نظریه‌نش حالتی دیگر نیز وجود دارد که در آن هر دو سوی بازی می‌توانند برنده باشند.

بر اساس مدلی که یاد شد اندرکنش دو سیستم در چهار حالت قابل فرض است؛ نخست حالتی است که در آن یک سیستم در بازی دستیابی به منابع باارزش، مانع دسترسی سیستم دیگر به منبع شده و خود آن منبع را در اختیار می‌گیرد، این حالت که می‌تواند منجر به تباهی سیستم دیگر شود اصطلاحاً برنده-بازنده نامیده می‌شود، این حالت نمونه‌ای است از بازی با حاصل جمع صفر. در حالت دوم با شکل‌گیری درکی از منافع مشترک بین دو سیستم، اندرکنش سیستم‌ها به گونه‌ای تنظیم می‌شود که دسترسی به منابع، وابسته به نوعی همکاری میان دو سیستم باشد بطوریکه هر دو سیستم بتوانند از منابع بهره‌مند شوند، این حالت نمونه‌ای از بازی با حاصل جمع غیر صفر می‌باشد که به وضعیت برنده-برنده مشهور است. در حالت سوم گویی رقابت بر سر تصاحب منابع، برای سیستم از در اختیار گرفتن خود منابع مهمتر می‌شود (همان: ۲۵۸)، در این حالت دو سیستم به گونه‌ای رفتار می‌کنند که فقط مانع دستیابی دیگری به منابع شوند ولو این‌که منجر به تباهی هر دو طرف شود، این نوع اندرکنش را بازنده-بازنده می‌نامند.

چهارمین حالت وضعیتی است که در آن یک سیستم به طور غیر عادی به گونه‌ای رفتار کند که کمکی باشد برای تصاحب منابع توسط سیستم دیگر، این رفتار می‌تواند آگاهانه و یا ناخودآگاه باشد و صد البته با الگوی رفتاری فداکارانه که در موجودات زنده مشاهده می‌شود متفاوت است (همان: ۲۵۹)؛ در الگوی فداکارانه مانند فداکاری والد نسبت به کودک با بقای ژنوم موجود زنده فداکار و تضمین ادامه آن در نسل پس از او مواجهیم و یا همکاری با سایر سیستم‌ها که در بسیاری موارد منجر به دریافت ساختاری حمایتی از جانب سایر سیستم‌ها می‌شود که در نهایت راهبردهایی برنده - برنده خواهند بود، بنابراین وضعیت چهارم بیشتر شبیه به رابطه انگل با میزبان در سطح زیستی یا برده با ارباب در سطح اجتماعی می‌باشد، به این نوع کنش متقابل بین سیستم‌ها بازنده-برنده می‌گویند.

شواهد نشان می‌دهد راهبرد موفق از نقطه نظر تکاملی که شانس بقای سیستم را نسبت به سایر راهبردها در طول زمان افزایش می‌دهد راهبرد برنده-برنده می‌باشد؛ (همان) نمونه‌های زیادی از این نوع راهبرد در طبیعت مشاهده می‌شود مانند همکاری متقابل شته و مورچه و یا همزیستی و سازگاری یک نوع باکتری به نام میتوکندری در سلول زنده و بسیاری مثال‌های دیگر در سطوح

1. John Nash

مختلف؛ این گونه است که مشاهده می‌شود نظریه حاصل جمع غیر صفر ارایه شده توسط نش بیشترین هوادار را در طبیعت دارد تا جوامع انسانی! و شاید بهتر باشد بگوییم که نش موفق به درک یکی از مهمترین راهبردهای طبیعت شده است، طبیعتی با جاندارانی به ظاهر خودخواه و به واقع دارای ژنی خودخواه، ژن‌هایی که اتفاقاً به‌واسطه این خودخواهی و اولویت داشتن تضمین انتقالشان به نسل‌های بعدی در بسیاری موارد راهبرد برنده-برنده را انتخاب می‌کنند، همان‌گونه که تام سیگفرید^۱ در کتاب *ریاضیات زیبا* می‌نویسد: «*رمز طبیعت باعث شد تمدن بدون تنازع بقای خود خواهانه جنگل برپا شود؛ به همین دلیل است که نظریه بازی‌ها قدرتش را در زیست‌شناسی و در توصیف نتایج اسرار آمیز تکامل نشان داده است. با این همه انسان‌ها ممکن است همیشه طبق انتظار نظریه بازی‌ها بازی نکنند، اما حیوانات بازی می‌کنند؛ جایی که واقعاً رمز طبیعت قانون جنگل است*» (سیگفرید، ۱۳۹۳، ۱۰۳).

سیستم‌ها و زایش معنا

تمام سیستم‌های پیچیده‌ی سازگار در طی فرآیندی به نام بازنمایی به مشاهده خود و جهان می‌پردازند، در ابتدای این فرآیند نخست داده‌های اولیه در قالب درون‌داد^۲ دریافتی توسط گیرنده‌های سیستم، به سیستم وارد می‌شوند، سپس داده‌های پارازیت‌گونه از سایر داده‌ها، متناسب با حساسیت‌های سیستم تفکیک شده و سایر داده‌ها با توزیعی آماری و به شکلی پویا که بیانگر وضعیت فعلی سیستم و نیازهای آن در مقایسه با وضعیت محیط است به شکل *اطلاعات* متبلور می‌شوند، حال *اطلاعات* مشابه توسط نمادها یا نشانه‌ها کدگذاری شده تا در مرحله بعدی یعنی *پردازش اطلاعات*، هم فرآیند پردازش به شیوه‌ای کارآمدتر انجام شود و هم از پردازش *اطلاعات* تکراری اجتناب شود؛ در مرحله پردازش *اطلاعات*، انبوهی از *اطلاعات* نمادین بر اساس معیار درون سیستمی ارزش‌گذاری شده و *اطلاعات* جدید حاصل از پردازش *اطلاعات* نمادین با ارزش، تبدیل به معنا می‌شوند؛ اما مسئله این است که این معیار درون سیستمی ارزش‌گذاری چیست؟

این معیار چیزی جز وابستگی هر چه بیشتر *اطلاعات* نمادین به کارکردهای بنیادین سیستم نیست، کارکردی که سایر کارکردهای فرعی سیستم را با خود همسو می‌کند، بدین صورت که از میان انبوه پدیده‌ها و رخدادها بازنمایی شده کدگذاری شده، معنا حاصل پردازش آن‌دسته از *اطلاعات* نمادینی است که به نوعی در ارتباط با کارکردهای بنیادین سیستم هستند؛ حال می‌توان معنای این جمله پروفسور ملانی میچل را بدرستی درک کرد که می‌نویسد: «به نظر من، معنا تا

1. Tom Siegfried
2. Input

حدی به بقا و انتخاب طبیعی وابسته است» (میچل، ۱۳۹۱، ۲۸۴)؛ و در جایی دیگر عنوان می‌کند: «سیستم برای به دست آوردن اطلاعات، اکتشاف کرده و از آن اطلاعات برای سازگاری بهره برداری می‌کند» (همان: ۲۸۳). بنابراین به عقیده میچل کارکرد بنیادین سیستم‌های پیچیده‌ی سازگار، بقا^۱ می‌باشد اما این گزاره در سطح زیستی گزاره دقیق‌تری است، میچل اشاره‌ای به سایر سطوح شناختی قابل فرض برای سیستم‌های پیچیده تکاملی نمی‌کند، سطوح چهارگانه‌ای که تالکوت پارسونز^۲ جامعه شناس ساختارگرا برای چهار نظام نظریه کنش خود تعریف کرد که عبارتند از سطح زیستی، سطح روانی، سطح اجتماعی و سطح فرهنگی (ریتزر، ۱۳۸۹، ۱۳۲)؛ و در اینجا از آن به عنوان مدلی برای تحلیلی سلسله مراتبی در نظریه سیستم‌ها استفاده شده است. در تحلیلی بسط یافته‌تر دست‌کم در مورد انسان‌ها می‌توان کارکرد بنیادی سیستم را علاوه بر سطح زیستی در سایر سطوح نیز تعریف کرد که به نوعی متناظر با همان مفهوم بقا در سطح زیستی می‌باشند بدین ترتیب که در سطح روانی لذت، در سطح اجتماعی قدرت و در سطح فرهنگی معنادار بودن عناصر فرهنگی کارکرد محوری سیستم را بازنمایی می‌کنند (وکیلی، ۱۳۸۹: ۲۳۲). البته با تعریفی که از فرآیند تولید معنا ارایه شد با نوعی ابهام در سطح فرهنگی مواجه می‌شویم به این ترتیب که در این سطح معنا عبارتست از اطلاعات حاصل از فرآیند پردازش اطلاعاتی که در ارتباط با معنا باشند، به این ترتیب فرآیند تولید معنا که در سطوح زیستی، روانی و اجتماعی به ترتیب با بقا، لذت و قدرت در ارتباط بود در سطح فرهنگی دوباره با معنا گره خورده است، در کتاب نظریه سیستم‌های پیچیده معنا یا معنادار بودن به عنوان محور شکست تقارن سیستم در سطح فرهنگی معرفی شده است (وکیلی، ۱۳۸۹: ۲۳۰)، شکست تقارن دارای تعریفی است که در این مقاله نیازی به پرداختن به آن نمی‌باشد ولی نگارندگان در این مقاله محور اصلی شکست تقارن در هر سطح را به عنوان کارکرد محوری یا بنیادی سیستم که سایر کارکردهای فرعی سیستم در آن سطح با آن همسو هستند، معرفی کرده است و به عقیده نگارندگان این سطور، کارکرد بنیادی سیستم در سطح فرهنگی همان اصل بقای ارزش‌های فرهنگی (مم‌ها^۳) می‌باشد. بنابراین در سطح فرهنگی اطلاعاتی معنادار خواهند بود که حاصل پردازش آن‌دسته از داده‌هایی باشند که در ارتباط با کارکرد بنیادی سیستم در این سطح یعنی بقای ایده (مم) با ارزش برای سیستم باشند. انسانی را تصور کنید که دارای یک ایده یا ایده‌هایی ارزش‌مدار باشد، اطلاعاتی برای وی در سطح فرهنگی معنادار خواهند بود که به

1. Survival

2. Talcott Parsons

۳. مفهوم مم (Meme) به عنوان واحد اطلاعات فرهنگی نخستین بار توسط ریچارد داوکنز (Richard Dawkins) دانشمند انگلیسی در کتاب *ژن خودخواه* مطرح شد که به عقیده وی رفتار آن‌ها همانند ژن‌ها تابع الگوهای تکاملی می‌باشد (Dawkins, 2006:189).

نوعی در ارتباط با ایده‌باززش از دیدگاه وی بوده و به ماندگاری و تکثیر آن کمک کند، در حقیقت در این سطح، اهمیت بقای ممر را می‌توان با بقای ژن در سطح زیستی متناظر دانست. به قول فون برتالنفی: «سوی ارضای فوری نیازهای زیستی، انسان در جهانی نه از چیزها که از نمادها زندگی می‌کند» (برتالنفی، ۱۳۶۶: ۲۹۲).

چهار نظام معنایی لاندوفسکی

در این مدل چهار رویکرد در اندرکنش بین سوژه (فرد) با ابژه (دیگری یا جهان) طرح شده و نسبت فرآیندهای هر کدام با روند تولید معنا و همچنین روابط بازگشتی هر یک با نظام دیگر تحلیل شده است که در ذیل به اختصار به آن می‌پردازیم.

۱- نظام مبتنی بر کنش برنامه مدار

در این کنش سوژه بر ابژه مسلط شده و با انکاره مالکیت، ابژه را در راستای اهداف خود تغییر می‌دهد، این تغییر همراه با نوعی برنامه‌ریزی و برنامه‌مداری ابژه توسط سوژه است تا به واسطه آن در طی روندی منظم، ابژه همانند ماشینی برنامه‌ریزی شده به شرح وظایف از پیش تعیین شده بپردازد. این نوع رویکرد نوعی روابط مکانیکی و رباتیک بین سوژه و ابژه پدید می‌آورد که به واسطه آن نه تنها رفتار ابژه قابل پیش‌بینی خواهد بود بلکه سوژه نوعی امنیت ناب را در خصوص نتایج این نوع اندرکنش تجربه می‌کند، نتایجی که بیشترین همخوانی را با اهداف از پیش تعیین شده وی خواهد داشت. این کنش در سطح اجتماعی بدل به وضع قوانینی سخت و غیر قابل انعطاف یا به تعبیر لاندوفسکی «الزاماتی اجتماعی در ارتباطات بین انسانی» می‌شود (معین، ۱۳۹۴: ۱۰۹).

۲- نظام مبتنی بر کنش مجاب ساز

در این نظام سوژه، دیگری را نه به عنوان ابژه بلکه سوژه‌ای دارای انگیزه‌های درونی می‌پندارد، از این رو برای رسیدن به اهداف از پیش تعیین شده خود لازم است ابتدا دیگری را شناخته تا بتواند با ترندهایی وی را مجاب به رفتار یا اقدام در جهت منافع خود سازد. در واقع «...مجاب‌سازی یعنی تا اندازه‌ای دخالت در زندگی درونی دیگری یعنی به دنبال این باشیم تا انگیزه‌های سوژه دیگر را برای کنش در راستای هدفی مشخص فعال کنیم» (معین، ۱۳۹۴، ۱۰۸) ژوزف کورتز^۱ چهار ترند برای کنش مجاب‌سازی معرفی می‌کند که عبارتند از: وسوسه، تهدید، اغواگری و تحریک؛ (معین، ۱۳۹۴: ۱۱۰ و ۱۱۱) نکته مهم در این کنش این است که روش‌های مجاب‌سازی به شکلی آگاهانه و پویا

1. Joseph Cortez

انتخاب می‌شوند گرچه به‌طور طبیعی می‌توانند همراه با خطا نیز باشند، همچنین اگر دیگری، غیر جاندار باشد- همچون طبیعت - روش‌های بهره‌کشی از آن نیز نسبت به روش برنامه‌مدار شکلی هوشمندانه‌تر و پویاتر خواهد داشت؛ در این کنش با توجه به میدان عمل حساب شده‌ای که از طرف سوژه به دیگری داده می‌شود رفتار دیگری به مانند حالت برنامه‌مدار قابل پیشبینی نبوده و سوژه در راستای رسیدن به اهداف خود درصد کمی از خطر و ریسک را تجربه خواهد کرد.

۳- نظام مبتنی بر تطبیق

در این نظام، اندرکنش میان سوژه و ابژه حالتی ویژه دارد، به این ترتیب که سوژه دیگری یا جهان را نیز به مانند استراتژی مجاب‌سازی، به مثابه سوژه در نظر گرفته، با این تفاوت بنیادی که این بار نه برای هدفی از پیش تعیین شده و یک سویه بلکه برای اندرکنشی حسی با دیگری در شرایطی برابر وارد کنشی متقابل می‌شود، شرایطی که در آن سوژه خود را نه تنها مالک دیگری فرض نمی‌کند بلکه خود را با دیگری دارای ارزشی یک‌سان می‌بیند و دو طرف، کنشی با یکدیگر را تجربه می‌کنند، کنشی که متکی بر توانایی حس کردن است، توانایی که می‌توان آن را *توانش/ادراکی* - حسی نامید. بنابر این به شکل اجتناب‌ناپذیری در این اندرکنش مسئله معنا به مثابه حضور مطرح می‌شود که خود سبب شکل‌گیری نظام معنایی دیگری می‌شود که بر پایه و بنیاد هم‌حضور حسی، بلافصل و بی‌واسطه کنشگرها بنا شده است، کنشگرهایی تن‌دار، در رو در رویی با یکدیگر و با وجوه متفاوت غیریت در جهان (معین، ۱۳۹۲: ۱۲۷). بدیهی است برای آن که جریان ادراکی - حسی میان سوژه‌ای تن‌دار با دیگری برقرار شود می‌بایست دیگری را نیز تن-سوژه به حساب آورد، تن-سوژه‌ای دارای توانایی حس کردن، در این‌جاست که نتایج این اندرکنش حسی دوسویه غیر قابل پیش‌بینی خواهد بود، از همین رو، نوعی ناامنی و خطر در این اندرکنش ادراکی - حسی تجربه خواهد شد.

فرآیند تطبیق، تجربه نوعی بیداری آنی و لحظه‌ای است، مانند آن هنگام که سر در گریبان زندگی تکراری و کسالت بار روزمره به ناگاه چشم‌ها به افق زیبا و سحرانگیز غروب خورشید دوخته می‌شود که فقط برای لحظاتی از میان ابرها در افق نمایان می‌شود و در آن لحظه است که یکی شدن و تطبیق، با شکوه و شگفتی دیگری را تجربه می‌کنیم، تجربه‌ای که به قول بارت همانند مفهوم *ساتوری* در دن تجربه «بیداری در برابر واقعیت» است (بارت، ۱۳۹۲: ۱۱۴)؛ البته سوژه می‌تواند خود را برای تجربیاتی این چنین آماده‌تر سازد و حساسیت خود را برای شکار لحظاتی این‌چنین بالاتر ببرد.

بنابراین سمیوتیک می‌تواند تن را نه مانند سمیولوژی، یک نشانه یا متن، بلکه به‌عنوان یک «ساحت گفتمانی» تولید معنا بنگرد (معین، ۱۳۹۴: ۹۷)، که در آن دامنه‌ای از معانی نامکشوف که

تنها از طریق یک کنش متقابل دیالکتیکی دوسویه - تطبیق - میان یک سوژه و ابژه‌ای که در مقام سوژه‌ای تندر قرار می‌گیرد آشکار می‌شوند. تطبیق همچنین می‌تواند در طی فرآیندی درزمانی نیز رخ دهد، همانند بداهه‌نوازی دو نوازنده که در طول زمان با تمرین مداوم به درجه‌ی بالایی از هم‌حسی و درک متقابل می‌رسند و یا هماهنگی میان سوارکار با اسبش که سوای مهارت سوارکاری و یا تیمارداری مناسب اسب، می‌تواند ناشی از تطابقی حسی و ادراکی شکل گرفته در طول زمان، میان دو سوژه‌ی تندر باشد.

۴- نظام مبتنی بر تصادف

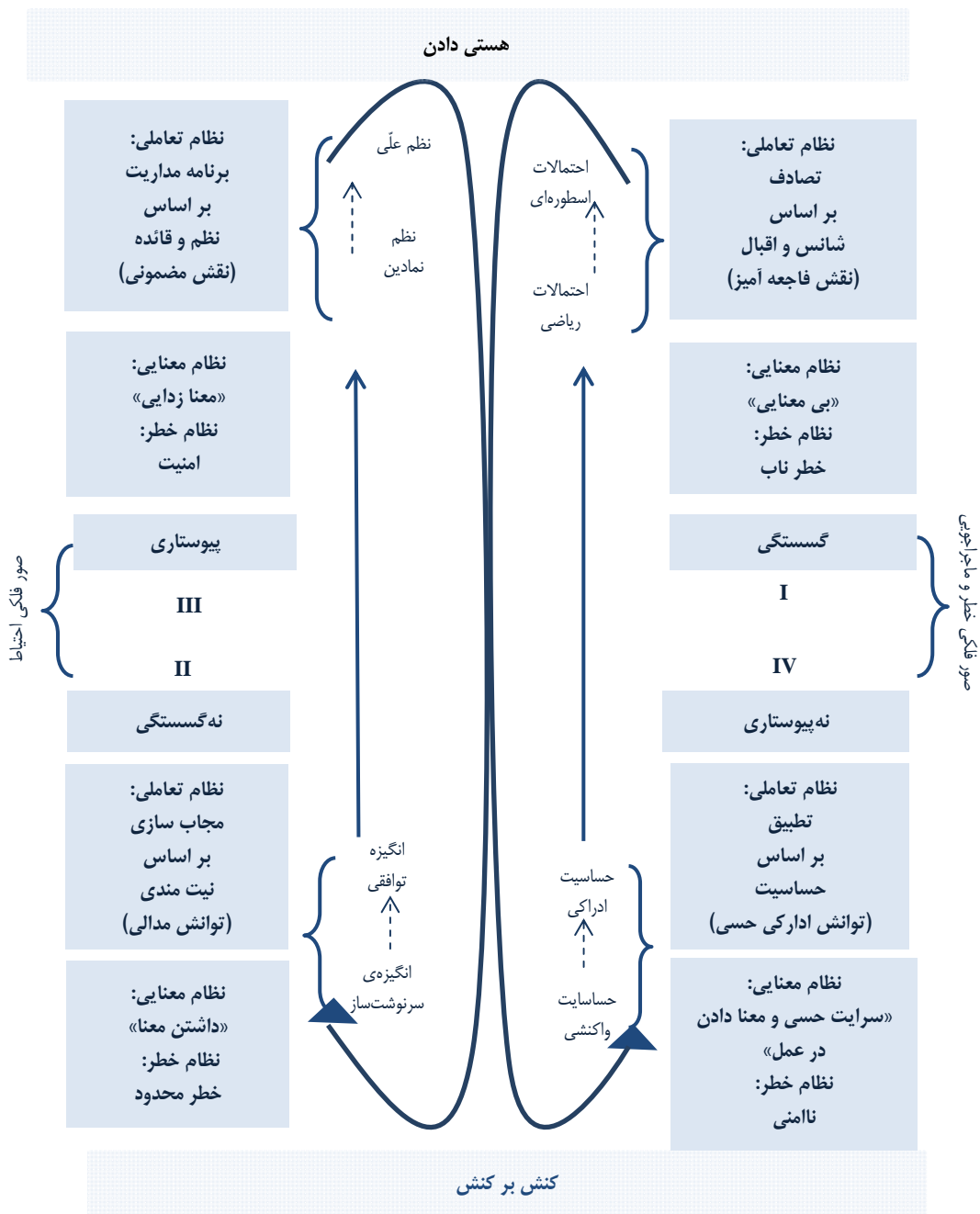
فضای حاکم بر این نظام، هرج و مرج است؛ رابطه سوژه با دیگری یا جهان از نوع واکنش است نه اندرکنش، در اندرکنش، سوژه دارای نوعی میل یا اراده در برقراری رابطه‌ی دوسویه است، رابطه‌ای که ممکن است برنامه‌مدار بوده و یا با مجاب‌سازی دیگری به اهداف خود نزدیک شود و یا حتی بدون هدف از پیش تعیین شده‌ای تنها بر اساس داشتن انگیزه‌ای برای اندرکنشی پویا به تطابقی تدریجی با دیگری بیانجامد، اما در نظام تصادف، تنها با واکنش سوژه به محرک‌های بیرونی (دیگری یا جهان) مواجهیم، زیرا سوژه در برخورد با جهان دارای هیچ انگیزه و برنامه و یا هدف خاصی نبوده و خصوصیات این برخورد را تنها مکانیسم شانس و تصادف تعیین می‌کنند.

بنابراین رفتار سوژه تنها بر اصل *اقبال و شانس متکی* است، این سوژه بیشتر علاقه‌مند به تجربه‌های تصادفی است مانند شرکت در قرعه‌کشی بلیط‌های بخت آزمایی (معین، ۱۳۹۴: ۱۳۵)، این گونه است که می‌توان گفت سوژه در نظام تصادف، تنها در جهان پرسه می‌زند؛ اگر مواجهه ناگهانی با شکوه و عظمت ابژه‌ای که به ناگاه در لابه‌لای زندگی کسالت بار روزمره از میان ابرها نمایان می‌شود، برای لحظه‌ای جرقه‌ای از معنا را برای سوژه‌ای که دارای توانش حسی است ایجاد می‌کند، برای سوژه منفعل نظام تصادف تنها با بی‌تفاوتی همراه خواهد بود، چون اساسا اندرکنشی دوسویه برقرار نمی‌شود ولو برای لحظه‌ای، بنابراین در نظام مبتنی بر تصادف بر اساس توصیفی که از خصوصیات آن داشتیم، اساسا اندرکنش معناسازی شکل نخواهد گرفت.

در این‌جا پیش‌بینی ناپذیری امور از جنس خطر ناب است، خطری که در دل هرج و مرج نهفته است و «به نوعی ما را در پوچی فرو خواهد برد» (همان).

مولفه‌های مختلف چهار نظام معنایی که به اختصار شرح داده شدند در نمودار شماره (۱) مشاهده می‌شوند؛

نمودار (۱). چهار نظامی معنایی و ارتباط آن‌ها با یکدیگر



مأخذ: معین، ۱۳۹۴: ۱۴۰

شایان ذکر است که هر یک از این نظام‌ها علی‌رغم تفاوت‌های آشکار دارای مرزهای مشترکی نیز با یکدیگر هستند همانند مرز مشترک بین نظام برنامه‌مدار با نظام مجاب‌سازی که در بسیاری از اوقات موقعیت اندرکنش سوژه با دیگری مابین این دو حالت در مرز مشترک بین آن‌ها در نوسان خواهد بود و به همین گونه می‌توان به تجربه‌های موضعی و موقتی ادراکی - حسی سوژه درگیر در نظام برنامه‌مدار اشاره کرد.

تحلیل سیستمی چهار نظام معنایی لاندوفسکی

در تحلیلی با رویکرد سیستمی مشاهده می‌شود که چهار نظام معنایی لاندوفسکی قابل انطباق با چهار وضعیت کنش متقابل بین سیستم‌ها بوده و همچنین فرآیندهای تولید معنا در آن‌ها نیز با تعریف زایش معنا در نظریه پیچیدگی قابل تبیین می‌باشد.

در نظام مبتنی بر کنش مجاب‌ساز، همان‌طور که شرح داده شد، سوژه به منظور دستیابی به اهداف از پیش معینی روندهایی را برای به خدمت گرفتن دیگری بر اساس انگیزه‌ها و خصوصیات دیگری طراحی کرده تا بتواند از طریق مجاب‌سازی به بهره‌کشی از وی بپردازد؛ در این‌جا نیز با اندرکنش میان دو سیستم مواجهیم، یکی سیستم سوژه و دیگری سیستم ابژه (دیگری، جهان) که در آن یک سیستم برای رسیدن به هدف تعیین شده مطلوب خود سیستم دیگر را با طراحی روش‌هایی هوشمندانه و آگاهانه به خدمت گرفته و مورد بهره‌کشی قرار می‌دهد، حال اگر معیار برتری در این اندرکنش را نه فقط تسلط بلکه فرآیند تولید معنا در نظر بگیریم شاهد خواهیم بود که با تعریفی سیستمی، اطلاعات جدیدی در این اندرکنش تولید می‌شوند که سطح و غنای کارکردهای بنیادین چهارگانه - یعنی همان بقا، لذت، قدرت و معنا به مفهوم بقای ایده - را در سیستم سوژه در طی فرآیندی در زمانی بالا می‌برند و بدین جهت آن اطلاعات جدید، معنادار خواهند بود و بدین‌گونه معنایی تولید می‌شود که سوژه را برنده این اندرکنش می‌سازد، و چون این فرآیند تولید معنا دارای منافی یک سویه بوده و به بهای کاهش سطح کارکردهای بنیادی چهارگانه در دیگری میسر می‌شود، در این سیستم ابژه کنشگر بازنده خواهد بود. این وضعیت مشابه و قابل انطباق با حالت نخست کنش متقابل دو سیستم یعنی برنده - بازنده می‌باشد. نکته مهم در این کنش متقابل، طراحی پویا و آگاهانه روندها توسط سوژه می‌باشد که از دام روندهای تکرارشونده رها شده و به‌طور مداوم منجر به تولید اطلاعات جدید و به دنبال آن معانی جدید البته در قالبی قابل پیش‌بینی می‌شود.

در نظام مبتنی بر تطبیق همان‌طور که شرح داده شد با نوعی کنش متقابل پویا بر اساس توانش ادراکی - حسی دوسویه مواجهیم که در آن اندرکنش میان سوژه و ابژه به اندرکنشی میان دو تن - سوژه دارای توانش حسی و دارای ارزشی برابر بدل می‌شود، میدانی برای جلوه و بروز قابلیت‌های بالقوه هر یک بر دیگری.

در اینجا نیز بین دو سیستم منافع مشترکی تعریف می‌شود، منافعی که در سایه هم‌حسی و درک متقابل دو جانبه حاصل می‌شود و دیگر هیچ کدام دیگری را در جهت دستیابی به اهداف و منافعی یکجانبه مورد بهره‌کشی قرار نمی‌دهد. نتایج این اندرکنش پویا غیرقابل پیش‌بینی است زیرا دو سیستم دارای آزادی عمل بالایی بوده و هدفی از پیش تعیین شده را بر دیگری تحمیل نمی‌کند. علاوه بر غیر قابل پیش‌بینی بودن نوع و فرآیند تولید اطلاعات، معانی تولید شده آنی و هم‌درزمانی نیز ذاتا دارای تعادلی ناپایدار خواهند بود و در طول فرآیند تطبیق جای خود را به معانی غیر قابل پیش‌بینی جدید می‌دهند. یکی از مهمترین دلایل پیش‌بینی ناپذیری و تنوع دامنه معانی تولید شده به حساسیت بالای اندرکنش تطبیقی به تغییرات کوچک حسی و همین‌طور پیرامونی (زمینه و بافت) برمی‌گردد، که بر وضعیت لحظه‌ای هر یک از دو سیستم اثر گذاشته و وضعیت آنان را دایم در حالتی موقتی و موضعی نگاه داشته و حتی منجر به نتایجی غیر قابل انتظار می‌شود. در واقع این سه مورد - یعنی پیش‌بینی ناپذیری، ناپایداری و حساسیت بالا به تغییرات کوچک در شرایط اولیه - از مولفه‌های رفتارهای آشوبناک می‌باشد و این وضعیت ناامنی حاکم بر این اندرکنش نیز به سبب همین فضای آشوب بوجود می‌آید ولی در مقابل، گستره وسیعی از معانی را آفریده که در شرایط عادی و برنامه‌مدار قابل دست‌یابی نخواهند بود و حتی در بسیاری از موارد در ساحت نشانه‌ها و زبان نیز قابل توصیف نمی‌باشند. به عبارتی دیگر این‌جا ساحت نا-زبان و معنای ناب است.

بدین ترتیب دامنه گسترده‌ای از معانی مشترک تولید می‌شوند که سطح و غنای کارکردهای بنیادی سطوح چهارگانه را در هر دو سیستم سوژه و ابژه (که البته در این اندرکنش به هم - سوژه تبدیل می‌شود)، افزایش می‌دهند؛ در واقع اینجا هر دو سیستم سوژه بوده و از ابژه خبری نیست و مانند حالت دوم اندرکنش بین دو سیستم، وضعیت برنده - برنده حاکم می‌باشد. این‌جا نگاهی بسیار مختصر به نظریه آشوب، اجتناب ناپذیر می‌باشد؛ تمامی ساختارهای طبیعی، سازه‌هایی موقتی و نظم‌ها و تعادل‌هایی ناپایدار هستند که هر یک پس از طی دوره‌ی زمانی مشخص - که برای هر ساختاری متناسب با توانایی‌اش متفاوت است - از هم گسیخته و جذب هستی پیرامون (آشوب محض) می‌شوند و این‌گونه است که نظم از دل آشوب و بی‌نظمی پدید می‌آید (قانون دوم ترمودینامیک). ساختارهای معنادار نیز از این قاعده مستثنی نیستند؛ فرآیندهای آشوبناک علاوه بر حالت کلی یاد شده در طبیعت، در اندرکنش‌های درونی ساختارها نیز یافت می‌شوند و هرچه قدر این فرآیندهای درونی آشوبناک‌تر باشند، آن ساختار پیچیده‌تر خواهد بود، همان‌طور که فرآیند تطبیق روندی پیچیده‌تر از نظام‌های برنامه‌مدار و مجاب‌ساز دارد.

در نظام مبتنی بر تصادف سوژه دارای خواست و انگیزشی برای اندرکنش با دیگری نیست، و تنها برخورد تصادفی با دیگری و واکنش سوژه به این برخوردهای بی‌برنامه مشاهده می‌شود، بنابراین شاهد هیچ نوع اندرکنشی بین دو سیستم نخواهیم بود و به دنبال آن هیچ نوع اطلاعات جدید

معناداری نیز تولید نخواهد شد، بدین ترتیب در طول زمان با ته‌نشین شدن معانی که از قبل ممکن است موجود بوده باشد و عدم تولید معانی جدید، سطح و غنای کارکردهای بنیادی سطوح چهارگانه هم در سوژه و هم در ابژه به تدریج کاهش یافته و هر دو بازنده خواهند بود؛ فضای حاکم بر این نظام، فضای هرج و مرج است، هرج و مرجی که برخلاف آشوب، نظمی از میانش سر بر نمی‌آورد.

وضعیت در این نظام همانند حالت سوم اندرکنش میان دو سیستم، *بازنده - بازنده* است. در نظام مبتنی بر کنش برنامه‌مدار همان‌طور که پیش‌تر شرح داده شد، سوژه بر ابژه (دیگری یا جهان) دارای انگاره‌ی مالکیت است، تا به واسطه آن بتواند روندهایی را بر ابژه حاکم کند تا ابژه در چارچوب آن‌ها به شکلی کاملاً منظم و قاعده‌مند و قابل پیش‌بینی در خدمت اهداف سوژه عمل کند. از این روی در ابتدا به نظر می‌رسد که سوژه بر ابژه مسلط بوده و بر آن حاکم می‌باشد، ولی گذر زمان واقعیتی دیگر را نمایان می‌کند. در واقع بدلیل عدم پویایی و خلاقیت در طراحی روندهای حاکم بر ابژه که برای رسیدن به هدفی غایی از سوی سوژه طرح گشته‌اند، در طی فرآیندی در زمانی این روندها به شکلی تکراری و از روی عادت از سوی سوژه اعمال شده و بتدریج خود این روندها و انجام منظم و روزمره آن‌ها تبدیل به هدفی غایی می‌شود، به گونه‌ای که سوژه ناخودآگاه، خود در دام آن گرفتار آمده و تبدیل به ابژه می‌شود، «این وضعیت زمانی بروز می‌کند که برنامه‌مداریت به مثابه روش و ابزار برای قرار دادن فرد در فضای ثبات و امن و رسیدن به اهداف مشخص در نظر گرفته نشود، بلکه خود فی نفسه تبدیل به هدفی غایی برای خود شود» (معین، ۱۳۹۴: ۱۴۲)؛ مانند تسلط مدرنیته بر انسان مدرن، تسلط قواعد یک ایدئولوژی بر معتقدانش و یا غلبه فن‌آوری بر کاربرانش، در این‌جا به دلیل وجود روندهای تکرارشونده دیگر اطلاعات معنادار جدیدی در فرآیند اندرکنش بین دو سیستم تولید نمی‌شود و با فرسایش معانی تولید شده در قبل - که ذاتاً ناپایدار هستند - با نوعی *معنازدایی* مواجه خواهیم بود که موجب کاهش سطح و غنای کارکردهای بنیادی سطوح چهارگانه در سیستم سوژه در طول زمان خواهد شد. بنابراین در این وضعیت همانند حالت چهارم که وضعیتی غیر عادی میان دو سیستم بود، شاهد *بازنده بودن سیستم سوژه هستیم* و این سیستم ابژه است که در نهایت در موقعیتی مسلط و برتر قرار می‌گیرد، وضعیتی که موجب افزایش سطح کارکرد عام بنیادی‌اش یعنی بقا و ماندگاری قواعدش در طول زمان می‌شود. این وضعیت مشابه و قابل انطباق با حالت چهارم کنش متقابل دو سیستم یعنی *بازنده - برنده* می‌باشد.

در پایان لازم است اشاره شود که بین برنده بودن سوژه در نظام تطبیق و برنده بودن سوژه در نظام مجاب‌سازی تفاوت کیفی فراوانی وجود دارد، زیرا برنده بودن سوژه در اندرکنش مبتنی بر مجاب‌سازی اولاً بر پایه خلق معانی بر اساس رمزگانی نهادینه شده و از پیش معلوم بوده و هم به‌بهای بهره‌کشی و استفاده یک سویه از دیگری می‌باشد، که البته مثال‌هایی خارج از ارتباطات

انسانی را نیز شامل می‌شود، مانند بهره‌کشی انسان از طبیعت؛ ولی در نظام تطبیق برنده بودن سوژه همراه با تولید دسته‌ای از معانی می‌باشد که دیگری (ابژه) نیز در فرآیند خلق آن‌ها با آزادی کامل و با تمام توانش حسی و ادراکی خود مشارکت داشته و خود نیز به بالندگی می‌رسد (از همین روی می‌توان آن را هم – سوژه نامید)، حتی رابطه انسان با طبیعت نیز می‌تواند از این جنس باشد. در این‌جا ابژه نیز برنده است اما برنده بودن آن با برنده بودن ابژه در نظام برنامه‌مدار نیز دارای تفاوت کیفی بسیاری است، زیرا در نظام برنامه‌مدار روندهای حاکم بر ابژه‌ای تغییر یافته سرانجام بر سوژه مسلط می‌شوند ولی در نظام تطبیق، خود تغییر نیافته و اصیل ابژه به مانند سوژه‌ای بالنده، جلوه و بروز می‌نماید.

نتیجه‌گیری

حالات چهارگانه کنش متقابل بین دو سیستم در نظریه سیستم‌های پیچیده بر اساس نظریه بازی‌ها شکل گرفته است. نظریه بازی‌ها نیز در حوزه‌های مختلفی از جمله مدیریتی، اقتصادی، سیاسی و اجتماعی دارای کاربردهای فراوانی می‌باشد، در زمینه روابط اجتماعی می‌توان این حالات چهارگانه را در روابط بین سطوح خرد و کلان اجتماعی از روابط میان افراد تا روابط میان جوامع یا حتی فرد با جامعه، مشاهده کرد. در نظریه سیستم‌های پیچیده نیز هم فرد به عنوان سیستمی پیچیده شناخته می‌شود و همان‌طور که نیکلاس لومان^۱ مطرح کرد جوامع نیز در قالب سیستم‌های اجتماعی^۲ تحلیل پذیر می‌باشند. از دیدگاه لومان سیستم اجتماعی در فرآیند شناخت از طریق معنا است که به کارکرد اصلی خود یعنی کاهش پیچیدگی محیط در عین حال افزایش پیچیدگی خود می‌پردازد (هریسون، ۱۳۷۹: ۲۳ و ۲۴). در این مقاله نیز بر اساس تعریفی سیستمی از فرآیند تولید معنا توسط سیستم‌های پیچیده سازگار، نحوه اندرکنش بین سوژه و ابژه در چهار نظام معنایی لاندوفسکی، در مطالعه‌ای تطبیقی با حالات چهارگانه اندرکنش سیستم‌ها، مقایسه و پس از تبیین ساز و کار خلق معنا با رویکردی سیستمی در آن، نظام مبتنی بر کنش برنامه‌مدار را با وضعیت بازنده-برنده و نظام مبتنی بر کنش مجاب‌ساز را با وضعیت برنده-بازنده و نظام مبتنی بر تطبیق را با وضعیت برنده-برنده و نظام مبتنی بر تصادف را با وضعیت بازنده-بازنده منطبق شده است. بدیهی است که حالات چهارگانه نظام معنایی لاندوفسکی بر اساس آنچه پیش‌تر شرح داده شد در اصل چهار نظام ارتباط و کنش متقابل اجتماعی فرد با دیگری را شرح می‌دهد که در این مقاله با رویکردی سیستمی و توسط حالات مختلف اندرکنش سیستم‌ها بر طبق نظریه بازی‌ها، تحلیلی

1. Niklas Luhmann
2. Social Systems

تطبیقی صورت گرفته است. دست‌آورد این پژوهش آرایه‌ی تحلیلی با رویکرد میان‌رشته‌ای در سه حوزه مختلف نظریه‌ی پیچیدگی، نشانه‌شناسی اجتماعی و علوم اجتماعی است. که به ما نشان می‌دهد با رویکردی سیستمی می‌توان بسیاری از پدیده‌های نشانه‌شناختی و معناشناختی را در سطحی اجتماعی - فرهنگی تحلیل کرده و به تبیین چرایی نتایج حاصل از روابط پیچیده‌ی میان آن‌ها، از زاویه دید سیستمی پرداخت؛ همان‌گونه که پیش از این نیز تحلیل‌های با رویکرد سیستمی، کارایی خود را علاوه بر قلمرو علوم تجربی در سایر زمینه‌های علوم انسانی مانند دیدگاه‌های لومان در علوم اجتماعی، نشان داده‌اند.

منابع

- اتکینز، پیتر (۱۳۹۲)، *قانون دوم (انرژی، آشوب و شکل)*، ترجمه رامین رامبد. تهران: مازیار.
- بارت، رولان (۱۳۹۲)، *امپراتوری نشانه‌ها*، ترجمه ناصر فکوهی، تهران: نی.
- برتالنفی، لودویگ (۱۳۶۶)، *نظریه عمومی سیستم‌ها*، ترجمه کیومرث پریانی. تهران: تندر.
- ریترز، جورج (۱۳۸۹)، *نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر*، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: علمی.
- سیگفرد، تام (۱۳۹۱)، *ریاضیات زیبا*، ترجمه مهدی صادقی، تهران: نی.
- مورن، ادگار (۱۳۷۹)، *درآمدی بر اندیش، پیچیده*. ترجمه افشین جهان‌دیده، تهران: نی.
- معین، مرتضی بابک (۱۳۹۴)، *معنا به مثابه تجربه زیسته*، تهران: سخن.
- معین، مرتضی بابک (۱۳۹۲)، «تبیین خلق زبان شاعرانه با استفاده از نظام تطبیق و لغزش‌های مهار شده اریک لاندوفسکی»، *فصل‌نامه مطالعات زبان و ترجمه*، ش ۴، صص ۱۲۱ - ۱۳۴.
- معین، مرتضی بابک، *دو نظام معنا دادن به جهان، جهان به مثابه متن، جهان به مثابه تجربه زیسته* (مقاله در دست چاپ)
- میچل، ملانی (۱۳۹۱)، *پیچیدگی*، ترجمه محمد صالح سعادت‌مند، تهران: شورا‌فرین.
- وکیلی، شروین (۱۳۸۹)، *نظریه سیستم‌های پیچیده*، تهران: شورا‌فرین.
- هریسون، پل (۱۳۷۹)، «نیکلاس لومان و سیستم‌های اجتماعی»، ترجمه یوسف ابادری، *فصل‌نامه ارغنون*، ش ۱۷.

Dawkins, R. (2006), *The Selfish Gene* (3ed). Oxford: Oxford University Press