

نمایی روشن‌تر

بینشی جدید در مدل مدرسهٔ سادبری ولی

سخنرانی‌های بزرگداشت سی‌سالگی

دنیل گرینبرگ

ترجمهٔ شقایق آراسته



فهرست مطالب

پیشگفتار.....	۷
درباره کتاب و نویسنده.....	۹
مفهوم بازی.....	۱۳
گفتگو؛ عنصری اصلی.....	۳۳
نقش والدین چیست؟.....	۴۵
اهمیت مدل دموکراتیک: عزت نفس، خودمختاری، خودانگیختگی.....	۶۱
تعیین سرنوشت یگانه هر کودک: تنوع سنی، الگوهای مثبت و منفی و استقلال فردی.....	۷۵
چرا سادبری ولی به درد هرکسی نمی خورد: ناتوانی های جدی در یادگیری.....	۹۳

پیشگفتار

بزرگداشت سی‌سالگی مدرسهٔ سادبری ولی در سال تحصیلی ۱۹۹۸-۱۹۹۹ برگزار شد. این بزرگداشت شامل مجموعه‌ای از شش سخنرانی بود، ماحصل بازننگری، که در آن به سؤال‌های بنیادینی پرداختم که سالیان سال فرمان را مشغول کرده بود. سعی کردم نشان بدهم چطور نگرشم به این سؤال‌ها با گذشت زمان تکامل پیدا کرده. نوارهای صوتی این سخنرانی‌ها در انتشاراتِ مدرسهٔ سادبری ولی موجودند. کتابِ حاضر نسخهٔ ویرایش‌شدهٔ متن این نوارهاست. سعی کردم حس و حال سخنرانی را حفظ کنم و همزمان بدساختی‌های تبدیل‌گفتار به نوشتار را حذف کنم.

دنیل گرینبرگ

ژانویهٔ ۲۰۰۰

درباره کتاب و نویسنده

کتاب نمایی روشن‌تر درباره مدرسه‌ای است به نام «سادبری ولی»^۱ که سال ۱۹۶۸ در امریکا تأسیس شد و همچنان پابرجاست. تعداد دانش‌آموزان این مدرسه از شصت نفر در سال ۱۹۶۸ به ۱۲۵ نفر در سال ۱۹۹۱ رسید. روال کاری سادبری ولی در چارچوب‌های نظام آموزشی متداول آن کشور نمی‌گنجد. در این مدرسه نه زنگ شروع و پایان کلاس وجود دارد، نه زنگ تفریح. در آن جا خبری از برنامه‌دستی از پیش تعیین‌شده، مقاطع تحصیلی و تفکیک سنی و جنسیتی نیست. دانش‌آموزان، که چهار تا بیست‌ساله‌اند، خودشان مسئول یادگیری و استفاده از وقت‌شان هستند و آزادانه با همدیگر و کارمندان مدرسه در تعامل‌اند. آن‌ها هر ساله برای انتخاب کارمندان رأی می‌دهند و با همکاری کارمندان منتخب، مدرسه را اداره می‌کنند. اداره مدرسه شامل رسیدگی به اموری همچون قانونگذاری، تخصیص بودجه و رتق و فتق درخواست‌ها، شکایات و تخلفات در کمیته قضایی است. هم دانش‌آموزان و هم کارمندان اگر از قوانین تخطی کنند، در کمیته قضایی پاسخگو خواهند بود. باب گفتگو درباره قوانین وضع‌شده در جلسات هفتگی مدرسه که دانش‌آموزان و کارمندان امکان شرکت در آن را دارند باز است. این مدرسه هم روح آزاده انسان را به رسمیت می‌شناسد، هم مسئولیت اجتماعی او را. سادبری ولی مدرسه‌ای است برای عصر

حاضر؛ عصری که تغییرات شتابناکش نیازمند چابکی، انعطاف‌پذیری، خلاقیت و حل مسئله فرزندانش است.

سادبری ولی در جنگل زیبایی به وسعت سی هزار کیلومتر واقع شده و فضای داخلی آن یادآور خانه است. دانش‌آموزان آزادانه انتخاب می‌کنند در کجای مدرسه و در کنار چه کسانی باشند و چه کاری انجام دهند. آن‌ها آزادند هر وقت که می‌خواهند انتخاب‌شان را تغییر دهند و کسی از آن‌ها نمی‌پرسد که از وقت‌شان خوب استفاده می‌کنند یا نه. فعالیت‌هایشان متنوع است، از بازی با بلوک‌های خانه‌سازی گرفته تا تجربه طراحی معماری، از خواندن فلسفه کلاسیک تا ساختن زره با زنجیر. گاه در دریاچه نزدیک مدرسه ماهگیری می‌کنند. کودکی شش‌ساله از نوجوانی شانزده‌ساله درست کردن آدم برفی را یاد می‌گیرد و نوجوانی شانزده‌ساله از کودکی ده‌ساله بالا رفتن از درخت را.

فلسفه آموزشی این مدرسه از این باور ارسطو ریشه گرفته که انسان ذاتاً کنجکاو است. در این مدرسه نگاه‌شان به کودک این است که او هم مانند بزرگسالان انسان است و قابل احترام. موجودیت مستقلش را به رسمیت می‌شناسند و نگاهی برابر به او دارند. این امر که کودک هنوز توانایی انجام برخی امور را پیدا نکرده و در حال یادگیری و آزمون و خطاست، به آن‌ها اجازه نمی‌دهد که برایش تعیین تکلیف کنند، به او سرکوفت بزنند یا فخر بفرروشند. آن‌ها را فوجان‌هایی نمی‌بینند که قرار است با اندوخته‌ها و تجربه‌های بزرگسالان پر شوند. به آن‌ها فرصت اشتباه کردن می‌دهند، فرصت می‌دهند روابط‌شان را خودشان بسازند و جهان‌بینی شخصی‌شان را شکل بدهند. در سادبری ولی به دانش‌آموزان اعتماد می‌شود تا تصمیمات‌شان را خودشان بگیرند؛ تصمیمات مربوط به یادگیری، گذران وقت و کاری که انجام می‌دهند. به باور آن‌ها، در نتیجه این اعتماد، ذهن دانش‌آموزان به رشد حداکثری خود خواهد رسید و بزرگسالانی خواهند شد که از اعتمادبه‌نفس بالایی برخوردارند، احساس می‌کنند زندگی‌شان تحت کنترل خودشان است و عملکردی سازگار با خود و دنیای اطراف‌شان دارند. سکوت بزرگسالان حاضر در مدرسه سادبری ولی، راهکار ندادن و قضاوت نکردن‌شان در گران‌بهایی است که باعث می‌شود بچه‌ها ندای درون‌شان را بشنوند و شجاعت دنبال کردنش را پیدا کنند. اگر پای صحبت این دانش‌آموزان بنشینید، می‌فهمید در محیطی پرورش یافته‌اند که حمایت، اعتماد و پذیرش دیگری در آن موج می‌زند و

همگی به خوبی و با روی باز برای حل مشکلات می کوشند. محیطی که ظرفیت پذیرش ۱۲۵ جهان بینی متفاوت و طرز فکر منحصر به فرد را دارد.

نویسنده این کتاب، دنیل گرینبرگ^۱، که از بنیانگذاران و کارمندان مدرسه است، پیش از تأسیس این مدرسه استاد فیزیک دانشگاه کلمبیا بود. طولی نکشید که متوجه شد علاقه‌ای به رشته‌اش ندارد و به همین دلیل هم نمی‌تواند در این زمینه خلاقانه عمل کند. کم‌کم به رشته تاریخ فیزیک علاقه‌مند شد و پنداشت که می‌تواند در این رشته نوآر باشد ولی به سرعت متوجه شد که به این رشته نیز شوروشوقی ندارد. هدف دیگرش این بود که استاد خوبی باشد ولی خیلی زود فهمید با این که دانشجویها از کلاس‌هایش لذت می‌برند، مطالب را درک نمی‌کنند. در جستجوی علت این مسئله پی برد که توجه، یادگیری و عملکرد مثبت در گرو داشتن اشتیاق است و آدمی فقط به موضوعاتی اشتیاق نشان می‌دهد که به زندگی‌اش معنا ببخشند. پس از درون‌نگری متوجه شد که اشتیاق اصلی‌اش این است که بتواند فرصتی برای آدم‌ها فراهم کند تا مهارت ابزار احساسات و عقایدشان را پیدا کنند و بفهمند در چه زمینه‌ای شوروشوق دارند. از طرفی او، همسرش و تعدادی از والدین ساکن فرامینگهام در یافتن مدرسه مناسب برای فرزندان‌شان ناکام بودند. آن‌ها هم‌نظر بودند که نظام آموزشی حاکم آسیب‌های جبران‌ناپذیری به دانش‌آموزان می‌زند، بنابراین آستین بالا زدند و مدرسه سادبری ولی را دایر کردند. گمان می‌کردند همه برای ورود به آن سر و دست می‌شکنند، اما طولی نکشید که با واقعیت روبه‌رو شدند و برای سر پا ماندن مدرسه و پذیرفته شدنش با مشکلاتی دست‌وپنجه نرم کردند و تقریباً دو دهه طول کشید تا بتوانند جای خود را در میان مراکز آموزشی معتبر باز کنند.

نیت بنیانگذاران سادبری ولی به رسمیت شناخته شدن مدرسه در نظام آموزشی امریکا، کسب اعتبار و ترویج ایده‌شان بود. در همین راستا، طی پنج دهه فعالیت، کتاب‌های متعددی منتشر کردند و سخنرانی‌های زیادی ترتیب دادند. دنیل گرینبرگ هم که از دوران فعالیتش در دانشگاه دستی در نوشتن داشت، سهم بسزایی در این امر ایفا کرد. او در این کتاب، که به مناسبت بزرگداشت سی سالگی مدرسه نوشته، به آنچه در یادگیری و شکل‌گیری شخصیت دانش‌آموزان این مدرسه مؤثر بوده پرداخته و اصول و

فلسفه آموزشی مدرسه را از چند جهت بررسی کرده است. کتاب حاضر متشکل است از متن‌های نسبتاً کوتاه با لحنی صمیمی، خلق و خوی گفتمانی و چاشنی طنز. نویسنده در توجیه و تفسیر فلسفه آموزشی این مدرسه گزاره‌هایی خلاف باور عامه به کار می‌برد و سوژه را از زوایای مختلف تاریخی، جغرافیایی، اجتماعی، فلسفی و فرهنگی می‌سنجد و با آوردن استدلال‌هایی خواننده را به کنکاش در اصول آموزشی قراردادی، شک و پرسشگری دعوت می‌کند.

وقتی از سختی‌ها و تناقضات رابطه والد و فرزند می‌گویند و توصیه‌ای به والدین می‌کند، حرفش به دل می‌نشیند. شاید چون تجربه‌اش دستاویزی برای همذات‌پنداری با والدین است. او از ضرورت مشارکت فعال والدین در استقلال فرزندان‌شان با واگذاری تصمیم‌گیری‌ها به آن‌ها می‌گوید. در تشریح این گزاره، که سادبری ولی بستری است برای تمرین زندگی در جامعه دموکرات آمریکا، به زبان ساده از تاریخ تأسیس ایالات متحده آمریکا و ماجرای وضع حقوق اتباع این کشور و تفاوت دموکراسی در آمریکا با دیگر کشورهای غربی می‌گوید. رابطه بین بازی و نوآوری را می‌شکافد. گاه از ارسطو و افلاطون نقل می‌کند و گاه از بازی خلاق نوجوانان در مدرسه. از تناقضات نظام آموزشی حاکم پرده برمی‌دارد، تناقضاتی همچون تأکید جامعه بر اهمیت روابط اجتماعی و ممنوعیت آن در مدارس. مدرسه سادبری ولی را نسخه مدرن آکادمی ارسطو می‌شمارد و با اشاره به عوامل مؤثر در تحقق سرنوشت یگانه کودک در مدرسه، آزاد شدن از زمان‌بندی‌های تحمیلی جامعه را ضروری می‌داند. از فارغ‌التحصیلان سادبری ولی یاد می‌کند که بالیدن در آن بستر برای‌شان موهبت غرق شدن در زمان حال را به ارمغان آورد. نویسنده، ناکامی در ترویج سریع ایده مدرسه را به دور شدن انسان از سرشت خود بر اثر انقلاب کشاورزی و صنعتی نسبت می‌دهد و مدل سادبری را نوعی برنامه احیای فرهنگی می‌شمارد که متناسب با امکانات و نیازهای جوامع پسا صنعتی است.

شقایق آراسته

مفهوم بازی

در سال ۱۹۶۵ گروه کوچکی بودیم که راجع به ایده‌هایی در باب آموزش و مدرسه‌داری گفتگو می‌کردیم. آن وقت بود که کم‌کم به خودمان آمدیم و به این حقیقت پی بردیم که فقط نقد نمی‌کنیم، بلکه نوعی فلسفه آموزشی طرح‌ریزی می‌کنیم. وقتی نگاهی به گذشته می‌اندازیم و مقاله‌هایی را می‌خوانیم که در سال‌های ۶۷-۶۵ نوشته‌ایم، متوجه می‌شویم که بعضی ایده‌های مان ثبات خوبی داشته‌اند، ولی خیلی از موضوعاتی که الآن برای مان اهمیت دارند، قبلاً چیزی درباره‌شان نمی‌دانستیم. نکته جالب توجه درباره سادبری ولی این است که افراد متعددی در این سال‌ها درباره این مدرسه نظر داده‌اند. برای درک بهتر این موضوع می‌توانید در اتاق خیاطی مدرسه نگاهی بیندازید به مجموعه صحافی شده خبرنامه مدرسه سادبری ولی^۱ (الآن به آن مجله^۲ می‌گوییم)، از همان شماره اولش در سال ۱۹۷۱. طی این سال‌ها صدها جستار راجع به این مدرسه نوشته شده و بدین ترتیب ایده‌های بنیادین آن اصلاح شده‌اند.

همواره فرصت‌های بسیاری برای بازنگری ایده‌های مان در اختیار داشته‌ایم. گهگاه در انجمن‌های دانشگاهی، سازمان‌ها و همایش‌ها سخنرانی می‌کنیم و هربار

1. Sudbury Valley School Newsletter

2. Journal

که برای این کار آماده می‌شویم، لازم است آنچه را می‌خواهیم بگوئیم در پرتو نگرش اخیرمان محک بزنیم. این کار باعث می‌شود تغییر و توسعه در هر حوزه‌ای به‌روز بماند.

عرصه مهم دیگری برای مباحثه داریم که باعث می‌شود نگرش مان به اصول کلی و عملکرد مدرسه اصلاح شود. جلسه‌های مدرسه. در این جلسه‌ها طی گفتگوهای معمول درباره امور جاری مدرسه تمام جنبه‌های اصول کلی آن به تدریج و با نگاهی موشکافانه بررسی می‌شوند. آنچه همیشه شگفت‌زده‌ام می‌کند - می‌دانم این در مورد همه کسانی که با سادبری ولی سروکار داشته‌اند، صدق می‌کند - این است که سی سال بعد از شروع کارمان هنوز هم جلسه‌هایی با مباحثه‌های پرشور داریم؛ همیشه دلچسب نیستند، ولی پرشورند. مسائلی که به نظر می‌آید خیلی وقت پیش برطرف شده‌اند، در این دست مباحثه‌ها مجدداً پیش کشیده می‌شوند، بازبینی و گاهی از نو طرح‌ریزی می‌شوند.

شش موضوع را در این مجموعه سخنرانی گلچین کرده‌ام که به نظرم برای مدرسه اهمیت دارد و نگرش به آن‌ها طی این سال‌ها کاملاً تغییر و تکامل پیدا کرده. موضوع امشب «مفهوم بازی» است.

در آغاز بازی در دنیای آموزش جایی نداشت، آن را پست می‌شمردند و جدی‌اش نمی‌گرفتند. این نگاه در تعریف کلمه بازی در فرهنگ لغت منعکس شده است: «خود را با سرگرمی، ورزش و تفریحات دیگر مشغول کردن. بازیگوشی یا جست‌وخیز کردن.» این دقیقاً همان چیزی است که از دید یک آموزگار جدی جایی در آموزش ندارد و حتی نقطه مقابل آن است. آموزش امری جدی و به معنای یادگیری است. آموزش کسب دانش است و نباید آن را با «خوشی»، «بازیگوشی»، «تفریح»، «ورزش» و غیره اشتباه گرفت.

تا مدت‌ها بازی جایی در دنیای آموزش معلمان نداشت. یادم می‌آید در مدرسی قد کشیدم که یک زنگ تفریح پانزده دقیقه‌ای صبح داشتند و یکی بعدازظهر. از نه صبح در مدرسه بودیم تا سه بعدازظهر و فقط در زنگ تفریح بازی می‌کردیم. پرواضح بود که در زنگ تفریح کاری را می‌کردیم که باقی اوقات از آن محروم بودیم!

مشکل معلم‌ها این بود که ظاهراً بچه‌ها دوست دارند بازی کنند. در حقیقت به نظر می‌آید انسان در هر سن و سالی دوست دارد بازی کند. کودکان دوست دارند بازی کنند، درست مثل نوجوانان و حتی معلم‌ها! همه دوست دارند بازی کنند. این مسئله نظام آموزشی را به ستوه آورده و این نظام تا ابد با این میل ذاتی سر جنگ دارد؛ میلی که به نظر می‌آید مخاطبان سرکش این نظام یارای غلبه بر آن را ندارند.

دغدغه اصلی اصلاحگران نظام آموزشی در دوران پس از جنگ جهانی دوم گرایش ذاتی انسان به بازی بود. آن وقت بود که متفکران دست به کار شدند و با دلایلی منطقی رویکردهای آموزشی را بازنگری کردند. برای تشخیص نابسامانی‌های این نظام بینش عمیقی لازم نبود، چون فرهیخته‌ترین مردم دنیا از نگاه اروپاییان - افراد تحصیل کرده و با فرهنگ - همان کسانی بودند که تا سال ۱۹۴۵ سی سال بی‌وقفه در جنگ‌هایی وحشیانه و کینه‌توزانه دست به قتل عام زده بودند. از آن جا که بیش‌تازترین ملت‌ها از لحاظ آموزش پای وحشیانه‌ترین اعمال مهر تأیید زده بودند، علاقه‌مندان حوزه آموزش به این نکته پی بردند که آموزش از اساس نیازمند بازنگری است. آن دوره عصر طلایی اصلاحات آموزشی بود که تا به امروز ادامه یافته است.

یکی از رویکردهای اصلاحات آموزشی این بود که از علاقه فراگیر انسان‌ها به بازی استفاده کند و به نحوی آن را در آموزش بگنجانند. این ایده که یادگیری باید مفرح باشد، یادگیری را باید با سرگرمی ادغام کنند و زیریرکی شادی را در یادگیری بگنجانند ناشی از آن بود که متوجه لزوم تغییر در نظام آموزش شده بودند و علاقه انسان به بازی می‌توانست نقطه شروعی باشد. این ایده را جنبش مدارس پیشرو^۱ ابتدا در دهه‌های بیست و سی مطرح کرد و بعد از جنگ گسترش یافت. اساساً ایده ساده‌ای بود: پابندی به مفهوم سابق آموزش و ترکیب آن با «تفریح» برای اغوای دانش‌آموزان. در گذشته مدارس روزانه^۲ یهود^۲ روالی صریح و بی‌پرده را پیش گرفته بودند. آن‌ها از والدین خواسته بودند که روز اول مدرسه سر بچه‌هایشان را شیره بمالند و آن‌ها را به مدرسه بفرستند. رشوه دادن علنی بود. اگر دانش‌آموز به مدرسه

می‌رفت، آبنبات می‌گرفت. اگر درس‌هایش را خوب می‌خواند، آبنبات می‌گرفت. ولی نسخه‌ی معاصر رشوه‌ها پیچیده‌تر شده‌اند، به این امید که کسی متوجه نشود برنامه‌ی اصلی دست نخورده.

بلوایی که چندی پیش در ماساچوست^۱ به پا شد، به خوبی نفوذ این جنبش را در نظام آموزش نشان می‌دهد. جان سیلبر^۲، شخصی بانفوذ و البته بدنام در نظام آموزشی ماساچوست، با دانش‌آموزان کلاسی در مقطع دبستان درافتاد؛ دانش‌آموزانی که از نظر سیلبر پای‌شان را از گلیم‌شان درازتر کرده و مطلبی با موضوع مفرح بودن یادگیری نوشته بودند. سیلبر جوش آورد و در جواب تندوتیزی که به سرعت رسانه‌ای شد گفت مردم دچار سوءبرداشت شده‌اند، قرار نیست یادگیری مایه‌ی خوشی باشد، قرار است کاملاً جدی باشد. آن دانش‌آموزان هم توییح شدند تا رفتارشان را اصلاح کنند و خوشی از سرشان بیفتند. هرچه سریع‌تر بهتر!

وقتی مدرسه‌ی سادبری ولی آغاز به کار کرد، ما هم مثل بقیه خوب می‌دانستیم که اگر کودکان و نوجوانان آزاد باشند و برنامه‌ی از پیش تعیین‌شده‌ای به آن‌ها تحمیل نشود، بازی می‌کنند. می‌دانستیم اگر واقعاً اختیار وقت‌شان را به خودشان بسپاریم، فقط بازی می‌کنند. این موضوع را پذیرفته بودیم ولی باورهای غالب آن زمان تا حدی بر افکارمان تأثیر گذاشته بودند. گفتیم «اشکالی ندارد بچه‌ها بازی کنند»، نه به این دلیل که یادگیری باید مفرح باشد، بلکه به این دلیل که بازی به خودی خود آموزنده است. بازی شاید تفریح و مایه‌ی خوشی باشد ولی به اهداف آموزشی «برحقی» جامعه‌ی عمل می‌پوشاند؛ اهدافی همچون رشد مهارت‌های حرکتی و اجتماعی و سایر استعدادهای کارآمد. کودکان و نوجوانان کل روز مشغول بازی‌اند و این هیچ اشکالی ندارد، چون بازی برخی جنبه‌های آموزشی را تقویت می‌کند.

عجیب نیست که با اعتراض‌های زیادی مواجه شدیم؛ هم از طرف بعضی از والدین مدرسه هم کسانی که برای مصاحبه می‌آمدند یا به فکر ثبت‌نام فرزندان‌شان بودند، چون آن‌ها هم مشکل سیلبر را داشتند. واکنش‌شان این بود: «می‌گویید

1. Massachusetts

2. John Silber

اشکال ندارد بچه‌ها بازی کنند و این بر اهداف آموزشی بخصوصی تأثیر مثبت می‌گذارد، ولی زندگی که عشق و حال نیست. اگر بچه‌ها این را از سن کم یاد نگیرند، برای زندگی در جامعه آماده نمی‌شوند. زندگی بالا و پایین زیاد دارد، برای همین بهترین روش بچه بزرگ کردن این است که کلی پستی و بلندی سر راهش قرار دهیم یا دست کم نگذاریم بازی کند.»

امروز می‌خواهم به این بپردازم که چطور شناخت‌مان از بازی عمیق شد، چون این شناخت با شناخت نقطه شروع‌مان خیلی فرق دارد. بگذارید با این سؤال آغاز کنم که «بازی واقعاً چیست؟» با تمام احترامی که برای ویراستاران فرهنگ امریکن هریتیج^۱ قائلم، گمانم آن‌ها اصلاً ماهیت بازی را درک نکرده‌اند. فکر می‌کنم ماهیت بازی در گرو مبهم بودن آن است. بازی فعالیتی است که بخش چشمگیری از آن نامشخص و از پیش تعیین نشده است. اگر نحوه کاربرد واژه «بازی» را در مضمون گسترده‌اش در زبان انگلیسی بررسی کنید، می‌بینید این واژه مکرراً به فعالیتی اشاره می‌کند که همه اجزایش مشخص نیستند، دست‌وپای شما را نمی‌بندد و جزئی ناشناخته دارد. مسلماً ممکن است شامل لذت و سرگرمی هم باشد ولی چیزهای دیگری مثل «بازی با ایده‌ها» را هم در بر می‌گیرد یا حتی «آزادی عمل داشتن». هرگاه چیزی سفت‌وسخت نباشد، عنصر کوچکی از «بازی» در خود دارد. این تصویر را راحت می‌توان به ذهن سپرد. وقتی انسان درگیر فعالیتی می‌شود که خشک و سفت‌وسخت نیست، یعنی آن فعالیت مؤلفه بازی دارد.

به نظرم دو نوع بازی داریم. نوع اول را «فعالیت سیال در چارچوبی وسیع» می‌نامم — که می‌توانیم به آن «بازی آزاد» هم بگوییم. مثلاً بچه‌ها که دور هم جمع می‌شوند و می‌گویند «بیایید خاله‌بازی کنیم»، برای بازی‌شان چارچوب وسیعی دارند. آن‌ها دنبال بازی نمی‌کنند، بازی ماهیگیری نمی‌کنند، قطاربازی نمی‌کنند، بلکه دارند خاله‌بازی می‌کنند. پس چارچوب کلی و اصلی بازی‌شان تعیین شده ولی بازی‌شان در همان چارچوب و از همان نقطه شروع سیال است. همان‌طور که

بازی را پیش می‌بریم، آن را سرهم می‌کنیم. آیا این بازی مامان و بابا دارد؟ عمو، دایی و نوه دارد؟ از اول دست‌مان برای انتخاب خیلی موارد باز است. یا مثالی پیچیده‌تر— آدمی مثل ژول ورن^۱— می‌گوید بیایید بازی «اختراع زیردریایی» کنیم. «بیایید وسیله نقلیه‌ای طراحی کنیم که زیر آب حرکت کند.» اطلاعات‌مان راجع به این بازی همین‌قدر است و این بازی چارچوب وسیعی دارد.

با این‌که سی سال است در مدرسه سادبری ولی کار می‌کنم، چند روز پیش که دو دختر نوجوان هیجان‌زده آمدند و وسیله‌ای را که طراحی کرده بودند، نشانم دادند، جا خوردم. آن‌ها «بیا اختراع کنیم» بازی کرده و طرح‌ها و نقشه‌هایی هم کشیده بودند. این ایده کلی به ذهن‌شان رسیده بود و نشسته بودند راجع به آن حرف زده بودند. اول طراحی کرده بودند، بعد طرح‌های‌شان را تغییر داده و نقشه‌های‌شان را اصلاح کرده بودند. راستش را بخواهید یکم خوردم، چون تا آن روز ندیده بودم نوجوانان مدرسه هم از این بازی‌ها بکنند. به آدم‌بزرگ‌هایی برخورده بودم که به‌ازای دریافت هشتاد هزار دلار در سال با ایده «ساخت یک زیردریایی» بازی کنند، خردسالانی هم دیده بودم که مشغول این بازی‌ها شوند، ولی تا آن موقع در بین نوجوانان این را ندیده بودم. آن وقت بود که فهمیدم نوجوانان هم به این نوع بازی تمایل دارند. ولی مسئله این است که انسان در این سن کم‌تر از آن است که بتواند چنین تمایلاتی را بروز دهد. چون از طرفی بچگانه به نظر می‌آید و از طرف دیگر پولی به‌ازای انجامش دریافت نمی‌شود.

نوع دوم بازی «فعالیت سیال در چارچوبی محدود» است. فعالیتی که با وجود محدودیت‌های فراوان، آزادی عمل بسیاری دارد— مثل بازی‌هایی که قانون دارند. «بیایید مونوپولی بازی کنیم». شاید با خودتان بگویید مونوپولی که بازی نیست. با این‌همه قانون و قاعده‌ای که دارد دست‌مان برای هر کاری باز نیست. باید تاس بیندازیم، مهره‌ها را در جهت مشخصی حرکت دهیم، به زندان برویم، از زندان

۱. Jules Verne (۱۸۵۰-۱۹۰۵) نویسنده، شاعر و نمایشنامه‌نویس فرانسوی که با نگارش داستان‌های ماجراجویانه‌ای که دنیای داستان‌های علمی-تخیلی را دگرگون کردند، مشهور شد. -م.

بیرون بیاییم و چیزهایی از این دست. با این حال باز هم هیچ چیز قطعی نیست که این تا حدی به تاسی که می‌اندازیم بستگی دارد و تا حدی هم به هوش و تدبیر ما. یا «بباید بنشینیم بازی کامپیوتری کنیم». به نظر می‌آید این بازی فضای کاملاً مشخصی داشته باشد، طوری که افراد بیگانه با بازی‌های کامپیوتری همیشه آن را خسته‌کننده می‌دانند، چون توجه‌شان فقط به تصاویر روی صفحه نمایش و تکراری بودن‌شان جلب می‌شود. آن را فعالیتی ربات‌وار می‌بینند و نمی‌توانند عنصر «بازی» را در آن پیدا کنند، آن بخش سیال را.

بدیهی است که همیشه نمی‌توانیم بین این دو فعالیت سیال، یکی در چارچوب وسیع و دیگری در چارچوب محدود، تمایز محسوسی قائل شویم، چون هر دو در یک بازه قرار دارند. همه بازی‌ها، چه در چارچوب وسیع چه در چارچوب محدود، قوانینی دارند. بازی و قانون با هم ناسازگار نیستند، برعکس همواره با هم به کار می‌روند: «قوانین بازی». حال سؤال این‌جاست که چند قانون وجود دارد؟ برخی قوانین را بشر وضع می‌کند، برخی دیگر را طبیعت. اگر بخواهیم در بازی زیردریایی بسازیم، ناچاریم با ویژگی‌های آب کنار بیاییم. مهم نیست یک فعالیت چند قانون داشته باشد یا این‌که چارچوبش وسیع باشد یا محدود، بلکه زمانی بازی محسوب می‌شود که بخشی از آن سیال باشد و اجازه آزادی عمل بدهد.

بررسی بازی از این منظر کمک می‌کند تا چرایی ارتباط تنگاتنگ و دائمی بازی با کنجکاو را شرح بدهیم؛ موضوعی که از ابتدا در سادبری ولی به آن خیلی حساس بودیم. کنجکاو میل غریزی انسان برای کشف ناشناخته‌هاست—به عبارت دیگر کشف آنچه هنوز نامعلوم است. کشف ناشناخته‌ها ذاتاً فعالیتی سیال است. کنجکاو محرک بازی است و بازی از کنجکاو تغذیه می‌کند. این دو ارتباطی تنگاتنگ دارند. بارها حرفی را که ارسطو دو هزار سال پیش زده، شنیده‌ایم که «انسان از روی غریزه کنجکاو است»، ولی تا همین اواخر نمی‌دانستیم که کنجکاو ذاتی و بازی رشته یک زنجیرند. میل به بازی نتیجه گریزناپذیر کنجکاو است، چون هر دو سیال‌اند.

مثل روز روشن است که بازی برای همه است. بازی انتخاب آدم‌ها در هر سن و سالی است. از آن لذت می‌برند، کلی انرژی و قفش می‌کنند، رویش تمرکز

می‌کنند و از میزان تلاشی که صرفش می‌کنند، گله‌ای ندارند. خیلی از ما کارمندان سادبری ولی در این مدرسه در مواجهه با آنچه به‌زعم عده‌ای «اختلال حواس‌پرتی^۱» است، متوجه مطلبی شده‌ایم. بچه‌هایی هستند که به آن‌ها این انگ را می‌زند که نمی‌توانند طولانی‌مدت روی موضوعی تمرکز کنند. حال اگر از والدین‌شان پرسیم که آیا فرزندتان بازی می‌کند، بی‌برو برگرد جواب می‌دهند که «وای، بله، می‌تواند ساعت‌ها بازی کند». آن‌ها می‌توانند ساعت‌ها بی‌وقفه چوب بتراشند، بازی کامپیوتری کنند، بنویسند و بازی‌های گوناگون کنند ولی نمی‌توانند حواس‌شان را جمع تکالیف مدرسه کنند. نکته این‌جاست که تمرکز از آثار جانبی بازی است. بازی آن‌قدر گیراست که کل جسم و روح فرد را معذب می‌کند. من فقط در موقعیتی می‌توانم کودکی را دچار اختلال بدانم که بینم در بازی کردن ناتوان است. چه چیزی بازی را برای بشر تا این حد حیاتی می‌کند؟ نقش تکاملی بازی چیست؟ استدلال من این است که بقا و پیشرفت گونه بشر در گرو بازی است. به نظرم بشر از نظر میزان تعامل فعالانه^۲ با محیطش، گونه‌ای یگانه است. بشر می‌تواند با محیط در قالب یک رابطه متقابل پویا تعامل برقرار کند— محیط را دستکاری کند، بشناسدش، مدل‌هایی از رویش بسازد، اصلاح‌شان کند و از محیط برای مدل‌هایش بازخورد بگیرد. یکی از راه‌های تعامل انسان با محیط، تلاش برای تغییر شرایط محیطی به منظور ارتقای سلامت، شادی و موفقیتش است.

پس تعامل فعالانه با محیط بخشی از طبیعت بشر است که با کشف ناشناخته‌ها به دنبال راه‌هایی برای تغییر آن بگردد. پیشرفت بشر در گرو جستجوی فاکتورهای جدید و هنوز نامعلوم، بهره‌بردن از آن‌ها، توسعه‌شان، وارد کردن‌شان به حیطه دانش بشری، سپس ادامه راه به سوی ناشناخته‌های جدید است.

گفتن این‌که اوضاع بدون نوآوری تغییر نمی‌کند، توضیح واضح‌تری است. دو نوع نوآوری بشر را پیش می‌برد؛ یکی نوآوری نامحدود، اختراع و اکتشاف آزاد، و دیگری نوآوری در چارچوبی محدودتر.