

# PLAYFULNESS: ВРЪЗКА НА ИГРОВАТА НАГЛАСА С ТВОРЧЕСТВОТО И ЛИЧНОСТТА

КАТЯ ГЕОРГИЕВА СТОЙЧЕВА

ст.н.с. II ст., доктор по психология

katya.g.stoycheva@gmail.com

Понятието *playfulness* присъства както в емпиричните изследвания на творческото мислене и творческото поведение при деца и възрастни, така и в теоретичните анализи на творчеството на личността. Моята задача е: 1) да очертая обхвата и съдържанието на понятието, като опиша индивидуалните различия в изразеността на игровата нагласа и склонността към игра; и 2) да анализирам теоретичните и емпирични факти за връзката на игровата нагласа с креативността. Ще разгледам по-специално следните въпроси: 2а) връзка на играта и игровото поведение при децата с игровата нагласа и склонността към игра при възрастните; 2б) ролята и мястото на игровата нагласа и склонността към игра в творческия процес. Ще представя също така 3) разработените методи за измерване и оценка на индивидуалните различия в игровата нагласа и склонността към игра при деца и при възрастни.

The dimension of *playfulness* is found both in the empirical investigations of creative thinking and creative behaviour of children and adults and in the theoretical studies of creativity and personality. My aim is 1) to introduce the notion of *playfulness* and to describe the manifestations of the individuals' predisposition to play, and 2) to outline theories and data on the relationship of *playfulness* to creativity. I will focus in particular on 2a) the relation of children's play and play behaviour to *playfulness* in adults, and 2b) the role of *playfulness* in the creative process. I will also present 3) individual difference measures that have been developed for the assessment of *playfulness*.

Думата “playful” се превежда като игрив, весел, забавен, закачлив, според 3-то издание на английско-българския речник от 1985 година. Английският език разграничава “play” от “game(s)” и определя “playful” като изпълнен със забавление, несериозен, в настроение за игра, според издадения през 1985 година в София Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Следователно сме в семантичното поле на играенето, а не на игрите, на игровата нагласа, а не на състезателността, на склонността към игра, а не на определената с правила игра.

В психологическата литература понятието *playfulness* се отнася към качествата на личността (човек притежава качеството да може да бъде “playful”) и обозначава онова, което може да превърне всяка дейност в игра и следователно се отнася до същността на всяка игра – нагласата за игра. Присъщата на човека способност да играе (завоевание на развитието в ранна детска възраст) се проявява в широкия спектър от индивидуални различия в склонността към игра, които са предмет на теоретичен анализ и на емпирични изследвания както при деца, така и при възрастни.

## Игра и игрова нагласа

Играта е основна дейност за детето [2], но игровата нагласа не изчезва с възрастта. Възрастните също играят, макар и по-рядко, и извличат огромно удоволствие от това. Играта надживява времето и мястото на детската игра и става личностна черта на играещия човек. Особеностите на играта все още присъстват в поведенческия репертоар на зрелия индивид, и не случайно нашият вид беше наречен *homo ludens*[22].

Играта е дейност, отделена от останалия живот, дейност извън обичайния ход на нашето ежедневие. Дейност, ограничена във времето и пространството, но извън времето и пространството на всекидневието; съществува несъответствие между реалната ситуация и игровата ситуация. Игровата ситуация е една въображаема ситуация, в която падат ограниченията на реалността. Един отделен свят, извън контекста на реалността. Играта е въображаема дейност, но функция на нормално функциониращото човешко въображение, а не патологично фантазиране или халюциниране. Тя става възможна благодарение на

цялостно личностно активно отношение към въображаемата ситуация, доколкото детето “сериозно” възприема тази “измислена” ситуация и се ангажира с нея.

Играта е свободна в смисъл на доброволна дейност. Играта по нареждане не е игра; това е дейност, която може да бъде отменена или отложена по всяко време и спокойно може и да не се извършва. Ако в играта се включи елемент на принуда, тя губи своя характер на привлекателно и радостно развлечение.

Тя е вътрешно мотивирана и парателична, т.е. носи своята цел сама в себе си, не се стреми към някакъв конкретен материален резултат извън себе си (играта е свободна от необходимостта: и децата, и животните играят, когато основните нужди на индивида са задоволени). В този смисъл играта е непродуктивна дейност.

Тя е също така и вътрешно регламентирана, има свои собствени вътрешно присъщи ѝ правила, които управляват временния свят, създаден от играта. Ако индивидът не приеме съзнателно правилата на играта, игра няма да има. Приемането на игровата условност и на законите, които действат в нея, е необходима предпоставка за съществуването на каквато и да било игра. Игровата нагласа по необходимост съчетава използването на изобретателността с приемане и спазването на конвенционалността.

Играта включва значителна степен на неопределеност, както субективна (за играещия), така и обективна (за зрителя). Не може предварително да се определи развитието ѝ и да се планира изхода ѝ. Ходът на играта винаги зависи в определена степен от инициативата на играещите. Играта следователно съчетава спонтанността с порядъка и формата.

Децата извличат огромно удоволствие, радост и наслаждение от играта. Приятното им чувство е видимо: блясък в очите, смях, физическа възбуда. Удоволствието е вътрешният двигател на играта. Чрез екзалтацията и напрежението в играта се избягва скуката. Радостта и наслаждението се приемат като проява или като елемент и на игровата нагласа [15,16].

Играта е дейност, която се осъществява в позната среда, за разлика от изследователското поведение, което се разгръща в сферата на новото, непознатото и неизвестността.

#### Игрова нагласа и игрово поведение

Нагласата за игра е вътрешна, индивидуална предразположеност за играене и игра, склонност към игра. Като такава тя е сравнително устойчива и разпознаваема и наблюдението върху поведението може да ни покаже честотата на срещане (проявяване, случване) на различните реакции, действия и отношения, чрез които тя се проявява. Според Нина Либерман [16] степента на изразеност на склонността към игра се проявява във *физическа спонтанност* (равнище на координация и моторна активност на детето по време на игра); *социална спонтанност* (качество на взаимодействието на детето с другите по време на игра; прояви на поведение на сътрудничество, споделяне, откликване или поемане на инициатива и лидерство; да се чувстваш комфортно в груповата среда и да се движиш свободно в и извън тази социална структура); *когнитивна спонтанност* (качеството на детското въображение, комбинативност на ума, поемане на различни роли); *видима радост* (мимика и движения, белязани със задоволство, релаксация, ентузиазъм, ликуване, наслаждение; вокализация; липса на скованост), и *чувство за хумор* (смях, шеги, закачки, клоунада, смях на историите на другите и създаване на свои истории).

Това, което при децата са лесно забележими различия в поведението и предпочитанията, с навлизането в зрелостта все повече се превръща в характерен за индивида стил или подход към неговата среда, който се проявява в различни ситуации, а не само по определен повод или в специфичен контекст. Игровата нагласа е предразположеност към определяне на дейността като игрова чрез включването в нея по един метафоричен, използващ въображение и фантазия начин, което носи радост и

наслаждение. Става дума за наслаждение и задоволство, идващи от вътрешно мотивираното включване на индивида в дейност, а не от пасивното удовлетворяване на организмични нужди. Игровата нагласа се проявява в качеството “игра”, което индивида привнася в своето взаимодействие със средата. Тя позволява на човека да превърне практически всяка ситуация и всяко обкръжение в по-приятна и забавна среда.

Анализът на компонентите и проявленията на игровата нагласа при възрастните показва, че най-голяма съгласие между различните автори има по отношение на удоволствието и спонтанността [15]. С тях е свързана вътрешната мотивация. Чувството за релаксация (спокойствие, отпуснатост) е свързано със спонтанността, като физическият компонент в проявленията не е задължителен. Чувството за хумор се нарежда след тях, като свързано с всички предходни поведение и отношение към ситуацията.

Способността на възрастния да играе, освен в склонността и готовността за игрово поведение, се проявява също така в творческата дейност и в културните му занимания.

Противопоставянето на “несериозната” играта и на “сериозната” работа има смисъл от гледна точка на социалните представи и очаквания, които категоризират дейностите като подходящи или неподходящи за дадена възраст и ситуация. От гледна точка на психологическите механизми на играта и нагласата за игра, “обратното” на спонтанността и радостта на играта е *сковаността и потиснатостта*. Не случайно прилагателното “сериозен” не попада в дескрипторите на игровата нагласа при възрастни.

Така например изследването на Лин Барнет [7] се опитва да опише конструкта игрова нагласа чрез характеристиките на хората, които проявяват много силно такава нагласа в поведението си, съпоставени с тези, които изобщо не проявяват подобна нагласа. Студенти описват хора на двата полюса на изразеност на игровата нагласа докато наблюдатели записват и обработват изброените от тях характеристики, а после участниците се запознават със списъка, коментират неговата изчерпателност и смисъла, който се влага във всяко понятие. В резултат на това са извлечени 42 прилагателни, описващи присъствието или отсъствието на игрова нагласа у индивида. След това студентите оценяват себе си и двама индивиди, които те познават, и които са с много силна и много слаба нагласа за игра по тези 42 прилагателни (плюс понятието “има нагласа за игра”) с помощта на 10-степенна скала. Петнадесет прилагателни показват значими корелации с нагласата за игра във всички групи (мъже-жени, оценяване на себе-оценяване на другите) и разграничават индивидите с висока и ниска степен на нагласа за игра. Експлораторният факторен анализ извлича 4 фактора Gregarious (5), Uninhibited (4), Comedic (4), Dynamic (2). Няма полови различия във факторната структура на игровата нагласа.

Осмислянето на психологическите механизми в основата на игровата нагласа като индивидуална предразположеност при възрастния индивид се прави главно в две насоки. Първата вижда сърцевината на игровата нагласа в свободата за изразяване на първични процеси, на агресивно и афективно съдържание, което прави играта на децата по-богата, спонтанна и разгърната, а възрастният със силно изразена игрова нагласа се проявява като спонтанен, изразителен, способен да извлича радост и удовлствие от включване в дейност и с чувство за хумор. Втората насока тълкува игровата нагласа през призмата на предложената от Михали Чиксентмихали теория за потока и изживяването на потока. Съгласно този модел, човек извлича най-голямо удоволствие и удовлетворение когато има съответствие между равнището на сложност на задачата и равнището на уменията му за справяне с дейността. Активното използване на своите умения за ефективно справяне със своите предизвикателства поражда радост и последващо задоволство и е основа за развитие и израстване [13,14,15]. Игровата нагласа е свързана както със справянето, така и с експресията [9].

### Игра, игрова нагласа и творчество

Връзката на играта с творчеството е предмет както на емпирични наблюдения и изследвания, така и на теоретични анализи. Психологически факти и данни в тази област се натрупват от експериментални изследвания на влиянието на играта върху творческите способности на децата, наблюдения на игровото поведение на децата, проучване на феномена “въображаеми игрови партньори” и анализ на връзката на игровата нагласа с креативността. Играта не само доставя удоволствие и радост, но и развива спектър от когнитивни, социални и емоционални умения, свързани с творчеството.

Така например сравнението на оценките за креативност по тестовете за творческо мислене на П. Торанс показва, че експерименталната група от ученици в 4-ти клас, участвали в неструктурирани игрови дейности, които предоставят на децата свобода да изберат насоката за своята дейност, има по-високи резултати за оригиналност на мисленето и за сумарна креативност от контролната група от техни съученици, участвали в структурирани игри, където учителят определя темата и правилата и следи за спазването им при рисуване на картина, литературна драматизация и спортни занимания на детската площадка [8].

Спонтанната гъвкавост на мисленето, измерена чрез адаптация на задачата на Дж. П. Гилфорд за необичайна употреба на обичаен предмет, корелира положително с редица характеристики на емоционалната експресивност в поведението на децата от 1 и 2 клас по време на игра: честота, интензивност и разнообразие на изразяваните емоции; отдаденост и наслаждение от играта; качества на фантазната продукция като организация, детайлизация, изобилие, въображение [19].

Наблюденията върху играта на детето с въображаеми игрови партньори (въображаеми персонажи, които детето назовава, на които се позовава в разговор или с които играе, сякаш те реално съществуват без никаква обективна основа за това) показват, че тя допринася за творческото израстване като дава възможност на детето да проявява, упражнява и развива чувствителност към отношения, хора и социални взаимодействия; емоционална експресивност и умение да се поставиш на мястото на другия и да погледнеш на нещата от различна гледна точка; пластичност и нагласа за конструктивно взаимодействие с другите; детайлизация на изразяваните роли, събития, ситуации и идеи; оригиналност при предлагането на нови идеи, изследването на нови възможности, използването на материалите по необичаен начин; способност и нагласа да си представяш сякаш (as if) [20]. Сложността и разнообразието в игровото поведение свидетелстват за разширяване и обогатяване на поведенческия репертоар от потенциални реакции у детето.

### Игрова нагласа и творческо поведение

В теоретичен план връзката на игровата нагласа с креативността на личността се утвърждава от автори като Карл Роджърс [18] и Ейбръхам Маслоу [1,17]. Тя е част от вътрешните условия за творчество, индивидуално-психичните предпоставки за творческа изява.

Изследователите на играта и творчеството предлагат различни механизми за обяснение на тази връзка. Първо, играта сближава субективния и обективния опит и в този смисъл благоприятства развитието и разгръщането на способността на субекта да се опира на своите субективни възприятия, реакции и впечатления при интерпретацията на обективния свят и на опита си в него. Способността и склонността към субективно реконструиране на перцептивния контекст като измерител на индивидуалните различия в креативността е залегнала в теоретичната концепция и в изследователската методология на Г. Смит и колеги например [21].

Второ, опитът в играта и развитието на игровата нагласа са предпоставка за развитието на третичните процеси, описани от С. Ариети [3], които стоят в основата на интегрираното индивидуално творчество и според А. Маслоу [1,17]. Емпиричните наблюдения и данните за връзката на експресивността на игровото поведение с

креативността подкрепят тази обяснителна схема. А. Маслоу я описва като част от творческата нагласа, която е проявление на първичната креативност, присъща на всеки човек. Според него творческата нагласа създава условия за импровизация и игра. Да можеш да импровизираш означава да не се страхуваш от постоянно променящата се ситуация, от това, че нищо не е фиксирано, сигурно, особено когато импровизираш в една непозната ситуация, в която се оказваш за пръв път. Способността да играеш, да се наслаждаваш на това, което си измисляш и въобразяваш, предполага да си дадеш позволение да бъдеш спонтанен, да свързваш и съчетаваш нещата по необичаен начин и да изразиш себе си, т.е. свободата за използваш символния свят да изразиш своите импулси, нужди и желания, своето задоволство или неудовлетвореност. Поетичното, метафоричното, примитивното и архаичното работят в синхрон с аналитичния, рационален, концептуален ум в служба на творческия процес.

К. Роджърс говори за игра с елементите на опита (идеи, образи, понятия, цветове, форми, отношения) и посочва мястото на игровата нагласа в протичането на творческия процес. Става дума за интелектуална игра: да можеш да дадеш воля на своето мислене и въображение свободно да комбинират и неограничено да изследват елементите на опита и познанието. Тя е свързана с качества като спонтанност и със способността за импровизация [18]. Една от задачите в едни от най-популярните тестове за креативност, тестовете за творческо мислене на Пол Торанс, изисква от изследваното лице да си представи, че някаква въображаема ситуация е станала реалност, и да се опита да си представи какви би могло да се случи тогава. Способностите за творческо мислене в голяма степен почиват на способността на човек да изгради в ума си една въображаема ситуация и да опише, предвиди и анализира нейните следствия, развитие, разнообразни ефекти и аспекти: емоции и чувства на героите, възможни причини и следствия, скрит смисъл, проекции в бъдещето.

#### Методи за измерване и изследване на игровата нагласа

##### *Методи, използвани при деца*

Playfulness Scale (Lieberman, 1977) – учителите оценяват поведението на децата по време на игра. Те дават оценки на децата, с които работят и които познават, по петте индикатора на игровата нагласа, като за всеки от тях дават оценка за честотата, с която се наблюдава у детето, и за интензивността на проявленията му. Оценката се дава по 5-степенна скала, и за всяка от оценяваните характеристики има дадено описание с примери. Анализът на оценките за игрова нагласа показва, че те не са повлияни от т.нар. ефект на ореола, за което се съди от отношението им към добавените две фонове скали (колко умно и колко привлекателно е детето). Децата с по-висока игрова нагласа показват по-високи резултати при решаване на задачи за творческо мислене.

Скалата е адаптирана и за използване с юноши, ученици от 9 – 12 клас, които биват оценявани от техните учители. Описанията на проявленията на спонтанност, радост и чувство за хумор за преформулирани така, че да съответстват на поведенческия репертоар на юношите [16].

Children's Playfulness Scale (Barnett, 1991) – ревизия на скалата на Нина Либерман. Новият вариант има 23 айтеми, които описват определените от Нина Либерман 5 основни компоненти на игровата нагласа. Учителите оценяват поведението на децата по 5 степенна ликертова скала, като за всяко от твърденията указват до какво степен то се отнася до детето (звучи така сякаш за него е казано, много му пасва) [4,5,6]. Гръцката версия на скалата, използвана с 4 – 6 годишни деца, потвърждава обединяването на петте измерения на игровата нагласа в един фактор [24].

Test of Playfulness (Bundy, 1996) – използва понятието за игрова нагласа така както е дефинирано в литературата. Тя се описва чрез 34 айтеми, които се отнасят до *вътрешната мотивация* (участва заради нещо в самата дейност, а не заради външна награда), *вътрешния контрол* (индивида отговаря за своите действия и поне за някои от

резултатите от играта, поема инициатива), *свободата временно да се отстрани от реалността* (индивида решава колко близо до обективната реалност ще бъде неговата транзакция, преструва се, използва въображението си) и *изграждането на игрови контекст* (дава и получава социални сигнали и ориентири, които поддържат игровата ситуация). Поведението на детето по време на игра тук и сега се наблюдава и се оценява колко често (обхват), колко силно (интензивност) и колко умело (умение) проявява тези характеристики с помощта на 4 степенна скала [10,11].

#### *Методи, използвани при възрастни*

Най-много информация и емпирични данни за игровата нагласа при възрастни са събрани със скалата Adult Playfulness Scale, Glynn & Webster, 1992 [13,14]. Мери Ан Глин и Джейн Уебстър използват техниката на семантичния диференциал, като изследваните лица се самооценяват по 25 двойки противоположни прилагателни (например безгрижен – внимателен, оживен – пасивен, забавен – скучен, със – без въображение, непредвидим – предсказуем), които се разполагат на 5 фактора: Spontaneous, Expressive, Fun, Creative, Silly. Описателните характеристики на игровата нагласа са били подбрани с оглед оценка на игровата нагласа като индивидуална характеристика и разграничаването на игра от работа, които включват когнитивни, емоционални и поведенчески проявления на игровата нагласа на работното място.

Получените от тях резултати описват индивидите със силно изразена игрова нагласа като хора с по-висока когнитивна спонтанност и креативност. Те също така са по-склонни да възприемат поставената им задача като игра, а не като работа, да я оценяват позитивно, да бъдат по-силно въввлечени и да постигат по-добри резултати в изпълнението ѝ. В организационна среда игровата нагласа е свързана с вътрешна мотивация и позитивно отношение към иновациите [13,14].

Други психологически инструменти, използвани за измерване на индивидуалните различия в нагласата към игра у възрастните са: а) Play scale, Jackson's Personality Research Form, 1984 [12], и б) Playfulness factor, Adult Behavior Inventory, Graham et al., 1989 [23]. Получените с тях резултати подкрепят положителната връзка на игровата нагласа с креативността и толерантността към неопределеност, от една страна, и с потребността от позитивни емоции, характеризираща екстравертната ориентация на личността.

#### **Литература**

1. Маслоу, Е. (2001) *Мотивация и личност*. София, Издателство Кибеа.
2. Стойчева, К. (1985) *Сюжетно-ролевата игра при децата – начин на включване в културата*. Магистърска теза, СУ "Св.Кл.Охридски", Катедра Теория и история на културата.
3. Arieti, S. (1976) *Creativity: The magic synthesis*. New York: Basic Books.
4. Barnett, L.A. (1990) Playfulness: Definition, design, and measurement, *Play and Culture*, 3, 319-336.
5. Barnett, L.A. (1991a) The playful child : Measurement of a disposition to play, *Play and Culture*, 4(1), 51-74.
6. Barnett, L.A. (1991b) Characterizing playfulness: Correlates with individual attributes and personality traits, *Play and Culture*, 4(4), 371-393.
7. Barnett, L.A. (2007) The nature of playfulness in young adults, *Personality and Individual Differences*, 43, 949-958
8. Beretta, S., Privette, G (1990) Influence of play on creative thinking, *Perceptual and Motor Skills*, 71, 659-666.
9. Bozionelos, N., Bozionelos, G. (1999) Playfulness: its relationship with instrumental and expressive traits, *Personality and Individual Differences*, 26, 749-760.
10. Bundy A (1996). Play and playfulness: what to look for. In D. L. Parham & L.S Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (pp. 52 – 66). ST. Louis, MO: Mosby.

11. Bundy, A.C., Nelson, L., Metzger, M., Bingaman, K. (2001) Validity and reliability of a test of playfulness, *The Occupational Therapy Journal of Research*, 21(4), 276 – 292.
12. Costa, P.T and McCrae, R. R. (1988) From Catalog to Classification: Murray's Needs and the Five-Factor Model, *Journal of Personality and Social Psychology*, 55(2), 258-265.
13. Glynn, M.A., Webster, J. (1992) The adult playfulness scale: An initial assessment, *Psychological Reports*, 71, 83-103.
14. Glynn, M.A., Webster, J. (1993) Refining the nomological net of the adult playfulness scale: Personality, motivational, and attitudinal correlates for highly intelligent adults, *Psychological Reports*, 72, 1023-1026.
15. Guitard, P., Ferland, F., and Dutil, E. (2005) Toward a better understanding of playfulness in adults, *The Occupational Therapy Journal of Research*, 25(1), 9–22.
16. Lieberman, N. (1977) *Playfulness: Its relation to imagination and creativity*. New York: Academic Press.
17. Maslow, A. (1971) *The farther reaches of human nature*. London: Penguin Book.
18. Rogers, C. (1959) Toward a theory of creativity. In: Anderson, H. (Ed.) *Creativity and Its Cultivation*. New York: Harper.
19. Russ, S. W., Grossman-McKee, A. (1990) Affective expression in children's fantasy play, primary process thinking on the Rorschach, and divergent thinking, *Journal of Personality Assessment*, 54 (3&4), 756-771.
20. Somers, J.U., Yawkey, T.D. (1984) Imagery play companions: contributions of creative and intellectual abilities of young children, *Journal of Creative Behavior*, 18(2), 77-89.
21. Smith, G.J.W., Van Der Meer, G. (1994) Generative sources of creative functioning. In M.P. Shaw and M. A. Runco (Eds.) *Creativity and Affect* (pp. 147-167). Norwood, NJ: Ablex.
22. Sutton-Smith, B. (1997) *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
23. Tegano, D. W. (1990). Relationship of tolerance of ambiguity and playfulness to creativity, *Psychological Reports*, 66, 1047–1056.
24. Trevlas, E., Grammatikopoulos, V., Tsigilis, N., Zachopoulou, E. (2003) Evaluating Playfulness: Construct Validity of the Children's Playfulness Scale, *Early Childhood Education Journal*, 31(1), 33-39.