

الفصل الأول الأمَل في اللعب

شعرتُ بالإرهاق بعد خمس ساعاتٍ من القيادة المتواصلة على الطرق السريعة الملتهبة في صحاري نيفادا ويوتاه، وبدأ أن كلبى الأشقر يقاسمني المشاعر نفسها؛ كان متعباً ملتقاً على نفسه في المقعد الخلفي للسيارة يتنفس بصعوبة بالغة، كانت الأميال العشرة الأخيرة من رحلتنا نحو مزرعة قريبي آل في طريقٍ غير معبدةٍ، واستغرقت الرحلة نصف ساعةٍ أخرى وسط قعقة الطريق لحين وصولنا المزرعة، وقبيل وصولنا تراءت لي سحابة الغبار التي كانت تلاحقنا على الطريق الصحراوية وقد أنهت رحلتها هي الأخرى لتغطي السيارة حالَ أطفأتُ المحرك.

ثم حدث شيء لم يكن متوقعاً.

ترجلتُ من السيارة لأفتح الباب الخلفي لجيك، وإذا به يرجف حماساً وقد أسره المشهد برمته: يوم مشرق من أيام آب/أغسطس ينير مراعي بمساحة أربعة أفدنة، حيث عشرات الخيول وقريبي آل وأطفاله الأربعة

وكلبان في انتظارنا، وحفيف أوراق الحور يتهاهى إلى أسمعنا من خلال
النسمات العلية، ورائحة القش والخيول التي تفوح في أرجاء مزرعة يوتاه..
بدا المنظر في عيني جيك وكأنه جنة حقيقية!

فجأة، وبحركة خاطفة وثب جيك خارج السيارة، وكأنه شبحٍ أشقرٍ
انقضَّ على المرعى، أخذًا بالجري السريع جيئةً وذهابًا، ممزقًا الغبار
الذي يثيره بسرعة جريه وانعطافاته الحادة، فاغرًا فاه بابتسامة عريضة،
ولسانه المتدلي ينطق بالحماس.

وهنا تجرأ جيك، وانطلق في متاهة حيوانات المزرعة من دون تردد،
ساورني القلق وأنا أتوقع ردة فعل الخيول، لكنها لم تقابل مبادرته بخجلٍ،
إذ أشعلت حماسه نفوسها؛ فأخذت تقفز وتتحرك في جزلٍ ومرحٍ، لم تكن
تلك ردة فعلها وحدها، إذ بدا أن دواخل الجميع؛ من بالغين وأولاد وكلاب
وخيول، قد التهبت بحماس جيك وانغماسه في متعة اللعب، لقد جعلنا
جيك نلتقط أنفاسنا ونحن نشهد لحظاتٍ من الحيوية التي لا مثيل لها.

وكان جيك شعر بهذا، فقرر مشاركة الجميع في لعبته، فاندفع من
حصانٍ إلى شخصٍ إلى كلبٍ ثم مهرٍ ليعيد الكرة في عرضٍ مشوّقٍ للسرعة
والرشاقة والحماس، وفي خضم هذا لامس جيك بكتفه كلبًا آخر، فدفعه
مسافةً من دون أن يتباطأ جيك ولو قليلاً، ارتد الكلب الآخر، وسرعان ما
أعاد توازنه ليندفع خلف جيك في مطاردةٍ مثيرةٍ، وسط صيحات بهيجة
من الأطفال الذين لم يتمالكوا أنفسهم واندفعوا هم أيضًا خلف جيك
الذي كان يقفز سريعاً، وسرعان ما انتقلت عدوى الصيحات والجري

لل كبار أيضاً، ليكتمل المشهد بمشاركة طيور العقق المنشغلة باستطلاع ما يحدث، فحلقت فوق المكان.

كانت اللحظة أسرةً جذلةً غير متوقعةٍ بسرعتها وروعها، وما إن مضت ثلاثون ثانية حتى هدأت الخيول واستلقت الكلاب لاهثةً تبرّد بطونها على العشب. كان الاندفاع يغلي في دمائنا جميعاً، حاولنا ضبط أنفسنا إلا أنّ الأمر انتهى بانفجارنا ضاحكين، زال عني التعب وتوتر القيادة لمسافات طويلة وسط ضحكات الأطفال وحماسهم. مضى ذلك اليوم بخفةٍ ويسرٍ لم أعده منذ زمانٍ طويلٍ.

قدّم جيك برهاناً موجزاً عما علمتني إياه سنوات البحث الأكاديمي والسريري عن طاقة اللعب ومتعته الواضحة، فهو يُنشّط أنفسنا ويشحنها، ويخفف أعباءنا، ويجدد إحساسنا بالتفاؤل، ويقودنا لاكتشاف إمكانات جديدة.

وما هذه الصفات الرائعة والمثيرة للإعجاب إلا مجرد بداية، إذ يعلم الآن علماء الأعصاب، وعلماء البيولوجيا التطورية، وعلماء النفس، وعلماء الاجتماع، والباحثون في جميع الحقول العلمية، أنّ اللعب ما هو إلا عملية بيولوجية عميقة، تطورت عبر الأزمان في العديد من الأنواع الحيوانية لتعزيز البقاء، إنّه يشكّل الدماغ ويجعل الحيوانات أكثر ذكاءً وأكثر قدرة على التكيف، ويعزز التعاطف لدى الحيوانات العليا، ويجعل من اختلاط الفئات الاجتماعية المعقدة أمراً ممكناً، أما بالنسبة إلينا فيدخل اللعب في صميم الإبداع والابتكار.

يبرز البشر من بين جميع أنواع الأحياء بصفاتهم أكبر لاعبين على الإطلاق، إننا مُصمَّمون للعب، عندما نلعب نخرط في أنقى تعبيرٍ عن إنسانيتنا، وأصدق تعبير عن شخصيتنا، ولهذا لا غرابة إطلاقاً في أن تكون أوقات اللعب أكثر الأوقات التي نشعر فيها بالحياة وحيويتها، ألا تُشكّل لحظات اللعب تلك أفضل ذكرياتنا؟

هذا ما أدهشني وأنا أقرأ نعي أولئك الذين قضوا في 11 أيلول/سبتمبر 2001م، وكنت قد بدأت بجمع تلك القصص؛ لما فيها من صور مؤلمة ومؤثرة بحق، وقد أدركتُ سريعاً وأنا أقرأها أنّ لحظات اللعب وأنشطته هي أكثر ما يتذكره الناس عن أولئك الراحلين، وسأتناول مثلاً ما ورد في نسخة النيويورك تايمز ليوم 31 آذار/مارس 2002 من نعي لأشخاصٍ توفوا تحت هذه العناوين: (ملك الرماية - قذف الكرة)، و(هاوٍ لفرانك زابا)، و(سيد المرج: محب المزاح ذو القلب الكبير)، و(محب الضحك). لاحظتُ أنّ ذكريات أوقات اللعب مع الأحباب الراحلين كانت طاغيةً على النص أسفل العناوين، وكأنّ اللعب مثل خيوطاً بهيئةً عبرت حياتهم، فتسجت الذكريات وجمعت العواطف.

لقد أمضيتُ حياتي المهنية في دراسة اللعب، وإيصال فحوى هذا العلم إلى الجمهور، وفي هذا الصدد قدمتُ الاستشارات لأكثر (500) شركة حول كيفية دمج اللعب في عالم الأعمال، واستخدمت العلاج به لمساعدة المكتئبين سريريّاً، وتحدثتُ مع كثير من الآباء القلقين عن أهمية اللعب الصحي لأطفالهم، وحللتُ الآلاف من الحالات التي أدعوها تواريخ اللعب، ووجدتُ أنّ للعب دوراً في مناحي حياتنا كلّها، وهو يساهم

في جعل الإنسان راضياً عن نفسه إذا جعله جزءاً من حياته اليومية؛ إذ إنَّ قدرتنا على اللعب لا تكمن في جعلنا سعداء لحظياً فحسب، بل في ترسيخ العلاقات الاجتماعية وتغذية الإبداع الخلاق للمرء.

وإذا بدا أنَّ كلامي مبالغٌ به، فلننظر إلى ما سيؤول إليه العالم من دون لعب، لن يكون الأمر مجرد غيابٍ للألعاب والرياضة فحسب، إذ تكاد حياتنا من دونه تشبه حياةً من دون كتبٍ وأفلامٍ وفنٍ وموسيقى ونكاتٍ وقصصٍ مأساويةٍ. تخيل عالماً يغيب فيه المزاح، خالياً من الأحلام والكوميديا والسخرية؛ فعالم كهذا سيكون عالماً بائساً يصعب العيش فيه. بعبارة أوضح، اللعب هو من يخرجنا من ضيق الدنيا، إنَّه كالأكسجين، موجودٌ حولنا أينما حللنا، لكننا لا نلاحظه أو نفتقده إلا حين نفقده.

لكن ماذا يحصل للعب في حياتنا؟

نبدأ جميعاً حياتنا باللعب بصورة طبيعية، ولا نحتاج في طفولتنا إلى تعليمات توضح كيفية اللعب، كلُّ ما نحتاجه هو أن نقوم بما يسلينا ويمتعنا، وإذا احتاج الأمر إلى قواعدٍ للعبة فإننا نتعلمها من رفاقنا. نتعلم من خلال لعبنا كيف يسير عالمنا، وكيف يتفاعل الأصدقاء بعضهم مع بعض، نتعلم من خلاله الكثير عن الغموض والإثارة التي يمكن أن تواجهنا في الحياة من خلال منزلٍ على شجرةٍ أو أرجوحةٍ من إطارٍ قديمٍ أو من خلال الرسم بالطباشير.

غير أننا في لحظة ما نشعر بالذنب حين نكبر إذا لعبنا؛ لأنَّ هناك صورةً عامةً عن اللعب أنَّه غير منتج، وأنه مضيعةٌ للوقت، وهو مخزٍ

وما يتبقى في هذه الحالة من اللعب هي ألعاب منظمة جداً كالدوريات الرياضية، وهي تحتاج إلى جهد كبير وقدرة عالية على المنافسة. إننا نكافح لنكون منتجين، وإذا لم نحصل من نشاط ما على مهارة أو مال أو رضا المدير، فإننا نشعر بانعدام الحاجة إلى أدائه، ويبدو أن المطالب الكثيرة لحياتنا اليومية تحرمنا القدرة على اللعب.

وقد يناقش بعض المشككين بقولهم: «حسناً، لا شك في السعادة التي يجلبها اللعب طوال الوقت، لكن هذا قد يُتاح لشخص غني أو متقاعد، أو حقق الاثنتين معاً، وبخلاف ذلك لن يجد المرء وقتاً للعب»، أو قد يقول بعضهم إنهم إذا سلموا أنفسهم لرغبة اللعب ومتعته فإن هذا سيعيقهم عن أداء واجباتهم.

إلا أن المسألة ليست كذلك، فنحن لسنا بحاجة إلى اللعب طيلة الوقت لكي نشعر بالرضا؛ فاللعب يأتي كمحفز في معظم الحالات، ولممارسته ولو بصورة محدودة آثار مفيدة ستعكس على حياتنا، وتجعلنا أكثر إنتاجية وسعادة في كل ما نقوم به.

سأتناول أحد الأمثلة على هذا الأمر، وهي لوريل، الرئيسة التنفيذية لشركة عقارية ناجحة. تزوجت لوريل في أواخر العشرينات من عمرها، وأنجبت طفلين، كان هذا خلال تأسيسها لأعمالها. تتسم علاقتها مع زوجها بالتوافق والقوة، وهي تهيم بصغيريها؛ أحدهما في الرابعة والآخر في العاشرة، ولطالما شعرت بأنها محظوظة ومحاطة بالبركة.

أيامها تهدر مثل محرك توربو، تستيقظ في الخامسة صباحاً لتمارس رياضة الجري أربعة أميال أو خمسة في بعض الأيام، ولتسبح وترفع الأوزان

في أيام أخرى. لم تكن تعمل في عطلات نهاية الأسبوع، وتترك لنفسها الطاقة الكافية لتمضية (الوقت النوعي) مع المقربين الداعمين من عائلة وكنيسة وأصدقاء.

بالنسبة إليها، كانت تحظى بمزيجٍ صحيٍّ من اللعب والعمل، لكن ما إن تجاوزت الأربعين حتى بدأت الرهبة تتسلل إليها بسبب جدولها الزمني، لم تشعر بأنها بحاجة إلى إنهاء أيٍّ من التزاماتها أو التراجع عنه، واستغرق الأمر حيناً من الوقت حتى أدركت أنها وعلى الرغم من حياتها الموفّقة مع زوجها وأولادها، وحماسها بالعمل، كانت تفتقد شيئاً آخر.. كان هو المرح.

تساءلت لوريل عن سبب غياب المرح من حياتها، وعادت بها الذاكرة إلى طفولتها والذكريات المرحّة، ووجدت أنّها ارتكزت على الخيول، وفي خضم استرجاع ذكريات لعبها تذكرت أنّ الخيول قد شدّت اهتمامها منذ وقعت عيناها على واحدٍ منها. لقد أحبّت وهي طفلة صغيرة أن يصعد ويهبط جسدها الصغير على فرسها.

إحدى ذكرياتها المفضلة عن تلك الأوقات هي صداقة حصان الفناء الخلفي في منطقة سكنها، كانت تمتطيه سرّاً في السابعة من عمرها، وتم ذلك أوّل مرّة بإغرائه بوساطة جزرة جعلته يقترب من السياج، فلاطفته حتى سمح لها بامتطائه من غير سراج، ومن دون علم مالكة أو والديها، وعلى الرغم من خطورة هذا على طفلةٍ بعمر السابعة فإنّها منحت لوريل شعوراً بقوتها الكامنة. بدأت فيما بعد بالتسكع في الإصطبلات لتصبح فارسةً بارعةً، وعندما أصبحت شابةً نافست بصورة احترافية، وانتهى هذا في عروض الخيل ثم الاستقرار في الزواج والعمل.

لقد أدركت بعد سنواتٍ طويلةٍ توقها (لمجرد امتطاء الخيل).

قررت لوريل إحياء هوايتها القديمة، فاستأجرت حصاناً، وسرت موجات البهجة في أوصالها عندما عادت إلى ظهره مرةً أخرى، وهي الآن تُمارس هوايتها هذه مرةً في الأسبوع.

ما أدeshها كثيراً منذ أن أعادت اللعب إلى حياتها عن طريق ركوب الخيل، هو توسع نظرتها لتصبح كليةً وكاملةً، وهو ما انعكس على جميع مجالات حياتها، لقد أثمرت العناية بالحصان، وامتطاؤه الدوري، والمشاركات في بعض العروض المحلية الصغيرة، وامتد أثر هذا (النعيم اللاعقلاني) ليعم حياتها العائلية والعملية، ولم تعد لتلك الأعمال اليومية الصغيرة صعوبتها بعد الآن.

أيضاً، فوجئت بالتحول الكبير في علاقتها مع زوجها، تقول لوريل: «لقد أصبحت أسهل، وكثيراً ما أود الحديث معه الآن»، لقد كانت تتخذ موقفاً دفاعياً عند النقاش معه، أو تفكر في الأمور التي يجب عليهما القيام بها، قبل أن تكتشف متعة اللعب المرتكزة على الحصان، لقد كان الأمر قبل وكأنه «تقاسم عمل أكثر منه شراكة حقيقية».

أصبح اللعب عاملاً مهماً للنجاح في كثير من المكاتب، ولا أتحدث هنا عن طاولات البينغ بونغ في غرف الاستراحات فحسب، إنما اللعب خارج مكان العمل الذي يمنح الموظفين شعوراً بالراحة يحملونه معهم إلى المكتب فتظهر قدراتهم على الأداء الجيد في مهام العمل التي لا يبدو أن لها رابطاً مع اللعب على الإطلاق.

مثال على ذلك: يُعد (JPL) مختبر الدفع النفاث في معهد كاليفورنيا للتكنولوجيا (كالتيك)، المرفق الرئيس لبحوث الفضاء لأكثر من سبعة عقود. لقد نجح العلماء والمهندسون في كالتيك في تصميم وإدارة المكونات الرئيسية للمهام كلها التي يدخل فيها العنصر البشري، أو تلك التي لا يدخل فيها في زمننا، وهم من أسسوا المشاريع المعقدة وبنوها وشغلوها، مثل مركبات الروبوت التي هبطت على المريخ، واستكشفت سطح الكوكب لأعوام، يمكننا القول إن فريق مختبر الدفع النفاث هم من ابتكر عصر الفضاء، وقد اعتاد هؤلاء الباحثون على التحديات مهما كانت الأهداف كبيرة وطموحة بقولهم: «يمكننا تحقيق ذلك».

وفي أواخر التسعينيات وقفت إدارة المختبر أمام تحدٍّ جديدٍ لم تعده منذ تأسيس المختبر، واعترف المديرون: «نعم.. لدينا مشكلة»، فمع اقتراب المختبر من بداية القرن الواحد والعشرين بدأ المهندسون والعلماء الذين انضموا للمختبر في ستينيات القرن الماضي بالتقاعد بأعدادٍ كبيرةٍ، كان هؤلاء هم من جعل الإنسان يمشي على القمر، وهم من بنى المنظومة الروبوتية لاستكشاف النظام الشمسي.

بدا أن المختبر يمرّ في وقتٍ حرجٍ خلال استبدالهم، وقام المختبر بالتعاقد مع الخريجين الأوائل من كليات الهندسة الكبرى، مثل معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT)، واستانفورد، وحتى كالتيك نفسها، إلا أن المصممين الجدد كان ينقصهم شيء ما، لم يكونوا جيدين بما يكفي لحلّ بعض أنواع المشكلات البالغة الأهمية في هذا العمل. بعد البحث، وجد المديرون ذوو الخبرة أن المهندسين المعيّنين حديثاً قد

يتفوقون في المسائل الرياضية النظرية في حدود الهندسة، لكن تنقصهم مهارة التعامل مع الصعوبات العملية التي تواجههم في المشاريع المعقدة لنقلها من الصيغة النظرية إلى التطبيق، وعلى عكس أسلافهم لم يتمكن المهندسون الشباب من التقاط الخلل الرئيس في الأنظمة المعقدة التي عملوا عليها، ولم يتمكنوا من تحليلها إلى عناصرها الأساسية لدراستها وإعادة ترتيبها من جديد بصورة مبتكرة تؤدي إلى الحل.

السؤال المطروح هنا هو: لِمَ وظَّف مختبر الدفع النفاث الصنف الخاطئ من المهندسين؟ صحيح أنهم من الذين نالوا أعلى الدرجات في أفضل الكليات، إلا أن التفوق الأكاديمي ليس المقياس الأفضل لإمكانية حلّ المسائل العملية التي يتعرض لها الخريجون. وبوصفهم مهندسين محترفين، قامت إدارة المختبر بتحليل المشكلة، وخلصت إلى بحثهم في البيانات الخاطئ عند التوظيف، إذ لا يمكن- وفق الأسلوب الذي اتبعوه- تمييز الجيدين في حلّ المسائل العملية ممن هم ليسوا كذلك، ويحتاج الفصل بين الصنفين إلى مقاييس أخرى مختلفة.

لم يلبث رئيس المختبر حتى وجد الحلّ لدى نيت جونز (Nate Jones)؛ كان جونز يدير متجرًا متخصصًا في بيع أدوات السباق الدقيقة وإطارات سيارات الفورمولا ون (Formula One)، لاحظ جونز أن الكثير من الشباب الجدد القادمين إلى العمل في المتجر لم يتحلّوا بالقدرة على حلّ المشكلات، وهذا ما أثار تساؤلات جونز وزوجته التي تعمل مدرّسة عما تغير. وبعد استجواب الشباب الجدد والعاملين القدامى، وجد جونز أن أولئك الذين عملوا ولعبوا بأيديهم في أثناء نموهم كانوا قادرين على (رؤية

الحلول) التي لا يستطيع أن يراها من لم يعمل بيديه. كتب جونز مقالاً عن تجربته هذه، وأثار هذا المقال اهتمام إدارة مختبر الدفع النفاث.

عاد مديرو المختبر سريعاً للنظر في مواصفات المهندسين المتقاعدين لديهم، ووجدوا شيئاً مماثلاً، فقد بدا من بيانات موظفيهم القدامى الذين كانوا قادرين على حلّ المشكلات أنّهم استخدموا أيديهم في شبابهم بكثرة، سواء في فك الساعات لفهم آلية عملها، أو التنافس في سباقات السيارات الصغيرة، أو تركيب المسجلات اللاسلكية، أو تصليح الأجهزة، كذلك وجد مديرو المختبر أنّ خريجي الهندسة الجدد الذين قاموا بأمور مشابهة، ولعبوا بأيديهم، يتحلون بالبراعة الكافية للتعامل مع المشكلات التي تسعى الإدارة إلى حلّها، أما أولئك الذين لم يلعبوا بأيديهم فلم تكن لديهم القدرة على حلّ المشكلات. وفق هذا المنظور، أعادت إدارة المختبر صياغة أسئلتها حول مشاريع الشباب المتقدمين للعمل معها، لتكون لتلك الأسئلة أهمية خاصة في مقابلات العمل.

اكتشف مديرو المختبر من خلال البحث ما اكتشفته لوريل من خلال التجربة: ثمة سحر ما في اللعب، وما يبدو أنّه سخيّف تافه، أو حتى صبياني، ينطوي على فائدة جمّة في صلبه، إنّها مفارقة أن يكون للنشاط (غير المنتج) دور منتج ومنشّط هائل في جوانب أخرى من الحياة، فعندما يلامس النشاط أعماق الشخص، كما فعل ركوب الخيل بالنسبة إلى لوريل، يكون ذلك النشاط محفّزاً، يضخ الحياة في كلّ شيءٍ آخر.

سيكون بمقدور الناس ضخ روح الإثارة والمغامرة مجدداً في حياتهم عندما يدركون مدى تأثير اللعب فيهم، وسيكون العمل حينئذٍ امتداداً لحياة اللعب التي يحظون بها، وستساعدهم على الانخراط بصورة تامة في العالم.

لا أعتقد أنني أبالغ عندما أقول إنَّ بمقدور اللعب إنقاذ حياتك؛ لقد فعل ذلك بالنسبة إليّ، فالحياة من دونه قاسية وكأنّها مراحل ميكانيكية وظيفية غايتها تأمين البقاء لا أكثر. اللعب هو محرّك الحياة، هو أساس كل فن وكتب ورياضة وأفلام وأزياء وتساليّ وأعاجيب! باختصار؛ هو أساس تفكيرنا الحضاري، والجوهر الذي يجعل الحياة تنبض بالحياة.

عندما يعرف الناس الحقائق الأساسية التي تلامس أعماقهم، ويعيشون في توافق مع ما أدعوه (شخصيتهم في اللعب)، ستكون النتيجة حياةً ملؤها القوة والنعمة، وبصورة لا تصدق. تحدث المربي البريطاني السير كين روبنسون (Sir Ken Robinson) عن عثوره على مثل هذه القوة والنعمة في حياة الراقصة جيليان لين (Gillian Lynne)، مصممة الرقصات للمسرحيات الغنائية (القطط والشبح) (Cats and Phantom) التي قدمتها للأوبرا.

أجرى روبنسون مقابلةً معها في إطار كتاب يؤلفه بعنوان عيد الظهور (Epiphany)، يتحدث فيه عن كيفية اكتشاف الناس لطريقهم في الحياة. أخبرته لين عن نشأتها في ثلاثينيات القرن الماضي في بريطانيا، وعن أدائها السيئ في المدرسة؛ لأنّها كانت تمل دوماً ولا تلقي انتباهاً لما يلقى في الدروس. تقول لين بامتعاض عن تلك المرحلة: «أظن أنّ الناس

يدعون هذا الآن نقص التركيز، لكنهم آنذاك لم يكونوا على علم بأنك قد تكون كذلك، لم يكن ذلك التشخيص متاحًا تلك الأيام».

وعوضًا عن ذلك أخبر مسؤولو المدرسة والدَيَّ لين أن لديها إعاقة عقلية؛ ومن ثم مضت لين ووالدتها للقاء طبيب مختص، وقد تحدث مع جيليان عن المدرسة وهي جالسة مكتوفة اليدين، تجهد ألا يظهر التملل على محياها، وبعد عشرين دقيقة طلب الطبيب التحدث إلى الأم وحدها في الردهة، وقبل أن يغادرا المكتب فتح الطبيب المذيع، وعندما أصبحا في الردهة أشار الطبيب بأصبعه من خلال النافذة إلى داخل المكتب. قال الطبيب لوالدة جيليان وهو يوجه انتباهها نحو ابنتها داخل المكتب التي قامت وبدأت بالحركة مع الموسيقى عندما غادرا المكتب: «انظري سيدة لين، ابنتك ليست مريضة... إنها راقصة!».

وأوصى الطبيب الوالدة أن تسجّل ابنتها في مدرسة للرقص، وعندما أصبحت جيليان هناك غمرتها السعادة وهي ترى نفسها بين مجموعة كاملة من الناس مثلها، كما تصفهم لين: «أناس يحتاجون إلى الحركة لكي يفكروا». أصبحت لين راقصةً رئيسةً في الباليه الملكي، ثم أسست شركة الرقص الخاصة بها، وأخيرًا بدأت العمل مع أندرو لويد ويبير (Andrew Lloyd Webber) ومنتجين آخرين.

يقول روبنسون عنها: «إنها المرأة التي أسهمت في وضع أنجح الإنتاجات الموسيقية في التاريخ، وقدمت المتعة للملايين، علاوة على أنها من أصحاب الملايين». ويضيف روبنسون أنها لو كانت طفلة الآن: «لقام شخصٌ ما على الأرجح بوصف دواءٍ مُهدئٍ لها».

تأتي قصة روبنسون عن لين لتُقدِّم دليلاً على قوة وجمال العيش بتوافق مع ما تعنيه الحياة لها من حركة وموسيقى، ولو حاول أهلها وأساتذتها إجبارها على سلوك طريق الهندسة -مثلاً- لكانت لين تعيسةً، وأبعد ما تكون عن خط النجاح.

وفي النهاية، فإنّ هذا الكتاب هو عن فهم دور اللعب واستخدامه للعثور على الحقائق التي تعتمل في أنفسنا والتعبير عنها، إنّه حول تعلم كيفية تسخير القوة التي تشكلت في دواخلنا من خلال ملايين السنين، تلك القوة التي تتيح لنا اكتشاف أعماقنا وتوسيع عالمنا. إننا مُصمّمون للشعور بالإشباع والنمو الإبداعي من خلال اللعب.

