

الفصل الخامس

العمل ليس نقيضاً للعب

أتمت زميلتي بربارا برانين (Barbara Brannen)، أهم خطواتها في الثلاثينات من عمرها، فهي مديرة قسم الموارد البشرية في مشافٍ وشركات تكنولوجيا عدة، وقد استمرت في الحصول على الترقية تلو الأخرى لسنوات طويلة، سعيدة في زواجها، وأم لطفلين. ومع نمو طفليها شعرت بأنها أكثر حاجةً إلى الاندماج في المجتمع، فبدأت بالتطوع لحساب بنك أغذية محلي، وتسلمت رئاسة اتحاد المدرسين وأولياء الأمور، وساعدت كذلك في إعادة تأهيل سكة كولورادو الحديدية، ثم أصبحت رئيسة اتحادها الحرفي فيما بعد.

قضت بربارا أوقاتاً أكثر في اصطحاب أولادها إلى أماكن اللعب المختلفة، وفي تنظيمهم ضمن أنشطة متنوعة، حتى لم يعد لها متسع من الوقت لممارسة كرة المضرب أو التزلج اللتين كانت تستمتع بمزاولةهما كثيراً من قبل، وبدا الذهاب إلى البقالية وإنهاء غسيل الملابس في عطله نهاية الأسبوع إنجازاً مهماً جداً بالنسبة إلى وقتها الضيق، ونظمت أيضاً لقاءات عدة مع الأصدقاء لتناول العصائر، واخترعت أساليب لا طائل

منها في تمضية الوقت، ولكن أصبحت تلك اللقاءات تدريجيًّا أقل متعة وأندر حدوثًا، ومع الزمن شعرت هي وأصدقائها بالملل من ممارسة التسمُّر طويلاً أمام فيلم ما كملاذ وحيد لتمضية أوقات الراحة؛ أصبحت حياتها الاجتماعية محصورةً في التذمر إلى أصدقائها بوساطة الهاتف عن مشكلات العمل وهمومه، أو عن الأطفال أو الطقس أو الحياة بصورة عامة.

لم يكن في الحقيقة أمرًا مفاجئًا أن ينهار كل شيء مرة واحدة؛ فقد تأذت ذراعها من ضغط العمل، وبدأت تشعر بالاكئاب بسبب عدم قدرتها على ممارسة حياتها بالقدر نفسه من المتعة التي كانت فيها من قبل.

درس جيسون الفنون الجميلة في الجامعة، وعشق فن صناعة المجوهرات، وأعجبه الحرية الممكنة في العمل على التصاميم، والتنوع الهائل في المواد التي يمكنه أن يصل بها إلى ما يبتغيه من تصاميم دقيقة جذابة، وقد عمل سنوات عدة متدرِّبًا لدى أحد صانعي المجوهرات المحترفين، ثم افتتح محترفه الخاص في بالو ألتو، بكاليفورنيا، وحقق نجاحًا باهرًا. كان يعمل مع الناس عن قرب ليفهم ما يريدونه تمامًا، ويصمم القطع بنفسه، ومن ثم يصنعها مستخدمًا المواد الأولية، كان شديد الحماسة في مساعدة الناس على بلورة رؤاهم حول ما يريدونه، ومن ثم قام بدور الساحر القادر على تحويل حلمهم إلى حقيقة، ولكنه، وبعد سنوات عدة، بدأ يشعر بشيء من النقص على الرغم من الاحترافية التي كان يؤدي فيها عمله، والمديح الذي يتلقاه دومًا؛ اكتشف أنه يحب العمل مع الناس، وأصبحت الساعات الطوال التي كان يقضيها في محترفه ضربًا من العبودية. كان كلما أراد تجاهل شعوره هذا ازداد العبء على

كاهله، وفي النهاية لم يعد يرغب بالذهاب إلى محترفه أصلاً، لم يعد يرغب بمجرد النظر إلى مجوهراته. كان ذلك بمنزلة إعاقة شديدة بالنسبة إلى صائغ.

عمل مارك في مطعم مباشرة بعد إنهائه تعليمه الثانوي، وأحب عمله كثيراً، وقد أثار تفاني مارك في العمل دهشة مالك المطعم، مع أنه لم يكن حقيقة يشعر بأنه يعمل بطاقته القصوى. أحب تعلم الأعمال التي تنفذ في المطعم، وأحس بأنه يمتلك الموهبة اللازمة لإجراء التغييرات الأساسية الدقيقة التي لا تبهرك في حد ذاتها، ولكنها تحدد ديمومة المطعم من عدمها، كأن يقترح بعض التغييرات في قائمة الطعام ليخفض أسعار الأطباق مع حفاظه على جودتها، أو أن يعدل مواعيد الحافلة، أو حتى أن يغير في نظام تصنيف وفرز النفايات والمواد القابلة لإعادة التدوير، وكل تلك الأفكار التي كان لها أن تزيد من الكفاءة والأرباح، لم يكن هناك أي قسم من المطعم قليل الأهمية بالنسبة إلى مارك، فأقسام العمل كلها كانت بالنسبة إليه لغزاً ينتظر حلاً، وفي الوقت نفسه كان يستمتع بعمله كثيراً؛ حيث كان يمازح فريق الطباخين وبقية العمال، ويسمح لنفسه بالقيام ببعض التهريج الذي لم يكن ليؤثر سلباً في العمل، إلا أن ذلك كان يلهيه عن الإحساس بمرور الوقت.

لم يمضِ وقت طويل حتى حصل على ترقية، ثم ترقيات لاحقة، ومع كل منصب إداري جديد كان المالك يعطيه حرية التصرف أكثر، ما جعله أكثر التزاماً وصرامة في العمل؛ بدأ يشعر بأن من واجبه منع الآخرين من التهريج كي ينجزوا كمية أكبر من العمل، واعتقد بأنه لا يحق للآخرين

التذمر من أي شيء ما دام أنه هو أكثرهم التزاماً وجدية؛ كان يجلس في المكتب ساعات عدة بعد إغلاق أبواب المطعم في الحادية عشرة كل ليلة، يدقق الفواتير حتى يصل إلى درجة من التعب بحيث لا تكون لديه طاقة تكفيه للاستحمام وإزالة ما قد علق به من دهون المطبخ، قبل أن يخلد إلى النوم، وفي الثامنة صباحاً كان يعود مسرعاً إلى المطعم ليشرف على الأمور. جلس في أحد الأيام يشرب القهوة على طاولة فطوره وهو يراقب عقرب الثواني يدق الساعة الثامنة صباحاً، ثم التاسعة، ثم العاشرة، لم يكن مريضاً، لكنه كان عاجزاً تماماً عن استجماع قواه للنهوض عن كرسيه، كان ذلك شديد الغرابة بالنسبة إليه حتى ظنّ أن ما يشعر به من إحباط كان شيئاً فريداً من نوعه لم يصب أحداً غيره من قبل، لكنّه في الحقيقة كان ذلك الشعور الذي يجبر الجميع على التساؤل في نهاية المطاف: (هل هذا كل شيء؟).

يشكل كلُّ من بربارا وجيسون ومارك برهاناً صارخاً على صحة الفكرة القائلة بأن عكس اللعب ليس العمل بل هو الاكتئاب؛ إنّ حاجتنا الطبيعية إلى ممارسة التنوع وخوض التحديات عرضة للانحدار تحت وطأة إحساسنا العالي بالمسؤولية، ومع مرور الزمن تختفي البهارج الصغيرة كلها من حياتنا، ولا يبقى لنا إلا تلك الروح البائسة اليائسة.

إنّ اللعب والعمل ليسا بمتضادين، بل يدعم كل منهما الآخر، فهما ليسا بنقيضين يحتل كل منهما قطباً من عالمنا بحيث يكون معاكساً للآخر، بل هما أشبه بالأعمدة الداعمة التي تمنع بيوتنا من الانهيار فوق رؤوسنا، فعلى الرغم مما تعلمناه بأنّ اللعب والعمل عدوان لدودان، فإنني

وجدت بأن لا قائمة لأحدهما من دون الآخر. إننا نحتاج إلى بهرجة اللعب وإشراقه، وما يضيفه علينا من الاستمتاع باللحظات التي نعيشها، ونحتاج أيضاً إلى ما يمنحنا إياه اللعب من شعور بالاكتشاف الدائم والحيوية المتجددة، وكذلك نحن بحاجة إلى الهدف من العمل المتمثل في الاستقرار المادي الذي يوفره لنا، وفي الرضا الناجم عن شعورنا بأننا نقدم فائدة ما للآخرين، بأننا مرغوبون ومنتمون للعالم الذي نعيش فيه، يُضاف إلى ذلك أن معظمنا يشعر بالحاجة إلى الشعور بقيمته، وهذا ينطبق حتى على أولئك الأثرياء الذين لا يحتاجون إلى العمل ولو ليوم واحد في حياتهم، إذ نلاحظ أنهم بحاجة إلى القيام بأنشطة تطوعية وتبرعية؛ فذلك يمنحهم الشعور بأن لديهم هدفاً سامياً.

يُعدّ الإبداع العامل المشترك بين اللعب والعمل؛ إذ إننا في الحالتين نقوم ببناء عالم خاص بنا، وبناء علاقات جديدة وروابط عصبية جديدة وأهداف جديدة، ويعد تدمير قلعة من الرمال نوعاً من الإبداع؛ وذلك لأننا حين نقوم بذلك فإننا نفتح المجال للآخرين للقيام ببناء قلاع جديدة، وأفضل ما يقدمه الجمع بين العمل واللعب هو أنه يساعدنا على فهم أنفسنا والعالم من حولنا بصورة واضحة.

قد تساعدنا تلبية حاجتنا الطبيعية إلى اللعب على تطوير أعمالنا؛ إذ إنها تعيد إليها عامل التشويق والتجدد. يساعدنا اللعب على التعامل مع الصعوبات التي نواجهها في حياتنا، وعلى إنجاز مهامنا ببراعة، ويوسع آفاقنا، بالإضافة إلى أنه جزء أساسي من العملية الإبداعية، ولا يمكن لنا أن ننجح في العمل ما لم نضف إليه عامل اللعب.

لا بد أننا بتنا جميعاً مدركين لفوائد اللعب المنفصل عن العمل، فاللعب يدعى إعادة خلق لأنه يعمل حقاً على منحنا شعوراً بالتجدد؛ إنه يعيد خلقنا وخلق العالم من حولنا، وكما قالت لورا حين جربت ركوب الخيل: إن إدخال بعض اللعب إلى حياتنا سيساعدنا على تحقيق التوازن في جميع المجالات، حتى العمل؛ لذا يمكن لعطلة ممتعة وحقيقية، وليست مجرد سلسلة من المهام المملة من طيران وقيادة وتنظيم للأنشطة، عطلة تسمح لنا بالقيام بما نحبه من أنشطة حقاً، قد يكون لها أثر كبير في حياتنا؛ إذ يعود الناس بعد تلك العطل مفعمين بالطاقة وأكثر استعداداً للعمل.

يعد اللعب أقوى أدوات الطبيعة؛ إذ تساعد تلك الأداة على ابتكار شبكات عصبية جديدة، وكذلك على حل المعضلات الإدراكية، ويعزز اللعب القدرة على إيجاد أنماط جديدة، وإيجاد أمور مختلفة عما هو شائع، وإثارة الفضول، وكذلك تغيير ملاحظتنا، فحين نلعب يعمل عقلنا الباطني على تصنيف المشكلات والتحديات التي نواجهها في حياتنا، وبذلك نصبح قادرين على حلها بصورة أفضل، وما نلحظه عادة أن الناس يشعرون بطاقة كبيرة، بل ويصبحون قادرين على الإتيان بأفكار جديدة.

كل ما كان يجب على كارل فعله هو قضاء يوم دون عمل؛ شعر بأنه يجهد نفسه في عمله مديراً للمستشفى؛ لذا قرر أن يأخذ إجازة من العمل، وأن يقضي ذلك اليوم وهو يفرغ طاقته في سيارات السباق، وما كان منه سوى أن ذهب إلى أحد مسارات السيارات وقضى صباحه وهو يقود السيارة عبر المنعطفات والطرق السريعة، محاولاً إبعاد ذهنه عن العمل قدر المستطاع، ساعياً إلى قطع المسار بسرعة أكبر في كل جولة، وما إن

حلّ منتصف النهار حتى كان قد حقق إنجازاً جيداً، ولكنه بدأ يلحظ أنه لم يعد يحقق أي تقدم بعد ذلك. لم يعد الوقت الذي يستغرقه في إنهاء الجولة يتغير؛ يقلّ أو يزداد، إلا بنسبة أجزاء من الثانية ليس إلا، وذلك ما دفعه لأن يقود بعنف شديد مرتطمًا بكل منحني، مستنفداً قدرًا كبيراً من الوقود في كل جولة، محاولاً إما ضغط الكوابح بقوة، أو دواسة الوقود، بناء على ما تتطلبه الحال، وقد ساعده ذلك على تحقيق ما كان يسعى إليه؛ لم يشعر بأن السيارة قد ازدادت سرعة، ولكن تلك المشاعر التي تدفعه إلى القيادة بسرعة ساعدته على تخطي حواجز غير مرئية.

وحين أصبح الوقت ظهرًا، كان كارل يتصبب عرقًا، وشعر بأنه منهك، ولكنه شعر أيضًا بأنه قد حصل على ما يحتاج إليه من راحة؛ لقد نجح في شغل عقله الواعي عن التفكير في جميع الأمور، ولكن حصل ما أثار استغرابه، فما إن همَّ بالقيام بالجولة الأخيرة حتى خطرت له فكرة رائعة تخص العمل؛ فقد لاحظ بأنه يبذل جهدًا كبيرًا من أجل الحصول على موافقة الجميع على كل مشروع يقدمه، وقد أدرك في أثناء اللعب أنّ بعض الناس لا يرغبون أن يكونوا جزءًا من عملية صنع القرار، وذلك ما دفعه لأن يقول لي: «إن لم يكن للشخص رأي قوي، فإنه لا فائدة ترجى من انتظار موافقته». لقد أدرك كارل أن عليه التنقل عبر مسارات المستشفى وحلباته البيروقراطية متحليًا بالصفات نفسها التي كانت تساعده على قيادة السيارة بالسرعة المطلوبة من تصميم ومباشرة؛ لقد ساعد اللعب دماغ كارل على الربط بين حل مشكلة تحقيق السرعة المطلوبة في حلبة السباق وبين مشكلات العمل التي كانت أكثر أهمية بالنسبة إليه.

اللعب في أثناء العمل

هل يمكننا القول بأن إضافة عنصر اللعب إلى العمل قد تكون مفيدة؟ لا أعتقد أنه مفيد فقط بل أساسي أيضاً.

بداية أقول: «حين تصبح المشكلات معقدة، ينبغي على الأقوياء أن ينسوا أمرها ويلجؤوا إلى اللعب. اسأل رجال الإطفاء وضباط الشرطة عن المزاح وإطلاق النكات وما شابه ذلك، التي ليست سوى جزء أساسي من العمل، ويعود السبب في ذلك إلى كون المزاح يساعدكم على التكيف مع طبيعة عملهم الخطرة. إن كان من المحتمل أن تفقد حياتك في أثناء القيام بواجبك في العمل، فما الفائدة من التفكير في ذلك طوال الوقت؟ من الطبيعي أن يدفعك هذا النوع من الأعمال إلى التفكير باحتمالات الموت المختلفة، ولكن من يقوم بذلك سيكون عاجزاً عن التصرف في مواجهة الخطر».

ذكرت مارتا جيلهورن (Marta Gellhorn) -وهي صحفية تزوجت من هيمنفواي- أن مهنتها كمراسلة حرب أعطتها فكرة وتصوراً واضحاً حول الحرب في فيتنام، وذلك بعد قضائها وقتاً طويلاً مع الضباط الأمريكيين في قاعة الطعام، ولكونها صحفية فقد شهدت الصراع الدائر خلال الحرب العالمية الثانية وفي أثناء الحرب في كوريا، وقد لاحظت أن أفضل الضباط هم أولئك الذين يشعرون بالفخر بطبيعة عملهم الخطرة، وحين جلست إلى جوارهم في قاعة الطعام بدأت تسمع أصوات قذائف الهاون على مسافة قريبة منهم بعض الشيء، ولاحظت كيف بدت وجوه الضباط واجمة، وبذلك أدركت أنهم خاسرو الحرب لا محالة.

ليست الأعمال كلها خطيرة إلى هذه الدرجة بالتأكيد، ولكننا نواجه عموماً أخطاراً كثيرة في حياتنا؛ إننا نواجه يومياً أخطاراً لا نبدو في صورة جيدة، أو نكلف الشركة مالياً إضافياً، أو نتفوه بالكلمات غير الصحيحة أو نطرد من العمل. إننا نواجه يومياً كمّاً هائلاً من التوتر؛ وذلك نتيجة المنافسة وقوى السوق التي لا يمكننا التحكم فيها والسيطرة عليها، وكما هي الحال مع جميع جوانب الحياة، لا تكمن المشكلة في المشكلة ذاتها بل في كيفية تعاملنا معها، فإن كان كل ما يمكننا القيام به في مواجهة المشكلة هو الوقوف مكتوفي الأيدي، فستقضي علينا تلك المشكلة بالتأكيد، فإن انشغل الموظفون على سبيل المثال بالتفكير باحتمالية الفشل، سواء على المستوى الشخصي أو الجماعي، فسيسود الشركة جو من الحزن، وتعمل تلك الطاقة السلبية على القضاء على الإيجابية اللازمة لتحقيق النجاح، وهنا يكمن دور اللعب؛ إذ إنه يمنح الموظفين المساحة العاطفية التي تساعد على التحالف معاً.

لقد قام أحد مديري الشركة الذين أعرفهم من كتب بجمع موظفي الشركة في أحد المدرجات، وذلك من أجل مناقشة أسباب خسارة الشركة في المدة الماضية، وأعلن للموظفين أنه يتحمل مسؤولية عدم نجاح الشركة، ثم طلب منهم أن ينظروا تحت مقاعدهم ويأخذوا مسدسات ماء (تلك التي تطلق فقاعات ملونة) كان قد وضعها لهم، وأن يقوموا بتوجيهها إليه، وسرعان ما امتلأت القاعة بالماء والفقاعات الملونة، وبذلك تغير الجو المسيطر على اللقاء تماماً، وعندئذ بدأ مدير الشركة يخبرهم كيف سوف يعملون على تغيير وضع الشركة، وأن كل شيء سيسير على

ما يرام، إلا أنّ الجانب الأهم من تلك المقابلة كان استخدام الفقاعات. لقد كانت وظيفة تلك الفقاعات أن تطمئن الموظفين إلى أنّ وضع الشركة غير ميئوس منه تمامًا، أما دعوة المدير للموظفين إلى توجيه المسدسات إليه فكان الهدف منها إخبارهم أنه لا بأس بالمرور ببعض النكسات، وأنّ الاعتراف بالفشل ليس عيباً، فما يجب علينا القيام به هو أنّ نتلقى الضربات بشجاعة ونعمل على إصلاح الأخطاء، فالهدف الحقيقي من استخدام مسدسات الفقاعات هو تذكير الموظفين بمتعة الكفاح، تلك المتعة التي تعد أساساً في تحقيق النجاح.

حين تصبح المشكلة غاية في التعقيد يصبح اللعب الخيار الوحيد الذي يساعدنا على رؤية الطريقة التي سوف تمكّننا من تخطي تلك المشكلة، وقد أخبرني أحد المديرين الناجحين أنّ ما يفعله حين يقع في مشكلة هو التفكير بما كان سوف يفعله شخص ما أكثر ذكاء منه، ومن ثمّ يعمل على تنفيذ فكرة ذاك الشخص.

ويخبرنا أندرو غروف (Andrew Grove) كيف استخدم اللعب الخيالي بالمشاركة مع غوردون مور (Gordon Moore)، وذلك بهدف مساعدة شركة إنتل (Intel) على تخطي ما تمر به من عقبات. كانت رقائق الذاكرة السبب الأساسي في نجاح الشركة، وفي عام 1980م قدمت اليابان رقائق ذاكرة جيدة ورخيصة الثمن، لتحرم بذلك شركة إنتل جني أي أرباح؛ لذا أصبح يجب على الشركة تقديم منتج آخر لكي تبقى على قيد الحياة، إلا أنّ هويتها كانت مرتبطة برقائق الذاكرة بصورة كبيرة، وكان موظفو الشركة ومهندسوها كلهم مدربين على تصميم رقائق الذاكرة تلك،

بل إنَّ الشركة كانت قد أنشأت مصنعاً ضخماً مكلِّفاً مخصصاً لتصنيع تلك الرقائق، وبهذا باتت الشركة ضحية للروتين.

قام كل من غروف ومور بمناقشة هذا المأزق ذات يوم في مكتب غروف، وذلك بعد أن أدركوا أنَّ مجلس الإدارة سوف يقوم بطردهم إن لم يتمكنوا من إيجاد حل للمشكلة، والبحث عن أناس قادرين على مواجهتها وحلها، فقاما بتخيل أولئك المديرين أصحاب القوة الخارقة، وما كان يمكن لهم فعله في حال حلوا مكانهم. نظر غروف إلى مور وقال: «لَمْ نقوم بذلك بأنفسنا»، وكان ذلك ما فعلوه حقاً؛ إذ قاموا بطرد أنفسهم من المكتب والعودة مدعين أنهم المديرون الجدد الأكثر فاعلية. ما إن قاموا بذلك حتى وجدوا الجواب واضحاً وضوح الشمس: إن ما يجب عليهم القيام به هو إجبار الشركة على تغيير مسارها، ودفعها إلى إيجاد منتج جديد مهما كلف الأمر، ومهما أثار من اعتراضات داخلية؛ وبهذا بدأت الشركة بإنتاج المعالجات الدقيقة، وقد حقق هذا الحل نجاحاً باهراً نشهده جميعاً.

إذاً، إن إيجاد حل للمشكلة لم يتطلب سوى دراستها بموضوعية، وإدراك حقيقة أنَّ اختيار الناس لمنتج معين بدلاً من الآخر ليس ذا أهمية كبيرة، وتعد هذه العوامل أساساً لتحقيق النجاح. في حال كنت تقوم بحملة إعلانية لتشجيع الناس على شراء منتج (Huggies)، فسيكون الحصول على موافقة الأمهات أمراً مهماً جداً بالنسبة إليك، فإن كان كل ما تفكر فيه هو ما وضعت من أموال في استثمار ذلك المنتج، فسوف تركز على ميزات المنتج الثانوية (واحد ونصف بالمئة امتصاص أكثر، وشرائط لاصقة يمكن استخدامها عشر مرات بدلاً من ثمان)، وبذلك ستخسر المنافسة.

إن قيامك بنشاط تخيلي سوف يساعدك على إضافة ميزات جديدة إلى المنتج، فالمنافسة بين بامبرز (Pampers) وهاغيز (Huggies) لم تُحسم بناء على ما يتمتع به كل منتج من ميزات (فهما متشابهان في ذلك الأمر إلى حد كبير) بل بناء على قدرة أصحاب كل منتج على خلق تأثير عاطفي، وذلك من خلال عرض إعلان يظهر أمًا تحمل طفلًا سعيدًا وجاقًا. إنَّ اللعب التخيلي يساعد الناس على رؤية المشكلة من بعيد وتحديد عناصرها الواقعية والعاطفية.

يكن جمال الرياضة في كونها تستطيع الجمع بين الجدية واللعب، إذ مع أننا قد نقلق حول من سيفوز بالمباراة ولكننا لن ننسى أن الأمر برمته مجرد لعبة ليس إلا. سوف نشعر بالإحباط حين يخسر فريقنا، ولكن هناك دومًا فرصة أخرى، مباراة أخرى، وموسم جديد. إن الأمر في غاية الأهمية، وهو في الوقت نفسه غير مهم على الإطلاق؛ لذا نجد أن عالم العمل يذخر بالاستعارات المبنية على المصطلحات الرياضية؛ لذا لا يحتاج عالم اللعب إلى إطلاق النكات أو أخذ استراحة، فقد يأخذ اللعب شكل مباراة تنافسية ودية بين فريقين، أو قد يأخذ شكلًا شخصيًا وخاصًا، وأقصد ذلك النوع من اللعب الذي لا يمكن لسوانا رؤيته، قد نتحدى أنفسنا ونحاول أن نكتشف السرعة القصوى التي يمكننا تحقيقها في كتابة مذكرة ما، أو أن نحاول القيام بالمهام كلها التي كتبناها في قائمة المهام اليومية، أو قد نروي القصص لأنفسنا كما كنا نفعل حين كنا صغارًا، ما قد يختلف في تلك القصص حين نكبر هو أننا نبدأ بتخييل أبطال مختلفين مثل بيل

غيثس وورن بوفيت أو مدير شركتك. قد لا نقوم برواية القصة بصوت عال، أو قد لا ندرك أننا نروي قصة، ولكننا في الواقع نفعل ذلك.

وما إن نصبح قادرين على عدّ العمل ساحة لعب، حتى يصبح في مقدورنا استخدام التقنيات التي يستخدمها اللاعبون من أجل تحفيز أنفسنا وتشجيعها؛ قد نستخدم أسلوب رواية القصص (كذلك المثال الذي ذكرته سابقاً)، أو قد نلجأ إلى تقنية صرف الانتباه (سوف أستمع إلى هذه الموسيقى في أثناء عملي)، أو إلى الإنكار الإيجابي (أنا لا أعمل الآن بل أنا على إحدى الجزر في المحيط الهادي)، أو قد نتخيل أنّ ما نقوم به عمل رائع ومثالي (سوف يقف الجميع تقديراً واحتراماً بعد أن أقدم هذا التقرير). كل ما يتطلبه الأمر أنّ نبتعد بعض الشيء، أن نتخيّل. لا شك أن العمل أمر مهم، ولكننا غالباً ما نقلق حول أحداث العمل ونعطيها أهمية أكثر مما تستحق.

لا يوجد شيء يعزز التماسك الاجتماعي في العمل مثل اللعب، عندما يلعب الناس يصبحون منسجمين معاً. يعرف اللاعبون الأقوياء أنفسهم لجعل اللعبة تستمر بدلاً من الهيمنة والسيطرة عليها. تتعاون المجموعات معاً لتحقيق هدف مشترك، ولهذا السبب يستخدم نهج الفريق في كثير من الأحيان في الأعمال، وغالباً ما تتطوي تمارين بناء الفريق على اللعب، كحل الألغاز، وبناء الجسور باستخدام الورق المقوى، أو عبور طريق متجاوزين العقبات. نتحدث عن العمل معاً كفريق واحد، لكن قد يكون من المفيد الحديث عن أشخاص يلعبون معاً بوصفهم فريقاً واحداً. عندما يخرج

الناس من العمل كفريق إلى اللعب كفريق فسيسمحون لأنفسهم بالتنافس بصورة كاملة بحيوية ضد الفرق الأخرى داخل الشركة وخارجها.

الإبداع والابتكار

إنَّ السبب الرئيس الذي يجعل الشركات تتحدث معي عن اللعب هو دوره في الإبداع والابتكار، فهم يريدون التحدث عن ذلك لأن العديد من الشركات تعد اللعب أتمن سلعها، فالإنتاج مهم الآن لكن الإبداع هو مصدر ازدهار المنتجات والتقنيات والحلول الجديدة كلها، وذلك ما سيصنع الفارق بين شركة ستزدهر وأخرى ستصبح قديمة في القريب العاجل.

ما علاقة اللعب بهذا؟ أوليست الحاجة أم الاختراع؟ الجواب عن هذا السؤال هو لا؛ فالحاجة برأبي تضع الأساس للإبداع والابتكار، ولكن اللعب هو أم الاختراع. ربما احتاج بولارويد إلى منتج جديد رائع ليحل مكان عمله المربح في التصوير الضوئي الذي أصبح الآن شبه منقرض بسبب وجود الكاميرات الرقمية، غير أن حاجة إيجاد بديل لم تؤدِّ إلى نتيجة قبل إفلاس الشركة (بيعت أصول بولارويد لشركات أخرى، واستمر اسم بولارويد، لكنه اضمحل كثيراً مقارنة بعظمته السابقة)، فالحاجة أشبه بالموعد الأول. أما أن تنتقل لتصبح العروس، وبعد ذلك أن تصبح أمًّا للاختراع، فذلك يتطلب أكثر من ذلك بكثير.

ما ماهية الإبداع والابتكار؟ نحن نعتقد عموماً أن الخلق يختلف عن الإبداع. بإمكاننا أن نصنع كرة من الثلج أو كرة من الطين، بيد أن الناس بصورة عامة لا يعدون هذه أمثلة عن الإبداع. فنحن نعتقد عموماً أن الإبداع

والابتكار هما نتاج الأفكار والمنتجات التي تغير عالمنا وثقافتنا بصورة دائمة تقريباً. قد يحدث على نطاق واسع كما في اختراع الهاتف في القرن التاسع عشر، والإنترنت في القرن العشرين، أو قد تحدث على نطاق صغير محدود؛ كما عندما يأتي شخص ما بطريقة مبتكرة لتنظيم الملفات. صحيح أن الأشخاص المبدعين يخترعون، ولكن ما يصنعونه يحرك أسس عالمنا، ويغير طريقة تفكيرنا وقيامنا بالأشياء بطريقة صغيرة أو كبيرة.

يُعتقد أن العملية الإبداعية أمر غامض؛ فالأشخاص المبدعون يتميزون بمزاجهم المختلف، وعادات عمل وخلفيات تعليمية تجعل من الصعب إيجاد قاسم مشترك لعملياتهم الإبداعية، لكن فكرة أن الإبداع يمكن أن ينتج بالإرادة، اجتذبت الكثير من التفكير والدراسة.

يعلم أولئك الذين يدرسون الإبداع أن العملية بطبيعتها متناقضة ومتضاربة، ما يجعلها تبدو غامضة جداً، فقد يكون المبدعون مجتهدين وحمقى في الوقت نفسه، أو قد يكون لديهم تركيز شديد على إنجاز مهمة (كدقة الليزر)، لكنهم يحتفظون برؤية شاملة تسمح لهم بمعرفة كيف يمكن لشيء ما أن يناسب الصورة الكبيرة، وهم على دراية كبيرة بمجال عملهم، سواء الرسم أو الفيزياء أو الأدب أو حتى أعمال البقالة... إلخ، لكنهم لا يستبعدون أي جزء من المعلومات الجديدة التي لا يبدو أنها تتناسب مع القانون المقبول. قال ريتشارد فاينمان (Richard Feynman)، الحائز جائزة نوبل، عندما عرضت عليه فكرة جديدة عن الجسيمات ضمن الذرة: «هذا أسخف شيء سمعته في حياتي»، لكنه قبل أن ينهي جملته كان يعرف أنه من الممكن أن يكون ذلك صحيحاً. يستطيع الأشخاص المبدعون

اللجوء إلى الخيال، لكنّ هذا يرسّخ أيضاً في الواقع، فالأفكار الخلاقة في كثير من الأحيان هي تلك التي تجمع الأفكار من مجالات وميادين مختلفة.

تتجسد العديد من المفارقات الإبداعية في اللعب، حيث يعرف الأشخاص المبدعون قواعد اللعبة، غير أنهم منفتحون على الارتجال والصدفة. قد يكون اللعب نشاطاً جاداً إلا أنه في نهاية المطاف هو لعبة وحسب، حيث تقع معظم أحداث اللعب في عالم خيالي، ولكنه راسخ في الواقع، وفي الحقيقة هو يعزز المزج بين الخيال والواقع، وهو مصمم لتنشيط مناطق المخ المختلفة بصورة عملية وظيفية يسهم في تنشيط وظائفها.

إنّ العثور على أشخاص مبدعين وخلاقين أمر مهم للكثير من الشركات، وقد جمعت هذه الشركات جيوشاً من العلماء النفسيين ومعايير السبر المستخدمة في الاختبارات التي تحاول معرفة من هو الأكثر إبداعاً ولماذا؟ وكما أسلفت؛ فالمشكلة المتكررة هي أن العوامل النفسية التي تؤدي إلى الإبداع متنوعة وغير منتظمة.

يعمل ديف ستيفنز موظفاً للموارد البشرية في أحد المصارف الكبرى في الولايات المتحدة الأمريكية، وقد أمضى الكثير من الوقت لوضع ما وصفه أداة لتقييم الابتكار لاستخدامها في التقييمات المحتملة، وهو يستخدم اختبارات شخصية معروفة مثل Meyers - Briggs و Type Indicator و Minoesota Multiphasic Personality Inventor. وعلى الرغم من استخدام هذه المقاييس فقد كان يستغرق سنوات ليعرف هل كان الموظف سيشكل قوة مبدعة في معظم إدارات الشركة.

بعد ذلك سَمِعَ عن حلقة بحث قمت بها من خلال فنسنت وشركائه شبكة ممارسة الابتكار، وبدأ يبحث عن الابتكار بوساطة عدسة اللعب؛ لقد وجد مؤشرات دقيقة عن الابتكار مختبئة داخل ذكريات اللعب الباكرة المشحونة بالعواطف، وتمكن باستخدام اختبار نفسي معياري اختير لأغراض أخرى، من وضع معايير لفحص هل كان الموظفون المحتملون يتمتعون بالجد، وكيف يتعاملون (تكون ردة فعلهم) عند ارتكاب الأخطاء والتعلم منها، ودراسة هل كانوا مستعدين لتحمل الأخطار، وغيرها من العوامل التي لم تُحدّد سابقاً بوصفها غاية في الأهمية، وقد وجد أن البحث عن الإبداع بهذه الطريقة من المرجح أن يقود إلى النتائج التي سعى خلفها لسنوات، وأن يصل إلى إمكانية تحديد المبدعين بدقة، وعزل الذين لم تتوافر فيهم بذور الإبداع والابتكار، ونتيجة لهذه الاكتشافات غادر ستيفنز المصرف، وبدأ التشاور مع المديرين التنفيذيين للموارد البشرية ليشاركهم بما وجده.

عملت الشركات على إضفاء الطابع المؤسسي على الإبداع بطرق مختلفة، وأكثر طريقة معروفة هي العصف الذهني؛ مثلاً يعرف معظم الناس أنه خلال هذا العصف يعطى الناس مشكلة أو لغزاً، ثم يُشجّعون على التفكير في العديد من الحلول، والفكرة هي أن بعض هذه الأفكار ستكون جديدة وعملية على حد سواء. خلال العصف يجب على الفريق التفكير بكمية الأفكار بدلاً من نوعيتها. في حقيقة الأمر واحدة من القواعد الأساسية لهذه العملية هي أن نوعية الفكرة ليست مهمة على الإطلاق، حيث توضع جميع الأحكام والتقييمات للأفكار على الانتظار، ولا يعاقب

أي شخص على اقتراح مجنون أو غير مقنع؛ إذ ليس هناك من أخطاء في العصف، وتُفرز لاحقاً الأفكار لمعرفة الجيدة منها.

عندما تسيّر عملية العصف بصورة جيدة فهي لا تحسّن فقط العملية الإبداعية، بل وتجعل الناس يشعرون بأنهم أكثر ذكاءً ونشاطاً، وأكثر تقديرًا من قبل أقرانهم. كان لعملية العصف الفضل بمضاعفة إنتاجية مجموعات العمل بأكثر من مرتين، فعندما تسيّر عملية العصف بصورة جيدة يطلق الناس النكات ويضحكون باستمرار تقريباً، ويقترحون الحلول المبتذلة والمبدعة، كما هي الحال مع أشكال أخرى من اللعب، فيقل الشعور بالذات مقابل الانفتاح على الارتجال، والرغبة بإبقاء العملية مستمرة. هناك عملية ديناميكية لأخذ وإعطاء الأفكار بين أفراد المجموعة والجميع يشاركون. كما في لعبة أخرى سيضع المشاركون عقبات لأنفسهم ليضعوا أنفسهم في المكان نفسه مع المشاركين الأقل هيمنة، حيث يبدو أن الوقت يمر بسرعة، أو يظهر الأمر وكأنه عمل بلا هدف، ولكن في نهاية هذه العملية نجد عدداً من الأفكار الجيدة بالفعل.

في المقابل، لا تكون النتائج جيدة على الدوام؛ إذ تشير بعض تقارير الدراسات إلى أن العصف ليس أفضل من سؤال الأشخاص عن أفكار معينة، وأعتقد أن المشكلة تكمن في أن بعض جلسات العصف لا تصل إلى مرحلة المرح، فعلى الرغم من أنه ليس على أحد أن ينتقد، فإن بعض أفراد المجموعة سيشعر بنقد غير معلن في الجو، أو بنوع من التسلسل الهرمي غير المعلن يعيق حرية التعبير، حتى إن بعض المجموعات المبدعة جداً قد تقع فريسة هذه المشكلات، وأعرف إحدى الشركات مشهورة في جميع

أنحاء العالم بمنتجاتها المبتكرة، لكنها أصبحت متكدرة بسبب جلسات العصف التي أصبحت راکدة. ما لاحظته أن جميع أعضاء المجموعة هم أناس أذكىاء، وقد استوعبوا التوقع بأنهم سيأتون بأفكار رائعة لن يجاريهم فيها أحد، لكنهم شعروا بأن أقرانهم يحكمون عليهم، وكان الحل الذي اقترحته هو تحضير أنشطة تجهز المجموعة للعب قبل البدء بالعصف، فعندما يلعب كل هؤلاء الأشخاص الأذكىاء ستندفق الأفكار الخلاقة بصورة طبيعية.

غالباً ما تتحدث الشركات عن النهوض وتعزيز الإبداع والابتكار، ولكنهم يقتلون أفضل أفكارهم، وهم يبعدون أو يقيدون الأشخاص الذين يأتون بها. زميلي لاني فينسننت أنفق الكثير من الوقت والطاقة الإبداعية على تحليل هذا الأمر، ووجد أن الأفكار الجديدة في الشركات تهدد النظام القائم وتنشط نظام المناعة الذاتي في الشركة الذي يحمي الهيكل المؤسسي القائم ضد هذه المنتجات التي هي في حكم: (لم تخرج هنا)، أو (لا تباع هنا). المشكلة أن هذا يستنزف المال من إدارات أقسام المنشأة دون طائل، كما في حالة شركة بولارويد التي لن تلحق أبداً بركب الشركات التي لديها سوق في مجال التصوير الرقمي، ومن وجهة نظر لاني فالأفكار المبتكرة والأشخاص الذين يأتون بها يجب أن يكونوا معزولين ومحميين بعيداً عن هيكل الشركات العادية.

من وجهة نظر لاني، ينبغي الحفاظ على الأفكار الإبداعية والمبدعين الذين يأتون بها بعزلها عن محيطها العام الاعتيادي. إن الأفكار الجديدة تكون كالأطفال حديثي الولادة، ضعيفة اقتصادياً ولا تعد بمرود مجدٍ

سريع. أعلم أنه في منتصف تسعينات القرن العشرين، قلة من المديرين اتقوا بالألّ للشبكة العنكبوتية الدولية (الإنترنت)، وكانوا يعدونها غير مفيدة من الناحية الاقتصادية، وفي حال اكتشفوا أن أحد موظفيهم يبحر في عالم الإنترنت كانوا ينظرون إلى الأمر على أنه مضيعة للوقت في أحسن الأحوال، أو سبب للفصل من العمل في أسوأها.

وجد لاني أنه لا بد من رعاية الأفكار الجديدة ودعمها من داخل الشركات إلى أن تصبح قادرة على دعم نفسها بنفسها، وأنه من الواجب الابتعاد بمبدعي تلك الأفكار عن المديرين التنفيذيين الذين ينظرون إلى مثل تلك الأنشطة على أنها مضيعة للوقت، أو مخالفة لسياسات الشركة، فقد يصبح الأمر أكثر فداحة حين يقنعون أولئك المبدعين بوجهة نظرهم هذه، وسنذهب أبعد من ذلك ونقول: إنه حتى ولو حُمت تلك الأفكار، فإنها على الأغلب ستفشل، إلا إذا رعاها أحد الأشخاص من خارج الشركة، على أن يكون ذلك الشخص متمتعاً بسمعة جيدة في استقبال ورعاية الأفكار والأساليب غير المألوفة، إضافة إلى سجل حافل بالقرارات الاقتصادية السليمة. وعادة ما يكون هؤلاء الأشخاص من مؤسسي الشركات الذين نجحوا في تحويل العمليات الروتينية اليومية إلى أنشطة أكثر بروزاً وفاعلية.

أحب أن أشبه دور الباحث النفسي الذي يقوم به مثل أولئك الأشخاص في تطوّر شركة ما، بالدور الذي يقوم به تغيير رمزية الأشياء بتغيير مراحل تطور شخصية الأطفال، فدمى الأطفال المحشوة تعمل في مرحلة من المراحل كجسر آمن ومألوف بين اتكالمهم المطلق على والديهم وبين طفولتهم كمستقلين يمكنهم الاعتماد على أنفسهم. إن الأشخاص من

خارج الشركة- الذين تحدثنا عنهم - يستطيعون جعل العالم الغريب الذي يعيش فيه المبدعون مألوفاً بالنسبة إلى الشركة، وفي الوقت نفسه يساعدون المبدعين على الانتماء إلى العالم الخاص بالشركة، وذلك دون أن يقحموا أنفسهم في أي من العالمين.

على المستوى الفردي، لا بد من حماية إبداعك من النقد الذاتي الداخلي، وكذلك من النقاد الخارجيين، وعلى المستوى الشخصي، يجب عليك حماية قدرتك على الإبداع ليس من النقاد من حولك فقط، بل من أصوات النقد الداخلية أيضاً. اسمح لنفسك بأن تكون متعدد الإبداع، ففي البداية لا تطلق الأحكام حول ما تفكر وتشعر، أو ما تقوم به، وعندما تشعر بنفسك عالماً حاول أن تتخيل خمسين حلاً مستحيلاً، وبعد ذلك تخلص من خمسة وأربعين حلاً من هذه الحلول. أخبرني أحد العلماء المشهورين في إحدى المرات أن السر الكامن خلف أفكاره النيرة هو أن لديه سلة مهملات كبيرة تسمح له بالاستمتاع برمي مئة فكرة سيئة قبل إيجاد الفكرة الجيدة الوحيدة.

التفوق أو الريادة

يوجد دليل واضح على أن الطريق للتفوق في أي مجال له علاقة بالعب، إذ يمكن للشخص أن يتعلم مادة واحدة فقط من خلال الحفظ عن ظهر قلب؛ لكن لكي يكون رائداً في مجال معين فيجب على الطالب أن يحاول الوصول إلى ما هو أكثر من المعلوم، وأن يتعلم ما لم يظهره الآخرون في هذا المجال. فأولئك الذين يدرسون تاريخ الفنون والعلوم

لديهم العديد من الأمثلة عن اكتشافات ظهرت من خلال تعاقب سلاسل من التجارب التي جرى الإعداد لها.

كان لدى روجر غوليمن من خلال بحثه الطويل، الذي حاز عنه جائزة نوبل، حدس أن الغدة النخامية هي مركز عمليات الاستقلاب والتوتر والتكاثر وغيرها من وظائف الأعضاء التي يُتحكم فيها من خلال الهرمونات، وهو يعتقد أن بحثه لم يشرح العملية التنظيمية وتأثير استرجاع الهرمونات بصورة كافية؛ قام بتشريح مجهري للغدة النخامية، وبينما هو يفكر في الاحتمالات اكتشف أن الأوردة التي تنقل الدم من الدماغ للغدة النخامية كانت ذات سعة أكبر من الشرايين التي تنقل الدم الذي يحوي على الهرمونات التي تفرزها الغدة إلى ذلك القسم من الدماغ. لقد فكر أن هذا شيء طريف، واكتشف سريعاً أن الحجم الإضافي كان نتيجة للتأثير الهرموني القوي للغدة النخامية والقادم من الدماغ (الهيپوثلاموس).

تحصل الاكتشافات الجديدة في أغلب الأحيان عندما يكون الشخص منفتحاً على فكرة الاكتشاف بالصدفة، وعندما يكون متقبلاً للحدثة والطرافة والاختلاف، وبعد ذلك يحاول أن يدمج هذه النتائج اللامنتظية ويجعلها جزءاً من العملية المعرفية. كما قال إسحاق أسيموف إن أكثر الجمل المثيرة التي قد تسمعها من قبل الشخص الذي يعلن اكتشافاً جديداً ليست كلمة (وجدتها)، بل هي (هذا مضحك).

إن الحالة التي تعزز لحظات الاكتشاف هذه هي التي تجعلنا منفتحين للأخطاء، أو لكوننا مختلفين، وهي جزء من اللعب، فتحن نميل غالباً لأن نقول: (هذا مضحك)؛ لأننا نكون عندها منفتحين لأن نعد شيئاً ما مضحكاً

أو غير متوقع، ما عدا ذلك لا نرى سوى التجربة الفاشلة غير المضحكة. في عام 1856 قام ويليام هنري بيركن، ذو الثمانية عشر عاماً، بمحاولة تجميع مخدر الكينين المضاد للملاريا من مشتقات النفط، لكنه فشل وانتهى به الأمر إلى الحصول على خليط أسود من القطران؛ كان يمكن لهذه القصة أن تنتهي عند هذا الحد، ولكنّ ولعه بالرسم والتصوير جعله يكتشف أن إضافة الكحول إلى هذا الخليط يعطي صبغة بنفسجية براقية للقماش، وكانت كل الأصبغة في ذلك الوقت من المشتقات الطبيعية التي كانت مكلفة، كما أنها تزول بسرعة، وكان الصباغ البنفسجي أكثرها ندرة وتكلفة؛ كانت صبغة الأنيلين التي اكتشفها بيركين أول صبغة كيميائية بنفسجية، وهي التي أطلقت صيحة الملابس البنفسجية التي جعلت من تسعينيات القرن التاسع عشر (عقد اللون البنفسجي).

أخيراً، قد يكون الأمر الأكثر أهمية هو أن انعدام اللعب سيجعل من الأمور إما مضجرة أو قاسية؛ يمكننا الوصول إلى أبعد الحدود من خلال قوة الإرادة، كما يتمتع بعض الأشخاص بطاقات هائلة في سعيهم إلى الكمال وإنكار الذات والمعاناة. في نهاية الأمر لا يمكن للأشخاص النجاح ونيل أعلى المراتب في مجالاتهم ما لم يستمتعوا بما يفعلونه، فالتفاني والمثابرة لإنجاز العمل وإتمامه ليسا كافيين، فالبشر لا يستطيعون إجبار أنفسهم على الالتزام بأي ارتباط مدةً كافية لكي يتمكنوا من إتقانه بلا لعب أو تسلية، ودائماً ما يكرر الناس تلك المقولة: (يحقق الإنسان مبتغاه ويصل إلى القمة بالعمل الدؤوب بلا كلال أو ملل)، ووفقاً لمتابعة المتخصص في العروض الرياضية تشاك هوغان (Chuck Hogan) فإنّ هذا غير

صحيح، فالأشخاص يحققون أفضل الإنجازات ويصلون إلى أعلى المراتب لأنهم مدفوعون بالشغف والحب واللعب. (إن أعظم المؤيدين وأقدرهم يقومون بعروضهم البارعة لأنهم يحبون ما يفعلون)، ويقول هوغان: «السر ليس بالعمل بل باللعب».

يضرب نجم الغولف العالمي تايفر وودز (Tiger Woods) آلفاً من كرات الغولف لأنه يحبها ويعشقها، ولا يعمل جاهداً لذلك، وقد أخبر وودز إد برادلي (Ed Bradley) من برنامج (60 دقيقة) (Minutes 60) أنه كان يقذف الكرات في الدغل بين الأشجار الكثيفة والمتشابكة عشوائياً عندما كان طفلاً، لأنها تكسب الأمر متعة أكبر. ونقلًا عن أناس أعرفهم في جامعة استراتفورد، حيث قضى وودز مرحلته الجامعية، كان يضرب بعنف وقوة شديدين، حتى إنَّ الكرات كانت تتخطى الأقسام الواقعة في الجانب الأيمن من ملعب الغولف في استراتفورد لتلتف عائدة إلى العشب، وكان يقوم بذلك من باب التسلية فقط «ففي بعض الأحيان تصبح ضربات الغولف المعتادة أمرًا مملًا»، كما يقول. وفي أثناء جلسة تصوير إعلان شركة نايكي (Nike) مضى الوقت ثقیلاً على وودز حين كانت الكاميرات والأضواء معدة لتراقب كرته المنطلقة من عصاه لأربعين أو خمسين مرة بعيداً دون أن تلمس الأرض أبداً. طلب المخرج من وودز أن يقوم بذلك أمام الكاميرا، وكان الإعلان الذي شكل نجاحاً باهراً، وقد قال وودز لبرادلي: «أستمتع بإبداع الضربات وابتكارها».

قد لا يحب الرياضيون كل دقيقة من أوقات التدريب أو المباراة أو المنافسة، فالاستمتاع يأتي أحياناً من تخيل الفوز، فكل رياضي قابلته في حياتي راوده غالباً نفس الإحساس والشعور، فهم لا يرغبون أن يبدووا ذلك

التمرين، لكن حالما يشروعون به يملكهم بسرعة ذلك الإحساس بالحب والعشق لما يقومون به.

من ثم يجب أن يكون شعورنا حيال العمل الذي نقوم به من هذا القبيل، وبقليل من الواقعية فإن أي عمل يمكن أن يكون ممتعاً ومثيراً وخلاقاً كالمتعة التي كانت تراودنا عندما كنا صغاراً نبني قلاعاً رملية على شاطئ البحر، أو نطير طائرة ورقية مصنوعة من عيدان وصحيفة وخيط. يجب أن نجد طريقنا للاستمتاع بما نقوم به.

فقدان اللعب

إذا كان اللعب أمراً بالغ الأهمية لعملائنا فلماذا نفقده؟ تكمن الإجابة في أننا نندفع بعيداً عن اللعب، فعندما نصبح جديين وعازمين حيال مهنتنا، الزواج وإنشاء عائلة، والترقي وظيفياً، والعناية بالوالدين، والمشاركة في المجتمع، والطاعات الدينية، والعناية بلياقة أجسامنا، وتجنب المشكلات الصحية، نشعر أننا بصورة قطعية نتجنب ونسحب بعيداً عن أي من اللعب الخاص. كانت بربارا برانين مديرة الموارد البشرية، والتي كتبت عنها في بداية هذا القسم، قد تعرضت لموقف كهذا. إن أزمة من هذا النوع ليست أمراً جديداً أو غير معهود للأشخاص الناجحين في منتصف العمر، لكن عمر هذه الأزمة قد نقص وأصبح يبدأ بوقت أبكر، فأصبح الناس يتحدثون عن أزمة الثلاثينات وأزمة ربع العمر في العشرينات، كما رأيت أناساً ينتمون لفئات عمرية أصغر، حتى المراهقون ممن لديهم برامج مكثفة للنشاط المدرسي والوظائف وأنشطة ما بعد المدرسة والعمل

التطوعي والدروس والتحضير للامتحان، ومع أنني لم أسمع باسم مثير للاهتمام لهذه الفئة حتى الآن، ولكنهم يعانون حقاً الأزمة الروحية نفسها، حيث تتجسد بتخصيص كل دقيقة من وقتك وكل جزء من كيائك لتحقيق تطوعات وتوقعات الآخرين.

إذا ما مضى الإنسان وتابع طريقه من دون لعب مدة طويلة، مبدداً حياته بإنجاز العمل المطلوب منه، فسينظر في مرحلة ما إلى حياته متسائلاً بصمت وتحفظ: «أهذا هو كل ما سأتوقعه لبقية حياتي؟ أهذا هو كل ما في الأمر؟». إنَّ اكتساب وتحقيق نتائج جيدة، ونيل مكافأة، هي أمور مملة ورتيبة ما لم يُكسبها جوهر الحياة معنى، حتى ولو زادت الأوسمة والمكافآت. قد تصيب أزمة الثقة بالنفس بعض الناس في السادسة عشرة من العمر، وبعضهم الآخر في الستين، وهذا لا يحدث للاعبين البارعين.

إننا نبتعد عن اللعب، بل ونتجنبه خجلين من رفض الثقافة له، تلك التي لا تدرك أو تتفهم الحاجة الإنسانية إلى اللعب والمتعة، بل ولا تحترمها أساساً. كما أوردت سابقاً، فاللعب أمر محكوم عليه مسبقاً بأنه نشاط طفولي لا يقوم به البالغون، ولا مكان له في عالم الكبار، والعبرة هي أنه إذا كنت شخصاً جاداً وتقوم بعمل جاد فعليك أن تكون جدياً تماماً.

وفي معظم الأحيان فإننا نتلقى رسائل ضمنية من المجتمع إزاء كون اللعب مضيعة وهدراً للوقت، حتى إننا نشعر بالذنب والخزي تجاه فكرة اللعب. كان مارك مدير المطعم قادراً على الاستمتاع وقضاء وقت ممتع وإتمام عمله عندما كان مجرد عامل في المطعم، ولكنه حالماً رُقي وأصبح

مديرًا وضع نفسه في موقع المسؤولية، فشعر أنه يجب ألا يشاهد وهو يلعب أو يقضي وقتًا ممتعًا؛ فاللعب أمر لا يفعله المدير، وبصرف النظر عن أنه كان بإمكانه أن يتسلى ويستمتع بوقته ويقوم بعمله أو لا، فقد شعر أن اللعب أمر غير مسؤول.

في بعض الأحيان تملكني الدهشة حيال مدى قوة الناس في امتناعهم عن اللعب من خلال عداوتهم له. كنت منذ مدة وجيزة أشارك في مؤتمر تحدثت فيه عن اللعب، وكنت سعيدًا عمومًا من الترحاب والاستقبال الدافئ الذي لقيته من الحاضرين، وقد نهض أحد المتحدثين، ممن يعملون بنجاح منقطع النظير في مجال إعداد وابتكار برامج الأطفال التلفازية، بعد سماع خطابي قائلاً: «أستطيع الحصول على تمويل لأي برنامج أود القيام به، لكن ما يجب علينا إيجاد تمويل له هو بحث حول اللعب، هذا أمر بالغ الأهمية».

وشكل الأمر صدمة بالنسبة إلي عندما أوقفني أحدهم وأنا في طريقي لإحضار القهوة قائلاً: «أنت، توقف! لماذا تقول إنك تستطيع التعلم عند نزولك إلى الأرض ومشاهدة الأطفال أكثر مما تستطيع تعلمه من قراءة الكتب؟»، كان الشاب الذي استوقفني يرتدي ملابس أنيقة للغاية، متأبطًا حاسبًا محمولًا، ويفوقني حجمًا، وكان شديد القرب مني، فشرحت له أنني كنت أحاول القول إنه بإمكانك قراءة كل الكتب التي تريدها، ومع ذلك سيبقى من الصعب أن تدرك عاطفة اللعب التي تختبرها ببساطة عند قضائك وقتًا مع الأطفال، إنهم شديدي البراءة عندما يمارسون أنشطتهم، فقال لي:

«حسنًا إذا أنت غير مصيب في كلامك، إنك تصبح غير مسؤول عند قيامك بتشجيع الناس على اللعب. من أنت حقًا؟ هل أنت ساذج وبسيط لهذه الدرجة؟».

شعرت بعدم ارتياح. لم أكن واثقًا أنه لن يسدد لي لكمة أو شيئًا من هذا القبيل، بدا الأمر واضحًا كالشمس؛ أن اللعب يشكل نقطة ضعف وتهديد في حياته، وأنه كان محرومًا من الاستمتاع خلال طفولته. سألته هل قد وجد في المؤتمر وجهة نظر تتماشى وتتوافق مع رأيه؟ فارتد على أعقابيه. كان المؤتمر تخصصيًا ويدور حول (اللعب الفعال).

على الرغم من أن عدوانيته كانت غير طبيعية لكنها لم تكن غير مألوفة؛ فلقد خبرت العديد والكثير من ردود الفعل الباردة حيال اللعب، كرد فعل بعض الناس عندما يستمعون للشرح المفصل والكامل عن طبيعته وأهميته، ويدركون ببطء أنهم قضاوا حياتهم محرومين منه، فصعقتهم حقيقة مفادها أن كل الحب الذي نالوه وحظوا به كان مشروطًا وقائمًا على أدائهم، وأن إدراك هذا واستيعابه بصورة كاملة وخلال جلسة واحدة كبالغ راشد هو أمر يفوق قدرته على التحمل، وغالبًا ما يكون رد الفعل عنيفًا (ولكن بلا وعي)، أو حتى أدنى درجة تفكير، بل دفاعي ويتضمن الإنكار، فكل الضجيج والامتلاء هو سراب ومضيعة للوقت. وحكمًا سيكون الغضب هو المشاعر الناتجة لدى متلقي الرسالة.

إن الاستمتاع حقًا مكتسب منذ الولادة، ومرتبطة بتركيبنا وأساس وجودنا، ومن الصعب على الناس المتعنتين والجديين الإحساس بهذه المتعة والشعور بها. إن فقدان هذه السعادة هو أمر محبط ومدمر، وربما

تكمّن هذه الحقيقة وراء الفكرة المدعومة ثقافياً بكون الناس الذين يلعبون سطحيين ولا يعيشون أو ينتمون للعالم الواقعي، فهم جمهور من الكسالى وعديمي الأخلاق.

لو سنحت الظروف والوقت كنت سأقوده برفق ولطف عبر تاريخ اللعب الخاص به، وكنت سأطلب منه أن يبدأ البحث عن مصادر غضبه، وبالقدر الممكن من التعاطف سأفتح الباب الموصد لاكتشاف مكان غضبه.

عندما أرى الناس يتصرفون بهذه الطريقة فهم على الأغلب أناس لا يلعبون، وفخورون بذلك. يعرفون أنفسهم دون أدنى إحساس أو مراعاة لمشاعر الآخرين، فهم المرضي عنهم من قبل مدرسيهم وأهلهم ومديريهم؛ لعملهم الدؤوب وإنجازاتهم، في معيارهم الضيق والمحدود، ربما عوقبوا أيضاً لأنهم لم يقوموا بأعمالهم على الوجه الأكمل.

عندما بدأت العمل على التاريخ الطبيعي للعب ومدى أهميته كان الأمر يتجاوز قدرة البالغين على الاستيعاب، وخصوصاً المتعنتين فكرياً والمتشبتين بأرائهم. إن فكرة أهميته ودوره في حياتهم لا طاقة لهم على احتمالها، وفي اللحظة التي يبدوون فيها الإحساس بما كان ينقصهم من الشعور العميق بالرضا الذي يولده اللعب تظهر دفاعاتهم وردود فعلهم، وتتمثل وجهة نظرهم في أنه ليس علينا فقط رفض فكرة أولوية اللعب بل وسحقها تماماً.

وقد اختبرت ذلك بنفسي في مهنتي طبيياً، وهي حقاً مهنة مهمة وحساسة؛ فأنت لا ترغب أبداً في أن تكون مهرجاً يدور في الأجواء، أو

أن تبدو غير متعاطف أو آبه لمشاعر المرضى عند معاينتهم أو تشخيص مرض خطر لأحدهم، ولكن يوجد عدد قليل من الأطباء كباتش آدامز (Patch Adams)، الذي لعب دوره روبرت ويليامز في فيلم يحمل الاسم نفسه، والذي أظهر أن التسلية واللعب قادران على صنع رابط شفاء بين المريض والطبيب، ويرد في أحد حواراته ما يفيد بأن الضحك هو العلاج الأمثل لأي مرض، وأعتقد أن ذلك صحيح غالباً.

لحسن الطالع فإن أهمية الإصغاء للمريض بتعاطف واهتمام أمر تمّ التطرق إليه في مقرر كلية الطب المعاصر، وأضيف حرمان النوم إلى البرامج المقرر العمل عليها لاحقاً، ولكن بالنسبة إلى طبيب في مرحلة التدريب أحببت العمل الجاد والمضني، ووجدت المقررات المتعددة والتجارب في أجنحة المرضى أمراً رائعاً.

ونتيجة لما سبق أصبحتُ لاعباً متخفياً. كنت طالباً زميلاً، وكان عليّ كتابة رسالة بحث شاقة، ومع ذلك أردنا نحن الطلاب البقاء بأجمل صورة، واكتساب اللياقة البدنية، والترويح عن أنفسنا بقضاء وقت في الخارج، فقررنا قياس امتصاص الأنسولين وبعض التغيرات الفيزيولوجية؛ كان بعضنا يجرح بعضاً قبل الجولة الكبيرة، ثم نمضي لمتعنا الخاصة متعبين وفرحين، لقد كنا نشكل نموذجاً آخر عند انتهاء الجولة، فقد شعرنا بالمتعة وكانت نتائج البحث جيدة وتستحق التقدير، مع أنها لم تتل أي جائزة (لو كان لدينا شيء من الجرأة، لاستمتعنا وربحنا بعض الجوائز).

يجب على كل من يعمل في المكاتب في كل أصقاع الأرض أن يتبع نهجاً مشابهاً ليستمتع بعمله، فاستمتعك بملك بصورة كبيرة يجب ألا

يعد إشارة إلى تقصيرك في العمل، فاندفاعك وسعيك للعمل قد يدفع الآخرين للظن بأنك تتقرب من مديريك والمسؤولين عنك، في كل الأحوال لا تأبه إن كنت ستفقد عملك. وفي النهاية، وبعد أن انتهينا من قول ما يجب أن يقال، من الأفضل أن تكون نشيطاً ومتحمساً تجاه عملك. مع ذلك، لا بد أن يترسخ في أذهاننا احتمالية الاستقالة أو تحمل السخرية الناتجة عن عبء العمل.

هذا كله هراء، فنحن نستطيع الاستمتاع بعملنا، ونستطيع أن نسعد به، نستطيع أن نكتشف كيف نجد القدر نفسه من السعادة والمرح كلما انخرطنا بمشروع وعمل جديد بالقدر نفسه الذي كنا نحسه عندما كنا أطفالاً نصنع طائرات ورقية ونطيرها من السطح.

عندما يخبو وهج الاستمتاع والسعادة بما نقوم به، فيجب أن نأخذ الأمر على محمل الجد؛ فهذه إشارة تحذيرية؛ إنه أمر طارئ يجب أن يكون له وقعٌ كآلام الصدر، وقصر النفس عندما نصعد الدرج، أو كقراءة ارتفاع السكر في الدم أو فقر الدم. ليته كان لدينا تحليل بسيط للعب كالذي نقوم به للسكري وارتفاع ضغط الدم لنستطيع الحصول على رقم معين، ونلاحظ أننا في مرحلة الخطر، ولكن في الحقيقة لا يوجد لدينا اختبار من هذا النوع، وعضاً عنه لدينا إحساس قوي بأن حياتنا ينقصها أمرٌ ما، وأنَّ شعور الاستمتاع والنشاط الذي أحسنا به ذات يوم قد خبا، والسؤال هو كيف نستعيد مثل هذا الشعور؟

استعادة اللعب

لا يوجد أي وصفة بسيطة لاستعادة اللعب في حياتك وعملك، لا يمكنني القول بأن على كل شخص أن يلعب مرتين السكربل (الخربشة) أو يزور البندقية، أو يحاول أن يلوي أنفك، مع أنني لا أعتقد أن تكون تلك بداية موفقة، فكما ركزت وشرحت بالتفصيل سابقاً؛ فإنني أرى أنّ النشاط الجسدي- أو أي نوع من الحركة- له دوره في اجتياز دفاعاتنا العقلية. مستشار المعهد الوطني للّعب (فرانك فورنسنثش (Frank Forencich) الذي أنشأ مؤسسة تركز على اللعب، أسماها الحيوان المندفع (Exuberant Animal) يشير إلى أن الناس يبدؤون الوقوف على قدم واحدة وعلى لوح متذبذب ثم ينطلقون من هناك. وأحد أعضاء مجلس الإدارة عندنا في المعهد كان لديه لعبة خاصة به بعيد الظهر، حينما وجد نفسه وحيداً على الشاطئ وحاول القفز.

قبل سنوات عدة أجريت دراسة تظهر أن النشاط الجسدي المنتظم قد يساعد النساء اليائسات على الخروج من الاكتئاب بصورة فاعلة. إن مدة هذه الدراسة هي سنة واحدة، وتتضمن التزاماً لمدة خمسة أيام في الأسبوع للنساء اللواتي أصابهن اليأس، وقد كان العديد منهن تائهات في دوامة السؤال والتشكيك: لماذا لم ينجح زواجي؟ أو لماذا ليس لدي أصدقاء أكثر؟ أتاح شاطئ سان ديبغو لهنّ السير في مسار هادئ لمسافة ميلين، حيث تم تملقهن للحفاظ على 80% من أقصى طاقتهن القلبية لخمس وأربعين دقيقة لأربع مرات أسبوعياً، وقيمتُ برفقة خبير بمراقبة معدلات النبض حتى تمكنت المشاركات من فحص جهودهن الذاتية؛

كانت الأشهر الثلاثة الأولى كفاً جباراً، ولكن بعد ذلك بدأت التأثيرات الإيجابية لتمرين التكيف، وقد أتاح تضامن الأغلبية منهن (حيث لم يصمدن جميعهن حتى النهاية) فرصة للتخفيف من حدة الاكتئاب وتحسين إحساسهن بالرفاهية. كان من الضروري بالنسبة إلى الأغلبية تحسين قدرتهن على التكيف والتحمل لمنع الاكتئاب من معاودتهن.



نلاحظ أنّ فسحة بسيطة قد يكون لها هذا الأثر كله في النفس الإنسانية. فالجسم يذكر ما ينساه العقل، فلعّب الجسد هو أول ما نلاحظه في عملية النمو. تظهر قدرة الأنواع على اللعب في القفز والالتفاف وصولاً لحركات التوازن، والأمر شبيهه بصغير فرس النهر في مستنقع صغير يقوم بشقلبة الغطس في الماء، أو قرد صغير يتأرجح من الأعلى إلى الأسفل كرقاص الساعة المجنون، وإذ إنّ الحركة هي أول أمر يظهر في أثناء تطورها، فيمكن أنّ تكون أيضاً الخطوة الأولى التي نقوم بها للعودة للعب.

يسمح اللعب مع الحيوانات الأليفة أو الأطفال باستعادة الدوافع نفسها التي تتيح لنا العودة إلى اللعب، وقد وجدتُ أنّ عرض فيلم قصير لقطط تلعب يؤثر ويوصل الفكرة المطلوبة للناس عن اللعب كما تفعل محاضرتي التي ألقيتها لمدة ساعة من الزمن. نادتني ابنتي ذات مرة تشكو المزاج السيئ لطفلتها البكر ذات السنوات الثماني والتي لا تنبس بينت شفة، فاقترحت عليها أن تنزهها في الحديقة الخلفية مع كلبها وتركها هناك قرابة 20 دقيقة، وبعد مضي عشر دقائق نظرتُ وابنتي عبر النافذة ورأيتهم يلعبون، وعندما عادت حفيدتي كان مزاجها مختلفاً تماماً، وبقيت على هذا المنوال طوال اليوم.

لاستعادة اللعب بصورة فاعلة وحقيقية في حياتك ستحتاج إلى رحلة إلى الماضي، الأمر الذي يساعد على خلق مساحات للعب تساعدك في حاضرِك، ويمكن أن يتم الأمر إما من خلال العودة إلى تاريخ اللعب الكامل أو عن طريق الجلوس ببساطة. تذكر كيف انتابك هذا الشعور؟ تذكر هذه المشاعر والأحاسيس وعشها مجدداً لأنها هي التي ستنتقذك، إنها طوق النجاة. إنها الحبل الذي يخرجك من بئر عجز اللعب عندك.

إنّ مهمتك هي البحث عن أنشطة تساعدك على اختبار تلك العواطف ثانية، وتدعو بربارا برانين ذلك النوع من اللعب (لعب القلب)؛ إذ إنه يخاطب روحك وقلبك، وتذكر في كتابها نعمة اللعب أنها حين فكرت بحياتها وحاولت تقييمها أدركت أن أجمل ما تحمله من ذكريات اللعب في الطفولة هي تلك الأنشطة التي كانت تمارسها خارج المنزل، فقد اعتادت أسرتها أن تقضي بعض الأيام في الريف، وكانت هي حينها تقضي يومها

إما بالمشي بين الغابات أو بالسباحة في البحيرة القريبة. إذاً ذاك كان (لعب القلب بالنسبة إليها)، أما زوجها فيحب الأنشطة المنزلية؛ من قراءة واستماع للموسيقى، وقد كانت بربارا مغرمة بزوجها؛ لذا كانت تتمنى أن يقوموا بأنشطة مشتركة من أجل التجديد في علاقتهما، إلا أنها أدركت أن (لعب القلب) الخاص بزوجها لا يناسبها على الإطلاق، وذات مرة أدركت بصورة واضحة أنه يجب عليها القيام بتلك الأنشطة التي كانت تثير لديها البهجة في طفولتها، وذلك ما فعلته، وكانت النتيجة أنها بدأت تشعر بعودة عنصر الإثارة إلى حياتها، وبأن اللعب عندها أصبح جزءاً لا يتجزأ من عملها.

إنّ محاولة تذكر تلك المشاعر المرتبطة باللعب قد يكون أمراً خطراً؛ إذ إنها قد تقلب حياتك رأساً على عقب، فلو لم يكن زواج بربارا مبنياً على أسس متينة، لكان زوجها قد أساء فهمها، واعتقد أنها تذهب في رحلات السير الطويلة تلك بغرض الابتعاد عنه. وقد أدرك ذلك الصائغ جاسون الذي تحدثت إليكم عنه في بداية هذا الفصل أنّ ما يحبه في عمله هو أنه يساعده على معرفة الناس عن قرب، واكتشاف ما يحتاجونه ويبحثون عنه، وشعر بأنه يرغب في فعل ذلك على نطاق أوسع، ولذلك عاد إلى الجامعة وحصل على شهادة دكتوراه في علم النفس السريري. لم تكن تلك مهمة سهلة بالتأكيد؛ إذ إنها تتطلب الكثير من الدراسة، فضلاً عن أنها مكلفة بصورة كبيرة، ولكنّ ما يهم في النهاية أنه استطاع إيجاد ما يحبه.

حين يكون بمقدور الناس إيجاد عنصر اللعّب ضمن أعمالهم يصبحون شخصيات نافذة وقوية، وقد تساعدهم على تغيير حياتهم بصورة كبيرة، لقد عملت مدة قصيرة على تنفيذ مشروع مشترك مع آل جور (Al Gore)، وكنتُ على علم بتفاصيل ماضيه، فقد ترعرع كابن سيناتور غني، وعادة ما كان يقضي وقته في فنادق واشنطن، ولكن أباه لم يشأ أن يفسده؛ لذا طلب منه العمل في إحدى مزارع تينسي خلال فصل الصيف، وخلال تلك المدة التي قضيتها بقربه شعرت بأنه يتمتع بحس عال من الواجب والمسؤولية؛ لذا كان من الصعب عليه أن يسمح لنفسه باللعب، بين العامة على الأقل، وقد تيقنت من شعوري ذلك حين رشح نفسه للانتخابات؛ كان الناس يقولون بأنه صارم وبأنه متحفظ بعض الشيء، وعندما خسر الانتخابات الرئيسة، وبعد أن أخذ مدة من الوقت كنهاة وقام بإعادة التفكير في أولويات حياته، تغير كلياً؛ لقد بدا الأمر وكأن روحه تحررت من جميع القيود التي تمنعها من البحث عما تتوق إليه، وعمل على إنشاء عرض تقديمي حول الاحتباس الحراري ما لبث أن تحول إلى كتاب وفيلم الحقيقة البريئة، وأصبح شخصاً مختلفاً، لقد أصبح سعيداً، ويمكننا أن نلاحظ ذلك في شخصه وفي عمله (الفيلم)، حيث لم يعد يمنحنا الشعور بأنه صارم ومتحفظ، وفي أحد المؤتمرات التي حضرتها، قام بإلقاء محاضرة وتقديم عرض تقديمي عن الاحتباس الحراري، وإذا بأحد أعظم المتحدثين أصحاب الخبرة في تحفيز وبعث الأمل عند الناس؛

توني روبينز (Tony Robins)، يقول له: لو كنت قد تحدثت بالحماس والاندفاع نفسيهما عام 2000م، لكنت قد فزت بالانتخابات.

تذكر مشاعر اللعب الحقيقي، ودع تلك المشاعر تكون النجمة التي ترشدك، فلن تكون بحاجة إلى أن تكون شخصاً عديم المسؤولية أو تبتعد عن عملك أو أسرتك لتبحث عن هذه المشاعر مرة أخرى. إذا جعلت العواطف التي يثيرها اللعب لديك نجمة الشمال الخاصة بك (النجمة التي تدلك على الطريق الصحيح) فستكون قادراً على إيجاد المسار الصحيح لحياتك، ذلك المسار الذي يمتزج فيه اللعب والعمل معاً، وقد عبّر جيمس مشينر (James Menchner) عن ذلك في سيرته الذاتية:

«إن ذلك الإنسان الخبير في فن الحياة لا يفصل بين العمل واللعب بصورة قاطعة، إنه لا يضع حدوداً فاصلةً بين وقت عمله ووقت فراغه، بين جسده وعقله، وبين حبه ودينه، وبين ما يملكه من معلومات وما يملكه من قدرة على الإبداع؛ إنَّ ما يقوم به ببساطة هو السعي لتحقيق درجة الامتياز في كل ما يفعله، تاركاً للآخرين أن يقرروا هل كان يلعب أو يعمل، أما هو فيقوم بالاثنين معاً في الوقت نفسه».

