

Мирдин Андерсон

ИГРА И ЕЕ РАЗЛИЧНЫЕ СМЫСЛЫ В ЧЕЛОВЕЧЕСКОМ ОПЫТЕ

Игра со всех сторон. Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее, М.: Прагматикакультура. Фонд научных исследований, 2003

Под ред. Екатерины Жорняк

Игра скрытым образом пронизывает культуру, общество, язык и биологию и является важной частью всех аспектов жизненного опыта человека. Формируя индивида, игра в то же время несет на себе отпечаток его индивидуальности. С подобной же двойственностью играющий, игра и игровой процесс с одной стороны и культура, общество, язык, биология и все прочие применяемые в нашем игровом рабочем жаргоне парадигмы — с другой отражаются друг в друге. Следовательно, понятие игры фигурирует во многих контекстах и на многих уровнях, а ее изучение одновременно включает в себя вопросы о том: что есть игра в целом, чем она не является, чем может быть или является возможно, и чем она должна быть. На все эти вопросы можно отвечать с разных позиций: изнутри — с позиции играющего; снаружи — с позиции наблюдателя; и удерживаясь на границе этих двух позиций. Далее смысл может меняться в зависимости от ситуации: происходит ли игра дома или на улице; играет человек один, со знакомыми или с теми, к кому он накрепко привязан семейными узами — среди них могут быть по-настоящему психологически близкие партнеры и, по сути, чужие люди; игра может проходить в условиях безопасности или быть сопряженной с риском; иногда в ней могут быть победители и проигравшие. Игра также является примером определенной динамики, присущей комедии и трагедии.

ИГРА ЭВОЛЮЦИОНИРУЮЩАЯ И ИГРА РАЗВИВАЮЩАЯСЯ

«Жизнь, свобода и погоня за счастьем» — так можно кратко сформулировать идеалистическое представление взрослых об игре детей. Взрослые видят в игре нечто открытое, непредсказуемое и обладающее динамикой, даже если играющий с их точки зрения ребенок сидит на одном месте и молча размышляет в одиночестве. У здоровых детей хватает энергии, чтобы «конспектировать» в игре жизнь, наделяя ее ровно такой степенью свободы (все же ограниченной принятыми рамками), чтобы, отдаваясь этой свободе, они все еще могли сохранять чувство безопасности.

Детям свойственно испытывать смесь самодовлеющих мотивов,

подталкивающих их к состоянию «счастья», часто раскрывающегося в виде радости, принятия риска, стремления к овладению каким-либо умением и совершенствованию в нем, сотрудничества, доминирования в игре и страстного желания играть во что-либо.

Эволюционная, или эволюционирующая, игра

Очевидно, что инновационная игра является эволюционной, так как она нерегламентирована, свободна, неокончательна или имеет открытый финал, допускает изменения, носит исследовательский характер, непредсказуема, уникальна и «комедийна», или наполнена «неожиданным» (по Salthe, 1991). Находясь во внешней позиции, взрослые могут интересоваться, каковы причины этой дикой, нелинейной, направленной на средства и способы, самодовлеющей (имеющей цель в самой себе) деятельности (или бездеятельности), присущей человеку и представителям других видов и распространяющейся далеко за пределы детства. Может быть, это «нарост» в познании, или способ справиться с непредсказуемым, или так организм заполняет собой вакуум? Слишком часто такая линия рассуждений приводит к сведению или раздутию понятия игры до рамок практической деятельности. Однако изнутри, с позиции играющего, человек вряд ли может здесь что-либо рационализировать. Сама возможность игры немедленно становится приглашением к ней. Проходит всего мгновение, и вот уже запущен самопитающийся, синергетический, процесс, в котором заложена, но не обязательно осуществляется возможность вознаграждения и который принято называть игрой. Играющий скорее по привычке, а не в результате рефлексии принимает факт, что сутью игры, где все выигрывают, ее смыслом и пользой является всеобщее удовольствие и веселье. Игрок соглашается с изначальной мотивацией гарантированного выигрыша, так как всем весело, и это и есть смысл игры. Быть может, эта глубокая игровая мотивация предшествует рождению и едва ли иссякает до самой смерти человека.

Игра, обладающая развитием, или развивающаяся

К формам игры с более предсказуемой структурой относятся спортивные игры и игры (как правило, если из контекста не следует противоположное, везде в этой статье, где слово «игра» употребляется в множественном числе, она есть перевод английского game, обозначающего игру, в результате которой имеются выигравшие и/или проигравшие — сюда обычно относятся спортивные, азартные игры и игры с правилами. Как правило, когда «игра» употребляется в единственном числе, она есть перевод слова play, обозначающего игру как

«неделовое» занятие — то есть в терминах автора данного эссе свободную, инновационную, эволюционную игру (прим. пер.) с правилами, в которых, однако, сохраняется некоторая гибкость в отношении последовательности ходов, смены ролей и повторяющихся элементов.

Относительно предсказуемые, «прирученные» сценарии этих игр погружают игрока в странные, очаровывающие и противоречивые реалии обычной жизни. Это погружение происходит через социализацию внутри непосредственного окружения и проникновение в культуру через более глубокие паттерны, имеющие к этим сценариям (и к игре в целом) отношение.

Спортивные игры и игры с правилами, так же как и другие имеющиеся в культуре способы времяпрепровождения, наделены более предсказуемой формой, чем чрезвычайно свободная, нерегламентированная, комедийная эволюционная игра.

Изнутри, с позиции играющего, спортивные и прочие игры [games] следуют присущей организму временной логике «начал и завершений», часто поддерживаемой правилами; такие игры имеют развитие, некий ход событий от начала к концу; а исходы этих игр могут быть «трагичными» в той степени, в которой играющий предвидит их «в неведении» (по Salthe, 1991). Каждому раунду такой игры логика предписывает цифровую сетку побед-поражений, однако играющие могут вдохновлять себя на следующие игры, находя некий смысл и в проигрыше, лишь бы оправдать следующую игровую встречу.

Играющие в такие обладающие развитием игры могут быть мотивированы и целеустремленны больше, чем при эволюционной игре. Точно так же, как наши индивидуальные неврологические системы эволюционируют и приобретают уникальные привычки и сложные временные условные ассоциации по ходу своего происходящего в связи со взрослением и ростом организма развития, так и отдельный игрок вырабатывает уникальные смыслы и мотивации, следуя в то же время общей траектории развития в процессе взросления, достижения зрелости, социализации и вхождения в культуру.

Извне, с внешней по отношению к игре позиции, подсчет очков может выходить за пределы победы и поражения в рамках одной встречи таким образом, что отдельные участники и команды обретают историческую статистику, потребителями которой выступают как наблюдатели, так и участники. Однако и участники, и зрители способны вновь мысленно проиграть событие. Следовательно, непосредственно наблюдающая игровое событие аудитория, а

также находящиеся на расстоянии потребители тоже могут считаться игроками; только их роль в игре отличается — они потребители товара для досуга. Не важно, делают ли зрители реальные ставки, — в любом случае в таких играх у них, как и у игроков, есть возможность мухлевать. Множество смыслов игры проявляются в зависимости (или независимо) от того, о какой игровой сфере идет речь и кто приписывает эти смыслы — играющий, наблюдатель, аналитик и пр. Аналитики также вычленяют свои собственные смыслы в процессе изучения игры.

Находясь в позиции Снаружи, исследователь детства, как правило, склонен искать смысл игры в ее функции, перемещая значение игры в другое место или время.

Так, описывая правила игры в спорте или условия игры, функциональная теория обращает внимание на моторную и социальную координацию, на внедрение и освоение умений подготавливающих к «работе» и на возрастающие возможности получения опыта различных исходов при сходном поведении. Рассматривая игру (как эволюционную, так и обладающую развитием) извне, аналитики склонны приписывать ей определенную функцию. В рамках такого дискурса игра присоединяется ко многим другим процессам, оцениваемым как адаптивные или успешно прошедшие отбор в истории данной культуры. Однако играющий редко переживает, представляет себе или интерпретирует функцию как смысл. В таблице 1 эти измерения игры разобраны подробнее.

Таблица 1.

Опыт эволюционной игры и игры, обладающей развитием с позиций наблюдателя (извне) и играющего (изнутри)

	Эволюционирующая игра	Развивающаяся игра
Черты	Инновационная, игровая [playful], неформальная, нерегламентированная, свободная, непредсказуемая, комедийная	Азартная, спортивная, формальная. Обладает сценарием, имеет счет / очки, связана с неизвестностью и ожиданием, трагедийна
Смыслы (во время игры)		
	Изнутри игры (для играющего)	
	Смыслы индивидуальны. Играющий ориентирован на средства и способы	Смыслы могут быть индивидуальными и

	(на процесс). Игра ради игры	групповыми. Играющий ориентирован на средства и способы , а также на исход. Игра во имя игры и во имя результата
	Снаружи (для наблюдателя)	
	Смысл приписывается / придается как индивиду (играющему, его поведению и пр.), так и процессу (игре): Контекст позволяет признать спонтанность и положительно оценить ситуации, связанные со случайностью (непреднамеренностью)	Смысл приписывается / придается всем играющим, так же как и процессу: Контекст плюс намерение отдать приоритет случайности в принятии решений
Смыслы (в дальнейшем, после игры)		
для играющих для наблюдателей для аналитиков	По прошествии времени есть тенденция заменять / подменять любые эволюционные нюансы и недетерминированности линейным логическим причинно-следственным обоснованием, содержащим в себе идею развития Это приводит к тому, что аналитики (в особенности именно они) сводят смысл игры к ее объяснению или приписыванию «причины», больше всего они любят выявлять функции игры, отсроченные во времени или перемещенные в пространстве	

Дети так же, как и взрослые, вплетают в свой повседневный опыт как эволюционные, так и развивающиеся игры. Похоже, что некоторые не различают повседневную жизнь (явь) и игру. Играя, маленькие дети больше отдаются эволюционным играм, чем обладающим развитием. Родители и другие люди, осуществляющие уход за ребенком, часто бывают довольно скромны в своей настойчивости, напоминая играющему малышу о таких жизненно необходимых вещах, как еда, сон, питье, одевание и т.д. Взрослея, ребенок также может начать

использовать игру как добровольный уход от других занятий и состояний и средство их избегания. Когда мы говорим, что ребенок «в» игре, мы этим предполагаем ее базовые, существенные качества, а также видим, что язык может быть подходящей призмой для рассмотрения игры.

ЯЗЫК ИГРЫ, ЯЗЫК В ИГРЕ И ЯЗЫК ДЛЯ ИГРЫ

Речевое поведение часто носит интегральный характер для игры как таковой. Игрок думает, иногда вслух, использует комментарии вроде «опа», «о-о» или «хм-м» и размышляет в эволюционной открытой игре в категориях «а что если», а в развивающейся, целенаправленной обдумывает сюжет в терминах «если — то». Иногда игра такова, что предполагает и вызывает к жизни определенные вокализации и вербализации, обращаемые играющим к самому себе, партнерам по игре или к наблюдающей аудитории. Постановка спортивных игр наиболее часто осуществляется через диалоги (даже в большей степени, чем через физическое взаимодействие); а затем участники игрового события, игроки и зрители, могут рассказывать о нем другим и таким образом в устной форме заново его «проигрывать». И уж совсем очевидно, что рассказывание историй предполагает использование речи. Так как язык инкорпорирован в процесс «играния», вероятно, игра имеет корреляционные отношения с когнитивным и социальным развитием. В особенности игра оказывается связанной с социальным контекстом, полом и порядком рождения (Fein, 1995).

Можно сказать, что мы смотрим на смыслы игры через окно, стекло которого испещрено лингвистическими узорами. И прежде чем направлять эту лингвистическую лупу на смыслы игры, полезно вспомнить, что человеческий язык и культура одновременно и затрудняют, и проясняют детям понимание узлов двойных оппозиций. «Правильное и неправильное», «правое и левое», «назад и вперед», «победа и поражение», «агнцы и козлища» — все это есть в нашей практике «игры и работы» с или без «игрушек и инструментов». У человека анатомический рост имеет билатеральное — близкое к симметричному, или асимметричное — строение, это влияет на чувства и локомоции, но не обязательно определяет описанные выше модели лингвистических привычек.

Если произвести семантический триангуляционный тест любой области анализа, такой как «игра», это поможет пролить свет на то, как эта область артикулируется в родном разговорном языке, а также в других языках. Однако смысл или смыслы игры, порожденные в одном языке, могут в чем-то и совпадать с принятыми в других языках значениями, но часто даже не граничат с ними или

совпадают не полностью. Следовательно, лучше быть осторожными в универсализации объяснения игры. Так как в разных языках, культурах (или в одной культуре в разное время) и контекстах определения и значения таких терминов, как игра, веселье и труд, меняются (причем часто циклично — одни и те же смыслы теряются и возрождаются вновь) в зависимости от того, что эти термины означают, включают, исключают, к чему они относятся, с чем пересекаются и т.д. в данных условиях.

Английское значение слова Игра традиционно состязается со значением слова Работа. В Америке и стар, и млад любят игру, но только взрослые обременены работой. Причем никто не ожидает от трудящихся особой любви к их занятию, а в случае наличия таковой приписывают им грех трудоголизма. Самые тяжелые трудоголики путаются в этих дихотомиях, особенно когда обнаруживают игру в работе, которую начинают рассматривать как веселье — некое хитроумное, но опьяняющее увлечение. Следовательно, работа может включать игру, а для некоторых игра, спорт, например, может быть работой. Дети ежедневно прячутся за игрой или любой другой добровольной деятельностью, чтобы избежать требований своего времени.

ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ В ОБЩЕСТВЕ И ДЛЯ ОБЩЕСТВА

Итак, есть много направлений и путей для интерпретации смыслов игры. Проще всего понять, что существует смысл для играющего: во время игры (к этому смыслу отсутствует доступ) или после игры (в разные моменты). Внешний наблюдатель или аналитик также каким-то образом осмысляют игру. Кроме того, существует смысл для ко-игрока, и часто эти смыслы, которые ко-игрок приписывает главному играющему, могут быть даже более сложными, чем у основных участников игры или зрителей. Это происходит потому, что ко-игрок, возможно, имеет некое особое, более полное знание, так как одновременно находится внутри и вне игрового контекста.

Культурные контексты смысла игры

Культура и общество формируют правила детской игры, так же как язык формирует ее концептуализацию. Возможно, небольшие сообщества, зависящие от охоты и собирательства, не различают игру и работу так строго, как это происходит в крупных, техноло-гизированных, сложных обществах. Работа в маленьких сообществах собирателей и охотников осваивается путем погружения в культурную жизнь, а не путем инструктирования. В таких обществах взрослые не подвергают труд анализу, разбивая его на отдельные фрагменты,

приспособленные для детей — соответствующие их текущим навыкам, анатомическим особенностям — маленьким пальчикам и т.п. Дети имитируют деятельность взрослых, и сами для себя решают, в какой момент подражание переходит в реальный труд. Наблюдателям может казаться, что дети здесь в равной степени вовлечены в спонтанную игру, имитацию труда, и подлинный труд; и что все это для них одинаково привлекательно. Таким образом, наблюдатель из США может принять их работу за игру, и наоборот.

Взрослые в таких небольших обществах дифференциально поощряют детей во время игр и в целом за проявления независимости и инновации больше, чем за послушание. Это соответствует их эгалитарной (уравнительной) и слабо иерархичной социальной организации (Loy & Hesketh, 1995).

В качестве примера рассматриваются саами, заводчики оленей в Лапландии. Хотя они скорее животноводы, чем охотники и собиратели, каждый ребенок здесь созревает на свой манер и формирует индивидуальный набор взрослых умений и способностей. Игра может вносить в этот процесс существенный вклад, так как формальные инструкции отсутствуют. Взрослые вскользь контролируют и отмечают скорее усилия детей, чем их успехи.

Дети сами, так же как и взрослые, готовы и стремятся к разнообразным видам активности, не только к игре с целью «повеселиться». В самом деле, у саами и игра, и работа скорее спонтанны, неструктурированы, и насыщены «свободным потоком, течением». (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1998). Коммерческие игрушки и тут становятся более популярными, но дети успешно создают, выстраивают и инсценируют игровые ситуации, используя минимум «подпорок». Некоторые дети впервые включают в игры игрушки в семилетнем возрасте, когда идут в школу. С этого момента и дальше национально-государственная система начинает формировать игру в той же степени, что и семья. Школьная система даже обеспечивает длинные, потенциально образовательные каникулы, чтобы дети могли присоединиться к своим семьям во время весенней миграции оленей. Некоторые виды активности, которые американцы расценили бы как отдых, например, катание на лыжах, являются здесь жизненно необходимым умением, а не одной из форм свободного времяпрепровождения.

В случае с саами пол имеет минимальное значение, как в работе, так и в игре; в то время как порядок рождения является важным как в контекстуализации игры, так и в определении наследования. Младший ребенок, в независимости от

пола, наследует все права и обязанности и остается в родительской семье, когда вырастет. Это означает, что родители буквально до последнего, сколько смогут, будут помогать младшему ребенку и обеспечивать ему место в обществе. Кажется, что к младшему ребенку проявляется особое снисхождение как в работе, так и в игре. Каждый младший ребенок, и следовательно, потенциальный наследник, «балуется» всей семьей таким образом, пока его не заменяет следующий младший ребенок — т.е. с большей вероятностью — наследник. Все дети, а впоследствии и взрослые саами, обычно имеют множество родных, двоюродных, троюродных и т.д. братьев и сестер; таким образом, целые поколения оказываются интегрированы в игру, так как если бы это были члены одной семьи.

Западное общество, напротив, обеспечивает много контекстов для детской игры, некоторые из которых высоко структурированы и снабжены большим количеством атрибутов. Заботящиеся о детях взрослые могут позволять игру, а средства массовой информации, в особенности телевидение, стимулировать к играм маленьких детей. В некоторых семьях и небольших сообществах не хватает близких по возрасту детей, которые могли бы выступать потенциальными партнерами в совместных играх. Чтобы «пользоваться спросом» в сложных обществах, детская игра должна быть чем-то большим, чем просто «веселье», и большим, чем «обучение»; она должна «успокаивать и умиротворять» детей, ограждая при этом от каких-либо неприятностей.

В таких обществах дети получают от условий игры и от наблюдателей более определенные и прозрачные обратные связи до тех пор, пока им не станет ясно, что они поощряются за принятие ответственности, послушание и уважение к иерархии. Взрослое общество предписывает детям тендерные роли и ожидает их исполнения; и уж совершенно четкими и неизбежными эти предписания делаются будучи выраженными в средствах массовой информации — в медиа. Взрослые полагают, что работа требует явных инструкций и практики и находится в сфере риска, так как является чем-то тяжелым и неприятным. Иногда повседневный домашний труд разбивается на фрагменты, к которым прилагается тщательный инструктаж, так, чтобы дети могли овладеть отдельными сегментами. Когда это сделано, отдельные трудовые задачи для ребенка могут маскироваться под игру (хотя эта маскировка и не обманывает детей) (см. King, 1982). Превращение домашних обязанностей в доступную детям форму, будет ли это сразу преподано как работа или выдано за игру, требует от взрослых усилий и вложений, которые

могут оказаться просто недоступными для некоторых современных семей.

Исторические контексты смысла игры

Значение игры меняется не только в разных культурах, но и в разные периоды времени. Поколение или два назад большинство детей в США росли в сельской местности или невдалеке от природы. Дети сами создавали себе игрушки, исследовали территорию, знакомились с местными животными и растениями и были вовлечены в разнообразные импровизационные игры, которые одновременно считались «полезными». Редкие коммерческие игрушки, которые попадали к ним в руки, дети расценивали скорее как «фамильную ценность», а не как что-то, с чем можно играть.

В современном американском обществе ученые описывают детей как «маленьких взрослых», а взрослых как инфантильных «больших детей» (Meyrowitz, 1984; Postman, 1982). Большинство детей растут в плотно населенных городских центрах, и такая среда не одинаково обеспечивает их необходимыми для игры условиями. Фактически многим детям не хватает места для игр, даже если у них появилось больше времени. Теоретически у них должно было образоваться больше времени для игр, так как они освобождены от домашнего труда, но на самом деле его стало даже меньше — теперь дети смотрят телевизор и ежедневно предаются различным формам потребления медиа, в том числе электронным играм.

Наибольшее значение в Соединенных Штатах традиционно приписывается спортивным играм — но сегодня это отражается в постепенном истощении спортивной «передовой» (бейсбол), выходе на передний план военных и коммерческих интересов (футбол) и вынужденной адаптации к нехватке времени и пространства (баскетбол) (Bjarkman, 1985).

СМЫСЛЫ ИГРЫ ДЛЯ ИГРАЮЩИХ

Историки полагают, что детство появилось недавно (Aries, 1962). Очевидно, что игра не является совсем «юным» новообразованием, но она меняется и заново открывается с каждым новым скачком культуры (de Mause, 1974).

Игрушки разных временных периодов также выпукло отражают свою эру. Это проявляется как в их внешнем виде, так и в способах игрового обращения с ними (Goldstein, 1994).

До того как появилось детство, старшие воспринимали детей и обращались с ними как с маленькими взрослыми и оценивали их полезность в очень

конкретных терминах. Дети должны были заслужить или оправдать уход за ними работой — по дому или за его пределами. Немногие существовавшие в те времена игрушки отражают этот недостаток детства. Например, куклы не были привлекательными; они имели пропорции взрослого человека, с головой гораздо меньшего размера, чем мы бы ожидали.

В западном обществе можно выделить несколько переломных точек, повлиявших на историю детской игры. К ним относятся индустриальная революция; успешные демографические изменения, включающие миграцию в города; обеспечение всеобщего образования; и, наконец, в наши дни новые экономические и технологические изменения, проникающие в семьи до самой сердцевины и вносящие глубокие изменения в игру (Roopnarine & Johnson, 1994).

В течение всех этих периодов дети были вовлечены как в эволюционные игры, так и в игры, имеющие развитие. Нерегламентированная, неформальная игра домодернистских времен возвращается сегодня в виде компьютерных видеоигр, в особенности это касается ролевых игр, осваиваемых детьми во все более раннем возрасте. Опыт игры в такого рода едва воспринимаемом «пространстве — времени» может вызывать зависимость, а отсутствие точно повторяющихся контекстов или содержаний предотвращает появление скуки (Laughlin, 1990; Sutton-Smith, 1995).

В то время как ребенок в постмодернистском обществе имеет обширный опыт эволюционных игр, более модернистская игра, обладающая развитием, сохраняется в форме спорта и игр с завершением в виде результата — победы или поражения. Смысл таких игр может варьироваться для ребенка в зависимости от степени его успешности в этих рискованных предприятиях.

Для детей игра чаще всего означает времяпрепровождение, имеющее цель в самом себе и предоставляющее играющему возможность ясно сформулировать и выразить свои предпочтения. Насколько дети способны организовать игру, находясь в одиночестве, настолько чувство автономии будет дополнять эволюционные, исследовательские основы свободной или имитационной деятельности. Если ребенок играет в компании, такое неструктурированное времяпрепровождение включает в себя переговоры по поводу словесных или материально выражаемых фантазий, которые часто воплощаются через принятие ролей.

Другие, более структурированные формы игры имеют повторяющуюся или линейную — с заданным курсом развития — форму. Иногда, наблюдая серию

эпизодов творческой эволюционной игры, аналитик может усмотреть в ней более крупные обладающие развитием паттерны. Также, расчлняя наиболее регулируемые правилами развивающиеся игры, например, спортивные или азартные, аналитик обнаружит динамичные эволюционные моменты, которые делают каждую встречу / схватку / эпизод уникальной.

Игра означает свободу веселиться, искушение к риску, вхождение в социальные отношения. В культуре и языке сегодняшней Америки игра также означает «не работу». Для современного общества типично ожидать не слишком много пользы от детей. Для детей игра это существенная поглощающая деятельность, втиснутая между другими приятными (еда, сон и пр.) и неприятными занятиями.

Впоследствии люди восстанавливают в памяти свои детские игры и создают для них новые смыслы. Воспоминания об играх необычайно яркие, подобно воспоминаниям о запахах или вкусовых ощущениях (см., например, Mergen, 1995). Однако в детстве игра в большей степени близка к привычке, чем любая другая свойственная этому возрасту деятельность. Еда и сон находятся под контролем биологии, и, возможно, игра — тоже.

Дети отдают предпочтение свободе, неопределенности, безграничной вариативности, неожиданности и неизвестности в игре, делая ее посредником в своей встрече с семьей, культурой и мирозданием.

Библиография

- Anderson, M. (1986). Continuity and change: in Lapland. *Scandinavian Review*, 74(4), 23-30.
- Aries, P. (1962). *Centuries of childhood: A social history of family life*. New York: Vintage.
- Bjarkman, P. C (1985, February). Baseball comic, football heroic, and the basketball dance: The use of myth and metaphor in the great American games. Presentation at Charles Darwin Society and Purdue Linguistics Group, W. Lafayette, IN.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. S. (Eds.). (1988). *Optimal experience: Psychological studies in flow consciousness*. New York: Cambridge University Press.
- deMause, L. (Ed.). (1974). *The history of childhood*. New York: Psychohistory Press.
- Fein, G. G. (1995). Toys and stories. In A. D. Pellegrini (Ed.), *The future of play theory: A multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith* (pp. 151-164). Albany: State University of New York Press.

- Goldstein, J. H. (Ed.). (1994). Toys, play, and child development. Cambridge: Cambridge University Press.
- King, N. (1982). Work and play in the classroom. *Social Education*, 46(2), 110-113.
- Laughlin, C D. (1990). At play in the fields of the lord: The role of metanoia in the development of consciousness. *Play and Culture*, 3,173-192.
- Loy, J. W., & Hesketh, G. L. (1995). Competitive play on the Plains: An analysis of games and warfare among Native American warrior societies, 1800-1850. In A. D. Pellegrini (Ed.), *The future of play theory: A multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith* (pp. 3-106). Albany: State University of New York Press.
- Mergen, B. (1995). Past play: Relics, memory, and history. In A. D. Pellegrini (Ed.), *The future of play theory: A multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith* (pp. 257-274). Albany: State University of New York Press.
- Meyrowitz, J. (1984). The adultlike child and the childlike adult: Socialization in an electronic age. *Daedalus*, 113(3), 19-48. *Proceedings of the American Association of Arts and Sciences*.
- Postman, N. (1982). *The disappearance of childhood*. New York: Delacorte.
- Roopnarine, J. L., & Johnson, J. E. (1994). The need to look at play in diverse cultural settings. In J. L. Roopnarine, J. Johnson, & F. H. Hooper (Eds.), *Children's play in diverse cultures* (pp. 1-8). Albany: State University of New York Press.
- Salthe S N. (1991). *Development and evolution: Complexity and change in biological systems*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sutton-Smith B. (1995). Conclusion. The pervasive rhetorics of play. In AD Pellegrini (Ed.), *The future of play theory: A multidisciplinary inquiry Wthe contributions of Brian Sutton-Smith* (pp. 275-295). Albany: State University of New York Press.