

Živka Krnjaja

*Odeljenje za pedagogiju
Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu
zivka.krnjaja@f.bg.ac.rs*

Igra kao susret: koautorski prostor u zajedničkoj igri dece i odraslih*

Apstrakt: Rad se bavi pitanjem zašto je zajednička igra dece i odraslih važna i za decu i za odrasle i kako oni mogu u igri da grade zajednička značenja i istražuju kulturne obrasce. Pitanje zajedničke igre se posmatra u odnosu na kapacitet fleksibilnosti koji odrasli i deca koriste u igri, a koji čini osnov njihovog stvaralačkog odnosa prema sebi i svetu. U radu se analizira način građenja i regulacije koautorskog prostora u zajedničkoj igri kao i njegove funkcije u rekombinovanju kulturnih obrazaca, transformaciji odnosa odraslih i dece i ko-konstrukciji kulture.

Ključne reči: fleksibilnost, igra, dijalog mašte, ko-konstrukcija kulture

Uvod

Igra se često vezuje za predškolski period kao kreativni izraz deteta kroz koji ono pokušava da razume, ovlada društvenim obrascima značenja i predstavi ih na jedinstven način. Vrednost igre nestaje u transformaciji njene funkcije od *kreativnog* ka *re-kreativnom* u daljim nivoima obrazovanja. Propisani školski programi sve manje dozvoljavaju deci i odraslima da unose u obrazovanje elemente igrovnog, tako da je igra uklonjena iz učenja u školi i izolovana u vreme za odmor. Ona postaje *re-kreativni* oblik aktivnosti po završetku učenja i rada. Njena *re-kreativna* funkcija se pojačava u odnosu na stvaralačku sve većom polarizacijom igre i rada odraslih, odnosno polarizacijom mogućnosti za ponavljanje ustaljenih društvenih obrazaca i stvaranje novih i originalnih. Svaki posao koji shvatamo ili radimo "ozbiljno" u životu čini nas "određenijima i samim tim manje mogućim" (Fink 2000), za razliku od deteta koje, u igri, potencijalno može biti "sve". Isti autor naglašava da se suprotnosti u maštovitom i kreativnom pristupu prema sebi i svetu između odraslih i dece

* Rad je nastao u okviru projekta *Modeli procenjivanja i strategije unapređivanja kvaliteta obrazovanja u Srbiji* Ministarstva nauke i tehnološkog razvoja Srbije 2011-2014. (br.179060).

mogu približiti u igri. "Nezadrživo sužavanje naših mogućnosti koje prati naš život i predstavlja neumoljivi zakon ozbiljnosti života, ublažava se pomoću igre. Dete je potencijalno sve, odrasli su određeno malo – rađamo se kao mnogi a umiremo kao jedan" (Fink 2000).

Posmatrano na ovaj način možemo pretpostaviti da odrastanje dovodi do napuštanja igre i okretanja ka "ozbiljnijim" stvarima, iako igra nije neozbiljna, ona "nije zbiljska" (Fink 2000). Popularna kultura, novi mediji i tehnologije doneli su, između drugih paradoksa, i jedan koji se odnosi na igru: igre za odrasle i decu postale su gotovo identične. Odrasli pokazuju spremnost da igraju poptuno iste igre kao deca, međutim, odrasli i deca se sve manje igraju zajedno. Oni su jedni pored drugih ali ne i u zajedničkoj igri.

Kako se odrasli i deca mogu zajedno igrati i zašto je to dobro za njih? Kako njihovi realni i imaginarni svetovi mogu graditi jedan zajednički svet otvorenih, slobodnih, neograničenih mogućnosti koje nastaju u igri ali mogu i prevazići njene okvire i postati deo kulturne evolucije?

Kulturna priroda igre: zašto *Homo ludens*?

Antropološka istraživanja porekla igre (Smit 1986 i Cohen 2006) dala su novo svetlo razumevanju kulturne prirode igre, u kojem njeno generičko poreklo nije odvojeno niti suprotstavljeno kulturnom (Cohen 2006). Vrednost njihovih nalaza je u otkrivanju sociokulturnog porekla igre i u dokazima da igra nije nastala kao univerzalna pojava u ljudskoj kulturi (Cohen 2006). Kao jedinstven izvor igre u gotovo svim plemenskim zajednicama u kojima je istraživana njen nastanak pronađeno je postojanje društvene osnove za sukob suprotnosti (Smit 1986 i Cohen 2006). Sukob su činile tenzije između pripadnika određene zajednice, između božanskih, magijskih sila i čovekove moći, između pojedinca i grupe, pravde i nepravde. Maštoviti pristup rešavanju sukoba kroz igru, međutim, uvek je bio usko povezan sa kulturnim obrascima određene zajednice u kojoj je nastajao. Igre su "davale oduška tim napetostima" (Smit 1986), vraćale osećanje moći igračima, ili su pak pripremale igrače za nove načine građenja odnosa sa drugima. Moć čoveka da mašta i koristi kapacitet fleksibilnosti, moć da improvizuje sukobe koji su u osnovi igre, stapaju se sa željom za "neobaveznom teškoćom" u igri, ili ludusom, i zajedno stvaraju različite iluzorne planove. Mašta maskira tenzije u "borbu za nešto ili predstavljanje nečega" (Huizinga prema Cohen 2006) kroz igre prerusavanja, nadmetanja u bacanju koplja, nadmetanja u trčanju, kroz igre šaha ili strategije (Cohen 2006), u skladu sa kulturnim vrednostima i modelima prilagođavanja u određenoj kulturi.

Kultura se reprodukuje u igri tako što se u njoj odslikava i predstavlja i istovremeno se kroz igru i razvija, zahvaljujući mašti i fleksibilnosti igrača. Od svog nastanka igra izražava "hipersloženost" (Morin 2005) odnosa s odre-

denim kulturnim okvirom. Čovek se igra oslobođen straha od realnih posledica ali ne u potpunosti i kulturnih okvira u kojima živi. Igra je dobrovoljna i njena osnovna vrednost je sloboda, ali igra kao i kultura, pretpostavlja samooograničavanje i samosavladavanje u poštovanju pravila, jer njihovo kršenje razara i igru i kulturu (Cohen 2006). Igra je proizvod mašte i simboličkog izraza čoveka čiji su izvori u eksplicitnim ili skrivenim vrednostima i modelima prilagođavanja kulturnoj zajednici kojoj pripada.

Dete ne nasleđuje gotove obrasce ponašanja (Marjanović 1987), ono ih uči kroz odnose s drugima. U igri ovladava kulturnim obrascima tako što ih kroz predstavljanje improvizuje, isprobava, menja, stavlja u nove kontekste, tako da "fiksirane obrasce smenjuje fleksibilnost u ponašanju" (Marjanović 1987). Upravo zbog toga taj "nesvrshodan način ponašanja," (Marjanović 1987) kako ga vide odrasli, neophodan je u socijalizaciji deteta. Isprobavanje različitih obrazaca ponašanja dok se ne razvije najsvrshodniji, moguće je samo u igri, u kojoj je dete oslobođeno pritiska od posledica u realnosti. Osnovna funkcija koju igra ima u socijalizaciji odnosi se na razvijanje "kapaciteta adaptacije" (Marjanović 1987) u i sa okruženjem. Obrasce ponašanja, upotrebu kulturnih oruđa dete u igri prevodi u simboličku transformaciju iskustva prelamajući ih kroz ličnu perspektivu.

Igra odraslih odražava kapacitet adaptacije kroz "adaptivna rešenja" (Antonijević 2010), odnosno, one "oblike ponašanja koji pomažu opstanak društva i pojedinaca" (Antonijević 2010). Odrasli traže u igri društveno prihvatljivije forme (Cohen 2006) zbog čega je njihova igra regulisana eksplicitnim pravilima za razliku od igre dece u kojoj pravila treba otkrivati. Najnovija psihološka istraživanja (Cohen 2006) o samopercepciji odraslih o razlozima za igru ukazuju da odrasli kao razloge nalaze: višak slobodnog vremena koje je čoveku omogućila tehnologija, potreba savremenog čoveka za samopotvrđivanjem i shvatanje odraslih o tome šta jeste igra za njih. Paradoks igre odraslih predstavlja sve veći broj odraslih koji se igraju (Cohen 2006) a koji u igri ne vide drugi potencijal izuzev zabave. Odrasli, međutim, počinju da se igraju svaki put kada se šale, pričaju priče, imitiraju druge, prerušavaju se u nekog drugog ili zamišljaju nove mogućnosti a da toga nisu svesni. Na koji način odrasli mogu otkrivati i druge funkcije igre mimo zabavne i rekreativne?

Fleksibilnost u igri i životu

Igra je kapacitet fleksibilnosti u dejstvu (Marjanović 1987). Po kapacitetu fleksibilnosti, odnosno sposobnosti da "svet transformiše prema svojoj ideji i da sebe menja u skladu s tom transformacijom" (Marjanović 1987), čovek se razlikuje od drugih živih bića. Sposobnost promene okruženja i promene samog sebe u nekog ili nešto drugo je u osnovi igre, što igru čini kompleksnijom

od same aktivnosti u igri. Neki autori, polazeći od izražavanja kapaciteta fleksibilnosti, igru tumače kao pristup ili "odnos prema životu" (Marjanović 1987, Edmiston 2005) ili "egzistencijalno delovanje ljudskog bića" (Fink 2000). Fink (2000), razmatrajući igru kao "čovekovu ekstazu prema svetu oko sebe i kao odsjaj sveta u biće otvoreno prema svetu", naglašava da je igra poseban način na koji se čovek u "sa-životu sa svetom odnosi prema celini postojanja", kao i poseban način na koji čovek "dopušta da ga prožima ta celina".

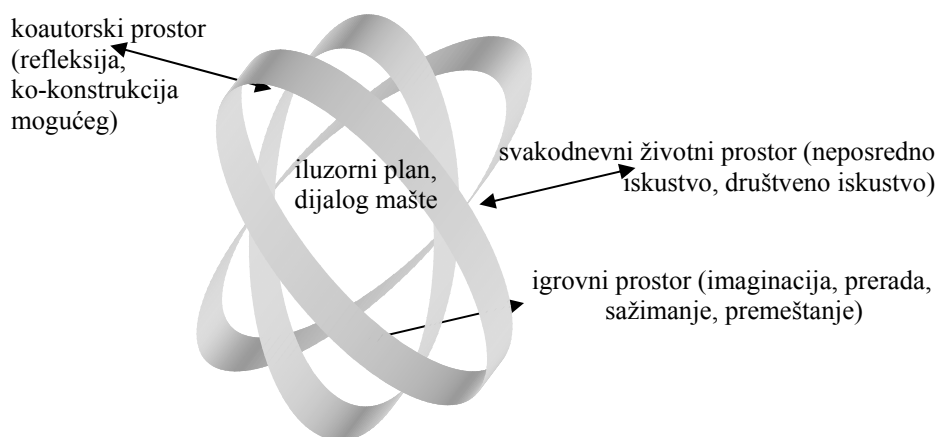
Fleksibilnost, koju razvijamo u igri i na osnovu koje se igramo, podstiče razvijanje mnogostrukih neuronskih mreža kao regulatora divergentnog, stvaralačkog odnosa prema sebi i kulturi u kojoj živimo. Istovremeno, fleksibilnost u igri nas uvodi u svet promenjenih odnosa i komunikacije kroz koje se testiraju, ponovo isprobavaju na nov način i preispituju društveno prihvaćeni obrasci ponašanja. Fleksibilnost, odnosno stvaralački odnos prema sebi i svetu u kojem živimo time postaje vrednost življenja kao potencijal ne samo za stvaralački način mišljenja nego i za stvaralački način "suočavanja lične slobode i društvenih ograničenja koji karakterišu sve oblike interakcije" (Katch 2001). Fleksibilnost prema Morenu ima izvor u snagama koje se opiru mehaničkoj primeni i unapred utvrđenim obrascima, pri čemu te snage nisu "degenerativne" (Morin 2005). Na osnovu složenog odnosa igre i kulture možemo reći da ove regenerativne snage čine prirodu čoveka ali istovremeno i kulturu "permanentno reorganizujućom" (Morin 2005). Fleksibilnost funkcioniše na jedinstvu racionalnog imaginarnog, svesnog i magijskog, realnog i mitološkog, racionalnog i mogućeg, kontrolisanog i nedovršenog.

Odnos kapaciteta fleksibilnosti i vidljivog ponašanja u igri može se opisati kao odnos između pristupa svemu što radimo u igri i izvan igre i spoljašnje manifestacije ponašanja u samoj igri. Razumevanje odnosa između fleksibilnosti i ponašanja u igri čini korisnu paralelu za razumevanje naših predstava o igri kao načina izražavanja kapaciteta fleksibilnosti koji oblikuje naš odnos prema životu i čini osnovu našeg funkcionisanja u kulturnom kontekstu, naspram razumevanja igre kao zabavne aktivnosti koja je svakome potrebna dok ne odraste. Čak i u samoj igri možemo se suočiti s teškoćom njenog razumevanja ako je svodimo samo na vidljivo ponašanje, jer je proces fleksibilnosti i mašte koji je pokreće, kako se simbolička igra razvija, sve manje dostupan posmatraču sa strane.

Svakodnevni, iluzorni i koautorski prostori u zajedničkoj igri dece i odraslih

Da bismo razumeli odnos svakodnevnog, iluzornog i koautorskog prostora u zajedničkoj igri dece i odraslih osvrnimo se na jedan mogući scenario njihovog nastajanja i preklapanja. "Sve što je stvorila mašta uvek je sačinjeno od

elemenata koji postoje u ranijem iskustvu čoveka - mašta se gradi iz elemenata stvarnosti ili njihovim iskrivljavanjem, novim kombinacijama" (Vigotski 2005). Svakodnevni prostor iskustva je izvor mašte u igri, zato što to iskustvo predstavlja "materijal iz kojeg se stvaraju proizvodi fantazije" (Vigotski 2005). U igru se uključuje svakodnevni prostor kao prostor ličnog i društvenog iskustva, sopstvenih osećanja i znanja i nadograđuje zamišljenim svetom.



Šema 1: Odnos svakodnevnog, igrovnog i koautorskog prostora

Igrovni prostor se stvara različitim transformacijama "činjenica života u fantaziju života" (Vigotski 2005), kao prerada elemenata stvarnosti koji se identifikuju kao značajni za igru i elemenata koje stvara fantazija. Igrovni prostor ima svoje vlastite okvire razvijanja mimo svakodnevnog prostora i vremena, u igrovnom prostoru "diže se imaginarna scena sa svojim unutrašnjim prostorom koji nije nigde a ipak je tu i sa svojim unutrašnjim vremenom koje nije nikada a ipak je sada" (Fink 2000). Igrajući se zajedno igrači pregovaraju o "okviru igre" (Marjanović 1987). Polazeći od sopstvenih ideja oni ulaze u svet komunikacije igre, razvijaju "dijalog mašte" (Edmiston 2007) i tako grade i regulišu koautorski prostor.

Koautorski prostor nije samo parafraza realnog ili zamišljenog prostora u kojem se u igri igrači nalaze zbog toga što dele razumevanje. On je kreiranje, nastajanje, stvaranje jednog "otvorenog, neutvrđenog načina egzistencije" (Fink 2000), prostor u kojem su odrasli i dete u zajedničkoj igri stvaraoci zajedničkog značenja. Dete i odrasli istražuju sopstvena značenja, pregovaraju o njima u igri, dolazeći do zajedničkog konstrukta koji može biti jedan od mogućih u zamišljenom svetu ali i jedan od mogućih u njihovom realnom životnom iskustvu prema očekivanjima koje postavlja kultura.

Odrasli mogu biti kreatori koautorskog prostora samo ako delaju u skladu s onim što čuju od deteta, ako prate dete u zamišljenim svetovima i ako komu-

niciraju sopstvena značenja s detetom. Ako odrasli koristi fleksibilnost i razigranost u igri onda on pomaže sebi i detetu u građenju jednog drugačijeg pristupa: umesto da samo slede pravila društvenog života, oni ih ispituju i kombinuju na drugačiji način. Koautorski prostor tako postaje maštovit medij kroz koji dete i odrasli "eksperimentišu" osnovnom svrhom društvenih pravila i njenim pojačavanjem ka tome da omogući ličnu slobodu i stvaralaštvo svakog pojedinca, a ne da ih ograničava. Približavajući svoj prostor iskustva, zamišljanja, doživljaja detetovom, odrasli u koautorskom prostoru, u imaginarnom svetu, zajedno s detetom stvara drugačije obrasce značenja ali i istražuje kakvi oni mogu biti u realnom svetu. Maštom u koautorskom prostoru odrasli i dete mogu da stvore nešto suštinski novo, čega nije bilo u njihovom iskustvu, što može da nastavi da živi u realnom svetu i deluje na njihovo "po-stupanje" (Bahtin 2010). Analogija "rezonance", koju koristi Moren u tumačenju estetike može pokazati nastajanje i prirodu koautorskog prostora. On je "najistančanije titranje" (Morin 2005) i put harmonizacije aktivnosti odraslog i deteta kao njegovih graditelja. Što su frekvencije njihovog (sa)delovanja usklađenije to su veće amplitude koautorskog prostora.

Funkcije koautorskog prostora u igri

U koautorskom prostoru odrasli i deca prave autentične izbore u skladu s igrom koju su započeli i u kojoj isprobavaju drugačije načine na koji funkcionišu nestvarna bića, moćna čudovišta, tajanstveni odnosi moći među ljudima, fizičke pojave, mistični događaji nestajanja, smrti, transformacije.... Odrasli u igri moraju biti spremni da slede dete i da se suoče sa neizvesnošću igre, "da hodaju po žici između rutine i neočekivanog" (May 2007) i pokrenu svoju maštu u igrovoj interakciji i promenama u igri.

Refleksivna funkcija omogućava detetu i odraslom najpre "odsaj" njihovih postupaka, razmišljanja i vrednosti kroz igru a zatim njihovu rekombinaciju kao i restrukturiranje ustaljenih kulturnih obrazaca. Igranje realnim događajima u promenjenim uslovima menja i rekombinuje opažanje i razumevanje tih događaja i predmeta i omogućava suptilnije i kompleksnije tumačenje. Refleksivna funkcija koautorskog prostora doprinosi da dete i odrasli ne samo na nov način reaguju *na nešto*, nego da razmišljaju *o nečemu* i postavljaju ga zajedno na drugačiji način, transformišu ponašanja i shvatanja. Svet iskustva je značajno strukturiran pre nego što se "prevede u simbolički izraz" (Vigotski, 2005). Refleksivna funkcija omogućava "da se destiluju iz svakodnevnog iskustva korisne mape i modeli u svetu oko nas" (May 2007), da ih dete i odrasli ponovo istraže na različite načine i u različitim uslovima. Različitost načina i različitost uslova govore o dve vrste procesa: prvi je vođen radoznalošću, ludusom u igri, a drugi postojanjem neobičnih šema i koncepata kulture. Na taj način pravi se jedna "razi-

grana" struktura koncepta na osnovu različitih principa, koja omogućava detetu i odraslom da naprave inventuru dotadašnjih ideja, ali i da postanu svesni mogućnosti sopstvene imaginacije. Refleksija u koautorskom prostoru je refleksija u situaciji na igrovnom planu, ona je deo igre i razvija se kroz dijalog u igri.

Primeri igre koji ilustruju doprinos odraslih i dece u građenju koautorskih prostora peuzeti su iz prikupljene dokumentacije studenata pedagogije, nastavnika predškolske pedagogije i vaspitača. Igrajući se s decom u dečjem vrtiću i u porodici oni su kontekst igre i sopstveno učešće pratili i dokumentovali fotografisanjem, video snimanjem i narativnim beleškama. Tokom studijskog kursa o dečjoj igri i stvaralaštvu 2009/10.godine, prikupljena dokumentacija u istraživanju je bila osnov za refleksivnu diskusiju o sopstvenoj ulozi i interaktivnosti između dece i odraslog u građenju koautorskog prostora. Zabeleženi primeri ilustruju različite kontekste igre iz kojih se može graditi koautorski prostor, kao što i pokazuju da njegovo nastajanje zavisi od interakcije između učesnika u konkretnoj situaciji. Primeri takođe pokazuju da deca u tim situacijama ostaju u igri i nastoje da očuvaju i usklađuju igrovni plan s odraslim kao učesnikom igre.

D1: Ja ću biti car a ti si moj vitez. Uzmi mač (pokazuje na manji mač) a meni daj taj tvoj jer je veći.

O: Što, pa je tebe branim od Oraca, meni treba veći mač.

D1: Ali ja sam car!

O: Videću kad ti dođu Orci na vrata! Mi smo vojska koja te čuva (pokazuje na drugo dete)

D2: Da! Ja imam moćnu strelu zato što sam vojnik tvoj!

D1: Dobro onda, vi mene čuvate! Evo ovaj oromonski gas (koji ledi) i nemoj da ih vidim u dvorcu.

O: Ne bih da ih zaledim! Da ih pitam da razgovaraju sa carem pre toga !

D1: A šta ćemo kad uđu u dvorac?

D2: Ja ću na mom krilatom konju da nosim pregovor u Mordor!

D1: Evo ti moj prsten kao pečat, šta da tražim od njih.....

Odrasli i dete u koautorskom prostoru mogu da procene sebe i svoje postupke iz dijaloga s drugima koji učestvuju u igri. Odrasli mogu istraživati u igri svoj etički identitet kroz dijalog sa decom kao ravnopravni igrači, u kojem preispituju svoje pretpostavke i postupke prema onima na koje se odnose posledice njihovih akcija (Edmiston 2007). Refleksivna funkcija koautorskog prostora omogućava preispitivanje različitih interpretacija i značenja koja nisu vezana samo za imaginativne slike ili etička pitanja nego i pojmovna značenja koja se usklađuju u igri.

D: Ja sam Kapetan Kuka! Putujem u zemlju Nedođiju!

O: Vaš brod je pristao! Pasoška kontrola! Ime i prezime?

D: Kapetan Kuka.

O: Zanimanje? (uvodi značenje)

D: Petar Pan!

Transformativna funkcija kao promena interakcije dete – odrasli omogućava, najpre, da se u koautorskom prostoru dekontekstualizuju ustaljeni odnosi moći odraslih i dece a zatim da se razvijaju na drugačijoj osnovi. Koautorski prostor oslobađa odnos dete – odrasli okova "ovde i sada", stavljajući ih u neobičnu vezu u kojoj dele moć i odgovornost za igru. Promena odnosa moći *nad* u odnose moći *sa* u zamišljenom prostoru povećava verovatnoću da će odrasli izbeći stereotipe svakodnevnog iskustva, da zna više od deteta, da zna odgovore na sva pitanja i da zbog toga treba da odlučuje u ime deteta. Deljenje moći odnosi se na zajedničko odlučivanje, zajedničku odgovornost, pregovaranje i prihvatanje ideja deteta i odraslog kao ideja vrednih razmatranja na koje imaju pravo kao učesnici u igri.

O: Evo počeli smo da snimamo ovaj tvoj gradić. (Snima kamerom "maketu" grada koju je dete napravilo). Hoćeš da vidiš? Evo, ovde su i vojnici da ga čuvaju....Je l' znaš ko je ovde turistički vodič?

D: Ne.

O: On pokazuje ljudima gde se šta nalazi u tvom gradu. Ovo ovde je tvoj gradić. Je l'hoćeš ti da budeš moj turistički vodič pa da mi objasniš šta je šta? Evo, možeš da uzmeš kameru da snimaš pa da mi pokazuješ i da me odvedeš tamo gde ću ja biti u tvom gradu!

D: Ti snimaš a ja ti pokazujem. Ovo je zelena pruga, ovo je mali dinosaurus Heks, on čuva prugu.....

Promena odnosa moći doprinosi "socijalnoj dobrobiti" (Pavlović Breneselović 2010) deteta i odraslog u "prihvatanju, usklađenosti, pripadanju, doprinosu zajednici, rezilijentnosti, socijalnoj i emocionalnoj kompetentnosti, moralnosti, altruizmu.." (Pavlović Breneselović 2010). Ako deca i odrasli u igri spituju svoju "obzirnost" prema drugima, proveravaju i menjaju svoje odluke i akcije koje prouzrokuju bol ili neudobnost za druge, oni mogu transformisati odnose moći u odnose poverenja i prihvatanja u svakodnevnom životu (Krnjaja 2010).

D: Mi ćemo praviti kulu!

O: Od čega?

D: Od ovog velikog kamenja! (pokazuje na konstruktore). Tu ćemo da živimo u šumi. Tu su i jeleni, medved i vuk. I Žuća! Žući ćemo napraviti kuću i ona će biti pored naše.

O: Žući ćemo napraviti jednu ružnu kuću zato što nije dobar i skače na tebe!

D: Neee! Plakaće! On ne voli ružnu kuću! A kad bude imao lepu kuću pored naše ja ću da ga naučim da se u kući ne skače i da mi lepo pokaže šta hoće. Ja znam zašto skače, on šapne tajne pa da ne čuju medvedi!

Ko-konstrukcija kulture koautorskog prostora omogućava transformaciju kulturnih svojstava u igri koje jedan događaj ili predmet ima u određenom kulturnom miljeu. To je razigranost u razumevanju značenja u odnosu na to šta znače u svakodnevnom iskustvu ili šta su značili pre igre a šta sada znače

u igri. Uobičajeni načini komunikacije daju smisao iskustvu tako što sistem prihvaćenih definicija i značenja oblikuje iskustvo, međutim, komunikacija ima takođe i notu ličnog smisla, implicitnog značenja, ukorenjenog u našem jedinstvenom iskustvu. Otvorenost u koautorskom prostoru detetu i odraslom pomaže da se *prema* i *u* kulturi odnose kreativnije i traže različite puteve njenog razvoja. Kultura, "kao skelet koji ograničava kretanje tela ali mu omogućava da se kreće" (Dahlber and Moss 2005) utiče na izbore obrazaca koji će se istraživati u igri, na ono što će igrači izabrati kao "relevantan šum".

Popularnu kulturu koja se odnosi na "kulturne artefakte i prakse atraktivne za veliki broj dece i odraslih nastale na globalnom nivou" (Marsh *et al.* 2005) i koja obuhvata igračke, igre, medije i nove tehnologije, neki istraživači smatraju opasnošću za kulturnu raznolikost dečje igre (Ibid). Apsolutno neprihvatanje popularne kulture doseglo je, prema nekim autorima, nivo "moralne panike", koja dolazi iz zabrinutosti za njen negativan uticaj na igru dece u smislu povećanja agresivnosti i porasta usamljeničke igre, ali i za poziciju koju deca imaju kao "potrošačke mete" multinacionalnih kompanija (Ibid). Autori koji u popularnoj kulturi i novim tehnologijama vide dimenziju "otuđenog sveta" naglašavaju da su deca i mladi bezimena digitalni učesnici a odrasli izbačeni iz tog sveta zbog sopstvene nesigurnosti i gubitka kontrole (Ibid). Realnost savremenog detinjstva je da novi mediji i tehnologije igraju ogromnu ulogu u razvijanju identiteta i samopoštovanja dece. Mnogo dece razvije doživljaj o sebi putem medija. Oni koriste medije u građenju različitih identiteta i isprobaju nove uloge. Njihovi kulturni svetovi su prožeti omiljenim junacima i aktivnostima u vezi s tim omiljenim likovima. Bez obzira na različite pristupe u tumačenju uticaja popularne kulture na igru, autori su saglasni da teme i sadržaji popularne kulture, npr. televizijski programi i filmovi, mogu da budu polazište za građenje veza sa članovima porodice i prijateljstva s vršnjacima (Ibid). Odgovornost je odraslih da pomognu deci da zajedno istražuju i preispituju te mogućnosti u igri. Kako se u koautorskom prostoru izabrana društveno utvrđena značenja stavljaju u nove, neočekivane kontekste i obogaćuju ličnim iskustvom, imaginacijom i drugačijim rešenjima, to stvara uslove za metaforična, transformisana značenja koja mogu da vode u "evoluciju kulturnih koncepata" (Vigotski 2005). U igri dete i odrasli mogu da istraže "kulturne predrasude" o tome da li je sve što je nepoznato ili drugačije istovremeno i neprijateljsko, da li je jedini način komunikacije borba "protiv", kao i očekivanja jedne kulture od druge.

D: Mi smo galaktička družina! (nosi sat na ruci u kojem su vanzemaljci)

O: Ja sam Zemljanin.

D: Ja sam Paukar i imam šest ruku i pipke na glavi. Ovo su Luckica, Gumica i Olovka.

O: Zašto ste došli na Zemlju?

- D: Da se borimo protiv ljudi (izvodi neobične pokrete), oni su munjama napali naš brod "Ofer".
- O: Ljudi su se uplašili! Gde bi sada mogli biti?
- D: Mi ih tražimo!
- O: Mogu i ja sa vama?
- D: Može! Evo ti oklop i vatreni tornado!
- O: Vatreni tornado može da ubije i moje prijatelje?
- D: Neće, ti usisaj vatru i spasi nas!
- O: A moji prijatelji ljudi?
- D: Onda nemoj vatru samo tornado!
- O: Oduvaću ih! Šta će biti sa njima? S kim ću da igram fudbal, da idem u bioskop.....?
- D1: Onda im samo daj znak da smo stigli. Uradi ovako čarobni pokret! (pokazuje rukom).....

Poverenje u sopstvenu fleksibilnost i sposobnost za preuzimanje neizvesnosti ohrabruje i odrasle i decu da transformišu kulturne artefakte na osnovu situacija iz svoje mašte: Kako drugačije može da se uradi? Šta na drugačiji način može da se koristi? Šta nas još može dovesti do toga? Razigranost u značenjima "šta bi moglo biti" pomaže deci i odraslima da odu iznad značenja "šta je sada i ovde" i produbljuju svoje razumevanje kulture.

"Regulacija" koautorskog prostora: igrajmo se zajedno s decom!

Igra nije sprovođenje planova odraslih s detetom, ona polazi od mogućnosti izbora, pregovaranja i zajedničke razrade. Regulacija koautorskog prostora na sociokulturnom nivou polazi npr. od očekivanja i razumevanja igre kao kulturnog artefakta, smanjenja medijskog nasilja, do dizajniranja javnih prostora za igru ili dizajniranja video igrice. Tako vidimo da u jednoj od omiljenih video igrice predškolske dece - "Crvići", u kojoj crvi pucaju jedni na druge a osvajanje poena zavisi od broja ubijenih crva, odrasli nisu ni pokušali da grade koautorski prostor u pokretanju etičkih pitanja, iako video igrice kao interaktivni narativ upravo pruža mogućnosti za zamišljanje situacija u kojima će dete biti odgovorno prema drugima. U zajedničkoj igri s decom odrasli mogu "regulisati" koautorski prostor, odnosno biti koautori značenja samo ako koriste jezik mašte. U dijalogu mašte, u igri, oni mogu kao imaginarna bića da se presele u druge svetove, da delaju u skladu s onim što čuju od dece i da ih prate u zamišljenim svetovima ne narušavajući tok igre i komunicirajući s njima sopstvena značenja.

Odrasli uobičajeno "periferno" učestvuju u igri dece pripremom materijala, dodavanjem rekvizita, pružanjem pomoći u rešavanju problema u igri ili razgovorom posle igre o igri. U svim ovim situacijama u igri se ne kreira koautorski prostor, jer odrasli ne koriste "igrovni način" i svoju maštu da učestvuju u igri.

Regulacija koautorskog prostora u kojoj odrasli ne pravi autentične izbore nego sledi ograničenja i ustaljena pravila ponašanja može oduzeti moć zamišljanja svodeći igru na "mehaničku i usku reprodukciju stvarnosti" (May 2007). Odrasli ne doprinose regulaciji koautorskog prostora ako se ne uključuju u igru podjednako kao i kada koriste moć *nad* decom u igri i određuju igru po svojoj zamisli i sopstvenim značenjima, ili "morališu" o igri dece, ili se čak uključe u igru u kojoj igraju uloge iz kojih nisu odgovorni za druge u igri. Kada su kontrolisana u igri, bez moći da utiču na igru, izložena strahu od neuspeha i greške, deca postaju nesigurna a njihova igra kratkotrajna i konfliktna. Njihov odnos prema igri je manje kompleksan, manje fleksibilan i manje kreativan.

D1: Možemo i mi da se igramo sa vama! (obraća se dvema drugaricama, dok još jedan dečak prilazi i uzima tanjir igračku.

D2: (Gura dečaka, zatim prilazi drugom dečaku i uzima tanjir iz njegove ruke) Ne možete sve ćete nam pokvariti! D1: (*Uzima i baca tanjire sa stola*)

O: To nije lepo! Odmah joj pruži ruku i izvini joj se!

D1: (Pružila ruku a devojčica okreće leđa) *Pa ona neće!*

O: (Stavlja ruke na ramena dečacima i okreće ih prema sebi) Nije lepo da prekidate igru drugaricama! Ako one neće da se igraju sa vama vi se igrajte nešto drugo!

(Dečaci odlaze, devojčice skupljaju razbacane tanjiriće i stavljaju ih na sto).

Koautorski prostor se gradi samo onda kada su dete i odrasli "slobodni" u igri. Oni jesu, s jedne strane, oslobođeni brige za realne posledice svojih postupaka u igri ali nisu, s druge strane, oslobođeni brige jedni za druge u igri. Mogućnost autentičnog izbora čini osnovu koautorskog prostora ali i oblikuje ponašanje i dece i odraslih, kako u njihovim naporima da se nose s ograničenjima i pritiscima spolja tako i u njihovim istraživanjima kulturnih obrazaca.

Deca igraju igru uloga "Sami kod kuće, mama i tata na putu".

D1: Evo, palačinci sa kremom za ručak! (D1 i D2 istovremeno uzimaju kocku sa stola i svađaju se ko će prvi da maže beli krem na palačinke). Prilazi vaspitačica i pita šta se dešava.

D3: Mama i tata nisu kod kuće a Slaviša i Mirjana su se posvađali.

V: (uzima iz svog džepa svoj mobilni telefon) Zvoni vam telefon! Halo, ovde mama! Mogu li da pričam sa Slavišom i Mirjanom? (Slaviša i Mirjana ustaju uzimaju po jednu kocku sa stola, stavljaju pored uha).

V: Deco, kako ste? Da li ste ručali?

D1: Dobro smo mama, ručamo! Kad dolazite kući?

V: Stižemo za pola sata!

D2: Čao mama! (Deca se smeju, sedaju za sto i nastavljaju da "mažu i jedu palačinke").

Odrasli koji kontrolišu ili nastoje da "upotrebe" igru da bi decu podučili onome što oni smatraju korisnim, najčešće polaze od pretpostavke da dete ispoljava nekontrolisane emocije i "nestrukturirane" pojmove u igri, koje treba i

samo da kontroliš i pregrupiš (Edmiston 2007), te da oni tako pomažu detetu. Paradoks nastaje kada odrasli, svojom kontrolom igre, koriste moć *nad* decom da nametnu zabranu a u svrhu promovisanja nenasilja u igri i životu. Ovde se postavlja pitanje granica moći zabrane kao i njene etičke opravdanosti u svrhu tolerancije, nenasilja i prihvatanja različitosti. Da li zabrana igre i isključivanje dece iz igara koje su procenjene kao nasilne opravdava nasilje? Zabrana koju koriste odrasli oslanja se na njihovu moć da zabrane vidljivo ponašanje u igri, "pitanje je da li se igra zabranjuje u imaginarnom svetu – jer slike ne nestaju" (Edmiston 2007). Upravo zbog etičke opravdanosti postupka kao i efekata koji se zabranom (ne)postizu sve je veći broj kritičkih osvrta prema zabranama igara i zalaganje za otvaranje dijaloga s decom. Umesto zabrane odrasli može u igri da započne pregovore, da modeluje načine rešavanja problema, sluša dete i zajedno s njim istražuje nove.

D: Ti si Šef, pola čovek pola čudovište!

O: Ja sam zao???

D: Daaa! A ja sam Action-men! Ti hoćeš mene da ubiješ! Borimo se!

O: Zašto da te ubijem?

D: Jer si zao! Ja sam jači od tebe, preplivao sam celo more da te nadem! Ja ću da uništim tvoju jazbinu! Moji drugari su te našli preko komputera, oni mi pomažu!

O: Ali je neću više da budem zao! Hoću da budem dobro čudovište!

D: Budi! Ja sam Action-men! Dajem ti šansu da se boriš sa mnom protiv zla! Ne smeš da kradeš banke i da ubijaš ljude!

O: Ti se boriš za velike ideje Action-men! Koje probleme sada imamo?

Autori Edmiston i Katzh koji se bave istraživanjem sličnih situacija u igri, kao što je predstavljeno u prethodnom primeru, pokazuju da deca i odrasli u igri vrlo često otvaraju samo jednu dimenziju lika ili događaja. Čudovište je loše, zlo, bez upuštanja u to šta ga čini takvim. Dobri superheroji mogu činiti i štetne stvari jer su oni "dobri". U koautorskom prostoru odrasli i dete mogu otvarati druge dimenzije, poput pitanja: kada isto čudovište može biti dobro, kako može podeliti svoju moć s drugima ili kako se može brinuti za druge... Istraživanje pitanja patnje, smrti, borbe protiv zla, razumevanja dobra i zla, kroz metaforična značenja u dijalogu u igri mogu doprineti da deca, kao i odrasli, kreativnije pristupaju problemima u svakodnevnom životu.

Odrasli su odgovorni za otvorenost koautorskog prostora za ideje dece kao i za sopstvena preispitivanja ustaljenih značenja. Deca koja su podsticana od odraslih da preispituju društvena značenja kroz igru više su uverena u svoje izbore, nalaženje smisla ali i načina na koje će odgovoriti u problemskim situacijama u životu.

U jednom dečjem vrtiću igračke "gormiti" i "bakugami" su zabranjene. Vaspitačica obrazlaže svoju odluku time da su se deca povređivala kada su ih "oživljavala" u igri.

Problem konflikta u igri je rešavan tako što je detetu postavljano pitanje "Šta sad kad si povredio druga možeš da uradiš? Dete je odgovaralo: "Da se izvinim". Zatim se izvinjalo drugom detetu ali kroz nekoliko minuta situacija konflikta se ponavljala.

Primer ilustruje odluku vaspitačice da zabrani igru jer je igra postala nebezbedna za decu. Pitanje je da li su u ovom pokušaju posredovanja u konfliktu u igri i izvinjenjem iscrpljene sve mogućnosti pitanja "šta mogu da uradim da pokažem brižnost za drugog"? Deci je zabranjeno donošenje igračkaka ali je moguće da su oni nastavili da se igraju "superheroja" koji se bore jedni protiv drugih. Poznati su primeri da smo kao vaspitači u dečjim vrtićima često imali poteškoća u zabrani igre ako se zabrani donošenje igračke oružja, jer deca istu vrstu "oružja" naprave od konstruktora i nastave igru, pri čemu jasno razlikuju "kobajagi nasilje" od stvarnog nasilja i povređivanja drugih. Na koji način odrasli mogu pomoći deci da grade drugačiji scenario igre a istovremeno doprineti sopstvenom razumevanju odnosa moći u rasponu od realnog do misterioznog?

Igra je način na koji deca "bezbedno" ispituju vrlo mistične teme smrti, nestajanja i istovremeno igra je način da dete doživi sebe kao moćno i manje ranjivo u ulozi "superheroja". Neke igračke, poput modela "heroja" crtanih filmova ili video igrice, podstiču decu da ponavljaju i oponašaju njihove nasilne postupke. Zabrane pokazuju da ne postoji jednostavno i savršeno rešenje za eliminisanje nasilja u igri dece, video igricama ili crtanim filmovima, ali odrasli i deca mogu da preispituju i istražuju moći tih heroja u zajedničkoj igri i da ih rekombinuju od odnosa moći *nad* u odnose moći *sa* drugima. Odrasli u koautorskom prostoru može doprineti da se prevaziđe postojeći "scenario" igre, pri čemu dete neće odustati od igre jer nastoji da očuva igrovni plan. To što je unapred teško predvideti u kom pravcu će igra krenuti, odraslog podstiče da traži različite načine da bude maštovit i koristi fleksibilnost. Umesto da kontroliše i zabranjuje igru odrasli može na najuticajniji način da se angažuje – da se igra zajedno s detetom. Edminton iznosi svoje iskustvo u građenju koautorskog prostora u igri sa kojom je bio suočen, na osnovu pitanja deteta, "zašto dr Frankenštajn ne koristi svoju moć da čini dobro?" (Edminton 2007), sa traženjem raznih mogućih veza između događaja mitskog sveta i korišćenja moći u svakodnevnom životu s ljudima. Rešenje koje je ponudio u dijalogu, kao razliku između gledanja na ljude "spolja" i onoga što ih čini ljudima "iznutra", omogućilo mu je da želju Frankenštajna da ubije poveže s likovima u igri, od Drakule do Kvazimoda, koji su pokazali kako spoljašnji izgled može da bude maska unutrašnje prirode bića. Ovo metaforično rešenje kod njegovog sina izazvalo je pitanja kako to može da se razume s drugim mitskim bićima ali i u stvarnom životu (Edmiston 2007). Dete je tragalo za analogijom između mističnog i realnog ali je podstaklo odraslog da čini isto.

Dete i odrasli grade koautorski prostor u igri koji čini iluzorni plan i dijalog mašte. Iluzorni plan kao i u samoj igri čini zamišljeno "igračko polje" koji je zbog toga što je "kobajagi" oslobođen od stvarnih posledica i koji omogućava

da se različiti modeli ponašanja simuliraju i ispituju (Marjanović 1987). Dijalog mašte je vezan za posmatranje, aktivan je, otvoren, osjetljiv na kontekst. Dete i odrasli grade koautorski prostor razumevanja i zajedničkih značenja u dijalogu mašte koji je specifičan za igru, najpre zbog toga što je dijalog zamišljenih bića a potom jer je podržan drugim načinima izražavanja (pokretom, mimikom, crtanjem,...). Dete ima "stotinu jezika" (Rinaldi 2006), mnogobrojne načine za pokretanje dijaloga mašte. "Dete je potencijalno: to znači da još nije ovo ili ono, već da je još "sve", da ima hiljade otvorenih mogućnosti" (Fink 2000). Jedno od prvih pitanja koje odrasli može postaviti u građenju koautorskog prostora je "Kako mogu pomoći da nađemo smisao u onome što radimo? Šta dete nalazi kao smisao? Od kojih iskustava polazi? I, kako to isto da uradim za sebe?" (Rinaldi 2006).

Pravila regulacije koautorskog prostora na osnovu dijaloga mašte čine slušanje i prihvatanje "drugosti" (Dahlberg and Moss 2005), odnosno, otvorenost za različitost. Najznačajnije karakteristike akcije odraslog u građenju koautorskog prostora nisu "da objasni, da prenese, da podučava, nego da sluša" (Dahlberg and Moss 2005). Slušati znači "biti otvoren za drugog kao i za različite načine komunikacije" (Rinaldi 2006). Slušanjem odrasli obogaćuje sopstveno iskustvo, gradi svoje imaginativne slike koje uklapa s detetovim, predstavlja ih na različite načine i istovremeno doprinosi da dete bude uvaženi učesnik u komunikaciji u igri. Slušanje svim čulima je "osetljivost na obrasce koji nas povezuju sa drugima..., osjetljivost za stotine jezika i simbola koje koristimo u komunikaciji, napuštanje sopstvenih predrasuda, tumačenje i nalaženje smisla i vrednosti sa drugima" (Rinaldi 2006). Slušanje u dijalogu mašte uvek je povezano sa činom "po-stupanja" (Bahtin 2010) u igri, s neočekivanim zbivanjem u samoj igri, što zahteva spremnost na neizvesnost i promene.

Prihvatanje "drugosti" ili otvorenost za različitosti, može da znači: 1. prihvatanje, uvažavanje ideja i misli drugih; 2. dolaženje do značenja kroz slušanje drugih (Rinaldi 2006), otkrivanje značenja na osnovu razmatranja različitih videinja. Prihvatajući "drugost" ideja, učesnika ili njihovih postupaka u koautorskom prostoru odrasli i dete zajedno dizajniraju situaciju i smisao u igri. Oni u dijalogu mašte tumače i izvode akcije u različitim društvenim odnosima, sa različitim tumačenjima načina na koje ljudi mogu da se odnose jedni prema drugima. Prihvatanje "drugosti" u dijalogu mašte u igri je specifično po tome što to nije odnos između dve ili više odvojenih, zasebnih stvari, "već kao odnos prethodi različitosti onoga što je u njega uključeno" (Fink 2000). To znači da u dijalogu mašte u igri ne možemo reći da odrasli i deca koji se igraju "najpre jesu" (Fink 2000) a onda naknadno postaju otvoreni za drugog i za različito. U igri odrasli i deca streme "sveobuhvatnoj otvorenosti" (Fink 2000), oni su oslobođeni granica i ograničenja sopstvenog bića, a njihovo postojanje i odnos egzistiraju između bezbrojnih mogućnosti i na taj način u sebi samima otvaraju suštinu življenja kao "odsajj celine sveta" (Fink 2000). U njihovo razumevanje sveta u dijalogu

mašte prodiru crte nepostojećeg, imaginarnog a oni "zagonetno" uživaju u njihovim mogućnostima koje su veće od onih u svakodnevnom životnom prostoru. Budući da crte nepostojećeg koje se unose u igru prethodno moraju imati neki realan smisao, svrhu, obrazac u iskustvu dece i odraslih, igra kao otvorenost prema svetu nudi i odraslima i deci originalan i uvek iznova slobodan prostor preko kojeg se smisao, svrha i obrasci mogu istraživati na drugačiji način. Konkretno, konstruisani na drugačiji način oni mogu postati deo zajedničke realnosti odraslih i dece koja ih ujedinjuje u stvaralačkom odnosu prema životu.

Umesto zaključka

Kada se igraju zajedno s decom, odrasli ulaze u jedan ko-konstruišući prostor u kojem se kao i deca ostvaruju na drugačiji način od svog uobičajenog delovanja u društvenim grupama u svom okruženju. Odrasli tada pronalaze mogućnosti da koriste svoju sposobnost fleksibilnosti, da razumeju svoj odnos prema kulturnim obrascima koji utiču na njih, pri čemu im dete pomaže kao vredan model jedne moguće vrste odnosa.

U igri se epistemička ili etička pitanja mogu kontekstualizovati u priču ili radnju o kojima deca i odrasli u nekim drugim situacijama teško mogu raspravljati. U igri se deca i odrasli mogu vratiti na prošle događaje i baviti se njima na drugačiji način, praviti više pristupa istom događaju. Ko-konstrukcijom prostora u igri odrasli i deca povezuju svoje dve subkulture, odvojene i udaljene u savremenom svetu, u kojem deci nisu dostupni artefakti subkulture odraslih, a odrasli smatraju "detinjastim" sve što je vezano za dečja interesovanja. Različite interpretacije odraslih i dece u igri mogu im doneti produktivna iskustva u njihovim odnosima deljenja moći, koja se mogu preneti i van igre. U igri deca i odrasli grade koautorski prostor u kojem koriste svoju maštu i misle fleksibilno; istražuju različite opcije u jednom događaju; prave odgovarajuće izbore među različitim mogućnostima; sa-deluju u istom imaginarnom svetu nasuprot svojim odvojenim realnim svetovima. U koautorskom prostoru igre oni se susreću, otkrivaju svoje kapacitete kao fleksibilna, maštovita bića i stvaraoci sa bezbrojnim idejama.

Literatura

- Antonijević, Dragana. 2010. *Ogledi iz antropologije i semiotike folkloru*. Beograd: Srpski genealoški centar i Odeljenje za etnologiju i antropologiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu, Etnološka biblioteka knj.51.
- Bahtin, Mihail. 2010. *Ka filosofiji postupka*. Beograd: Službeni glasnik.
- Cohen, David. 2006. *The Development of Play*. New York: Routledge.

- Dahlberg, Gunilla and Peter Moss. 2005. *Ethics and Politics in Early Childhood Education*. London: Routledge – Falmer.
- Drew, Walter. 2007. Let's Play with Our Children! Dostupno na: www.ChildCareExchange.com
- Edmiston, Brian. 2007. *Forming Ethical Identities in Early Childhood Play*. London: Routledge.
- Fink, Eugen. 2000. *Igra kao simbol svijeta*. Zagreb: Demetra.
- Jovičević, Aleksandra i Ana Vujanović. 2007. *Uvod u studije performansa*. Beograd: Fabrika knjiga.
- Katch, Jean. 2001. *Under deadman's skin: Discovering the meaning of children's violent play*. Boston: Beacon Press.
- Krnjaja, Živka. 2010. Igra, stvaralaštvo, otvoreni sistem vaspitanja: šta ih povezuje? *Nastava i vaspitanje 2*: 264-278.
- May, Pamela. 2007. "Play and creativity". In *The New Early Years Professional: Dilemmas and Debates*, ed. Angela D. Nurse, 95-112. London: Routledge.
- Marjanović, Aleksandra. 1987. Dečja igra i stvaralaštvo. *Predškolsko dete 1-4*: 85-101.
- Marsh, Jackie, Greg Brooks and Jane Hughes and Louise Ritchie and Samuel Roberts and Katy Wright. 2005. *Digital beginnings: Young children's use of popular culture, media and new technologies*. University of Sheffield: Literacy Research Centre.
- Morin, Edgar. 2005. *Izgubljena paradigma: ljudska priroda*. Zagreb: Scarabeus-Naklada.
- Pavlović Breneselović, Dragana. 2010. Dobrobit deteta u programu naspram programa za dobrobit. *Nastava i vaspitanje 2*: 251-264.
- Rinaldi, Carlina. 2006. *In Dialogue with Reggio Emilia*. London: Routledge.
- Saton Smit, Brajan. 1986. *Igračke i kultura*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Vygotski, Semjonovič, Lav. 2005. *Dečja mašta i stvaralaštvo*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

Živka Krnjaja

Department of Pedagogy,
Faculty of Philosophy, Belgrade

Playing as Encounter: Co-Authorial Space in Play between Children and Adults

Play is a special way in which children and adults open up to the world and their own flexibility. When playing together, they build co-authorial spaces of meaning as a space in which their separate subcultures overlap. The construction and regulation of the co-authorial space in play between children and adults depend on relations between everyday living space and the playing space, wherein the basic principles of regulation are the safeguarding of the illusory plan of play and the development of the dialogue of imaginations. Adults who play along with children, can not only influence the "script" of the

game, but can also create a possibility to realize their own potentials for imaginative and original interactions with the environment they inhabit. The reflexive and transformative function of co-authorial space as well as the function of co-constructing culture contributes to adults and children combining and changing old cultural patterns through playing, transform relations of power over to relations of power with others, and construct meanings which can transit from play and get integrated into real social relations as processes of creative change.

Key words: flexibility, play, dialogue of imaginations, co-constructing culture

Jeu comme rencontre: espace de co-auteurs dans le jeu commun des enfants et des adultes

Le jeu est une manière particulière dont les adultes et les enfants s'ouvrent vers le monde et leur propre flexibilité. Dans le jeu commun ils construisent en coauteurs un espace de signification en tant qu'un espace de superposition de leurs subcultures distinctes. La construction et la régulation de l'espace de coauteurs dans le jeu de l'enfant et de l'adulte dépendent du rapport entre l'espace quotidien, vital d'un côté et l'espace ludique de l'autre, où la régulation est régie par les grands principes de conservation du plan illusoire du jeu et de développement du dialogue de l'imagination. Les adultes, qui jouent avec les enfants, non seulement peuvent influencer sur le "scénario" du jeu mais aussi créent une des possibilités d'appréhender leurs propres capacités d'échange imaginatif et original avec l'environnement dans lequel ils vivent. La fonction réflexive et transformative de l'espace de coauteurs tout aussi bien que la fonction de co-construction de la culture contribuent à ce que les adultes et les enfants dans leur jeu combinent et changent les modèles culturels usuels, transforment les rapports de pouvoir *sur* en des rapports de pouvoir *avec* les autres, et qu'ils construisent des significations qui, du jeu, peuvent être intégrés dans des rapports sociaux réels en tant que processus de changement créateur.

Mots clés: flexibilité, jeu, dialogue de l'imagination, co-construction de la culture

Primljeno: 20.07.2011.

Prihvaćeno: 16.09.2011.