

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

**το
παιχνίδι
στην
αρχαιότητα**

ΤΟ ΠΑΙΔΙΚΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ ΚΑΙ Η ΜΕΛΕΤΗ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΪΑΣ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΚΛΕΙΩ ΓΚΟΥΓΚΟΥΛΗ

Κοινωνική ανθρωπολόγος, Τμήμα Ιστορίας-Αρχαιολογίας, Πανεπιστήμιο Πατρών

01
Καθιστή αρθρωτή
πλαγγόνα, Εθνικό
Αρχαιολογικό Μουσείο.
Πηγή: Λάζος 2002, σ. 527.



02

Χους με απεικόνιση παιδιού που κρατά πιθανόν κουδουνίστρα, 440–430 π.Χ. Αθήνα, Μουσείο Αγοράς. Πηγή: Λάζος 2002, σ. 69.

ΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙΚΟ παιχνίδι στις κοινωνίες του παρελθόντος αναπτύσσεται στο πλαίσιο της σταδιακής εμφάνισης μελετών για την οικογένεια, τη δημογραφία και την παιδική ηλικία αρχικά από κοινωνικούς ιστορικούς¹. Μετά από μια μακρόχρονη παραμέληση του θέματος από τις επιστήμες της ιστορίας και της αρχαιολογίας, το έναυσμα για τις παραπάνω μελέτες δίνουν στις δεκαετίες του 1960 και του 1970 έργα–σταθμοί στην ιστορία της παιδικής ηλικίας, όπως τα βιβλία του Lloyd deMause και του Philippe Ariès², που εισάγουν την ιδέα της κοινωνικής συγκρότησης τόσο των συναισθημάτων προς τα παιδιά όσο και των αντιλήψεων για την παιδική ηλικία, ως ιδιαίτερης κοινωνικής κατηγορίας. Καθώς κερδίζει έδαφος η θέση ότι η παιδική ηλικία συγκροτείται κοινωνικά και επομένως διαφέρει από κοινωνία σε κοινωνία και από τη μια ιστορική περίοδο στην άλλη, αναπτύσσεται βαθμιαία ένα έντονο διεπιστημονικό ενδιαφέρον για τη διερεύνηση των αντιλήψεων περί παιδικής ηλικίας, των σχέσεων γονέων–παιδιών και της παιδικής κουλτούρας σε διάφορες ιστορικές περιόδους από τους προϊστορικούς μέχρι τους νεότερους χρόνους.

Ωστόσο, τη μεγαλύτερη ώθηση για την ανασυρση των παιδιών από τη λήθη της ιστορίας δίνει η σταδιακή εμφάνιση, από τα μέσα της δεκαετίας του 1970, ενός διεπιστημονικού ρεύματος μελέτης της παιδικής ηλικίας με σημαντικούς ιστορικούς σταθμούς τη δημοσίευση του μανιφέστου των σύγχρονων σπουδών για την παιδική ηλικία από την Allison James και τον Alan Prout, *Constructing and Reconstructing Childhood* (1990)³ και του βιβλίου του William Corsaro, *The Sociology of Childhood* (1997). Οι συγγραφείς αυτοί έθεσαν τις βάσεις για τη θεώρηση των παιδιών ως ενεργητικών δρώντων στην κοινωνία, αναδεικνύοντας τον κόσμο των παιδιών ως αυτόνομο πεδίο μελέτης κατά τρόπο παρόμοιο με αυτόν με τον οποίο οι φεμινίστριες κοινωνικές ανθρωπολόγοι είχαν διεκδικήσει νωρίτερα τη μελέτη της θέσης των γυναικών αρχικά και αργότερα της συγκρότησης της έννοιας του φύλου ως νόμιμων πεδίων επιστημονικής έρευνας. Η καθιέρωση της παιδικής ηλικίας ως δόκιμου θέματος στην αρχαιολογική επιστήμη ακολούθησε, σύμφωνα με την Eva Baxter, τις γενικότερες τάσεις μελέτης της παιδικής ηλικίας από τους ανθρωπολόγους και επηρεάστηκε σε μεγάλο βαθμό από την ανάπτυξη των Γυναικείων Σπουδών. Τα παιδιά βαθμιαία αναγνωρίζονται ως μία σπ-

μαντική κοινωνική ομάδα της οποίας η δράση είχε παραμεληθεί ή αποσιωπηθεί στο αρχαιολογικό αρχείο, όπως είχε γίνει και με την αντίστοιχη δράση των γυναικών.

Προγραμματικό κείμενο για τη μελέτη της παιδικής ηλικίας στις αρχαίες κοινωνίες και την ανάπτυξη των παιδιών στο αρχαιολογικό αρχείο αποτέλεσε το άρθρο «A child is born» της Grete Lillehammer (1989)⁴. Στο κείμενο αυτό η Lillehammer έθεσε τα θεμέλια της αρχαιολογίας της παιδικής ηλικίας καλώντας τους αρχαιολόγους να διερευνήσουν τον κόσμο των παιδιών με βάση τις παρακάτω παραδοχές:

α) Τα παιδιά και ο κόσμος τους αποτελούν ιδιαίτερες βιολογικές και πολιτισμικές κατηγορίες που έχουν παραμεληθεί από την επιστημονική ανάλυση, β) Η ανακάλυψη των αρχαιολογικών τεκμηρίων για τον κόσμο των παιδιών απαιτεί τη γνώση του κόσμου των ενηλίκων, γ) Τα φυσικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα επηρεάζουν την υγεία, τη φροντίδα και την κοινωνικοποίηση των παιδιών, δ) Παιδιά και ενήλικες μοιράζονται την εμπειρία της παιδικής ηλικίας μέσω της μνήμης. Η μετάδοση της ενήλικης κουλτούρας στα παιδιά διαμεσολαβείται από το παιχνίδι. Πτυχές της μάθησης μέσω του παιχνιδιού αντανακλώνται στα παιχνίδια–αντικείμενα, τα *αθύρματα*⁵, καθιστώντας τη δραστηριότητα του παιχνιδιού σημαντικό παράγοντα για την αναγνώριση των παιδιών στο αρχαιολογικό αρχείο, ε) Η μελέτη της τεχνολογίας και ιδιαίτερα των τεχνικών επεξεργασίας του λίθου είναι αποφασιστική για την κατανόηση και ερμηνεία της διαδικασίας της διαγενεακής μετάδοσης της πολιτισμικής γνώσης⁶.

Το παιχνίδι εντασσόταν σε μελέτες της παιδικής ηλικίας και πριν από τη δεκαετία του 1980, στο πλαίσιο εργασιών που επιχειρούσαν να ερμηνεύσουν την παρουσία μικρογραφιών σκευών (σε αρχαιολογικές θέσεις των ιστορικών χρόνων) ή άλλων τεχνουργημάτων ισοδύναμων με σύγχρονους τύπους παιχνιδιών, όπως των ειδωλίων (σε προϊστορικές τοποθεσίες). Οι πρώτες αυτές μελέτες ωστόσο δεν εστίαζαν στο παιχνίδι ως μέσο κατανόησης της καθημερινότητας ή της θέσης των παιδιών στις κοινωνίες του παρελθόντος⁷.

Η θεωρητική μελέτη του παιχνιδιού στην αρχαιότητα ακολουθεί την ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για τη ζωή και τη θέση των γυναικών στις αρχαίες κοινωνίες καθώς και για τη διαδικασία έμφυλης κοινωνικοποίησης των παιδιών. Με τη σταδιακή δημοσίευση μονογραφιών⁸ ή συλλογικών τόμων⁹ για την αρχαιολογία της παι-

δικής ηλικίας στις δεκαετίες του 1990 και του 2000 και, λίγο αργότερα, με την εμφάνιση ειδικών εκδόσεων και αφιερωμάτων στο παιχνίδι σε αρχαιολογικά περιοδικά¹⁰, η κοινωνικοπολιτική διάσταση του παιχνιδιού προσελκύει το ενδιαφέρον των ερευνητών και κυρίως των ερευνητριών που ασχολούνται με αυτό ως μηχανισμό διαμόρφωσης και αναπαραγωγής της έμφυλης ταυτότητας¹¹.

Σημαντική θέση στη βιβλιογραφία για τη σχέση του παιχνιδιού με την έμφυλη κοινωνικοποίηση έχουν οι κούκλες και οι μικρογραφίες χρηστικών αντικειμένων που θεωρούνταν ότι εισήγαγαν τα κορίτσια σε γυναικείους ρόλους με έμφαση στη μητρότητα. Το γεγονός ότι τα αντικείμενα αυτά προέρχονται από παιδικούς τάφους εγείρει ερωτήματα γύρω από την ερμηνεία της λειτουργίας και της χρήσης τους. Με ποιο στόχο οι γονείς εναπόθεταν κούκλες και άλλες μικρογραφίες ή ομοιώματα σε τάφους κοριτσιών;

Αντιπροσώπευαν το χαμένο παιδί ή την απώλεια του μελλοντικού ενήλικα; Είχαν τελετουργική χρήση; Αποτελούσαν ένα μέσο για την πραγματοποίηση της διάβασης στην ενηλικίωση που διακόπηκε από τον πρόωρο θάνατο¹²; Αν θεωρήσουμε ότι ήταν παιχνίδια, παίχτηκαν από τα παιδιά όσο αυτά ήταν στη ζωή; Για την Harlow και τους Sommer / Sommer καμία ερμηνεία δεν αποκλείει την άλλη, αναδεικνύοντας την πολυπλοκότητα της υλικής κουλτούρας των παιδιών¹³.

Πρόσφατες μελέτες για τη σχέση του παιχνιδιού με τη διαμόρφωση της έμφυλης ταυτότητας στα παιδιά κατά τους ρωμαϊκούς χρόνους διαπιστώνουν ότι τα περισσότερα παιχνίδια παίζονταν και από τα δύο φύλα. Ορισμένα αθλήματα (π.χ. οι κούκλες ή τα συρόμενα αλογάκια) φαίνεται ότι είχαν σαφές έμφυλο πρόσημο, χωρίς ωστόσο να

αποκλείεται η χρήση τους και από το άλλο φύλο. Η Dolansky στη μελέτη της για το παιχνίδι κατά τους ρωμαϊκούς χρόνους διερωτάται αν τα συρόμενα αλογάκια, τα αμαξίδια και τα τέθριππα ήταν αποκλειστικά αγορίστικα παιχνίδια, εφόσον αφενός υπήρχαν αγάλματα έφιππων γυναικών σε δημόσιους χώρους και αφετέρου Ρωμαίοι συγγραφείς προέτρεπαν τις εύπορες γυναίκες να οδηγούν άρματα¹⁴. Η ανεύρεση ενός αινιγματικού θώρακα φιγούρας —πιθανότατα αρθρωτικής— Ρωμαίου στρατιώτη σε τάφο 10χρονου κοριτσιού στη Λυόν της Γαλλίας υποδεικνύει ότι η ανάγνωση του φύλου του χρήστη των αθρημάτων δεν είναι καθόλου αυτονόητη¹⁵.

Από την πρώτη δεκαετία του 2000 και ιδιαίτερα μετά το 2010 το αρχαιολογικό ενδιαφέρον για το παιχνίδι ως στοιχείο της παιδικής κουλτούρας αποκτά νέο περιεχόμενο με την προσπάθεια ανακάλυψης της «φωνής» των παιδιών στο αρχαιολογικό αρχείο. Το ενδιαφέρον αυτό αναπτύσσεται ως συνέπεια της ευρύτατης διάδοσης της βασικής θέσης των Σύγχρονων Σπουδών για την παιδική ηλικία, ότι δηλαδή χρειάζεται να μελετηθεί η ενεργός συμμετοχή των παιδιών στη διαμόρφωση, αναπαραγωγή και μεταβολή μιας κοινωνίας.

Οι μελέτες αυτής της περιόδου επηρεάζονται τόσο από τις εξελίξεις στις Σύγχρονες Σπουδές της παιδικής ηλικίας όσο και από τις θέσεις των αναδυόμενων σπουδών του Υλικού Πολιτισμού¹⁶. Σε αυτό το πλαίσιο η Fanny Dolansky —αντλώντας από τη θεωρία των προσφερόμενων δυνατοτήτων (affordances) των αντικειμένων— διατυπώνει την άποψη ότι οι ρωμαϊκές αρθρωτές κούκλες —ιδιαίτερα αυτές που προσομοίαζαν σε αυτοκράτειρες— πιθανότατα παρείχαν στα κορίτσια τη δυνατότητα αναπαράστασης πολλών σεναρίων πέρα από την οικιακότητα και το γάμο¹⁷.

Η διαμάχη για την ερμηνεία των κούκλων και των μικρογραφιών τεχνουργημάτων της καθημερινής ζωής σε τάφους παιδιών¹⁸ και τις πιθανότερες πολλαπλές λειτουργιών αποκτά νέο ενδιαφέρον μετά τις εξελίξεις στον χώρο τόσο των νέων τεχνολογιών όσο και της πειραματικής αρχαιολογίας, που επιτρέπουν να τεκμηριώνονται τα ίχνη από το παίξιμο ενός αντικειμένου όσο το παιδί βρισκόταν στη ζωή¹⁹. Οι μελέτες αυτές χάρη στις καινοτόμες μεθόδους τους επιχειρούν μια γενιά σχεδόν μετά το κάλεσμα της Lillehammer να ωθήσουν τις σπουδές της παιδικής ηλικίας και της παιδικής υλικής κουλτούρας από το περιθώριο στο επίκεντρο της αρχαιολογικής θεωρίας.



02



03



04

Το παρόν αφιέρωμα

Το ειδικό αφιέρωμα του περιοδικού *Αρχαιολογία και Τέχνες* στο παιδικό παιχνίδι επιχειρεί να συμβάλει στον θεωρητικό προβληματισμό για το παιχνίδι ως στοιχείο της κουλτούρας των παιδιών του παρελθόντος παρουσιάζοντας μελέτες που καλύπτουν τρεις χρονικές περιόδους (Κλασική αρχαιότητα και ελληνιστικοί χρόνοι, Βυζάντιο, Σύγχρονη εποχή) κατανεμημένες σε τρία διαδοχικά τεύχη του περιοδικού.

Το αφιέρωμα ξεκινά με την πρώτη ενότητα «Το παιχνίδι στην αρχαιότητα» παρουσιάζοντας τρία άρθρα αρχαιολόγων που συζητούν μεθοδολογικά προβλήματα σχετικά με την ερμηνεία των διαθέσιμων υλικών τεκμηρίων που απεικονίζουν σκηνές παιχνιδιού (χόρες ή άλλα αγγεία, επιτύμβιες στήλες, γλυπτά) αλλά και των αντικειμένων που βρέθηκαν σε ιερά, νεκροπόλεις —κυρίως σε παιδικούς τάφους— όπως και σε κατοικίες και έχουν χαρακτηριστεί ως παιχνίδια. Η χρονική περίοδος που καλύπτουν τα άρθρα εκτείνεται από τον 5ο μέχρι τον 1ο αιώνα π.Χ. και η ανάλυση των αρχαιολογικών τεκμηρίων καλύπτει περιοχές του κυρίως ελλαδικού χώρου, καθώς και της Μ. Ασίας, της Κύπρου και των ελληνικών αποικιών της Κάτω Ιταλίας.

Στο πρώτο άρθρο της ενότητας η Ολυμπία Μπομπού αναλύει τις αντιλήψεις που εκφράζει η απεικόνιση παιδιών που κρατούν παιχνίδια ή —σπανιότερα— των σκηνών παιχνιδιού στη γλυπτική της Ελληνιστικής περιόδου. Η ερμηνεία της απεικόνισης του παιχνιδιού σύμφωνα με την Μπομπού παρουσιάζει πολλαπλά προβλήματα και χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Το πρώτο πρόβλημα προκύπτει από τη μακρόχρονη έλλειψη αρχαιολογικού ενδιαφέροντος για την παιδική ηλικία και την κουλτούρα των παιδιών συμπεριλαμβανομένου του παιχνιδιού. Αν και η συγγραφέας αποδίδει τον σχετικά χαμηλό βαθμό ενδιαφέροντος για το θέμα στην παροδικότητα του παιχνιδιού, η περιθωριακή θέση του παιχνιδιού στο αρχαιολογικό αρχείο δεν είναι μοναδική στον επιστημονικό χώρο, καθώς αντανakλά τις δυτικές προκαταλήψεις για τη χρήση του ελεύθερου χρόνου και τις κοινωνικές ομάδες που ταυτίζονται με αυτόν μετά τη βιομηχανική επανάσταση²⁰. Το σημαντικότερο πρόβλημα, ωστόσο, σχετίζεται με την αμφισημία των ευρημάτων και την ίδια την αμφισημία της τέχνης, η οποία δεν αντανakλά πιστά την κοινωνική πραγματικότητα. Οι σκηνές που απεικονίζουν κορίτσια και γυναίκες σε αιώρες στην Αρχαϊκή περίοδο είναι πολύ πιθανότερο να απεικονίζουν οικογενειακές τελεουργίες και

03

Πλαγγόνα,
κατασκευασμένη
σε κορινθιακό
εργαστήριο,
π. 440 π.Χ. Μουσείο
Κυκλαδικής Τέχνης.
Πηγή: <https://cycladic.gr/exhibit/ng0142-plaggona-koukla>

04

Συρόμενο κεραμικό
αλογάκι, 950–900 π.Χ.
Αθήνα, Μουσείο
Κεραμεικού. Πηγή:
Sommer / Sommer
2013, σ. 348.

όχι στιγμιότυπα παιχνιδιού. Την ίδια επιφυλακτικότητα εκφράζει η συγγραφέας απέναντι στα πολυάριθμα στιγμιότυπα παιχνιδιού που αποδίδουν με μεγάλη ζωντάνια οι ζωγράφοι στους χώρες, τα μικροσκοπικά αγγεία που προσφέρονταν στα παιδιά και των δύο φύλων στην ομώνυμη γιορτή των Χοών. Την επιφυλακτικότητα της Μπομπού συμμερίζονται —όπως θα δούμε παρακάτω— και οι άλλες δύο συγγραφείς του αφιερώματος, η Véronique Dasen και η Barbara Carè. Το γεγονός ότι οι χώρες έχουν βρεθεί σε τάφους παιδιών περιπλέκει τα προβλήματα ερμηνείας, προσθέτοντας στην πιθανότητα οι σκηνές του παιχνιδιού να σχετίζονται με θρησκευτικές τελετουργίες και το ενδεχόμενο μιας προσπάθειας από τον καλλιτέχνη απεικόνισης της μεταθανάτιας ζωής. Για την Μπομπού το πλαίσιο χρήσης και ο στόχος της τοποθέτησης του γλυπτού είτε σε ταφικά μνημεία (επιτύμβια ανάγλυφα) είτε σε ιερά (αγάλματα παιδιών) επηρεάζουν την απεικόνιση των παιδιών και του παιχνιδιού. Ήδη σε παλαιότερη μελέτη της η συγγραφέας²¹ είχε τονίσει ότι το τελετουργικό πλαίσιο και ο δημόσιος χαρακτήρας των ταφικών μνημείων και των ιερών όπου έχουν βρεθεί τα γλυπτά που αναπαριστούν παιδιά με παιχνίδια επηρεάζουν τη μορφή, τη στάση και τον τρόπο απεικόνισης των παιδιών και επιβάλλουν την εμφάνιση μιας εξιδανικευμένης και τυποποιημένης εικόνας της παιδικής ηλικίας με κυρίαρχα τα στοιχεία της σοβαρότητας και της κόσμιας εμφάνισης. Το πλαίσιο επομένως επηρεάζει τη συχνότητα και τον τρόπο εμφάνισης του παιχνιδιού. Το γεγονός ότι τα παιχνίδια τείνουν να εμφανίζονται στα χέρια μικρών παιδιών συνήθως χωρίς να απεικονίζεται το παίξιμό τους οδηγεί τη συγγραφέα στο συμπέρασμα ότι το παιχνίδι αντιμετωπίζεται περισσότερο ως σύμβολο της παιδικής ηλικίας παραπέμποντας στην καθημερινότητα των μικρών παιδιών. Επομένως, δεν επιλέγεται συνήθως ως απεικονιστική θεματική στα προαναφερθέντα πλαίσια όπου κυριαρχεί η απεικόνιση των παιδιών ως μελλοντικών χρηστών πολιτών.

Το άρθρο της Barbara Carè εστιάζει και αυτό σε μεθοδολογικά προβλήματα ερμηνείας των ανασκαφικών ευρημάτων υποδεικνύοντας τις αμφισβησίες του νοήματος μιας πολυπληθούς κατηγορίας αντικειμένων που συναντάμε συχνά με τη μορφή ταφικών κτερισμάτων, συγκεκριμένα των αστραγάλων. Οι αστράγαλοι συνήθως ερμηνεύονται στην αρχαιολογική βιβλιογραφία ως παιδικό παιχνίδι. Η θέση αυτή είναι τόσο διαδεδομένη ώστε να χρησιμοποιείται η παρουσία

αστραγάλων σε μια κατοικία²² ή σε έναν τάφο ως αξιόπιστο τεκμήριο της παιδικής παρουσίας ελλείψει άλλων στοιχείων. Είναι όμως θεμιτή πάντα αυτή η ερμηνεία; Η συγγραφέας αναλύει μια σειρά από περιπτώσεις που υποδεικνύουν τη δυνατότητα διαφορετικών αναγνώσεων των αστραγάλων, π.χ. ως τελετουργικών αντικειμένων ή ως δηλωτικών της κοινωνικής θέσης. Χωρίς να αποκλείει την πιθανότητα ερμηνείας των αστραγάλων ως παιχνιδιών, η Carè ωστόσο απορρίπτει τις *a priori* ερμηνείες τονίζοντας τη σημασία του συσχετισμού των οστών αυτών με το πλαίσιο ανεύρεσής τους, τον τόπο (π.χ. τάφος παιδιού ή ενήλικου), τη διάταξή τους στον συγκεκριμένο τόπο, καθώς και τη θέση τους ανάμεσα σε άλλα αντικείμενα στον ίδιο χώρο. Η πλαισίωση του σώματος του νεκρού —ανεξαρτήτως φύλου— με αστραγάλους πιθανότατα υποδηλώνει τη χρήση τους ως μαγικών αντικειμένων, υπενθυμίζοντας τη γενικότερη χρήση των οστών ως μέσων πρόγνωσης του μέλλοντος. Στην ίδια γραμμή πλεύσης με την Μπομπού και την Dasen, όπως θα δούμε παρακάτω, η Carè, αντλώντας από την Beaumont²³, στέκεται κριτικά στην αξιοποίηση του εικονογραφικού υλικού ως πηγής πληροφοριών για τη χρήση των αστραγάλων με δεδομένη την επικάλυψη της εικόνας του παιχνιδιού από συμβολικές και τελετουργικές υποδηλώσεις. Ακόμη και σε περιπτώσεις απεικόνισης παιδιών που παίζουν, η σκηνή παιχνιδιού μπορεί να φέρει συμβολικά μηνύματα. Π.χ. η παρουσία μιας μικρής σακούλας με αστραγάλους συνδυαζόμενη με άλλα αντικείμενα, στο ίδιο ανάγλυφο, μπορεί να υποδηλώνει την εκπαίδευση των αγοριών και να μην έχει ως στόχο τη ρεαλιστική αναπαράσταση μιας σκηνής παιχνιδιού.

Στη μεταφορική χρήση της απεικόνισης των παιχνιδιών τύχης και επιδεξιότητας στην αρχαιοελληνική αγγειογραφία των μέσων του 5ου αιώνα π.Χ. με πρωταγωνίστριες νεαρές κοπέλες σε ηλικία γάμου, επικεντρώνεται το τελευταίο άρθρο του αφιερώματος από την Véronique Dasen. Με δεδομένο το γεγονός ότι το παίζουν είναι μια μορφή ψυχαγωγίας που αφορά όλα τα άτομα, ανεξάρτητα από φύλο, ηλικία και κοινωνική θέση, οι σκηνές παιχνιδιού που απεικονίζονται στην αγγειογραφία μπορούν να αποτελέσουν ένα χρήσιμο εργαλείο για τη διερεύνηση του αρχαιοελληνικού φαντασιακού. Για την Dasen η αναπαράσταση των συγκεκριμένων παιχνιδιών όπως η δακτύλων επάλλαξις, ο εφεδρισμός, η τραμπάλα (ως δοκός ισορροπίας) και ορισμένα παιχνίδια με τη σφαίρα ή με μίλο (μν-



05

05

Αττικός
ερυθρόμορφος χους
με δύο αγόρια που
παίζουν με αμαξίδιο.
430–420 π.Χ. Αθήνα,
Εθνικό Αρχαιολογικό
Μουσείο. Πηγή:
Μπουλώτης 2008,
σ. 51.

λοβολείν), έχουν έντονες ερωτικές συνδηλώσεις. Ιδίως τα παιχνίδια που συνδυάζονται με κάποια μορφή μαντείας, κάτι που συνηθίζεται στα παιχνίδια τύχης, αποκαλύπτουν, κατά τη συγγραφέα, τους τρόπους διαχείρισης της αβεβαιότητας και ανασφάλειας των κοριτσιών κατά τη διάρκεια της μετάβασης στην εφηβεία που συνέπιπτε στους κλασικούς χρόνους με την ηλικία του γάμου. Συμφωνώντας με την ανάλυση της Μπομπού και της Carè, η Dasen ισχυρίζεται πειστικά ότι οι αναπαραστάσεις σκηνών παιχνιδιού στην αγγειογραφία του 5ου αιώνα π.Χ. δεν στοχεύουν στην κυριολεκτική αλλά στη μεταφορική απόδοση των παιχνιδιών ως ερωτικών καλεσμάτων ή ως μέσων πραγματοποίησης ερωτικής μαντείας. Στις αναπαραστάσεις αυτές τα νεαρά κορίτσια εμφανίζονται όχι μόνο ως αντι-

κείμενα αλλά και ως υποκείμενα της ερωτικής επιθυμίας και έχουν ενεργητικό ρόλο στο ερωτικό παιχνίδι. Τα παιχνίδια επιδεξιότητας, ισορροπίας και τύχης υποδεικνύουν την αστάθεια του έρωτα που ενδέχεται να προξενήσει πόνο, ενώ ο εφεδρισμός παραπέμπει στον γνώριμο από τις λογοτεχνικές πηγές παραλληλισμό των νεαρών κοριτσιών με άγριες φοραδίτσες προς εξημέρωση από τους επίδοξους εραστές ή συζύγους. Πολύ μακριά λοιπόν από κυριολεκτικές ερμηνείες των αγγειογραφικών απεικονίσεων των συγκεκριμένων παιχνιδιών, η Dasen ισχυρίζεται ότι οι αναπαραστάσεις των κοριτσιών που παίζουν αποτελούν πρόσφορο έδαφος όχι τόσο για την αναζήτηση των κανόνων των παιχνιδιών όσο για την κατανόηση της κατασκευής του φύλου στην Αρχαία Ελλάδα.

Σημειώσεις

- 1 Για επισκόπηση από κοινωνικούς ιστορικούς των σπουδών της παιδικής ηλικίας σε παρελθόντα χρόνο, βλ. ενδεικτικά Crawford / Lewis 2009 και για τις νεότερες εξελίξεις στις θεωρητικές προσεγγίσεις της καθημερινότητας των παιδιών με έμφαση στα ρωμαϊκά χρόνια και την Ύστερη Αρχαιότητα, βλ. Laes / Vuolanto 2017, σ. 1–10.
- 2 DeMause 1974, Ariès 1960. Το βιβλίο του Ariès κυκλοφόρησε σε ελληνική μετάφραση με τον τίτλο *Αιώνες παιδικής ηλικίας* το 1990 από τις εκδόσεις Γλάρος.
- 3 Το διεπιστημονικό αυτό ρεύμα έγινε γνωστό αρχικά με την ονομασία Νέα Κοινωνιολογία της Παιδικής Ηλικίας. Βλ. James / Prout 1990, σ. 7–34, Μακρυνιώτη 2003, σ. 11–17.
- 4 Lillehammer 1989, σ. 89–105. Βλ. σχετικά

Baxter 2005, σ. 15, Lillehammer 2000, 2015, σ. 79.

- 5 Με τη λέξη *άδυρμα* αποδίδω τον αγγλικό όρο *tag* προς αποφυγή σύνθετων όρων όπως το παιχνίδι–αντικείμενο. Ο όρος *άδυρμα* αποτελεί μία από τις λόγιες λέξεις που εισήχθησαν στη νεοελληνική γλώσσα στα τέλη του 19ου αιώνα σύμφωνα με το Λεξικό του Κουμανούδη (1998), για να αποδώσουν την αναδυόμενη εμπορευματική παραγωγή παιχνιδιών στην Ελλάδα. Βλ. σχετικά Γκουγκουλή / Καρακατσάνη 2008, σ. 11. Επίσης, βλ. Μπουλώτης 2008, σ. 32, για τη χρήση του όρου *άδυρμα* ως δηλωτικού του παιχνιδιού–αντικειμένου στην αρχαιότητα και Αναγνωστάκης / Λαμπροπούλου 2008, σ. 69, για την υιοθέτηση της λέξης *άδυρμα* με την ίδια σημασία από τους Βυζαντινούς

συγγραφείς.

- 6 Lillehammer 2015, σ. 79.
- 7 Baxter 2005, σ. 7–9.
- 8 Βλ., π.χ., διάσπαρτες αναφορές στην κοινωνικοπολιτική λειτουργία του παιχνιδιού στα κεφάλαια για τις κοινωνικές σχέσεις και την ένταξη των κοριτσιών και των αγοριών σε παρέες συνομηλίκων στο Golden 2015, σ. 20–67.
- 9 Για την επίδραση των σπουδών του Υλικού Πολιτισμού στις αρχαιολογικές μελέτες της παιδικής ηλικίας και του παιχνιδιού. βλ. τα κεφάλαια στον συλλογικό τόμο σε επιμέλεια της Sofaer–Derevenski (2000) και ιδιαίτερα τη μελέτη της Laurie Wilkie (σ. 100–114).
- 10 Βλ. Γκουγκουλή / Καρακατσάνη 2008, επίσης βλ. Dasen / Schädler 2013.

- 11 Βλ. ενδεικτικά Baxter 2005, σ. 41–80.
- 12 Βλ. σχετικά Dasen 2011.
- 13 Harlow 2013, σ. 335–337, Sommer / Sommer, σ. 353.
- 14 Dolansky 2017, σ. 131–133.
- 15 Βλ. σχετικά Harlow 2013, σ. 333.
- 16 Π.χ., για την Wilkie η εξέταση των υλικών καταλοίπων του παιχνιδιού σε συνδυασμό με αρχαιολογική έρευνα για τη δομή της οικογένειας σε μία συγκεκριμένη περιοχή επιτρέπει την ερμηνεία της παρουσίας πολλών σπασμένων παιχνιδιών ως απόρροια της προσπάθειας των πρωτότοκων παιδιών να εκφράσουν συναισθήματα ζήλιας μετά τη γέννηση καινούργιου παιδιού στην οικογένεια. Βλ. Sofaer–Derevenski 2000, σ. 100–114.
- 17 Βλ. Dolansky 2012, σ. 256–292.
- 18 Βλ. σχετικά Dasen 2011, σ. 54–58, Harlow 2013, σ. 323–345, Dolansky 2017, σ. 116–136.
- 19 Βλ. σχετικά το άρθρο της Isabelle Hasselin Rous (2013, σ. 21), για τα ίχνη παιζήματος σε ένα μικροσκοπικό σερβίτσιο που βρέθηκε σε τάφο κοριτσιού του τέλους του 4ου αι. π.Χ. στην Ερέτρια. Επίσης, βλ. Dasen 2011, σ. 57.
- 20 Βλ. σχετικά Schwartzman 1978, Γκουγκουλί 2000, σ. 12–13.
- 21 Bobou 2010, σ. 33–44.
- 22 Να σημειώσουμε πάντως εδώ ότι όταν βρίσκουμε στον χώρο μίας κατοικίας αντικείμενα που γνωρίζουμε ότι χρησιμοποιούνται υπό κάποιες συνθήκες ως τελετουργικά, αυτά μπορούν κάλλιστα, υπό κάποιες άλλες συνθήκες, να χρησιμοποιηθούν

και από τα παιδιά ως παιχνίδια, όπως μας δείχνει η θεωρία της πολιτισμικής βιογραφίας των αντικειμένων που εισήγαγε στις σπουδές του Υλικού Πολιτισμού οι Arjun Appadurai (1986) και Igor Kopytoff (1986). Βλ. σχετική συζήτηση για την πολλαπλή νοηματοδότηση και χρήση του ίδιου αντικειμένου σε διαφορετικές φάσεις της ζωής του στους Crawford / Lewis 2008, σ. 12 και Sommer / Sommer 2017. Βλ. επίσης τα σχόλια του Golden (2016, σ. 141) για την αποφυγή διαζευκτικής ερμηνείας των τεχνουργημάτων αποδίδοντας τους κατά αποκλειστικότητα *είτε* λατρευτική *είτε* παιγνιώδη χρήση (δική μου έμφαση).

- 23 Beaumont 2012, σ. 129.

Βιβλιογραφία

- Αναγνωστάκης / Λαμπροπούλου 2008: Αναγνωστάκης Η. / Λαμπροπούλου Α., «Το άθυρμα στο Βυζάντιο. Πηγές και πρωτοβυζαντινά τεκμήρια», στο Κ. Γκουγκουλή / Δ. Καρακατσάνη (επιμ.), *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του*, ΕΛΙΑ και MIET, Αθήνα 2008.
- Appadurai 1986: Appadurai A., «Introduction», στο A. Appadurai (επιμ.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, Κέιμπριτζ 1986.
- Ariès 1960: Ariès P., *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*, éditions du Seuil, Παρίσι 1960.
- Baxter 2005: Baxter J. E., *The Archaeology of Childhood. Children, Gender and Material Culture*, Altamira Press, Λάνχαμ και Οξφόρδη 2005.
- Bobou 2010: Bobou O., «No playing allowed? Depictions of children in ancient Greek sculpture», *AmS-Skrifter* 23 (2010), σ. 33–44.
- Beaumont 2012: Beaumont L., *Childhood in Ancient Athens. Iconography and Social history*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη 2012.
- Crawford / Lewis 2009: Crawford S. / Lewis C., «Childhood studies and the society for the study of childhood in the past», *Childhood in the Past* 1/1 (2009), σ. 5–16.
- Dasen 2011: Dasen V., «De la Grèce à Rome: Les jouets pour grandir?», στο B. Girveau / D. Charles (επιμ.), *Des jouets et des hommes* (κατάλογος της ομώνυμης έκθεσης στο Grand Palais), Παρίσι 2011.
- Dasen / Schädler 2013: Dasen V. / Schädler U. (επιμ.), «Jeux et jouets gréco-romains» (Αφιέρωμα στο παιχνίδι στην ελληνορωμαϊκή αρχαιότητα), *Archéothéma* 31 (2013), σ. 4–68.
- Dolansky 2012: Dolansky F., «Playing with Gender: Girls, dolls and adult Ideals in the Roman world», *Classical Antiquity* 31/2 (2012), σ. 256–292.
- Dolansky 2017: Dolansky F., «Roman girls and boys at play: realities and representations», στο C. Laes / V. Vuolanto (επιμ.), *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη 2017.
- DeMause 1974: DeMause L. (επιμ.), *The History of Childhood*, Harper and Row, Νέα Υόρκη 1974.
- Golden 2015: Golden M., *Children and Childhood in Classical Athens*, Johns Hopkins University Press, Βαλτιμόρη 2015 (α' έκδ.: 1990).
- Golden 2016: Golden M., «Care, socialization and play in Ancient Attica. A developmental archaeological approach» (βιβλιοκρισία για το ομώνυμο βιβλίο των Sommer M. / Sommer D., Ααρχους 2015), *Childhood in the Past* 9/2 (2016), σ. 140–142.
- Γκουγκουλή 2000: Γκουγκουλή Κ., «Εισαγωγή», στο Κ. Γκουγκουλή / Α. Κούρια (επιμ.), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία. 19ος–20ός αιώνας*, Καστανιώτης, Αθήνα 2000.
- Γκουγκουλή / Καρακατσάνη 2008: Γκουγκουλή Κ. / Καρακατσάνη Δ., «Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία ενός πολιτισμικού αντικειμένου», στο Κ. Γκουγκουλή / Δ. Καρακατσάνη (επιμ.), *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του*, ΕΛΙΑ και MIET, Αθήνα 2008.
- Harlow 2013: Harlow M., «Toys, dolls and the material culture of childhood», στο J. Evans Grubbs / T. Parkin (επιμ.), *The Oxford Handbook of Childhood Education in the Classical World*, Oxford University Press, Οξφόρδη 2013.
- James / Prout 1990: James A. / Prout A., «A new paradigm from the sociology of childhood? Provenance, promises, problems», στο A. James / A. Prout (επιμ.), *Constructing and Reconstructing Childhood*, Falmer Press, Λονδίνο 1990.
- Κουμανούδης 1998: Κουμανούδης Σ., *Συναγωγή νέων λέξεων υπό των λογίων πλασθεισών από της Αλώσεως μέχρι των καθ' ημάς χρόνων* (προλεγόμενα Κ.Θ. Δημαρά), Ερμής, Αθήνα 1998 (α' έκδ.: 1900).
- Kopytoff 1986: Kopytoff I., «The cultural biography of things. Commoditization as process», στο A. Appadurai (επιμ.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, Κέιμπριτζ 1986.
- Laes / Vuolanto 2017: Laes C. / Vuolanto V., «A new paradigm for the social history of childhood and children in Antiquity», στο C. Laes / V. Vuolanto (επιμ.), *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη 2017.
- Lillehammer 1989: Lillehammer G., «A child is born: The child's world in archaeological perspective», *Norwegian Archaeological Review* 22 (1989), σ. 89–105.
- Lillehammer 2000: Lillehammer G., «The world of children», στο J. Sofaer–Derevenski (επιμ.), *Children and Material Culture*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη 2000.
- Lillehammer 2015: Lillehammer G., «25 years with the “child” and the archaeology of childhood», *Childhood in the Past* 8/2 (2015), σ. 78–86.
- Μακρινιώτη 2003: Μακρινιώτη Δ. (επιμ.), *Κόσμοι της παιδικής ηλικίας*, Νήσος, Αθήνα 2003.
- Μπουλώτης 2008: Μπουλώτης Χ., «“Αιών εστί παίζων, πεσσεύων· παιδός η βασιλίη”. Από τον κόσμο του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού», στο Κ. Γκουγκουλή / Δ. Καρακατσάνη (επιμ.), *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του*, MIET και ΕΛΙΑ, Αθήνα 2008.
- Hasselin Rous 2013: Hasselin Rous I., «La dinette de la “petite Fille” d'Érétie: un jouet fonctionnel?», στο V. Dasen / U. Schädler (επιμ.), «Jeux et jouets gréco-romains» (αφιέρωμα στο παιχνίδι στην ελληνορωμαϊκή αρχαιότητα), *Archéothéma* 31 (2013), σ. 20–22.
- Sofaer–Derevenski 2000: Sofaer–Derevenski J., «Material culture shock. Confronting expectations in the material culture of children», στο J. Sofaer–Derevenski (επιμ.), *Children and Material Culture*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη 2000.
- Schwartzman 1978: Schwartzman H. B., *Transformations: The Anthropology of Children's Play*, Νέα Υόρκη 1978.
- Sommer / Sommer 2017, «Archaeology and Developmental Psychology. A Brief study of ancient Athenian toys», *American Journal of Play* 9/3 (2017), σ. 341–355.