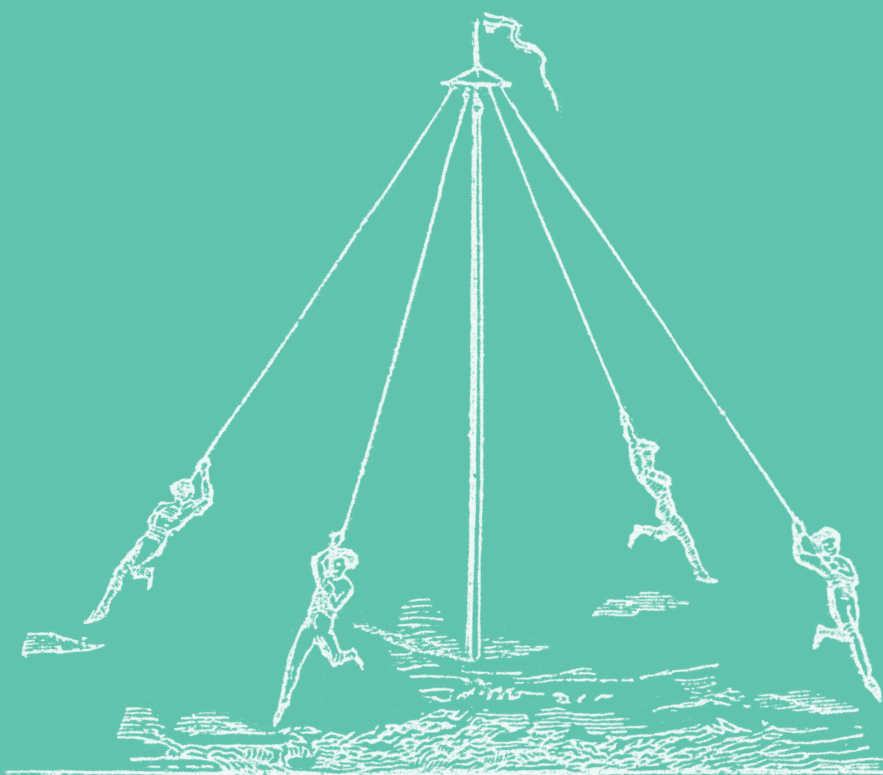


ΑΦΙΕΡΩΜΑ



το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
Κλειώ Γκουγκουλή

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

01

Η κούκλα ως
χριστουγεννιάτικο
δώρο. Από την έκθεση
«Μια φορά κι έναν
καιρό στο εργαστήρι
του Αϊ-Βασίλη»,
Αθήνα, Δεκέμβριος
2004 – Ιανουάριος
2005. Φωτ.:
Κ. Γκουγκουλή.



ΚΛΕΙΩ ΓΚΟΥΓΚΟΥΛΗ
Κοινωνική ανθρωπολόγος
Επίκουρη καθηγήτρια
Τμήμα Ιστορίας-Αρχαιολογίας
Πανεπιστήμιο Πατρών

ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΟΣ ΤΟΥ περιοδικού *Αρχαιολογία και Τέχνες* στο παιδικό παιχνίδι είναι διεπιστημονικό. Παρουσιάζονται τέσσερα άρθρα που προσεγγίζουν το παιχνίδι από τη σκοπιά της κοινωνικής ανθρωπολογίας και των σπουδών του υλικού πολιτισμού (Κλειώ Γκουγκουλή), της ιστορίας της τέχνης (Αφροδίτη Κούρια), της σύγχρονης ιστορίας (Δέσποινα Καρακατσάνη), των ψηφιακών μέσων επικοινωνίας και της τεχνολογίας της πληροφορίας και επικοινωνίας (Δημήτρης Γκούσκος / Ηρώ Βούλγαρη).

Το αφιέρωμα ξεκινά με κείμενο της υπογράφουσας, το οποίο επικεντρώνεται στη σημασία του παιχνιδιού ως βιογραφικού αντικειμένου. Υιοθετώντας το μοντέλο της πολιτισμικής βιογραφίας των αντικειμένων, που εισήγαγαν στις σπουδές του υλικού πολιτισμού ο Arjun Appadurai και ο Igor Kopytoff, παρακολουθεί τις τύχες εκείνων των παιχνιδιών που επιβιώνουν μέσα από τις σύγχρονες τελετουργίες διάβασης από την παιδική στην εφηβική ηλικία. Το πέ-

ρας της παιδικής ηλικίας σημαδεύεται συνήθως από τη διάλυση των συλλογών παιχνιδιών και την αλλαγή χρήσης τους. Στη διαδικασία της διάλυσης τα παιχνίδια αποκτούν μια «δεύτερη ζωή», καθώς κάποια δωρίζονται, άλλα πετάγονται και συλλέγονται από παλαιοπώλες, ρακοσυλλέκτες και ειδικούς συλλέκτες, και ορισμένα φυλάσσονται. Το κείμενο αναλύει τον τρόπο με τον οποίο τα παιχνίδια συνυφαίνονται με τη ζωή των κατόχων τους καθώς και τα νοήματα που ορισμένα από αυτά αποκτούν κατά τη διάρκεια της «δεύτερης» ζωής τους ως κειμήλια της παιδικής ηλικίας (εικ. 1).

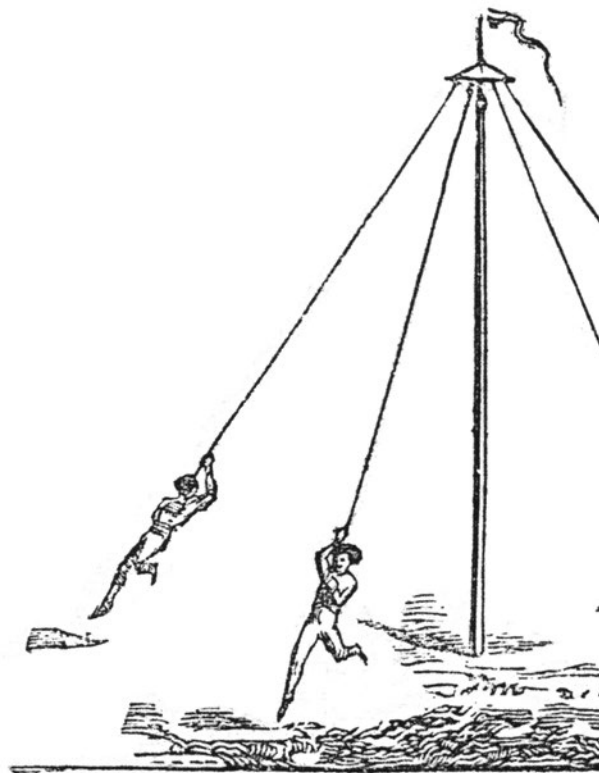
Ακολουθεί η μελέτη της Αφροδίτης Κούρια που ασχολείται με την απεικόνιση και τη νοηματοδότηση του παιχνιδιού στα έργα των σύγχρονων Ελλήνων καλλιτεχνών από τη δεκαετία του 1950 μέχρι σήμερα, ολοκληρώνοντας μια σειρά από μελέτες που η ερευνήτρια έχει ήδη καταθέσει για τη σχέση καλλιτέχνη, παιδιού και παιχνιδιού από τον 19ο αιώνα μέχρι τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Η σύνδεση της τέχνης με το παιχνίδι ως

Όψεις του παιχνιδιού στη σύγχρονη εποχή

το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους

κατεξοχήν δημιουργική έκφραση των παιδιών και ως πηγή της καλλιτεχνικής δημιουργίας είναι παλιά και, σύμφωνα με τον Brian Sutton-Smith, απηχεί τόσο τις ρομαντικές παιδαγωγικές θεωρίες του 19ου αιώνα, όσο και τη σύζευξη του παιδιού και της τέχνης με την έννοια του πρωτόγονου, όπως αυτή διαμορφώθηκε από τις ψυχολογικές και ανθρωπολογικές θεωρίες και από τα κινήματα της καλλιτεχνικής πρωτοπορίας των αρχών του 20ού αιώνα². Στο άρθρο της, η Κούρια αναλύει την παρουσία και τη χρήση των «μέσων» του παιχνιδιού, των αθυρμάτων, στα έργα των σύγχρονων Ελλήνων καλλιτεχνών, όπου λειτουργούν ως οχήματα για την είσοδο σε έναν κόσμο ονειρικών συνειρμών, καθώς και για την έκφραση προσωπικών αναζητήσεων, αδιεξόδων και συμβολισμών ή ακόμη και για την απόδοση μεταφυσικών ανησυχιών. Η εικαστική έκφραση συχνά ταυτίζεται με το παιχνίδισμα, καθώς η ελευθερία του παιδικού παιχνιδιού βοηθάει τον καλλιτέχνη να διερευνήσει τη σχέση με τον χώρο και τον χρόνο, ξεφεύγοντας από τους καθιερωμένους κανόνες και προσδίδοντας διαδραστικό χαρακτήρα στα έργα. Οι σύγχρονοι καλλιτέχνες έχουν στενή σχέση με το παιχνίδι ως συλλέκτες, ενώ διεισδύουν και σε άλλους αναπαραστατικούς χώρους, όπως στους χώρους των μουσειακών εκθέσεων, επιχειρώντας να αποδώσουν την οπτική γωνία και τη φωνή των παιδιών.

Η Δέσποινα Καρακατσάνη ασχολείται στο άρθρο της με την ιστορία των ειδικά διαμορφωμένων για παιχνίδι χώρων, που στην Ελλάδα έχουν



λάβει την ονομασία «παιδικές χαρές». Η αμφίσημη τοποθέτηση του παιχνιδιού μεταξύ τάξης και χάους έχει ιστορικά οδηγήσει, από τα τέλη του 18ου αιώνα³, σε επανειλημμένες προσπάθειες ελέγχου και χειραγώγησής του στο πλαίσιο της συγκρότησης παιδαγωγικών και φιλανθρωπικών λόγων (discourses) γύρω από τον κοινωνικό έλεγχο της παιδικής ηλικίας. Η δημιουργία των πρώτων οργανωμένων χώρων παιχνιδιού συνδέεται αφενός με τη διασταύρωση των παιδαγωγικών θεωριών του Froebel και των πε-

02

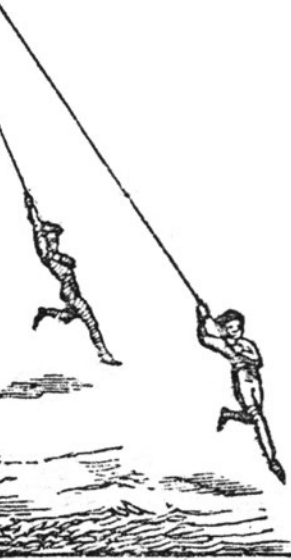
Σχέδιο αεροπεταστή σε λειτουργία. Πηγή: Φωκιανός 1883, σ. 184.

03

Παίζοντας με πρώτης γενιάς ηλεκτρονικό παιχνίδι. Παλαιά Φώκεια Αττικής, 1989.



03



02

ποιθήσεων των γυμναστών του 19ου αιώνα για τη συμβολή της σωματικής άσκησης στην ηθική αγωγή, και αφετέρου με τις απόπειρες των Φιλανθρωπιστών και των Μεταρρυθμιστών να αντιμετωπίσουν τα προβλήματα διαβίωσης των εργατικών στρωμάτων που συνέρρεαν στις πόλεις του 19ου αιώνα και να ασκήσουν κοινωνικό έλεγχο στα παιδιά των φτωχών.

Παρόμοιες αρχές διέπουν τις πρώτες παιδικές χαρές στην Ελλάδα, που δημιουργήθηκαν την εποχή της δικτατορίας του Μεταξά ως επιβλεπόμενοι χώροι ψυχαγωγίας και παιχνιδιού, αρχικά στις εργατικές συνοικίες της Αθήνας. Η ίδρυσή τους συνδέεται με το ενδιαφέρον του καθεστώτος για τον προσπλυτισμό της νεολαίας στα ιδεώδη του Τρίτου Ελληνικού Πολιτισμού και είναι άμεσα συνυφασμένη με την προπαγανδιστική πολιτική και τη δράση της ΕΟΝ. Εξοπλισμένες με όργανα άθλησης και ψυχαγωγίας, οι παιδικές χαρές υιοθετούν τις θέσεις περί σωματικής άσκησης που διαδίδουν οι Έλληνες γυμναστές (εικ. 2). Η μελέτη της Καρακατσάκη αποτελεί μια πρώτη προσέγγιση ενός ανεξερεύνητου πεδίου που αφορά την ιστορία των οργανωμένων χώρων παιχνιδιού στην Ελλάδα του Μεσοπολέμου και συνοδεύεται από μια σύντομη αναφορά στις μεταπολεμικές εξελίξεις.

Το αφιέρωμα κλείνει με το άρθρο που υπογράφουν ο Δημήτρης Γκούσκος και η Ηρώ Βούλγαρη, οι οποίοι έχουν σημαντική παρουσία στην αυξανόμενη ελληνική και διεθνή βιβλιογραφία σχετικά με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών για μαθησιακούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς. Τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν γίνει αντικείμενο κριτικών προσεγγίσεων ως προς το ιδεολογικό τους περιεχόμενο και ιδιαίτερα ως προς την προώθηση στερεότυπων για το φύλο, τη φυλή, την κοινωνική τάξη, καθώς και ως προς την προώθηση καταναλωτικών προτύπων. Για πολλά χρόνια το βίαιο περιεχόμενο των ψηφιακών παιχνιδιών και η προβολή στερεοτυπικών γυναικείων χαρακτήρων απωθούσαν τα κορίτσια, οδηγώντας σε ποικίλες στρατηγικές για την υπέρβαση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ των φύλων⁴. Λαμβάνοντας υπόψη την κριτική

των ψηφιακών παιχνιδιών, οι συγγραφείς εισηγούνται, ως λύση-κλειδί για την ευαισθητοποίηση και την ενεργή διάδραση των παικτών με τους ψηφιακούς κόσμους, τη διάδοση του ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση. Ο ψηφιακός γραμματισμός περιλαμβάνει την αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων που εμπεριέχουν τα ψηφιακά παιχνίδια, την κατανόηση των αξιών και των δυνατοτήτων τους και τη γενικότερη καλλιέργεια κριτικής σκέψης η οποία θα περιλαμβάνει και τον εντοπισμό των συμβάσεων και των κανόνων που διέπουν τα παιχνίδια ως συστήματα. Στο πλαίσιο του ψηφιακού γραμματισμού οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι αξίες όπως η ενσυναίσθηση μπορούν να καλλιεργηθούν όχι μόνο με τον σχεδιασμό ειδικών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού αλλά και με την κριτική χρήση παιχνιδιών του εμπορίου (εικ. 3).

Βιβλιογραφία

- Appadurai 1986: Appadurai A. (επιμ.), *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, Κέιμπριτζ 1986.
- Cavallo 1981: Cavallo D., *Muscles and Morals: Organised Playgrounds and Urban Reform, 1880-1920*, University of Pennsylvania Press, Φιλαδέλφεια 1981.
- Γκουγκουλή 2000: Γκουγκουλή Κ., «Εισαγωγή», στο Κ. Γκουγκουλή / Α. Κούρια (επιμ.), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία (19ος και 20ός αιώνας)*, Ίδρυμα Ερευνών για το Παιδί, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2000.
- Kline κ.ά. 2003: Kline S. / Dyer-Witthoford N. / De Peuter G., *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill Queen's University Press, Μόντρεαλ και Κίνγκστον 2003.
- Kopytoff 1986: Kopytoff I., «The Cultural Biography of Things: Commoditization as Process», στο Α. Appadurai (επιμ.), *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, Κέιμπριτζ 1986.
- Κούρια 1993: Κούρια Α., «Καλλιτέχνης, παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική τέχνη (19ος-20ός αιώνας)», στο Κ. Γκουγκουλή (επιμ.), «Αφιέρωμα στο παιδικό παιχνίδι», *Εθνογραφικά* 9 (1993), σ. 103-119.
- Κούρια 2000: Κούρια Α., «Παιδί και παιχνίδι στο έργο των Νεοελλήνων καλλιτεχνών (19ος-20ός αιώνας)», στο Κ. Γκουγκουλή / Α. Κούρια (επιμ.), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία (19ος και 20ός αιώνας)*, Ίδρυμα Ερευνών για το Παιδί, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2000.
- Πανδιά 2019: Πανδιά Ε., «Το φύλο και τα avatars του στη βιομηχανία των video games», στο Ε. Ροϊνιώτη / Ε. Πανδιά / Γ. Σκαρπέλος (επιμ.), *Ψηφιακά παιχνίδια. Φιλοσοφικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αναζητήσεις*, εκδόσεις Oasis, Αθήνα 2019.
- Ρίκου 2013: Ρίκου Ε., *Ανθρωπολογία και σύγχρονη τέχνη*, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 2013.
- Sutton-Smith 1997: Sutton-Smith B., *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Κέιμπριτζ Μασαχουσέτης και Λονδίνο 1997.
- Φωκιανός 1883: Φωκιανός Ι., *Εγχειρίδιον γυμναστικής*, Τυπογραφείο Α. Κορομηλά, Αθήνα 1883.

Σημειώσεις

- 1 Appadurai 1986, Kopytoff 1986, σ. 64-94.
- 2 Sutton-Smith 1997, σ. 133-135. Για την ανακάλυψη της πρωτόγονης τέχνης από τους εκπροσώπους της αβάν γκαρντ, ιδιαίτερα της γαλλικής, βλ. και Ρίκου 2013, σ. 39-41.
- 3 Βλ. Cavallo 1981, Γκουγκουλή 2000, σ. 70.
- 4 Βλ. ενδεικτικά Kline κ.ά. 2003 και, για το ψηφιακό χάσμα ανάμεσα στα φύλα, Πανδιά 2019, σ. 79-102.