

το παιχνίδι
στους νεότερους
χρόνους



Τα παιχνίδια ως βιογραφικά αντικείμενα



01

Κούκλες φυλαγμένες στο κουτί τους, όπως εκτέθηκαν στην έκθεση «Παιχνίδια από το Πατάρι» (Νίκαια, Δεκέμβριος 2013). Φωτ.: Κ. Γκουγκουλή.

Ένας από τους τρόπους για να προσεγγίσουμε το νόημα των παιδικών αθυρμάτων, αλλά και όλων των υλικών αντικειμένων της κοινωνίας μας, σύμφωνα με τις νεότερες θεωρίες του Υλικού Πολιτισμού, είναι να παρακολουθήσουμε τη σημασία που αποκτούν τα παιχνίδια αυτά στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Ακολουθώντας τις παραπάνω προσεγγίσεις οδηγούμαστε στην άποψη ότι τα αντικείμενα —συμπεριλαμβανομένων των παιχνιδιών— έχουν «κοινωνική ή πολιτισμική ζωή», με την έννοια ότι αποκτούν διαφορετικά νοήματα ανάλογα με τις σχέσεις τις οποίες εκφράζουν και τα πεδία στα οποία εντάσσονται κατά τη διάρκεια της «ζωής» τους, από την κατασκευή μέχρι την ολοσχερή καταστροφή τους. Το άρθρο ασχολείται με τον τρόπο με τον οποίο τα παιχνίδια συνυφαίνονται με τη ζωή των κατόχων τους αποκτώντας βιογραφική σημασία, καθώς και με τα νοήματα που αποκτούν ορισμένα από αυτά στη «δεύτερη» ζωή τους ως κειμήλια της παιδικής ηλικίας.

το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους

02

Κούκλες διακοσμούν
κουρτινόξυλο σε
παιδικό δωμάτιο.
Παλαιά Φώκαια
Αττικής, 1989. Φωτ.:
Κ. Γκουγκουλή.

03

Κούκλες στο κουτί
τους ως διακοσμητικά
στοιχεία σε
κοριτσίστικο δωμάτιο.
Παλαιά Φώκαια
Αττικής, 1989. Φωτ.:
Κ. Γκουγκουλή.

04

Παιχνίδια των
δεκαετιών 1970–1980.
Από την έκθεση «Μια
φορά κι έναν καιρό στο
εργαστήρι του Αϊ
Βασίλη» (Αθήνα,
Δεκέμβριος 2004–
Ιανουάριος 2005).
Φωτ.: Κ. Γκουγκουλή.

05–06

Παιχνίδια των
δεκαετιών 1960–1970.
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*

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΜΕΡΙΚΑ ΧΡΟΝΙΑ, Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ της TASP, μιας διεπιστημονικής ένωσης μελέτης του παιχνιδιού με έδρα τις ΗΠΑ, έθεσε το παρακάτω ερώτημα στα μέλη της με στόχο την πρόκληση διαλόγου: Αν ένα παιχνίδι ξεμείνει μέσα σ' ένα δάσος και κανείς δεν παίζει ποτέ μαζί του, μπορούμε να το ονομάσουμε παιχνίδι;

Από την οπτική γωνία του παιδιού, αλλά και του ενήλικα που ενδιαφέρεται για την παιγνιώδη ενασχόληση του παιδιού με το εν λόγω άθλημα, το παιχνίδι γίνεται «παιχνίδι» μόνο όταν παίζει κάποιος μαζί του και, βέβαια, οποιοδήποτε αντικείμενο μπορεί να έχει χρήση παιχνιδιού για τα περισσότερα παιδιά άνω των τριών ετών. Αυτό τουλάχιστον γνωρίζουμε από τις έρευνες των αναπτυξιακών ψυχολόγων όπως η Catherine Garvey, η Doris Bergen και ιδιαίτερα η Greta Fein που έχει ασχοληθεί πειραματικά με τη δυνατότητα υποκατάστασης ενός αντικειμένου από ένα άλλο κατά τη διάρκεια του συμβολικού παιχνιδιού των νηπίων¹. Η απάντηση των περισσότερων ερευνητών της TASP που συμμετείχαν στη συζήτηση ήταν αρνητική, με το επιχείρημα ότι κάθε αντικείμενο που μπορεί

να χρησιμοποιηθεί ως παιχνίδι αποκτά αυτή την ιδιότητα εφόσον επιλεγεί στη διαδικασία του παιζίματος από τους παίκτες και επομένως νομιμοδοτηθεί ως παιχνίδι. Η δική μου οπτική εκκινεί από τη θεωρία του Υλικού Πολιτισμού η οποία εμπλέκει στη θεώρηση των παιχνιδιών όχι μόνο τους άμεσους χρήστες, δηλαδή τα παιδιά, αλλά και όσους σχετίζονται με τα παιδιά, δηλαδή τους ενήλικες.

Από τη σκοπιά της θεωρίας του Υλικού Πολιτισμού η απάντηση στο παραπάνω ερώτημα θα έπρεπε να λάβει υπόψη της την πολιτισμική κατασκευή του νοήματος όλων των αντικειμένων, συμπεριλαμβανομένων των παιχνιδιών. Η νομιμοδότηση ενός παιχνιδιού αποτελεί μέρος μιας δυναμικής διαδικασίας, στην οποία οι άνθρωποι έρχονται σε αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα καθ' όλη τη διάρκεια της διαδρομής των τελευταίων από την παραγωγή μέχρι τη χρήση και την τελική καταστροφή τους — αν υποθέσουμε ότι το παιχνίδι που, σύμφωνα με το αρχικό μας ερώτημα, βρέθηκε εγκαταλελειμμένο σε ένα δάσος ήταν βιομηχανικό προϊόν.

Ένα προϊόν που σχεδιάζεται, παράγεται και



02



03



προωθείται στην αγορά για να παιχτεί ως άθυρμα είναι παιχνίδι ακόμη και αν δεν φτάσει ποτέ τον στόχο αναφοράς (target group), δηλαδή τους μικρούς ή μεγάλους καταναλωτές και χρήστες του — γιατί και οι μεγάλοι παίζουν βέβαια. Μπορεί να μην έχει μεγάλη «παικτική αξία» (play value), όπως την κατανοούν οι κατασκευαστές και οι εκπαιδευτικοί, αλλά θα εξακολουθεί να συμπεριλαμβάνεται στη νοπτική κατηγορία άθυρμα/παιχνίδι. Το παιχνίδι ως πολιτισμικό αντικείμενο μιας συγκεκριμένης ιστορικής περιόδου εμπεριέχει αντιλήψεις για την παιδική ηλικία και την παιδικότητα, το φύλο, τη φυλή ή την εθνοτική ομάδα, την κοινωνική τάξη κ.λπ. Μερικά από τα νοήματα αυτά μεταβάλλονται κατά τη διάρκεια της παικτικής διαδικασίας, όπως έχουν δείξει ανθρωπολογικές έρευνες του παιδικού παιχνιδιού², ωστόσο το άθυρμα θα εξακολουθεί να φέρει τις παραπάνω κοινωνικές και πολιτισμικές νοηματοδοτήσεις ακόμη και αν δεν εκπληρώσει τον τελικό στόχο παιξίματος.

Η θέση αυτή γίνεται καλύτερα κατανοητή αν ακολουθήσουμε την οπτική του ανθρωπολόγου και θεωρητικού του Υλικού Πολιτισμού Arjun Appadurai³ για τα σύγχρονα εμπορεύματα (commodities), ως αντικείμενα που έχουν «κοινωνική ζωή». Σύμφωνα με τον Appadurai το νόημα των εμπορευμάτων, δηλαδή των κατεξοχήν αντικειμένων που παράγει ο Δυτικός Πολιτισμός, δεν είναι σταθερό αλλά μεταβάλλεται στη διάρκεια της ζωής τους, καθώς διανύουν διαφορετικά πολιτισμικά, κοινωνικά και οικονομικά πλαίσια στον χώρο και στον χρόνο. Η θεωρία του Appadurai εφαρμόστηκε για όλα τα αντικείμενα στις σύγχρονες σπουδές του Υλικού Πολιτισμού. Επιστρέφοντας λοιπόν στο αρχικό μας ερώτημα, ανεξάρτητα από το αν το πεταμένο στο δάσος παιχνίδι ήταν εμπόρευμα, δώρο ή ένα τεχνούργημα δημιουργημένο με πρόχειρα υλικά με στόχο το παίξιμο, μια χρήσιμη μέθοδος για να διερευνήσει κανείς το νόημα όλων των πολιτισμικών αντικειμένων, συμπεριλαμβανομένων των παιχνιδιών, είναι η εξέταση της «πολιτισμικής βιογραφίας» τους⁴.

Μια πολιτισμική βιογραφία των παιχνιδιών θα περιλάμβανε την καταγραφή των διαδρομών που διανύει ένα παιχνίδι από την παραγωγή μέχρι την τελική καταστροφή του και την παράλληλη καταγραφή των νοημάτων που αποκτά στους σταθμούς της διαδρομής του.

Αν ένα παιχνίδι που δεν χρησιμοποιείται πια ή δεν έχει χρησιμοποιηθεί ποτέ πεταχτεί ως άχρηστο και καταλήξει στον σκουπιδοτενεκέ, τότε μια δεύτερη ζωή είναι ανοιχτή για αυτό όπως

μας δείχνει π.χ. η έρευνα της Suzy Seriff σχετικά με τα παιχνίδια που κατασκευάζονται από ανακυκλωμένα αντικείμενα⁵. Μπορεί να αναγνωριστεί ως τέτοιο και να λάβει και πάλι την ιδιότητα του παιχνιδιού από το άτομο που το μαζεύει από τα σκουπίδια (που μπορεί να είναι ένας συλλέκτης) και του χαρίζει δεύτερη ζωή.

Το παρόν άρθρο πέρα από την οπτική της πολιτισμικής βιογραφίας υιοθετεί τις ανθρωπολογικές θεωρήσεις της κατανάλωσης ως κοινωνικής σχέσης που εκπληρώνεται σε συγκεκριμένα ιστορικά, κοινωνικο-οικονομικά και πολιτισμικά πλαίσια⁶. Η θεώρηση της παιδικής κατανάλωσης ως κοινωνικής πρακτικής που πραγματώνεται στο πλαίσιο δομικών περιορισμών, όπως εκφράστηκε ήδη σε μελέτες της πρώτης δεκαετίας του 21ου αιώνα, λειτούργησε διορθωτικά στις πρώτες εθνογραφικές μελέτες της παιδικής ηλικίας στο πλαίσιο της λεγόμενης Νέας Κοινωνιολογίας της Παιδικής Ηλικίας. Οι πρώιμες μελέτες αυτής της παράδοσης υπερεκτιμούσαν τις δυνατότητες αυτόνομης δράσης και αντίστασης των παιδιών απέναντι στους κοινωνικούς κανόνες και τις δεσμεύσεις του ενήλικου κόσμου⁷.

Η παρούσα μελέτη είναι αποτέλεσμα μιας έρευνας που διεξάγω από το 2002 με αντικείμενο την πολιτισμική βιογραφία των παιχνιδιών μετά το πέρας της παιδικής ηλικίας και με κύρια μέθοδο έρευνας τη διοργάνωση εκθέσεων παιχνιδιών σε δημοτικά σχολεία της Αττικής με τη συνεργασία συλλόγων γονέων και διδασκόντων και την παράλληλη μελέτη δωρεών παιχνιδιών προς το Πελοποννησιακό Λαογραφικό Ίδρυμα (ΠΛΙ), με το οποίο συνεργάζομαι από το 1981. Έναυσμα για τη μελέτη αποτέλεσαν ερωτήματα που προέκυψαν κατά τη μεταγενέστερη επεξεργασία υλικού από την εθνογραφική έρευνα του παιδικού παιχνιδιού στην Παλαιά Φώκαια Αττικής, που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο εκπόνησης της διδακτορικής μου διατριβής⁸. Στη συζήτηση θα συγκρίνω το υλικό που προέκυψε από την έρευνα στην Παλαιά Φώκαια με δύο ακόμη μελέτες περίπτωσης που καλύπτουν διαφορετικές χρονικές περιόδους, από το 2002 μέχρι το 2014, και οι οποίες αναδεικνύουν τον ισχυρό σύνδεσμο μεταξύ της ζωής των παιχνιδιών και της ζωής των κατόχων τους.

Τα παιχνίδια ως έκφραση διαγενεακών δεσμών. Η περίπτωση της Παλαιάς Φώκαιας

Ο κύριος άξονας της έρευνάς μου στην Παλαιά Φώκαια αφορούσε τη χρήση των αθυρμάτων



κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ωστόσο γρήγορα τράβηξε την προσοχή μου η έντονη παρουσία τους ως διακοσμητικών αντικειμένων στις κατοικίες των οικογενειών που συμμετείχαν στην έρευνα⁹. Κατά τη διάρκεια του κύριου όγκου της εθνογραφικής έρευνας (1988–1989), αλλά και στις μεταγενέστερες συμπληρωματικές περιόδους έρευνας το 1990, το 1992, το 2001 και το 2002, είχα την ευκαιρία να διαπιστώσω ότι:

α) Τα παιδικά αθύρματα είχαν έντονα διακοσμητικό χαρακτήρα. Καθώς τοποθετούνταν σε



07

Κούκλα-κειμήλιο, μνήμη πολλαπλών εκτοπισμών, στην έκθεση συλλογής παιχνιδιών του καλλιτέχνη Ν. Έξαρχου (Δημοτική Πινακοθήκη Κορίνθου, 8–31 Δεκεμβρίου 2012). Φωτ.: Κ. Γκουγκουλή.

εμφανή σημεία υπνοδωματίων και χώρων υποδοχής, αποκτούσαν την έννοια του εκθέματος. Τα κορίτσια μάλιστα κρατούσαν τις συσκευασίες των παιχνιδιών και εξέθεταν τις κούκλες τους μέσα στα κουτιά (εικ. 2, 3).

β) Η διακόσμηση του χώρου και η διαμόρφωση των στυλιζαρισμένων σκηνικών είχαν σημασία και κατά τη διάρκεια του συμβολικού παιχνιδιού.

γ) Τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν ως διακοσμητικά αντικείμενα, τα παιχνίδια-εκθέματα, είχαν περισσότερες πιθανότητες να επιβιώσουν παρα-

μένοντας στην κατοχή των ιδιοκτητών τους ακόμη και μετά τον τελετουργικό αποχωρισμό των τελευταίων από τα σήματα της παιδικής ηλικίας κατά τη διάρκεια της μετάβασης στην εφηβεία.

Η τάση των παιδιών να κρατάνε τις συσκευασίες των παιχνιδιών τους και να τα εκθέτουν εγκιβωτισμένα με είχε προβληματίσει αρκετά. Αρχικά την είχα ερμηνεύσει ως μία ακόμη έκφραση της γενικότερης αντίληψης περί καθαριότητας και νοικοκυροσύνης, μιας και τα κορίτσια απαντούσαν ότι κρατάνε τα κουτιά για να μη σκονίζονται οι κούκλες. Η προστασία από τη σκόνη, ωστόσο, φάνηκε μακροπρόθεσμα να μη συνδέεται τόσο με το ενδιαφέρον των κοριτσιών να χαρακτηριστούν καλές νοικοκυρές, όσο με ένα γενικότερο ενδιαφέρον για τη διατήρηση μιας αίσθησης συνέχειας της οικογένειας μέσω της διατήρησης των αντικειμένων που συμβολίζουν κατεξοχήν την παιδική ηλικία, μέσω δηλαδή της διατήρησης των παιχνιδιών.

Ορισμένα από αυτά τα παιχνίδια-εκθέματα ανήκαν στις μπότερες των παιδιών, έχοντας επιβιώσει από τον τελετουργικό αποχωρισμό της παιδικής ηλικίας με το χάρισμα, την καταστροφή ή το πέταμα των παιχνιδιών. Τα περισσότερα όμως ανήκαν στα παιδιά της έρευνας και τα παιχνίδια αυτά διατηρούνταν σε καλή κατάσταση από τα παιδιά, ιδιαίτερα τα κορίτσια —αλλά και τις μπότερες τους— με δηλωμένη την πρόθεση μεταβίβασής τους στα δικά τους παιδιά.

Όταν επέστρεψα στη Φώκεια το 2002, αρκετά χρόνια μετά την ολοκλήρωση της κύριας φάσης της εθνογραφικής έρευνας, αναζήτησα τα παιδιά που είχαν συμμετάσχει στην έρευνα, ενήλικες πια που σχεδίαζαν να δημιουργήσουν δικές τους οικογένειες. Καθώς τους ρωτούσα για τις αλλαγές στη ζωή τους και για την τύχη που είχαν τα παιχνίδια τους μετά το τέλος της παιδικής τους ηλικίας, διαπίστωσα ότι αρκετά από τα παιχνίδια-εκθέματα που διακοσμούσαν τα παιδικά δωμάτια είχαν επιβιώσει παρά τις μετακομίσεις και τις μεταβολές στη ζωή των ιδιοκτητών τους. Τα παιχνίδια είχαν φυλαχτεί σε αποθήκες και πατάρια είτε με πρωτοβουλία των ίδιων των παιδιών είτε με πρωτοβουλία των μπτέρων — ως ερμηνευτριών της επιθυμίας των παιδιών τους. Ορισμένες από τις κοπέλες μού εκμυστηρεύτηκαν ότι σκόπευαν να τα μεταβιβάσουν στα παιδιά που θα αποκτούσαν μελλοντικά.

Αν ο χώρος του σπιτιού θεωρείται στην ανθρωπολογική βιβλιογραφία ως τόπος έκφρασης της στενής σχέσης ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας και της διαγενεακής μνήμης¹⁰, τα παιδικά υπνοδωμάτια θα μπορούσαν να χα-

ρακτηριστούν ως διαγενεακοί χώροι, ως τόποι αντικειμενοποίησης¹¹ της μητρικής σχέσης ως σχέσης που εκφράζει το παρόν (τον δεσμό των παιδιών με τη μητέρα τους) αλλά και το μέλλον (την επιθυμία για διατήρηση της συνέχειας της οικογένειας μέσω της μεταβίβασης των παιχνιδιών στα παιδιά της επόμενης γενιάς). Η διατήρηση και έκθεση της κούκλας στο κουτί επομένως θα μπορούσε να ερμηνευτεί ως αντικειμενοποίηση του ενδιαφέροντος για τη διαγενεακή οικογενειακή συνέχεια.

Στο δεύτερο παράδειγμα του παρόντος κειμένου θα παρουσιάσω περιπτώσεις υλοποίησης αυτής της έννοιας της συνέχειας μέσω της διαφύλαξης και μεταβίβασης παιχνιδιών στις επόμενες γενιές.

Αναμνηστικά παιχνίδια: τα παιχνίδια ως μνήμη της παιδικής ηλικίας

Το δεύτερο παράδειγμα επικεντρώνεται στα δεδομένα που προέκυψαν από την έρευνα και την προετοιμασία δύο εκθέσεων παιχνιδιών. Η πρώτη διοργανώθηκε σε συνεργασία με τους μαθητές και τους συλλόγους διδασκόντων και γονέων ενός ιδιωτικού σχολείου της Αθήνας το 2004–2005 («Μια φορά κι έναν καιρό στο εργαστήρι του Αϊ-Βασίλη»)12, ενώ η δεύτερη, καρπός συνεργασίας με δύο ΚΑΠΗ της Νίκαιας και τους συλλόγους διδασκόντων και γονέων ενός τοπικού δημόσιου δημοτικού σχολείου, πραγματοποιήθηκε τον Δεκέμβριο του 2013 («Παιχνίδια από το Πατάρι»). Και οι δύο εκθέσεις είχαν ως εκπαιδευτικό στόχο την επίδειξη των παιχνιδιών με τα οποία έπαιζαν οι γενιές των γονέων και των παππούδων των σύγχρονων μαθητών, ενώ ο ερευνητικός στόχος ήταν η διαπίστωση της τυχόν διαφύλαξης παιχνιδιών του παρελ-

θόντος από τις οικογένειες και τους δασκάλους των παιδιών, καθώς και των λόγων για τους οποίους φυλάχθηκαν τα παιχνίδια μετά το πέρας της παιδικής ηλικίας. Η διαφορά στην κοινωνική σύνθεση των σχολείων είχε επιπτώσεις στο είδος των παιχνιδιών που εκτέθηκαν. Στην έκθεση του ιδιωτικού σχολείου παρουσιάστηκαν κυρίως εμπορικά παιχνίδια που κάλυπταν την περίοδο 1920–1980 (εικ. 4–6), ενώ η δεύτερη έκθεση έδωσε έμφαση και στα χειροποίητα αυτοσχέδια παιχνίδια των παλαιότερων γενεών, καθώς τα παιδιά των εργατικών και κατώτερων υπαλληλικών στρωμάτων της περιοχής είχαν διαχρονικά πολύ λιγότερα εμπορικά παιχνίδια και δεν είχαν τις ίδιες ευκαιρίες για τη διαφύλαξή τους¹³. Τα εμπορικά παιχνίδια που εκτέθηκαν στη Νίκαια ανήκαν κυρίως στις δασκάλες των μαθητών και στο προσωπικό των συνεργαζόμενων στην έκθεση ΚΑΠΗ και είχαν φυλαχθεί για συναισθηματικούς λόγους από τις ίδιες ή τις μητέρες τους μετά το τέλος της παιδικής τους ηλικίας, κυρίως επειδή θύμιζαν δεσμούς με τα αγαπημένα πρόσωπα που τα είχαν δωρίσει. Οι συνθήκες διαφύλαξης ιδιαίτερα των κουκλών είχαν παρόμοια χαρακτηριστικά με τη διατήρηση των κουκλών στη Φώκαια. Έτσι, αρκετές κούκλες εμφανίστηκαν με τις συσκευασίες τους (εικ. 1).

Τα φυλαγμένα από γονείς, παππούδες και δασκάλους των δύο εκθέσεων αφηγούνταν οικείες ιστορίες: πολλά ήταν δώρα των γονιών, του νονού ή της νονάς ή κάποιου στενού συγγενή ή οικογενειακού φίλου σε κάποια γιορτή, κυρίως δώρα της Πρωτοχρονιάς. Άλλα ήταν προσωπικές επιλογές των παιδιών σε μια οικογενειακή βόλτα στις αγορές της Αθήνας, του Πειραιά και της επαρχίας, ενώ κάποια αποτελούσαν ανα-

08

Κούκλες της δεκαετίας
1980 από τη δωρεά
παιχνιδιών του
1960–1980 προς
το Πελοποννησιακό
Λαογραφικό Ίδρυμα
(ΠΛΙ). Φωτ.:
Κ. Γκουγκουλή.

09

Παιχνίδια από την ίδια
δωρεά προς το ΠΛΙ με
την εικόνα 8. Φωτ.:
Κ. Γκουγκουλή.

10

Ξύλινο καρεκλάκι
κούκλας αγορασμένο
στην Αίγυπτο, σε
εμπορικό κατάστημα
της Αλεξάνδρειας,
τη δεκαετία του 1950.
Συλλογή ΠΛΙ. Φωτ.:
Κ. Γκουγκουλή.



11

ΣΕΤ κουζινικών από αλουμίνιο, κατασκευασμένο στη Δυτική Ευρώπη στα τέλη της δεκαετίας του 1950. Ανήκε αρχικά στη μητέρα της Ελένης, φυλάχτηκε και μεταβιβάστηκε στην Ελένη ως οικογενειακό κειμήλιο και χρησιμοποιήθηκε στο παιχνίδι μητέρας και κόρης κατά τη διάρκεια της παιδικής τους ηλικίας, στις δεκαετίες 1950 και 1980 αντίστοιχα. Συλλογή ΠΛΙ. Φωτ.: Κ. Γκουγκουλή.

μνηστικά ταξιδιών. Στη Νίκαια αρκετά εμπορικά παιχνίδια και εισαγόμενες κούκλες αντιπροσώπευαν δώρα των πατεράδων ναυτικών στα παιδιά τους, υποκαθιστώντας την απουσία του πατέρα με την παρουσία του παιχνιδιού-δώρου.

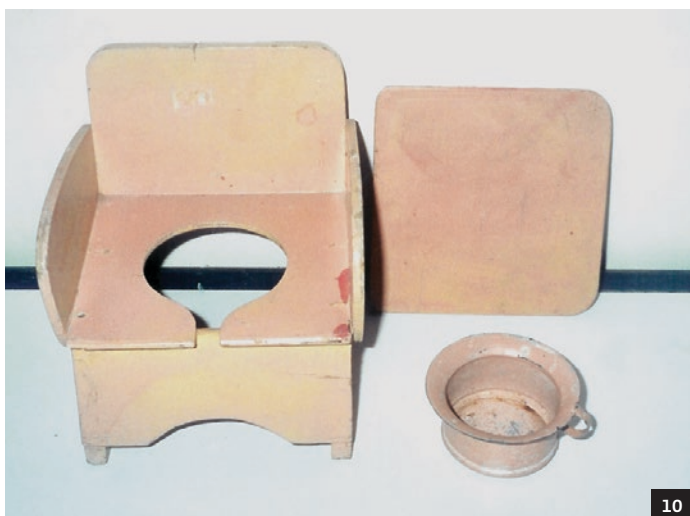
Ως κοινωνικά και πολιτισμικά αντικείμενα που αντανakλούν σχέσεις, τα παιχνίδια συνδέουν τον κάτοχο με αναμνήσεις προσώπων, τόπων και σταθμών στη ζωή. Κάποια αφηγούνταν ιστορίες βίαιου εκτοπισμού, όπως το μοναδικό παιχνίδι που γλίτωσε από τα υπάρχοντα ενός κοριτσιού στα κύματα αναγκαστικής φυγής των Ελλήνων από την Κωνσταντινούπολη που ξεκίνησαν μετά τα γεγονότα του 1955 (βλ. την κουρδιστή κουκουβάγια-μαέστρο της εικόνας 5). Παρόμοιο παιχνίδι-μνήμη της Μικρασιατικής Καταστροφής και της εμπειρίας της προσφυγιάς είχε συναντήσει σε μια έκθεση της συλλογής παιχνιδιών του καλλιτέχνη Νίκου Έξαρχου που πραγματοποιήθηκε στην Κόρινθο το 2012. Στην έκθεση αυτή υπήρχε μια κούκλα με την οποία είχαν παίξει δύο γενιές κοριτσιών και είχε διασωθεί τόσο από τις συνθήκες εκτοπισμού των Ελλήνων προσφύγων από τη Μ. Ασία όσο και από τους συμμαχικούς βομβαρδισμούς του Πειραιά κατά τη διάρκεια της Γερμανικής Κατοχής (εικ. 7)¹⁴.

Οι συλλογές των εμπορικών παιχνιδιών που συγκεντρώθηκαν στις παραπάνω εκθέσεις ανήκουν, σύμφωνα με τη θεωρητικό του Υλικού Πολιτισμού Susan Pearce¹⁵, στην κατηγορία των αντικειμένων που συλλέγονται ως αναμνηστικά. Τα αναμνηστικά ή βιογραφικά αντικείμενα είναι συνδεδεμένα με παρελθούσες εμπειρίες, που έχουν έναν γλυκόπικρο τόνο, ενώ οι ρίζες τους βρίσκονται στη νοσταλγική ενατένιση και την αναζήτηση του παρελθόντος.

Τα αναμνηστικά αντικείμενα σύμφωνα με τη Susan Stewart¹⁶ καθιστούν ιδιωτικά ή οικεία δημόσια γεγονότα όπως η προσφυγιά, ο εκτοπισμός, η μετανάστευση. Επιτρέπουν την οικειοποίηση ενός απρόσωπου γεγονότος μέσα από τη μετατροπή του σε μια προσωπική εμπειρία. Τα αναμνηστικά αντικείμενα εκφράζουν τον πόνο της απώλειας (φίλοι, παιδικότητα, ευτυχία). Στην περίπτωση της Φώκαιας και των γονέων, δασκάλων και άλλων ενηλίκων που δημιούργησαν τις εκθέσεις των παιχνιδιών της χαμένης παιδικής ηλικίας, τα παιχνίδια-αναμνηστικά βιογραφούν και την ελπίδα καθώς αντιπροσωπεύουν, εγγράφουν και εν τέλει βοηθούν στη συγκρότηση και την αναπαραγωγή σχέσεων και δεσμών στο παρόν, το παρελθόν και το μέλλον — στην περίπτωση των κοριτσιών που διαφυλάσσουν τα παιχνίδια τους για τις επόμενες γενιές, για τα παιδιά τους.

Συνδέοντας τις γενιές μέσω ελεγχόμενης μεταβίβασης: Τα παιχνίδια ως αναπαλλοτριώτα αγαθά

Το τελευταίο παράδειγμα αφορά μια σύγχρονη τελετουργία μετάβασης στην ενηλικίωση της κόρης μιας φίλης: την επιτέλεση της φάσης αποχωρισμού που συνοδεύει το πέρασμα σε μια νέα ηλικιακή κατηγορία, δηλαδή την απομάκρυνση των υλικών σημάτων προηγούμενων ηλικιών. Η φίλη μου αποφάσισε να διαμορφώσει έναν αποθηκευτικό χώρο στο ισόγειο της πολυκατοικίας σε δωμάτιο πολλαπλών χρήσεων (π.χ. ξενώνα αλλά και «δωμάτιο ανεξαρτησίας» της 18χρονης κόρης της, την οποία θα ονομάσω Ελένη). Η ανακαίνιση του χώρου συνοδεύτηκε από μια γενναία «εκκαθάριση», κι έτσι ένα πρωί βγαίνοντας από την πολυκατοικία σκόνταψα σε



10



11

το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους

διάφορες κούτες με αντικείμενα που έπρεπε να φύγουν από τη μέση (είτε για να δοθούν σε άλλους είτε για να πεταχτούν). Ανάμεσα στα υπό εκκαθάριση αντικείμενα υπήρχαν και αρκετά παιχνίδια τα οποία είχε ξεχωρίσει η φίλη μου, γνωρίζοντας τη σχέση μου με το ΠΛΙ, για να με ρωτήσει αν το μουσείο θα ενδιαφερόταν να τα αποκτήσει. Επρόκειτο για μια τυπική συλλογή εμπορικών παιχνιδιών, προϊόντων πολυεθνικών ή μεγάλων ελληνικών εταιρειών για τα κορίτσια της δεκαετίας του 1980 (εικ. 8–9). Τα υπό εκκαθάριση και τώρα υποψήφια για δωρεά παιχνίδια ανήκαν στην Ελένη και ήταν τα απομεινάρια ενός προηγούμενου τελετουργικού αποχωρισμού από τα αντικείμενα της παιδικής ηλικίας. Όταν η Ελένη μπήκε στην εφηβεία, μάζεψε τα περισσότερα παιχνίδια της και τα παρέδωσε στη μητέρα της, η οποία τα χάρισε σε μικρότερα παιδιά φιλικών οικογενειών.

Κατά τη διαδικασία της τεκμηρίωσης των παιχνιδιών, προκειμένου να παραδοθούν στο μουσείο, διαπίστωσα ότι ορισμένα από αυτά ήταν αρκετά παλαιότερα από τα υπόλοιπα (εικ. 10–11). Η καταγραφή της βιογραφίας αυτών των παιχνιδιών με οδήγησε σ' ένα δίκτυο ανθρώπων τριών διαφορετικών γενεών που εμπλέκονταν στην παραγωγή και χρήση αυτών και άλλων παιχνιδιών. Το σημείο εκκίνησης ήταν ένα ξύλινο καρεκλάκι κούκλας της δεκαετίας του 1950 που αρχικά ανήκε στη Μάνια, φίλη της μητέρας της Ελένης και μητέρα ενός αγοριού συνομήλικου με την Ελένη. Η Μάνια είχε φυλάξει ορισμένα από τα αγαπημένα παιχνίδια των παιδικών της χρόνων και ήλπιζε να τα μεταβιβάσει στην κόρη που θα έκανε ίσως μελλοντικά, ένα σχέδιο που ωστόσο δεν εκπληρώθηκε καθώς η Μάνια δεν απέκτησε άλλο παιδί. Όταν η Μάνια αποφάσισε ότι θα παραμείνει με ένα παιδί, έδωσε ορισμένα από τα παιχνίδια της παιδικής της ηλικίας (χειροποίητα επιπλάκια για κούκλες) στην Ελένη και στη βαφτισιμιά της Ντιάνα, επίσης κόρη φίλης της, υπό τον όρο να τα προσέξουν και να της τα ξαναδώσουν όταν μεγαλώσουν, ώστε να τα φυλάξει για την εγγονή που θα αποκτούσε ίσως στο μέλλον. Η Ελένη δεν έτρεφε ιδιαίτερη εκτίμηση για το ροζ καρεκλάκι που της χάρισε η Μάνια, αλλά τη βόλεψε λόγω μεγέθους για να βάζει τους Λαχανούληδες (Cabbage Patch dolls), κατά τη διαδικασία αποκοπής από το παιχνίδι με τις κούκλες, όταν οι περισσότερες κούκλες της παρέμεναν για κάποιο διάστημα στα ράφια με αποκλειστικά διακοσμητική χρήση. Η Ντιάνα από την άλλη αγάπησε τα τέσσερα επιπλάκια που της χάρισε η νονά της (εικ. 12, 13). Για εκεί-

νη είχαν μεγάλη αξία επειδή, σύμφωνα με τα λόγια της, ήταν «διαφορετικά», «πρωτότυπα» και «καλοφτιαγμένα», αλλά και γιατί της θύμιζαν τη νονά της με την οποία είχε στενή σχέση. Επιπλέον τα θεωρούσε δικά της παιχνίδια παρά το γεγονός ότι οι όροι με τους οποίους της δόθηκαν θύμιζαν περισσότερο χρoισιδάνειο παρά δώρο.

Στις ιστορίες που αφηγούνταν τα συγκεκριμένα παιχνίδια είχαν καταρχήν ενδιαφέρον ως αντικείμενα μιας ιδιόμορφης μεταβίβασης, κατά την οποία η αρχική ιδιοκτήτρια διατηρεί την κυριότητα των παιχνιδιών ενώ τα μεταβιβάζει. Είχαμε επομένως στην περίπτωση αυτή ένα παράδειγμα αυτού που η Anette Weiner¹⁷ ονομάζει «αναπαλλοτρίωτα αγαθά» (inalienable possessions), δηλαδή μια ομάδα αντικειμένων που διατηρούσαν τη σύνδεσή τους με τον αρχικό ιδιοκτήτη τους ακόμη και όταν κυκλοφορούσαν σε άλλους κατόχους–χρήστες (έννοια του keeping–while giving).

Επιπλέον τα παιχνίδια παρουσίαζαν ενδιαφέρον ως βιογραφικά αντικείμενα, με την έννοια που δίνει στον όρο η Janet Hoskins¹⁸, δηλαδή ως νήματα με τα οποία υφαίνονταν πτυχές της προσωπικής ιστορίας των ανθρώπων που σχετιζόνταν με αυτά. Η μη αλλοτριωσιμότητα κατά την Hoskins αποτελεί γνώρισμα των αντικειμένων που είναι φορτισμένα με ισχυρή βιογραφική σημασία.

Σε αυτό το σημείο είναι χρήσιμο να ειπωθεί η ιστορία της Μάνιας. Η Μάνια γεννήθηκε το 1952 και μεγάλωσε στην Αίγυπτο. Ήταν το δεύτερο παιδί μιας οικογένειας της ελληνικής παροικίας, οι πρόγονοι της οποίας είχαν εγκατασταθεί στην Αλεξάνδρεια στις αρχές του 20ού αιώνα. Ο πατέρας της και ο παππούς της από τη μεριά της μητέρας της ήταν υπάλληλοι σε ελληνικό εκκοκκιστήριο βάμβακος και έμεναν κοντά στην πόλη Μίνια. Τα επιπλάκια της κουκλίστικης κρεβατοκάμαρας που συναντήσαμε παραπάνω ήταν μικρογραφίες της νυφικής κρεβατοκάμαρας των γονιών της Μάνιας και απηχούσαν την κυρίαρχη αισθητική των δεκαετιών του 1940 και του 1950. Και οι δύο κρεβατοκάμαρες είχαν σχεδιαστεί από οικογενειακό φίλο ο οποίος ήταν ξυλουργός. Η κρεβατοκάμαρα της κούκλας δόθηκε στη Μάνια ως χριστουγεννιάτικο δώρο όταν ήταν 4–5 χρόνων. Η μητέρα της Μάνιας, η κυρία Ντίνα, η οποία είχε ταλέντο στις βασικές οικοκυρικές τέχνες (μοδιστρική, πλεκτική, κεντητική), είχε κεντήσει τα στρωσίδια των κρεβατιών και τα διακοσμητικά μαξιλάρια και είχε βρει το ύφασμα για το ντύσιμο του σκαμπό. Το ροζ καρεκλάκι της κούκλας από την άλλη είχε αγο-

12–13

Έπιπλα
κρεβατοκάμαρας
κούκλας
κατασκευασμένα σε
μαραγκό της Μίνιας
Αιγύπτου στα τέλη της
δεκαετίας του 1950.
Συλλογή ΠΛΙ. Φωτ.:
Κ. Γκουγκουλή.



ραστεί από τοπικό πολυκατάστημα της Μίνιας που εισήγαγε ευρωπαϊκά παιχνίδια. Τα επιπλάκια αυτά (τόσο τα χειροποίητα όσο και τα αγοραστά) χρησιμοποιούνταν σε καθημερινή βάση από τη Μάνια στο παιχνίδι με την αγαπημένη της κούκλα, το «μωρό της», που τη συνόδευε σε όλες τις μετακινήσεις της, τόσο στην Αίγυπτο όσο και αργότερα στην Αθήνα. Στην Αθήνα η οικογένεια εγκαταστάθηκε μετά το κύμα μεταρρυθμίσεων και εθνικοποιήσεων που εισήγαγε ο Νάσερ, οι οποίες οδήγησαν το ξένο κεφάλαιο και μεγάλο μέρος της ελληνικής παροικίας στην οριστική εγκατάλειψη της Αιγύπτου. Η κούκλα και τα επιπλάκια επέζησαν κατά τη μετεγκατάσταση της οικογένειας και την προσαρμογή στις νέες συνθήκες και παίχτηκαν από τη Μάνια μέχρι τα εφηβικά της χρόνια, οπότε η κυρία Ντίνα με τη συγκατάθεση της Μάνιας φύλαξε τα παιχνίδια σε μια ντουλάπα. Η αιτιολογία που δόθηκε από την κυρία Ντίνα για τη διατήρηση των συγκεκριμένων παιχνιδιών σε αντίθεση με άλλα που καταστράφηκαν, πετάχτηκαν ή χαρίστηκαν, ήταν ότι τα παιχνίδια αυτά είχαν υψηλή αισθητική και συμβολική αξία. «Ήταν καλά κομμάτια — γιατί να μην τα κρατήσω;». Επιπλέον η κυρία Ντίνα σκόπευε να μεταβιβάσει τα παιχνίδια της κόρης της στη μελλοντική εγγονή της. Η απόφαση της Μάνιας να χαρίσει την κρεβατοκάμαρα στο μουσείο ήταν προϊόν διαφόρων αμφιταλαντεύσεων. Εν μέρει η απόφαση υπαγορεύτηκε από την απουσία κόρης η οποία θα διατηρούσε τον αναπαλλοτρίωτο χαρακτήρα της κρεβατοκάμαρας ως αντικειμένου υψηλής συμβολικής αξίας και ως οικογενειακού κειμηλίου. Ένας ακόμη παράγοντας που την οδήγησε στην απόφαση της δωρεάς ήταν ο φόβος ότι η ταχύτητα αλλαγής των προτιμήσεων σε παιχνίδια από τα σύγχρονα παιδιά σε συνδυασμό με την υπερπροσφορά νέων παιχνιδιών θα αποτελούσαν περαιτέρω εμπόδια στην προσπάθεια της Μάνιας να καταστήσει μία μελλοντική εγγονή κοινονό και συνεχίστρια της ισχυρής συμβολικής φόρτισης των χειροποίητων παιχνιδιών της ελληνικής παροικίας της Αιγύπτου. Αν η Ελένη θεωρούσε το ροζ καρεκλάκι παλιομοδίτικο και αισθητικά χοντροκομμένο, ο κίνδυνος να υποτιμηθεί ακόμη περισσότερο η αξία του από μια μεταγενέστερη γενιά στην οποία θα ανήκε η προσδοκώμενη εγγονή ήταν ακόμη μεγαλύτερος. Το μουσείο λοιπόν ήταν μία λύση σωτηρίας καθώς τα αντικείμενα εκεί θα αποκτούσαν πρόσθετη αξία ως εθνική κληρονομιά.

Συμπεράσματα

Τα παιχνίδια που αναλύθηκαν στα τρία παραδείγματα έχουν μεγάλη συμβολική αξία για τους κατόχους τους, καθώς εκφράζουν αλλά και υλοποιούν στην πράξη ισχυρούς συναισθηματικούς δεσμούς διαφυλάσσοντας παράλληλα την οικογενειακή μνήμη και τη συνέχεια ανάμεσα στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον.

Στη διατήρηση των παιχνιδιών ως αντικειμένων με υψηλή συμβολική αξία και ως αντικειμένων επιφορτισμένων με τη διαφύλαξη της οικογενειακής μνήμης και επομένως της ίδιας της σημασίας της οικογένειας είδαμε ότι σημαντικό ρόλο παίζουν οι γυναίκες από μικρή ηλικία. Η πράξη της διατήρησης των παιχνιδιών από τα κορίτσια τονίζει συχνά την ισχυρή ιδεολογική φόρτιση της μητρικής ιδιότητας στην ελληνική κοινωνία, καθώς τα κορίτσια προοιωνίζονται τη μητρική τους λειτουργία δηλώνοντας ότι φυλάνε τα παιχνίδια για τα παιδιά που θα αποκτήσουν στο μέλλον. Οι γυναίκες επιφορτίζονται με το έργο διατήρησης και αναπαραγωγής της συλλογικής μνήμης —οικογενειακής, κοινωνικής, εθνικής— σε πολλές κοινωνίες¹⁹. Στην περίπτωση της δωρεάς αντικειμένων φορτισμένων με την έννοια του αναπαλλοτρίωτου αγαθού όπως τα παιχνίδια που περιγράψαμε, ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι οι γυναίκες δωρήτριες αναθέτουν το έργο του θεματοφύλακα της οικογενειακής και προσωπικής μνήμης στο μουσείο.

Τα παιχνίδια στην περίπτωση αυτή δεν αποτελούν μόνο αναμνηστικά ή βιογραφικά αντικείμενα και μέσα αντικειμενοποίησης της παιδικής ηλικίας και της οικογένειας, αλλά μετατρέπονται σε συστατικά της εθνικής κληρονομιάς. Σηματοδοτούν έτσι μια αντίθετη διαδικασία από τη λειτουργία που περιέγραφε η Stewart για τα αναμνηστικά αντικείμενα: Αντί να καθιστούν οικείο τον δημόσιο χώρο και την επίσημη ιστορία, προωθούν οικεία αντικείμενα της μνήμης στον χώρο της δημόσιας σφαίρας και της επίσημης ιστορίας.

Σημειώσεις

- 1 Fein 1981, Garvey 1990, Garner / Bergen 2006.
 - 2 Βλ. ενδεικτικά Chin 2001, Formanek–Brunell 1998, Forman–Brunell/Whitney 2015, Γκουγκουλή 2000, Gougoulis 2003.
 - 3 Appadurai 1986, σ. 3–63.
 - 4 Για την πολιτισμική βιογραφία, βλ. Kopytoff 1986, σ. 64–91.
 - 5 Seriff 1996, σ. 8–29. Βλ. επίσης Κούζας 2013–2016, σ. 132–134, σχετικά με τη δεύτερη ζωή των παιχνιδιών που συλλέγουν οι ρακοσυλλέκτες της Αττικής.
 - 6 Βλ. τα έργα των πρωτοπόρων Douglas / Isherwood 1979, McCracken 1988, Miller 1987, 1998, 2001 και 2008, και κυρίως τις κριτικές θεωρήσεις των Chin 2001, Phillips 2007, Cook 2008.
 - 7 Βλ. π.χ. τις μελέτες των James / Prout 1990, James / Jenks / Prout 1998 και τις κριτικές επισκοπήσεις των Cook 2008, Sparrman / Sandin / Sjöberg 2012, σ. 9–31.
 - 8 Gougoulis 2003.
 - 9 Βλ. Gougoulis 2003, σ. 184–191. Για τη διακοσμητική λειτουργία των παιχνιδιών, βλ. Γκουγκουλή 2000.
 - 10 Garvey 2001, σ. 51.
 - 11 Για την έννοια της αντικειμενοποίησης ως διαδικασίας συνδημιουργίας υποκειμένων και αντικειμένων καθώς τα αντικείμενα εμπεριέχουν σχέσεις και οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τα αντικείμενα για να εκφράσουν κοινωνικές σχέσεις και δεσμούς, βλ. Miller 1987.
 - 12 Βλ. Γκουγκουλή 2007.
 - 13 Βλ. Gougoulis 2018, σ. 171–195.
 - 14 Η προσπάθεια των κοριτσιών να διασώσουν αντικείμενα, ιδίως κούκλες, κατά τη διάρκεια καταστροφών, βομβαρδισμών και βίαιων εκτοπισμών που συνόδευσαν τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, και ιδιαίτερα στις οικογένειες των Εβραίων, έχει καταγραφεί από την Α. Lloyd (2015, σ. 37–62).
 - 15 Pearce 1995, σ. 250–254.
 - 16 Stewart 1993.
 - 17 Weiner 1992.
 - 18 Hoskins 1998.
 - 19 Hecht 2001, σ. 128.
-
- ## Βιβλιογραφία
- Appadurai 1986: Appadurai A. (επιμ.), *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, Κέμπριτζ 1986.
- Chin 2001: Chin E., *Purchasing Power: Black Kids and American Consumer Culture*, University of Minnesota Press, 2001.
- Cook 2008: Cook D., «The missing child in consumption theory», *Journal of Consumer Culture* 8/2 (2008), σ. 219–243.
- Γκουγκουλή 2000: Γκουγκουλή Κ., «Το βιομηχανικό παιχνίδι: χρήστες και χρήσεις. Μια ανθρωπολογική προσέγγιση», 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.
- Γκουγκουλή 2007: Γκουγκουλή Κ., «Μια φορά κι έναν καιρό στο εργαστήρι του Αϊ-Βασίλη». Εμπειρίες και διδάγματα από τη διοργάνωση μιας σχολικής έκθεσης παιχνιδιών», *Τετράδια Μουσειολογίας* 4 (2007), σ. 75–79.
- Douglas / Isherwood 1979: Douglas M. / Isherwood B., *The World of Goods*, Allen Lane, Λονδίνο 1979.
- Fein 1981: Fein G., «Pretend Play in Childhood: An Integrative Review», *Child Development* 52 (1981), σ. 1095–1118.
- Formanek–Brunell 1998: Formanek–Brunell M., *Made to Play House: Dolls and the Commercialization of American Girlhood 1830–1930*, The Johns Hopkins University Press, Λονδίνο και Βαλτιμόρη 1998 [α' έκδ.: 1993].
- Forman–Brunell / Whitney 2015: Forman–Brunell M. / Whitney J.D. (επιμ.), *Dolls Studies. The Many Meanings of Girls' Toys and Play*, Peter Lang, Νέα Υόρκη 2015.
- Garner / Bergen 2006: Garner B. / Bergen D., «Play Development from Birth to Age Four», στο D. Fromberg / D. Bergen (επιμ.), *Play From Birth to Twelve. Contexts, Perspectives and Meanings*, Routledge, Νέα Υόρκη και Λονδίνο 2006.
- Garvey 1990: Garvey C., *Το παιχνίδι. Η επίδρασή του στην εξέλιξη του παιδιού*, Κουτσουμπός, Αθήνα 1990.
- Garvey 2001: Garvey P., «Organizing Disorder: Moving Furniture in Norwegian Homes», στο D. Miller (επιμ.), *Home Possessions*, Berg, Οξφόρδη και Νέα Υόρκη 2001.
- Gougoulis 2003: Gougoulis C., «The Material Culture of Children's Play: Space, Toys and the Commoditization of Childhood in a Greek Community», αδημ. διδ. διατρ., University College London, 2003.
- Gougoulis 2018: Gougoulis C., «Working Class Children's Toys in Times of War and Famine. Work, Play and the Agency of Children in Piraeus Neighbourhoods during the German Occupation of Greece», στο J. Goldstein / L. Magalhaes (επιμ.), *Toys as Communication*, Palgrave–MacMillan, Λονδίνο 2018.
- Hecht 2001: Hecht A., «Home Sweet Home: Tangible Memories of an Uprooted Childhood», στο D. Miller (επιμ.), *Home Possessions*, Berg, Οξφόρδη και Νέα Υόρκη 2001.
- Hoskins 1998: Hoskins J., *Biographical objects: How Things Tell stories of People's Lives*, Routledge, Λονδίνο 1998.
- James / Jenks / Prout 1998: James A. / Jenks C. / Prout A. (επιμ.), *Theorizing Childhood*, Polity Press, Οξφόρδη και Κέμπριτζ 1998.
- James / Prout 1990: James A. / Prout A., «A new paradigm for the sociology of childhood? Provenance, promise and problems», στο A. James / A. Prout (επιμ.), *Constructing and Reconstructing Childhood*, Falmer Press, Λονδίνο 1990.
- 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, Κέμπριτζ 1986.
- Κούζας 2013–2016: Κούζας Γ., «Οι κύκλοι των "χαμένων" αντικειμένων. Απόρριψη–διαλογή–επανάχρηση–επανοικειοποίηση», *Εθνολογία* 16 (2013–2016), σ. 105–144.
- Lloyd 2015: Lloyd A., «Dolls and Play: Material Culture and Memories of Girlhood in Germany, 1933–1945», στο M. Forman–Brunell / J.D. Whitney (επιμ.), *Dolls Studies. The Many Meanings of Girls' Toys and Play*, Peter Lang, Νέα Υόρκη 2015.
- McCracken 1988: McCracken G., *Culture and Consumption: New Approaches to the Symbolic Character of Symbolic Goods and Activities*, Indiana University Press, Μπλουμινγκτον 1988.
- Miller 1987: Miller D., *Material Culture and Mass Consumption*, Blackwell, Οξφόρδη και Κέμπριτζ 1987.
- Miller 1998: Miller D., *Material Cultures. Why Some Things Matter*, UCL Press, Λονδίνο 1998.
- Miller 2001: Miller D. (επιμ.), *Home Possessions. Material Cultures Behind Closed Doors*, Berg, Οξφόρδη και Νέα Υόρκη 2001.
- Miller 2008: Miller D., *The Comfort of Things*, Polity Press, Λονδίνο 2008.
- Pearce 1995: Pearce S., *On Collecting. An Investigation of Collecting in the European Tradition*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη 1995.
- Phillips 2007: Phillips J., «Accomplishing family through toy consumption», στο K.M. Ekstrom / B. Tufte (επιμ.), *Children, Media and Consumption*, Nordicom/Göteborg University, Γκέτεμποργκ 2007, σ. 287–300.
- Seriff 1996: Seriff S., «Introduction», στο C. Cerny / S. Seriff (επιμ.), *Recycled–Reseen: Folk Art from the Global Scrap Heap*, Harry Abrams Publishers, Νέα Υόρκη 1996.
- Sparrman / Sandin / Sjöberg 2012: Sparrman A. / Sandin B. / Sjöberg J. (επιμ.), *Situating Child Consumption: Rethinking Values and Notions of Children, Childhood and Consumption*, Nordic Academic Press, 2012.
- Stewart 1993: Stewart S., *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Duke University Press, 1993.
- Weiner 1992: Weiner A., *Inalienable Possessions: The Paradox of Keeping–While Giving*, University of California Press, Μπέρκλεϊ 1992.