

ΙΔΡΥΜΑ ΕΡΕΥΝΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙ

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΣΤΗ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

19ος και 20ός ΑΙΩΝΑΣ



ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΚΛΕΙΩ ΓΚΟΥΤΚΟΥΛΗ - ΑΦΡΟΔΙΤΗ ΚΟΥΡΙΑ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ 2000

Κλειώ Γκουγκουλή

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:
ΧΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΤΕΣ
ΜΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Εισαγωγή

Ο ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΚΟΣΜΟΣ και τα μοντέρνα αθύρματα έχουν επανειλημμένα μπει στο στόμαστρο της κριτικής των μελετητών του παιχνιδιού αλλά και της κοινής γνώμης για τις ιδεολογικές ή άλλες επιδράσεις τους στα παιδιά.¹

Στην Ελλάδα οι ανησυχίες αυτές εμφανίζονται τακτικά στον ημερήσιο τύπο κάθε Χριστούγεννα ως προς το ζήτημα της ασφαλούς επιλογής παιδικών παιχνιδιών, ενώ κατά περίπτωση παίρνουν τη μορφή πολεμικής είτε με αφορμή την κυκλοφορία ενός καινούργιου παιχνιδιού που η μορφή ή το περιεχόμενό του φαίνονται να παρεκκλίνουν από το κοινό αίσθημα των σύγχρονων ενήλικων για την παιδική ηλικία και το παιδικό παιχνίδι,² είτε με αφορμή τη δεοντολογία για τις τηλεοπτικές διαφημίσεις παιδικών παιχνιδιών.

Όταν ξεκίνησα την επιτόπια έρευνα³ στην Παλαιά Φώκαια Αττικής, το 1988, με θέμα τις επιπτώσεις της διείσδυσης της διεθνούς αγοράς στο παιχνίδι των παιδιών μιας συγκεκριμένης κοινότητας, ήταν ακόμα αισθητός ο απόη-

χος μιας έντονης δημόσιας αντιπαράθεσης γύρω από την επιδραση των τηλεοπτικών διαφημίσεων στα παιδιά ανάμεσα στις μακρομεσικές παραγωγικές μονάδες παιγνιδιού από τη μια και τις μεγάλες εισαγωγικές και παραγωγικές μονάδες από τη άλλη. Αν και οι λόγοι αυτής της διαμάχης ήταν κυρίως συντεχνιακοί, καθώς αφορούσαν κατά κύριο λόγο τις δομικές αλλαγές που επέφερε η στρατηγική του επιθετικού μάρκετινγκ στην αγορά του παιγνιδιού (βλ. Ναυρίδης σ' αυτόν τον τόμο), το ζήτημα έλαβε αρκετά μεγάλη έκταση εμπλέκοντας κοινωνικούς και πολιτικούς φορείς (π.χ. εκπροσώπους παιδιάτρων, καταναλωτών, γονέων, καθώς και την τοπική αυτοδιοίκηση), ενώ η ρητορική της αντιπαράθεσης έγινε με ηθικούς όρους χρησιμοποιώντας την προβληματική της διεθνούς ακαδημαϊκής βιβλιογραφίας για το παιδικό παιγνίδι στο σύγχρονο δυτικό κόσμο (Gougoulis, 1995). Η αντίθεση για παράδειγμα στη μειονομιλή διαφήμιση («ετώνυμων») παιγνιδιών έθεσε επί τάπητος το ζήτημα της προστασίας των παιδιών, τόσο από τους μηχανισμούς και τις πρακτικές της αγοράς, όσο και από τις αξίες που μετέφεραν τα προϊόντα της σύγχρονης αγοράς του παιγνιδιού.

Στο επίκεντρο του προβλήματος τόσο στο ακαδημαϊκό επίπεδο όσο και στο επίπεδο της καθημερινής αγωνίας όσων εμπλέκονταν με τον ένα ή τον άλλο τρόπο στη διαπαιδαγώγηση των παιδιών βρίσκονταν οι συνέπειες της προόδου εμπνευματοποίησης της παιδικής κουλτούρας. Η διαδικασία αυτή είχε ξεκινήσει στις ΗΠΑ στα τέλη του 19ου αιώνα για τα παιδιά των εύπορων τάξεων (Cross, 1997: 28-37) αλλά οι επιπτώσεις της άρχισαν να φάνοινα μετά το 1950. Στην Ελλάδα οι συνέπειες της εμπνευ-

ματοποίησης έγιναν αισθητές μετά τα τέλη της δεκαετίας του '70 (βλ. Gougoulis, 1995), όταν οι διαφθωτικές αλλαγές στη διεθνή αγορά του παιγνιδιού, τόσο στον τομέα της παραγωγής όσο και στον τομέα της διάθεσης, δημιουργήσαν νέα προϊόντα αλλά και νέες τεχνικές προώθησης παιγνιδιών στα παιδιά. Το σημαντικότερο στοιχείο των νέων τεχνικών βρισκόταν στην παράκαμψη των γονέων ως ρυθμιστών της ζήτησης των παιδικών παιγνιδιών και ως σημειωτικών μεσαζόντων ανάμεσα στις παραγωγικές (και για την Ελλάδα και εισαγωγικές) εταιρείες και τους αποδέκτες των παιγνιδιών.⁴ Με βασικό εργαλείο την παιδική τηλεόραση οι εταιρείες απευθύνονταν πλέον κατευθείαν στα παιδιά ως αυτοδύναμο αγοραστικό κοινό (Χαρτζιλίκι) ή ως μοχλό πλεισης στη διάθεση του οικογενειακού εισοδήματος.⁵ Τόσο η αντιμετώπιση των παιδιών ως καταναλωτών, όσο και τα ίδια τα νέα προϊόντα που απευθύνονταν στα παιδιά μέσω αυτής της στρατηγικής συνάντησαν την αντίδραση πολιτικών, κοινωνικών και επιστημονικών φορέων, που εξέφρασαν βαθύτατες ανησυχίες για τις επιπτώσεις της εμπνευματοποίησης της παιδικής κουλτούρας στον ψυχισμό και στην υγεία των παιδιών.⁶ Επειδή οι ανησυχίες αυτές απηχούν διεθνείς προβληματισμούς για τη χρησιμότητα και τις επιπτώσεις των αθρημάτων στη διαδικασία του παιγνιδιού, είναι σκόπιμο να γίνει σύντομη αναφορά στους προβληματισμούς αυτούς.

Οι κριτικοί του σύγχρονου παιγνιδόκοσμου ισχυρίζονται ότι το παιγνίδι ταυτίζεται σήμερα με τη συλλογή και το μοναχικό χειρισμό καταναλωτικών αγαθών, εν δυνάμει φορέων επιτακόντων μηνυμάτων, τα οποία προκαλούν σκεπτικισμό τόσο στους ειδικούς όσο και στους γονείς.

Πόσο βεβαίως είναι αυτές οι ανησυχίες και τι αποκομίζουν τα παιδιά από την επαφή τους με τα μοντέρνα εμπορικά αθλήματα;

Το παιχνίδι, ως πράξη αλλά και ως αντικείμενο είναι κοινωνικό προϊόν και εκφράζει τις ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης κοινωνίας που το δημιουργήσε. Παράλληλα, τα αθλήματα, ως πολιτισμικά παρόντα, συμμετέχουν σ' έναν κώδικα σημασιών μεταφέροντας σε όλη τη διαδρομή από την παραγωγή μέχρι τη χρήση τους κρυφά ή φανερά μηνύματα.

Κάποτε, όταν το κέντρο παραγωγής του παιγνιδιού βρισκόταν στην ίδια την οικογένεια ή την τοπική κοινωνία, η απόκτηση σε ερωτήματα για τον κοινωνικό ρόλο του παιγνιδιού ήταν πιο εύκολη. Σύμφωνα με την κλασική θεωρία της κοινωνικοποίησης το παιγνίδι θεωρούνταν αναπόσπαστο μίγμα μιας άτυπης εκπαιδευτικής διαδικασίας που υιοθετούσαν οι παραδοσιακές κοινωνίες για τη μετάδοση συγκεκριμένων γνώσεων, κανονήτων, αξιών και πεποιθήσεων στα παιδιά τους. Με την ανάπτυξη, ωστόσο, της διεθνούς αγοράς παιγνιδιού και τη μεταρροπή των παιδιών από κατασκευαστές σε καταναλωτές (κατά κύριο λόγο) των παιγνιδιών τους, προστέθηκαν στους παραδοσιακούς φορείς της κοινωνικοποίησης (οικογένεια, σχολείο, ομάδες ομηλίκων, κ.λπ.) και καινούργιοι παράγοντες, όπως η αγορά ή τα μέσα μαζικής επικοινωνίας, ιδιαίτερα η τηλεόραση.

Ο σκεπτικισμός πολλών μελετητών του παιγνιδιού ξεκινά ακριβώς από τις επιπτώσεις αυτής της μετάθεσης στον τόπο παραγωγής νοημάτων. Τα σύγχρονα αθλήματα καταργούνται (όχι πάντα ανυπόστατα) πως προάγουν αληθινές αξίες:

Η πλήθώρα των πολεμικών παιγνιδιών αποθώνει τη βία, ενώ τα περισσότερα εμπορικά παιγνίδια προάγουν τις έννοιες της ιδιοκτησίας και της ατομικότητας, αναπαράγουν και ενισχύουν κοινωνικές διακρίσεις και προβάλλουν ξενόφερτα, μεγαλοαστικά ή σεξιστικά πρότυπα. Για να κατανοήσουμε αυτές τις θέσεις είναι απαραίτητο να τις εντάξουμε σ' ένα γενικότερο πλαίσιο συζήτησης για τη βιομηχανοποίηση του πολιτισμού, δίνοντας έμφαση στις θεωρίες για την κατανώση. Επιπλέον, η ιδιαιτερότητα των παιδιών, ως τελικών αποδεκτών των σύγχρονων αθλημάτων, αλλά και της ίδιας της παιγνιδίου διαδικασίας, ως πλαισίου χρήσης των τελειωμάτων, επιβάλλει μια σύντομη αναφορά στη σχέση παιγνιδιού και παιδικής ηλικίας και ιδιαίτερα στην κοινωνιολογική ανάπτυξη αυτής της σχέσης μέσα από τις θεωρίες της κοινωνικοποίησης.

Αλλά άς δούμε μερικές από τις κατηγορίες που βαρύνουν τα παιγνίδια πιο αναλυτικά.

Το άθλημα ως φορέας αληθινών αξιών: η επίδραση της μορφής

Τα σύγχρονα παιγνίδια θεωρείται, συχνά, ότι μεταφέρουν επικίνδυνα ή επιβλητικά μηνύματα στα παιδιά και περικλύουν την παιδική φαντασία είτε λόγω δεσμεύσεων που προκύπτουν από τη μορφή τους (Dixon, 1990) ή ακόμη και από το υλικό κατασκευής τους (Μπαρτ, 1979: 125-127). Η μορφή, οι δομικές ιδιότητες και το υλικό του αντικειμένου καθορίζουν και το περιεχόμενο της παικτικής διαδικασίας. Το παιχνίδι, σύμφωνα με αυτές τις θέσεις, λειτουργεί, μέσω της συγκεκριμένης μορφής του, ως εργαλείο μετά-

δοσης και αναπαγωγής κυρίως των αξιών, όπως ο καταναλωτισμός ή τα έμφυλα στερεότυπα. Το γεγονός π.χ. ότι τα αγοράσιμα παιχνίδια συνδέονται με την κίνηση και τον έξω κόσμο, ενώ τα περισσότερα κοριτσίστικα παιχνίδια μέχρι πρόσφατα ήταν στατικά και συνδέονταν με το νοικοκυριό και την περιποίηση των μαρών θεωρήθηκε από τον Dixon (1990) —ο οποίος απηγόρευσε τη φεμινιστική κριτική της δεκαετίας του '70— ως μηχανισμός αναπαγωγής του έμφυλου καταμερισμού εργασίας με βάση τη διάκριση του δημόσιου από τον ιδιωτικό θεαρούμενο και τώτερο οικιακό χώρο. Αλλά και όταν οι κούκλες ξέφυγαν από την απεικόνιση του συμπλεγματος της μητέρας-νοικοκυράς, απεικονίζοντας και τη γυναίκα ως εργαζόμενη, η μορφή τους δεν έπαψε να αποτελεί πηγή προβληματισμού.

Οι εξωπραγματικές αναλογίες του σώματος ορισμένων κούκλων, όπως της Μπέριττι (υπερβολικά μικρή μέση και μεγάλο στήθος), έχουν κατηγορηθεί ότι αναπαράγουν δυτικά πολιτισμικά πρότυπα ομορφιάς, συντελώντας πιθανόν σε διατροφικές διαταραχές, όπως η νευρική ανορεξία ή η βουλιμία (βλ. αναφορές σε παρόμοια επιχειρήματα στο Rogers, 1999: 17-18, 23).

Ένα από τα πιο γνωστά κείμενα καταδίκης των σύγχρονων αθρημάτων ανήκει στον Μπαρτ (1979: 125-127), ο οποίος, σε μια γενικότερη κριτική των μύθων που παράγουν οι καπιταλιστικές κοινωνίες, υποστηρίζει ότι η εμψυχία που αποκτά ένα σύγχρονο παιδί από τα παιχνίδια του αντικατοπτρίζει την αλλοτριωμένη σχέση των καταναλωτών με τα σύγχρονα βιομηχανικά προϊόντα. Την εμψυχία αυτή καθορίζει αυτή καθαυτή η πρώτη ύλη των παιχνιδιών, δηλαδή το πλαστικό αλλά και η δεδωμένη και

συχνά σύνθετη μορφή τους. Ο Μπαρτ εξηγεί το ξύλο ως πρώτη ύλη κατάλληλη για την προώθηση της παιδικής δημιουργικότητας, λόγω της φυσικής του προέλευσης και της αντοχής του, και κατάδικάζει το πλαστικό για την αδυναμία μετασχηματισμού και επιδιόρθωσής του, ιδιότητες που προκαθορίζουν και το βραχύβιο των παιχνιδιών που κατασκευάζονται από το υλικό αυτό.

Επιπλέον επισημαίνει τα έτοιμα παιχνίδια για την τάση πιστής απομίμησης του κόσμου των ενηλίκων αλλά και για τη συνθετότητά τους, καταλήγοντας: «... μπορείς σε τούτο τον κόσμο των πιστών και πολυπλοκών αντικειμένων, το παιδί δεν μπορεί να εμφανίζεται παρά ως ιδιοκτήτης, ως χρήστης, ποτέ ως δημιουργός: δεν εφευρίσκει τον κόσμο, τον χρησιμοποιεί...»⁸

Στο σημείο αυτό οι θέσεις του Μπαρτ απηχούν τις προτιμήσεις για την εποχή τους, αλλά σήμειρα ξεπερασμένες, πετυχημένες του Froebel και αργότερα της Montessori για το συστηματικό συγκειμενης μορφής αντικειμένων και υλικών (και παιχνιδιών) με την προαγωγή της ικανότητας των παιδιών να σχηματίζουν αφηρημένες έννοιες, ή με την άσκηση συγκειμενων δεξιοτήτων (βλ. σχετικά Sutton-Smith, 1986: 121-122). Τα αυτά και ανοικτής δομής (open-ended) παιχνίδια θεωρήθηκε ότι παροτρύνουν σε δημιουργικά παιχνίδια καλίστρωνοντας τη φαντασία, σε αντίθεση με τα πολύπλοκα και υπερβολικά ρεαλιστικά παιχνίδια που δεσμεύουν τη φαντασία των παιδιών.⁹

Η θέση ότι συγκειμενη παιχνίδια παράγουν συγκειμενη αποτελέσματα στην αναπτυξιακή διαδικασία των παιδιών δεν στηρίζεται επαρκώς θεωρητικά και εμπειρικά και έχει αμφισβητηθεί τόσο από ψυχολόγους (Palleghini

& Jones, 1994: 28-29) όσο και από σύγχρονους ιστορικούς (Mergen, 1992: 89) και ορισμένους εκπαιδευτικούς (Almqvist, 1994: 46-52).¹⁰ Οι τρόποι προσέγγισης ενός παιγνιδιού και ο βαθμός πολυπλοκότητας της παικτικής διαδικασίας εξαρτώνται από πολλούς παράγοντες που δεν μπορούν να αναχθούν στη μορφή του παιγνιδιού (π.χ. υποκειμενική αξία παιγνιδιού για τους παίκτες, βαθμός εξοικείωσης των παικτών με τα αντικείμενα και μεταξί τους, ηλικία, φύλο και αριθμός των παικτών, κ.ά.)

Για τη μακροβιότητα ή το βραχύβιο των στασιμικών ή (χαλασμένων) παιγνιδιών θα μιλήσουμε εκτενέστερα στα εθνογραφικά παραδείγματα από την προσωπική μου έρευνα.

Τις θέσεις του Μπαρτ και όσων υποστηρίζουν την προβληματικότητα των χρήσεων των αθυρμάτων, στη βάση αιτιών σχέσεων ανάμεσα στο όργανο και στη διαδικασία του παιγνιδιού, επικρίνει κατηγορηματικά ο Sutton-Smith στο βιβλίο του *Toys as Culture* (1986), όπου προσεγγίζει τα σύγχρονα αθυρμάτα ως το σημείο συνάντησης λόγων (discourses) για την παιδική ηλικία, την οικογένεια, την επιστημονική πρόοδο, την τεχνολογία, την εκπαίδευση και την αγορά. Η αξία της μελέτης έγκειται στο συνδυασμό της κριτικής παρουσίασης της απήγγησης αυτών των λόγων στις σύγχρονες αντιλήψεις των φορέων και ομάδων που ενδιαφέρονται για το παιγνίδι (γονείς, επιστήμονες περί το παιδί, εκπαιδευτικοί, μηχανισμοί αγοράς), με την ταυτόχρονη εξέταση των παιγνιδιών πρακτικών των παιδιών, ως χειριστών των αθυρμάτων. Όσο ο λόγος περί παιγνιδιού, όσο και οι καθιερωμένες πρακτικές που σχετίζονται με τη χρήση των αθυρμάτων, ενέχουν αμφισημίες και αντιφάσεις που υπό-

κρίνεται στην ίδια τη φευγαλέα φύση του παιγνιδιού αλλά και σε κοινωνικές αντιφάσεις. Το βιβλίο ξευνά με ένα παράδειγμα μιας τέτοιας αντίφασης: αυτής που υποκαθίσταται στην πρόξη της προσφοράς του αθυρμάτος ως δώρου στο παιδί. Το δώρομα ως δώρο επικυρώνει τους δεσμούς του παιδιού με την οικογένειά του, εφόσον προσφέρεται ως δείγμα της γονεϊκής αγάπης, και ταυτόχρονα τους αναρρεί, εφόσον συχνά αναμένεται να χρησιμοποιηθεί ως μέσον για να απασχοληθεί το παιδί μόνο του (ό.π.: 31).

Τα αθυρμάτα ορίζονται από τον Sutton-Smith ως φορείς μεταβαλλόμενων, ανάλογα με το πλαίσιο αναφοράς, σημασιών. Οι σημασίες αυτές, τουλάχιστον όσον αφορά παιδιά μεγαλύτερα των τριών ετών, υποτάσσονται κατά τη διάρκεια του παιγνιδιού στη λογική των παιγνιδιών προοπτικής, οι οποίες, σύμφωνα με τη θεωρία του Piaget, λειτουργούν περισσότερο αφημοιωτικά παρά προσαρμοστικά ως προς τα αντικείμενα (ό.π.: 192-204, 250). Η μορφή και ο χαρακτήρας ενός αθυρμάτος δεν μπορούν να προσεγγιστούν τη χρήση του στο παιγνίδι ούτε και να προσδιορίσουν το θέμα, τη δομή ή την έμβαση μιας παιγνιδίου συνάντησης. Η αγορά ως ισχυρός παράγοντας εξέλιγους των εργαλείων του σύγχρονου παιγνιδιού (ό.π.: 169) αναμφίβδωλα επηρεάζει τη μορφή και την ποιότητα των αθυρμάτων, ενισχύοντας προοιπάρχοντα στερεότυπα, αλλά δεν προκαθορίζει υποχρεωτικά το περιεχόμενο της παικτικής διαδικασίας (ό.π.: 190).

Η ευρύτητα της μελέτης του Sutton-Smith και η παικτική διατύπωση των θέσεων και ερωτημάτων του έδωσαν σημαντική ώθηση στις μελέτες του παιγνιδιού με αντικείμενα. Ειδικά, οι αναπρεπτικές για την εποχή τους

θέσεις του συγγραφέα έμειναν χωρίς αντίπαλο για αρκετά χρόνια, μεταφέροντας στον τομέα του παιγνιδιού τις νέες αναζητήσεις των κοινωνικών επιστημών για τη σχέση δομής και δράσης, στις οποίες θα αναφερθούμε παρακάτω.¹¹

Η επίδραση του περιεχομένου: όθρυμα και μαϊκή κουλούρα

Η κριτική που ασκήθηκε κατά καιρούς στα εμπειρικά παιδικά παιγνίδια απορρέει τόσο από τους ιδεολογικούς και θεωρητικούς προσανατολισμούς των ειδικών, όσο και από τις επικρατούσες αντιλήψεις για την παιδική ηλικία και το παιγνίδι. Π.χ. με την απομάκρυνση των παιδιών από τον κόσμο της εργασίας και την παρόληξη ενίσχυση του ενδιαφέροντος για την εκπαίδευση των παιδιών, το παιγνίδι γρήγορα συσχετίστηκε με τη διαδικασία της μάθησης. Έτσι ήδη από τον 18ο αιώνα αφενός κυκλοφορούν στην αγορά τα λεγόμενα (εκπαιδευτικά παιγνίδια) (κίβοι, παζλ, κολειδοσκόπια, μικρογραφίες εφευρέσεων), αφετέρου, όπως ήδη αναφέραμε, τα παιγνίδια αποτιμώνται ανάλογα με την εκπαιδευτική τους αξία. Την ίδια εποχή το παιγνίδι συνδέεται με τις έννοιες χρήσιμο-άχρηστο, μια σύνδεση που συντηρείται στα πλαίσια της διάκρισης εργασιμίου και ελεύθερου χρόνου κατά τη βιομηχανική επανάσταση και της αναγωγής της εργασίας ως ύψιστου αγαθού από την προτεσταντική ηθική (Stone, 1982: 197-8). Όσο περισσότερο μοιάζει λοιπόν το παιγνίδι με την εργασία, τόσο περισσότερο θεωρείται χρήσιμο. Στην ίδια λογική εντάσσεται και η σύνδεση του παιγνιδιού με τη δημιουργικότητα από τη γνωστική και εξελικτική ψυχολογία από τις αρχές του 20ού αιώνα. Στην επο-

χή μας δεν είναι σπάνιοι οι κατέλογοι (χρήσιμων) παιγνιδιών που συντάσσονται από εκπαιδευτικούς και ψυχολόγους για την προσχολική ηλικία (π.χ. Τζώρτζης, 1994: 93-109), ενώ ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί, με την αύξηση των ειδικών περιόδων που απευθύνονται σε νέους γονείς, κατά την τελευταία δεκαετία και σε μια καινούργια εφεύρεση του αιώνα μας, τα βρεφικά παιγνίδια. Συχνές είναι οι δημοσιεύσεις ενημερωτικών άρθρων και προτάσεων για την ενίσχυση της αναπτυξιακής διαδικασίας του παιδιού μέσα από τη σωστή επιλογή των κατάλληλων παιγνιδιών.

Αν λοιπόν το παιγνίδι, πέρα από την αρχή διασκέδασης, συνδέεται με τη μάθηση και τη δημιουργικότητα, από τη στιγμή που στη διαδικασία αυτής της άτυπης μάθησης εμπλέκονται οι μηχανισμοί της αγοράς, οι οποίοι πρωτίστως ενδιαφέρονται για τη μεγιστοποίηση του κέρδους, το ερώτημα που προκύπτει—όταν οι ειδικοί εξετάζουν τα σύγχρονα αθλήματα—είναι: τι αποκομίζουν τα παιδιά από την επαφή τους με τα μοντέρνα εμπειρικά παιγνίδια, πόσο χρήσιμα είναι στη δημιουργική τους εξέλιξη και την ομαλή τους ενσωμάτωση στην κοινωνία των ενηλίκων;

Οι απαντήσεις των κοινών σε ερωτήματα που σχετίζονται με το περιεχόμενο των σύγχρονων εμπειρικών αθλημάτων, όπως είδαμε και παραπάνω, χαρακτηρίζονται από απαισιοδοξία. Τα αθλήματα πρόδροιου φυλετικά στερεότυπα περιδοτώντας την απεικόνιση κυρίως της λευκής φυλής στις κοινές (Dixon, 1990), ενώ εντείνουν τις διαφορές ανάμεσα στο κοριτσίστικο και το αγρρίστικο παιγνίδι (Carlsson-Paige & Levin, 1987), καθώς τα αγόρια ασχολούνται με αναπαραστές βίαιων συγκρούσεων και τα κορίτσια με την αναπαράγωγή γυναικείων στερεότυπων έμφυλων

ρόλων και αξιών. Επιπλέον η πληθωρική παρουσία των εξαρτημάτων που συνοδεύουν τις κόλλες και τις φιλγούρες δράσης ενθαρρύνει τον καταναλωτισμό, αποτελώντας βασικό εργαλείο για την καταναλωτική κοινωνικοποίηση των παιδιών (Kline, 1993).

Η καταδίκη των σύγχρονων παιγνιδιών στηρίζεται σε μια γενικότερη κριτική θεώρηση της λεγόμενης μαζικής κουλτούρας και της καταναλωτικής κοινωνίας που πραγματοποιήθηκε στις δεκαετίες του '50 και '60 από φιλοσόφους της Σχολής της Φρανκφούρτης (Adorno, Horkheimer, Marcuse), οικονομολόγους (Galbraith) και θεωρητικούς της σημειωτικής ανάλυσης (Μπαρτ, Baudrillard) στα πλαίσια γενικότερων ιδεολογικών αμφισβητήσεων του καπιταλιστικού συστήματος. Σε όλες τις κριτικές αυτές είναι έντονη η απήχηση των κυρίαρχων εκείνη την εποχή μαρξιστικών θέσεων για την κατανάλωση, είτε ως παθητικό αποτέλεσμα πανίσχυρων ιδεολογικών μηχανισμών είτε ως απλή φυσική κατάληξη του παραγωγικού κύκλου (Fine & Leopold, 1993: 67), με κοινή αφετηρία τις παρακάτω γενικές παραδοχές: η μεγιστοποίηση του καπιταλιστικού κέρδους - η κινητήρια δύναμη της καταναλωτικής κοινωνίας - ωθεί σε αναζήτηση νέων αγορών και η εξάπλωση επιτυγχάνεται με ψυχολογική χειραγώγηση των καταναλωτών μέσω της διαφήμισης ή άλλων μηχανισμών προώθησης των εμπορευμάτων (Packard, 1957, όπως αναφέρεται στους Fine & Leopold, 1993: 67). Οι στρατηγικές μάρκετινγκ, επομένως, αποτελούν μηχανισμούς κατασκευής πλαστών αναγκών που δεν προσφέρουν υποχρεωτικά μεγαλύτερη ευτυχία στους καταναλωτές (Marcuse, 1964).

Οι παραπάνω θέσεις απηχούν μια μακρόχρονη παράδοση

κατανόησης της καταναλωσης ως κοινωνικού προβλήματος και εμπιρεύουν ηθικές αξιολογήσεις των καταναλωτικών πρακτικών υπό το πρίσμα αισθημάτων ενοχής για τη συμμετοχή στην κοινωνία της αφθονίας (Fine & Leopold, 1993: 67). Η κριτική της καταναλωσης την εποχή αυτή χαρακτηρίζεται από μια διάχυτη πεσιμιστική διάθεση για τις αλτοτριωτικές επιδράσεις της εξ Αμερικής ορμώμενης βιομηχανίας της μαζικής κουλτούρας. Ο πεσιμισμός αυτός, ωστόσο, στηρίζεται περισσότερο σε a priori παραδοχές για τη διαβρωτική λειτουργία της καταναλωσης στον πολιτισμό παρά σε εμπειρικά δεδομένα από την κοινωνική πραγματικότητα (Campbell, 1995: 98). Επιπλέον στηριζόταν σε έναν ουτοπικό και ασαφή διαχωρισμό των αναγκών σε (γήριες) ή (ουβεντικές) και σε (πλάστες) (Fine & Leopold, 1993: 68). Στο τέλος της δεκαετίας του '70, με τη συμβολή της οικονομικής ανθρωπολογίας (π.χ. Douglas & Isherwood, 1979) και των Βρετανών κοινωνιολόγων της Σχολής του Birmingham, η θεωρία των πλαστών αναγκών δέχτηκε οξύτερη κριτική, καθώς μια σειρά από μελέτες κατέδειξαν την κοινωνική και πολιτισμική συρροή όλων των ανθρώπινων αναγκών - εκτός εκείνων που σχετίζονται με την άμεση επιβίωση. Επιπλέον, αμφισβητήθηκε η μονομερής επίδραση των μηχανισμών της αγοράς στους καταναλωτές (Fine & Leopold, ό.π.: 68). Νεότερες μελέτες των καταναλωτικών πρακτικών διαφόρων κοινωνικών ομάδων (π.χ. νεανικές υποκουλτούρες) σε δυτικές (Hebdidge, 1981) και μη δυτικές κοινωνίες (π.χ. Friedman, 1990) έδωσαν θετικές διαστάσεις στην κατανάλωση, π.χ. ως πεδίο συρροής των σύγχρονων ταυτοτήτων και ως ενεργητική διαδικασία αυτοεκπλήρωσης, και επομένως αμφισβήτησαν την οντολογική

θεώρηση της εργασίας ως του μόνου γνήσιου πεδίου συ-
γρότησης του εαυτού (Miller, 1987: 210).¹²

As επιστρέψουμε τώρα στις αφηγητικές αξιολογήσεις των
συγγραφέων αθλημάτων. Τα δυσμενέστερα σχόλια των εκ-
παιδευτών της κριτικής θεώρησης των συγγραφέων παιγι-
διών συγκαταλέγονται, αναμφισβήτητα, οι κοινωνίες που συν-
δέονται με χαρρακτήρες κινουμένων σχεδίων (Χελονομντζά-
κια, Μικρά Πόνυ και Τρανσφόρμερς παλιότερα, Πάουερ
Ρέντζερς και Action Man σήμερα) και οι λεγόμενες κού-
κλες-μανεκέν (Μπάριμπερ, Σίντυ κ.λπ.).

Ενώ πολλά από τα επιχειρήματα αυτά είναι δικαιολο-
γημένα, εφόσον ούτε ο κόσμος του Ράμπο είναι βέβαια ει-
ρηνικός, ούτε και η Μπάριμπερ συνδέεται με παραδοσιακές
οικονομικές αξίες, στάνια ωστόσο λαμβάνουν υπόψη
τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουν τα πολιτισμικά αυ-
τά προϊόντα οι χρήστες τους, δηλαδή τα παιδιά. Η παρά-
λειψη αυτή οφείλεται αφενός στην υποθέτηση των θέσεων
για τη μαζική κουλτούρα, που στηρίζονται στην πλήρη
αποδοχή του δόγματος «το μέσο είναι το μήνυμα», και
αφετέρου στις κλασικές θεωρίες για την κοινωνικοποίηση
και την κοινωνικοποιητική λειτουργία του παιχνιδιού.

Ως κοινωνικοποίηση νοείται η κοινωνική αναπαράγω-
γή, μέσω της εκμάθησης, ικανοτήτων, αξιών και πεποιθή-
σεων, ενώ η διαδικασία αυτή συντελείται είτε με την πα-
ρέμβαση των ενηλίκων (εκπαίδευση) είτε αυτάρματα μέσω
της μίμησης του κόσμου των ενηλίκων από τα παιδιά. Το
μοντέλο αυτό της κοινωνικοποίησης δεν προβλέπει τις κοι-
νωνικές μεταβολές παρά μόνο ως παθολογία του συστή-
ματος, και αμφισβητήθηκε από μελετητές, που τους απα-
σχόλησε το ερώτημα πώς αλλάζουν οι κοινωνίες, αλλά και

από εκπαιδευτικούς νέων κοινωνολογικών τάσεων που στρά-
φηκαν στο άκρο ως υποκείμενο και όχι μόνο ως αντι-
κείμενο της Ιστορίας (James & Prout, 1990). Στα πλαίσια
αυτών των νέων ρευμάτων τέθηκε εξαρχής το ερώτημα του
περιεχομένου της κοινωνικοποίησης και, κατά συνέπεια, της
κοινωνικοποιητικής διάστασης του παιχνιδιού και των μέ-
σων για την πραγματοποίησή του, δηλαδή των αθλημάτων.¹³

Σύμφωνα με τη νέα αυτή θεώρηση, τα παιδιά, μέσω
από το παιχνίδι, εξοικειώνονται με την κοινωνική πραγ-
ματικότητα και τους κοινωνικούς κανόνες. Με αυτήν την
έννοια το παιχνίδι μπορεί να συντελέσει στην κοινωνικο-
ποίηση. Αυτό ωστόσο που τονίζουν οι νεότεροι ερευνητές
είναι ότι ο τρόπος με τον οποίο συντελείται αυτή η δια-
δικασία έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μιας και τα παιδιά δεν
μιμούνται μόνο αυτό που βλέπουν αλλά, συχνά, το ανα-
τρέπουν ή το παραδούν. Τα παιδιά δεν αντιγράφουν πιστά
την πραγματικότητα αλλά τη μεταμορφώνουν μέσω από
το παιχνίδι, για τους σκοπούς του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι ορίζεται έτσι ως διαδικασία πολιτισμικής
οικειοποίησης (Brougère & Manson, 1989: 90: 79) και τα
αθλήματα ως τα μέσα για τη μετάδοση αλλά και την πα-
ραγωγή νέων μηνυμάτων.

Αν λοιπόν δεχτεί κανείς τα παιδιά ως ενεργητικούς δρώ-
ντες και όχι μόνο ως παθητικούς δέκτες της κοινωνικο-
ποιητικής προστάθειας των ενηλίκων, η μέγιστη όσων
διαδοχικά τίθενται κατά το παιχνίδι αποκτά ιδιαίτερη ση-
μασία για τη διερεύνηση των ερωτημάτων και των επι-
φυλάξεων που διατυπώθηκαν από τους θεωρητικούς.

As πάρομο το παράδειγμα του κορτίστικου παιχνιδιού:
Για να καταλάβει κανείς τα μηνύματα που μεταφέρουν

και δέχονται η Μπάμπη και οι συναφείς κούκλες στο παιχνίδι των κοριτσιών, πρέπει να δει πώς παίζουν και η παρατήρηση του παιχναδιού να γίνει στο φυσικό χώρο των παικτριών (σπίτι, σχολείο, γειτονιά), ώστε να ενταχθεί η δράση στα κοινωνικά της συμπεράσματα. Τη δυνατότητα αυτή δίνει η κλασική μέθοδος που ακολουθείται από την κοινωνική ανθρωπολογία: η επιτόπια έρευνα σε βάθος, με συμμετοχική παρατήρηση.

Αν πάρουμε μερικές από τις κατηγορίες που βαρύνουν τις κούκλες τύπου Μπάμπη κ.λπ. στη διεθνή βιβλιογραφία, βλέπουμε πως οι προδιαγραφές με τις οποίες σχεδιάζονται οι κούκλες-μυσκενέ και ο πολυτελής κόσμος που τις συνοδεύει (ρούχα και αξεσουάρ, αυτοκίνητα, σπίνια) παραπέμπουν περισσότερο στη γυναικα-σύμβολο της κατά τη Rogers (1999: 36) (εμφαντικής θηλυκότητας),¹⁴ παρά στην παραδοσιακή εικόνα της γυναικας ως μητέρας ή νοικοκυράς. Έρευνες σε νηπιαγωγεία της Παλάας, από τον Πάλλο ανθρωπολόγο G. Brougère (1989-90), έδειξαν ωστόσο ότι τα κορίτσια στο παιχνίδι δεν μεταχειρίζονται τις «Μπάμπη» πολύ διαφορετικά από τις υψώστες κούκλες τους. Παρόμοιες ήταν και οι δικές μου διαπιστώσεις κατά τη διάρκεια παρατήρησης συμβολικού παιχνιδιού με κούκλες στην Παλαιά Φώκαια Αττικής, στις οποίες και θα αναφερθώ στη συνέχεια.

Τα αθίγματα στην πρόξη: παραδείγματα κοριτσιότικου παιχνιδιού στην Παλαιά Φώκαια Αττικής

Η Παλαιά Φώκαια είναι μια παραθαλάσσιη κοινότητα, στη νοτιοανατολική Αττική, η οποία υψέστη μέσα σε τριάντα χρό-

νια σημαντικές δημιουργικές, οικονομικές και ιδεολογικές μεταβολές που συνδέονται με τη διάνοιξη της παραθαλάσσης λεωφόρου το 1958. Την τελευταία τριακονταετηστεία σχεδόν τετραπλάσιαστηκε ο πληθυσμός και μεταβιβήθηκε η σύνθεσή του (αρχικά Μικρασιάτες πρόσφυγες, Σαρακατσάνοι και Αρβανίτες), ενώ η αρχική αγροτική οικονομία εξαχρημάστηκε και στηρίζεται την εποχή της έρευνας, κυρίως, στον εσωτερικό τουρισμό, στις υπηρεσίες και τις οικολογικές δραστηριότητες και κατά δεύτερο λόγο στην καλλιέργεια της γης, την αλιεία και τη μισθωτή εργασία στα εργοστάσια και σε άλλες επιχειρήσεις της περιοχής. Η περίοδος αυτή χαρακτηρίζεται και από την υψότερη νεωτεριστικών αντιλήψεων που αντικατοπτρίζονται στην εκπαίδευση και στον επαγγελματικό προσανατολισμό παιδιών και ενηλίκων, στις επιταμίες, στις θρησκευτικές, κοινωνικές και καταναλωτικές πρακτικές, στην αρχιτεκτονική (πολυκατοικίες) κ.λπ. Για τη δική μας την υπόθεση αυτό που κυρίως ενδιαφέρει είναι η διεύρυνση της αγοράστικής ικανότητας των Φωκιστών, η οποία, σε συνδυασμό με τη στροφή προς τα σύγχρονα καταναλωτικά αγαθά και την επιθυμία για προσφορά ενός καλύτερου μέλλοντος στα παιδιά, σήμαινε και την αύξηση της κατανάλωσης παιδικών παιχνιδιών. Την εποχή που επισκέφθηκα τη Φώκαια τα περισσότερα παιδιά ήταν πλήρως εξοπλισμένα με διάτα γνωστά—και στην πλειοψηφία τους εισαγόμενα—παιχνίδια που κυριαρχούσαν τότε στην ελληνική αγορά.

Σκοπός της έρευνας ήταν ακριβώς η μελέτη των επιπτώσεων της διεόδουσης της παγκόσμιας αγοράς παιχνιδιών στο παιχνίδι των παιδιών της περιοχής. Η παρουσία μερικών ενδεικτικών παραδειγμάτων συμβολικού

παιχνιδιών κοριτσιών 7-11 ετών από τη Φώκαια πιστεύω να συμβάλει στη διερεύνηση μερικών από τα ερωτήματα που διατύπωσε παραπάνω.¹⁵

Τα παιδιά της Φώκαιας, όπως και τα υπόλοιπα παιδιά στον κόσμο, αντλούν συχνά τη θεματολογία του συμβολισμού τους παιχνιδιού από τον κόσμο των μεγάλων.¹⁶ Ενώ και τα δύο φύλα αναπαριστούν σκηνές από τον κόσμο της εργασίας (ψάρεμα, μαγαζί, εστιατόριο, ξενοδοχείο, γραφείο, τράπεζα κ.λπ.), τα κορίτσια δείχνουν σαφή προτίμηση στην αναπαράσταση σκηνών που αναφέρονται στον κόσμο της ζωής, και ιδιαίτερα σε στάθμους όπως ο γάμος και η γέννα, και υποδύονται ρόλους που σχετίζονται με αυτό που βλέπουν αλλά και με αυτό που θα γίνουν, δηλαδή ρόλους ενήλικων νέων γυναικών.¹⁷

Την έναρξη μιας παιγνιώδους αναπαράστασης της ενήλικης γυναικίας σηματοδοτεί καταρχάς η οπτική μεταμόρφωση μέσω της αλλαγής της συνηθισμένης κορπίστιακής αμφίεσης. Στην προστάθεια τους για την απεικόνιση των γυναικείων ρόλων τα κορίτσια είναι επιλεκτικά, τόσο ως προς τα μέσα που χρησιμοποιούν για την απεικόνιση της γυναικείας ταυτότητας, όσο και ως προς το περιεχόμενο που προσδίδουν στην έννοια της ενήλικης γυναικίας. Τα δημοφιλέστερα οπτικά σήματα που δηλώνουν την έναρξη της ανάληψης ενός γυναικείου ρόλου, όταν η υπόκριση γίνεται από τα ίδια τα κορίτσια χωρίς τη συμμετοχή κουνιών, είναι ψηφοτάκουνα παπούτσια, ποδιά ή ρόμπα και, συχνά, τσάντα και γυαλιά ηλίου. Τα υλικά για την παιγνιώδη μεταμόρφωση προσέρχονται από «ανεπισημες» αναζητήσεις των κοριτσιών σε μπαρούλα και ντουλάπες ή και από επίσημες μεταβιβάσεις παλτών ή πα-

ρωχημένης μόδας ρούχων και αξεσουάρ από τις μητέρες ή άλλα συγγενικά πρόσωπα. Ανεξάρτητα από τις ενδυματολογικές προτιμήσεις των μητέρων τους, η επίλογή των συγκεκριμένων υλικών για την αναπαράσταση της νέας γυναικίας φαίνεται να τονίζει σπερδύτητα στοιχεία της θηλυκότητας (ψηλά τακούνια) και της οικιακότητας (ποδιά, ρόμπα), ή απλά της μη παιδικότητας (γυαλιά ηλίου).¹⁸ Όταν στο παιχνίδι συμμετέχουν κούκλες, η οπτική απεικόνιση επιτυγχάνεται με τα υπάρχοντα (αγορασμένα ή κατασκευασμένα από τα ίδια τα κορίτσια ή συγγενικά τους πρόσωπα) γυναικεία κουνιότικα αξεσουάρ.

Ως προς το περιεχόμενο της αναπαράστασης της έννοιας της ενήλικης γυναικίας, κεντρική θέση στις παιγνιώδεις συναντήσεις έχουν οι μεταμορφώσεις του σώματος με την εγκυμοσύνη και τη γέννα, ενώ οι γυναικείοι ρόλοι που συνήθως επιλέγονται αφορούν την ανασύμβαση όψεων της καθημερινής ζωής των έγγαμων γυναικών.

Με δυο λόγια, το να είσαι γυναίκα στο παιχνίδι των κοριτσιών σημαίνει, πρώτα απ' όλα, να έχεις άντρα, παιδί, σπύτι, φίλες – και καμιά φορά και δουλειά (κοντά, δίπλα ή κάτω από το σπύτι).¹⁹ Σημαίνει επίσης την ανταλλαγή φιλοξενίας (επισκέψεις) και τοπικών νέων (κουτοριμπαλιό) με φίλες και την αυτόβουλη διάθεση του ελεύθερου χρόνου. Το τελευταίο βόσκαται σε κατάφωρη αντίθεση με το παρόν των κοριτσιών, που για κάθε τους κίνηση χρειάζονται άδεια. Οι δραστηριότητες αυτές απεικονίζονται συστηματικά σε μια κοινή θεματολογική ενότητα παιχνιδιών που παίζονται με διάφορες κατά περίπτωση ή κατά παιδί ονομασίες (κούκλες, φίλες, κούκλες), αλλά που περιστρέφονται όλα γύρω από τη γυναικεία κοινωνικότητα.

Αυτό που ενδιαφέρει για τον σκοπό της ανάληψής μας στις (κρουμπάρες) –όπως στο εξής θα ονομάζουμε τη θεματολογική αυτή ενότητα, μιας και αποτελούν τη δημόφιλεστερη ονομασία– είναι το γεγονός ότι η αναπαράσταση της γυναικείας φιλίας στο κοριτσίστικο παιχνίδι, συνήθως, παραγματοποιείται μέσω από την επιτέλεση δραστηριοτήτων που διεξάγονται στη σφαίρα του οικιακού και στο περιβάριο της ενασχόλησης με το νοικοκυριό.

Επιλέγοντας τα πιο στερεότυπα στοιχεία της τοπικής έμφυλης ιδεολογίας, που εξακολουθεί να χρησιμοποιεί τους διαχωρισμούς ανάμεσα στον ιδιωτικό/οικιακό και στον δημόσιο χώρο²⁰ για την έκφραση της κοινωνικότητας των δύο φύλων, τα κορίτσια-κρουμπάρες ανταλλάσσουν επισκέψεις στα σπίτια, ενώ ένα μεγάλο τμήμα του παιχνιδιού συνίσταται στο ψήφισμα και στην προσφορά του καφέ και στο νοικοκυριό, με έμφραση στο σύγγραμμα-στόλγμα του («σπιτιού»).

Το νοικοκυρευμένο σπίτι στη Φώκεια, όπως και σε άλλα μέρη στην Ελλάδα,²¹ νοείται ως συνδυασμός διακοσμητικής τάξης και καθαριότητας. (Θα σταθώ στο πρώτο, γιατί χαρακτηρίζει τις υποχρεώσεις των παιδιών, αλλά και επειδή εμφανίζεται στο παιχνίδι τους.

Αν και η συμμετοχή στις δουλειές του σπιτιού απαιτείται κυρίως από τα κορίτσια, ανάμεσα στις υποχρεώσεις όλων των παιδιών άνω των επτά ετών είναι και το σύγγραμμα των δωματίων τους ή του χώρου που κοιμούνται, αν δεν έχουν δωμάτιο. Η διαδικασία του συγγυμματος περιλαμβάνει και το λεγόμενο («στόλισμα»), δηλαδή τη διακοσμητική διάταξη των παιχνιδιών. Η τάξη που επικρατεί στους παιδικούς χώρους είναι παραγματοικά εντυπωσιακή. Κάθε παιχνίδι έχει συγκεκριμένη θέση που φαίνεται να κα-

λοφίζεται από το μέγεθος και τη διακοσμητική του αξία, παρά από τη συχνότητα χρήσης του. Έτσι, τα επιτραπέζια, τα αυτοκινητάκια, τα κουκλάκια Playmobil και τα κουκλάκια (αφβόντα) σε ντουλάπες, κουτιά ή συρτάκια. Αντίθετα, οι κούκλες, τα ζώακια και τα κουκλόσπιτα (λυγιστά στη Φώκεια), ή για τα αγόρια τα κάστρα, τα καράβια ή τα εντυπωσιακά αυτοκίνητα, μπαίνουν σε περίοπτη θέση μέσα στο παιδικό δωμάτιο ή και στο δωμάτιο των γονιών (όπου τοποθετούνται συχνά ως στρατηγική ελέγχου της πρόσβασης στο παιχνίδι, με στόχο τη μακροβιότητα του τελευταίου).

Το στήσιμο του σκαηνικού και («το στόλισμα») κατανεμούνται σημαντικό χρόνο στα παιχνίδια («σπίτι») και («κρουμπάρες»), και συνήθως ακολουθούν την κατανομή των («σπιτιών»), δηλαδή των συμφωνημένων χώρων που συμβολίζουν τα σπίτια των παικτριών. Οι συμβολικοί χώροι που τα κορίτσια επιλέγουν για να δεχτούν τις συμπαιχνάστρες βρίσκονται σε αντίθεση με την ισχύουσα παρατική φιλοξενία, που υπαγορεύει ότι η οικειότητα εκφράζεται με επισκεψη στην κουζίνα.²² Υποτάσσοντας την απεικόνιση της παραγματοικότητας στις ανάγκες τους και στις συμβάσεις του παιχνιδιού, τα κορίτσια επιλέγουν το σαλόνι ως αντιπροσωπευτικό δωμάτιο του σπιτιού. Στην παραγματοική ζωή των κοριτσιών η πρόσβαση στο σαλόνι, που είναι ο κατεξοχήν τελετουργικός χώρος του σπιτιού, ρυθμίζεται αυστηρά από τη μητέρα. Τοποθετώντας τη δόση του παιχνιδιού τους στο σαλόνι, τα κορίτσια αντιστρέφουν τη θέση τους στην οικουμενική και κοινωνική ιεραρχία, εξουσιάζοντας ένα συμβολικό χώρο που στην καθημερινή τους πραγματικότητα ελέγχεται από τους ενήλικους. Τα μοτίβα της

διακόσμησης και της συμβολικής αναστροφής χρησιμοποούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για τη συμβολική οικειοποίηση του χώρου.

Μέχρι τώρα παρουσιάσαμε μερικά από τα θέματα συμβολικού παιχνιδιού που θεωρούνται παραδοσιακά και που συνήθως δεν απαιτούν τη χρήση κουκλών. Το αρχικό μας ωστόσο ερώτημα παραμένει: σε ποιο βαθμό επηρεάζεται το παιχνίδι των παιδιών από την παρουσία των αθυριμάτων; Η αφηγητική κορική που παραθέσαμε πιο πάνω στηρίζεται στην υπόθεση ότι η μορφή και η δομή του σύγχρονου παιχνιδόκοσμου προκαθορίζει και το περιεχόμενο του παιδικού παιχνιδιού. Τότε το παιχνίδι με τις σύγχρονες κούκλες²³ θα έπρεπε να περιστρέφεται αποκλειστικά γύρω από θέματα που υπαγορεύουν ο αρχικός τους σχεδιασμός και τα αφηγηματικά πλαίσια με τα οποία συνδέονται μέσω των σύγχρονων τεχνικών προώθησής τους στην αγορά (π.χ. διαφημίσεις, ταινίες με κινούμενα σχέδια). Επομένως η Μπάρμπι, η Σίντυ και η ελληνική τους έκδοση, η Μπίμπι-Μπο-η οποία ήταν από τις πιο δημοφιλείς κούκλες στη Φώκαια,²⁴ θα έπρεπε να παίζονται σε σενάρια που έχουν σχέση με την ατακτηγή λάμψη των αξεσουάρ τους, ενώ το παιχνίδι με τα Μικρά Πόνυ²⁵ θα ήταν αναμενόμενο να αντιγράφει τα αντίστοιχα τηλεοπτικά επεισόδια.

Στην παραματυατότητα όμως του συμβολικού παιχνιδιού στη Φώκαια, οι κούκλες-μικροέκν συμμετέχουν σε σενάρια που σχετίζονται και με τα τρία συμβολικά πεδία (βλ. σημ. 17), από τα οποία, συνήθως, τα κορίτσια αντλούν τα θέματα παιχνιδόκοσμου προσταίησης, και που συμπεριλαμβάνουν και την «παραδοσιακή» θεματολογία του κοριτσίστικου παιχνιδιού. Έτσι, οι «Μπιμπιμπιπούδες» συμμετέ-

χουν σε τελετουργίες που σηματοδοτούν τον κύκλο της ζωής, βαφτίζονται, παντρεύονται, γεννούν παιδιά, έχουν οικειότητα και φίλες με τις οποίες ανταλλάσσουν επισκέψεις, στο μοντέλο λίγιο ποδι που αναφέραμε και στις «κουκλάδες».²⁶ Επιπλέον οι αναπαραστάσεις αυτές, ανάλογα με την ηλικία και τη διάθεση των παικτριών αλλά και τις ειδικές σεναριακές απαιτήσεις, συχνά παρωδούν την αναπαριστώμενη παραματυατότητα. Έτσι ο θάνατος ή η κηδεία μιας κούκλας (που συχνά αποτελούν σεναριακές λύσεις υποστήριξης του παιχνιδιού και περάσιματος σε άλλη θεματική ενότητα) αποτελούν και αφορμές για άφθονο γέλιο μέσω από την παρωδία του κλάματος.

Στα παιχνίδια των κοριτσιών που παρακολούθησα κατά τη διάρκεια της παραμονής μου στη Φώκαια, η απόφαση για την ανάθεση των ρόλων στις κατάλληλες κούκλες δεν φαινόταν να σχετίζεται τόσο με τη μορφή και το δεδομένο από την αγορά συμβολικό πεδίο (δηλαδή με την εικόνα της αδέσμευτης νέας γυναίκας – συμβόλου της «εμφατικής θηλυκότητας»). Οι σχετικές διαφωνίες περί συμβατότητας κούκλας και ρόλου αφορούσαν συνήθως το μέγεθος της πρώτης. Τα Μικρά Πόνυ λόγω του κατάλληλου μεγέθους τους, παρόλη τη ζωική τους ιδιότητα, χρησιμοποιούνταν συχνά ως μωρά των «Μπιμπιμπιπούδων», οι οποίες κατά τη διάρκεια μιας παιχνιδόκοσμου αλληλουχίας επισκεδών μπορούσαν επίσης να «μεταμορφωθούν» για τις επιταγές του παιχνιδιού σε νύφες, μαμάδες, αδελφές, φίλες, ή και σε μαευτήρες. Συχνά μάλιστα τα κορίτσια δεν σταματούσαν στη συμβολική αλλά προχωρούσαν και στην κωμικοεκτική μεταμόρφωση των κουκλών τους, τις «γαλάχνες» όπως θα λέγαμε οι αδελφές μεγάλοι, ενώ για τα

παιδιά οι αλλαγές αυτές είχαν συγκεκριμένο νόημα. Τα κενόφωνα των Μπίμπι-Μπο χρησιμοποιούν στο κοινωνικόθεατρο, και το φύλο μιας κούκλας μπορούσε να αλλάξει με ένα απλό κούρεμα... Ακόμη και στην περίπτωση αναπαράστασης επεισοδίων από κινούμενα σχέδια, τα παιδιά χρησιμοποιούσαν σε μεγάλο βαθμό τη φαντασία τους και τις καθημερινές εμπειρίες τους, ενώ ένα μεγάλο τμήμα του παιχιδίου περιστεφόταν, όπως είδαμε στις («κουμπάρες») και στα («σπιτάκια»), γύρω από τη διαμόρφωση και κατασκευή του χώρου όπου διαδραματίζονταν τα παιγνιώδη δράματα, δηλαδή με την επιλογή και την κατάλληλη τοποθέτηση των σκηνικών.

Μια σειρά ανθρωπολογικών μελετών του συμβολικού παιχιδίου έχει επιστημονίσει την ευχαρίστηση που αντλούν τα παιδιά από τις διαδικασίες προπαρασκευής και μεταμόρφωσης του χώρου όπου διαδραματίζονται το παιγνίδι, επειδή ακριβώς κατά τη διάρκεια της δημιουργίας αυτού του ξεχωριστού κόσμου οι παίκτες ασκούν τον μεγαλύτερο δυνατό έλεγχο πάνω στο κοινωνικό και φυσικό περιβάλλον (Hardman, 1974, όπως αναφέρεται στο James, 1993: 22). Η διαδικασία αυτή για τα παιδιά και των δύο φύλων είναι σημαντική, είτε στο παιγνίδι συμμετέχουν αθύρματα είτε η υπόθεση των ρόλων γίνεται από τους ίδιους τους παίκτες.

Στη Φώκωια, ο ορισμός του συμβολικού χώρου του παιχιδίου με τα απαραίτητα στοιχεία αναφοράς αποτελεί και για τα δύο φύλα δραστηριότητα που συχνά απαιτεί προγραμματισμό και εφευρετικότητα.

Τα παιδιά χρησιμοποιούν τη φαντασία και την επινοητικότητα τους για να στήσουν το σκηνικό που θα τους επιτρέψει την είσοδο, ή θα στηρίξει την παραμονή, στο χώ-

ρο του φανταστικού μέσα από ένα περιορισμένο σύνολο αντικειμένων που βρίσκονται στους χώρους που προαίμα-τοποιείται το συμβολικό τους παιγνίδι. Θα μπορούσε με αυτήν την έννοια να χρησιμοποιήσει κανείς και για το παιχίδι προσποίησης τη μεταφορά του μαστορέματος (bricolage) του Lévi-Strauss. Πολλά αντικείμενα στη διαδίκασία αυτή αποκτούν μόνιμους συμβολισμούς οι οποίοι δεν σχετίζονται τόσο με την αρχική μορφή και λειτουργία τους, όσο με τις καθιερωμένες συμβάσεις των συμμετεχόντων και συμμεταχητών. Έτσι μια αναπαράσταση επεισοδίων των Μικρών Πόνυ δεν σήμαινε λιγότερη επινοητικότητα εκ μέρους των παιχτριών, ως προς τη συμβολική μεταμόρφωση των αντικειμένων που θεωρούνταν απαραίτητα για την κατασκευή του χώρου όπου διαδραματίζονταν τα επεισόδια. Τα αριθμητήρια μπορούσαν να χρησιμοποιούνται για («φυλακές») των κακών, οι πολυχρωμές λούτρινες κάμπιες ως τείχη του Κάστρου των Πόνυ, η Μπάριμπα ως βασίλισσα των Πόνυ και τα αρκουδάκια –σύντροφοι του βραδινού ύπνου– ως φρουροί.

Οι διαπιστώσεις αυτές δεν σημαίνουν πως η μορφή ενός αθρήματος δεν επηρεάζει το περιεχόμενο του παιχιδίου. Οι κούκλες Μπάριμπα, Σίντυ ή Μπίμπι-Μπο είχαν πολλές πιθανότητες να πρωταγωνιστήσουν σε παιγνίδια εμπνευσμένα από τη («Δυναστεία») ή την («Τόλη» και Γοητεία),²⁷ που ήταν οι δημοφιλέστερες σαπουνόπυρες την εποχή της έρευνας. Ακόμη και σε αυτήν την περίπτωση, ωστόσο, οι ηρωίδες εντάσσονταν σε παρόμοια σενάρια αναπαράστασης των τρόπων έκφρασης της γυναικείας φιλίας με τις («κουμπάρες»). Οι αντίγλυες οικογένειες των Λόγκαν και Φόρστερ είχαν μωρά, αντάλλασαν επισκέψεις για καφέ κ.λπ.

Συμπεράσματα

Στις συνεντεύξεις του με παιδιά δημοτικών σχολείων, ηλικίας 6-8 ετών, στον Καναδά, ο Kline (1993: 330) διαπίστωσε ότι οι παίκτες δεσμεύονται σεναριακά στη χρήση των κουλών-χαρρακτήρων και των κουλών-μανεκέν τους, χρησιμοποιώντας τες μόνο σε ρόλους συμβατούς με την τηλοσπτική ή σχεδιαστική τους νοηματοδότηση, χωρίς να αναμηνύουν τα συμβολικά πεδία. Το εύρημα αυτό δεν επιβεβαιώνεται από το δικό μου υλικό, τόσο για τα κορίτσια όσο και για τα αγόρια, και μπορεί να σχετίζεται με την ισχυρή παρουσία αντισταθμιστικών ερεθισμάτων της τοπικής ενήλικης και παιδικής κουλτούρας, δηλαδή στη συντηρητική διάσταση του παιχνιδιού – ιδιαίτερα του κοριτσίστικου – που τείνει να αναπαράγει στοιχεία της κυρίαρχης έμφυλης ιδεολογίας μέσα από τη διατήρηση παραδοσιακών μοτίβων του συμβολικού παιχνιδιού (π.χ. την αναπαράγωγή του μοτέλου της οικιακότητας). Τα παιδιά, όπως δείχνει και η κριτική παρουσίαση των εθνογραφικών δεδομένων μιας σειράς μελετών της τελευταίας δεκαετίας από τον Corsaro (1997), δεν είναι ακάλυπτα στα μηνύματα της σύγχρονης βιομηχανίας μαζικής κουλτούρας, αλλά φιληπάφουν τα ερεθίσματα που δέχονται μέσα από τη συμμετοχή τους στις κουλτούρες της δικής τους και των άλλων ηλικιακών κατηγοριών που συγκροτούν τις κοινωνίες τους.

Οι νεότερες αυτές εθνογραφικές προσεγγίσεις της παιδικής ηλικίας και του παιχνιδιού, σύμφωνα με τον Corsaro (1997: 135), υποδεικνύουν ότι το λεγόμενο κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι των παιδιών χαρρακτηρίζεται σε οικουμενική κλίμακα από πολυπολιότητα (π.χ. επιδείξη μεγάλης

ποικιλίας επικοινωνιακών δεξιοτήτων) και ορίζεται από τη συνλογική συμμετοχή των παιδιών στις κουλτούρες των ηλικιακών και την αλληλεπίδρασή τους με τις αντίστοιχες κουλτούρες των ενηλίκων. Το κλειδί για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο συμμετέχουν τα παιδιά στις σύγχρονες κοινωνίες βρίσκεται όχι στην έννοια της κοινωνικοποίησης (μία έννοια που για το συγγραφέα είναι φορτισμένη με νεοτερμινολογικό περιεχόμενο), αλλά στην έννοια της ερευνητικής αναπαράγωγής (interpretive reproduction) – ένας όρος που προσπαθεί να αποδώσει τόσο τον δεσμευτικό χαρακτήρα του προϋπάρχοντος πολιτισμού και των συμβάσεων του, όσο και την ενεργητική και δημιουργική διάσταση της συμμετοχής των παιδιών στις κοινωνίες που μεγαλώνουν (Corsaro, 1997: 18-19).

Εμπνεασμένος από παρόμοιες θέσεις ο Brougère (1996), σε μια μελέτη του για τον τρόπο με τον οποίο παίζουν αγόρια στη Παλιλία με τα κουλικά δόσας Power Rangers, υποστηρίζει ότι η ουσία του παιχνιδιού δεν βρίσκεται στη μίμηση ή όχι του τηλοσπτικού σεναρίου αλλά στη διάθεση των παιδιών να συμμετάσχουν στην ομήλικη κουλτούρα. Ήτσι η κατανόηση των φαινομένων που αναφέρονται στους ρόλους των κουλών ή των κουλών αποτελεί αφορμή για διαμάχες και επομένως για διαπραγματεύση των σχέσεων μέσα στην παρρά.²⁸ Σε προηγούμενη μελέτη του σε νηπιαγωγεία και παιγνιοθήκες της Παλιίας, σε συνεργασία με τον ιστορικό Manson, ο ίδιος συγγραφέας είχε δείξει τον τρόπο με τον οποίο ο συμβολικός κόσμος των κινουμένων σχεδίων προσφέρει τη βάση για το παιχνίδι, τους κανόνες δηλαδή του παιχνιδιού, χωρίς να αποκλείει το ανακάτωμα στοιχείων από διαφορετικούς κόσμους (Brougère & SImanson, 1989: 90: 79).

Στη μελέτη του 1996 υποστηρίζει ότι ακόμη και στην περίπτωση που τα αργόα δεν αλλάζουν βασικές σεναριακές δομές ή τις δεδομένες ιδιότητες των χαρακτήρων, αυτό γίνεται όχι γιατί είναι παθητικοί δέκτες όσων βλέπουν στην τρέλαραση, αλλά γιατί θέλουν να αντλούν τους κανόνες του παιγνιδιού από την τρέλαραση, έχοντας ταυτοχρόνα πλούσιες διαθέσιμες στο μυαλό τους τη διαδικασία της τρέλαρατικής από την παραγματική βία. Αν αλλάζουν τους κανόνες, σημαίνει απλώς ότι θα παίξουν άλλο παιγνίδι.

Η προσεκτική μελέτη του παιδικού παιγνιδιού και της μακροκαινιαίας των παιδιών είναι λοιπόν απαραίτητες προϋποθέσεις πριν από οποιαδήποτε εκ των άνω κατάδειξη των σύγχρονων αθρημάτων. Είτε το επίκεντρο του ενδιαφέροντος βρίσκεται στη διαδικασία του παιγνιδιού είτε στο περιεχόμενο, οποιαδήποτε απόπειρα ερμηνείας των αντικειμένων που συνθέτουν τον σύγχρονο παιγνιδόκοσμο θα είναι μονομερής, αν δεν λάβει υπόψη της τους κύριους αποδέκτες και χρήστες τους, δηλαδή, τα παιδιά.

Τα παιγνίδια, όπως είδαμε, δεν εμπειέχουν μόνο τα μηνύματα των κατασκευαστών τους αλλά και των χρηστών τους. Όταν τα παιδιά ήταν οι κύριοι κατασκευαστές των παιγνιδιών τους, η μεταμόρφωση των εργαλείων του παιγνιδιού ήταν πιο χειροποίητη και πιο ορατή για τους ενήλικους. Σήμερα έχει, κυρίως, μεταταθεί στο συμβολικό επίπεδο. Η δημιουργικότητα δεν ταυτίζεται απαραίτητα με τη χειροτεχνία. Ας μην ξεχνάμε πως τα σημερινά παιδιά θα ζήσουν σ' έναν κόσμο που στηρίζεται ολοένα και λιγότερο στη χειρονακτική εργασία, και το παιγνίδι τους εκφράζει ακριβώς την παραγματικότητα αυτή.

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά τις συναδέλφους Στέλλα Ιωάννη και Ρένα Λουτφάκη, καθώς και τους Χρήστο Δεσμεντζόπουλο, Σωτήρη Δημητρίου και Γιάννη Κυριακάκη (συμμετέχοντες στη διεπιστημονική ομάδα Θεωρίας και μεθοδολογίας) για τις χρήσιμες παρατηρήσεις τους σε πρώτες γραφές αυτού του δοκιμίου. Ένα μεγάλο ευχαριστώ οφείλω στα παιδιά, πρώτα πρώτα, και στους ενήλικους της Φώκαιας, που δέχτηκαν να ξαναγίνουν παιδιά, για τις γνώσεις που μου χάρισαν, στις εμπειρίες που μοιραστήκαμε και τη φιλία που μου χάρισαν στο διάστημα της παραμονής μου στον τόπο τους. Χωρίς τη βοήθειά τους η παραματοποίηση της παρούσας εργασίας θα ήταν αδύνατη.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Πρώτες μορφές αυτής της εργασίας παρουσιάστηκαν σε ομιλίες μου στο σεμινάριο της Ένωσης Καθηγητών Καλλιτεχνικών Μαθημάτων με θέμα «Μάσκα-χούλα στην τέχνη και στην ιστορία» (4-8 Σεπτεμβρίου 1995) και στην ημερίδα της Παιδαγωγικής Σχολής Φλώρινας «Μια διεπιστημονική προσέγγιση της παιδικής ηλικίας» (22 Μαΐου 1997).
2. Τα βιντεοπαιχνίδια, και ιδιαίτερα εκείνες οι κατηγορίες που η δομή και το κύριο θέμα τους στηρίζονται στην εικονική αναπαράσταση βίαιων συγκρούσεων, αποτελούν συχνό θέμα προβληματισμού της κοινής γνώμης, που σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να καταλήγει και σε λήψη περιοριστικών μέτρων ή και σε απόσυρση του παιχνιδιού.
3. Η έρευνα έγινε στα πλαίσια εκπόνησης διδακτορικής διατριβής στην κοινωνική ανθρωπολογία στο Πανεπιστήμιο του Λονδίνου και χρηματοδοτήθηκε από το Πεδιπονησιακό Λογοτεχνικό Ίδρυμα, το οποίο ευχαριστώ και από αυτή τη θέση για την οικονομική και ηθική του συμπαράσταση.
4. Την ιστορική πορεία αυτής της διαδικασίας, στις ΗΠΑ, περιγράφει ο ιστορικός G. Cross (1997) συσχετίζοντας την με κοινωνικοοικονομικές, δημογραφικές και ιδεολογικές αλλαγές, π.χ. στις ανηλίκους για την ανατροφή των παιδιών και τη σύνδεση του παιδικού παιχνιδιού με τις έννοιες της φαντασίας και της διασκεδάσης. Μέχρι τα μέσα του 20ού αιώνα οι περισσότεροι Αμερικανοί κατασκευαστές παιχνιδιών διατηρούσαν μικρές παραγωγικές μονάδες και ασχολούνταν σε μια περιορισμένη σειρά προϊόντων με πολύ μικρές αλλαγές σε σχέση με τα εμπορικά παιχνίδια των προηγούμενων γενιών παιδιών. Η διάθεση των παιχνιδιών γινόταν α-

πό εξειδικευμένους λιανοπωλητές οι οποίοι αποτείνονταν στους γονείς των παιδιών χωρίς τη μεσοδιάθεση διαφήμισης. Σε πολλές περιπτώσεις μάλλον γυάλινες βιτρίνες προστατεύουν τα παιχνίδια από την παιδική παρέμβαση (Cross, 1997: 33).

Η τηλεόραση και ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιρειών άλλων πλάνια τόσο τον τρόπο επικοινωνίας όσο και τα ίδια τα παιχνίδια, τα οποία σχεδιάζονται πλέον για να ικανοποιούν τα γούστα και τις επιθυμίες των παιδιών και όχι τις ανάγκες και τις αξίες των γονέων. Η αναγνώριση, στα 1960, π.χ. της γοητείας που ασκεί στα αγόρια το γκροτέσκο αποτέλεσε το πρώτο βήμα στη σχέση γονέων και παιγνιοβιομηχανιών (Cross, 1997: 5). Ο δρόμος για την εμφάνιση των Προσφόρων και των Τεράτων της προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας είχε ανοίξει.

Η «Μαρτέλι» ήταν από τις πρώτες εταιρείες που συνέθεσε το σχεδιασμό και την παραγωγή των παιχνιδιών της με τον πρόπο προώθησής τους και η πρώτη που χρησιμοποίησε τρισδιάστατες διαφημίσεις που απευθύνονταν σε παιδιά και όχι σε γονείς (Cross, 1997: 164. Kline & Pentecoste, 1990: 241). Σημαντικό ρόλο στην επιτυχία της «Μαρτέλι» έπαιξε η έμφαση της εταιρείας στην προσεκτικά μελετημένη και επιθετική στρατηγική προώθησής των προϊόντων της. Ο πειραματισμός με καινολόγιους τρόπους προσέγγισης των παιδιών απέδωσε μια σημαντική ανακάλυψη: τα παιχνίδια γίνονταν πιο ελκυστικά στα παιδιά αν η διαφήμιση απεικονίζει τον τρόπο που θα μπορούσαν να παίξουν σε ένα φανταστικό παιχνίδι σε σκηνή. Η πρώτη τρισδιάστατη διαφήμιση που ακολούθησε αυτήν τη στρατηγική αφορούσε ένα ψεύτικο όπλο που εμφανιζόταν στα χέρια ενός παιδιού την ώρα που έπαιζε τον κυνηγό ελεφάντων μέσα στο σαλόνι του σπιτιού του (βλ. σχετικά Schneider, 1987: 19-22).

5. Για τους προβληματισμούς των Ελλήνων διαφημιστών ως προς τις ιδιαίτερες και την αποτελεσματικότερη προσέγγιση του παιδικού αγοράστου κοινού βλ. αφέριμα «Ο πόλεμος των κουμπιών, Marketing to kids», *Επικοινωνία* (1992), 10: 24-44.

6. Η έρευνα των Νταρβίν, Σόλμαν, Τσαοίνα (1986) για τους τρόπους που προσαμβάνουν παιδιά 6-12 ετών στην Ελλάδα τα ιδεολογικά

μηγύματα των τηλεοπτικών διαφημίσεων που εικονίζουν άλλα παιδιά, τηγάζει, εν μέρει, από τις ανησυχίες αυτές, αποπελάωντας μια σοβαρότατη εμπειρική και θεωρητική προστάθεια ελέγχου της βαρύτητας των επιχειρημάτων των υπέρμαχων και των επιφορών των νέων τεχνικών τηλεοπτικής προώθησης των εμπροσών προϊόντων.

7. Ιδιαίτερα προβληματική είναι η μετάθεση της παραγωγής των παιγνιδιών έξω από τα όρια της παραδοσιακής κοινότητας για την επικρατούσα άποψη της ελδηνικήσ λαογραφίας, καθώς θέτει ζήτηματα γνησιότητας του παραγόμενου προϊόντος. Ο Γ. Α. Μέγας, σ' ένα κείμενό του (1972: 140-141) για τον ορισμό και το χαρακτήρα της λαϊκής τέχνης, αναφέρει ως εύγλωττο παράδειγμα την περίπτωση των σύγχρονων παιγνιδιών. Η βιομηχανική κούλα, κατά τον Μέγα, (δεν μιλάει το ίδιο εις την καρδιά του παιδιού, όπως η απλή κούτσουνα που του φτάζει με παλιουκόρελα η αδελφή του) (ό.π.: 141), γιατί η διαδικασία της μαϊκήσ παραγωγής καθιστά το βιομηχανικό παιγνίδι απρόσωπο και ψυχρό, σε αντίθεση με τα αυτοσχέδια παιγνίδια που κατασκευάζονται στο σπίτι ή και τις βιοτεχνικές κατασκευές που εξακολουθούν να είναι γνήσια προϊόντα της λαϊκής ψυχής, καθώς περιλαμβάνουν την ψυχική ενότητα κατασκευαστή-χρήστη. Η άποψη αυτή συγγείει τη διαδικασία παραγωγής με τη χρήση ενός αντικειμένου, μια θέση που εκφράζει περισσότερο μελετητές διαφορετικών ιδεολογικών προσανατολισμών. Κυρίως όμως η παραδοχή αυτή στηρίζεται σε μια ρομαντική αντίληψη του λαϊκού πολιτισμού ως κλειστού και αναλλοίωτου συστήματος, και στην αυθαίρετη και αξιολογική διάκριση του σύγχρονου από το παραδοσιακό στη βίαση χατηρήλων πλαστότητας-γνησιότητας. Η κοινωνική μεταβολή γίνεται κατανοητή μόνο ως νόθευση και επομένως ως υποβάθμιση ενός ιδανικού αυθεντικού προτύπου.

8. Η επιρροή του Μπαρτ είναι εμφανής στις θέσεις του Μερκλίν (1986: 34-35) για τον καθοριστικό ρόλο του βιομηχανικού αθύρηματος στο περιεγμένο του παιδικού παιγνιδιού. Κατά τον Μερκλίν, η διαδικασία εμπροματοποίησης των αθύρημάτων μετατρέπει το παιδί από κατασκευαστή σε παθητικό χρήστη καταναλωτικών α-

ντικειμένων. Η μορφή και το περιεγμένο των αθύρημάτων περιορίζουν δραστηκά τις δυνατότητες ενεργητικής επέμβασης του παικτη στη διαδικασία του παιγνιδιού.

9. Την αντίληψη αυτών των απόψεων βρίσκουμε και σε ελδηνικά παιδαγωγικά κείμενα που απευθύνονται σε γονείς και παιδαγωγούς, σε διάφορες χρονικές περιόδους (π.χ. Χατζής, 1936: Ασπιώτης, 1960), και που εξαίρουν τη σημασία των άπιαστων υλικών που παφεί η φύση στα παιδιά για την κατασκευή των παιγνιδιών τους. Συνιστάται μάλιστα στους γονείς να αγοράζουν στα παιδιά υλικά ζωγραφικής και να προτιμούν τα παιγνίδια κατασκευών από τα έτοιμα, «γιατί τα πολύπλοκα και πολυδάπανα παιγνίδια δεσμεύουν, κατατηνώνουν, φονεύουν την φαντασία του (παιδιού)» (Χατζής, 1936: 15).

10. Η Almqvist (1994) αφιερώνει και την ίδια την έννοια του «εξπαιδευτικού» ή «δημιουργικού» αθύρηματος, θεωρώντας ότι κάθε άθυρη μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς, ακόμη και η αφιερωμένη Μπάμπη. Η μελέτη των Abraham & Lieberman (1985, όπως παρατίθεται στα: Almqvist, 1994: 45; Rogers, 1999: 26) σε αμερικανικά νηπιαγωγεία υποστηρίζει ότι τα κορίτσια επεδείκνυν με τις «Μπάμπη» περισσότερες λεκτικές ικανότητες και είχαν πιο «κοινωνική» συμπεριφορά από ό,τι με τις κούλες-μωρά τις οποίες χρησιμοποιούσαν ως μέσο έκφρασης επιθετικών συνασθημάτων.

11. Η πεποίθηση του Sutton-Smith για την αφομοιωτική λειτουργία της παιγνιδούς διαδικασίας έχει τελεί τελευτάια σε αμφισβήτηση από τον Kline (1993: 327-334), που υποστηρίζει ότι τα παιδιά δεν έχουν την ίδια ελευθερία φανταστικών χειρισμών με όλα τα παιγνίδια. Το επιχείρημα του Sutton-Smith μπορεί να ισχύει για τα παραδοσιακά ή απλά εμπορικά αθύρηματα, πριν από την εφαρμογή του επιθετικού μάσκετηγκ στο παιγνίδι με την άμεση σύνδεση παιγνιδιών-τηλεόρασης από τις αμερικανικές παιδολογικές στις δεκαετίες '60 και '70. Στηρίζοντας την επιχειρηματολογία του στην πολυσυζητημένη έρευνα για τα πολεμικά παιγνίδια των Carlsson-Paige & Levin (1990), αλλά και σε δική του έρευνα για τα σύγχρονα αθηρητικά και κορποστία παι-

χλώρα, ο Kline συμπραίνει ότι το παιχνίδι των παιδιών με τις κοιλιάς-χασακλήρες και τις κοιλιάς-μανεκέν, που προοιούνται με τις λεγόμενες τεχνικές αφηγηματοποίησης (βλ. σην. 25), έχει περισσότερα στοιχεία προσαρμογής (accommodation) παρά αφομοίωσης (assimilation), κατά Piaget, και επομένως δεν αφήνει πολλά περιθώρια αυτόνομης δράσης ή αντίτυξης ενσυναστικών φωνητικών οσηνών. Η επιδραση της αργιάς στο παιχνίδι είναι περιοριστική ως προς το πεπερηόιο και το ύπος τόσο του αργόσταου παιχνιδιού όσο και του κοριτοσταου, προμηδοτώντας αναπαραστάσεις των τηροπητικών οσηνών που συνδώνται με τα συγκαρημμένα κοιλιάια. Οι θέσεις του Kline τηροδοτήσαν διαμάχες και προαλάσσαν νέες έρευνες με στόχο την αντικρούση τους (π.χ. Brougère, 1996) και θα επανέλθουμε σε αυτές αργότερα.

12. Στην προστάθεια να αναβλήμισουν την πολιημική σημασία της κατανάλωσης, ορισμένοι κοινωνικοί επιστήμονες τείνουν να απομονώνουν τις χρηστικές αξίες από τις ανταλλακτικές, αποκόβοντας έτσι τα κοινωνικά χρησπηριστικά της κατανάλωσης από τον τρόπο με τον οποίο προέκυψαν οι ιδιότητες αυτές, π.χ. με την παρρωγή και το σχεδιασμό (Fine, 1995: 144). Η λύση για τον Fine έγκαιται στη συστημική εξέταση της κατανάλωσης με την επιστροφή στη θέωση του εμπροθύματος στα πλαίσια της πολιηκής οικονομίας, δηλαδή με την αποκατάσταση των δεσμών της κατανάλωσης με την παρρωγή (όπ. 127). Με αυτό το πνεύμα η κατανάλωση ορίζεται ως μια «στημη» στην αλυσιόδα των δραστηριοτήτων και σχέσεων από τις οποίες αναδύεται ένα συγκαρημένο εμπόρευμα. Κοιτά στις θέσεις του Fine βρίσεται η ιστορική θέωση των αμεικωνικών παιχνιδιών από τον Cross (1997).

13. Για τη συμβατική θέωρία της κοινωνιοποίησης βλ. και Γκουουζή (1993: 10-11).
14. Η έννοια της εμπρατικής τηλωκότητας αποδίδει την εξωπαρημιατική έψηωση στη τηλωκή εμπάνωση της Μπάμπη. Η Μπάμπη είναι και φάνεται τηλωκή ακόμη και όταν διασπείνει ανοιχτά επαρηγλασταικά σύνορα (όπως π.χ. η τελευταία εκδοχή της ως πιόδοτου). Η Μπάμπη από το 1959 μέχρι σήμερα έχει αλλάξει

πολλά πρόσωτα και μορφές, προσαρμοζόμενη στις παικτικές συνθήκες των κοριτωιών, στις κοριτωές των διαφόρων φορέων και στις εξελίξεις των ιδών για τις γυναικες. Σε όλες τις μορφές της, ωστόσο, διατηρεί πεισματικά την ειόνα της αδέσμευτης νέας γυναικας και αντιτίθεται στο πρότυπο της Αμερικανίδας σύγγου και νοικοκυράς του '50 που ανταποκρινόταν με αυτοθυσία στο παρηαγικό οικογενειακό μοντέλο της εποχής. Κατά τη Rogers (1999: 36-37), η αυτονομία της Μπάμπη συνοψίζεται και τη δυνατότητα της ελεύθερης από οικογενειακές υποχρεώσεις νέας ερηγόμενης γυναικας για διασέδαση και ψυχαγωγία. Γι' αυτόν το λόγο η Μπάμπη ποτέ δεν έχει αλλάξει την κοινωνική της κατάσταση. Αν και εμφανίζεται σε διάφορες χώρες (συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας από το 1994) με νωπακό, οι συνέπειες της τελετουργίας δεν μεταφράζονται με μετάβαση στην έγγαμη ιδότητα, διότι αυτό θα ισοδυναμούσε με το τέλος της ανέμελης ζωής με τα λιμπερά και διαρκώς ανανούμενα αξεσουάρ. Για την πολυστόατη βιβλιογραφία σχετικά με την Μπάμπη ως σύμβολο, ως παιχνίδι και ως συνακτικό αντικείμενο βλ. Rogers όπ. Για την ιστορία της κοιλιάς αυτής βλ. Schneider (1987) και Hanzquez-Maincent (1998).

15. Συνολικά μελέτησα 50 περίπου από τα 157 παιδιά, 6-12 ετών, που ήταν εγγεραμμένα στο Δημητικό σχολείο της Φλώκας (με κριτήριο την κατά το δυνατόν εκπροσώπηση όλων των πληθυσμιακών ομάδων και κοινωνικών στρωμάτων), από τον Ιούνιο του 1988 μέχρι το πρώτο δεκαήμερο του Μαίου του 1989. Επομένως, ο εφεσώς χρόνος που χρησιμοποιώ αφορά εκείνη την περίοδο. Αν και στην έρευνα χρησιμοποιήσα ποικιλία μεθόδων και τηρών για την εκμηρήωση των δεδομένων μου και την ένταξή τους στο πλαίσιο της τοπικής αλλά και της ευρύτερης ελληνικής κοινωνίας, ο κύριος όγκος του υλικού μου προέρχεται από την άστακή ανθρωπολογική μέθοδο της συμμετοχικής παρηρήσης, που πρακτικά σημάινε ότι μοιραζόμουν το χρόνο των παιδιών επί 11 μήνες, συμμετέχοντας στο παιχνίδι και στην κοινωνική ζωή τους μέσα και έξω από το σχολείο. Η συμμετοχή αυτή καθοριόταν από τους ρόλους που μου ανέθεταν εκείνα, με τους περιορισμούς

και τα προνόμια που έθετε η κοινωνική μου κατάσταση ως νέας, ενήλικης, ανύπαντρης γυναίκας-ερευνητήρας. Για τα παιδιά ήμουν κάτι ανάμεσα σε ενήλικο και παιδί, εφόσον είχα μεν την ηλικία των μητέρων ή των δασκάλων τους χωρίς όμως να είμαι παντρεμένη και μητέρα, και χωρίς να συμμετέχω στο εξοστρακιστικό παζάρι των σχέσεων που απέφεραν από την ηλικιακή μου κατηγορία, ενώ ταυτόχρονα απέφευγα και οποιαδήποτε εκδήλωση προστατευτικού. Απευκέντως μοιραζόμουν μαζί τους – στο μέτρο που εκείνα μου επέτρεπαν – όλους εκείνους τους νοητούς και φυσικούς χώρους που τα παιδιά αποσπούν από τους ενήλικους με, ή χωρίς, τη συγκατάθεση (και συχνά και την επίγνωση) των τελευτών.

16. Χρησιμοποιώ τον όρο συμβολικό παιχνίδι για όλες τις μορφές της παιδικής παιχνιδιού προσποίησης ως ενεργητικής διαδικασίας αναπαράστασης και συμβολικής ανασύνθεσης ρόλων, εννοιών και δραστηριοτήτων μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια και περιορισμούς. Συνειδητά έχω αποσύρει τον όρο «μυμητικό παιχνίδι», επειδή η έννοια της μίμησης παραπέμπει σε δομημένο παιχνίδι μοντέλου κατανοήσης του παιδικού παιχνιδιού ως διαδικασίας παθητικής επανάληψης ειδικών, θεσμικών και αξιών (βλ. Πκουτκούλη, 1993: 10-11 και James, 1993: 23).

17. Τα συμβολικά πεδία που αποτελούν τις πηγές άντλησης θεμάτων προς παιχνίδι αναπαράστασης στη Φώκαια μπορούν να συμπεριληφθούν σε τρεις μεγάλες ενότητες: στον κόσμο των ενηλίκων, στον κόσμο της παιδικής εμπειρίας και των καθημερινών πρακτικών των παιδιών (π.χ. ως μελών της ίδιας οικογένειας ή ως μαθητών), και τέλος στους παλαματικούς (fictive) ή φανταστικούς κόσμους των λογοτεχνικών, δραματικών ή άλλων ειδών της προφορικής και λόγιας παράδοσης (παραιύθια, ιστορίες, ανέκδοτα, θέατρο σταίον) και των σύγχρονων ειδών της μαζικής κουλτούρας (κινηματογραφικές ταινίες, τηλεοπτικά προγράμματα και σειρές, κόμιξ κ.λπ.). Οι τρεις κόσμοι δεν έχουν κατά τη διάκριση του παιχνιδιού στεγανά και η ανάμειξη μοτίβων και χαρακτηρισμών μέσα σε μια θεματική ενότητα είναι συχνή. Βλ. σχετικά Goussolis (υπό έκδοση).

18. Την εποχή που έκανα την έρευνα, οι οφθαλμίατροι δεν συνιστούσαν ακόμη την προστασία των παιδικών ματιών από τις υπεριώδεις ακτίνες μέσω γυαλιών ηλίου. Τα γυαλιά ηλίου αντιπροσώπευαν για τα παιδιά της Φώκαιας ενήλικη ή νεανική πρακτική.

19. Αίγιες ήταν οι μητέρες των παιδιών της μελέτης μου που δεν είχαν κάποια εξωοικιακή απασχόληση. Η τελευταία είχε συχνά τη μορφή του συμβολούντος μέλους οικγενειακής επιχείρησης ή τη μορφή μερακιάς ή εποχιακής απασχόλησης, συνήθως μέσα στα όρια της κοινότητας. Στην οικγενειακή επιχείρηση ενθαρρύνονταν να συμμετέχουν ως συμβολούντα μέλη και τα παιδιά – κυρίως αγόρια άνω των εννέα ετών.

20. Τον όρο έμφυλη ιδεολογία δανείζομαι από την Cowan (1992: 133-134) με την έννοια ενός πλέγματος θεσμικών αντιλήψεων για τα δύο φύλα, που γίνονται ορατές κυρίως με τη μορφή της άσκησης κοινωνικού ελέγχου στις καθημερινές πρακτικές των δύο φύλων και ιδιαίτερα της κίνησης μέσα στο χώρο.

Παρά τις σημαντικές αλλαγές στον τρόπο ζωής μετά τη διάλυση του δόξμου και την τουριστική ανάπτυξη της κοινότητας, ως ο δημόσιος χώρος στη Φώκαια εξακολουθούσε να λειτουργεί ως πεδίο έμφυλων (και ηλικιακών) διαχωρισμών στον αφορά τη διάθεση του ελεύθερου χρόνου των δύο φύλων. Έτσι, το καφεείο, για τους μεγαλύτερους, και τα καταστήματα ηλεκτρονικής ψυχολογίας, για τους νεότερους, εξακολουθούσαν, την εποχή της έρευνάς μου, να αποτελούν χώρους κατεξοχήν ανδρικής κοινωνιότητας και συμμετοχής. Οι αντίστοιχες αυτονόμητες (δηλαδή χωρίς τη συνοδεία του σύζυγου ή των παιδιών) πρακτικές συμμετοχικού (αντιπάλαιγγ) προσφοράς καφέ των παντρεμένων γυναικών άνω των τριάντα πραγματοποιούνταν συνήθως στο περιβάριο των οικγενειακών υπογεώσεων στα σπίτια. Οι νεαρές κοπέλες είχαν μεγαλύτερο βαθμό αυτόνομης έκφρασης της κοινωνικότητας σε δημόσιους χώρους ψυχολογίας, μέσα στα πλαίσια χαλαρούμενων αλλά συχνά διαπραγματευόμενων περιορισμών. 21. Βλ. Friedl (1968: 43) για παρόμοιο συνδυασμό χαλαροπρακτικών στα Βασιλικά Βουτιάς, χωρίς να ταυτίζονται τα χαρακτηριστικά του θέατρού καθαρού στίσιου στις δύο περιπτώσεις, οι οποίες άλλωστε

απέχουν κατά είκοσι χρόνια μετάξυ τους. Στη Φώκαια η επίτευξη ενός νοικοκυρεμένου σπιτιού απαιτούσε καθήμερη ενασχόληση με συγγύσματα, σκαυπιασμα/σπουγγύγραμμα και ξεσκόνισμα, καθώς και δύο φορές το χρόνο πλόισιμο ολόκληρου του σπιτιού από το πάτωμα μέχρι το ταβάνι.

22. Για την κούζινα ως χώρο έκφρασης οικειότητας βλ. και Dubisch (1986: 204). Για την τελετουργική λειτουργία του σαλονιού βλ. πρόχειρα Friedl (1968: 39-40).

23. Τα κορίτσια της Φώκαιας παίζουν με κούκλες συστηματικά μέχρι τα εννιά τους χρόνια. Μετά τα δέκα, η συγγύτητα του παιχιδιού αραιώνει και το περιεχόμενο μεταβάλλεται, καθώς εστιάζει περισσότερο στο ντύσιμο-χτένισμα της κούκλας παρά στη συμμετοχή της σε παιγνιώδη σενάρια. Με αυτήν την έννοια οι κούκλες-μωρά εγκαταλείπονται νοκτέρα από τις κούκλες-μωνέκνι που επιβιώνουν μέχρι το τέλος του Δημοτικού. Στην τελευταία τάξη του Δημοτικού τα κορίτσια ενδιαφέρονται από δασκάλους και γονείς να εγκαταλείψουν τις κούκλες τους, τόσο λικτικά όσο και έμπρακτα (οι τελευταίοι), με την προσφορά «πιο χρήσιμων δώρων» (π.χ. ρουχισμός, κοσμήματα). Μετά από μια περίοδο παικτικής αδράκειας, αν δεν υπάρχουν ειδικοί συναισθηματικοί δεσμοί, οι εγκαταλειμμένες κούκλες συνήθως μεταβάλλονται σε μικρότερες αδελφές και ξαδέλφες.

Οι παρπατάνα κούκλες (μωρά, κορίτσια και μωνέκνι) λειτουργούν ως ισχυροί έμφυλοι οροθέτες, σηματοδοτώντας το κορυφαίο παιγνίδι. Τα αγόρια που συμμετέχουν σε παιγνίδια των αδελφών τους με κούκλες, εγκαταλείπουν αυτήν τη συνήθεια γύρω στα έξι χρόνια συνήθως (βλ. παρόμοια ευρήματα στη Γαλλία από τον Brougere, 1993: 44), ενώ τα κορίτσια που αποκαλούν από το παιγνίδι με τις κούκλες προστιμώντας αυτοκινητάκια ή κουκλάκια δράσης χαρακτηρίζονται ως «αριστοκράτισσες». Τα Μικρά Πόνυ, καθώς και τα λούτρινα ζώακια, έχουν χαλαρότερους έμφυλους συνειρημούς, ωστόσο η έξοδος από την παιδική ηλικία θέτει μόνο για τα αγόρια την προϋπόθεση της εγκατάλειψης των χνουδωτών συντρόφων.

24. Η κούκλα Μπίμπι-Μπο, της εταιρείας «Ελ. Γκρέκο», έιναι από

τα παιγνίδια με έντονη διαφορετική παρουσία (π.χ. σε παιδικά έντυπα) και μετά την απαγόρευση των τηλεοπτικών διαφημίσεων που ίσχυσε για ολόκληρο το διάστημα της έρευνας, ήταν περισσότερο διαδεδομένη από τις άλλες κούκλες αυτού του είδους στη Φώκαια. Η κυριαρχία της σε σχέση με τις υπόλοιπες κούκλες-μωνέκνι φαίνεται και από το γεγονός ότι εκείνη την εποχή δάνειζε σε ολόκληρη την κατηγορία αυτών των κούκλών το όνομά της. Έτσι όλες οι κούκλες με γυναικεία χαρακτηριστικά (συμπεριλαμβανόμενων και των «Μπάριμτηρ» και Σίντι) ήταν γνωστές στα περισσότερα κορίτσια της Φώκαιας ως οι «Μπιμπιμπούδες».

25. Τα κούκλάκια της σειράς Μικρό μου Πόνυ, μια δημιουργία της αμερικανικής εταιρείας «Knickerbocker» που εξαγοράστηκε από τη «Hasbro» το 1984 (Dixon, 1990: 30), προωθήθηκαν στην ελληνική αγορά από την εταιρεία «Ελ. Γκρέκο» (μέχρι και τη δική της εξαγορά από την «Hasbro») στις αρχές της δεκαετίας του '90). Η παγκόσμια επιτυχία των Μικρών Πόνυ στηρίζεται αφενός στο συνδυασμό της έμπρακτες των παραγωγών στο σχεδιασμό και στην έρευνα αγοράς και αφετέρου στην ενσπότηση της βιομηχανίας του θεάματος με την παιγνιδοβιομηχανία (Cross, 1997: 190). Kline, 1993: 199). Η προσεκτικά μελετημένη εμφάνιση των μικρών τετραπόδων (μικρά πλάστικά αλογάκια με γάιτη σε παστέλ χρώματα που μπορούσε να αλλάξει χτένισμα) στηρίζεται στο συνδυασμό δύο ήδη δοκιμασμένων συνταγών της παιχνιδοβιομηχανίας: της κούκλας-μωνέκνι (ξέσουά, χρώματα, μαλλιά για χτένισμα) και των λούτριων ζώων (αξιαγάπητα ζώακια). Ταυτόχρονα η προώθησή τους στηρήτηκε στην αξιοποίηση των διδρυμάτων που άντησε η παιγνιδοβιομηχανία από τις πωλήσεις της σειράς παιγνιδιών που συνδέθηκαν με τους ήρωες και την τεχνολογία της κινηματογραφικής τεχνολογίας επιστημονικής φαντασίας («Ο πόλεμος των άστρων») (Cross, 1997: 203-206). Kline, 1993: 137, 221). Πολλές εταιρείες παιγνιδιών –μετάξυ των οποίων και η «Hasbro»– προώθησαν τηλεοπτικές ή και κινηματογραφικές παραγωγές κινουμένων σχεδίων που τοποθετούνταν τα κούκλάκια-χαρακτήρες τους σε ένα φανταστικό κόσμο

- δράσης με θέμα τη σύγχρονη των αιώνων δυνάμεων του καλού με το κακό, μια τεχνική προώθησης που ο Kline (1990: 241-242) ονομάζει αφηγηματοποίηση (narrativizing). Τα Μικρά Πόλυ, αφενός αποσπών τον παράδειγμα εφαρμογής της τεχνικής της αφηγηματοποίησης στον παιχνοδοκασμιο των κοριτσιών και αφετέρου σηματοδοτούν ένα επιτυχημένο πειραματισμό μεταφοράς συμβολικών πεδίων, που θεωρούνταν αριστέα, στη αγορά του κορτσιστικού παιχνοδίου. Οι σειρές κινουμένων σχεδίων με τα Μικρά Πόλυ, την εποχή της έφουνας κυκλοφόρησαν σε βιντεοταινίες στο τοπικό βιντεοκλάμπ της Φώκαιας. Τις ταινίες αυτές έτυχε αρκετές φορές να παρακολουθήσω μαζί με τα παιδιά.
26. Δετρομπερές περιγραφές παιχνοδίων αναπαριστάσσαν τελειοτυριών με χρήση κουλών στη Φώκαια αναφέρω στο Gougoulis (1992).
27. Η ώρα που προβαλλόταν η σαπουνόπερα συνέπυπτε με την ώρα του μεσημεριανού φαγητού, και η τηλεθέαση γινόταν συχνά από όλα τα μέλη της οικογένειας, εντάσσοντας τα προβλήματα των τηλεοπτικών ηρών στη θεματολογία των οικογενειακών συζητήσεων γύρω από το τραπέζι. Η δημοτικότητα του σήρα από παιδιά της Φώκαιας ήταν μεγάλη, ιδιαίτερα στα κορίτσια τα οποία επιπλέον μάξεναν αυτοκόλλητα με τους λαμπρούς ήρωες. Το 1989 κυκλοφόρησαν δύο σειρές με αυτοκόλλητα (με αντιστοιχία δάκτυλου, για την τοποθέτησή τους), που απεικόνιζαν τους κεντρικούς ήρωες της σαπουνόπερας («Τόλημη και Γοητεία»). Και οι δύο σειρές είχαν τεράστια απήχηση στον κορτσιστικό πληθυσμό της Φώκαιας – 9-12 ετών.
28. Παρόμοιες παρατηρήσεις κάνει και η James (1993, 1993a) για το παιχνοδίο των κοριτσιών σε ένα σχολείο της Αγγλίας. Τα κορίτσια χρησιμοποιούν το φαντασιακό πλαίσιο του παιχνοδίου και τους αποδεκτους κανόνες συμπεριφοράς που απορρέουν από τους ενήλικους ρόλους που υποδύονται, για να ελέγξουν τις σχέσεις τους στο παρόν, π.χ. για να αποκαλέσουν τη συμπετοχή ενός ανεπιθύμητου παιδιού. Η James ωστόσο προχωρεί σε μεγαλύτερο βάθος ανάλυσης από τον Bourdieu. Συνδέει τη διαδικασία επιτέλεσης του συμβολικού παιχνοδίου (δηλαδή τη δυναμική των σχέ-

σεων ανάμεσα στους παίκτες και στις παίκτες) με το περιεχόμενο (δηλαδή τις κοινωνικές αξίες και τα στερεότυπα των ρόλων που υποδύονται τα παιδιά), καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι το κορτσιστικό παιχνοδίο, με τα στοιχεία του στοιγία και την εμμονή του σε έμφυλα στερεότυπα, στην πράξη ανταλλάγει και τις ασύμμετρες σχέσεις ανάμεσα στα δύο φύλα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ΑΣΠΙΟΤΗΣ, Α. (1960), *Το παιδί και το παιχνίδι*, Αθήνα.
- ΓΚΟΤΤΚΟΓΛΗ, Κ. (1993), «Εισαγωγή», *Εθνογραφικά*, 9: 9-15.
- COWAN, J. (1992), «Η κατασκευή της γυναικείας εμπειρίας σε μια μακεδονική κομμάτολη», στο Παπατζιάδου, Ε. & Παροδέλλης, Θ. (επιμ.), *Ταυτότητες και φύλο στη Σύγχρονη Ελλάδα*, Αθήνα, Ανεξάνδρεια, σσ. 127-150.
- KLINGE, S. & SMITH, P. K. (1993), «Ένα παιχνίδιο παιχνιδι: Συγκρίνοντας τις αμερικανικές, τις καναδικές, τις βρετανικές και τις ιαπωνικές διασημίσεις», *Εθνογραφικά*, 9: 45-57.
- ΜΕΓΑΣ, Γ. Α. (1972), *Εισαγωγή εις την λαογραφία* (α' έκδοσις, 1966), Έκδοσις δευτέρα, Αθήνα.
- ΜΕΡΑΚΑΗΣ, Μ. (1986), *Ελληνική λαογραφία, ήθη και έθιμα*, Αθήνα, Οδυσσέας.
- ΜΠΑΡΤ, Ρ. (1979), «Αθόρυχατα», στο *Μυθολογίες, μετάφραση Καίτη Χατζήδημου & Ιωλιέττα Ράλλι*, Αθήνα, εκδόσεις Πάπυρος, σσ. 125-127.
- ΝΑΥΡΙΑΗΣ, Κ., ΣΟΑΜΑΝ, Μ., ΤΣΑΟΥΛΑ, Ν. (1986), *Η Αίλη στη γλώσσα των προγόνων*, Αθήνα, Υπόδομη.
- ΤΖΩΡΤΖΗΣ, Δ. (1994), *Αναπτυσσόμενα παιχνίδια και αλληλεγγύη*, Αθήνα, Αφοί Πιθηκού.
- ΧΑΤΖΗΣ, Γ. Π. (1936), «Τα παιχνίδια των παιδιών, η παιδαγωγική αυτών σημασία και οι υπογεώσεις της οικογενείας απέναντι αυτών», *Το Παιδί*, 36: 5-16.
- ABRAHAM, K. & LIEBERMAN, E. (1985), «Should Barbie go to Preschool?», *Young Children*, 40 (2): 12-14.
- ALMOVIST, B. (1994), *Approaching the Culture of Toys in Swedish Childcare*, Ουψάλα, Uppsala Studies in Education, 54.
- BROUGERE, G. & MANSON, M. (1989-1990), «Images et fonctions sociales du jouet anthropomorphe», *Etudes et Documents*, 2: 66-84.
- BROUGERE, G. (1996), «The Power Rangers Example», ανακοίνωση στο 1st International Toy Conference, Halmstad (17-22 Ιουνίου).
- CAMPBELL, C. (1995), «The Sociology of Consumption», στο Miller, D. (επιμ.), *Acknowledging Consumption*, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, Routledge, σσ. 96-126.
- CARLSSON-PAIGE, N. & LEVIN, D.E. (1987), *The War-Play Dilemma: Balancing Needs and Values in the Early Childhood Classroom*, Νέα Υόρκη, Teachers College Press.
- CORSARO, W. (1997), *The Sociology of Childhood*, Καλιφόρνια, Λονδίνο και Νέα Δελχί, Pine Forge Press.
- CROSS, G. (1997), *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*, Κέμπριτζ Μασαχουσέτης και Λονδίνο, Harvard University Press.
- DIXON, B. (1990), *Playing them False: A Study of Children's Toys, Games and Puzzles*, Tentham Books.
- DOUGLAS, M. & ISHERWOOD, B. (1979), *The World of Goods*, Λονδίνο, Allen Lane.
- DUBISCH, J. (1986), «Culture Enters through the Kitchen: Women, Food and Social Boundaries in Rural Greece», στο Dubisch, J. (επιμ.), *Gender and Power in Rural Greece*, Πρίνστον, Princeton University Press, σσ. 195-214.
- PINE, B. (1995), «From Political Economy to Consumption», στο Miller, D. (επιμ.), *Acknowledging Consumption*, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, Routledge, σσ. 127-163.
- PINE, B. & LEOPOLD, E. (1993), *The World of Consumption*, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, Routledge.

- FRIEDMAN, J. (1990), «The Political Economy of Elegance», *Culture and History*, 7: 101-125.
- GOLDSTEIN, J., επιμ. (1994), *Toys, Play and Child Development*, Cambridge University Press.
- GOUGOULIS, C. (1992), «Portrayals of Future Identities in Children's Make-Believe», *αρχαιολογία στο ICCP-TASP Conference, Παρίσι* (12-15 Μαΐου).
- (1995), «Play and the Development of Consumers: the Debate on Television Advertising of Toys in Greece», *αρχαιολογία στο ICCP-TASP World Conference, Σάραγερτσοργκ* (6-9 Ιουνίου).
- (υπό έρευνα), «The "Rules" of Mockery: Folk Humour and Symbolic Inversion in Greek Children's Pretend Play», *Acta Ethnographica*.
- HANQUEZ-MAINCENT, M. F. (1998), *Barbie, Poupée totem, Παρίσι*, Editions Autrement.
- HARDMAN, C. (1973), «Can There be an Anthropology of Children?», *Journal of Anthropological Society of Oxford*, VI (11): 85-99.
- (1974), «Fact and Fantasy in the Playground», *New Society* 26: 801-803.
- HEBDIDGE, D. (1981), «Object as Image: The Italian Scooter Cycle», *Block*, 5: 44-64.
- JAMES, A. (1993), «"Let's All Play Nicely": The Significance of Motifs of Separation and Transformation in Children's play», *Ethnoscape*, 9: 161-169.
- (1993a), *Gender Identities. Self and Social Relationships in the Experience of the Child*, Edinburgh University Press.
- JAMES, A. & PROUT, A., επιμ. (1990), *Constructing and Deconstructing Childhood*, Λονδίνο, Falmer Press.
- KLINE, S. (1993), *Out of the Garden: Toys and Children's Culture in the Age of Marketing*, Λονδίνο, Verso.
- KLINE, S. & PENTECOST, D. (1990), «The Characterization of Play: Marketing Children's Toys», *Play and Culture*, 3 (3): 235-254.

- MARCUSE, H. (1964), *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of the Advanced Industrial Society*, Βοστώνη, Beacon Press.
- MERGEN, B. (1992), «Made, Bought and Stolen: Toys and the Culture of Childhood», στο West, E. & Petrick, P. (επιμ.), *Small Worlds, Children and Adolescents in America 1850-1950*, University Press of Kansas, σσ. 86-106.
- MILLER, D. (1987), *Material Culture and Mass Consumption*, Οξφόρδη, Blackwell.
- PACKARD, V. (1957), *The Hidden Persuaders*, Λονδίνο, Longmans, Green.
- PELLICERINI, I. & JONES, I. (1994), «Imaginative Play and Adaptive Development», στο Goldstein, J. (επιμ.), σσ. 27-45.
- ROGERS, M. (1999), *Barbie Culture*, Λονδίνο, Sage Publications.
- SCHNEIDER, Gy (1989), *Children's Television*, NTC Business Books.
- STONE, Gr. (1982), «The Play of Little Children», στο Jenks, C. (επιμ.), *The Sociology of Childhood*, Λονδίνο, Batsford Academic and Educational Ltd, σσ. 195-204.
- WUTTON-SMITH, B. (1986), *Toys as Culture*, Νέα Υόρκη και Λονδίνο, Gardner Press.