



07 Το παιχνίδι στην παιδική ηλικία



Στην ανθρωπολογική προσέγγιση, ο κόσμος των παιδιών δεν συνιστά μια μικρογραφία του πολιτισμού των ενηλίκων, αλλά τα ίδια αποτελούν μια κοινωνική ομάδα με ξεχωριστές αξίες, σύμβολα, παιχνίδια και ιδέες. **Τα παιδιά συγκροτούν τους δικούς τους πολιτισμούς,** τους μικρο-πολιτισμούς καθημερινής διάδρασης με πρόσωπα/θεσμούς/αντικείμενα υλικού πολιτισμού και συνυπάρχουν με τον κυρίαρχο πολιτισμό.

## Παιχνίδι

Σύμφωνα με τις θεωρητικές προσεγγίσεις της ψυχανάλυσης, της γνωστικής και εξελικτικής ψυχολογίας, της παιδαγωγικής και της κοινωνιολογίας, το **παιχνίδι αποτελεί κύρια δραστηριότητα των παιδιών** που συμβάλλει στη συγκρότηση της παιδικής ηλικίας και τη διαμόρφωση του πλαισίου μάθησης. Ιδιαίτερα, έχει υπογραμμιστεί η σημασία του στην απελευθέρωση του παιδιού από τους περιορισμούς των ενηλίκων, στην ανάπτυξη αφηρημένης σκέψης και αυτοελέγχου, στη γλωσσική και εννοιολογική του αυτονόμηση και στην απόκτηση γνώσεων, κινήτρων, δεξιοτήτων και στάσεων που είναι αναγκαία για την κατανόηση του ιστορικού και κοινωνικού πλαισίου μέσα στο οποίο ζει.

Σύμφωνα με την **ψυχαναλυτική προσέγγιση** (Freud 1964), το παιχνίδι αποτελεί ένα ασφαλές πλαίσιο στο οποίο τα παιδιά μπορούν να αποδεσμευτούν από τους περιορισμούς της πραγματικότητας, να επεξεργαστούν εσωτερικές συγκρούσεις, να εκφράσουν απωθημένες επιθυμίες, να διαχειριστούν τα άγχη και τις αγωνίες του, να εκφράσουν 'απαγορευμένα' συναισθήματα και συμπεριφορές και να επανα-κατασκευάσουν την πραγματικότητα, ώστε να ικανοποιήσουν τις ανάγκες και φαντασιώσεις τους.

Η **αναπτυξιακή θεωρία** (Piaget, 1951) μελέτησε την οικοδόμηση της πραγματικότητας και της γνώσης μέσα από την εμπειρία και συνέδεσε τα στάδια νοητικής ανάπτυξης του παιδιού με το παιχνίδι, μέσα από μια προοδευτική πορεία, ανάλογη προς την ηλικία, από απλές σε σύνθετες και από συγκεκριμένες σε αφηρημένες μορφές σκέψης. Κατά συνέπεια, διέκρινε (1) το αισθησιοκινητικό παιχνίδι ή παιχνίδι άσκησης που κυριαρχεί στα δύο πρώτα χρόνια της ζωής, (2) το συμβολικό παιχνίδι, από το τρίτο ως το έκτο έτος, και τέλος (3) το κοινωνικό παιχνίδι, που εμφανίζονται μετά το έβδομο έτος της ηλικίας των παιδιών.

Κατά τη διάρκεια του **συμβολικού παιχνιδιού** ή παιχνιδιού ρόλων γίνεται ελεύθερη επέκταση του χειρισμού των αντικειμένων, των συναισθημάτων και των εμπειριών των παιδιών με τρόπο συμβολικό. Με άλλα λόγια, τα παιδιά υποκρίνονται ότι μία πράξη ή ένα αντικείμενο έχει κάποιο άλλο νόημα από αυτό που έχει στην πραγματικότητα. Αργότερα, τα παιδιά συμμετέχουν στο κοινωνικό παιχνίδι ή παιχνίδι κανόνων, το οποίο βασίζεται σε ένα σύστημα κανόνων δράσης και συνεργασίας.





Κύριο χαρακτηριστικό στο συμβολικό παιχνίδι είναι η μίμηση και η αναπαράσταση. Το παιδί μιμείται και αναπαριστά, δηλαδή συμβολίζει πρόσωπα, γεγονότα και συναισθηματικές καταστάσεις παίζοντας μόνο του ή με συνομηλίκους του, χρησιμοποιώντας ή όχι αντικείμενα.

Το παιδί υποδύεται «δήθεν ταυτότητες» (*pretended identities*), σύνθετες αναπαραστάσεις ρόλων προσδιορισμένων κοινωνικά και στερεοτυπικά.

- «οι μπαμπάδες δεν ταΐζουν τα μωρά»
- «τα κορίτσια δεν κρατάνε σπαθιά»



---

Η **θεωρία κοινωνικοποίησης** (Vygotsky 1978) συνδέει το παιχνίδι με τη γνωστική τους ανάπτυξη και τις διαδικασίες μάθησης. Η γνώση προκύπτει σε ένα κοινωνικό πλαίσιο πριν ενσωματωθεί στις γνωστικές δομές του παιδιού και δώσει κυρίαρχο ρόλο στο κοινωνικό στοιχείο της ανάπτυξης.

Οι απόψεις για το παιχνίδι επικεντρώνονται στα κοινωνικά και πολιτισμικά συμφραζόμενα, στις διαπροσωπικές σχέσεις που αναπτύσσουν τα παιδιά με τους συνομηλίκους και τους ενήλικες, καθώς και στους μετασχηματισμούς της συμπεριφοράς και της ατομικής ανάπτυξης των παιδιών.



## Παιχνίδι στην ανθρωπολογία

Η ανθρωπολογία υποστηρίζει την άποψη ότι τα παιδιά αποτελούν **ενεργά δρώντα υποκείμενα** που κατασκευάζουν και καθορίζουν τη δράση τους στο πλαίσιο ευρύτερων κοινωνικών δομών και διαδικασιών.

Το παιχνίδι ως πράξη, αλλά και ως αντικείμενο (άθυρμα), είναι κοινωνικό προϊόν και επομένως εκφράζει τις ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης κοινωνίας που το δημιούργησε.

## Παιχνίδι στην ανθρωπολογία

Κατά συνέπεια, ένας μεγάλος αριθμός μελετών, ήδη από τη δεκαετία του 1960, έχει επικεντρωθεί στο παιχνίδι και τις παιδικές δραστηριότητες μεταξύ των συμμαθητών κατά τη διάρκεια του διαλείμματος, όπου τα παιδιά θεωρείται ότι παίζουν απελευθερωμένα από τους κανόνες που τους επιβάλλει το σχολικό σύστημα και ότι εκφράζονται ελεύθερα, χωρίς την αυστηρή επίβλεψη των ενηλίκων.



Το παιχνίδι του διαλείμματος, οι φιλίες ανάμεσα στα παιδιά και το κοινωνικό δίκτυο των μαθητών εκτός σχολείου είναι αλληλένδετα και συμβάλλουν στη συγκρότηση του «**πολιτισμού των συνομηλίκων**» (peer culture). Ομοίως, τα παιχνίδια στο προαύλιο του σχολείου συνιστούν «**πολιτισμικά γεγονότα**» (cultural events) που ακολουθούν μια τελετουργία και βασίζονται σε δικούς τους κανόνες και αξίες.

Η επαναληπτικότητα των παιχνιδιών στην αυλή του σχολείου και η έντονη συμμετοχή των παιδιών σε μια ομάδα με κοινά ενδιαφέροντα και γλωσσικούς δεσμούς συμβάλλουν στη διαμόρφωση «του πολιτισμού του παιχνιδιού στο προαύλιο» (culture of school playground play) που θεωρείται ο τρόπος κοινωνικοποίησης των παιδιών και επιτέλεσης των ενήλικων ρόλων.



Τα παιδιά συμμετέχουν στα παιχνίδια μέσα από μια **ερμηνευτική αναπαραγωγή** (interpretive reproduction), όπου το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο των ενηλίκων δεν «αναπαρίσταται» απλώς, αλλά **ανασυγκροτείται**, αφού τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να το ερμηνεύουν σύμφωνα με τις επιθυμίες τους και να το διαμορφώνουν ως «πραγματικότητα» ανάλογα με τις απαιτήσεις τους.

Παρατηρείται η μετατόπιση από την παραδοσιακή θεωρία της «κοινωνικοποίησης» των παιδιών μέσα από το παιχνίδι, ως παθητικής εσωτερίκευσης και εκμάθησης του ενήλικου κόσμου, προς την **ενεργητική, δημιουργική ερμηνευτική αναπαραγωγή** του ενήλικου πολιτισμού.



## Πως γίνεται η εθνογραφική μελέτη στα παιδιά;

Οι ανθρωπολόγοι **συμμετέχουν** σε ομάδες παιδιών, **συνομιλούν** με τους εμπλεκόμενους της εκπαιδευτικής διαδικασίας, **παρατηρούν** τη ζωή των παιδιών στον κοινωνικό τους χώρο και **αναλύουν** το παιχνίδι τους, έχοντας ωστόσο στο επίκεντρο την οπτική των ίδιων των παιδιών, την ενεργό συμμετοχή τους στον πολιτισμό των ενηλίκων, την κατάκτηση γνώσεων και τη διαμόρφωση της κοινωνικής τους θέσης στην ομάδα των συνομηλίκων τους.

Συγκεκριμένα, διερευνούν τις διαδικασίες με τις οποίες τα παιδιά διαχειρίζονται, διαπραγματεύονται και **νοηματοδοτούν** ρόλους, πρακτικές, σχέσεις, αξίες και κανόνες σε συγκεκριμένα κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια παιχνιδιού.



- Η **παιδική ηλικία** αντιμετωπίζεται με διαφορετικό τρόπο από κάθε κοινωνία και εποχή, γιατί η έννοια της προσδιορίζεται ανάλογα με τον πολιτισμικό πλαίσιο και την εκάστοτε ιστορική στιγμή.
- Η παιδική ηλικία δεν μπορεί να διερευνηθεί ανεξάρτητα από την εποχή και την κοινωνία του εκάστοτε φορέα της, αφού μεταβάλλεται ιστορικά και κοινωνικά. Άρα, η αναφορά στους όρους «παιδί» και «παιδική ηλικία» δεν επαρκεί για τη διερεύνηση της κοινωνικής ταυτότητας και της κοινωνικής τους ερμηνείας (Μακρυνιώτη 1987).

**Πώς άραγε ορίζεται η παιδική ηλικία σήμερα;**

## Εθνογραφικά παραδείγματα

- ***Deborah Reed-Danahay - Education and identity in rural France***

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 1980-81, περιγράφει τους τρόπους με τους οποίους οι κάτοικοι της αγροτικής κοινότητας Laviaille διατηρούν μια ισχυρή αίσθηση τοπικής ταυτότητας, ενώ ταυτόχρονα συμμετείχαν σε εθνικούς θεσμούς, όπως το σχολείο. Οι οικογένειες στο Laviaille έχουν υιοθετήσει στρατηγικές κοινωνικοποίησης που αποσκοπούν στον έλεγχο της επιρροής του σχολείου και των εκπαιδευτικών στα παιδιά τους, με στόχο την ενίσχυση της προσκόλλησης των παιδιών στις οικογένειες και την αγροτική ζωή.

*"Activities included poetry recitation, painting, clay and beads. There was a small play-house with a kitchen, dolls, etc., and group nature walks throughout the village were the norm when the weather was good." (1996: 188)*

---

○ *Γκουγκουλή Κλειώ 2000. Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία*

Η εθνογραφική μελέτη στην Παλαιά Φώκεια Αττικής παρατηρεί τη **διείσδυση της παγκόσμιας αγοράς** και εξετάζει τη στάση των παιδιών απέναντι στο βιομηχανικό παιχνίδι και τις επιφυλάξεις των ενηλίκων ως προς την εμπορευματοποίησή του.





Τα παιδιά αντλούν τη θεματολογία του «**συμβολικού παιχνιδιού**» όχι μόνο (1) από τον κόσμο των ενηλίκων, (2) τον κόσμο των εμπειριών και των καθημερινών τους πρακτικών, ή/και από το φανταστικό κόσμο της λογοτεχνίας, της προφορικής και λόγιας παράδοσης, αλλά και (3) από τον κόσμο των προϊόντων του παγκόσμιου πολιτισμού, δηλαδή τις κινηματογραφικές ταινίες και τις τηλεοπτικές σειρές.

Γενικά, σε πολλές μελέτες έχει διαπιστωθεί ότι τα παιδιά χρησιμοποιούν τα τηλεοπτικά «κείμενα», δανείζονται αφηγήσεις, ιστορίες, ονόματα και πληροφορίες από τις τηλεοπτικές σειρές, διαλόγους και εκφράσεις από τους ήρωες των κινουμένων σχεδίων και τους πρωταγωνιστές των κινηματογραφικών ταινιών, και ενσωματώνουν αυτά τα στοιχεία στα δικά τους φανταστικά σενάρια.



Στην ξένη βιβλιογραφία έχουν επικεντρωθεί σε ζητήματα που αφορούν στη διακειμενικότητα των κειμένων των μέσων, στην «ανα-πλαισίωση» τηλεοπτικών προγραμμάτων (*Grange Hill*), βίαιων κινούμενων σχεδίων (*South Park*, *Teletubbies*, *Pokemon*), διαφημίσεων και μελοδραματικών αφηγήσεων (*The Bold and the Beautiful*) στο παιχνίδι και στην καθημερινή δράση των παιδιών (βλ. Kline 1993, Buckingham 2002, Gougoulis 2003). Για παράδειγμα, κατά τη Lemish (2007), τα παιδιά στο Ισραήλ, ηλικίας πέντε ως δεκαοκτώ ετών μιμούνται τους *Power Rangers*, υποδύονται ρόλους από εμπορικές ταινίες (*Harry Potter*) και επιθυμούν να γίνουν μέλη της ομάδας των *Pokemon*.





Στα τέλη της δεκαετίας του 1980, έχοντας ως βάση τις τηλεοπτικές αφηγήσεις, τα παιδιά της Παλαιάς Φώκαιας κατασκεύαζαν σενάρια και ανάλογα διαμόρφωναν τους διαλόγους στους οποίους πρωταγωνιστούσαν τα ίδια και οι κούκλες *Barbie*, *Sindy* και η ελληνική τους έκδοση *Bibibo*. Σύμφωνα με τα σενάρια, οι κούκλες αυτές βαπτίζονταν, παντρεύονταν, γεννούσαν τα παιδιά τους, είχαν οικογένειες και αντάλλασσαν επισκέψεις μεταξύ τους.



Στην ίδια έρευνα γίνεται αναφορά σε παιχνίδια στερεοτύπων, φυλετικών απεικονίσεων, έμφυλου καταμερισμού εργασίας. Τα **αγορίστικα παιχνίδια** συνδέονται με την κίνηση και τη δράση στον έξω κόσμο, ενώ **παιχνίδια για κορίτσια** συνδέονται με το νοικοκυριό και τη φροντίδα, απεικόνιση της λευκής φυλής στις κούκλες. Έτσι, τα αγόρια αναπαριστούν εικόνες από τη ζωή τους (το ψάρεμα, τα μαγαζιά, το εστιατόριο, το ξενοδοχείο), ενώ τα κορίτσια προτιμούν αναπαραστάσεις σκηνών από τον κύκλο της ζωής (ο γάμος, η γέννα, οι ρόλοι γυναικών).

- *Κλωνή Άντα 2000. Εργασία, παιδί και παιχνίδι στην ελληνική ύπαιθρο*

Η εθνογραφική μελέτη εξετάζει τις **κοινωνικές και οικονομικές μεταβολές** μιας αγροτικής κοινότητας της Θεσπρωτίας στις αρχές της δεκαετίας του 1980 και προσεγγίζει τις αλλαγές που προκάλεσε η εμπορευματοποίηση του παιχνιδιού στις σχέσεις των παιδιών και στη διεκδίκηση της εξουσίας μέσα στην ομάδα συνομηλίκων.

**Βασικό θέμα** της έρευνας είναι η εμπλοκή των παιδιών στο κόσμο των ενηλίκων, το παιχνίδι ως διασκέδαση και οι κοινωνικές και άλλες δραστηριότητες του παίρνουν συνειδητά ή όχι τη μορφή του παιχνιδιού.

## Το παιχνίδι ως απόδραση από την εργασία

*«Όταν μας έλεγε ο παππούς να κρατάμε τα πρόβατα μακριά για να αρμέξει εγώ σκεφτόμουν ότι είμαι δασκάλα και άφηνα ένα-ένα πρόβατο μαθητή να πάει για άρμεγμα – εξέταση. Όμως καμιά φορά ξεχνιόμουν, προχώραγαν όλα μαζί και ο παππούς φώναζε. Πολλές φορές μπορούσαμε να διαλέξουμε, ή να κρατάμε τα πρόβατα ή να πάμε για μάραθο με τη μητέρα και τη θεία στο ζωκλήσι του Αϊ Νικόλα. Στην ουσία θα έπρεπε να βοηθάμε να ανάψουν τα καντήλια. Διαλέγαμε βέβαια το δεύτερο γιατί ήταν πιο ωραίο» (αφήγηση δύο κοριτσιών).*