



Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

«Σύθαμπο»

Η μετάβαση από την παιδική στην ενήλικη ζωή

Γεώργιος Ζαφειριάδης

Επιβλέπων καθηγητής: Άγγελος Φλώρος

Κέρκυρα

Σεπτέμβρης 2022



«Σύθαμπο»

Η μετάβαση από την παιδική στην ενήλικη ζωή

Ευχαριστίες

Αρχικά, θα ήθελα να εκφράσω τις βαθιές μου ευχαριστίες στον κ. Αγγελο Φλώρο για τη στήριξη, καθοδήγηση και τις δημιουργικές ιδέες του κατά την υλοποίηση της εργασίας μου. Ευχαριστώ όλους τους καθηγητές του μεταπτυχιακού προγράμματος καθώς η συμμετοχή μου στα μαθήματά τους με εφοδίασε με τις κατάλληλες γνώσεις ώστε να εξελίξω το καλλιτεχνικό μου έργο. Εκφράζω ευχαριστίες στην Ελένη Μερκούρη για την πολύτιμη γνώμη της κατόπιν των αναλυτικών συζητήσεων για την πορεία της εργασίας μου. Ακόμη, ευχαριστώ την Αναστασία Μαυριώτη για τη βοήθεια της όσον αφορά στην παρουσίαση του τελικού μου έργου καθώς επίσης και για τη στήριξη της στη φοιτητική και καλλιτεχνική μου διαδρομή όλα αυτά τα χρόνια. Θα ήθελα επίσης, να ευχαριστήσω τον Πάνο Κουργιούνη για τη συμβολή του στην ανεύρεση του τίτλου του τελικού μου έργου. Τέλος, ευχαριστώ τους γονείς μου για τη συναισθηματική υποστήριξη τους κατά τη διάρκεια των σπουδών μου.

Περιεχόμενα

1. Περίληψη

2. Μεθοδολογία

3. Σκοπός - στόχοι - ερευνητικά ερωτήματα

4. Θεωρητικό Πλαίσιο

- **Το Παιχνίδι - Άθλημα**

4.α Ορισμός του παιχνιδιού

4.β Ο όρος «άθλημα»

4.γ Η σημασία του παιχνιδιού

4.δ Ιστορική Αναδρομή του παιχνιδιού

4.ε Animus, εμπύχωση των παιγνιδιών

4.ζ Παιχνίδια και στερεότυπα

- **Παιδική ηλικία**

4.η Ορισμός του παιδιού

4.θ Στάδια ανάπτυξης του παιδιού

- **Ενηλικίωση**

4.ι Ορισμός του ενήλικου

4.κ Διαβατήριες τελετές ενηλικίωσης

- **Μετάβαση**

4.λ Ενδιάμεσο στάδιο, Μεταίχμιακότητα

5. Περιγραφή του έργου

5.α. Τίτλος

5.β. Κεντρική Ιδέα

5.γ. Οπτική του θεατή

5.δ. Κατασκευή και λειτουργία του έργου

6. Συμπεράσματα

7.Βιβλιογραφία / Δικτυογραφία

Summary

The object of this research is the study of the transition from childhood to adulthood, while at the same time the significance of play in childhood and the connection of abandoning play with the path to maturity are highlighted. Furthermore, the relationship of the ritual with transitional events in human life is examined, while particular emphasis is placed on rites of passage in ancient Greece along with the symbolic importance of toys in them. The main goal is the creation of an audio-visual art installation based on the present bibliographic research. The final artwork narrates a contemporary rite of passage where the viewer is invited to explore and participate. This thesis explains the methodology followed for the bibliographic research as well as for the construction of the visual work, while also listing the research questions that guided the course of the work. The following theoretical framework is developed in six chapters, play, childhood, adulthood, transition, bringing toys to life through imagination and finally stereotypes in children's toys. In the first chapter of the theoretical framework we find some definitions of the game and the toy, while also a brief historical review of the game is presented and its importance in human life is analyzed. Then follows the second chapter with definitions of childhood and the stages of the child's development as he / she is led towards maturity. In the third chapter we find definitions of maturity, followed by information about the rites of passage, with more emphasis on the ancient Greek rites of passage to adulthood and the use of toys in them. The fourth chapter of the theoretical framework analyzes the period between stages, during which one has left a place or situation but has not yet entered or joined the next stage. In the fifth chapter, the process of bringing toys to life through imagination by children during the play is investigated, as well as the sense of dread that can be evoked in some people by the idea of animating an inanimate object. Finally, in the sixth chapter, reference is made to the gender stereotypes found in children's toys. After the theoretical framework, information about the artwork follows. The central idea and the perspective of the viewer are analyzed and information is given about the rules of proper operation and the technologies used for its construction. Finally, the conclusions obtained from the bibliographic research and the completion of the artistic project are mentioned.

Key words: child, game, toys, dolls, coming of age, ritual, rites of passage, transition, artwork, audio-visual, art installation, animism, gender stereotypes.

1. Περίληψη

Αντικείμενο της παρούσας ερευνητικής εργασίας είναι η μελέτη του τρόπου μετάβασης από την παιδική στην ενήλικη ζωή, ενώ παράλληλα αναδεικνύεται η σημασία του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία και η σύνδεση της αποχώρησης του παιχνιδιού με την πορεία προς την ωριμότητα. Παράλληλα εξετάζεται η σχέση της τελετής με τις μεταβατικές καταστάσεις ενώ δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις διαβατήριες τελετουργίες ενηλικίωσης στην αρχαία Ελλάδα και τη συμβολική σημασία του παιχνιδιού σε αυτές. Κύριος στόχος είναι να δημιουργηθεί μια οπτικοακουστική εικαστική εγκατάσταση με αφορμή την παρούσα βιβλιογραφική έρευνα. Το τελικό καλλιτεχνικό έργο διηγείται μια σύγχρονη διαβατήρια τελετουργία ενηλικίωσης όπου ο θεατής καλείται να εξερευνήσει και να συμμετάσχει. Στην παρούσα διπλωματική εργασία εξηγείται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την βιβλιογραφική έρευνα καθώς επίσης και για την κατασκευή του εικαστικού έργου, ενώ επίσης παρατίθενται τα ερευνητικά ερωτήματα που κατεύθυναν την πορεία της εργασίας. Το θεωρητικό πλαίσιο που ακολουθεί αναπτύσσεται σε έξι κεφάλαια, το παιχνίδι, την παιδική ηλικία, την ενηλικίωση, τη μετάβαση, την εμπύχωση των παιχνιδιών και τέλος τα στερεότυπα στα παιδικά παιχνίδια. Στο πρώτο κεφάλαιο του θεωρητικού πλαισίου συναντάμε μερικούς ορισμούς του παιχνιδιού και του αθύρματος, ενώ επίσης παρουσιάζεται μια σύντομη ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού και αναλύεται η σημασία του στη ζωή του ανθρώπου. Στην συνέχεια ακολουθεί το δεύτερο κεφάλαιο με ορισμούς της παιδικής ηλικίας και τα στάδια ανάπτυξης του παιδιού καθώς οδηγείται προς την ωριμότητα. Στο τρίτο κεφάλαιο βρίσκουμε ορισμούς της ενηλικίωσης και ακολουθούν πληροφορίες σχετικά με τις διαβατήριες τελετουργίες δίνοντας περισσότερο έμφαση στις αρχαιοελληνικές τελετές μετάβασης στην ενήλικη ζωή και την χρήση των παιχνιδιών σε αυτές. Στο τέταρτο κεφάλαιο του θεωρητικού πλαισίου αναλύεται η περίοδος μεταξύ των σταδίων, κατά τη διάρκεια της οποίας κάποιος έχει εγκαταλείψει ένα μέρος ή κατάσταση αλλά δεν έχει ακόμη εισέλθει ή ενταχθεί στο επόμενο στάδιο. Στο πέμπτο κεφάλαιο ερευνάται η διαδικασία εμπύχωσης των παιχνιδιών από τα παιδιά κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού, καθώς επίσης και η αίσθηση του τρόμου που μπορεί να προκαλείται σε ορισμένους ανθρώπους από την ιδέα εμπύχωσης ενός άψυχου αντικειμένου. Τέλος στο έκτο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά στα έμφυλα στερεότυπα που συναντάμε στα παιδικά παιχνίδια. Μετά το θεωρητικό πλαίσιο ακολουθούν πληροφορίες σχετικά με το εικαστικό έργο. Αναλύεται η κεντρική ιδέα και η οπτική του θεατή καθώς επίσης δίνονται πληροφορίες σχετικά με τους κανόνες σωστής λειτουργίας και των τεχνολογιών που χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή του. Τέλος αναφέρονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την βιβλιογραφική έρευνα και την ολοκλήρωση του εικαστικού έργου.

Λέξεις κλειδιά: παιδί, παιχνίδι, άθυρμα, πλαγώνα, κούκλες, ενηλικίωση, τελετή, διαβατήριες τελετές, μετάβαση, εικαστικό έργο, οπτικοακουστική εγκατάσταση, έμφυλα στερεότυπα

2. Μεθοδολογία

Η υλοποίηση μιας οπτικοακουστικής εγκατάστασης είναι συνήθως μια διαδικασία που απαιτεί τη διάθεση του καλλιτέχνη να εξερευνήσει πολλούς και διαφορετικούς τομείς οι οποίοι ορισμένες φορές μπορεί να είναι και εντελώς άγνωστοι σε αυτόν. Η ανάγκη υλοποίησης της ιδανικότερης κατασκευής που εκφράζει με καλύτερο τρόπο την ιδέα του καλλιτέχνη, οδηγεί ορισμένες φορές σε άγνωστα μονοπάτια που προκαλούν τον δημιουργό, ο οποίος ξεπερνώντας τις οποίες δυσκολίες γεμίζει με νέες τεχνικές γνώσης και εξελίσσεται.

Η δημιουργία οπτικοακουστικής εγκατάστασης με θέμα τη μετάβαση από την παιδική στην ενήλικη ζωή δεν αποτέλεσε εξαίρεση σε αυτό αφού πέρα από την βιβλιογραφική διερεύνηση του θέματος χρειάστηκε αρκετή διάθεση πειραματισμού και εξερεύνησης σε κατασκευαστικό και τεχνολογικό επίπεδο. Η θεωρητική έρευνα κατεύθυνε το εικαστικό έργο αλλά και το αντίστροφο αφού πολλές φορές κατά τη διάρκεια εικαστικών πειραματισμών για την λύση αισθητικών προβλημάτων γεννιόντουσαν νέα ερευνητικά ερωτήματα που τροφοδοτούσαν το θεωρητικό πλαίσιο με καινούριες πληροφορίες, οπότε η εξέλιξη ήταν παράλληλη σε όλους τους τομείς. Ξεκινώντας από μικρές σημειώσεις και σχέδια υλοποίησης το έργο καθώς και η έρευνα εμπλουτίστηκε με τον καιρό και σταδιακά κατευθύνθηκε σε κάτι πιο ολοκληρωμένο. Η βιβλιογραφική έρευνα σε δανειστικές βιβλιοθήκες αλλά και μέσω διαδικτύου συνέβαλε καθοριστικά στην υποστήριξη του τεχνολογικού πλαισίου αλλά και του θεωρητικού υπόβαθρου του εικαστικού έργου και αποτέλεσε σημαντικό στήριγμα για την τελική υλοποίηση του. Αρκετά άρθρα και ιστοσελίδες με video tutorials, DIY εφαρμογές καθώς και πληροφορίες από forum ήταν ορισμένες από τις πηγές για τη συνδεσμολογία αλλά και για κατασκευαστικές λύσεις ενώ ποικίλες διαδικτυακές πηγές και πλατφόρμες όπως το Academia.edu, Google Scholar, JSTOR κ.α. χρησιμοποιήθηκαν για τη συλλογή χρήσιμων πληροφοριών για την εργασία.

Στα πρώτα στάδια πριν την υλοποίηση του έργου και της βιβλιογραφικής έρευνας υπήρξε μια ανάγκη στοχασμού γύρω από τα ερευνητικά ερωτήματα καθώς επίσης και μια διάθεση ενδοσκόπησης και προσπάθειας ανάκτησης προσωπικών αναμνήσεων από την παιδική ηλικία και το παιχνίδι και κατ' επέκταση το πως είναι να νιώθει κάποιος παιδί. Με αυτή την διαδικασία εξερεύνησης ενός παλιού ξεχασμένου εαυτού δημιουργήθηκε ένα δυνατό κίνητρο για την υλοποίηση του τελικού έργου. Στην συνέχεια ξεκίνησε μια βιβλιογραφική έρευνα γύρω από τις διαβατήριες τελετουργίες ενηλικίωσης όπου τα παιδιά παραδίδουν τα παιχνίδια τους στους θεούς για να ενηλικιωθούν, κάτι το οποίο έδωσε τη βάση για την κεντρική ιδέα της εικαστικής εγκατάστασης. Στη συνέχεια ακολούθησαν διάφορα σκίτσα και σημειώσεις που περιέγραφαν τρόπους εκτέλεσης του έργου καθώς επίσης και αισθητικές προσεγγίσεις. Αυτά οδήγησαν σε κάποιες πρώτες σκέψεις για μια πιο συγκεκριμένη εικαστική κατεύθυνση και ξεκίνησαν πολλοί πειραματισμοί σε σχέση με την τελική μορφή των διάφορων τμημάτων της εγκατάστασης καθώς επίσης και των τεχνολογικών μέσων που θα εξυπηρετούσαν καλύτερα την κεντρική ιδέα ώστε να γίνετε όσο το δυνατόν πιο κατανοητή από τον θεατή κρατώντας το έργο όμως ανοιχτό σε περισσότερες ερμηνείες που αποτελούν έναυσμα για σκέψη και συζήτηση. Κατά την διάρκεια των πειραματισμών με τα υλικά και τα τεχνολογικά μέσα καθώς και την έρευνα γύρω από το παιχνίδι προέκυψε η ανάγκη να ενταχθεί στο έργο ο ήχος. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να αναζητηθεί ένας τρόπος ώστε ο ήχος να παραπέμπει στο παιδικό παιχνίδι όμως ταυτόχρονα να συμφωνεί με το

μεταβατικό στοιχείο που χαρακτηρίζει το σύνολο του έργου. Για να μπορέσει να επιτευχθεί αυτό έγιναν τεχνολογικές παρεμβάσεις σε μουσικά παιδικά παιχνίδια ώστε να εμπλουτιστούν με νέες δυνατότητες και να παράξουν νέους ήχους. Στην συνέχεια ορισμένοι από αυτούς τους ήχους ηχογραφήθηκαν και δημιουργήθηκαν μικρές σε διάρκεια συνθέσεις χρησιμοποιώντας έναν ψηφιακό σταθμό επεξεργασίας ήχου που ονομάζεται Reaper. Αυτές οι ηχητικές συνθέσεις εντάχθηκαν σε ένα τμήμα του έργου για το οποίο χρειάστηκε να κατασκευαστεί πλακέτα με τεχνολογία τις Adafruit. Σταδιακά το έργο έπαιρνε συγκεκριμένη μορφή και στην πορεία ακολούθησαν περισσότερες δοκιμές σε σχέση με την τοποθέτηση του έργου στον χώρο καθώς επίσης και την θέση του θεατή σε αυτό.

Σύμφωνα με τον Γιόχαν Χουιζίνκα¹, στη θεωρία της πολιτισμικής διαπραγμάτευσης, συνδέει το παιχνίδι με την ανάπτυξη του πολιτισμού. Πιο συγκεκριμένα υποστηρίζει ότι πίσω από τις μεγάλες αρχετυπικές δραστηριότητες της ανθρώπινης κοινωνίας, όπως η γλώσσα, οι μύθοι και η τελετουργία υπάρχει το παιχνίδι. Έτσι λοιπόν μπορούμε να αντιληφθούμε το παιχνίδι ως μια δημιουργική δραστηριότητα η οποία συνοδεύεται από αισθήματα έντασης και χαράς. Επίσης κατά τον Sigmund Freud² μπορούμε να διακρίνουμε μια ομοιότητα στο παιδί κατά την διαδικασία του παιχνιδιού με τον ποιητή που κατά την δημιουργία ενός ποιήματος δημιουργεί έναν δικό του κόσμο αφού το παιδί και ο ποιητής διευθύνουν τα αντικείμενα του κόσμου με μια τάξη που τους φέρνει ικανοποίηση. Ο Sigmund Freud επίσης υποστηρίζει πως το παιδί αντιμετωπίζει με απόλυτη σοβαρότητα τον νέο κόσμο που δημιουργεί αφού δεν είναι η σοβαρότητα το αντίθετο του παιχνιδιού αλλά η πραγματικότητα, μια άποψη που υποστηρίζει και ο Γιόχαν Χουιζίνκα³ στην έρευνα του για το παιχνίδι. Κατά αυτήν την έννοια θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως λόγω της ελευθερίας στην δοκιμή διάφορων υλικών και συνδεσμολογίας μέχρι να βρεθεί αυτό που εξυπηρετούσε καλύτερα τις ανάγκες του έργου, η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε προσέγγιζε περισσότερο το ίδιο το παιχνίδι ως μια δημιουργική κατάσταση παρά μια αυστηρή μεθοδολογική προσέγγιση. Καθώς τα παιδιά παίζουν, έχοντας σκοπό να εκφραστούν χρησιμοποιούν πραγματικά αντικείμενα προκειμένου να δημιουργήσουν δικούς τους νέους κόσμους. Με παρόμοιο τρόπο και ένας καλλιτέχνης χρησιμοποιεί πραγματικά υλικά για να δημιουργήσει ένα καλλιτεχνικό έργο.

3. Σκοπός - στόχοι - ερευνητικά ερωτήματα

Η παρούσα έρευνα έχει σκοπό την κατανόηση του ρόλου του παιχνιδιού στη ζωή του ανθρώπου αλλά και το κατά πόσο το τέλος του παιχνιδιού σηματοδοτεί και το τέλος της παιδικής ηλικίας και την αρχή της ενήλικης ζωής. Ενώ τα παιχνίδια μπορούμε να τα συναντήσουμε με πολλές μορφές σε όλους τους πολιτισμούς ανά τους αιώνες, η έρευνα αυτή εστιάζει περισσότερο στον ρόλο του παιχνιδιού στην αρχαία Ελλάδα και πιο συγκεκριμένα στις διαβατήριες τελετουργίες ενηλικίωσης οι οποίες είναι και η βασικότερη πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία του τελικού εικαστικού έργου. Στις διαβατήριες τελετουργίες ενηλικίωσης που γινόντουσαν στην αρχαία Ελλάδα τα παιχνίδια είχαν κεντρικό ρόλο αφού τα παιδιά έπρεπε να τα «θυσιάσουν» - παραδώσουν σε ιερά διάφορων θεοτήτων που χωρίζονταν με

¹ Χουιζίνκα, Γ. (1989). Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, Γνώση, Αθήνα, σελ. 16

² Freud, S. (2011). Ο ποιητής και η φαντασίωση, Πλέθρον, Αθήνα

³ Χουιζίνκα, Γ. (1989). Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, Γνώση, Αθήνα

βάση το φύλο του παιδιού που συμμετείχε στη μύηση. Διαφορετικά ιερά, θεότητες αλλά και παιχνίδια για τα αγόρια και διαφορετικά για τα κορίτσια, έναν διαχωρισμό που συναντάμε μέχρι και σήμερα όπου τα παιδιά καθοδηγούνται στην εξερεύνηση συγκεκριμένων ρόλων με βάση το φύλο μέσα από το παιχνίδι. Σύμφωνα με τον Πλάτωνα το παιχνίδι βοηθάει στο να εκπαιδεύονται τα παιδιά για τους ρόλους τους ως αυριανοί πολίτες, αυτή η εκπαιδευτική ιδιότητα του παιχνιδιού οδήγησε στο να διευρυνθεί η έρευνα στην συμβολή των παιχνιδιών για την προβολή κοινωνικών στερεοτύπων για το φύλο, την φυλή αλλά και την κοινωνική τάξη καθώς επίσης και στην αναζήτηση αισθητικών λύσεων για την περιγραφή τους.

Κατά τον σχεδιασμό της έρευνας και την υλοποίηση του έργου δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στο να κατανοηθεί η έννοια της μετάβασης και να οπτικοποιηθεί η διαδικασία της ως στάδιο μετακίνησης από ένα σημείο σε ένα άλλο. Λαμβάνοντας πάντα υπ' όψιν ένα από τα βασικότερα στοιχεία της κεντρικής ιδέας του έργου όπου είναι τα παιχνίδια η έρευνα κατευθύνθηκε και στην εμφύχωση των παιχνιδιών από τα παιδιά με την φαντασία τους κατά την διαδικασία του παιχνιδιού. Αυτό στάθηκε ως αφορμή για περαιτέρω εξερεύνηση τόσο εικαστική όσο και θεωρητική αλλά και στη γέννηση νέων ερευνητικών ερωτημάτων. Αν τα παιδιά εμφυχώνουν τα παιχνίδια τους τότε πως αντιλαμβανόμαστε τον θάνατο του παιχνιδιού και τι προκαλεί στον συναισθηματικό μας κόσμο αυτή η ιδέα; Κατ' επέκταση, μπορεί ένα παιχνίδι εκτός από χαρά να προκαλέσει τον τρόμο; Το τελευταίο ερευνητικό ερώτημα προσεγγίζει περισσότερο τον κόσμο των ενηλίκων. Η σχέση του ενήλικου ανθρώπου με το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να απέχει από την έρευνα αφού ο ενήλικος συμμετέχει ενεργά ως δημιουργός, επινοητής και κατασκευαστής των παιχνιδιών όπως επίσης και των διαβατηρίων τελετών ενηλικίωσης. Κατά τον Brougère⁴ κανείς δεν ξεφεύγει εξάλλου από τα παιχνίδια πρώτα ως παιδί, κατόπιν ως γονέας και παππούς ή γιαγιά, ή απλώς στο πλαίσιο των κοινωνικών συμβάσεων με την προσφορά δώρων⁵.

Ο σκοπός στην παρούσα εργασία είναι:

- Η δημιουργία εικαστικής εγκατάστασης που διηγείται στον θεατή την μετάβαση από την παιδική στην ενήλικη ζωή

Οι στόχοι που τέθηκαν προς διερεύνηση είναι:

- Η βιβλιογραφική διερεύνηση της σχέσης του παιχνιδιού με τις διαβατήριες τελετές ενηλικίωσης στην αρχαία Ελλάδα
- Η έρευνα για τον σχεδιασμό και τον τρόπο υλοποίησης της οπτικοακουστικής εγκατάστασης

Τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν στην παρούσα εργασία είναι τα ακόλουθα:

- Τι είναι το παιχνίδι και ποια η σημασία του παιχνιδιού στη ζωή του ανθρώπου;
- Υπάρχει κάποια σύνδεση μεταξύ της τελετής και του παιχνιδιού;

⁴ Brougere, G. (2003), Jouets et Compagnie, Stock, France, σελ. 7.

⁵ Συλλογικό έργο, (2008), Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 22

- Μπορεί το τέλος της χρήσης παιχνιδιών να σηματοδοτεί το τέλος της παιδικής ηλικίας και την αρχή της ενήλικης ζωής;
- Προβάλλονται κοινωνικά στερεότυπα μέσα από τις παιδικές κούκλες και αν ναι ποια είναι αυτά;
- Μπορεί ένα παιχνίδι εκτός από χαρά να προκαλέσει τον τρόμο;

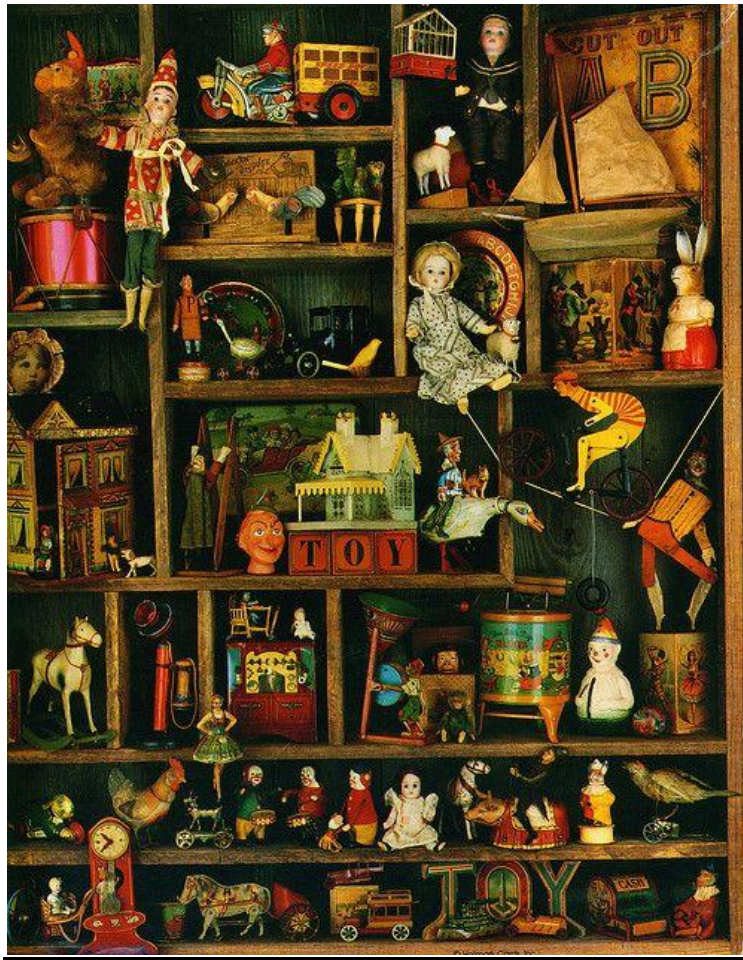
4. Θεωρητικό Πλαίσιο

Το Παιχνίδι – Άθλημα

4.α Ορισμός του παιχνιδιού

Ο ορισμός του παιχνιδιού έχει απασχολήσει κατά καιρούς πολλούς ανθρωπολόγους, κοινωνιολόγους, φιλοσόφους, σχεδιαστές παιχνιδιών, παιδαγωγούς και πολλούς άλλους ειδικούς από κάθε επιστημονικό πεδίο που ορίζουν το παιχνίδι σύμφωνα με τις αρχές της ειδικότητάς τους. Σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής⁶ το παιχνίδι είναι I 1. Αντικείμενο που προορίζεται για ψυχαγωγία ή διασκέδαση και όχι για άμεση πρακτική χρήση. II 2. Οργανωμένη ή, συνήθ., αυθόρμητη δραστηριότητα ενηλίκων, παιδιών ή μικρών ζώων που σκοπεύει στην ψυχαγωγία και στη διασκέδαση. III 3. Μορφή ανταγωνιστικής ψυχαγωγικής δραστηριότητας, ατομικής ή συλλογικής, που διεξάγεται σύμφωνα με ορισμένους κανόνες ή με συμφωνημένη διαδικασία, που σκοπεύει στην ηθική νίκη ή στο κέρδος, και που η έκβασή της εξαρτάται από την ευφυΐα, τη δεξιοτεχνία, τη σωματική δύναμη ή την τύχη του παίκτη ή των παικτών. 2α. Ολοκληρωμένο τμήμα σειράς ομοειδών παιχνιδιών που λαμβάνεται ως μονάδα για τον υπολογισμό του τελικού αποτελέσματος. 3α. καθετί που ακολουθεί μια επαναλαμβανόμενη τακτή διαδικασία ή γίνεται με βάση απαραβίαστους κανόνες. V. Τέχνασμα, κόλπο: α. για το ξεγέλασμα ή την παραπλάνηση των νοητικών διεργασιών ή των αισθήσεων. β. Για την εξαπάτηση προσώπου. γ. Για τη γελοιοποίηση ή διακωμώδηση κάποιου.

⁶ Παιχνίδι: Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής



Εικόνα 1. Διάφορα παιχνίδια

Η ετυμολογία της λέξης προέρχεται από τη λέξη «παίς» όπως και οι λέξεις παιδί, παίγνιον, παιδεία, παιδιά, παίζω και παιδεύω. Η λέξη παιχνίδι ή και παίγνιο είναι παράγωγη της λέξης παιδί⁸. Σύμφωνα με τον Γιώχαν Χουιζίνγκα προέρχεται από το αρχαιοελληνικό παίγνιον και σημαίνει «ότι ανήκει ή ότι αναφέρεται στο παιδί». Σύμφωνα πάλι με τον ίδιο το παιχνίδι είναι η ελεύθερη δραστηριότητα που γίνεται με τρόπο συνειδητό, έξω από την κανονική ζωή, καθώς είναι κάτι «μη σοβαρό» αλλά ταυτόχρονα απορροφά εντελώς το παιδί που παίζει⁹. Στην ανθρωπολογία το παιχνίδι ορίζεται σαν μια συμπεριφορά που προκαλεί ευχαρίστηση και εμφανίζεται σε ένα πλαίσιο πολιτισμικό όπου αντανακλά τα έθιμα και τις αξίες του πολιτισμού¹⁰. Στη νευροανάπτυξη το παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως βασικό στοιχείο της ωρίμανσης και ανάπτυξης του νευρικού συστήματος του ανθρώπου λόγω των αισθητηριακών ερεθισμάτων που λαμβάνει κατά την διαδικασία του παιχνιδιού¹¹. Στις κοινωνικές επιστήμες το παιχνίδι είναι ένα σημαντικό στοιχείο για την κοινωνικοποίηση του

⁷ Εικόνα 1. <https://i.pinimg.com/originals/59/28/b5/5928b5fdaeb3c3e7cb2c8188f3e07c68.jpg>

⁸ Χουιζίνγκα, Γ. (1989). Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, Γνώση, Αθήνα σελ. 51

⁹ Χουιζίνγκα, Γ. (1989). Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, Γνώση, Αθήνα

¹⁰ Anderso, R. (1997). The anthropological study of play. In B.E. Chandler (Ed), The Essence of Play, a Child's Occupation, Bethesda. The American Occupational Therapy Association.

¹¹ Schaaf, R & Burke, J. (1997). What happens when we play? A neurodevelopmental explanation. In B.E. Chandler (Ed), The Essence of Play, a Child's Occupation, Bethesda: The American Occupational Therapy Association.

παιδιού. Ενώ σύμφωνα με τον Parten¹², το παιδί περνάει από 6 στάδια μέσα από την διαδικασία του παιχνιδιού για να φτάσει από το μοναχικό παιχνίδι στο ομαδικό παιχνίδι συνεργασίας. Σύμφωνα με την επιστήμη της ψυχολογίας μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά μπορούν να ελέγξουν τις ασυνείδητες ορμές τους καθώς εκφράζουν, χειρίζονται και κατ' επέκταση ελέγχουν τις ανησυχίες τους¹³. Ο Γάλλος κοινωνιολόγος Roger Caillois¹⁴, στο βιβλίο του *Les jeux et les hommes*, όρισε το παιχνίδι ως μια δραστηριότητα που πρέπει να έχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: Η δραστηριότητα επιλέγεται για τον ανάλαφρο χαρακτήρα της. Οριοθετείται σε χρόνο και τόπο. Το αποτέλεσμα της δραστηριότητας είναι απρόβλεπτο. Η συμμετοχή δεν επιτυγχάνει τίποτα χρήσιμο. Η δραστηριότητα έχει κανόνες που διαφέρουν από την καθημερινή ζωή. Συνοδεύεται από την επίγνωση μιας διαφορετικής πραγματικότητας. Ο Ν. Παπαδόπουλος¹⁵ αναφέρει το παιχνίδι ως ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει πολύ διαφορετικές πράξεις και εκδηλώσεις». Ο Kevin J. Maroney¹⁶ υποστηρίζει ότι το παιχνίδι έχει πάντα στόχους και δομή, ενώ η σχεδιάστρια παιχνιδιών Jane McGonigal¹⁷ αναφέρει ότι αν αφαιρεθούν οι διαφορές του είδους των παιχνιδιών και οι τεχνολογικές πολυπλοκότητες, όλα τα παιχνίδια μοιράζονται τέσσερα καθοριστικά χαρακτηριστικά: έναν στόχο, κανόνες, ένα σύστημα ανατροφοδότησης και εθελοντική συμμετοχή. Ο Λούντβιχ Βιτγκενστάιν¹⁸ ήταν πιθανώς ο πρώτος ακαδημαϊκός φιλόσοφος που ασχολήθηκε με τον ορισμό της λέξης παιχνίδι. Στις φιλοσοφικές έρευνες του, ο Βιτγκενστάιν υποστήριξε ότι τα στοιχεία των παιχνιδιών, όπως οι κανόνες και ο ανταγωνισμός, όλα αποτυγχάνουν να ορίσουν επαρκώς τι είναι τα παιχνίδια. Ο Vygotsky¹⁹ υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που επιθυμεί το παιδί, πάντα αφορά κάτι το φανταστικό και υπάρχουν κάποιοι κανόνες στο μυαλό των παικτών ανεξάρτητα από το αν έχουν συμφωνηθεί από την αρχή ή όχι.

¹² Greene, S. (1997). Playmates: social interaction in early and middle childhood. In B.E. Chandler (Ed), *The Essence of Play, a Child's Occupation*, Bethesda: The American Occupational Therapy Association.

¹³ Σ. Κανταρτζή (2003). Βοήθημα για το μάθημα Εργοθεραπεία σε Παιδιά και Εφήβους II. Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Αθήνας, Σχολή Επαγγελματιών Υγείας και Πρόνοιας, Τμήμα Εργοθεραπείας, Αθήνα.

¹⁴ Caillois, R. (1957). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.

¹⁵ Παπαδόπουλος Ν., (1991), Ψυχολογία: σύγχρονα θέματα: σπουδές, εφαρμογές, κοινωνικοποίηση, παιχνίδι, μάθηση, επιθετικότητα, ωριμότητα, κληρονομικότητα, περιβάλλον, προσωπικότητα, εφηβεία, πειθαρχία, αυτοχειρία, ναρκωτικά, Αθήνα

¹⁶ Maroney, K. (2001). "My Entire Waking Life". *The Games Journal*.

¹⁷ McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken*. Penguin Books.

¹⁸ Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell.

¹⁹ Vygotsky, L. (1978). *The Role of Play in Development*. In *Mind in Society*. (Trans. M. Cole). Cambridge, MA: Harvard University Press. σελ.92-104



20

Εικόνα 2. Παιδιά που παίζουν

Ενώ υπάρχουν τόσοι διαφορετικοί ορισμοί για το τι είναι παιχνίδι, υπάρχουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού στα οποία οι περισσότεροι συμφωνούν. Σύμφωνα, λοιπόν, με τη θεωρία των Rubin και συνεργατών, το παιχνίδι είναι μια συμπεριφορά που καθοδηγείται από εσωτερικό κίνητρο, ελέγχεται από το ίδιο το παιδί και απαιτεί την ενεργό συμμετοχή του ενώ δεν περιορίζεται από εξωτερικούς κανόνες²¹.

4.β Ο όρος «άθυρμα»

Την λέξη «άθυρμα» τη συναντάμε αρχικά σε αρχαιοελληνικά κείμενα καθώς επίσης και σε βυζαντινά. Αργότερα επανήρθε από τους λόγιους κατά τα τέλη του 19ου αιώνα, αφού με την ανάπτυξη της παιχνίδοβιομηχανίας προέκυψε η ανάγκη ενός λεκτικού διαχωρισμού του μέσου του παιχνιδιού από τη διαδικασία του παίζειν. Τον όρο «άθυρμα» συναντάμε και σε άρθρα εφημερίδων της τελευταίας δεκαετίας του 19ου αιώνα ως πρώτο συνθετικό τεσσάρων νέων λέξεων που επιχειρούν να αποδώσουν την παραγωγή και εμπορία παιχνιδιών: ανθυρματοουία, αθυματοποιός, αθυρματοπώλης, αθυρματοπωλεία. Επίσης με σκοπό να αποδοθεί η παραγωγή, εξαγωγή παιχνιδιών, υιοθετείται ο όρος <<αθύρματα>>, εναλλάξ με την κατηγορία <<παιγνίδια>> ή συμπληρωματικά στον όρο <<παίγνια>>, όπως

²⁰ Εικόνα 2.

https://img.huffingtonpost.com/asset/5b9e95fd2200005600da173d.jpeg?ops=scalefit_960_noupscale

²¹ Morrison, C.D., Metzger, P. & Pratt, P.N. (1996). Play. In J. Case-Smith & A.S. Allen & P.N. Pratt, (Eds), Occupational Therapy For Children, (3rd ed), St. Louis: Mosby.

διαπιστώνουμε από δημοσιεύματα της Γενικής (μετέπειτα Εθνικής) Στατιστικής Υπηρεσίας μετά το 1920²².

4.γ Η σημασία του παιχνιδιού

Η σημαντικότητα του παιχνιδιού είναι αδιαμφισβήτητη σύμφωνα με πολλούς φιλοσόφους, παιδαγωγούς και άλλους επιστήμονες από διάφορους τομείς. Στην αρχαία Ελλάδα ειδικότερα το παιχνίδι αποτέλεσε ένα πολυσήμαντο και ευρύ κεφάλαιο πολιτισμικής έκφρασης. Το παιχνίδι βρίσκεται θέση στον στοχασμό του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη, τις ιστορικές περιηγήσεις του Ηροδότου, τους Βίους Παράλληλους του Πλουτάρχου ενώ η φιλοσοφική και κοινωνική προέκταση του παιχνιδιού απασχολεί την σκέψη πολλών ακόμα συγγραφέων²³. Ενώ φιλόσοφοι όπως ο Σωκράτης, ο Σόλων και ο Γαληνός έθιζαν τη σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού πνευματικά και σωματικά, ο Πλάτωνας τόνισε και την εκπαιδευτική του διάσταση. Πιο συγκεκριμένα η φράση από το βιβλίο της Πολιτείας του Πλάτωνα « Μὴ τοίνυν βία, εἶπον, ὦ ἄριστε, τοὺς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλὰ παίζοντας τρέφε, ἵνα καὶ μᾶλλον οἷός τ' ἦς καθορᾶν ἐφ' ὃ ἕκαστος πέφυκεν»²⁴ εννοώντας σε ελεύθερη μετάφραση ποτέ να μη μεταχειρίζεσαι τη βία στα μαθήματα των παιδιών, αλλά φρόντιζε μᾶλλον παίζοντας να εκπαιδεύονται, για να είσαι σε θέση να διακρίνεις τη φυσική προδιάθεση του καθενός μας αποκαλύπτει την αξία του παιχνιδιού στην αρχαία Ελλάδα και την θέση του ως βασικό στοιχείο για την σωστή διαδικασία της εκπαίδευσης του παιδιού.



25

Εικόνα 3. Παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα

Συμπεραίνουμε λοιπόν πως απ' την οποιαδήποτε χαρά και την σύνδεση του με την διασκέδαση, το παιχνίδι μέσα από την μίμηση και το αντικαθρέφτισμα του κόσμου των ενηλίκων προετοιμάζει βαθμιαία τα παιδιά στο μοίρασμα των μελλοντικών τους ρόλων. Κατά τον 18ο αιώνα ξεκινά η εμφάνιση των πρώτων εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη Δυτική Ευρώπη και συνεχίζουν με μεγάλη ανάπτυξη κατά τον 19ο αιώνα αφού η ιδέα ότι η παιδική ηλικία δεν είναι μόνο η προετοιμασία για την ενηλικίωση αλλά μια σημαντική και ξεχωριστή

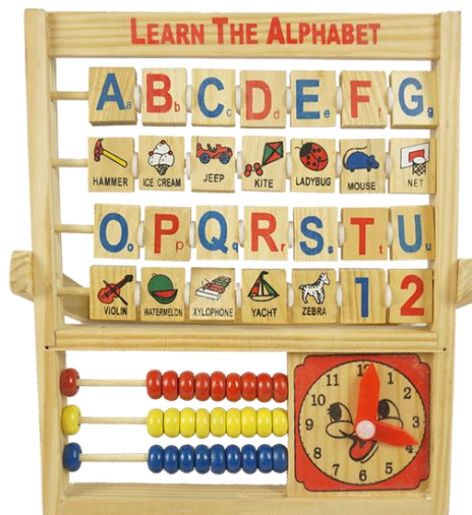
²² Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 11

²³ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 14

²⁴ Πολιτεία, Πλάτων

²⁵ Εικόνα 3. <https://www.greekteachers.gr/wp-content/uploads/2019/10/arxaia-ellinika-paixnidia-640x330.jpg>

περίοδος στην ζωή του ανθρώπου είναι μία άποψη που συναντάμε το 19^ο αιώνα από πολλούς πρωτοπόρους ψυχολόγους και παιδαγωγούς εκείνης της εποχής όπως οι Pestalozzi (1746-1827), Piaget (1896-1980), Vygotsky (1896-1934), Bruner (1915-2016), Isaacs (1885-1948), οι οποίοι διατύπωσαν θεωρίες σχετικά με την εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού²⁶. Η προϊούσα εκβιομηχάνιση ήταν μια σημαντική αιτία για την εξάπλωση και εδραίωση των παιχνιδιών που στόχο είχαν να συνεισφέρουν στην εκπαίδευση των παιδιών, τα γνωστά και ως εκπαιδευτικά παιχνίδια.



27

Εικόνα 4. Παιχνίδι μάθησης

Καθώς ο αλφαριθμητισμός των μαζών αποτελεί μία πρόκληση την συγκεκριμένη εποχή, τότε εμφανίζονται και τα πρώτα παιχνίδια ανάγνωσης, αλλά και ιστορικής και γεωγραφικής κατανόησης. Ακόμα μεγαλύτερη έμφαση στις εκπαιδευτικές διαστάσεις του παιχνιδιού γίνεται φανερό κατά τις πρώτες δεκαετίες του 20ού αιώνα παράλληλα με τις παιδαγωγικές θεωρίες της νέας αγωγής, της μεταρρυθμιστικής και προοδευτικής παιδαγωγικής καθώς επίσης και του σχολείου εργασίας. Από τα μέσα του 20ού αιώνα και μετά δεν έχουμε σημαντικές εξελίξεις στο εκπαιδευτικό παιχνίδι και σε παιδαγωγικές προσεγγίσεις. Αυτό συμβαίνει επειδή η εκπαιδευτική αρχή <<μαθαίνω παίζοντας>> έχει εδραιώσει τη θέση του στα παιδαγωγικά και διδακτικά μοντέλα και δεν αμφισβητείται η χρήση του. Ωστόσο, εφαρμόζεται περισσότερο στην προσχολική περίοδο μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1980. Από το 1990 και μετά επιχειρείται μια σταδιακή ένταξη του ελεύθερου παιχνιδιού σε ορισμένες ευρωπαϊκές χώρες (Αυστρία, Πορτογαλία, Δανία, Νορβηγία)- η ένταξη του ελεύθερου παιχνιδιού και της παιγνιώδους διδασκαλίας με χρήση παιχνιδιών στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης²⁸.

²⁶ Exploring Play in the Primary Classroom, Beardsley & Harnett

²⁷ Εικόνα 4. https://oss-us.xorder.com.cn/globale/image/US_Los_Angeles/772/oss/product/Educational%20Toys/XL10159.png?x-oss-process=image/resize,m_pad,h_650,w_650

²⁸ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 18

Πέρα από την εκπαιδευτική ιδιότητα του παιχνιδιού να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο συναντάμε το παιχνίδι ως προσφορά δώρου των μεγάλων προς τα παιδιά. Ήδη από την αρχαία Ελλάδα η ιδιότητα του παιχνιδιού ως δώρο μας φανερώνεται στα πλαίσια της οικογενειακής γιορτής που ονομάζονταν «Αμφιδρόμια» που τελούνταν κατά την πέμπτη, έβδομη ή δέκατη μέρα από τη γέννηση του παιδιού και στα πλαίσια αυτής τις γιορτής λάμβανε τα πρώτα του παιχνίδια ως δώρα. Με τη γιορτή αυτή γινόταν η συμβολική είσοδος του νεογέννητου στην κοινωνική ομάδα. Η συγκεκριμένη πράξη ήταν ένα είδος διαβατήριας τελετής κατά την οποία το παιδί με τελετουργικό τρόπο το περιέφεραν γύρω από την εστία και γίνονταν η αναγγελία του ονόματός του, εξ ου και ο χαρακτηρισμός της συγκεκριμένης πράξης ως Ονομαστήρια. Τότε όσοι παρευρίσκονταν στην τελετή που συνήθως ήταν συγγενείς και φίλοι της οικογένειας χάριζαν στο παιδί παιχνίδια, με χαρακτηριστικότερο την κουδουνίστρα τις οποίες ο Πολυδεύκης (Ονομαστικόν ΙΧ, 127) σημειώνει πως ο καταπραϋντικός ήχος πιστευόταν ότι απομάκρυνε από τα μωρά τα κακόβουλα πνεύματα²⁹. Σύμφωνα με την Κλειώ Γκουγκουλή³⁰, στις μέρες μας το παιχνίδι - άθλημα συμπυκνώνει την έννοια του πολιτιστικού προϊόντος και του βιομηχανικού προϊόντος της αγοράς γεφυρώνοντας την κλασική στην ανθρωπολογική βιβλιογραφία αντίστιξη μεταξύ δώρου και εμπορεύματος. Το παιχνίδι του εμπορίου το οποίο είναι ένα προϊόν αλλοτριωτικών σχέσεων της καπιταλιστικής παραγωγής, δωρίζεται στα παιδιά για την ενίσχυση των οικογενειακών σχέσεων αλλά και να δυναμώσει τους δεσμούς ανάμεσα στις γενιές.



31

Εικόνα 5. Κουδουνίστρα. Μεσοποταμία, τέλη 3ου αι. π.Χ.

²⁹ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ 42

³⁰ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 19 - 20

³¹ Εικόνα 5.

https://www.benaki.org/index.php?option=com_collectionitems&view=collectionitem&id=120580&Itemid=&lang=el



32

Εικόνα 6. Δώρα από τον Άγιο Βασίλη

Κατά τον 19ο αιώνα μια σειρά από κοινωνικοοικονομικές και πολιτισμικές εξελίξεις που έλαβαν χώρα στις ΗΠΑ συνέβαλαν σε μεγάλο βαθμό στη σύνδεση του παιχνιδιού με τις έννοιες του δώρου και του εμπορεύματος αφού πραγματοποιήθηκε μια σύνδεση διαφορετικών ευρωπαϊκών παραδόσεων που σχετίζονταν με τον εορταστικό κύκλο των Χριστουγέννων και της αλλαγής του έτους. Αυτές οι κοινωνικοοικονομικές και πολιτισμικές εξελίξεις έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην επινόηση του Αϊ Βασίλη ως μια φιγούρα που φέρνει στα παιδιά εμπορικά δώρα. Η εμφάνιση γνωστών παιχνιδιών στις λαμπάδες που κρατάνε τα παιδιά κατά την περίοδο του Πάσχα εντάσσεται σε απόπειρες της αγοράς να επαναπροσδιορίσει την πολιτισμική λογική του παιχνιδιού ως δώρου συνδεδεμένου με τις εθιμικές ανταλλαγές δώρων των Χριστουγέννων αυξάνοντας τις πωλήσεις παιχνιδιών με το να τις επεκτείνουν και στην πασχαλινή εορταστική περίοδο.

Ο υλικός πολιτισμός του παιχνιδιού αποτελείται από όλα τα παιχνίδια - αθύρματα καθώς και γενικότερα τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται κατά την διαδικασία του παιχνιδιού μαζί με τους επίσημους και ανεπίσημους παιχνιδότοπους ο οποίος είναι ο χώρος που περιβάλλει το παιχνίδι ως διαδικασία. Όλα αυτά μαζί αποτελούν μέρος της υλικής κουλτούρας της παιδικής ηλικίας και συνθέτουν τον υλικό πολιτισμό του παιχνιδιού³³. Σύμφωνα με τη σύγχρονη θεωρία του Υλικού Πολιτισμού³⁴, όπως διατυπώθηκε με τη συμβολή των A. Appadurai, D. Miller, P. Du Gay C. Tilley κ.ά., η κατανόηση των διαφορετικών μεταξύ τους αντικειμένων και συχνά αντιφατικών νοημάτων τους περιλαμβάνει την ιστορική τους μελέτη καθώς και των νοημάτων που τους αποδίδονται κατά τη διαδρομή τους σε κοινωνικά, πολιτισμικά και οικονομικά πεδία³⁵.

³² Εικόνα 6. <https://ih1.redbubble.net/image.428080398.8345/flat,750x,075,f-pad,750x1000,f8f8f8.u12.jpg>

³³ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 22 – 23

³⁴ Appadurai, The Social Life of Things, Miller, Material Culture, Du Gay κ.ά., Doing Cultural Studies, Tilley, Ethnography

³⁵ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 24

4.δ Ιστορική Αναδρομή του παιχνιδιού

Τα πρώτα παιχνίδια κατασκευάζονταν από φυσικά υλικά, όπως πέτρες, ραβδιά και πηλό. Πριν από χιλιάδες χρόνια, τα παιδιά της Αιγύπτου έπαιζαν με κούκλες που είχαν περούκες και κινητά μέλη, τα οποία ήταν κατασκευασμένα από πέτρα, αγγεία και ξύλο³⁶. Ωστόσο, τα στοιχεία για παιχνίδια στην αρχαία Αίγυπτο είναι εξαιρετικά δύσκολο να εντοπιστούν με βεβαιότητα στα αρχαιολογικά αρχεία. Μικρά ειδώλια και μοντέλα που βρέθηκαν σε τάφους συνήθως ερμηνεύονται ως τελετουργικά αντικείμενα. Αυτά από τοποθεσίες οικισμών χαρακτηρίζονται πιο εύκολα ως παιχνίδια τα οποία περιλαμβάνουν κλωστές, μπάλες από ελατήριο και ξύλινα μοντέλα ζώων με κινητά μέρη³⁷. Στην αρχαία Ελλάδα και την αρχαία Ρώμη, τα παιδιά έπαιζαν με κούκλες από κερί ή τερακότα: ραβδιά, τόξα, βέλη κ.α. Όταν ενηλικιώνονταν τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα και τη Ρώμη συνηθιζόταν να θυσιάζουν τα παιχνίδια της παιδικής τους ηλικίας στους θεούς. Την παραμονή του γάμου τους, νεαρά κορίτσια γύρω στα δεκατέσσερα πρόσφεραν τις κούκλες - πλαγγόνες τους σε ένα ναό ως ιεροτελεστία μετάβασης στην ενηλικίωση^{38 39}.



Εικόνα 7. Παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα

Στην αρχαία Ελλάδα συγκεκριμένα τα παιχνίδια που έπαιζαν τα παιδιά ήταν ποικίλα, ενώ ορισμένα διατηρήθηκαν ως τις μέρες μας με παρόμοια χρήση ή και με παρόμοιους κανόνες, ορισμένα από αυτά ήταν: Η Χαλκή Μυία η αλλιώς μύνινδα, δραπετίνδα, ψηλαφίνδα, γνωστή στις μέρες μας ως τυφλόμυγα όπου και οι κανόνες ήταν παρόμοιοι. Έδεναν τα μάτια σε ένα παιδί το οποίο προσπαθούσε να πιάσει τα υπόλοιπα παιδιά. Το παιχνίδι Πλαταγή που είναι γνωστό στις μέρες μας ως κουδουνίστρα. Ήταν φτιαγμένο από πηλό και με μικρές πέτρες που υπήρχαν εσωτερικά έκαναν έναν ήχο που ηρεμούσε τα μικρά παιδιά. Το παιχνίδι Ακινήτρινδα παίζεται από παιδιά ακόμα και ονομάζεται αγαλματάκια. Σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού τα παιδιά περπατάνε και μόλις δοθεί το σύνθημα πρέπει να μείνουν ακούνητα σε όποια στάση βρίσκονται εκείνη την στιγμή. Η Αποδιδρασκίνδρα ήταν ένα

³⁶ Maspero, Gaston Camille Charles. Manual of Egyptian Archaeology and Guide to the Study of Antiquities in Egypt. Project Gutenberg

³⁷ Wilkinson, Toby (2008). Dictionary of Ancient Egypt. Thames & Hudson. σελ. 251

³⁸ Powell, Barry B. (2001). Classical Myth; Third Edition. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall. σελ. 33–34

³⁹ Garland, R. (2013). Ancient Greece: Everyday Life in the Birthplace of Western Civilization, Union Square & Co.; Illustrated edition, New York, σελ.96

⁴⁰ Εικόνα 7. <https://toymuseum.gr/toys-ancient.html>

επίσης παιχνίδι που διατηρήθηκε στον χρόνο. Δεν είναι άλλο από το κρυφτό όπου ένα παιδί κλείνει τα μάτια και τα υπόλοιπα τρέχουν και κρύβονται. Αφού το παιδί άνοιξη τα μάτια του ψάχνει να βρει τα υπόλοιπα. Μόλις βρει κάποιο πρέπει να προλάβει να τρέξει πίσω στην αρχική του θέση αλλιώς χάνει.^{41 42}



43

Εικόνα 8. Πλαγγόνα (κούκλα), 490 π.Χ

Τα αρχαιολογικά ευρήματα μας αποκαλύπτουν πως πιθανότατα η κούκλα είναι το παλαιότερο δημοφιλές παιχνίδι. Οι παλαιότερες κούκλες κατασκευάζονταν από διαθέσιμα υλικά όπως πηλό, πέτρα, ξύλο, κόκαλο, ελεφαντόδοντο, δέρμα ή κερί. Ξύλινες κούκλες με κουπιά έχουν βρεθεί σε αιγυπτιακούς τάφους που χρονολογούνται ήδη από τον 21ο αιώνα π.Χ. Κούκλες με κινητά μέλη και αφαιρούμενα ρούχα χρονολογούνται τουλάχιστον στο 200 π.Χ. Οι αρχαιολόγοι ανακάλυψαν ελληνικές κούκλες φτιαγμένες από πηλό και αρθρωμένες στους γοφούς και τους ώμους. Οι κούκλες από κουρέλια και τα λούτρινα ζωάκια ήταν πιθανώς επίσης δημοφιλή, αλλά κανένα γνωστό παράδειγμα αυτών δεν έχει επιβιώσει μέχρι σήμερα. Ιστορίες από την αρχαία Ελλάδα γύρω στο 100 μ.Χ. δείχνουν ότι οι κούκλες, γνωστές ως πλαγγόνες και νευρόσπαστα, χρησιμοποιήθηκαν από τα μικρά κορίτσια ως παιχνίδια⁴⁴. Στην αρχαία Ρώμη, οι κούκλες κατασκευάζονταν από πηλό, ξύλο ή ελεφαντόδοντο αρκετές από τις οποίες έχουν βρεθεί σε τάφους Ρωμαίων παιδιών⁴⁵. Οι παραδοσιακές κούκλες μερικές φορές χρησιμοποιούνται ως παιδικά παιχνίδια, αλλά μπορεί επίσης να έχουν πνευματική, μαγική και τελετουργική αξία. Δεν υπάρχει καθορισμένη

⁴¹ Λάζος Χ.Δ. (2002). Παίζοντας στο χρόνο, Αίολος, Αθήνα

⁴² Πασχαλούδης Ν. Α. (2001), Τότε που παίζαμε, Ιδιωτική έκδοση, Αθήνα

⁴³ Εικόνα 8. <https://cycladic.gr/exhibit/ng0142-plaggona-koukla>

⁴⁴ Garland, R. (2013). Ancient Greece: Everyday Life in the Birthplace of Western Civilization, Union Square & Co.; Illustrated edition, New York, σελ.96

⁴⁵ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ. 7

γραμμή μεταξύ πνευματικών κούκλων και παιχνιδιών. Σε ορισμένους πολιτισμούς κούκλες που είχαν χρησιμοποιηθεί σε τελετουργίες αργότερα τις έδιναν σε παιδιά ενώ αντιθέτως σε άλλους πολιτισμούς οι κούκλες θεωρούνταν πολύ φορτωμένες με μαγικές δυνάμεις για να επιτρέψουν στα παιδιά να παίζουν μαζί τους. Οι αφρικανικές κούκλες χρησιμοποιούνται για διδασκαλία και ψυχαγωγία. Τα αντικείμενα αυτά λειτουργούν και ως υπερφυσικοί μεσάζοντες και χρησιμοποιούνται για τελετουργικούς σκοπούς. Το σχήμα και η φορεσιά τους ποικίλλουν ανάλογα με την περιοχή και το έθιμο. Οι κούκλες παραδίδονται συχνά από μητέρα σε κόρη. Οι Akuaba είναι ξύλινες τελετουργικές κούκλες γονιμότητας από την Γκάνα και τις κοντινές περιοχές⁴⁶.



47

Εικόνα 9. Akuaba, Γκάνα, Αφρική, 1900-1914 μ.Χ.

Οι ιαπωνικές κούκλες χρονολογούνται από τις φιγούρες των Dogū (8000–200 π.Χ.) και τις ταφικές φιγούρες Haniwa (300–600 μ.Χ.). Μέχρι τον ενδέκατο αιώνα, οι κούκλες χρησιμοποιούνταν ως αθύρματα καθώς και για προστασία και σε θρησκευτικές τελετές. Κατά τη διάρκεια του φεστιβάλ κούκλας Hinamatsuri, εμφανίζονται κούκλες Χήνα. Αυτές οι κούκλες είναι φτιαγμένες από άχυρο και ξύλο, βαμμένα και ντυμένες με πολλές στρώσεις από περίτεχνα υφάσματα. Οι κούκλες Νταρούμα είναι σφαιρικές κούκλες με κόκκινα σώματα και λευκά πρόσωπα χωρίς κόρες. Αντιπροσωπεύουν τον Μποντιντάμα, τον Ανατολικό Ινδό που ίδρυσε το Ζεν, και χρησιμοποιούνται ως γούρια.

⁴⁶ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London

⁴⁷ Εικόνα 9. https://www.britishmuseum.org/collection/object/E_Af1940-01-1



48

Εικόνα 10. Κούκλα Νταρούμα

Οι ξύλινες κούκλες Kokeshi δεν έχουν χέρια ή πόδια, αλλά μεγάλο κεφάλι και κυλινδρικό σώμα. Οι κούκλες Horii Kachina είναι ομοιώματα από βαμβάκι που ενσωματώνουν τα χαρακτηριστικά της τελετουργικής Kachina, των μασκοφόρων πνευμάτων της φυλής των ιθαγενών Horii. Οι κούκλες Inuit είναι φτιαγμένες από σαπουνόπετρα και κόκαλο, υλικά κοινά για τους Inuit. Πολλές κούκλες είναι ντυμένες με γούνα ή δέρμα ζώων. Τα ρούχα τους είναι παρόμοια με τον παραδοσιακό τρόπο ντυσίματος των Inuit, ένας τρόπος ντυσίματος που είναι απαραίτητος για να επιβιώσουν στους κρύους χειμώνες, τον άνεμο και το χιόνι. Οι κούκλες Apple είναι παραδοσιακές κούκλες της Βόρειας Αμερικής με κεφάλι φτιαγμένο από αποξηραμένα μήλα. Οι κούκλες με φλοιό καλαμποκιού είναι παραδοσιακές κούκλες ιθαγενών Αμερικανών φτιαγμένες από αποξηραμένα φύλλα ή φλοιό καλαμποκιού⁴⁹. Παραδοσιακά, δεν έχουν πρόσωπο. Η κατασκευή κούκλων από φλοιό καλαμποκιού υιοθετήθηκε από τους πρώτους Ευρωπαίους αποίκους στις Ηνωμένες Πολιτείες⁵⁰. Οι πρώτοι άποικοι έφτιαχναν επίσης κούκλες με κουρέλια και σκαλιστές ξύλινες κούκλες, που ονομάζονταν Pennywoods⁵¹. Το La última muñeca, ή «η τελευταία κούκλα», είναι μια παράδοση της Quinceañera, του εορτασμού των δέκατον πέμπτων γενεθλίων ενός κοριτσιού σε μέρη της Λατινικής Αμερικής. Κατά τη διάρκεια αυτού του τελετουργικού, η quinceañera εγκαταλείπει μια κούκλα από την παιδική της ηλικία για να δηλώσει ότι δεν έχει πλέον ανάγκη από ένα τέτοιο παιχνίδι⁵². Οι κούκλες Matryoshka είναι παραδοσιακές ρωσικές κούκλες, που αποτελούνται από ένα σύνολο ξύλινων φιγούρων που ανοίγουν και μπαίνει η

⁴⁸ Εικόνα 10. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4b/Daruma_doll%2C_cut_out%2C_03.jpg

⁴⁹ "Digital collection – Corn Husk Doll". Massachusetts Department of Higher Education. Retrieved 28 September 2011. <http://www.americancenturies.mass.edu/collection/itempage.jsp?itemid=5950>

⁵⁰ "The uses of corn in 1845". Eastern Illinois University. Archived from the original on 8 March 2012. Retrieved 28 September 2011.

⁵¹ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London

⁵² Mitchell, Claudia A. and Reid-Walsh, Jacqueline (2008) Girl Culture: an Encyclopedia. Greenwood Publishing Group. σελ. 495.

μία μέσα στην άλλη. Συνήθως απεικονίζουν παραδοσιακούς αγρότες⁵³. Στη Γερμανία, οι πήλινες κούκλες έχουν καταγραφεί ήδη από τον 13ο αιώνα και η κατασκευή ξύλινων κούκλων από τον 15ο αιώνα⁵⁴. Ξεκινώντας περίπου τον 15ο αιώνα, ολοένα και πιο περίτεχνες κούκλες κατασκευάζονταν κυρίως στην Ιταλία⁵⁵. Κούκλες με λεπτομερή, μοντέρνα ρούχα πουλιόντουσαν στη Γαλλία τον 16ο αιώνα, αν και το σώμα τους συχνά δεν ήταν προσεκτικά κατασκευασμένο⁵⁶. Οι γερμανικές και ολλανδικές ξύλινες κούκλες ήταν φθηνές και απλά φτιαγμένες και ήταν δημοφιλή παιχνίδια για τα φτωχότερα παιδιά στην Ευρώπη από τον 16ο αιώνα⁵⁷. Το ξύλο συνέχισε να είναι το κυρίαρχο υλικό για τις κούκλες στην Ευρώπη μέχρι τον 19ο αιώνα⁵⁸. Κατά τη διάρκεια του 18ου και 19ου αιώνα, το ξύλο συνδυαζόταν όλο και περισσότερο με άλλα υλικά, όπως δέρμα, κερί και πορσελάνη και τα σώματα έγιναν πιο αρθρωμένα⁵⁹. Είναι άγνωστο πότε εμφανίστηκαν για πρώτη φορά τα γυάλινα μάτια των κούκλων, αλλά το καφέ ήταν το κυρίαρχο χρώμα ματιών για τις κούκλες μέχρι τη βικτοριανή εποχή, όταν τα μπλε μάτια έγιναν πιο δημοφιλή, εμπνευσμένα από τη βασίλισσα Βικτώρια⁶⁰.

Κούκλες, παιχνίδια και στατικά είδωλα συναντάμε επίσης και σε τελετές που σχετίζονται με τον θάνατο. Υπάρχουν περιπτώσεις όπου στατικά είδωλα χρησιμοποιούνται για να κρατήσουν συντροφιά και να προστατεύσουν τους νεκρούς καθώς επίσης να τους βοηθήσουν στο μεταθανάτιο ταξίδι τους. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι τα Ιαπωνικά είδωλα Haniwa τα οποία γίνονται αφηγητές μιας ιστορίας που μπορούν να παρακολουθήσουν μόνο οι νεκροί⁶¹.

⁵³ www.russianlife.com

⁵⁴ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ.13 -14

⁵⁵ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ.14 - 18

⁵⁶ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ.18 – 19

⁵⁷ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ.19 – 22

⁵⁸ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ. 26

⁵⁹ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ. 26

⁶⁰ Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London σελ. 26 -27

⁶¹ Sato, Hiroaki, (1995). Legends of the Samurai. Overlook Duckworth. σελ. 68–70.



Εικόνα 11. Ιαπωνικά είδωλα Haniwa

Η ελλιπής πληροφόρηση για τα παιδικά παιχνίδια κατά τη βυζαντινή περίοδο ίσως να οφείλεται στην απαξιωτική θέση που είχε το παιδί στην κοινωνία της εποχής⁶³. Τα παιχνίδια έγιναν πιο διαδεδομένα με την αλλαγή της δυτικής στάσης απέναντι στα παιδιά και την παιδική ηλικία που προκάλεσε ο Διαφωτισμός. Παλαιότερα, τα παιδιά θεωρούνταν συχνά ως μικροί ενήλικες, από τους οποίους αναμενόταν να εργάζονται για να παράγουν τα αγαθά που χρειαζόταν η οικογένεια για να επιβιώσει. Όπως υποστήριξε ο μελετητής της παιδικής κουλτούρας Stephen Kline, τα παιδιά του Μεσαίωνα «ενσωματώθηκαν πληρέστερα στην καθημερινή ροή της παραγωγής και της κατανάλωσης, της συνεννόησης. Δεν είχαν αυτονομία, ξεχωριστές θέσεις, προνόμια, ειδικά δικαιώματα ή μορφές κοινωνικής συμπεριφοράς που ήταν αποκλειστικά δικά τους»⁶⁴.

Τον δέκατο ένατο αιώνα, οι δυτικές αξίες έδωσαν προτεραιότητα στα παιχνίδια με εκπαιδευτικό σκοπό, όπως πάζλ, βιβλία, κάρτες και επιτραπέζια παιχνίδια. Τα παιχνίδια με θέμα τη θρησκεία ήταν επίσης δημοφιλή, συμπεριλαμβανομένου ενός μοντέλου της Κιβωτού του Νώε με μικροσκοπικά ζώα και αντικείμενα από άλλες σκηνές της Βίβλου. Με την αυξανόμενη ευημερία στη μεσαία τάξη, τα παιδιά είχαν περισσότερο ελεύθερο χρόνο στα χέρια τους, γεγονός που οδήγησε στην εφαρμογή βιομηχανικών μεθόδων για την κατασκευή παιχνιδιών⁶⁵. Η χρυσή εποχή της ανάπτυξης των παιχνιδιών συνέβη κατά τη Βιομηχανική Εποχή. Οι μισθοί στον δυτικό κόσμο ήταν τέτοιοι που επέτρεπαν ακόμη και στις οικογένειες της εργατικής τάξης να αγοράζουν παιχνίδια για τα παιδιά τους και η παράλληλη ανάπτυξη βιομηχανικών τεχνικών μαζικής παραγωγής προϊόντων μπόρεσε να καλύψει αυτήν την

⁶² Εικόνα 11. <https://4.bp.blogspot.com/-JyqLCVF--N8/T1z-wKCIUUI/AAAAAAAAADGs/bbNBZ-BSSbo/w1200-h630-p-k-no-nu/dancing+haniwa.jpg>

⁶³ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 15

⁶⁴ Klein, S. (1998). Jenkins, H. (ed.). The Children's Culture Reader. New York University Press. σελ. 95–109

⁶⁵ "History of Toys", everydaytoys.com

αυξανόμενη ζήτηση παιχνιδιών. Δόθηκε επίσης έμφαση όλο και περισσότερο στη σημασία μιας υγιούς και ευτυχισμένης παιδικής ηλικίας η οποία στόχευε στην σωστή μελλοντική ανάπτυξη των παιδιών. Ο Franz Kolb, Γερμανός φαρμακοποιός, εφηύρε την πλαστελίνη το 1880 και το 1900 ξεκίνησε η εμπορική παραγωγή του υλικού ως παιδικού παιχνιδιού. Ο Frank Hornby ήταν οραματιστής στην ανάπτυξη και κατασκευή παιχνιδιών και ήταν υπεύθυνος για την εφεύρεση και την παραγωγή τριών από τις πιο δημοφιλείς σειρές παιχνιδιών, τα Meccano, Hornby Model Railways και Dinky που βασιζόντουσαν σε αρχές μηχανικής του εικοστού αιώνα^{66 67 68 69}.

Κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, δημιουργήθηκαν τυχαία μερικοί νέοι τύποι παιχνιδιών. ο Αμερικανός Earl Warrick στην προσπάθεια του να δημιουργήσει ένα υλικό παρόμοιο με το συνθετικό καουτσούκ ανακάλυψε ένα νέο υλικό στο οποίο είδε ο Peter Hodgson τις δυνατότητες του να χρησιμοποιηθεί ως παιχνίδι και το συσκέυασε ως Silly Putty. Ομοίως, το υλικό που είναι γνωστό ως Play-Doh δημιουργήθηκε αρχικά ως καθαριστικό ταπετσαρίας^{70 71}. Μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, καθώς έγιναν διαθέσιμα νέα υλικά με κυριότερο το πλαστικό χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή παιχνιδιών και τα παιχνίδια έγιναν αρκετά πιο φθηνά και διαθέσιμα σε όλο τον δυτικό κόσμο⁷².



73

Εικόνα 12. Παιχνίδια Meccano

⁶⁶ "Plasteline", sculpturetools.com

⁶⁷ "Hornby's 1901 patent", Improvements in Toy or Educational Devices for Children and Young People, Publication, GB190100587A Hornby Frank

⁶⁸ Stap-Loos, A.; Stap, J. (1980). *Speelgoed van alle tijden* (in Dutch). σελ. 133.

⁶⁹ Meccano Magazine vol. 19 n. 4, (April 1934). σελ. 332.

⁷⁰ Bohning, James J. (1986). Earl L. Warrick, Transcript of an Interview Conducted by James J. Bohning in Midland, Michigan, Philadelphia, PA: Beckman Center for the History of Chemistry.

⁷¹ Walsh T. (2005). *Timeless Toys: Classic Toys and the Playmakers Who Created Them*. Andrews McMeel Publishing, Kansas City σελ. 115–120.

⁷² Hains, Rebecca C. Jennings, Nancy A. (2021). *The Marketing of Children's Toys: Critical Perspectives on Children's Consumer Culture*. Palgrave Macmillan. σελ. 2.

⁷³ Εικόνα 12. <https://www.meccanoshop.co.uk/files/122943/img/14/groupe-6.jpg>

4.ε Animus, εμπύχωση των παιχνιδιών

Σύμφωνα με τον ανθρωπολόγο Έντουαρντ Μπάρνερ Τέιλορ στο έργο του Πρωτόγονος Πολιτισμός⁷⁴ η αρχαιότερη μορφή θρησκείας είναι η πίστη ότι οι ψυχές εμπυχώνουν την φύση και άρα όλα τα αντικείμενα, τα ζώα και τα φυτά έχουν και πνευματική υπόσταση⁷⁵. Αυτή την αρχαία πίστη την ονόμασε ανιμισμό, από το λατινικό «animus» που σημαίνει πνεύμα, ζωή, ανάσα. Την ιδέα ότι ένα αντικείμενο όπως ένα παιχνίδι μπορεί να εμπυχωθεί μπορούμε να την συναντήσουμε και σε μύθους, παραμύθια, λογοτεχνικά κείμενα και ταινίες. Ειδικότερα η κούκλα είναι ένα αντικείμενο που συχνά ο άνθρωπος επιλέγει να το ζωντανεύει κυρίως μέσω του παιχνιδιού και της τέχνης⁷⁶ αφού τα παιχνίδια που ζωντανεύουν είναι μια κοινή ιστορικά έννοια στην παγκόσμια παιδική λογοτεχνία και του παραμυθιού⁷⁷. Συχνά μέσω του κινηματογράφου, των μυθιστορημάτων καθώς επίσης και του κουκλοθέατρου⁷⁸ μας παρουσιάζεται και μια πλευρά της παιδικής κούκλας που δεν συνδέεται με την χαρά και το παιχνίδι αλλά με τον τρόμο⁷⁹.



80

Εικόνα 13. Child's Play (Σειρά ταινιών)

Ο Ernst Jentsch στο έργο του "On the Psychology of the Uncanny"⁸¹ έθεσε τις βάσεις για να μελετήσει αργότερα ο Σίγκμουντ Φρόυντ⁸² την τρομαχτική (Uncanny) αίσθηση που

⁷⁴ Burnett, T. E. (1871). Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom. Vol. 1. J. Murray. σελ. 260.

⁷⁵ Ζιάκας, Γ. Δ. (2002). Θρησκεία και Πολιτισμός των προϊστορικών κοινωνιών και των αρχαίων λαών, εκδόσεις Κορηλία Σφακιανάκη, Θεσσαλονίκη, σελ. 113-114

⁷⁶ Bell, J. (2000). Strings, Hands, Shadows: A Modern Puppet History, , Detroit Institute of Art

⁷⁷ Buckingham, D. (1996), Media Myths, Children's Nightmares, Stories of toys that come to life can of course be found throughout the history of children's literature... Manchester University Press

⁷⁸ Trendacosta, K. (2013). "The 10 Creepiest Ventriloquist Dummies of All Time". io9. Retrieved 12 October 2015.

⁷⁹ Lennard, D. W. (2012). All fun and games...: children's culture in the horror film, from Deep Red (1975) to Child's Play (1988), Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 26, No. 1, σελ. 133-142

⁸⁰ Εικόνα 13. <https://i.pinimg.com/originals/c6/57/00/c65700a14c95ff86a0c2c198f963a7fc.jpg>

⁸¹ Jentsch, E. (1906). "On the Psychology of the Uncanny"

⁸² Freud, S. (1919). "Das Unheimliche".

προκαλείται σε ορισμένους ανθρώπους όταν έρχονται αντιμέτωποι με την εικόνα ενός ανθρωπομορφικού αντικειμένου, όπως για παράδειγμα οι κούκλες ή τα κέρινα ομοιώματα. Το "Uncanny Valley" είναι μια αισθητική θεωρία που χαρακτηρίστηκε από τον καθηγητή ρομποτικής Mori Masahiro⁸³ ως ένα κοινό ανησυχητικό συναίσθημα που βιώνουν οι άνθρωποι όταν παρακολουθούν ανθρωπόμορφα αντικείμενα όπως ρομπότ τα οποία μοιάζουν πολύ με τον άνθρωπο από πολλές απόψεις, αλλά δεν είναι αρκετά πειστικά ρεαλιστικά. Ο φόβος για τις κούκλες ονομάζεται παιδιοφοβία^{84 85} και συνδέεται με την αυτοματοφοφοβία^{86 87} που είναι ο γενικότερος φόβος προς τα ανθρωπομορφικά αντικείμενα.

4.ζ Παιχνίδια και στερεότυπα

Σύμφωνα με την κοινωνική ψυχολογία τα στερεότυπα είναι γενικευμένες πεποιθήσεις και απλουστευμένες αντιλήψεις σε σχέση με μια κοινωνική ομάδα ανθρώπων^{88 89}. Από πολύ μικρή ηλικία τα παιδιά αντιλαμβάνονται τα φύλα ως κοινωνικές ομάδες στις οποίες ανήκουν και υιοθετούν έμφυλες στερεοτυπικές συμπεριφορές⁹⁰. Συχνά η συμπεριφορά που αναμένεται από ένα κορίτσι είναι διαφορετική από του αγοριού και αντίστροφα, το οποίο είναι αποτέλεσμα ενός προγενέστερου κώδικα ο οποίος είναι κοινωνικό κατασκεύασμα που εγγράφεται στην ταυτότητα του παιδιού⁹¹. Αρκετοί πολιτισμοί μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά σε σχέση με τους ρόλους των φύλων, όπως για παράδειγμα την άποψη ότι ο άντρας πρέπει να είναι δυνατός, θαρραλέος, ανεξάρτητος και προμηθευτής, ενώ η γυναίκα συχνά προβάλλεται στον ρόλο της μητέρας και της νοικοκυράς και χαρακτηρίζεται ως πιο ευαίσθητη, συναισθηματική και υποτακτική⁹². Σε αυτή τη διαμόρφωση των έμφυλων στερεοτύπων συμβάλουν οι γονείς και οι συνομήλικοι καθώς επίσης και οι δάσκαλοι και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης αφού προβάλλουν πληροφορίες σε σχέση με τις κοινωνικές αξίες και συνήθειες.⁹³ Στα παιχνίδια όπως και σε άλλα αντικείμενα συναντάμε διαφορετικά χρώματα για τα αγόρια και διαφορετικά για τα κορίτσια, κατά αυτό το τρόπο τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία διαμορφώνουν έμφυλες στερεοτυπικές αντίληψης σε σχέση με το χρώμα⁹⁴

⁸³ Mori, M. (2012). Translated by MacDorman, K. F.; Kageki, Norri. The uncanny valley. IEEE Robotics and Automation, Institute of Electrical and Electronics Engineers. New York City, σελ. 98–100.

⁸⁴ Health Line , pediophobia, fear of dolls, <https://www.healthline.com/health/mental-health/pediophobia>

⁸⁵ Medical Dictionary, pediophobia <https://medical-dictionary.thefreedictionary.com/pediophobia>

⁸⁶ Health Line <https://www.healthline.com/health/anxiety/automonophobia>

⁸⁷ Medical Dictionary, automonophobia <https://medicaldictionary.thefreedictionary.com/Automonophobia>

⁸⁸ Cardwell, M. (1999). Dictionary of psychology. Chicago Fitzroy Dearborn.

⁸⁹ McGarty, C., Yzerbyt, V. Y., & Spears, R. (2002). Social, cultural and cognitive factors in stereotype formation. In C. Mc Garty, V. Y. Yzerbyt, & R. Spears (Ed.), Stereotypes as explanations: the formation of meaningful beliefs about social groups, Cambridge University Press, United Kingdom. σελ. 1 – 15

⁹⁰ Fabes, R. A., Martin, C. L. & Hanish, L. D. (2003). Young children's play qualities in same, other, and mixed- sex peers groups. John Wiley & Sons - Wiley, New York, σελ. 74, 921 – 932.

⁹¹ Φολερού, Φ. , Φρειδερίκου, Α., (2004). Τα Κορίτσια Παίζουν, Δημοσιογραφικός Οργανισμός Λαμπράκη - Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, σελ. 19

⁹² Askew, S. & Ross, C. (1992). Boys don't cry, Open University Press

⁹³ Askew, S. & Ross, C. (1992). Boys don't cry, Open University Press, σελ.09

⁹⁴ Cunningham & Macrae (2011). Picariello et. al., 1990

αλλά και με τους ρόλους τους στη κοινωνία, αφού οι διαφορές αυτές δεν περιορίζονται μόνο στο χρώμα αλλά και στο είδος του παιχνιδιού⁹⁵.



96

Εικόνα 14.



97

Εικόνα 15.

⁹⁵ Φολερού, Φ. , Φρειδερίκου, Α., (2004). Τα Κορίτσια Παίζουν, Δημοσιογραφικός Οργανισμός Λαμπράκη - Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, σελ. 24

⁹⁶ Εικόνα 14. https://i.natgeofe.com/n/2d5941b3-34f7-4db7-a8d7-eca792637b79/gendertoysOG_16x9.jpg?w=1200

⁹⁷ https://i.cbc.ca/1.4068958.1492056307!/fileImage/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/original_620/toys.jpg

Παιδική ηλικία

4.η Ορισμός του παιδιού

Ένα παιδί είναι ένα ανθρώπινο ον μεταξύ των σταδίων γέννησης και εφηβείας ή μεταξύ της αναπτυξιακής περιόδου της βρεφικής ηλικίας και της εφηβείας. Ο νομικός ορισμός του παιδιού αναφέρεται γενικά σε έναν ανήλικο, αλλιώς γνωστό ως άτομο μικρότερο από την ηλικία της ενηλικίωσης^{98 99 100}. Το παιδί μπορεί επίσης να περιγράψει μια σχέση με έναν γονέα (όπως γιους και κόρες οποιασδήποτε ηλικίας) ή μεταφορικά, μια φιγούρα αυθεντίας ή να δηλώνει συμμετοχή σε ομάδα σε μια φυλή ή θρησκεία. Επίσης μπορεί να σημαίνει ότι επηρεάζεται έντονα από μια συγκεκριμένη στιγμή, τόπο ή περίσταση, όπως στο «ένα παιδί της φύσης» ή «ένα παιδί της δεκαετίας του εξήντα»^{101 102}. Σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής¹⁰³ το παιδί είναι: 1.άνθρωπος, αρσενικού ή θηλυκού γένους, μικρής ηλικίας (που δεν έχει ακόμα μπει στην εφηβική ηλικία ή που δεν έχει ενηλικιωθεί) 2. τέκνο γονιού, γιος ή θυγατέρα, αδιακρίτως 3. (λαϊκότρ., με σημ. που εκφράζει μια παρωχημένη ανδροκρατική αντίληψη) γιος ή αγόρι, σε αντιδιαστολή προς τη θυγατέρα ή το κορίτσι 4. μικρός ή νεαρός σε ηλικία υπάλληλος καταστήματος ή γραφείου, για βοηθητικές εργασίες, μικρός, νεαρός 5. το μικρό ζώου, συνήθ. θηλαστικού και με γονικά συναισθήματα 6. (ανεξάρτητα από την πραγματική ηλικία) α. για άνθρωπο ανώριμο, αφελή, εύπιστο κτλ. β. για άνθρωπο άκακο, ανοιχτόκαρδο κτλ. γ. για άνθρωπο που προέρχεται από ορισμένο χώρο ή περιβάλλον, που έχει διαμορφωθεί κάτω από την επίδραση ορισμένου (κοινωνικού) περιβάλλοντος ή συνθηκών. 7. ως οικεία προσφώνηση μεταξύ παιδιών αλλά και ενηλίκων. Σύμφωνα με τις βιολογικές επιστήμες, ένα παιδί ορίζεται συνήθως ως άτομο μεταξύ γέννησης και εφηβείας^{104 105}, ή μεταξύ της αναπτυξιακής περιόδου της βρεφικής ηλικίας και της εφηβείας¹⁰⁶. Επίσης σε ορισμένους αγγλικούς ορισμούς περιλαμβάνεται ως παιδί και το έμβρυο ή αλλιώς το επονομαζόμενο ως unborn δηλαδή το αγέννητο παιδί^{107 108}.

Οι σύγχρονες κοινωνικές επιστήμες απομακρύνονται από το βιολογικό μοντέλο θεώρησης της ηλικίας και υπάρχει μια μεγαλύτερη ταύτιση της θέσης πως η ηλικία είναι περισσότερο μια κοινωνικά συγκροτημένη διάσταση της ταυτότητας που τέμνεται με άλλες, για παράδειγμα το φύλο και η κοινωνική τάξη. Ως αποτέλεσμα η ύπαρξη συγκρουόμενων μοντέλων για την παιδική ηλικία σε διαφορετικές κοινωνίες και εποχές καθώς επίσης στο

⁹⁸ Child, TheFreeDictionary.com

⁹⁹ Mosby, (2012). Mosby's Dictionary of Medicine, Nursing & Health Professions. Elsevier/Mosby; 9th edition. United States, σελ. 345

¹⁰⁰ Rathus, S.A. (2016). Childhood and Adolescence: Voyages in Development. Cengage Learning; 6th edition, σελ. 48.

¹⁰¹ For example, the US Social Security department specifically defines an adult child as being over 18". Ssa.gov.

¹⁰² American Heritage Dictionary

¹⁰³ Παιδί: Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής

¹⁰⁴ Child, TheFreeDictionary.com

¹⁰⁵ Mosby, (2012). Mosby's Dictionary of Medicine, Nursing & Health Professions. Elsevier/Mosby; 9th edition. United States, σελ. 345

¹⁰⁶ Rathus, S.A. (2016). Childhood and Adolescence: Voyages in Development. Cengage Learning; 6th edition, σελ. 48.

¹⁰⁷ Oxford English Dictionary 397 (6th ed. 2007)

¹⁰⁸ Oxford English Dictionary: Complete Text Reproduced Micrographically', Vol. I (Oxford University Press, Oxford 1971): 396

εσωτερικό μιας κοινωνίας την ίδια εποχή είναι πιθανή¹⁰⁹. Ο όρος παιδί λοιπόν μπορεί και να αναφέρεται σε κάποιον κάτω από ένα άλλο νομικά καθορισμένο όριο ηλικίας που δεν συνδέεται με την ηλικία ενηλικίωσης. Στη Σιγκαπούρη, για παράδειγμα, ένα παιδί ορίζεται νομικά ως άτομο κάτω των 14 ετών σύμφωνα με τον "Νόμο για τα παιδιά και τους νέους", ενώ η ηλικία ενηλικίωσης είναι τα 21¹¹⁰. Όπως συμπεραίνουμε τα ηλικία όρια μεταξύ ενηλίκου και παιδιού δεν είναι ίδια παντού και αλλάζουν ανάλογα με την κουλτούρα και τον πολιτισμό της κάθε περιοχής ενώ και το ίδιο το παιδί ιστορικά δεν αντιμετωπίζονταν πάντα με τον ίδιο τρόπο.

Θα μπορούσε λοιπόν άραγε η παιδική ηλικία να συνιστά μια κοινωνική κατασκευή; Η φυσική μορφολογία μπορεί να αποτελεί μια μορφή διαφοράς όμως δεν αποτελεί και επαρκή βάση για τον κοινωνικό μετασχηματισμό του παιδιού σε ενήλικο άνθρωπο¹¹¹. Την δεκαετία του 1960 ο Philippe Aries στο βιβλίο του Αιώνες της Παιδικής Ηλικίας αναφέρεται στην κοινωνική επινόηση της παιδικής ηλικίας. Πιο συγκεκριμένα ισχυρίστηκε πως η παιδική ηλικία είναι μια σύγχρονη ανακάλυψη περισσότερο λόγω της ουσιαστικής απουσίας των διαχωριστικών κοινωνικών και νοητικών ορίων που υπήρχαν κατά τον μεσαίωνα ανάμεσα στα παιδιά και τους ενήλικες¹¹². Κατά τον Aries, η υψηλή θνησιμότητα τη διάρκεια του Μεσαίωνα και ειδικότερα των παιδιών ήταν η ισχυρότερη ίσως αιτία για την οποία το παιδί δεν υπολογίζονταν κοινωνικά και οι γονείς ήταν συναισθηματικά εγκρατείς προς τα παιδιά τους. Σύμφωνα με τον Aries όταν το παιδί περνούσε το στάδιο της υψηλής θνησιμότητας τότε έμπαινε ουσιαστικά και στον κόσμο των ενηλίκων¹¹³. Για αρκετούς ιστορικούς που έχουν ερευνήσει την παιδική ηλικία, αυτή η διαφορετική αντιμετώπιση των παιδιών από τους ενήλικες στο παρελθόν δεν είναι ένα στοιχείο που μπορεί να μας οδηγήσει στο συμπέρασμα πως η παιδική ηλικία δεν υπήρχε παλιότερα και πως είναι περισσότερο μια σύγχρονη ανακάλυψη. Σε αντίθεση με τους ισχυρισμούς του Philippe Aries αντιπροτείνουν την ιδέα πως κάθε εποχή παράγει δικά της πρότυπα που χαρακτηρίζουν την παιδική ηλικία¹¹⁴.

4.0 Στάδια ανάπτυξης του παιδιού

Σύμφωνα με τον Ελβετό ψυχολόγο Ζαν Πιαζέ ο οποίος είναι γνωστός ως ο θεμελιωτής τις αναπτυξιακής ψυχολογίας, η παιδική ηλικία χωρίζεται σε στάδια ανάπτυξης της νηπιακής ηλικίας, την πρώιμη παιδική ηλικία, τη μέση παιδική ηλικία, και την εφηβική ηλικία. Η πρώιμη παιδική ηλικία έρχεται αμέσως μετά το στάδιο της βρεφικής ηλικίας και ξεκινά με την νηπιακή ηλικία όταν το παιδί αρχίζει να μιλά ή να κάνει τα πρώτα του βήματα. Το παιδί σε αυτήν την περίοδο προσπαθεί να ανακαλύψει τον κόσμο που το περιβάλλει χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις του. Η νηπιακή ηλικία τελειώνει γύρω στην ηλικία των 3 ετών και μπαίνει στην πρώιμη ηλικία όπου το παιδί εξαρτάται λιγότερο από τη γονική

¹⁰⁹ Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 16

¹¹⁰ Proposal to lower the Age of Contractual Capacity from 21 years to 18 years, and the Civil Law (Amendment) Bill". Singapore: Ministry of Law, <https://www.mlaw.gov.sg/content/minlaw/en/news/public-consultations/proposal-to-lower-the-age-of-contractual-capacity-from-21-years-to-18-years-and-the-civil-law.html>

¹¹¹ Key Concepts in Childhood Studies, Allison James & Adrian James, 2012

¹¹² Aries, P. (1990). Αιώνες της Παιδικής Ηλικίας. Γλάρος, Αθήνα

¹¹³ Aries, P. (1990). Αιώνες της Παιδικής Ηλικίας. Γλάρος, Αθήνα σ.198

¹¹⁴ Gittins, D. (2009). The historical construction of childhood. In M.J. Kehily (Ed.), An Introduction to Childhood Studies, Open University Press, New York σελ. 47

βοήθεια για τις βασικές ανάγκες. Το παιδί σε αυτό το στάδιο αναπαριστά την πραγματικότητα με τη χρήση συμβόλων, λέξεων και χειρονομιών. Επίσης μαθαίνουν μέσα από την παρατήρηση, τον πειραματισμό και την επικοινωνία με τους άλλους. Οι ενήλικες επιβλέπουν και υποστηρίζουν τη διαδικασία ανάπτυξης του παιδιού, η οποία στη συνέχεια θα οδηγήσει στην αυτονομία του παιδιού. Επίσης σε αυτό το στάδιο, δημιουργείται ένας ισχυρός συναισθηματικός δεσμός μεταξύ του παιδιού και των ανθρώπων που του παρέχουν βοήθεια. Τα παιδιά ξεκινούν επίσης το νηπιαγωγείο και ως εκ τούτου την κοινωνική τους ζωή¹¹⁵. Η πρώιμη παιδική ηλικία συνεχίζεται περίπου μέχρι την ηλικία των 6 ή 7 ετών. Ωστόσο, σύμφωνα με την Εθνική Ένωση για την Εκπαίδευση των Μικρών Παιδιών, η πρώιμη παιδική ηλικία περιλαμβάνει επίσης τη βρεφική ηλικία¹¹⁶. Η μέση παιδική ηλικία ξεκινά περίπου στην ηλικία των 7 ετών και είναι πλέον ικανά για νοητικές ενέργειες που εντάσσονται σε ένα σύστημα λογικής. Η μέση παιδική ηλικία τελειώνει στην ηλικία των 12 ή 13 ετών που τυπικά σηματοδοτεί και την έναρξη της εφηβείας όπου πλέον αποκτά την ικανότητα να αντιλαμβάνεται ένα πρόβλημα και συστηματικά να σκέφτεται όλες τις λογικές λύσεις του^{117 118}. Αν και βιολογικά ο άνθρωπος παραμένει παιδί μεταξύ των σταδίων γέννησης και εφηβείας^{119 120}, οι έφηβοι είναι σύμφωνα με τον νόμο ακόμα παιδιά, τείνουν να στερούνται τα δικαιώματα των ενηλίκων και εξακολουθούν να απαιτείται να παρακολουθούν υποχρεωτικά το σχολείο, αν και αυτό δεν είναι ίδιο για όλες τις χώρες του κόσμου και τους πολιτισμούς. Με την έναρξη της εφηβείας παρατηρούνται διάφορες σωματικές, ψυχολογικές και αλλαγές στην συμπεριφορά. Το τέλος της εφηβείας και η αρχή της ενηλικίωσης δεν είναι ίδιο σε όλες τις χώρες του κόσμου αφού ενώ ακόμη και σε ένα μόνο κράτος ή πολιτισμό μπορεί να υπάρχουν διαφορετικές ηλικίες κατά τις οποίες ένα άτομο θεωρείται αρκετά ώριμο ώστε να του αναθέσει η κοινωνία ορισμένα καθήκοντα.

Ο Ζαν Πιαζέ λοιπόν ο οποίος είναι ένας από τους σημαντικότερους θεωρητικούς για την ψυχολογική ανάπτυξη του παιδιού, υποστηρίζει ότι το παιδί ξεκινά από ένα εγωκεντρικό στάδιο και ακολουθεί μια πορεία σταδιακής ανάπτυξης αναπτύσσοντας στην πορεία ηθικές ευαισθησίες και ορθολογικές ικανότητες, που συνδέονται αποκλειστικά με τον τρόπο σκέψης ενός ενήλικου ανθρώπου. Ωστόσο, η κριτική που του ασκείται είναι ότι περιγράφει μια προβλέψιμη και προδιαγεγραμμένη ηθική και συναισθηματική αναπτυξιακή πορεία για όλα τα παιδιά, χωρίς να λαμβάνει υπόψη του τις διαφορετικές κοινωνικές συνθήκες στις οποίες μεγαλώνουν. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την κατασκευή ενός αυστηρού κοινωνικού προτύπου κανονικής και άρα φυσιολογικής παιδικής ανάπτυξης προς την ενηλικίωση και αποκλείει οτιδήποτε άλλο ως μη φυσιολογικό ενώ παράλληλα παρουσιάζει την ενήλικη ζωή ως πρότυπο και την παιδική ηλικία ως ελλειπτική¹²¹. Σύμφωνα με τον κοινωνιολόγο Chris Jenks μέσω αυτής της σύγχρονης επιστημονικής ορθολογικότητας εξαλείφονται οι διαφορές

¹¹⁵ Alam, Gajanafer (2014). Population and Society. K.K. Publications

¹¹⁶ "Infant and toddler development". Encyclopedia Britannica

¹¹⁷ Collins, W. A. (1987). Panel to Review the Status of Basic Research on School-Age Children, National Research Council. The University of Chicago Press. Chicago

¹¹⁸ Collins, W. A. (1984). Development during Middle Childhood. National Academies Press, Washington D.C.

¹¹⁹ "Child". TheFreeDictionary.com. Retrieved 5 January 2013.

¹²⁰ Mosby, (2013). Mosby's Dictionary of Medicine, Nursing & Health Professions. Elsevier/Mosby; 9th edition. United States, σελ. 345.

¹²¹ Πεχτελίδης, Ι. (2015). Κοινωνιολογία της Παιδικής Ηλικίας, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, Αθήνα

των παιδιών και παραμελούνται οι συνθήκες της κοινωνικής τους ζωής όπου αναπτύσσεται η σκέψη¹²².

Ενηλικίωση

4.1 Ορισμός του ενήλικου

Σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής ο ενήλικος είναι: 1. α. που έχει περάσει τη φάση της σωματικής και διανοητικής ανάπτυξής του, που έχει μπει στην ηλικία της ωριμότητας και θεωρείται ότι είναι ικανός να ρυθμίζει μόνος του τη ζωή του. β. (νομ.) που έχει συμπληρώσει την προβλεπόμενη από το νόμο ηλικία και είναι ικανός για κάθε δικαιοπραξία ή είναι ικανός να αποκτά δικαιώματα και να υποβάλλεται σε υποχρεώσεις 2. (βιολ.) για κάθε ζωντανό οργανισμό που έχει φτάσει στην πλήρη ανάπτυξή του (σύμφωνα με ένα κριτήριο που διαφέρει, ανάλογα με το είδος του οργανισμού και ανάλογα με τις επιστημονικές απόψεις¹²³. Όπως διαπιστώνουμε λοιπόν, η έννοια της ενηλικίωσης προσεγγίζεται με διαφορετικό τρόπο από τους επιστημονικούς κλάδους της νομικής επιστήμης, της βιολογίας και της ψυχολογίας.

Στη βιολογία η ενηλικίωση είναι το στάδιο πλήρους σωματικής ανάπτυξης ενός οργανισμού που έχει φτάσει σε σεξουαλική ωριμότητα. Πιο συγκεκριμένα για το ανθρώπινο ον, κατά κύριο λόγο οι αλλαγές ως προς τις νοητικές ικανότητες, την σεξουαλικότητα και το σώμα που συμβαίνουν κατά την περίοδο της ήβης έχουν συνδεθεί με την ενηλικίωση ιστορικά και διαπολιτισμικά. Δεν συμβαίνει όμως το ίδιο σε όλους τους πολιτισμούς και κουλτούρες αφού προκειμένου να περάσει στην ενηλικίωση ο άνθρωπος πρέπει να αποδείξει την ενηλικίωση του μέσα από διάφορες δοκιμασίες. Οι περισσότερες σύγχρονες κοινωνίες καθορίζουν τη νομική ενηλικίωση με βάση την ηλικία. ο ορισμός μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τη χώρα όμως οι περισσότερες χώρες ορίζουν την ηλικία ενηλικίωσης στα 18 έτη. Σε αντίθεση λοιπόν με τον ανήλικο, ο ενήλικας είναι ένας άνθρωπος που έχει συμπληρώσει την ηλικία της ενηλικίωσης και επομένως θεωρείται ανεξάρτητος, αυτάρκης και υπεύθυνος. Παρόλο που υπάρχουν πολύ λίγα εδραιωμένα λεξικά τα οποία δίνουν έναν ορισμό για τον βιολογικό ενήλικα, ο αρχικός ορισμός του ενήλικα σε πολλαπλά λεξικά περιλαμβάνει εκείνο το στάδιο όπου το ζώο είναι σωματικά ικανό να αναπαραχθεί^{124 125}. Ως αποτέλεσμα σύμφωνα με τον βασικό ορισμό έχουμε μια άμεση σχέση τις σεξουαλικής ωριμότητας και ικανότητας αναπαραγωγής του ανθρώπου που εμφανίζεται κάποια στιγμή μετά την έναρξη της εφηβείας με την έννοια της ενηλικίωσης. Σύμφωνα με την ανθρωπολόγο Suad Joseph¹²⁶ σε ορισμένες κοινωνίες, η ενηλικίωση σχετίζεται με την ηλικία της σεξουαλικής ωριμότητας, Ωστόσο, αυτό είναι πολύ μεταβλητό μεταξύ κοινωνιών και θρησκειών και αλλάζει σύμφωνα με τις κοινωνικές και πολιτισμικές πεποιθήσεις.

Ενώ ο πρωταρχικός ορισμός της λέξης ενήλικας βασίζεται στη φυσική ωριμότητα, ο όρος χρησιμοποιείται συχνά και αναφέρεται σε κοινωνικούς ενήλικες που σχετίζεται περισσότερο

¹²² Jenks, C. (1996). Childhood. Routledge, London

¹²³ Ενήλικος: Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής

¹²⁴ International Dictionary of Medicine and Biology (1986)

¹²⁵ Churchill's Medical Dictionary (1989)

¹²⁶ Joseph, S. (2003). Encyclopaedia of Women & Islamic Cultures, Volume III. Leiden, Netherlands: Brill. σελ. 68

με νομικούς και ψυχολογικούς παράγοντες. Όπως διαπιστώνουμε, σύμφωνα με αυτούς τους ορισμούς της έννοιας της ενηλικίωσης προκύπτει άμεση σύνδεση της σεξουαλικότητας με την ενήλικη ζωή. Η άρνηση της ύπαρξης οποιασδήποτε παιδικής σεξουαλικότητας προκύπτει σε σημαντικό βαθμό από την ιδέα της αθωότητας ως βασικό στοιχείο της παιδικής ηλικίας¹²⁷. Παρατηρούμε λοιπόν ότι στο πλαίσιο του δυτικού νεωτερικού ιδεώδους η σεξουαλικότητα αποτελεί κεντρικό γνώρισμα της ενήλικης ζωής και αποτελεί ξεχωριστή περιοχή που δεν αφορά τα παιδιά που έχουν σεξουαλική άγνοια. Ενώ η ενηλικίωση και το σεξ δείχνουν να συνδέονται άμεσα σύμφωνα με τον βασικό ορισμό για τον ενήλικο άνθρωπο, μια σειρά εθνογραφικών ερευνών μας αποκαλύπτει διαφορετικά νοήματα του σεξ, του σώματος και των ηλικιακών σταδίων ανάπτυξης του ανθρώπου¹²⁸. Σύμφωνα με τον Γερμανό κοινωνιολόγο Norbert Elias η ντροπή που περιβάλλει την σεξουαλική πράξη αυξήθηκε και στο χρόνο δυσκολεύοντας έτσι την πληροφόρηση από τους ενήλικες προς τα παιδιά αυτόν των πράξεων. Ενώ αυτή η ντροπή και η αμηχανία καθιερώθηκε στις μέρες μας ως κάτι το απόλυτος φυσιολογικό δεν είναι λίγες οι ανθρωπολογικές και οι κοινωνιολογικές μελέτες καθώς επίσης και τα ιστορικά δεδομένα από τα οποία προκύπτει ότι τα παιδιά είναι αρκετά συχνά ενημερωμένα από μικρή ηλικία για την σεξουαλική ζωή του ανθρώπου^{129 130}.

Σε αντίθεση με τους ορισμούς ενηλικίωσης που βασίζονται στην επιστήμη τις βιολογίας, στην επιστήμη τις κοινωνιολογίας η ενηλικίωση θεωρείται κοινωνικό κατασκεύασμα^{131 132}. Ενώ η γήρανση είναι μια βιολογική διαδικασία, η ενηλικίωση είναι κοινωνική στα κριτήριά της αφού το έθνος, η γενιά, το φύλο, η φυλή και η ή κοινωνική τάξη θεωρούνται από αρκετούς κοινωνιολόγους υψίστης σημασίας για τους πολιτισμικούς ορισμούς της ενηλικίωσης¹³³. Περαιτέρω στοιχεία της ενηλικίωσης ως κοινωνικό κατασκεύασμα αποκαλύπτονται από τα μεταβαλλόμενα κριτήρια της ενηλικίωσης στην πάροδο του χρόνου^{134 135}. Για παράδειγμα, η ενηλικίωση στον δυτικό πολιτισμό ιστορικά βασίζεται στην ολοκλήρωση της εκπαίδευσης, την απομάκρυνση από την οικογένεια και την έναρξη της επαγγελματικής καριέρας του ανθρώπου¹³⁶. Άλλα βασικά ιστορικά κριτήρια περιλαμβάνουν τον γάμο και το να γίνεται ο άνθρωπος γονιός. Αυτά τα κριτήρια είναι κοινωνικά και υποκειμενικά και οργανώνονται ανά φύλο, φυλή, εθνικότητα, κοινωνική τάξη, μεταξύ άλλων βασικών δεικτών ταυτότητας. Ως αποτέλεσμα, ορισμένοι άνθρωποι αισθάνονται ενήλικες

¹²⁷ Kehily, M.J. & Montgomery, H. (2009). Innocence and experience. In M.J. Kehily (Ed.), *An Introduction to Childhood Studies*. Open University Press, New York σελ. 70-89

¹²⁸ Herdt, G. (1993). *Semen Transactions in Sambia Culture : In Ritualized Homosexuality in Melanesia*. Berkeley, University of California Press, California

¹²⁹ Kehily, M.J. & Montgomery, H. (2009). Innocence and experience. In M.J. Kehily (Ed.), *An Introduction to Childhood Studies* (σελ. 70-89). New York: Open University Press.

¹³⁰ Κοινωνιολογία της Παιδικής Ηλικίας, Ιωάννης Πεχτελίδης, Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, σελ. 42, 2015

¹³¹ Elder, Glen H. Jr. (1985). Perspectives on the life course. op. 23–49 in *Life Course Dynamics: Trajectories and Transitions, 1968–1980*, ed. Glen H. Elder Jr. Ithaca, Cornell University Press. New York

¹³² Settersten, R. A. (1999). *Lives in Time and Place: The Problems and Promises of Developmental Science*. Amityville, Baywood Publishing Company, New York

¹³³ Ryff, C. D. (1985). "The Subjective Experience of Life-Span Transitions." In *Gender and the life course*, by Alice S. Rossi. Adine, New York, σελ. 97–113

¹³⁴ Arnett, Jeffrey Jensen (1998). "Learning to Stand Alone: The Contemporary American Transition to Adulthood in Cultural and Historical Context". *Human Development*. σελ. 295–315.

¹³⁵ Levinson, D. J. (1978). *The Seasons of a Man's Life*. Knopf, New York

¹³⁶ Shanahan, M. J. (2000). Pathways to Adulthood in Changing Societies: Variability and Mechanisms in Life Course Perspective. *Annual Review of Sociology*. σελ. 667–692.

νωρίτερα στη ζωή τους από άλλους^{137 138 139 140}. Σύγχρονες έρευνες σε σχέση με τα κριτήρια για την επίτευξη της ενηλικίωσης επικεντρώνεται στην απόκτηση αίσθησης ευθύνης, την ανεξάρτητη λήψη αποφάσεων καθώς επίσης και την οικονομική ανεξαρτησία^{141 142}.

Σύμφωνα με τον Jeffrey Arnett¹⁴³, ο οποίος είναι ψυχολόγος και καθηγητής στο Πανεπιστήμιο Clark στη Μασαχουσέτη, υπάρχει ένα ξεχωριστό στάδιο ανάπτυξης μεταξύ της εφηβείας και της ενηλικίωσης το οποίο αποκαλεί αναδυόμενη ενηλικίωση. Μετά από μια μελέτη που έκανε για την ανάπτυξη των ανθρώπων κατά την περίοδο της ενηλικίωσης παρατήρησε αυτήν την αλλαγή η οποία εμφανίζεται μεταξύ 18 και 25 ετών και την περιγράφει ως μια κατάσταση στην οποία οι νέοι είναι ικανοί να αναλάβουν κάποια ευθύνη για τη ζωή τους, αλλά και πάλι δεν αισθάνονται εντελώς ενήλικες. Ο Arnett διατυπώνει ορισμένα χαρακτηριστικά που είναι μοναδικά για αυτήν την περίοδο ανάπτυξης όπως η εξερεύνηση ταυτότητας και η αίσθηση αστάθειας¹⁴⁴.

4.κ Διαβατήριες τελετές ενηλικίωσης

Σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής η τελετή είναι: α. επίσημος εορτασμός ενός πολιτικού, στρατιωτικού, κοινωνικού ή θρησκευτικού γεγονότος ή μιας επετείου. β. διεξαγωγή ενός θρησκευτικού μυστηρίου σύμφωνα με μια τυπική διαδικασία. αρχ. τελετή `μύηση σε μυστήρια. Πιο συγκεκριμένα ένα τελετουργικό είναι μια ακολουθία δραστηριοτήτων που περιλαμβάνει χειρονομίες, λέξεις, ενέργειες ή αντικείμενα, που εκτελούνται σύμφωνα με μια καθορισμένη σειρά¹⁴⁵. Οι τελετουργίες υπάρχουν σε όλες τις γνωστές ανθρώπινες κοινωνίες και περιλαμβάνουν όχι μόνο τις λατρευτικές τελετές και τα μυστήρια των οργανωμένων θρησκειών και λατρειών, αλλά και τελετές εξιλέωσης και εξαγνισμού, όρκους πίστης, τελετές αφιερώματος, το χρίσμα σε κάποιο θρησκευτικό ή κοσμικό αξίωμα και άλλα. Πολλές τελετές επίσης συνδέονται με σημαντικά μεταβατικά στάδια στην ζωή του ανθρώπου όπως είναι η ενηλικίωση, η γέννα και ο θάνατος¹⁴⁶. Με τον όρο διαβατήριες τελετουργίες εννοούνται οι μεταβατικές τελετές που αποσκοπούν στην εγκατάλειψη μιας ομάδας και την ένταξη σε μια καινούρια και αποτελούνται από τρία στάδια, το στάδιο του διαχωρισμού από την κοινότητα, την μεταβατική περίοδο και την

¹³⁷ Arnett, J. J. (2003). "Conceptions of the Transition to Adulthood Among Emerging Adults in American Ethnic Groups". *New Directions for Child and Adolescent Development*, σελ. 63–76

¹³⁸ Aronson, P. (2008). "The Markers and Meanings of Growing Up: Contemporary Young Women's Transition From Adolescence to Adulthood". *Gender & Society*, σελ. 56–82.

¹³⁹ Barrett, A. E. (2003). "Socioeconomic Status and Age Identity: The Role of Dimensions of Health in the Subjective Construction of Age". *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, σελ. 101–109.

¹⁴⁰ Barrett, A. E. (2005). "Gendered experiences in midlife: Implications for age identity". *Journal of Aging Studies*, σελ. 163–183.

¹⁴¹ Arnett, J. J. (2004). *Emerging Adulthood: The Winding Road from Late Teens through the Twenties*. Oxford University Press New York

¹⁴² Settersten, R. A. (2011). "Becoming Adult: Meanings and Markers for Young Americans." In *Coming of Age in America: The Transition to Adulthood in the Twenty-First Century*, by Mary C. Waters, Patrick J. Carr, Maria J. Kefalas, and Jennifer Holdaway, University of California Press. Berkeley, σελ. 169–190

¹⁴³ Arnett, J. J. PhD, <https://www.apa.org/education-career/guide/paths/jensen-arnett>

¹⁴⁴ Munsey, C. (2006). "Emerging adults: The in-between age". *Monitor on Psychology*. Vol. 37. American Psychological Association. σελ. 68.

¹⁴⁵ Turner, V. W. (1973). *Symbols in African Ritual*. Science, σελ. 1100–1105. Quote: "A ritual is a stereotyped sequence of activities involving gestures, words, and objects, performed in a sequestered place, and designed to influence preternatural entities or forces on behalf of the actors' goals and interests."

¹⁴⁶ Brown, D. (1991). *Human Universals*. McGraw Hill. United States, σελ 139.

επανένταξη στην κοινότητα¹⁴⁷. Ο όρος διαβατήρια τελετή αναφέρθηκε για πρώτη φορά από τον εθνογράφο Arnold van Gennep στο έργο του *Les rites de passage* και έχει πλέον υιοθετηθεί πλήρως στην ανθρωπολογία¹⁴⁸. Κατά τον Van Gennep κάθε κοινωνία περιέχει μέσα της αρκετές ξεχωριστές ομάδες. Επιπλέον, όλες αυτές οι ομάδες χωρίζονται σε ακόμη μικρότερες κοινωνίες σε υποομάδες¹⁴⁹. Ο Van Gennep προκειμένου να εξήγησε την θεωρία του παρουσιάζει σε ένα παράδειγμα του την κοινωνία σαν ένα σπίτι το οποίο είναι χωρισμένο σε δωμάτια και διαδρόμους στο οποίο μπορεί να μεταφερθεί κάποιος από το ένα δωμάτιο στο άλλο. Η μετάβαση του ανθρώπου στην ενηλικίωση, ιδιαίτερα για τις προβιομηχανικές κοινωνίες, είναι μια σημαντική στιγμή στην πορεία της ζωής του ατόμου. Έχοντας ως βάση αυτήν την αλλαγή προς την ωριμότητα θεσπίστηκαν τελετουργίες που αποτελούν την βάση της θρησκευτικής και κοινωνικής ζωής της κοινότητας¹⁵⁰.

Στην αρχαία Ελλάδα το παιχνίδι ως αντικείμενο είχε κεντρικό ρόλο στις διαβατήριες τελετουργίες ενηλικίωσης αφού ταυτίζονταν με την παιδική ηλικία. Όμως το παιχνίδι το συναντάμε σαν αντικείμενο και σε άλλες τελετές που δεν σχετίζονται απαραίτητα με κάποιο μεταβατικό στάδιο της ζωής του ανθρώπου. Η σύνδεση της τελετής και ειδικότερα των μαντικών τελετουργιών και της μαγείας με το παιχνίδι είναι αδιαμφισβήτητη από τα αρχαία χρόνια όχι μόνο στην Ελλάδα αλλά και σε άλλους πολιτισμούς και αποτελεί μέχρι τις μέρες μας κομμάτι προς εξερεύνηση. Ενώ οι μυητικές πρακτικές ενηλικίωσης δεν περιελάμβαναν απαραίτητα πάντα το στοιχείο του παιχνιδιού, το κοινό στοιχείο των διαβατηρίων τελετουργιών που το περιλαμβάνουν με τις υπόλοιπες είναι σίγουρα η δοκιμασία και η αποχώρηση αφού σχεδόν πάντα στις τελετές που συμβολίζουν την μετάβαση από μια κατάσταση σε μια άλλη εμπεριέχεται μια μορφή θυσίας ή επώδυνης δοκιμασίας. Ενώ στην αρχαία Ελλάδα οι τελετές ενηλικίωσης γινόντουσαν από αγόρια αλλά και από κορίτσια στις περισσότερες προβιομηχανικές κοινωνίες οι τελετές αυτές συνήθως συνδέονταν με την μύηση αγοριών γιατί τα κορίτσια γίνονται γυναίκες μέσω εμφανών φυσικών διαδικασιών όπως της εμμηνορροίας¹⁵¹. Πιο συγκεκριμένα, στην αρχαία Ελλάδα τα οικογενειακά Αμφιδρόμια, τα Απατούρια και τα Ανθεστήρια ήταν τελετουργίες οι οποίες σχετίζονταν με τα διαφορετικά ηλικιακά στάδια της ζωής του ανθρώπου καθώς οδεύει προς την ωριμότητα, όπου με συμβολικό τρόπο γίνονταν η προσφορά των παιδικών παιχνιδιών σε ιερά. Η δοκιμασία του αποχωρισμού ενός αγαπημένου παιχνιδιού ήταν μια πράξη που επισημοποιούσε την είσοδο στην ενήλικη ζωή. Κατά κανόνα τα αγορίστικα παιχνίδια αφιερωνόντουσαν στον Ερμή και τον Διόνυσο και ο κυριότερος λόγος είναι οι μυητικές δοξασίες που περιστράφηκαν γύρω από την παιδική τους ηλικία. Τα κορίτσια πριν από τον γάμο τους παρέδιδαν τις κούκλες τους στην Άρτεμη, την Ήρα, την Αφροδίτη και τη Δήμητρα, καθώς επίσης και σε βωμούς Νυμφών ή και σε ποτάμιες θεότητες. Στην διαβατήρια τελετή του γάμου η κούκλα συμβόλιζε την αγνότητα που αποχωρίζονταν η κοπέλα και την γονιμότητα που προσδοκούσε. Αυτή ακριβώς η ιδέα αποτυπώνεται σύμφωνα

¹⁴⁷ Marinatos, N. (1993) *Minoan Religion. Ritual, Image, and Symbol*, University of South Carolina. σελ. 201-202

¹⁴⁸ Turner, W. (1970), *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual* (1967), Ithaca, Cornell University Press. New York & London

¹⁴⁹ Journet, N. (2001). "Les rites de passage". *Sciences Humaines*

¹⁵⁰ Clastres (1992), *Η Κοινωνία Ενάντια στο Κράτος*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια

¹⁵¹ Κοκκινίδου, Μ. Νικολαΐδου (1993), *Η αρχαιολογία και η κοινωνική ταυτότητα του φύλου: προσεγγίσεις στην αιγαιακή προϊστορία*, Θεσσαλονίκη.

με τον Χ. Μπουλώτη στο επίγραμμα της Τιμαρέτης από την Παλατινή Ανθολογία (IV, 280): «Τα τύμπανα, την μπάλα της, της κούκλες της μαζί με τα κουκλόπανά τους, και τις κορδέλες των μαλλιών της προσφέρει η Τιμαρέτη στη Λιμνάτιδα Άρτεμη, *παρθένα αυτή σε παρθένα, ικετεύοντας να βάλει η θεά το χέρι προστατευτικά πάνω της*»¹⁵².

4.λ Ενδιάμεσο στάδιο, Μετايχμιακότητα

Η έννοια της μετايχμιακότητας αναπτύχθηκε για πρώτη φορά στις αρχές του εικοστού αιώνα από τον λαογράφο Arnold van Gennep και αργότερα υιοθετήθηκε από τον Victor Turner¹⁵³. Στην ανθρωπολογία, η μετايχμιακότητα (Liminality) είναι η μεταβατική περίοδος μεταξύ των σταδίων, κατά τη διάρκεια της οποίας κάποιος έχει εγκαταλείψει ένα μέρος ή κατάσταση αλλά δεν έχει ακόμη εισέλθει ή ενταχθεί στο επόμενο. Κατά την διάρκεια των διαβατηρίων τελετουργιών είναι το μεσαίο στάδιο της ιεροτελεστίας, όταν οι συμμετέχοντες έχουν πλέον εγκαταλείψει την αρχική τους κατάσταση, αλλά όμως δεν έχουν ακόμη ολοκληρώσει την μετάβαση¹⁵⁴. Ουσιαστικά κατά τη διάρκεια του μετايχμιακού σταδίου μιας ιεροτελεστίας, οι συμμετέχοντες βρίσκονται μεταξύ του προηγούμενου τρόπου δόμησης της ταυτότητάς τους, του χρόνου ή της κοινότητάς τους και ενός νέου τρόπου ζωής που καθιερώνεται με την ολοκλήρωση της ιεροτελεστίας. Οι συμμετέχοντες υπάρχουν και ταυτόχρονα δεν υπάρχουν αφού βρίσκονται σε έναν χωροχρόνο ασαφή και παράδοξο που το υποκείμενο σχεδόν εξαφανίζεται.

5. Περιγραφή του έργου

5.α. Τίτλος

«Σύθαμπο»

Σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής¹⁵⁵ το σύθαμπο είναι: το σούρουπο. [συ-(δες συν-) θαμπ(ός) -ο]. Είναι δηλαδή ο χρόνος της ημέρας αμέσως μετά από τη δύση του ήλιου, όταν αρχίζει να νυχτώνει. Η αναζήτηση του κατάλληλου τίτλου κατευθύνθηκε από μια ανάγκη να βρεθεί μια μεταβατική κατάσταση κοινή για όλη την ανθρωπότητα. Ακολουθώντας αυτό το σκεπτικό ο τίτλος «Σύθαμπο» αποδείχτηκε ο καταλληλότερος, αφού το ουράνιο φαινόμενο της αλλαγής από τη μέρα στη νύχτα και το αντίστροφο, καθώς επίσης και οι χρωματικές αλλαγές που συμβαίνουν στον ουρανό κατά τη διάρκεια αυτής της μετάβασης, είναι μια εικόνα που μπορεί να συναντήσει κάποιος σε όλα τα μέρη του κόσμου. Το σύθαμπο είναι ένα μετايχμιακό στάδιο στο χρόνο όπου δεν είναι ούτε μέρα ούτε νύχτα, ακριβώς όπως σε μια διαβατήρια τελετουργία όπου ο χώρος και ο χρόνος υπάρχουν και ταυτόχρονα δεν υπάρχουν. Κατά αυτόν τον τρόπο ο άνθρωπος που συμμετέχει στην τελετή αφήνει αυτό που ήταν ενώ ακόμα δεν έχει προλάβει να μεταβεί σε μια καινούρια κατάσταση.

¹⁵² Συλλογικό έργο, (2008). Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, σελ. 53, 54, 55

¹⁵³ Gennep, V. A. (1977). The rites of passage. Routledge & Kegan Paul. Σελ. 21.

¹⁵⁴ liminal", (2007) Oxford English Dictionary. Ed. J. A. Simpson and E. S. C. Weiner. 2nd ed. Oxford: Clarendon Press, 1989. OED Online Oxford,

¹⁵⁵ Σύθαμπο: Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής

5.β. Κεντρική Ιδέα

Η κεντρική ιδέα του έργου είναι η μετάβαση από την παιδική στην ενήλικη ζωή. Έχοντας ως κύρια πηγή έμπνευσης τις αρχαιοελληνικές τελετές ενηλικίωσης όπου τα παιδιά παρέδιδαν τα παιχνίδια τους σε θεότητες σηματοδοτώντας μέσα από αυτή τη συμβολική κίνηση το τέλος των παιδικών χρόνων, δημιουργήθηκε μια σειρά από έργα που οπτικοποιούν με εικαστικό τρόπο αυτή τη μετάβαση. Τα έργα αποτελούν τμήματα μιας οπτικοακουστικής εγκατάστασης στην οποία ο θεατής καλείται να τα εξερευνήσει, ώστε να συμμετέχει κατά αυτόν τον τρόπο σε ένα νέο τελετουργικό. Το έργο παράλληλα φανερώνει τα κοινωνικά στερεότυπα που προβάλλονται μέσα από τα παιδικά παιχνίδια και την επιρροή που ασκούν στη διαμόρφωση της ταυτότητας του ατόμου. Τα εικαστικά στοιχεία του έργου συντελούν στη μη γραμμική αφήγηση μιας φανταστικής ιστορίας μέσα από την οποία περιγράφεται ένα νέο τελετουργικό κατά το οποίο οι συμμετέχοντες παραδίδουν τα παιδικά τους παιχνίδια σε μια θεότητα που ονομάζεται Σύθαμπο. Αυτή η θεότητα δεν έχει συγκεκριμένη μορφή, μοιάζει περισσότερο με ένα χώρο όπου τίποτα δεν μένει ποτέ σταθερό αφού όλα τα στοιχεία του συνέχεια μεταβάλλονται. Μέρος από αυτόν το χώρο εισέρχεται μέσα στα παιδιά κατά τη διαδικασία της ονειροπόλησης και του παιχνιδιού. Κάθε φορά που ένα παιδί παίζει με ένα παιχνίδι μεταφέρει ένα μέρος από το Σύθαμπο μέσα στο άψυχο αντικείμενο και το εμψυχώνει. Κατά αυτόν τον τρόπο τα παιχνίδια αποκτούν ζωή. Όταν έρχεται όμως η στιγμή της μετάβασης του παιδιού στην ενήλικη ζωή παραδίδει τα παιχνίδια του κατά τη διαδικασία του τελετουργικού και η ζωή από το παιχνίδι αφαιρείται και επιστρέφει στο Σύθαμπο. Ως αποτέλεσμα το Σύθαμπο ζει αιώνια αφού τρέφεται από το ίδιο του το σώμα.



Ζαφειριάδης Γιώργος, Σύθαμπο, 2021, ακρυλικά σε μουσαμά, 40x50 εκ.

5.β. Οπτική του θεατή

Το έργο αποτελείται από ξύλινα κουτιά τα οποία εξωτερικά έχουν ζωγραφικά και γλυπτικά στοιχεία ενώ στο εσωτερικό τους περιέχουν διάφορα παιδικά παιχνίδια, κούκλες, γλυπτά από πύλο και άλλα αντικείμενα. Ένα από αυτά τα κουτιά έχει πάνω του διακόπτες οι οποίοι όταν πατηθούν ακούγονται διάφορες ηχητικές συνθέσεις. Τα ξύλινα κουτιά είναι τοποθετημένα πάνω σε μια ζωγραφισμένη επιφάνεια από χρωματιστά τετράγωνα αφρώδη φύλλα.

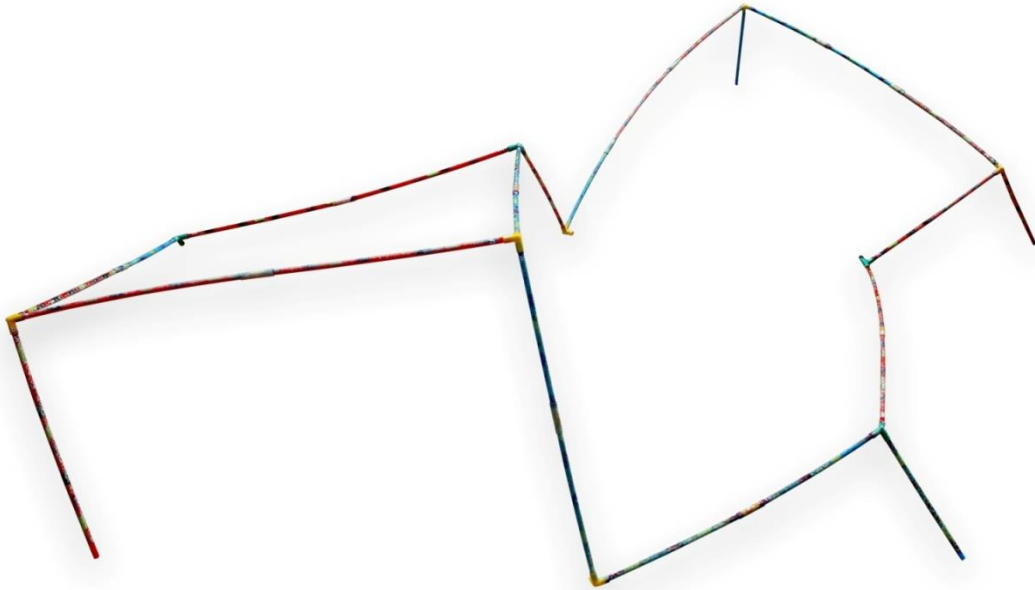
Περιμετρικά από τα ξύλινα κουτιά υπάρχουν χρωματιστά πλαστικά τμήματα που ενώνονται μεταξύ τους και οριοθετούν τον χώρο ο οποίος σχετίζεται με την παιδική ηλικία και τον ιδιωτικό βίο. Έξω από τον οριοθετημένο χώρο υπάρχει ένα μαύρο κουτί το οποίο εσωτερικά έχει πρόκες. Αφού μαζί με την ενηλικίωση έρχεται και η ευθύνη των πράξεων μας, έτσι και το μαύρο κουτί με τις πρόκες διαφοροποιείται ως ένα αντικείμενο ακατάλληλο για παιδιά, αφού χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή στο πως κάποιος θα το κρατήσει ώστε να μην τραυματιστεί. Προβάλλοντας στο μαύρο κουτί την εικόνα ενός μουσικού παιχνιδιού με το οποίο παίζει ο θεατής, επιχειρείται να αποδοθεί η έννοια της μετάβασης από την παιδική στην ενήλικη ζωή και πιο συγκεκριμένα από το παιχνίδι, που είναι μια δραστηριότητα του ιδιωτικού βίου, στην έκθεση στον δημόσιο βίο και κατ' επέκταση την ενηλικίωση.



Εικόνα 16. BINTEO EPΓOY: <https://youtu.be/26WeJ1yQMYs>

Τα περισσότερα ξύλινα κουτιά είναι τοποθετημένα εσωτερικά ενός πλαστικού πλαισίου που οριοθετεί τον χώρο ο οποίος σχετίζεται με την παιδική ηλικία και το παιχνίδι. Το πλαίσιο αυτό αποτελείται από κομμάτια τα οποία είναι χρωματισμένα με ακρυλικά χρώματα και είναι

αριθμημένα ώστε να μπορεί το πλαίσιο να συναρμολογηθεί δίνοντας ένα συγκεκριμένο σχήμα.



Εικόνα 17



Τα ξύλινα κουτιά είναι τοποθετημένα πάνω σε μια ζωγραφισμένη επιφάνεια από δεκαοχτώ χρωματιστά τετράγωνα αφρώδη φύλλα.

Το πρώτο κουτί έχει διαστάσεις 28x38x15cm. Η κάθε του πλευρά είναι χρωματισμένη με διαφορετικό χρώμα, κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο και μπλε. Η κάθε πλευρά του

κουτιού έχει ζωγραφισμένα μοτίβα και κολλημένα σχέδια από χάρτινα παιχνίδια τα οποία είναι ξυσμένα με αιχμηρό αντικείμενο και βαμμένα με χρώμα. Πάνω από το κουτί τα κομμάτια από τα χάρτινα παιχνίδια έχουν τοποθετηθεί με τέτοιο τρόπο που σχηματίζουν δυο ανθρώπινες φιγούρες. Πάνω στο κουτί υπάρχουν κουμπιά τα οποία όταν πατηθούν ακούγονται ηχητικές συνθέσεις από ήχους παιχνιδιών.



Εικόνα 18

Το δεύτερο κουτί έχει διαστάσεις. Η κάθε πλευρά του κουτιού είναι ζωγραφισμένη με διαφορετικό χρώμα, κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο. Η κάθε πλευρά του κουτιού έχει ζωγραφισμένα μοτίβα και κολλημένα σχήματα από φελλό που έχουν ζωγραφιστεί σε διάφορα χρώματα. Εσωτερικά στο κουτί είναι κολλημένα πλαστικά και ξύλινα παιχνίδια καθώς επίσης και υφάσματα.



Εικόνα 19

Το τρίτο κουτί έχει διαστάσεις. Η κάθε πλευρά του κουτιού είναι ζωγραφισμένη με διαφορετικό χρώμα, πράσινο, μπλε, κόκκινο. Επίσης, όλες οι πλευρές του κουτιού έχουν

ζωγραφισμένα μοτίβα και κολλημένα σχήματα από φελλό που έχουν ζωγραφιστεί σε διάφορα χρώματα. Δεξιά και αριστερά της μπροστινής πλευράς του κουτιού υπάρχει κόκκινο ύφασμα. Εσωτερικά στο κουτί υπάρχουν δυο ξύλινες φιγούρες. Η μια είναι όρθια και η άλλη πεσμένη στο έδαφος. Από πίσω τους υπάρχουν πάνω στην επιφάνεια του κουτιού βιδωμένα δεκατέσσερα κεφάλια φτιαγμένα από πηλό και ζωγραφισμένα με ακρυλικό χρώμα. Πάνω από τις δυο ξύλινες φιγούρες υπάρχει ένα φως που λειτουργεί με μπαταρία. Το κουτί εσωτερικά είναι βαμμένο σε αποχρώσεις του μωβ ενώ στο έδαφος είναι ζωγραφισμένα λευκά και μαύρα τετράγωνα όπως σε μια σκακιέρα.



Εικόνα 20

Το τέταρτο κουτί έχει διαστάσεις. Η κάθε πλευρά του κουτιού είναι ζωγραφισμένη με διαφορετικό χρώμα, κόκκινο, πράσινο, μπλε. Η κάθε πλευρά του κουτιού έχει ζωγραφισμένα

μοτίβα και κολλημένα σχήματα από φελλό που έχουν ζωγραφιστεί σε διάφορα χρώματα. Στο πάνω μέρος του κουτιού υπάρχει μια τρύπα. Στο εσωτερικό του κουτιού υπάρχουν δεκαέξι κεφάλια φτιαγμένα από πυλό και ζωγραφισμένα με ακρυλικά χρώματα. Τα πήλινα κεφάλια είναι δεμένα με σκοινί και κρέμονται από το πάνω μέρος του κουτιού. Στο εσωτερικό μέρος του κουτιού είναι ζωγραφισμένα αστέρια και νεφελώματα.



Εικόνα 21

Το πέμπτο κουτί έχει διαστάσεις. Η κάθε πλευρά του κουτιού είναι ζωγραφισμένη με διαφορετικό χρώμα, μπλε, κόκκινο, κίτρινο. Η κάθε πλευρά του κουτιού έχει ζωγραφισμένα μοτίβα και κολλημένα σχήματα από φελλό που έχουν ζωγραφιστεί σε διάφορα χρώματα. Στο

εσωτερικό του κουτιού υπάρχουν δυο φιγούρες από πυλό και ξύλο. Πάνω από τις φιγούρες υπάρχει ένα φως που λειτουργεί με μπαταρία. Το κουτί εσωτερικά είναι βαμμένο με ανοιχτά καφέ και πράσινα χρώματα ενώ στο κάτω μέρος του όπου οι δυο φιγούρες στέκονται είναι ζωγραφισμένο ένα ξύλινο πάτωμα.



Εικόνα 22

Το έκτο κουτί έχει διαστάσεις. Η κάθε πλευρά του κουτιού είναι ζωγραφισμένη με διαφορετικό χρώμα, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο. Η κάθε πλευρά του κουτιού έχει ζωγραφισμένα μοτίβα και κολλημένα σχήματα από φελλό που έχουν ζωγραφιστεί σε διάφορα χρώματα. Το εσωτερικό του κουτιού είναι βαμμένο ροζ και είναι κολλημένα σε όλες τις πλευρές του πλαστικά παιχνίδια. Τα παιχνίδια αναπαριστούν στρατιώτες σε θέση μάχης οι οποίοι είναι βαμμένοι ροζ.



Εικόνα 23

Το έβδομο κουτί έχει διαστάσεις. Η κάθε πλευρά του κουτιού είναι ζωγραφισμένη με διαφορετικό χρώμα, μπλε, πράσινο, κόκκινο, καφέ. Η κάθε πλευρά του κουτιού έχει ζωγραφισμένα ανοιχτόχρωμα μοτίβα. Το εσωτερικό του κουτιού είναι βαμμένο κόκκινο και μέσα του είναι τοποθετημένες δεκατρείς φιγούρες, ζωγραφισμένες με ακρυλικά χρώματα και φτιαγμένες από ξύλο και πύλο.



Εικόνα 24

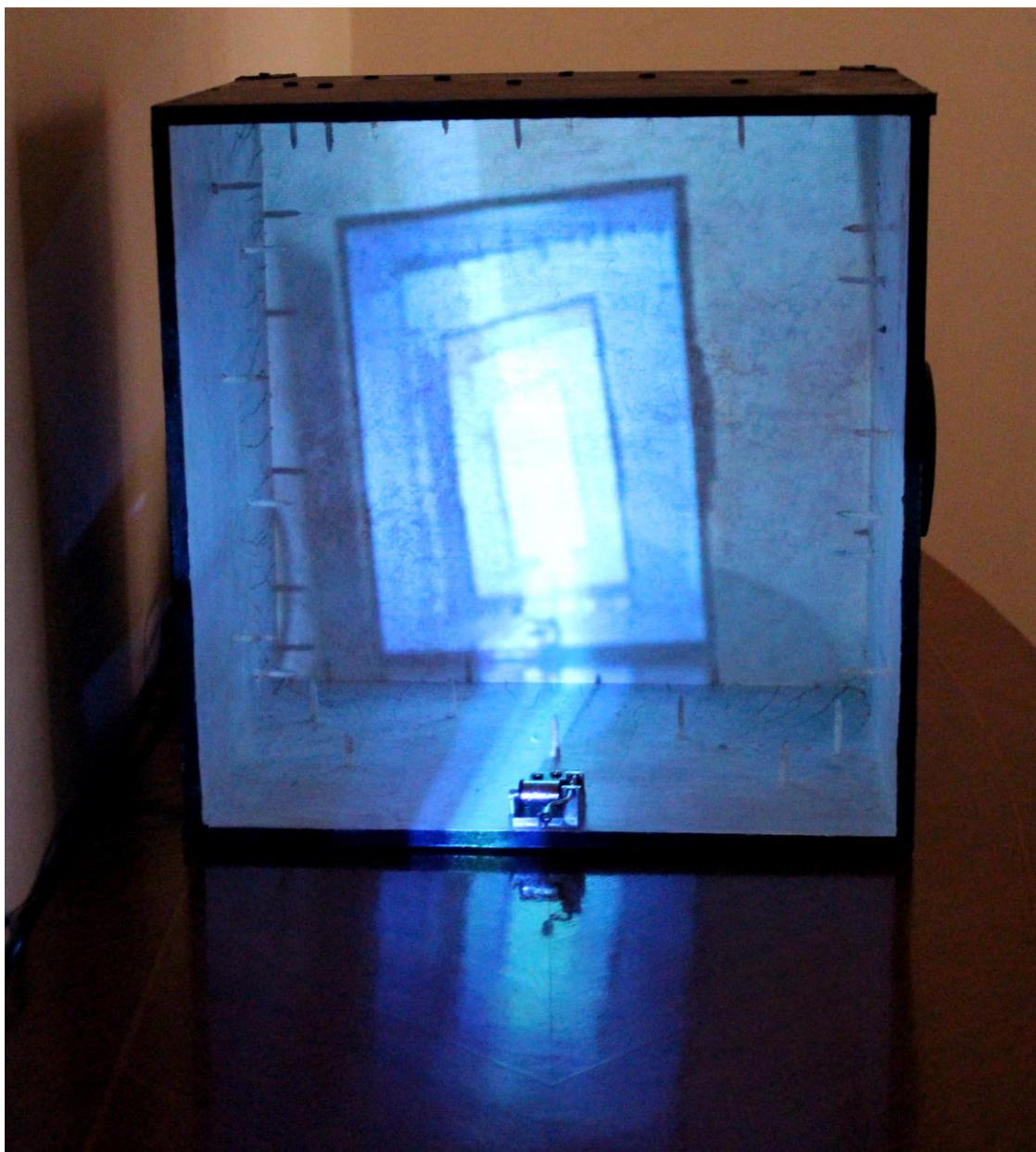


Εικόνα 25

Αυτό το κουτί είναι εξωτερικά βαμμένο μαύρο με ζωγραφισμένα γκρι μοτίβα. Το εσωτερικό του κουτιού είναι ζωγραφισμένο με ανοιχτά καφέ πράσινα και μπλε χρώματα ενώ σε μερικά σημεία είναι γδαρμένο με αιχμηρό αντικείμενο. Εσωτερικά του ξύλινου κουτιού υπάρχουν καρφωμένες σε διάφορα σημεία πρόκες που είναι βαμμένες στα ίδια χρώματα με το ξύλο.



Εικόνα 26



Εικόνα 27

Στο μπροστινό μέρος του κουτιού υπάρχει ένα μουσικό παιχνίδι το οποίο ο θεατής μπορεί να το ενεργοποιήσει γυρνώντας ένα μικρό μοχλό ώστε να ακούσει την μουσική που παράγει. Αυτή η διαδικασία καταγράφεται από μια κάμερα και προβάλλεται στο εσωτερικό του κουτιού.

5.δ. Κατασκευή και λειτουργία του έργου

Η κατασκευή του εικαστικού έργου ξεκίνησε μετά από την συλλογή ορισμένων πληροφοριών σε σχέση με την παιδική ηλικία και την ενηλικίωση καθώς επίσης και την αξία του παιχνιδιού στην ζωή του ανθρώπου. Αυτές οι πρώτες πληροφορίες χρησίμευσαν για να δημιουργηθούν ορισμένα σχέδια πριν παρθούν αποφάσεις για την αισθητική προσέγγιση και

την οργάνωση του κατασκευαστικού τμήματος του εικαστικού έργου. Καθώς η βιβλιογραφική έρευνα εξελίσσονταν το έργο έπαιρνε πιο συγκεκριμένη μορφή. Θέλοντας να δημιουργηθεί ένας χώρος που θα συνδέεται την έννοια του παιχνιδιού και της παιδικής ηλικίας, κατασκευάστηκαν μια σειρά από ξύλινα κουτιά μέσα στα οποία τοποθετήθηκαν αργότερα διάφορα αντικείμενα όπως παιδικά παιχνίδια. Η ιδέα του ξύλινου κουτιού με τα παιχνίδια προέκυψε από τα κουκλόσπιτα, ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι όπου τα παιδιά βάζουν τις κούκλες τους μέσα σε μικρά σπίτια που συνήθως περιέχουν εσωτερικά μινιατούρες όπως έπιπλα και ότι άλλο περιέχει ένα πραγματικό σπίτι. Αφαιρώντας όλα τα στοιχεία που δεν χρειαζόντουσαν για το έργο όπως για παράδειγμα οι μινιατούρες, η σκεπή του σπιτιού και τα παράθυρα χρησιμοποιήθηκε μόνο το πιο βασικό στοιχείο το οποίο είναι ο χώρος μέσα στον οποίο εξελίσσεται μια αφήγηση. Έτσι ο θεατής εστιάζει περισσότερο στο συνολικό έργο και στην έννοια του χώρου χωρίς να του αποσπάται η προσοχή από περιττά στοιχεία. Επιπλέον με την αφαίρεση αυτή δημιουργείται μια υβριδική κατασκευή που συνδυάζει στοιχεία από το κουκλόσπιτο αλλά και τον κύβο δραστηριοτήτων που είναι επίσης ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Για τα ξύλινα κουτιά χρησιμοποιήθηκαν ξύλα mdf τα οποία πρώτα ζωγραφίστηκαν με ακρυλικά χρώματα και αργότερα ενώθηκαν με βιδωτές μεταλλικές γωνιές και πρόκες.



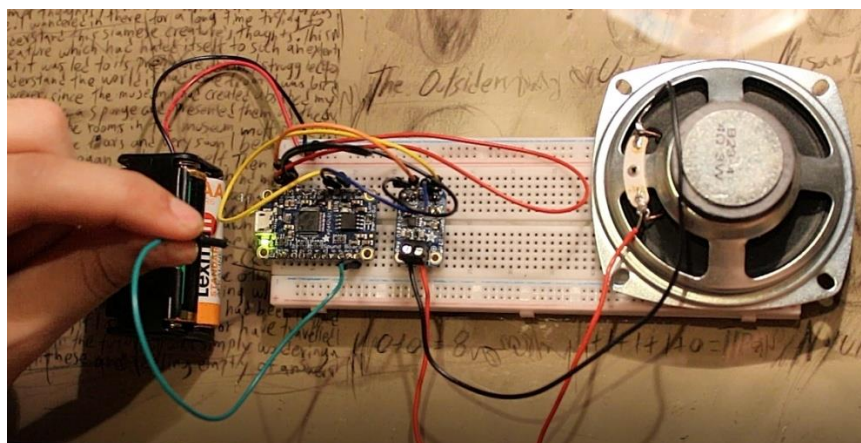
Εικόνα 28

Στο εσωτερικό των κουτιών τοποθετήθηκαν τμήματα από πλαστικά και ξύλινα παιχνίδια, υφάσματα, λαμπάκια led που λειτουργούν με μπαταρία καθώς επίσης και φιγούρες που κατασκευάστηκαν από πυλό και ζωγραφίστηκαν με ακρυλικά χρώματα.

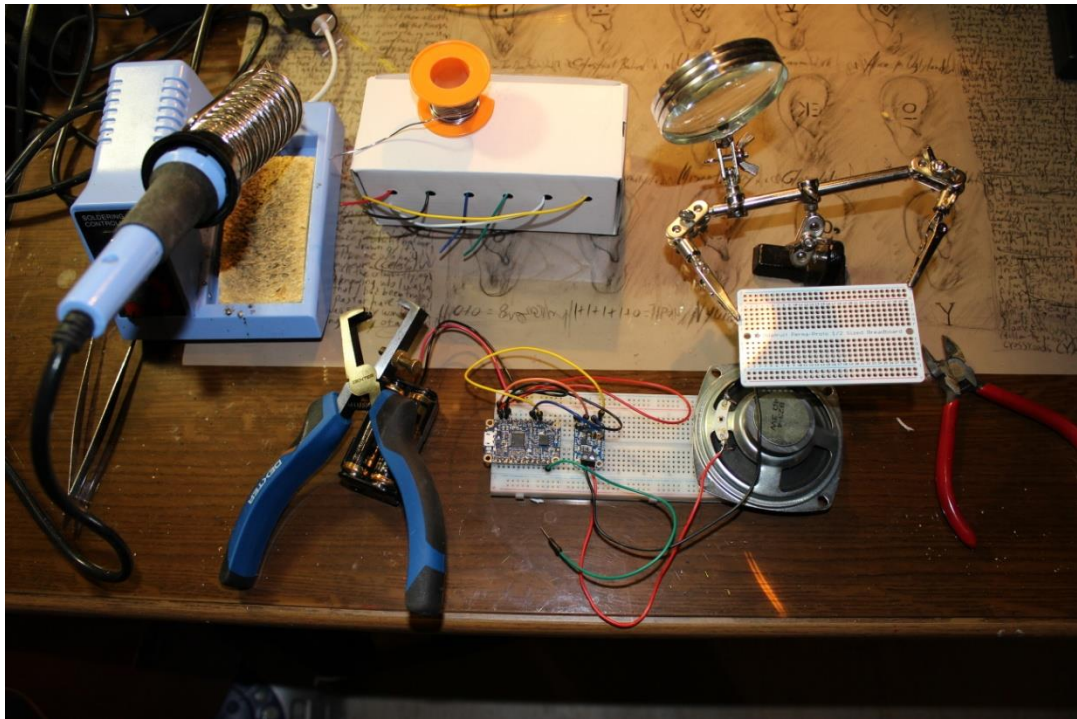


Εικόνα 29

Σε ένα από τα ξύλινα κουτιά υπάρχει εσωτερικά μια πλακέτα (Adafruit Perma-Proto Half-sized Breadboard PCB – Single) πάνω στην οποία είναι συνδεδεμένο με συγκόλληση ένα sound board (Adafruit Audio FX Mini Sound Board - WAV/OGG Trigger 16MB Flash), ένα audio amplifier (Adafruit Mono 2.5W Class D Audio Amplifier - PAM8302), ένα ηχείο (4 Ohm 3 Watt), οχτώ κουμπιά (Push Button) και τέσσερις μπαταρίες (4xAAA). Το sound board έχει οχτώ trigger points και 16mb μνήμη στην οποία είναι αποθηκευμένες οχτώ ηχητικές σύνθεσης. Τα trigger points είναι συνδεδεμένα με τα κουμπιά οπότε κάθε φορά που πατιέται ένα κουμπί ακούγεται και μια ηχητική σύνθεση. Αρχικά έγιναν κάποιες δοκιμές σε breadboard.

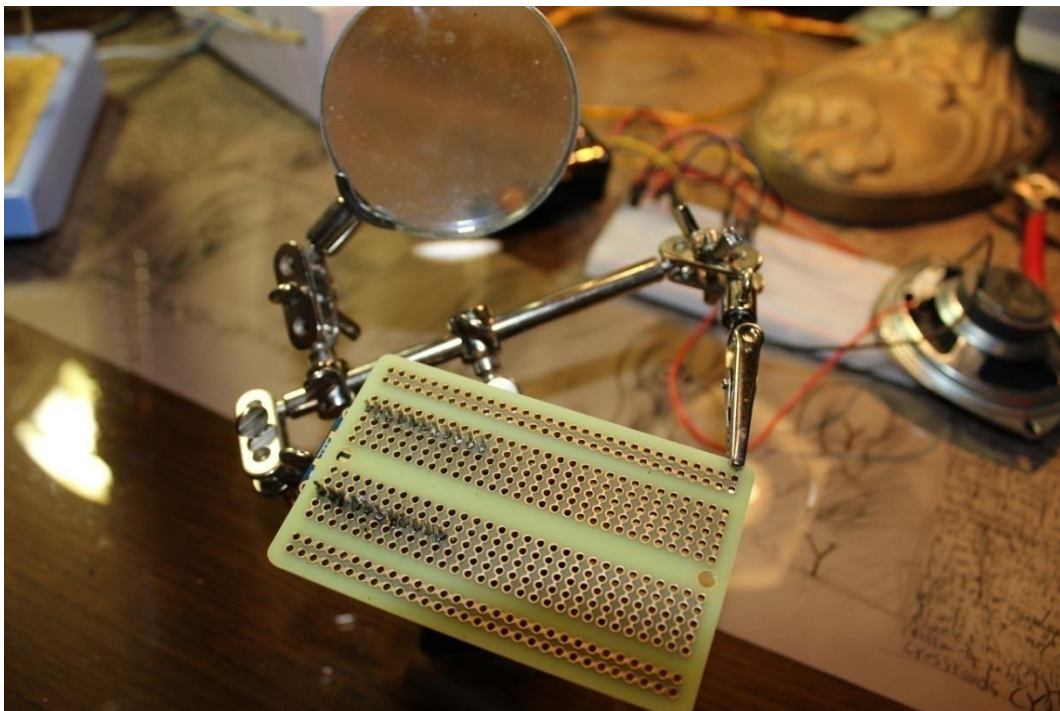


Εικόνα 30

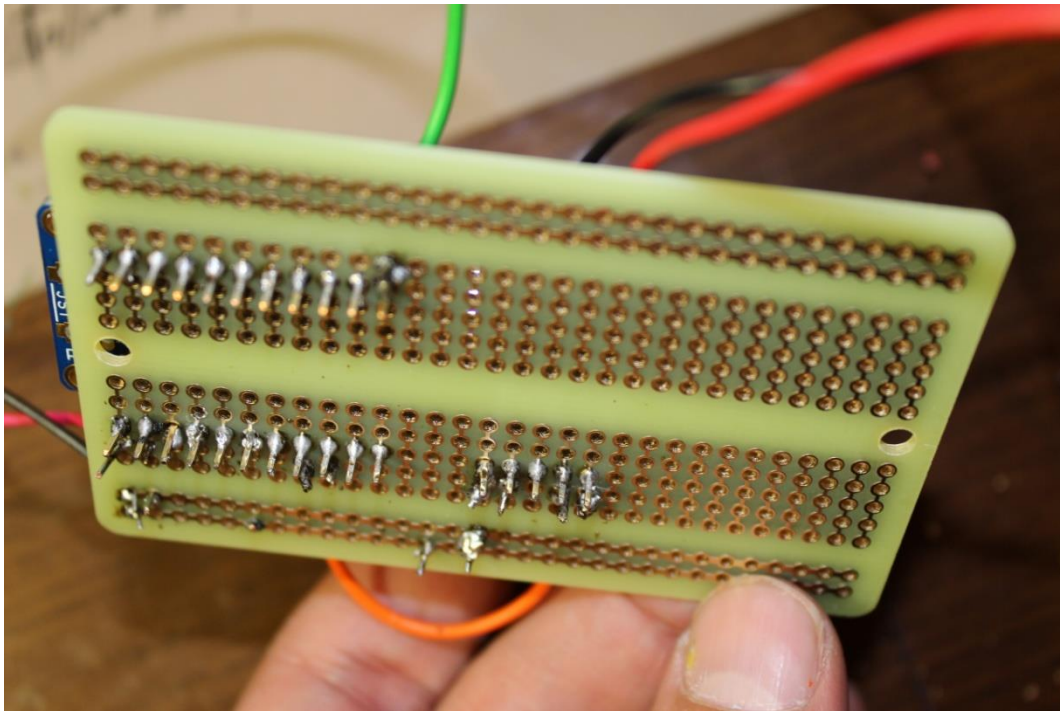


Εικόνα 31

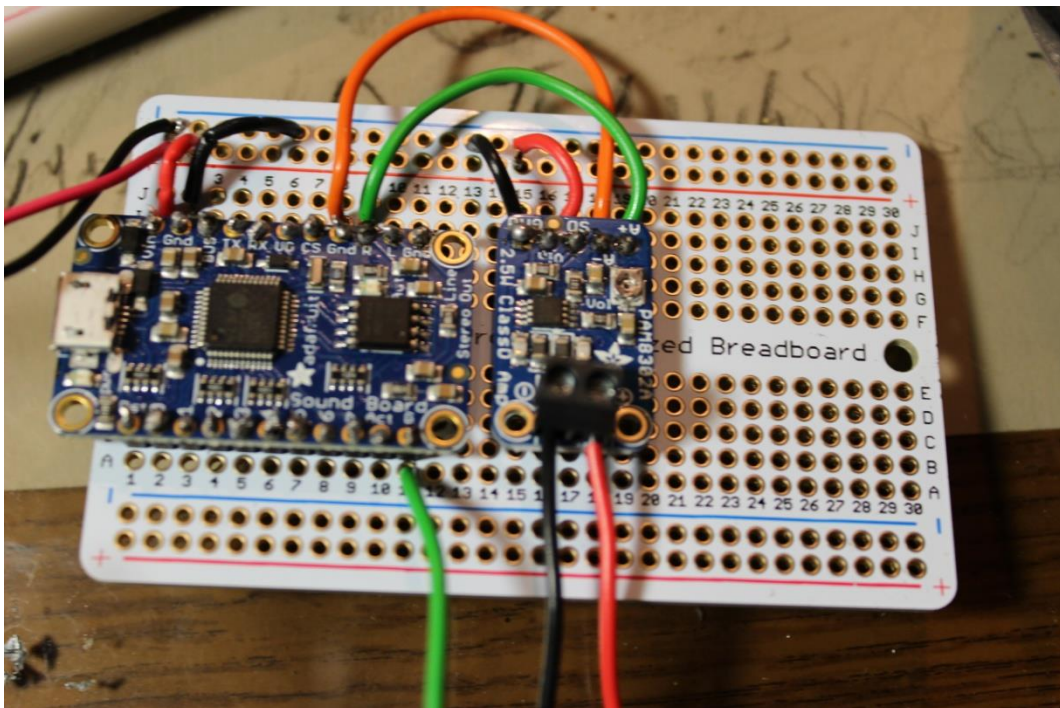
Όταν επιβεβαιώθηκε πως η συνδεσμολογία είναι σωστή τότε συγκολλήθηκαν όλα σε μια πλακέτα μαζί με τα κουμπιά σε κάθε trigger.



Εικόνα 32

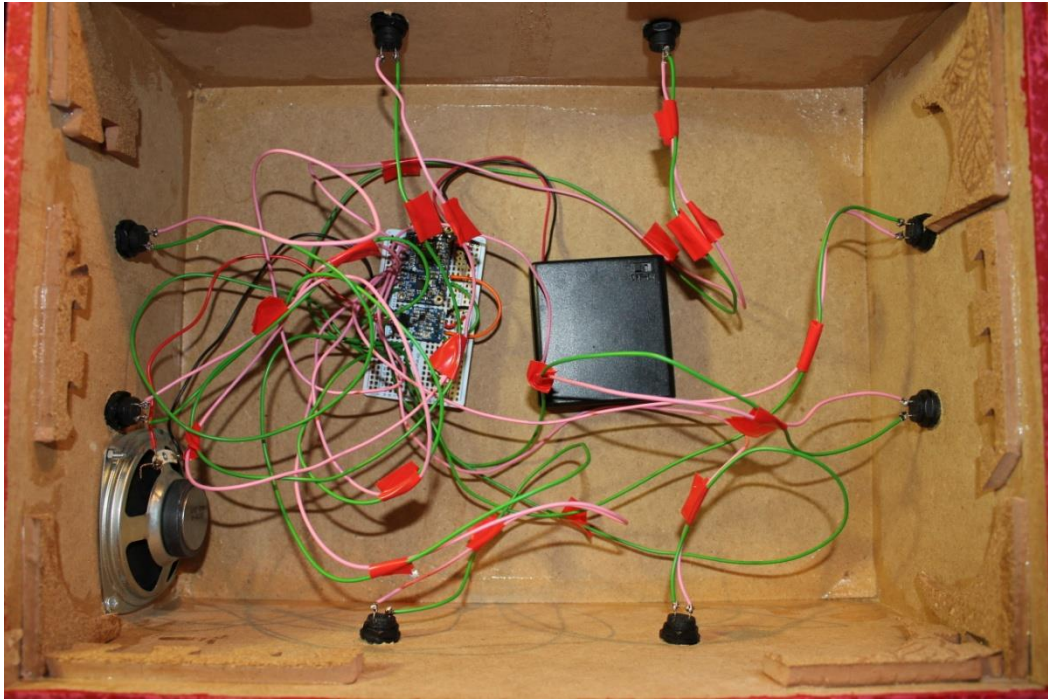


Εικόνα 33



Εικόνα 34

Αργότερα όλα πέρασαν μέσα στο ξύλινο κουτί στο οποίο ανοίχτηκαν τρύπες για να τοποθετηθούν τα κουμπιά.



Εικόνα 35



Εικόνα 36

Οι οχτώ ηχητικές συνθέσεις που είναι αποθηκευμένες στο soundboard δημιουργήθηκαν με ήχους που παράγονται από μουσικά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αρχικά, τα παιχνίδια αυτά ανοίχτηκαν προσεκτικά ώστε να μελετηθεί το κύκλωμα που υπήρχε στο εσωτερικό τους. Αφού έγιναν ορισμένοι πειραματισμοί ώστε να βρεθούν τρόποι να αλλάξει ο ήχος του παιχνιδιού, προστέθηκαν αντιστάσεις, διακόπτες, ποτενσιόμετρα και άλλα εξαρτήματα με

αποτέλεσμα τα παιχνίδια να παράγουν νέους ήχους. Η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε ώστε τα παιχνίδια να εμπλουτιστούν με νέους ήχους είναι γνωστή ως circuit bending, ένας όρος που επινοήθηκε από τον Reed Ghazala το 1960. Χρησιμοποιώντας δυο alligator clips πειραματικά ενώθηκαν διαφορετικά σημεία του κυκλώματος μέχρι να εντοπιστούν σημεία που αλλάζουν τον ήχο. Αυτά τα σημεία αργότερα συνδέθηκαν με διακόπτες ώστε να παράγεται ο καινούριος ήχος κάθε φορά που πατιέται ο διακόπτης. Επίσης αντικαταστάθηκαν με ποτενσιόμετρα οι αντιστάσεις που ήταν υπεύθυνες για την συχνότητα των ήχων και την ταχύτητα των ρυθμών. Σε περιπτώσεις που υπήρχε στο κύκλωμα κρυσταλλικός ταλαντωτής για να ρυθμίζονται οι συχνότητες, αντικαταστάθηκε με ένα ταλαντωτή LTC1799 που συνδέθηκε με ποτενσιόμετρο ώστε να μπορεί να είναι ελεγχόμενη η συχνότητα των ήχων.

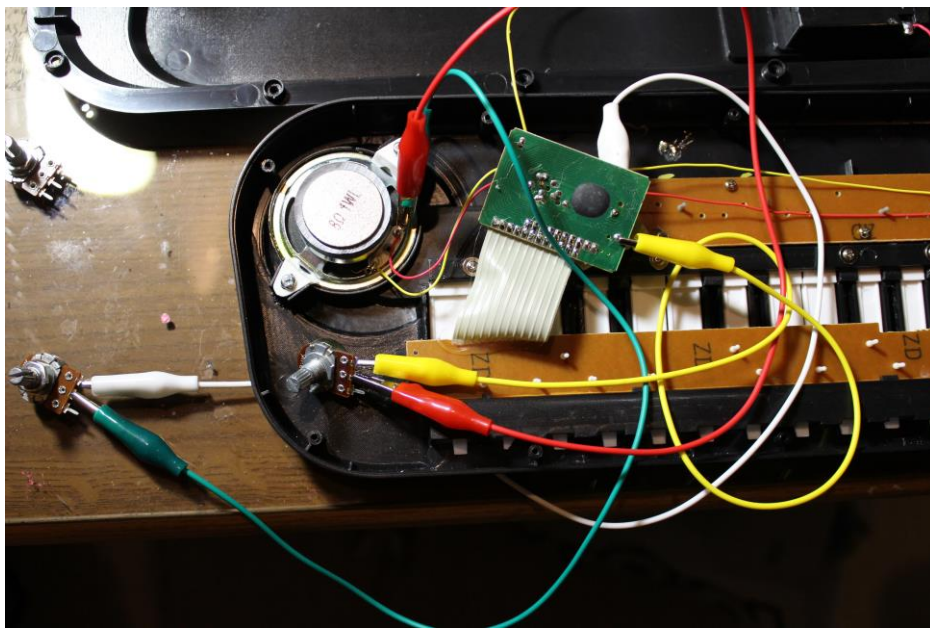
Παρακάτω βλέπουμε ένα πρώτο παράδειγμα ενός μουσικού παιχνιδιού στο οποίο το κύκλωμα έγιναν αλλαγές. Το μουσικό παιχνίδι λέγεται My music world και είναι της εταιρίας Simba



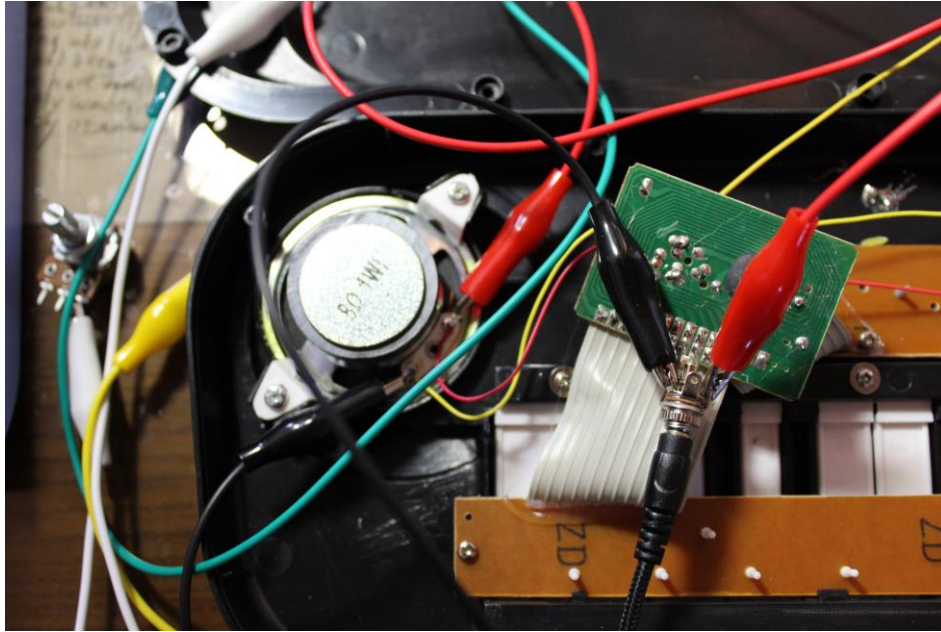
Το εξωτερικό τμήμα του παιχνιδιού



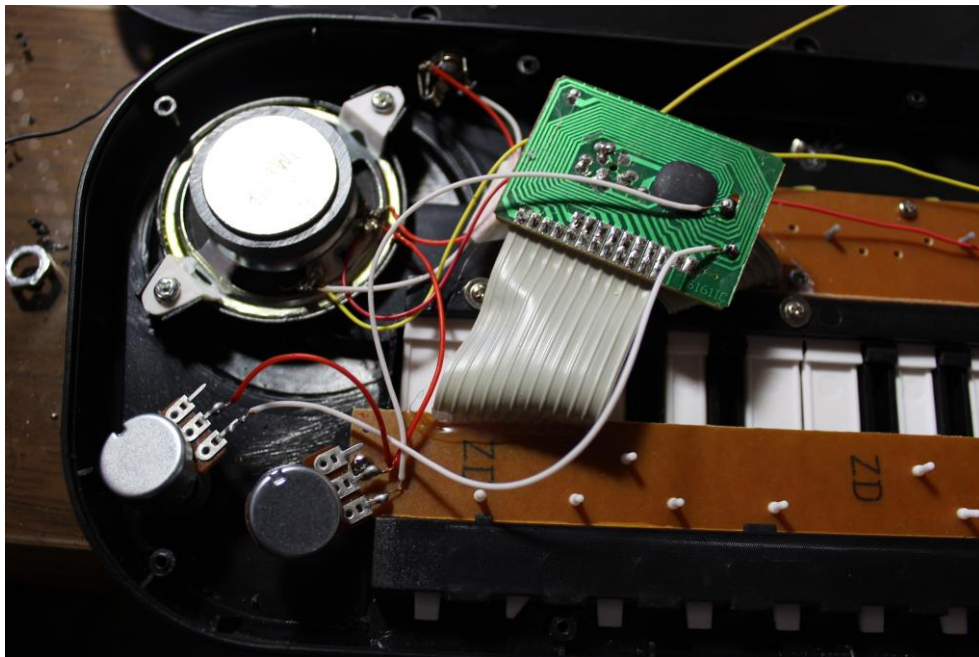
Το εσωτερικό του κύκλωμα



Ορισμένες πρώτες δοκιμαστικές σύνδεσης με alligator clips. Έχουν εντοπιστεί τα σημεία που αλλάζουν την συχνότητα του ήχου και έχουν συνδεθεί με ποτενσιόμετρα



Δοκιμαστικές συνδέσεις για output jack ώστε να υπάρχει η δυνατότητα να συνδεθεί το παιχνίδι με ενισχυτή, ηχείο ή ακουστικά.



Εικόνα 37



Εικόνα 38

Αργότερα τα ποτενσιόμετρα και το output jack συγκολλήθηκαν με καλάι πάνω στο κύκλωμα του παιχνιδιού ενώ επίσης ανοίχτηκαν τρύπες ώστε να υπάρχει πρόσβαση σε αυτά τα νέα στοιχεία εξωτερικά



Εικόνα 39



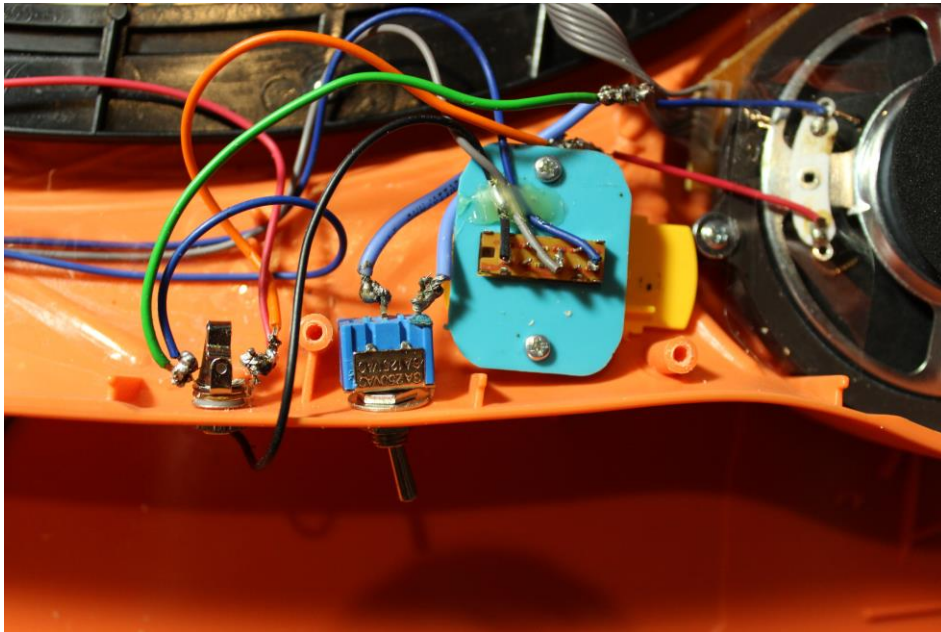
Εικόνα 40

Αφού τοποθετήθηκαν ξανά όλα τα τμήματα του παιχνιδιού, συνδέθηκε με το output jack με έναν ενισχυτή και ηχογραφήθηκαν με ένα καταγραφέα ήχου zoom οι νέοι ήχοι που παράχθηκαν από το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τα ποτενσιόμετρα που συνδέθηκαν στο κύκλωμα.

Το επόμενο παράδειγμα μουσικού παιχνιδιού που χρησιμοποιήθηκε είναι το Meowsic Toy Piano της εταιρίας B. toys

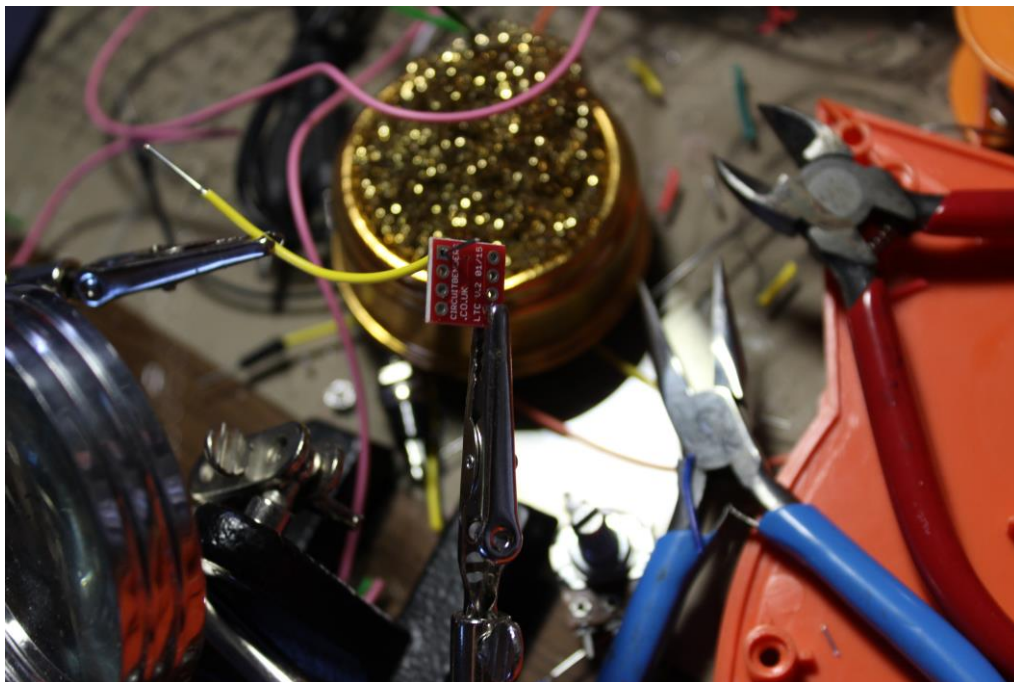


Εικόνα 41

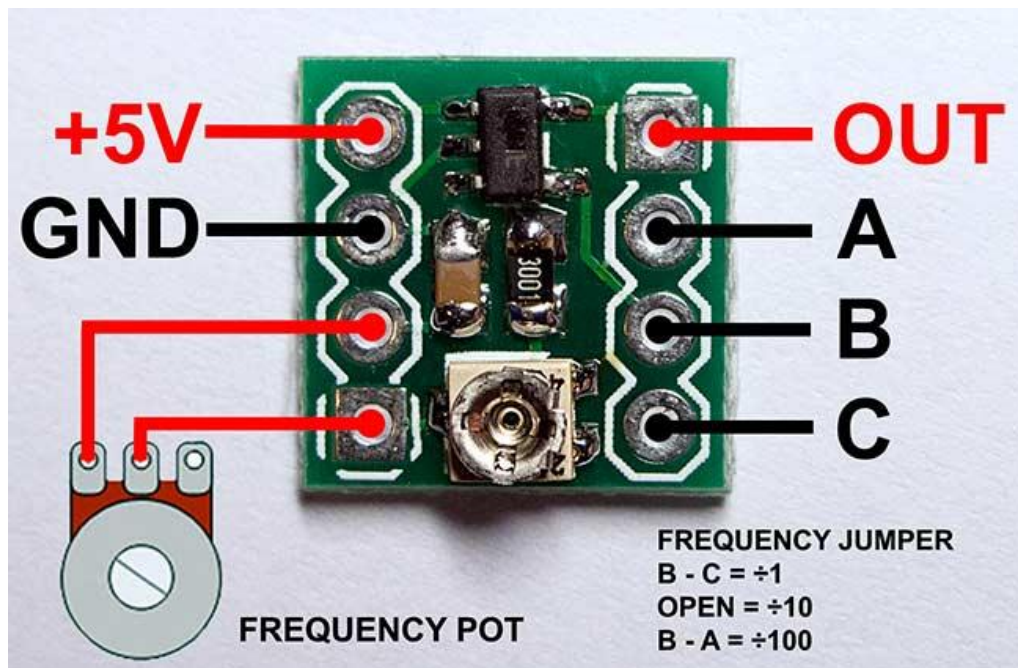


Εικόνα 41

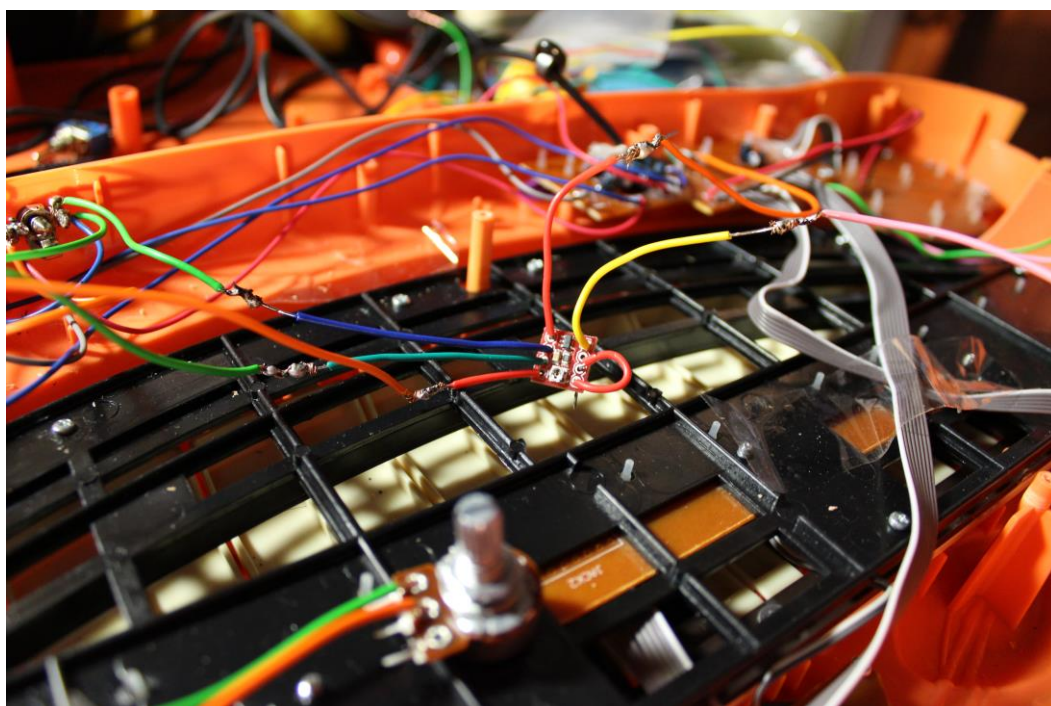
Αρχικά προστέθηκε ένα output jack και ένας διακόπτης ώστε να υπάρχει η επιλογή για να ακούγεται ο ήχος από το ηχείο του παιχνιδιού ή από εξωτερικό ηχείο, ακουστικά ή ενισχυτή.



Ταλαντωτής LTC1799



Συνδεσμολογία για τον ταλαντωτή LTC1799 και ένα ποτενσιόμετρο



Εικόνα 42

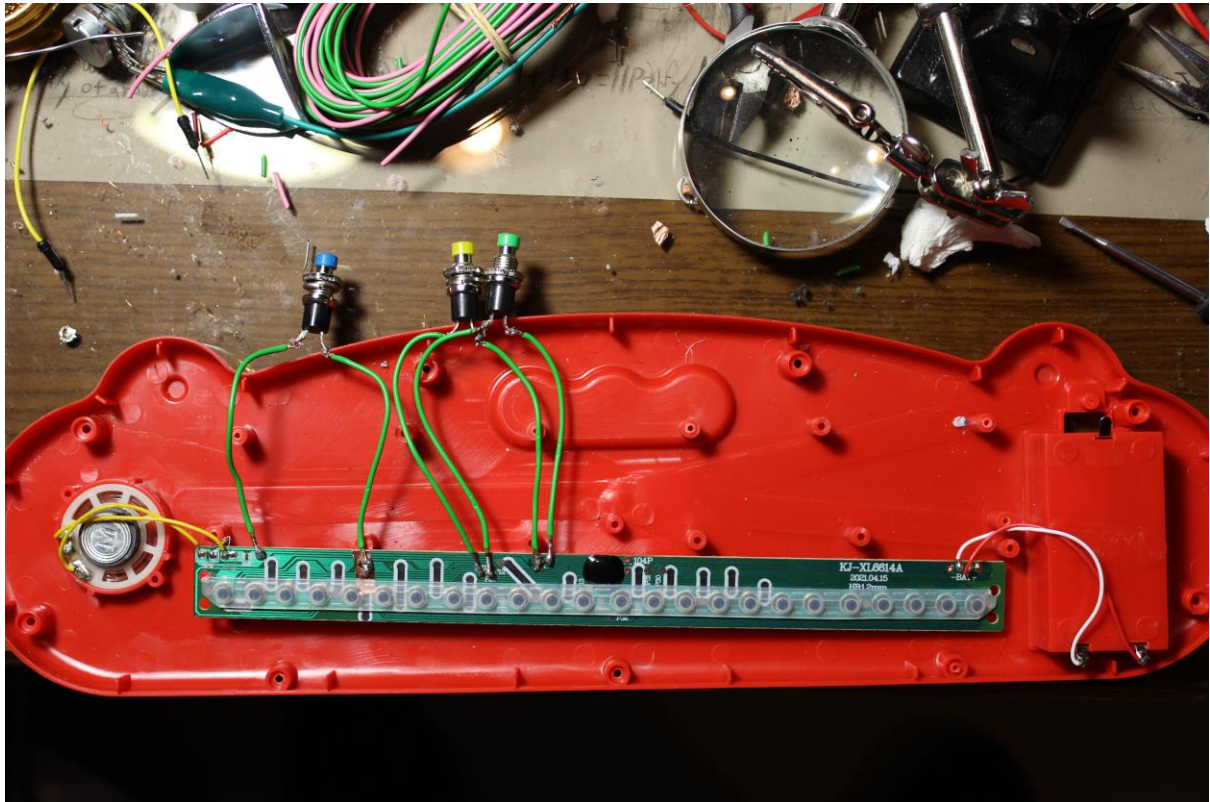
Στο κύκλωμα υπήρχε ένας κρυσταλλικός ταλαντωτής για να ρυθμίζονται οι συχνότητες ο οποίος αντικαταστάθηκε με ένα ταλαντωτή LTC1799 που συνδέθηκε με ποτενσιόμετρο ώστε να μπορεί να είναι ελεγχόμενη η συχνότητα των ήχων



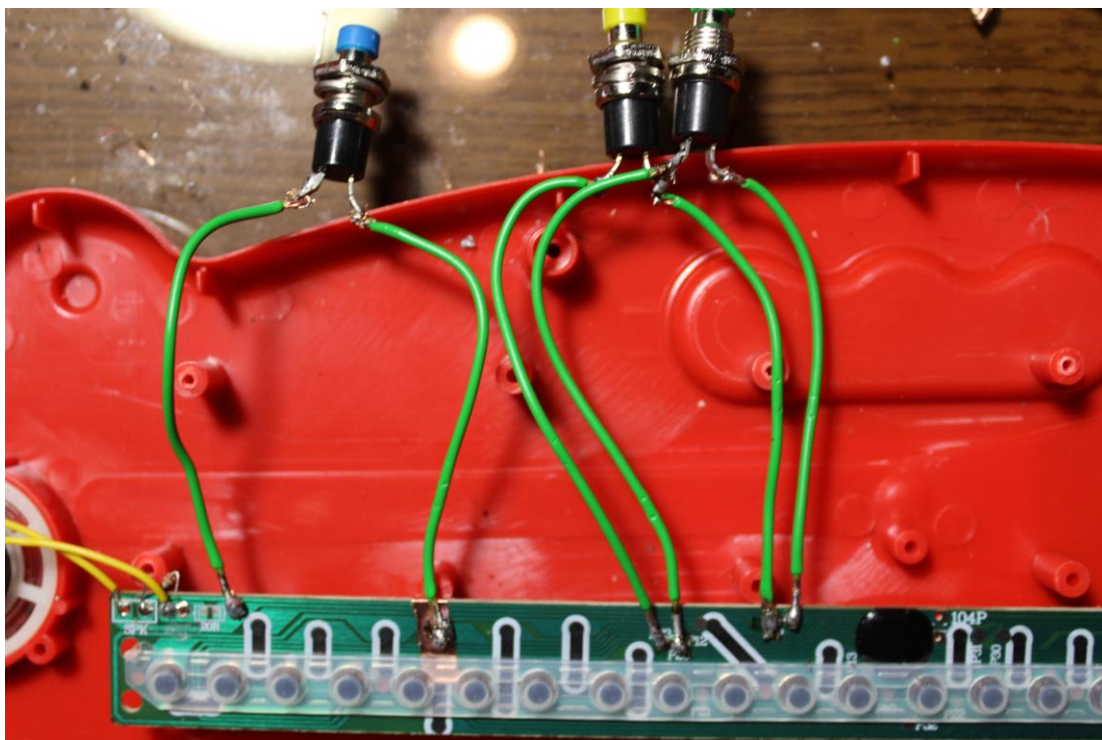
Εικόνα 43

Αφού προστέθηκε και ένα φως LED τοποθετήθηκαν ξανά όλα τα τμήματα του παιχνιδιού, συνδέθηκε το output jack με έναν ενισχυτή και ηχογραφήθηκαν με ένα καταγραφέα ήχου Zoom οι νέοι ήχοι που παράχθηκαν από το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τα ποτενσιόμετρα που συνδέθηκαν στο κύκλωμα.

Το επόμενο παράδειγμα μουσικού παιχνιδιού που χρησιμοποιήθηκε είναι ένα Mini Αρμόνιο (24 Πλήκτρα) της εταιρίας Bontempi.



Momentary buttons συνδεδεμένα στο κύκλωμα του παιχνιδιού.



Momentary buttons συνδεδεμένα στο κύκλωμα του παιχνιδιού.

Όπως και στα προηγούμενα παραδείγματα, ξεκινώντας πειραματικά με alligator clips, εντοπίστηκαν συγκεκριμένα σημεία του κυκλώματος τα οποία όταν ενώνονται μεταξύ τους ο ήχος αλλοιώνεται και σε αυτά τα σημεία τοποθετήθηκαν momentary buttons ώστε να αλλάζει ο ήχος μόνο όσο τα κουμπιά παραμένουν πατημένα.



Αφού τοποθετήθηκαν ξανά όλα τα τμήματα του παιχνιδιού, συνδέθηκε με το output jack με έναν ενισχυτή και ηχογραφήθηκαν με ένα καταγραφέα ήχου.

Παρακάτω ακολουθούν τρία ακόμα παιδικά παιχνίδια στα οποία ακολουθήθηκε παρόμοια μέθοδος ώστε τα κυκλώματά τους να εμπλουτιστούν με νέα στοιχεία για να αλλάξει ο ήχος που παράγουν.



Αρμόνιο της εταιρίας Bontempi.



Παιχνίδι "Το Πρώτο Μου Κινητό" της εταιρίας Ιδέα.



Παιχνίδι Τρενάκι με ήχο της εταιρίας Baby Star.

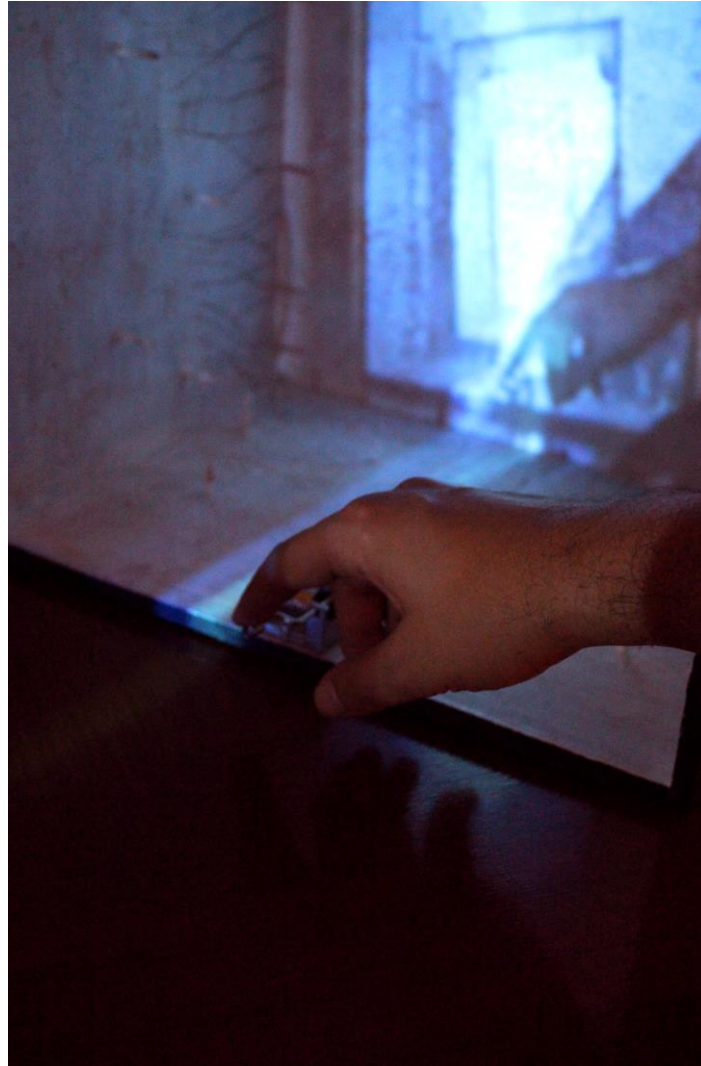
BINTEO ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ: <https://youtu.be/DY3SAHGJX4>

Ένα από όλα τα κουτιά ξεχωρίζει λόγω του ότι εξωτερικά κυριαρχεί το μαύρο χρώμα ενώ όλα τα υπόλοιπα είναι χρωματιστά. Επειδή εσωτερικά υπάρχουν εκτεθειμένες πρόκες απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή ώστε να μην τραυματιστεί ο θεατής όταν το αγγίζει. Αυτή η επικινδυνότητα των υλικών του αντικειμένου μπορούμε να ισχυριστούμε πως το καθιστά ως ακατάλληλο για ανήλικους. Είναι λοιπόν ένα τμήμα του έργου που σχετίζεται με την ενήλικη ζωή ή ίσως το κατώφλι ανάμεσα στους δυο αυτούς κόσμους της παιδικής αθωότητας και της ωρίμανσης. Ακριβώς μπροστά από αυτό το κουτί υπάρχει ένα μουσικό παιχνίδι που έχει ένα μικρό μεταλλικό μοχλό τον οποίο όταν τον περιστρέφει ο θεατής ακούγεται μια μουσική.

Προκειμένου να ενισχυθεί η ιδέα της μετάβασης από την παιδική στην ενήλικη ζωή χρησιμοποιήθηκαν ορισμένα τεχνολογικά μέσα. Αυτά είναι μια wifi κάμερα η οποία καταγράφει την διαδικασία όπου ο θεατής παίζει με το μουσικό παιχνίδι και ένας προβολέας που προβάλλει την πληροφορία που λαμβάνει η κάμερα μέσα στο κουτί με τις πρόκες. Ο προβολέας προβάλλει όσα καταγράφει η κάμερα η οποία καταγράφει και όσα προβάλλει ο προβολέας. Έτσι η εικόνα επαναλαμβάνεται πολλές φορές (feedback) καθώς προβάλλεται δημιουργώντας μια ψευδαίσθηση βάθους. Ως αποτέλεσμα δημιουργείται η αίσθηση ενός νέου χώρου μέσα στο κουτί. Επίσης ο ήχος από το μουσικό παιχνίδι μεταφέρεται μέσω ενός πιεζοηλεκτρικού μετατροπέα ήχου (piezo disc) σε ηχείο στο οποίο έχει προστεθεί βάθος ενισχύοντας ακόμα περισσότερο την αίσθηση ενός μακρινού χώρου στον οποίο μεταφέρεται ο θεατής.

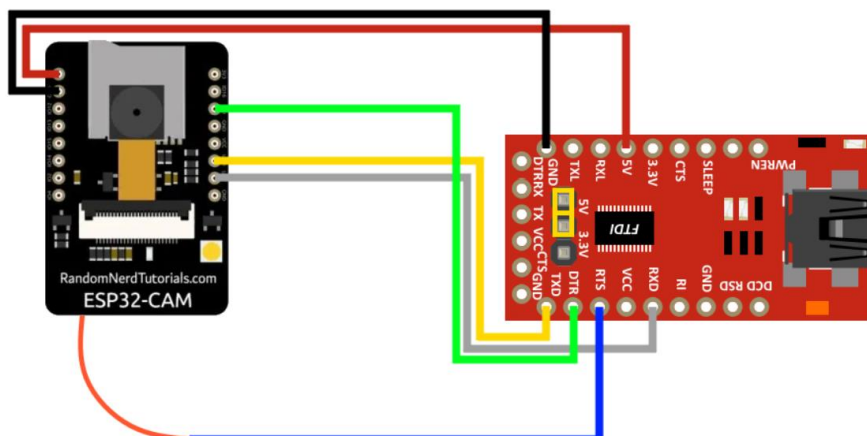


Προβολή στο ξύλινο κουτί.

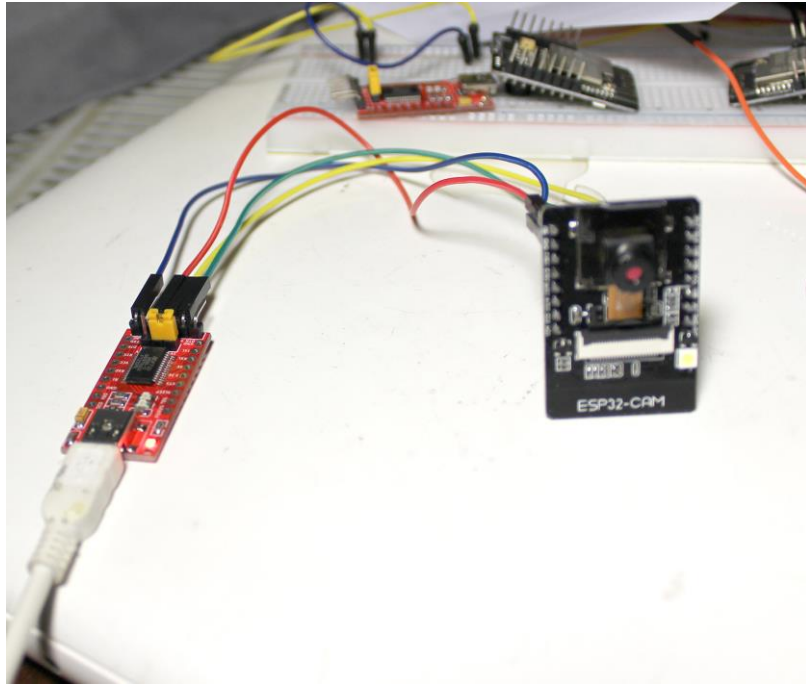


Μουσικό παιχνίδι με μεταλλικό μοχλό.

Η wifi κάμερα που χρησιμοποιήθηκε είναι η ESP32-CAM. Για τον προγραμματισμό της κάμερας χρησιμοποιήθηκε το Arduino IDE και πιο συγκεκριμένα από τα Examples το project CameraWebServer. Επειδή η ESP32-CAM δεν συνδέεται απευθείας με υπολογιστή, χρησιμοποιήθηκε το FT232RL που μεσολαβεί μεταξύ υπολογιστή και της κάμερας προκειμένου να περαστεί ο κώδικας για την ρύθμιση της.



Συνδεσμολογία ESP32-CAM με FT232RL



Συνδεσμολογία ESP32-CAM με FT232RL

Για την τροφοδοσία μέσω εξόδου USB της ESP32 χρησιμοποιήθηκε ένας φορτιστής για μπαταρία 18650.



Φορτιστής για μπαταρία 18650

6. Συμπεράσματα

Διερευνώντας το ζήτημα της μετάβασης από την παιδική στην ενήλικη ζωή, τη σημασία του παιχνιδιού στη ζωή του ατόμου καθώς επίσης και τη δημιουργία της οπτικοακουστικής εγκατάστασης προέκυψαν ορισμένα συμπεράσματα. Ενώ η ενηλικίωση συνδέεται με βιολογικές αλλαγές στο ανθρώπινο σώμα και περισσότερο με την σεξουαλική ωρίμανση, η μετάβαση από την παιδική ηλικία στην ενηλικίωση είναι ένα πολύ μεταβλητό στάδιο που αλλάζει σύμφωνα με τις κοινωνικές και πολιτισμικές αξίες των κοινωνιών και θρησκειών. Συμπεραίνουμε λοιπόν πως το πότε ένας άνθρωπος ενηλικιώνεται δεν είναι κάτι σταθερό αφού η κάθε κοινωνία και κάθε εποχή παράγει τα δικά της πρότυπα που χαρακτηρίζουν την παιδική και την ενήλικη ζωή. Σε όλη αυτή την πορεία προς την ωριμότητα το παιχνίδι ως διαδικασία έχει ένα πολύ σημαντικό ρόλο και αυτός είναι η εκπαίδευση του ατόμου. Έχουν γίνει πολλές προσπάθειες για να οριστεί τι είναι το παιχνίδι ως διαδικασία όμως μερικά από τα σημαντικότερα στοιχεία του παιχνιδιού είναι ότι καθοδηγείται από εσωτερικό κίνητρο, ελέγχεται από το ίδιο το παιδί και απαιτεί την ενεργό συμμετοχή του ενώ δεν περιορίζεται από εξωτερικούς κανόνες. Μέσα από την διαδικασία του παιχνιδιού ο άνθρωπος διαμορφώνει σταδιακά τα θεμέλια της ταυτότητας του και του ρόλου του ως ενήλικο μέλος της κοινωνίας. Άρα η σημαντικότητα του παιχνιδιού στην ζωή του ανθρώπου είναι αδιαμφισβήτητη. Λόγο αυτής της εκπαιδευτικής ιδιότητας του παιχνιδιού έχει παρατηρηθεί πως εκτός από θετική επίδραση στην διαμόρφωση του κοινωνικού ρόλου του ατόμου μπορεί να έχει και αρνητική επίδραση αφού συχνά μέσα από τα παιχνίδια προβάλλονται έμφυλα στερεότυπα τα οποία παρουσιάζουν μια παθητική εικόνα της γυναίκας σε σχέση με τον άντρα. Η αξία όμως του παιχνιδιού δεν περιορίζεται μόνο στην εκπαιδευτική του ιδιότητα αλλά είναι επίσης μια δημιουργική διαδικασία κατά την οποία προέκυψαν όλες οι μεγάλες αρχετυπικές δραστηριότητες της κοινωνίας όπως η γλώσσα, η τελετουργία και οι μύθοι, άρα είχε και συνεχίζει να έχει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη του πολιτισμού. Τα παιχνίδια είχαν επίσης σημαντικό ρόλο στις προβιομηχανικές κοινωνίες ως μαγικά, ιερά και τελετουργικά αντικείμενα. Η σημασία τους στις ελληνικές διαβατήριες τελετουργίες ενηλικίωσης είναι σημαντική αφού αποτελούσαν ένα βασικό στοιχείο του τελετουργικού όπου η αποχώρηση του ατόμου από αυτά επισημοποιούσε και την ενηλικίωση του. Επίσης, ενώ τα παιχνίδια έχουν συνδεθεί περισσότερο με την χαρά και την διασκέδαση έχει εξακριβωθεί ότι μπορούν να προκαλέσουν και αρνητικά συναισθήματα όπως ο τρόμος. Αυτή η αίσθηση του φόβου στην όψη των παιχνιδιών παρατηρείται περισσότερο σε ανθρώπους που τρομάζουν με ανθρωπομορφικά αντικείμενα όπως τα κέρινα ομοιώματα και τα ρομπότ. Τέλος συμπεραίνουμε πως η δημιουργία μιας οπτικοακουστικής εγκατάστασης μπορεί να οδηγήσει έναν καλλιτέχνη στο να πειραματιστεί με νέα υλικά και τεχνολογίες, επομένως να εξελιχθεί καλλιτεχνικά προκειμένου να βρει λύσεις, που θα εξυπηρετούν την αφήγηση του έργου του.

Βιβλιογραφία / Δικτυογραφία

America: The Transition to Adulthood in the Twenty-First Century, by Mary C. Waters, Patrick J. Carr, Maria J. Kefalas, and Jennifer Holdaway, University of California Press. Berkeley

Anderso, R. (1997). The anthropological study of play. In B.E. Chandler (Ed), The Essence of Play, a Child's Occupation, Bethesda. The American Occupational Therapy Association.

Appadurai, The Social Life of Things, Miller, Material Culture, Du Gay κ.ά., Doing Cultural Studies, Tilley, Ethnography

Aries, P. (1990). Αιώνες της Παιδικής Ηλικίας. Γλάρος, Αθήνα

Arnett, J. J. (2003). "Conceptions of the Transition to Adulthood Among Emerging Adults in American Ethnic Groups". New Directions for Child and Adolescent Development

Arnett, Jeffrey Jensen (1998). "Learning to Stand Alone: The Contemporary American Transition to Adulthood in Cultural and Historical Context". Human Development

Aronson, P. (2008). "The Markers and Meanings of Growing Up: Contemporary Young Women's Transition From Adolescence to Adulthood". Gender & Society.

Askew, S. & Ross, C. (1992). Boys don't cry, Open University Press

Barrett, A. E. (2003). "Socioeconomic Status and Age Identity: The Role of Dimensions of Health in the Subjective Construction of Age". The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences.

Bell, J. (2000). Strings, Hands, Shadows: A Modern Puppet History, Detroit Institute of Art

Bohning, James J. (1986). Earl L. Warrick, Transcript of an Interview Conducted by James J. Bohning in Midland, Michigan, Philadelphia, PA: Beckman Center for the History of Chemistry.

Brougere, G. (2003), Jouets et Compagnie, Stock, France

Brown, D. (1991). Human Universals. McGraw Hill. United States

Buckingham, D. (1996), Media Myths, Children's Nightmares, Stories of toys that come to life can of course be found throughout the history of children's literature... Manchester University Press

Burnett, T. E. (1871). Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom. Vol. 1. J. Murray

Caillois, R. (1957). Les jeux et les hommes. Gallimard.

Cardwell, M. (1999). Dictionary of psychology. Chicago Fitzroy Dearborn.

Churchill's Medical Dictionary (1989)

Clastres (1992), Η Κοινωνία Ενάντια στο Κράτος, Αθήνα, Αλεξάνδρεια

Collins, W. A. (1984). Development during Middle Childhood. National Academies Press, Washington D.C.

Collins, W. A. (1987). Panel to Review the Status of Basic Research on School-Age Children, National Research Council. The University of Chicago Press. Chicago

Cunningham & Macrae (2011). Picariello et. al., 1990

Digital collection – Corn Husk Doll". Massachusetts Department of Higher Education. Retrieved 28 September 2011.

<http://www.americancenturies.mass.edu/collection/itempage.jsp?itemid=5950>

Elder, Glen H. Jr. (1985). Perspectives on the life course. op. 23–49 in Life Course Dynamics: Trajectories and Transitions, 1968–1980, ed. Glen H. Elder Jr. Ithaca, Cornell University Press. New York

Encyclopedia Britannica

everydaytoys.com

Exploring Play in the Primary Classroom, Beardsley & Harnett

Fabes, R. A., Martin, C. L. & Hanish, L. D. (2003). Young children's play qualities in factors in stereotype formation. In C. Mc Garty, V. Y. Yzerbyt, & R. Spears

Fraser, A. (1973). Dolls. Octopus books, London

Freud, S. (1919). "Das Unheimliche".

Freud, S. (2011). Ο ποιητής και η φαντασίωση

Garland, R. (2013). Ancient Greece: Everyday Life in the Birthplace of Western Civilization, Union Square & Co.; Illustrated edition, New York

Gittins, D. (2009). The historical construction of childhood. In M.J. Kehily (Ed.), An Introduction to Childhood Studies, Open University Press, New York

Greene, S. (1997). Playmates: social interaction in early and middle childhood. In B.E. Chandler (Ed), The Essence of Play, a Child's Occupation, Bethesda: The American Occupational Therapy Association.

Hains, Rebecca C. Jennings, Nancy A. (2021). The Marketing of Children's Toys: Critical Perspectives on Children's Consumer Culture. Palgrave Macmillan.

Health Line , <https://www.healthline.com/>

Herdt, G. (1993). Semen Transactions in Sambia Culture : In Ritualized Homosexuality in Melanesia. Berkeley, University of California Press, California

Hornby's 1901 patent, Improvements in Toy or Educational Devices for Children and Young People, Publication, GB190100587A Hornby Frank

International Dictionary of Medicine and Biology (1986)

Jenks, C. (1996). *Childhood*. Routledge, London

Jentsch, E. (1906). "On the Psychology of the Uncanny"

Joseph, S. (2003). *Encyclopaedia of Women & Islamic Cultures*, Volume III. Leiden, Netherlands: Brill.

Journet, N. (2001). "Les rites de passage". *Sciences Humaines*

Kehily, M.J. & Montgomery, H. (2009). Innocence and experience. In M.J. Kehily (Ed.), *An Introduction to Childhood Studies*. Open University Press. New York

Key Concepts in Childhood Studies, Allison James & Adrian James, 2012

Klein, S. (1998). Jenkins, H. (ed.). *The Children's Culture Reader*. New York University Press

Lennard, D. W. (2012). All fun and games...: children's culture in the horror film, from *Deep Red* (1975) to *Child's Play* (1988), *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol. 26, No. 1,

Levinson, D. J. (1978). *The Seasons of a Man's Life*. Knopf, New York

Marinatos, N. (1993) *Minoan Religion. Ritual, Image, and Symbol*, University of South Carolina.

Maroney, K. (2001). "My Entire Waking Life". *The Games Journal*.

Maspero, Gaston Camille Charles. *Manual of Egyptian Archaeology and Guide to the Study of Antiquities in Egypt*. Project Gutenberg

McGarty, C., Yzerbyt, V. Y., & Spears, R. (2002). Social, cultural and cognitive

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken*. Penguin Books.

Meccano Magazine vol. 19 n. 4, (April 1934).

Medical Dictionary, <https://medicaldictionary.thefreedictionary.com/>

Mitchell, Claudia A. and Reid-Walsh, Jacqueline (2008) *Girl Culture: an Encyclopedia*. Greenwood Publishing Group

Mori, M. (2012). Translated by MacDorman, K. F.; Kageki, Norri. *The uncanny valley*. IEEE Robotics and Automation, Institute of Electrical and Electronics Engineers. New York City

Morrison, C.D., Metzger, P. & Pratt, P.N. (1996). Play. In J. Case-Smith & A.S. Allen & P.N. Pratt, (Eds), *Occupational Therapy For Children*, (3rd ed), St. Louis: Mosby.

Mosby, (2012). Mosby's Dictionary of Medicine, Nursing & Health Professions. Elsevier/Mosby; 9th edition. United States

Munsey, C. (2006). "Emerging adults: The in-between age". Monitor on Psychology. Vol. 37. American Psychological Association.

Oxford English Dictionary

Powell, Barry B. (2001). Classical Myth; Third Edition. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall

Proposal to lower the Age of Contractual Capacity from 21 years to 18 years, and the Civil Law (Amendment) Bill". Singapore: Ministry of Law,
<https://www.mlaw.gov.sg/content/minlaw/en/news/public-consultations/proposal-to-lower-the-age-of-contractual-capacity-from-21-years-to-18-years-and-the-civil-law.html>

R. A. (2011). "Becoming Adult: Meanings and Markers for Young Americans." In Coming of Age in

Rathus, S.A. (2016). Childhood and Adolescence: Voyages in Development. Cengage Learning; 6th edition

Ryff, C. D. (1985). "The Subjective Experience of Life-Span Transitions." In Gender and the life course, by Alice S. Rossi. Adine, New York

Same, other, and mixed- sex peers groups. John Wiley & Sons - Wiley, New York

Sato, Hiroaki, (1995). Legends of the Samurai. Overlook Duckworth.

Schaaf, R & Burke, J. (1997). What happens when we play? A neurodevelopmental explanation. In B.E. Chandler (Ed), The Essence of Play, a Child' s Occupation, Bethesda: The American Occupational Therapy Association. Science. Amityville, Baywood Publishing Company, New York

Stereotypes as explanations: the formation of meaningful beliefs about
Alam, Gajanafar (2014). Population and Society. K.K. Publications

sculpturetools.com

Settersten, R. A. (1999). Lives in Time and Place: The Problems and Promises of Developmental

Shanahan, M. J. (2000). Pathways to Adulthood in Changing Societies: Variability and Mechanisms in Life Course Perspective. Annual Review of Sociology.

social groups, Cambridge University Press, United Kingdom

Stap-Loos, A.; Stap, J. (1980). Speelgoed van alle tijden (in Dutch).

The uses of corn in 1845. Eastern Illinois University. Archived from the original on 8 March 2012. Retrieved 28 September 2011.

TheFreeDictionary.com

TheFreeDictionary.com

Trendacosta, K. (2013). "The 10 Creepiest Ventriloquist Dummies of All Time". io9. Retrieved 12 October 2015.

Turner, V. W. (1973). Symbols in African Ritual.

Turner, W. (1970), The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual (1967), Ithaca, Cornell University Press. New York & London

Vygotsky, L. (1978). The Role of Play in Development. In Mind in Society. (Trans. M. Cole). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Walsh T. (2005). Timeless Toys: Classic Toys and the Playmakers Who Created Them. Andrews McMeel Publishing. Kansas City

Wilkinson, Toby (2008). Dictionary of Ancient Egypt. Thames & Hudson.

Wittgenstein, L. (1953). Philosophical Investigations. Oxford: Blackwell.

Ζιάκας, Γ. Δ. (2002). Θρησκεία και Πολιτισμός των προϊστορικών κοινωνιών και των αρχαίων λαών, εκδόσεις Κορηγία Σφακιανή, Θεσσαλονίκη

Κοινωνιολογία της Παιδικής Ηλικίας, Ιωάννης Πεχτελίδης, Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών

Κοκκινίδου, Μ. Νικολαΐδου (1993), Η αρχαιολογία και η κοινωνική ταυτότητα του φύλου: προσεγγίσεις στην αιγαιακή προϊστορία, Θεσσαλονίκη.

Λάζος Χ.Δ. (2002). Παίζοντας στο χρόνο, Αίολος, Αθήνα

Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής <https://www.greek-language.gr/>

Παπαδόπουλος Ν., (1991), Ψυχολογία: σύγχρονα θέματα: σπουδές, εφαρμογές, κοινωνικοποίηση, παιχνίδι, μάθηση, επιθετικότητα, ωριμότητα, κληρονομικότητα, περιβάλλον, προσωπικότητα, εφηβεία, πειθαρχία, αυτοχειρία, ναρκωτικά, Αθήνα

Πασχαλίδης Ν. Α. (2001), Τότε που παίζαμε, Ιδιωτική έκδοση, Αθήνα

Πεχτελίδης, Ι. (2015). Κοινωνιολογία της Παιδικής Ηλικίας, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, Αθήνα

Πολιτεία, Πλάτων

Σ. Κανταρτζή (2003). Βοήθημα για το μάθημα Εργοθεραπεία σε Παιδιά και Εφήβους II. Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Αθήνας, Σχολή Επαγγελματιών Υγείας και Πρόνοιας, Τμήμα Εργοθεραπείας, Αθήνα.

Συλλογικό έργο, (2008), Το ελληνικό παιχνίδι, Διαδρομές στην ιστορία του, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα

Φολερού, Φ. , Φρειδερίκου, Α., (2004). Τα Κορίτσια Παίζουν, Δημοσιογραφικός Οργανισμός
Λαμπράκη - Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα

Φολερού, Φ. , Φρειδερίκου, Α., (2004). Τα Κορίτσια Παίζουν, Δημοσιογραφικός Οργανισμός
Λαμπράκη - Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα

Χουζίνκα, Γ. (1989). Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, Γνώση, Αθήνα